



traveller
serie

Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen. Für Leute, die Spaß am Denken haben!

Alcazar

Brettspiel für 2 Personen

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 319 6

Spielmaterial: 1 Spielbrett, 2 Ritterfiguren,
8 Mauern

Ziel des Spieles

Bei diesem Spiel geht es darum, die Ritterfigur des Gegenspielers einzuschließen oder sein Eckfeld zu erobern.

Spielmaterial

Jeder Spieler hat eine Ritterfigur, mit der er zieht. Das Spielbrett ist in 16 Felder unterteilt. An den Schnittpunkten dieser Einteilung stehen Türme, in deren Zinnen die Mauern eingehängt werden. Abbildung 1 auf Seite 13 zeigt die Ausgangs-

stellung: Die Ritter stehen auf den besonders gekennzeichneten Eckfeldern. Die Mauern werden wie gezeigt eingehängt. Die auf diese Weise umschlossenen Felder bilden die Burgen der beiden Ritter.

Spielverlauf

Die Spieler sind abwechselnd am Zug; sie lösen aus, wer beginnt. Bei jedem Zug kann der Spieler wahlweise entweder mit seinem Ritter weiterziehen oder eine Mauer versetzen.

Ziehen mit dem Ritter: Spätestens wenn man das dritte Mal am Zuge ist muß der Ritter das eigene Eckfeld verlassen und darf nicht mehr dorthin zurückkehren. Die Ritter ziehen ein Feld weit und zwar senkrecht oder waagrecht, nicht schräg (Abb. 2). Die beiden Ritter dürfen nie auf das gleiche Feld ziehen. Man kann also dem gegnerischen Ritter mit der eigenen Figur den Weg verstellen.

Versetzen von Mauern: Alle Mauern können von beiden Spielern versetzt werden. Eine Mauer wird so versetzt, als ob sie an einem der beiden Türme, in denen sie hängt, wie eine Tür befestigt wäre. Die gedachte Bewegung ist also eine Drehung um einen Turm, in beliebiger Drehrichtung 1, 2 oder 3 rechte Winkel weit (Abb. 3). In Wirklichkeit wird die Mauer herausgehoben und von oben wieder in der neuen Stellung eingesetzt.

Der Weg für die gedachte Drehung muß frei sein; die Mauer darf also nicht durch eine andere Mauer hindurch „gedreht“ werden oder durch ein Feld auf dem ein Ritter steht.

Eine Mauer darf über den Spielbrettrand hinaus gedreht werden, muß jedoch danach wieder zwischen zwei Türmen eingehängt werden.

Wenn ein Spieler eine Mauer versetzt hat, darf der Gegenspieler nicht unmittelbar danach die gleiche Mauer wieder versetzen. Dies ist erst beim übernächsten Zug möglich.

Einschließen des Gegners: Es ist den Spielern zwar freigestellt, ob sie mit ihren Rittern ziehen, aber sie müssen jederzeit damit ziehen können. Ein Ritter ist eingeschlossen, wenn er nicht mehr ziehen kann. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Einschließen durch vier Mauern – siehe Abbildung 4
- Einschließen durch Mauern und Spielbrettrand – siehe Abbildung 5 und 6.
- An Stelle einer Mauer kann auch die gegnerische Figur stehen – siehe Abbildung 7.

Ein Spieler kann nicht dadurch verlieren, daß er sich selbst einschließt. Der entscheidende Zug muß vom Gegenspieler ausgeführt werden.

Ein Ritter darf nicht in seiner eigenen Burg eingeschlossen werden – weder am Spielbeginn noch im späteren Verlauf. (Die Regel verbietet ja nur den Aufenthalt im eigenen Eckfeld nicht aber in den beiden anderen Feldern der Burg.)

Ende des Spiels

Ein Spieler gewinnt, indem er entweder mit seinem Ritter das Eckfeld des Gegenspielers erreicht, oder den gegnerischen Ritter so einschließt, daß er nicht mehr ziehen kann.