

Creeper

Die offiziellen Spielregeln von Graham Lipscomb.

Anleitung.

Die zwei Mitspieler waehlen die weissen oder die schwarzen Spielfiguren (Bauern). Jeder Mitspieler kontrolliert ein Team von acht Bauern. Zusatzlich gibt es zweiunddreissig Scheiben, die eine weisse und eine schwarze Seite haben. Diese gehoeren keinem von beiden Mitspielern, sondern stellen ein "Pool" neben dem Spielbrett dar. Beide Mitspieler nehmen Scheiben aus dem Pool waehrend des Spielablaufs.

Das Spielbrett besteht aus Achtecken und Vierecken, wovon die vier Achtecke an den Eckpositionen die "Heimstellen" darstellen; jeder Mitspieler hat zwei Heimstellen an gegenueberliegenden Ecken des Spielbretts. Die sechzehn Bauern werden auf die Felder gestellt, wie in Abbildung 1 angezeigt, d.h. 4 Bauern in jeder Ecke neben der jeweiligen Heimstelle. Zum Spielanfang sind keine Scheiben auf dem Spielbrett.

Ziel/uebersicht.

Das Ziel von Creeper besteht darin, dass jeder Mitspieler als erster eine Kette von Achtecken in Besitz nimmt, die seine beiden Heimstellen verbinden. Der Besitz eines Achtecks wird dadurch gezeigt, dass eine Scheibe auf dem Achteck liegt.

Abb. zwei zeigt, wie Weiss gerade das Spiel gewonnen hat. Seine Gewinnzeile ist mit den schwarzen Strichen verdeutlicht. Die Mitspieler kontrollieren die Scheiben aber nicht; sie werden dadurch gewonnen, dass die Bauern bewegt werden.

Weiss faengt das Spiel immer an. Dann darf jeder Mitspieler wechselweise einen der Bauern bewegen in einer der folgenden drei Weisen. Die Bauern duerfen nur auf den Vierecken stehen und nie auf den Achtecken. Zu keiner Zeit darf ein Bauer auf ein Feld gesetzt werden, das bereits belegt ist.

Die drei zugelassenen Zuege des Bauers sind, wie folgt:

1. Ueber einem Achteck springen (ein diagonaler Zug). Wenn ein Mitspieler ueber einem Achteck springt, nimmt er dieses Achteck dadurch, dass er eine Scheibe aus dem Pool nimmt und sie so auf das Achteck legt, dass seine Spielfarbe oben liegt. Dieser Zug ist unten links in Abb. 3 zu sehen, wo Weiss seinen Bauern von B3 auf A2, A4, oder C4 legen darf, dann eine Scheibe - mit der weissen Seite nach oben - auf das gerade uebersprungene Achteck legen. Wenn ein Mitspieler ein Feld ueberspringt, wo eine Scheibe bereits daraufliegt, laesst er diese Scheibe noch darauf und dreht sie, falls notwendig. Dieses Verfahren, wobei ein Achteck "gestohlen" wird, kann beliebig wiederholt werden; manche Scheibe kann sehr haeufig gewendet werden.

Nur ein Achteck darf in einem Zug uebersprungen werden. Wenn eine Scheibe einmal auf dem Spielbrett liegt, darf sie weder vom Spielbrett entfernt noch auf ein anderes Achteck gebracht werden. Beide Mitspieler duerfen ihre Bauern ueber die vier Heimstellen springen lassen, aber keine Scheibe darf draufgelegt werden.

2. Entlang einer Zeile "shunten" (waage oder senkrecht). Abb. 3 zeigt unten rechts, wie der schwarze Bauer von Feld E2 auf D2, E1, E3 oder F2 bewegen kann.

3. Einen Bauern des anderen Mitspielers gefangennehmen. Der schwarze Bauer auf Feld E5 in Abb. 3 darf auf C5, E3, E7

oder G5 springen, wobei in jedem Fall ein Bauer des Mitspielers uebersprungen und somit gefangengenommen wird. Der gefangene Bauer wird vom Spielbrett permanent abgenommen. Dieser Zug umfaengt 2 Felder (nicht mehr) entlang einer Zeile. Es ist nicht erlaubt, mehr als einen Bauern in einem Zug zu ueberspringen, d.h. eine Serie von Bauern kann nicht waehrend eines Zugs gefangengenommen werden. Die Mitspieler duerfen nicht ueber den eigenen Bauern springen.

Das Ende des Spiels.

Ein Mitspieler gewinnt das Spiel nur dadurch, dass er eine Reihe von Scheiben bildet, wie oben beschrieben. Bitte merken, dass die Achtecke aneinandergesetzt sein muessen, wie in Abb. 2 gezeigt: Achtecke, die diagonal aneinander liegen, sind nicht angeketten, da ein Feld dazwischenliegt. 9 Achtecke bilden die kuerzeste Zeile (wie in Abb. 2 zu ersehen ist) aber die Mitspieler duerfen natuerlich einen laengeren Pfad bilden.

Die Mitspieler muessen immer einen Zug machen, soweit moeglich. Falls ein Mitspieler keinen Zug machen kann und keine Reihe von Scheiben besteht, so geht das Spiel unentschieden aus. Das Spiel wird dadurch nicht gewonnen, dass ein Mitspieler alle Bauern des Gegners gefangenimmt. Bei gezwungener Wiederholung der gleichen Zuege, gilt das Ergebnis als unentschieden.

Notierung des Spieles.

Jedes Feld hat eine einmalige Bezeichnung (s. Abb. 4), die aus den Zeilen (A bis G) und Reihen (1 bis 7) um das Spielbrett zu ersehen ist. Die Bezeichnung der Achtecke basiert auf den zwei Zeilen und den zwei Reihen zwischen denen sie liegen.

Alle Zuege werden so notiert, dass das Ausgangsfeld des Bauers und das Zielfeld und ein Symbol fuer den Typ des Zuges aufgeschrieben wird, z.B.

1. Das Ueberspringen eines Achtecks wird durch ein "+" gekennzeichnet, also **B3 + C4** zeigt, dass ein Bauer von B3 ueber Achteck BC34 springt und landet auf C4.

2. Ein Bindestrich zeigt ein "Shunt", d.h. **E2 - F2** zeigt, dass sich ein Bauer von E2 nach F2 bewegt.

3. Gefangennahme eines Bauers wird durch ein "x" gezeigt, also **E5 x E7** zeigt, dass ein Bauer, dessen Ausgangsfeld E5 ist, einen Bauern auf E6 gefangenimmt und landet auf E7.

(Abb. 3 zeigt diese Zuege)

© Welt Urheberrecht Graham Lipscomb 1995.

Erfunden von Graham Lipscomb 1984-1985.

Design und Produktion Graham Lipscomb 1992-1995.



www.grahams-games.co.uk
email: info@grahams-games.co.uk