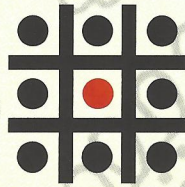


# YALIA

© 2013 by Steffen-Spiele  
© 2013 by Jacques Zeimet  
Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel  
[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)

Gestaltung und graphische Arbeiten:  
Steffen Mülhäuser,  
Bernhard Kümmelmann  
Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt  
Druck und Verarbeitung: Ludofact



Jacques Zeimet



## YALA

Strategiespiel für 2 Personen ab 8 Jahren  
von Jacques Zeimet

### Spielmaterial

12 dunkle Stapelsteine, 12 helle Stapelsteine

### Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Steinen möglichst lange beweglich zu bleiben und dabei dem Gegner die Zugmöglichkeiten zu verstellen.

### Spielvorbereitung

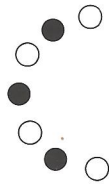
Die Spielsteine werden zu 12 gemischten Zweiertürmchen aufeinander gesetzt. Bei 6 Türmen wird der dunkle Spielstein nach oben gesetzt, bei den anderen 6 der helle Spielstein. Die 12 Türme werden in beliebiger Reihenfolge im Kreis aufgestellt. Die Spieler wählen ihre Spielfarbe und einigen sich, wer beginnt.

### Spielweise

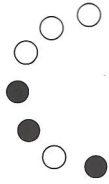
Wer an der Reihe ist, bewegt einen Stein der eigenen Farbe. Es kann nur der jeweils oberste Stein eines Turms bewegt werden. Die Höhe des Turms bestimmt dabei die Zugweite des obersten Steins.

Der oberste Stein eines Turms aus zwei Steinen wird um zwei Türme weitergesetzt. Der oberste Stein eines Turms aus drei Steinen wird um drei Türme weitergesetzt etc.. Es kann sowohl im, als auch gegen den Uhrzeigersinn gezogen werden.

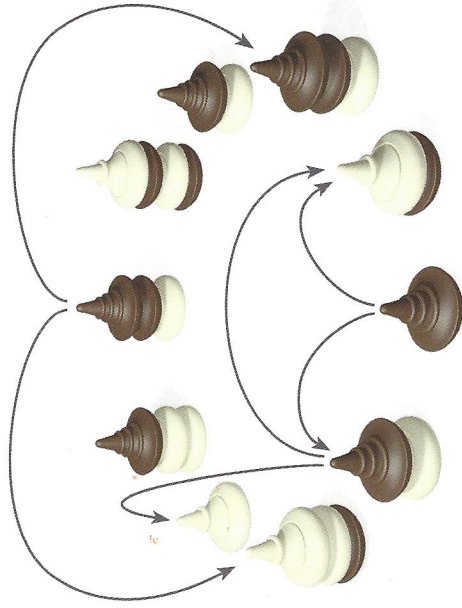
### Aufbaubeispiele



*symmetrisch*



*freier Aufbau*



*Drei verschiedene Zugweiten der dunklen Steine*

Wenn ein Turm, der nur noch aus einem Stein besteht weggesetzt wird, löst sich damit ein Platz im Kreis auf. Die Türme rücken näher zusammen.

### Blockade

Ein Turm darf aus maximal fünf Steinen bestehen. Ein solcher Turm darf von anderen Spielsteinen weder besetzt noch übersprungen werden.

Ein Stein der die Spitze eines Fünfer-Turms bildet, darf jederzeit wieder wegbewegt werden – wenn er noch fünf Schritte laufen kann ...

### Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler nicht mehr ziehen kann. Der Spieler, der den letzten Zug gemacht hat, gewinnt.