

# Brettspiel

Okard

22. Oktober 2012

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Spielsteine &amp; Spielzüge</b>	<b>2</b>
2.1	Der Spielstein . . . . .	2
2.2	Spielzüge . . . . .	3
2.3	Das Spielbrett . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Das Spiel</b>	<b>4</b>
3.1	Spielstart . . . . .	5
3.1.1	Spielvarianten . . . . .	5
3.2	Aufstellung . . . . .	6
3.3	Das Spiel . . . . .	6
3.4	Gewinnbedingungen . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Spielstein-Liste</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Notation</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Etikette</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Glossar</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>Lizenz</b>	<b>10</b>

# 1 Einführung

Es handelt sich hier um ein strategisches Brettspiel wie Schach oder Shôgi. Gespielt wird auf einem kariertem Spielbrett mit Spielsteinen. Im Gegensatz zu den genannten Spielen herrscht eine größere Individualität. Jeder Spieler kann seine 'Armee' nach seinen Bedürfnissen zusammenstellen, die Anzahl und Art der Spielsteine kann also variieren und ist nicht fest vorgegeben. Zusätzlich wird als Zufallselement ein Würfel verwendet, was ebenso mit einkalkuliert werden muss. Die Regeln sind so konstruiert das man sie leicht verstehen kann. Um das Spiel meistern zu können muss allerdings jedes kleinste Detail bedacht werden.

## 2 Spielsteine & Spielzüge

### 2.1 Der Spielstein

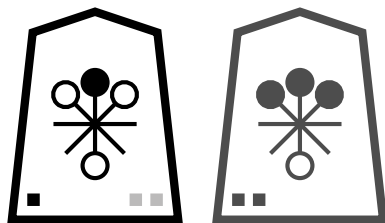


Abbildung 1: Spielstein Vorder- und Rückseite

Der Spielstein ist dem japanischem Shôgi Spielstein nachempfunden. Beide Seiten eines Spielsteins können belegt sein. Die Spitze zeigt die Spielrichtung und somit die Zugehörigkeit zum Spieler an. Die äußeren Kreise an den Kreuzenden geben an in welche Richtung der Spielstein sich bewegen und schlagen kann. Unten links ist in jedem Spielstein dessen Stärke und auf der Frontseite unten rechts die Stärke der Rückseite angegeben. Die Stärke des Spielsteins bestimmt wie viel Aufwand nötig ist um mit diesem Spielstein einen anderen zu schlagen.

Die Spielstärke definiert sich wie folgt:

Symbol	Wertigkeit	Name
■	1	Bauer
■■	2	Ritter
■■■	3	General

Die maximal 8 äußeren Kreise geben an in welche Richtungen der Spielstein ziehen und schlagen darf, sie beziehen sich auf die Felder die um den Spielstein liegen. Wenn ein Spielstein in einer Richtung schlagen darf, so darf er sich auch in diese Richtung bewegen ohne eine andere Figur schlagen zu müssen. Falls für eine Richtung kein Kreis vorhanden ist bedeutet dies das der Spielstein in diese Richtung weder schlagen noch ziehen darf. Durch eine Beförderung des Spielsteins, also das umdrehen auf

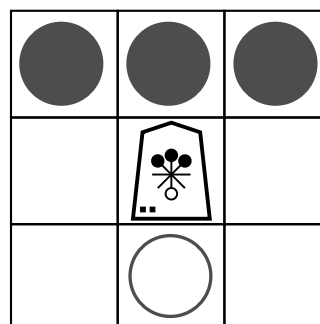


Abbildung 2: Spielstein und Brett

die untere Seite kann sich das Zugverhalten eines Spielsteins jedoch ändern.

Die 3 Bedeutungen im Detail:

Symbol	Wert	Bedeutung
	0	weder Ziehen noch Schlagen
○	1	Ziehen
●	2	Ziehen und Schlagen

Beide Seiten des Spielsteins können Beschriftet sein, die normale obere Seite muss markiert sein (Kreis unten rechts auf dem Stein oder Kreis rechts auf der unteren Kante). Die untere Spielseite des Steins stellt den beförderten Stein da, die untere Seite darf von der Wertigkeit nicht geringer ausfallen als die obere Seite. Das Verhalten des Spielsteins wird durch die momentan oben liegende Spielseite bestimmt. Wieviel ein Spielstein Wert ist ergibt sich aus der Summe der generellen Wertigkeit + Wertigkeiten der einzelnen Richtungen für beide Spielstein Seiten.

## 2.2 Spielzüge

Für einzelne Spielzüge werden **Aktionspunkte** kurz **AP** benötigt, diese werden durch Würfeln bestimmt oder werden vorgegeben. Ein Spielzug besteht also aus dem ermitteln der Aktionspunkte und **4 Phasen** die wie folgt definiert sind.

1. Opfern

Eine Spielfigur opfern um deren Wert als AP hinzuzugewinnen.

Die Spielfigur wandert in den Besitz des Gegners (Oder wird aus dem Spiel entfernt)

2. Bewegen & Schlagen

Eine Spielfigur bewegen und/oder gegnerische Spielfiguren schlagen. Dabei darf nur ein Spielstein in eine Richtung gezogen werden.

3. Befördern

Eigene Spielfiguren befördern (Spielstein umdrehen)

4. Einsetzen




Geschlagene Gegenerische Figuren werden gefangen genommen und können später wieder eingesetzt werden.

Die Reihenfolge muss eingehalten werden, nach einer Beförderung oder dem Einsetzen darf nicht noch ein Spielstein gezogen oder geschlagen werden. Die Kosten für die einzelne Aktionen belaufen sich wie folgt:

Aktion	Kosten
Opfern	+ n AP der Wertigkeit der Figur pro Figur höchstens 3 (insgesamt höchstens 6 AP pro Zug)
Bewegen	- 1 AP
Spielfigur schlagen	- 1 AP - Differenz der generellen Wertigkeit, Ersetzt Bewegen.
Befördern	Differenz der generellen Wertigkeit der 2 Seiten, min. - 1 AP
Einsetzen	Generelle Wertigkeit des Spielsteins der eingesetzt werden soll

### Beispiele

Angreifer	Verteidiger	Kosten AP
■	■	2
■	■■	3
■	■■■	4
■■	■	1
■■	■■	2
■■	■■■	3
■■■	■	1
■■■	■■	1
■■■	■■■	2

## 2.3 Das Spielbrett

Gespielt werden kann generell auf jedem kariertem Brett, empfohlene Standardgrößen sind 8x8 (Schach), 9x9 (Shogi) und 10x10.

## 3 Das Spiel

Ein Spiel ist in folgende Spielphasen unterteilt.

### 1. Spielstart

Jeder Spieler wählt abwechselnd seine Spielsteine bis die passende Armee Größe erreicht ist.

### 2. Aufstellung

Abwechselnd positioniert jeder Spieler einen Spielstein auf dem Spielbrett

### 3. Spiel

Nach dem die Aufstellung komplett ist beginnt das eigentliche Spiel bis ein Spieler gewonnen hat.

Ein Spielzug ist wiederum unterteilt 4 Phasen.

## 3.1 Spielstart

Vor Beginn jedes Spiels wird entschieden welche Spielart gespielt wird und wie groß die eingesetzte Armee sein darf, dies bestimmt man durch eine Vorgabe an Punkten die den Wertigkeiten der Spielsteine entsprechen. Jeder Spieler darf abwechselnd einen Spielstein wählen, dabei wird die Wertigkeit jedes Spielsteins addiert. Sobald die festgelegte Punktzahl erreicht ist darf ein Spieler keine weiteren Spielsteine mehr wählen. Dies wird so lange wiederholt bis beide Spieler ihre Armee als komplett ansehen.

Zudem müssen Gewinnbedingungen, zugelassene Spielsteine und eventuelle Handicaps abgeklärt werden.

Folgende Elemente müssen geklärt werden:

- Spielbrett
- Armeegröße
- Handicaps
- Zugelassene Spielsteine
- Bestimmen der AP
- Gewinnbedingungen

Empfehlungen Armeegröße für Spielbretter:

Brettgröße	Empfohlene Armeepunktzahl
10x10	200
9x9	150
8x8	100

### 3.1.1 Spielvarianten

Spielvariante	
Standard	Spielbrett 9x9, Armeegröße 150

### 3.2 Aufstellung

Abwechselnd werden Spielsteine gesetzt, dabei dürfen nur die eigenen hintersten 2-3 Reihen verwendet werden. Es müssen nicht alle Spielsteine auf dem Feld gesetzt werden, jedem Spieler ist es überlassen wieviele Spielsteine er aus seiner Auswahl im Sideboard lässt. Diese können später durch das bezahlen von Aktionspunkten im Spiel eingesetzt werden.

Brettgröße	Reihen
10x10, 9x9	3
8x8	2

### 3.3 Das Spiel

Jeder Spiel vollzieht abwechselnd einen Spielzug, sobald alle Spieler am Zug waren ist eine Spielrunde zu Ende. Ein Zug besteht also aus folgenden Phasen:

1. Bestimmen der Aktionspunkte (AP)

Die Aktionspunkte die ein Spieler für seinen Zug zur Verfügung hat können auf mehrere Arten bestimmt werden. Es kann jeder Spieler für sich einen W6 werfen, es kann ein W6 geworfen der die AP für die Spielrunde für alle Spieler bestimmt. Es kann alternativ auch eine feste Anzahl an AP für das gesamte Spiel festgelegt werden.

2. Bewegung mit einem Spielstein

Pro Spielzug darf ein Spielstein bewegt werden, die Möglichkeiten sind allerdings durch die Aktionspunkte begrenzt.

3. Befördern von Spielsteinen

Zum befördern wird ein Spielstein herum gedreht und fort an mit der unteren Seite weitergespielt. Die Beförderung ist nicht umkehrbar, außer der Spielstein wird geschlagen und neu eingesetzt.

4. Einsetzen von Spielsteinen

Eingesetzt wird ein Spielstein immer mit der oberen Seite.

**DRAFT: Combo-Spiel**, um mehr Dynamik im Spiel zu haben, zum Beispiel ein Einsetzen→Opfer→Zug. Somit kann man sich unter Einsatz von Figuren zusätzliche Züge erkaufen.

### 3.4 Gewinnbedingungen

*Diese Sektion ist noch ein reiner DRAFT*

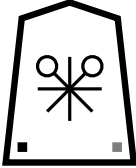
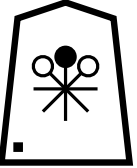
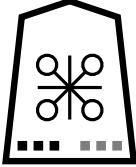
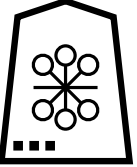
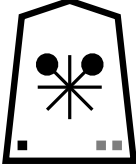
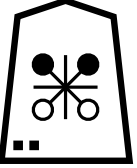
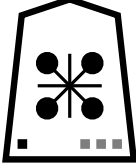
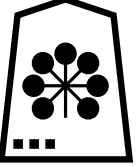
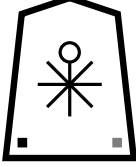
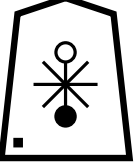
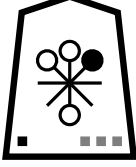
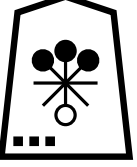
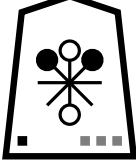
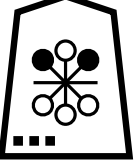
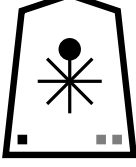
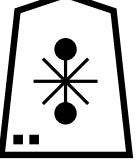
Bisher keine Empfehlungen, reine Ideensammlung.

- Siegpunkte  
Für jeden geschlagenen Spielstein werden die Punkte aufgeschrieben und addiert.
- Sobald eine gewisse Armeegröße (nach Punkten) gefangen genommen worden ist  
Andere Variante der Siegpunkte, die Siegpunkte sind die gefangenen Figuren

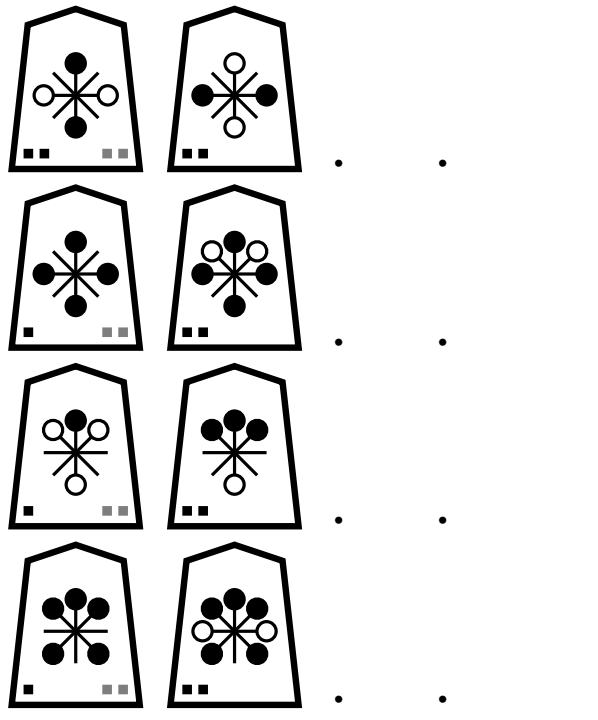
- Schlagen eines Königsteins
- 'Heimbringen' von Spielsteinen  
Gewisse Anzahl von Punkten über das Spielfeld bringen
- Schlagen aller gegnerischen Spielsteine  
(Dauert zu lange?) Kann ewig dauern

## **4 Spielstein-Liste**

Durch die freie Konfiguration der Spielsteine sind sehr viele Kombinationen möglich, aus diesem Grund gibt es hier eine vordefinierte Liste an Spielsteinen. Diese Spielsteine müssen akzeptiert werden, andere Konfigurationen von Spielsteinen erfordern das Einverständnis des Gegenspielers.

Vorderseite & Rückseite		Kürzel	Beschreibung
		.	.
		.	.
		.	.
		.	.
		.	.
		.	.
		.	.
		.	.





## 5 Notation

*Diese Sektion ist noch ein reiner DRAFT*

Pick-Phase:

Pick N-NE-E-SE-S-SW-W-NW-V PI 110000014-220000025 PI -

Place-Phase

PL 110000015 8g PL -

Game Phase:

S\* 8g-7g W PL

Zug	Werte
•	•

## 6 Etikette

Verhaltensregeln während eines Spiels.

## 7 Glossar

## 8 Lizenz

Creative Commons Lizenzvertrag Diese(s) Werk bzw. Inhalt von Okard steht unter einer Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported Lizenz. CC BY-NC-ND 3.0