

Gesellschaftsspiele

Siebener (Würfelspiel)

Ein sehr einfaches Würfelspiel, welches überall im ganzen Land gespielt wird.

Man zumindest zu Dritt und sinnvollerweise gegen (IT) Geld. Gespielt wird mit zwei sechsseitige Würfel. Jeder Spieler macht seinen Einsatz und anschließend wird reihum gewürfelt. Wer dran ist darf sooft würfeln wie er sich traut und die Wurfresultate werden addiert. Es muss jedoch der Wurf des Vorwürflers (Summe der Resultate, nicht die Anzahl der Würfel) überboten werden. Ergibt die Summe eines einzelnen Wurfs, jedoch 7, ist man raus und verliert seinen Einsatz. Wer als Letzter übrig bleibt hat den ganzen Pott gewonnen.

Königsflucht (Brettspiel)

Dieses Spiel wird vor allem vom Adel des Reiches sehr gerne gespielt. In Runden mit wenig Öffentlichkeit, kann auch schon mal der König mit Kaiser betitelt werden.

Das Spiel wird zu zweit auf einem 11×11-Feld gespielt, ist leicht zu erlernen und erfordert wenig Übung um mit Freude daran teilzunehmen. Auch werden mehr erfahrene Spieler ständig neue Herausforderungen finden da die Spiellage durch überraschende Züge des Gegners sich total verändern kann was wiederum von den Teilnehmern Umsicht und Scharfsinn erfordert.

Spielregeln

Das Ziel des Spieles ist es den feindlichen König zu fangen. Die Soldaten des Feindes verteidigen sich gegen die Angreifer die in der Mehrzahl sind, und der König muss fliehen. Die Angreifer haben gewonnen, wenn der Anführer nur mit Angreifern um sich herum allein steht. Der Anführer und seine Gefolgschaft haben gewonnen, wenn es ihm gelingt in eine seiner vier Burgen zu fliehen. Die vier Burgen sind die vier Ecken auf dem Brett.

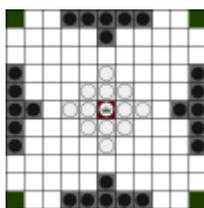
Ziel des Spiels

- Weiß (König und seine Soldaten) gewinnt, wenn der König eines der vier Eckfelder betritt.
- Schwarz (Angreifer) gewinnt mit der Gefangennahme des Königs.

Das Spiel ist unentschieden,

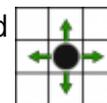
- wenn beide Spieler ein Unentschieden vereinbaren,
- wenn ein Spieler keine Zugmöglichkeit mehr hat,
- bei dreifacher Stellungswiederholung.

Aufstellung und Bewegung der Figuren



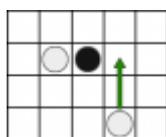
Die 13 weißen Figuren (der König und seine 12 Soldaten) werden in die markierten Felder in der Mitte des Brettes gestellt. Die 24 schwarzen Figuren (die Angreifer) werden in die markierten Felder an den vier Rändern des Brettes gestellt.

Der Angreifer eröffnet immer das Spiel. Danach führen die Teilnehmer abwechselnd einen und nur einen Zug durch. Alle Figuren können senkrecht oder waagrecht beliebig viele freie Felder in eine Richtung gezogen werden (wie der Turm im Schachspiel). Thron und Eckfelder dürfen nur vom König betreten werden. Über einen leeren Thron können jedoch alle Figuren hinweg ziehen.

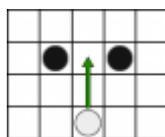


Schlagen der Figuren auf dem Brett

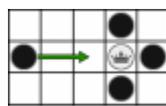
- Eine Figur wird gefangen, wenn sie aktiv von zwei gegenüberliegenden Seiten durch gegnerische Figuren eingeschlossen wird. Eine gefangene Figur wird sofort vom Spielplan entfernt. Eine Figur kann jedoch ungestraft zwischen zwei gegnerische Figuren ziehen, ohne dabei gefangen zu werden.
- Der König ist gefangen, sobald er von vier Gegnern eingekreist ist. Wenn er direkt neben dem Thron steht, muss er nur von drei Gegnern umzingelt werden. Auf einem Randfeld kann der König somit nicht gefangen genommen werden. Falls der König von einem weiteren Stein geschützt wird, ist es möglich, beide gefangen zu nehmen, wenn sowohl der König als auch der andere weiße Stein komplett umstellt sind.
- Eine Figur kann außerdem gefangen genommen werden, wenn sie von einem der vier Eckfelder und einer gegnerischen Figur oder dem leeren Thron und einer generischen Figur auf der gegenüberliegenden Seite aktiv eingeschlossen wird.
- Es ist ebenfalls möglich, mehrere gegnerische Figuren auf einmal zu schlagen, wenn eigene und gegnerische Steine abwechselnd in einer Reihe positioniert sind. Der letzte eigene Stein vervollständigt dabei die Reihe.



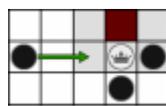
Einfaches Schlagen gegnerischer Steine



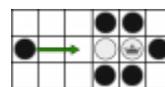
Zwischen zwei stehende Gegner ziehen



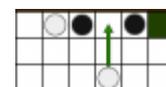
Einfaches Schlagen des Königs



Den König am Thron schlagen



Den König und einen beschützenden Stein schlagen



Mehrere Steine gleichzeitig schlagen

Das Vorbild stammt ursprünglich aus Skandinavien → <https://de.wikipedia.org/wiki/Hnefatafl>

From:

<http://www.zweikaiser.at/> - **Elasura & Lindland Wiki**

Permanent link:

<http://www.zweikaiser.at/doku.php?id=elasura:spielwelt:gesellschaftsspiele>

Last update: **2020/08/29 17:56**

