**Arimaa**

Das Spiel beginnt mit dem Setzen der Figuren in beliebiger Reihenfolge auf den eigenen beiden Grundlinien.

**Arimaa** ist ein [strategisches](http://de.wikipedia.org/wiki/Strategiespiel) [Brettspiel](http://de.wikipedia.org/wiki/Brettspiel) für 2 Spieler, entwickelt von Omar Syed, einem indisch-amerikanischen Informatiker mit Spezialisierung auf [künstliche Intelligenz](http://de.wikipedia.org/wiki/K%C3%BCnstliche_Intelligenz). Syed wurde dabei inspiriert von [Garri Kimowitsch Kasparows](http://de.wikipedia.org/wiki/Garri_Kimowitsch_Kasparow) Niederlage gegen den [Schachcomputer](http://de.wikipedia.org/wiki/Schachcomputer) [Deep Blue](http://de.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue). So wollte er ein neues Spiel entwickeln, welches für [Computer](http://de.wikipedia.org/wiki/Computer) sehr schwierig zu meistern ist, allerdings Regeln haben sollte, die einfach genug sind, dass sein vierjähriger Sohn Aamir sie verstehen kann. Der Name *Arimaa* ist ein [Ananym](http://de.wikipedia.org/wiki/Ananym) von Aamir mit einem vorangestellten a.

2002 veröffentlichte Syed das Arimaa-Regelwerk und lobte bis 2020 ein Preisgeld von 10.000 $ aus für das erste Computerprogramm, welches einen menschlichen Spitzenspieler in einem Turnier mit sechs oder mehr Spielen schlagen kann. David Fotland stellte im Frühjahr 2004 das bis dahin stärkste Arimaa-Programm vor, welches allerdings von Syed selbst in einem Turnier mit 8:0 vernichtend geschlagen wurde. Bis heute wurde im jährlich wiederholten Wettkampf das jeweils stärkste Computerprogramm von den Menschen deutlich geschlagen. Syed hat für die Arimaa-Regeln ein Patent angemeldet und den Namen *Arimaa* schützen lassen. Das Spiel hat mehrere Preise gewonnen, darunter "Bestes abstraktes Strategiespiel" vom GAMES magazine 2011 und "Strategiespiel des Jahres" vom Creative Child magazine 2010.

**Inhaltsverzeichnis**

* [1 Regeln](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Regeln)
  + [1.1 Spielmaterial](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Spielmaterial)
  + [1.2 Spielziel](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Spielziel)
  + [1.3 Spielbeginn](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Spielbeginn)
  + [1.4 Zugregeln und Spielverlauf](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Zugregeln_und_Spielverlauf)
  + [1.5 Alternative Spielenden](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Alternative_Spielenden)
* [2 Taktik und Strategie](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Taktik_und_Strategie)
* [3 Patent und Warenzeichen](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Patent_und_Warenzeichen)
* [4 Sonstiges](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Sonstiges)
* [5 Weblinks](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Weblinks)
* [6 Einzelnachweise](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#Einzelnachweise)

**Regeln**

**Spielmaterial**

Arimaa wird auf einem [Schachbrett](http://de.wikipedia.org/wiki/Schach) üblicher Größe gespielt, auf dem aber vier Felder (c3, f3, c6, und f6) als „Fallen“ gekennzeichnet sind. Die beiden Spieler, Gold und Silber, verfügen über 16 Figuren aus 6 Figurenarten (von der stärksten zur schwächsten Figurenart): 1 Elefant, 1 Kamel, 2 Pferde, 2 Hunde, 2 Katzen und 8 Kaninchen. Diese Figuren können auch durch [Schachfiguren](http://de.wikipedia.org/wiki/Schachfigur) (1 [König](http://de.wikipedia.org/wiki/K%C3%B6nig_%28Schach%29), 1 [Dame](http://de.wikipedia.org/wiki/Dame_%28Schach%29), 2 [Türme](http://de.wikipedia.org/wiki/Turm_%28Schach%29), 2 [Läufer](http://de.wikipedia.org/wiki/L%C3%A4ufer_%28Schach%29), 2 [Springer](http://de.wikipedia.org/wiki/Springer_%28Schach%29) und 8 [Bauern](http://de.wikipedia.org/wiki/Bauer_%28Schach%29)) repräsentiert werden, wobei Gold von Weiß und Silber von Schwarz gespielt wird.

**Spielziel**

Ziel des Spiels ist es, ein eigenes Kaninchen auf die gegenüberliegende Seite zu bewegen. Der Spieler Gold gewinnt also, indem er ein Kaninchen auf die achte Reihe zieht, wohingegen der Spieler Silber ein Kaninchen auf die erste Reihe bewegen muss. Da dies aber schwierig zu erreichen ist, wenn das Brett voller Spielfiguren ist, besteht ein weiteres Ziel darin, gegnerische Figuren gefangen zu nehmen, indem sie in die Fallen geschoben oder gezogen werden.

**Spielbeginn**

Das Spiel beginnt mit einem leeren Brett. Gold platziert seine 16 Figuren in beliebiger Reihenfolge auf den ersten beiden Reihen. Danach setzt Silber seine 16 Figuren ebenfalls beliebig auf die Felder der siebten und achten Reihe.

**Zugregeln und Spielverlauf**

Nachdem alle Spielfiguren platziert wurden, beginnt Gold das Spiel. Es wird abwechselnd gezogen, wobei jeder *Zug* aus einem bis vier *Schritten* bestehen kann.

Jeder Schritt bewegt eine eigene Spielfigur auf ein angrenzendes Feld rechts, links, über oder unter ihrer gegenwärtigen Position. Eine Ausnahme bilden die Kaninchen, die nicht rückwärts ziehen können. Die Schritte eines Zuges können entweder von derselben Figur ausgeführt werden oder beliebig auf mehrere Figuren aufgeteilt werden. Am Ende eines Zuges muss auf dem Spielbrett eine Positionsänderung stattgefunden haben, man kann also nicht eine Figur ein Feld vor und wieder zurückziehen, womit der Zug quasi ausgesetzt wäre. Außerdem darf ein Zug nicht zum dritten Mal im gleichen Spiel dieselbe Position herbeiführen. Diese Regel verhindert Endlosschleifen ähnlich der [Superko-Regel](http://de.wikipedia.org/wiki/Go_%28Spiel%29#Ko) im Spiel Go und unterscheidet sich vom [Schachspiel](http://de.wikipedia.org/wiki/Schach), wo eine dreimalige Positionswiederholung auf Antrag eines Spielers zum Unentschieden führt. Diese Regeln (und die übrigen) machen Arimaa zu einem Spiel, das nie unentschieden endet.

Ein Spieler kann 2 Schritte eines Zuges nutzen, um eine gegnerische Figur mit einer angrenzenden stärkeren eigenen Figur zu *vertreiben*. Beispielsweise kann ein eigener Hund ein gegnerisches Kaninchen oder eine gegnerische Katze vertreiben, aber keinen Hund, kein Pferd, kein Kamel und keinen Elefanten. Die stärkere Figur kann die angrenzende schwächere Figur *ziehen* oder *schieben*. Beim Ziehen bewegt sich die stärkere Figur in ein angrenzendes leeres Feld und das Feld, von dem sie gezogen wurde, wird mit der schwächeren Figur besetzt. Der silberne Elefant auf d5 kann beispielsweise auf d4 (oder c5 oder e5) ziehen und das goldene Pferd von d6 auf d5 ziehen. Beim Schieben hingegen wird die schwächere Figur auf ein angrenzendes leeres Feld geschoben und die eigene Figur besetzt das Feld, auf dem die schwächere Figur eben noch stand. Der goldene Elefant auf d3 kann das silberne Kaninchen von d2 auf e2 schieben und anschließend selbst d2 besetzen.

Eigene Figuren können nicht vertrieben werden. Außerdem kann eine Figur nicht gleichzeitig ziehen und schieben. Der goldene Elefant auf d3 kann nicht sowohl das silberne Kaninchen von d2 auf e2 schieben und das silberne Kaninchen von c3 auf d3 ziehen. Ein Elefant selbst kann nie vertrieben werden, da es keine stärkeren Figuren gibt.

Eine Figur, die an eine stärkere gegnerische Figur grenzt, wird *festgehalten*, es sei denn, sie grenzt außerdem an eine eigene Figur. Festgehaltene Figuren können sich nicht bewegen, allerdings können sie selbst weitere schwächere Figuren festhalten. Das silberne Kaninchen auf a7 wird festgehalten, aber das auf d2 kann sich bewegen, da es an eine weitere silberne Figur grenzt. Das goldene Kaninchen auf b7 wird ebenfalls festgehalten, die goldene Katze auf c1 hingegen nicht. Ein Elefant kann wiederum nicht festgehalten werden, da er die stärkste Figur ist. Er kann allerdings dahingehend blockiert werden, dass er von gegnerischen Figuren so eingegrenzt ist, dass er sie nicht vertreiben kann.

Eine Figur, die eine Falle betritt, ist gefangen und wird vom Spielbrett genommen, es sei denn, eine Figur derselben Partei grenzt an die Falle an. Wenn Silber am Zug ist, kann das goldene Pferd von d6 gefangen genommen werden, indem der Elefant von d5 es auf c6 schiebt. Eine Figur auf einer Falle wird ebenfalls gefangen genommen, wenn alle angrenzenden Figuren derselben Partei wegbewegt werden. Wenn also das silberne Kaninchen auf c4 und das silberne Pferd von c2 wegbewegt werden, entweder freiwillig oder indem sie vertrieben werden, ist das silberne Kaninchen auf c3 gefangen.

Eine Figur kann auch freiwillig auf eine Falle bewegt werden, sogar wenn sie dadurch gefangen genommen wird. Der zweite Schritt beim Ziehen wird dann dennoch vollzogen, auch wenn die ziehende Figur beim ersten Schritt durch eine Falle gefangen genommen wird. Zum Beispiel kann das silberne Kaninchen von f4 nach g4 ziehen, das silberne Pferd anschließend von f2 nach f3. Obwohl es dadurch gefangen genommen wird, kann es noch das goldene Kaninchen von f1 nach f2 ziehen.

In der dargestellten Position könnte Gold in 3 Schritten gewinnen: Der Hund auf a6 kann das Kaninchen von a7 auf a8 schieben. Wenn der Hund sich dann auf a7 befindet, wird das Kaninchen auf b7 nicht mehr festgehalten, wodurch er auf b8 ziehen kann um das Spiel zu gewinnen.

**Alternative Spielenden**

Es gibt weitere Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann außer dass ein Kaninchen das Ziel erreicht. Diese sind aber sehr selten:

* Wenn ein Spieler alle 8 Kaninchen seines Gegners gefangen nimmt, gewinnt er, auch wenn er im selben Zug sein letztes Kaninchen verliert. (Ursprünglich gab es ein Unentschieden, wenn alle 16 Kaninchen gefangen genommen wurden, aber am 1. Juli 2008 änderte Syed die Regeln, um die Möglichkeit eines Unentschiedens zu verhindern.)
* Wenn der Spieler, der am Zug ist, keinen legalen Zug ausführen kann, da alle eigenen Figuren entweder festgehalten werden oder blockiert sind, oder weil alle möglichen Züge wegen dreimaliger Positionswiederholung illegal sind, so verliert dieser Spieler.

Das Spiel geht allerdings weiter, wenn ein gegnerisches Kaninchen nur während eines Zuges auf einem Zielfeld steht, am Ende des Zuges aber nicht mehr.

**Taktik und Strategie**

Eine Übersicht über gute Spielpraktiken gibt das englische [Arimaa Wikibook](http://de.wikibooks.org/wiki/en:Arimaa), insbesondere die Kapitel über [Taktik](http://de.wikibooks.org/wiki/en:Arimaa/Introduction_to_Tactics) und [Strategie](http://de.wikibooks.org/wiki/en:Arimaa/Introduction_to_Strategy).

Fritz Juhnke (zweifacher Arimaa-Weltmeister) hat das Buch 'Beginning Arimaa' (englisch) geschrieben, welches eine sehr gute Einführung in die Taktiken und Strategien gibt, die bis 2009 entdeckt wurden.

**Patent und Warenzeichen**

Omar Syed hat das Regelwerk von Arimaa am 3. Oktober 2003 zum Patent angemeldet und am 3. Januar 2006 wurde ihm das US Patent Nr. 6981700 erteilt. Omar Syed ist auch Inhaber des Markennamens "Arimaa".

Syed hat klargestellt, dass er nicht beabsichtigt, die nichtkommerzielle Nutzung einzuschränken. Hierzu hat er eine Lizenz namens ["The Arimaa Public License"](http://arimaa.com/arimaa/license/) veröffentlicht, mit der erklärten Absicht, "aus Arimaa so weit wie möglich ein gemeinfreies Spiel zu machen und gleichzeitig seine kommerzielle Nutzung zu schützen". Die Lizenz deckt den Gebrauch des Patents und des Markennamens ab.

**Sonstiges**

Omar Syed bietet sein Spiel auch vergünstigt zum Kauf gegen die digitale Währung [Bitcoin](http://de.wikipedia.org/wiki/Bitcoin) an.[[1]](http://de.wikipedia.org/wiki/Arimaa#cite_note-Arimaa_Angebot_von_Omar_Syed-1)