

Einkaufen mit Herz
und Verstand



WYKERSHAM

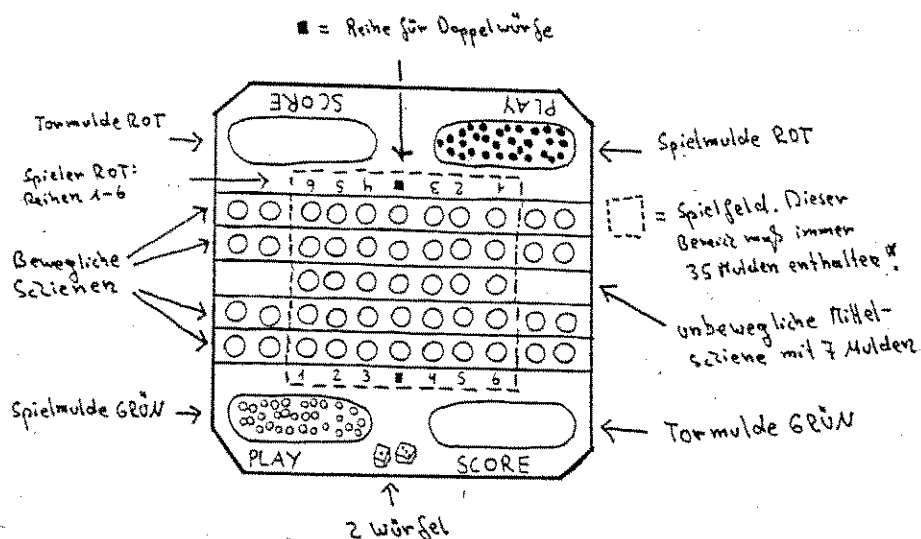
Wykersham ist ein spannendes und faszinierendes Spiel für zwei Personen. Die Spieler brauchen taktisches Geschick, aber auch Glück. Da gewürfelt werden muß, spielt der Zufall in Wykersham eine wichtige Rolle. Doch da die Spieler eine Fülle von Möglichkeiten haben, ihr taktisches Können anzuwenden, wird in den meisten Fällen der bessere Spieler gewinnen.

Anfangsstellung

Das Spiel wird zwischen den beiden Spielern aufgestellt. Die Spieler wählen ihre Farbe, rot oder grün, und jeder erhält 30 Kugeln seiner Farbe. Diese werden zu Beginn in die ovale "Spielmulde" jeweils links vor dem Spieler ("Play") gelegt.

Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, durch geschicktes Platzieren der 30 Kugeln (bei jedem Spielzug werden zwei Kugeln platziert) und Verschieben der beweglichen Schienen, die das Spielfeld bilden, komplette Reihen zu bilden, die ausgeräumt werden können. Wenn beide Spieler ihre 30 Kugeln den gewürfelten Zahlen entsprechend platziert haben, ist das Spiel vorbei. Gewinner ist, wer die meisten Kugeln ausräumen und so die meisten Punkte erzielen könnte.



Das Spiel

Der Würfel entscheidet, welcher Spieler seine Kugeln zuerst platzieren darf. Der Spieler, der die höhere Zahl würfelt, beginnt.

Bei jedem Zug würfelt der Spieler mit zwei Würfeln und platziert entsprechend zwei Kugeln auf dem Spielfeld. Wenn eine Kugel platziert wurde, kann der Spieler, wenn er es wünscht, die Schiene, auf der die Kugel platziert wurde, verschieben. Wird bei einem solchen Zug eine 5er-Reihe komplettiert, kann er Kugeln ausräumen und so Punkte machen. Wenn diese drei Schritte mit zwei Kugeln getan sind, kommt der Gegner an die Reihe. Hier nun die Spielschritte im einzelnen:

1) Platzieren der Kugeln:

Die Mulden des Spielfeldes bilden senkrechte Reihen, die mit "1,2,3,4,5,6" gekennzeichnet sind. Die gewürfelte Zahl bestimmt, in welche dieser Reihen der Spieler eine Kugel legt. Welche der 5 Mulden er innerhalb dieser Reihe wählt, ist ihm freigestellt: Er darf seine Kugel in jeder beliebigen freien Mulde platzieren und in jeder Mulde, die bereits von seinen eigenen Kugeln besetzt ist. Er darf seine Kugel aber nicht in eine Mulde legen, in der sich bereits Kugeln des Gegners befinden. Ausnahme ist die Mittelschiene, die sich nicht bewegen läßt: Hier dürfen Kugeln beider Farben zusammen in einer Mulde liegen.

b.w. →

Eine-Welt TEAM Versand GmbH

Postfach 4006 • 49030 Osnabrück ☎ (0541) 91 70 20

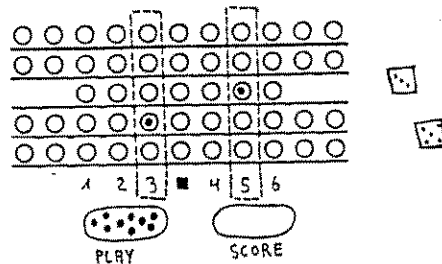
Wenn der Spieler z.B. eine 3 und eine 5 gewürfelt hat, bedeutet das, daß er eine Kugel in eine Mulde der mit „3“ gekennzeichneten senkrechten Reihe legen muß, und die andere in eine der Mulden der mit „5“ gekennzeichneten Reihe.

Die mittlere, mit „□“ gekennzeichnete Reihe wird belegt, wenn eine Doppelzahl gewürfelt wird, wenn also jeder der beiden Würfel z.B. eine 3 zeigt. In diesem Falle hat der Spieler zwei Möglichkeiten: 1) Er kann beide Kugeln in die mit „□“ gekennzeichnete Reihe legen oder 2) er belegt mit einer Kugel eine Mulde in der „□“-Reihe und die andere Kugel legt er in die Reihe, die der der gewürfelten Zahl entspricht. Einen solchen Zug nennt man „Split“.

Wichtig: Die Würfelzahlen werden nicht addiert! Eine 2 und eine 3 bedeuten, daß eine der Kugeln in Reihe 2 und die andere in Reihe 3 gelegt werden muß, und nicht etwa in Reihe 5!

Rechte Abbildung:

Die gestrichelte Linie zeigt an, in welchen Reihen der Spieler seine Kugeln plazieren darf. In diesem Beispiel hat er eine 3 und eine 5 gewürfelt.

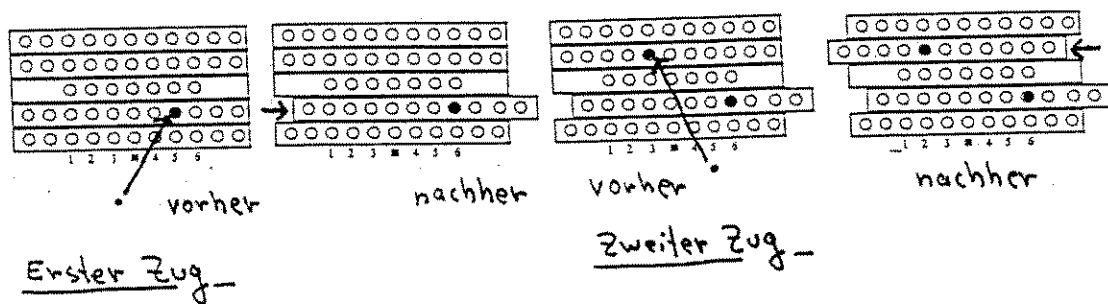


2) Das Verschieben der Schienen

Immer wenn eine Kugel plaziert worden ist, hat der Spieler die Möglichkeit, die Schiene zu verschieben, auf der sich die soeben bestückte Mulde befindet. Dies muß aber direkt im Anschluß an das Plazieren der Kugel geschehen, also bevor er die nächste Kugel plaziert oder bevor der Gegner am Zug ist. Die Schiene kann um eine Reihe nach rechts oder nach links bewegt werden. Während einer Spielphase kann eine einmal bewegte Schiene nicht ein zweites Mal mit einer Kugel bestückt oder verschoben werden, erst dann, wenn der Gegner wieder an der Reihe ist.

Das Spielbrett ist so konstruiert, daß eine Schiene nicht mehr als zwei Reihen nach rechts oder links bewegt werden kann, damit die Reihen immer aus 5 Mulden bestehen.

Wenn der Spieler eine Kugel plaziert und eine Schiene verschoben hat, muß er seinen Zug in der gleichen Richtung fortsetzen. Diese Regel verhindert, daß Schienen zum „Ausprobieren“ bewegt werden.

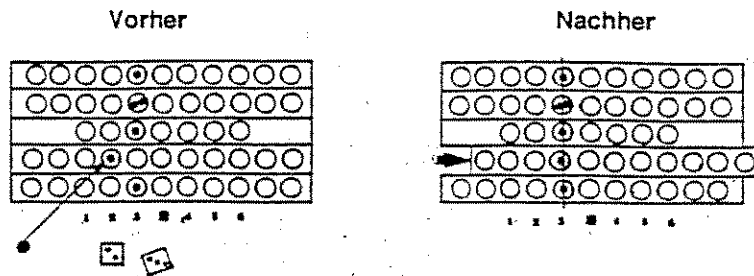


3) Tore machen/Punkte sammeln

Ein Spieler erzielt ein Tor, wenn er eine Schiene so bewegt, daß 5 Mulden mit Kugeln seiner Farbe in einer Reihe (vertikal oder diagonal) liegen. Dabei können durchaus mehr als 5 Kugeln in den Mulden dieser Reihe liegen. Wenn ein Spieler durch Verschieben der Schienen ein Tor machen kann, muß er dies auch tun. Wenn eine komplette 5er-Reihe zustande kommt, ohne daß hierzu noch eine Schiene bewegt werden muß (also allein durch Plazieren der Kugel), gilt dies **nicht** als Tor! Wenn ein Tor (eine komplette 5er-Reihe) erzielt ist, hat der Spieler drei Möglichkeiten: 1) Er kann die betreffenden Kugeln einfach auf dem Spielbrett liegenlassen und darauf spekulieren, im weiteren Spielverlauf damit ein noch höherwertigeres Tor zu erzielen; 2) Er kann alle Kugeln dieser 5er-Reihe „ausräumen“, indem er sie den Mulden entnimmt und in seine „Tormulde“ (rechts vor sich, mit „Scoring“ gekennzeichnet) legt; 3) Er kann einige der Kugeln aus den Mulden der vollen Reihe ausräumen und andere zu verteidigungsstrategischen Zwecken im Spiel liegen lassen. In diesem Fall aber muß er aus jeder Mulde mindestens eine Kugel ausräumen und in der ovalen Tormulde (mit „Sore“ gekennzeichnet) ablegen. **Am Ende des Spiels werden die in der Tormulde gesammelten Kugeln je einen Punkt zählen, und der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.**

Ausgeräumt werden können nur Kugeln der eigenen Farbe. Wenn eine Verschiebung der Schienen zur Folge hat, daß der Gegner eine volle Reihe erhält, wird diese nicht als Tor für ihn gewertet.

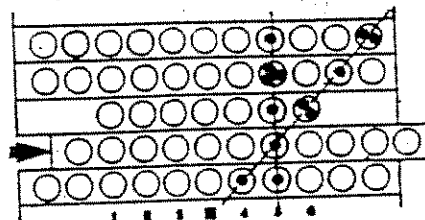
Wie man durch Verschieben einer Schiene ein Tor erzielt (Beispiel):



Hier hat der Spieler eine Kugel in eine Mulde der Reihe 2 gelegt, weil er eine 2 gewürfelt hat. Dadurch, daß er die Schiene, in die er die Kugel gelegt hat, um ein Feld nach rechts verschiebt, hat er in der dritten Reihe ein Tor erzielt.

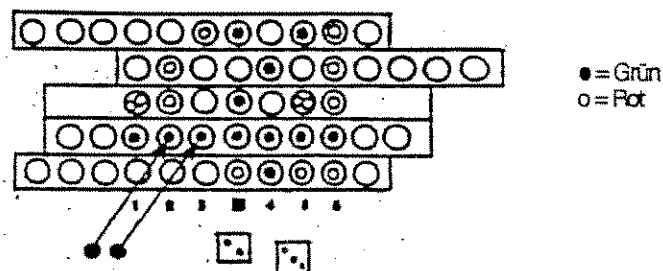
Manchmal kann das Verschieben einer Schiene auch bewirken, daß eine Kombination verschiedener Reihen zustande kommt, also mehrere Tore gleichzeitig erzielt werden (s.u.). Eine solche Kombination wird wie ein normales Tor behandelt: Der Spieler kann einige oder alle zu der Reihe gehörenden Kugeln ausräumen, wobei er jeder Mulde der Reihe mindestens eine Kugel entnehmen muß.

Beispiel für eine Tor-Kombination:



Hinweise zur Strategie:

Wie bereits erwähnt: Es sind nicht allein die Würfel, die über den Ausgang des Spiels entscheiden. Der Schlüssel zur Wykersham-Strategie liegt in der Beherrschung zweier wichtiger Dinge: Die **Kontrolle der Schienen** und die genaue **zeitliche Planung** der letzten Züge. Ein Beispiel:



Kontrolle der Schienen

In dieser Position hat Grün eine 2 und eine 3 gewürfelt und seine Kugeln so platziert, wie es die Abbildung zeigt. Zu bemerken ist, wie Grün in diesem Spiel die Kontrolle über alle zentralen Mulden auf der zweiten Schiene gewonnen hat. Dies ist für Grün eine sehr starke Position, da er durch die Kontrolle über eine Schiene das ganze Spiel kontrollieren kann. Denn da die Spieler sich nur die Mulden auf der Mittelschiene teilen dürfen, kann der Gegner (Rot) nun keinen sinnvollen Zug mehr auf der zweiten Schiene machen. Das bedeutet, daß es für den Gegner schwierig sein wird, einen Zug zu machen, der ihm ein Tor einbringt, da er ja keine 5-er Reihe bilden kann, ohne mindestens eine Mulde auf jeder Schiene für sich zu besitzen.

Zeitliche Planung

Grün hat einen Vorteil, wenn er die Schiene so lange wie möglich kontrolliert, am besten bis zum letzten Spielzug. Wenn er die Chance hat, Tore zu machen und Kugeln auszuräumen, wird er dies nur dann tun.

er dabei eine Kugel auf der zweiten Schiene zurücklassen kann, um seinen defensiven Vorteil dort zu erhalten.

Im allgemeinen wird er anstreben, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem er versucht, mit den letzten ein oder zwei Zügen Tore zu machen und möglichst viele Kugeln auszuräumen. Wenn er erfolgreich ist, wird er dem Gegner nur wenige Tor-Möglichkeiten übriglassen.

Was soll nun der Gegner tun? Zuerst einmal hätte er Grün erst gar nicht die Gelegenheit geben dürfen, ihn in solch eine verheerende Lage zu bringen! Den totalen Verlust der Kontrolle über eine Schiene kann man normalerweise verhindern, indem man seine Kugeln in einer oder zwei zentralen Mulden der Schiene platziert. Es ist jedoch nicht ungewöhnlich, daß ein Spieler eine Schiene zum großen Teil kontrolliert, indem er dem Gegner nur ein oder zwei Mulden läßt, durch die dessen Torlinie verlaufen kann. Zweitens kann der Gegner reagieren, indem er seinerseits versucht, eine andere Schiene zu kontrollieren. Und letztlich kann er versuchen, die zweite Schiene so weit wie möglich nach einer Seite hin zu verschieben, was ihm zumindest ein wenig Raum für Tore am äußeren Rand des Spielfeldes gibt.

Antworten auf Fragen zu den Spielregeln

Frage: Kann ich eine andere Schiene verschieben, als die, in der ich meine Kugel platziert habe?

Antwort: Nein. Es darf nur die Schiene bewegt werden, in deren Mulde gerade eine Kugel gelegt wurde. Und das auch nur, bevor die nächste Kugel platziert wird, oder bevor der Gegner an der Reihe ist.

Frage: Kann ich beide Kugeln auf der selben Schiene platzieren?

Antwort: Ja, außer wenn die Schiene nach dem Platzieren der ersten Kugel bereits verschoben wurde. Wurde eine Schiene bereits einmal verschoben, kann sie während des gleichen Spielzuges nicht mehr bespielt oder noch einmal verschoben werden.

Frage: Wenn ich z.B. eine 2 und eine 3 würfeln - kann ich dann eine Kugel in Reihe 5 platzieren?

Antwort: Nein. Die zwei gewürfelten Zahlen werden niemals addiert. Sie zeigen lediglich die zwei Reihen an, auf denen je eine der zwei Kugeln platziert werden darf.

Frage: Was geschieht, wenn ich keinen erlaubten Zug mehr machen kann?

Antwort: Wenn der Würfel einen Spieler zwingt, seine Kugel in einer Reihe zu platzieren, in der bereits alle Mulden vom Gegner besetzt sind, ist kein erlaubter Zug in dieser Runde möglich. Dann muß man die Kugel dem Gegner geben, der sie in seine Tormulde legt, so daß sie am Ende des Spiels einen Punkt für ihn zählt.

Frage: Kann ich Kugeln des Gegners gefangen nehmen?

Antwort: Nein. Auch die Position einer schon im Spielfeld befindlichen Kugel kann nicht mehr verändert werden.

Frage: Wann ist das Spiel beendet, und wie gewinne ich?

Antwort: Jeder Spieler beginnt mit 30 Kugeln und spielt bei jedem Zug zwei von ihnen. Also haben beide Spieler nach je 15 Zügen all ihre Kugeln platziert und das Spiel ist beendet. Derjenige Spieler, der dann die meisten Kugeln in seiner Tormulde gesammelt hat, hat gewonnen.

Frage: Kann ich mit Kugeln aus meiner Tormulde spielen?

Antwort: Nein. Diese Kugeln werden am Ende des Spiels entnommen, um die Punkte zu zählen. Man muß aufpassen, daß man seine Kugeln nicht versehentlich aus der Tormulde anstatt aus der Spielmulde nimmt!

Frage: Kann ich im weiteren Spielverlauf Kugeln ausräumen, die zu einem schon vorher erzielten Tor gehören?

Antwort: Nein. Man kann Kugeln nur direkt ausräumen, wenn man gerade ein Tor gemacht hat. Wenn man einige der Kugeln, die zu dieser Tor-Reihe gehören, im Spiel lassen möchte, riskiert man dabei, daß man sie im späteren Spielverlauf nicht mehr ausräumen kann.

Frage: Warum sollte man überhaupt Kugeln in Toren liegenlassen wollen, wenn man ein Tor gemacht hat?

Antwort: Es gibt häufig gute taktische Gründe, warum man Kugeln, die man auch ausräumen dürfte, im Spiel lassen sollte (s. Hinweise zur Strategie!).