

# ALQUERQUE

## VORBEMERKUNG

Dieses Spiel ist im Nahen Osten schon seit etwa 3500 Jahren bekannt. In der Literatur wird es aber erst von *Ali al Isfahani* erwähnt, einem persischen Dichter, der im 10. Jh. n. Chr. lebte. Sein ursprünglicher Name ist unbekannt, wir verwenden heute seinen spanischen Namen, der eine Verballhornung seines arabischen Namens al-qirqat ist. Die älteste ausführliche Beschreibung seiner Regeln stammt denn auch aus Spanien (wohin es mit den Mauren gekommen ist) und ist in dem „Spielbuch“ (*Libro de los juegos*, eigentlich *Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alfonso el sabio*) des kastilischen Königs Alfonso X., genannt „der Weise“, (regierte 1252–1284), enthalten. Mit den Spaniern gelangte es dann auch nach Mittel- und Südamerika, wo es noch im frühen 20. Jh. beliebt war. Es gilt als Vorläufer unseres Damespiels, hat aber durch die Zugmöglichkeiten auch in diagonalen Richtung durchaus seinen eigenen Reiz.

## SPIELANLEITUNG

ALQUERQUE ist für zwei Spieler gedacht. Jeder Spieler erhält zwölf Spielsteine, natürlich jeder in einer anderen Farbe. Wir gehen für die Spielanleitung davon aus, dass es sich um schwarze und weiße Steine handelt, aber natürlich ist jede andere, leicht unterscheidbare Farbkombination möglich.

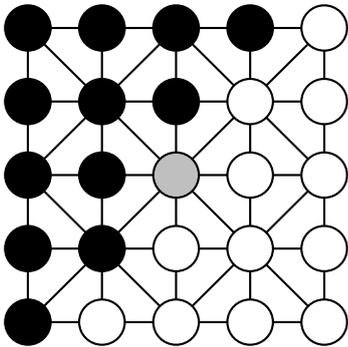


Abb. 1: Anfangsaufstellung.

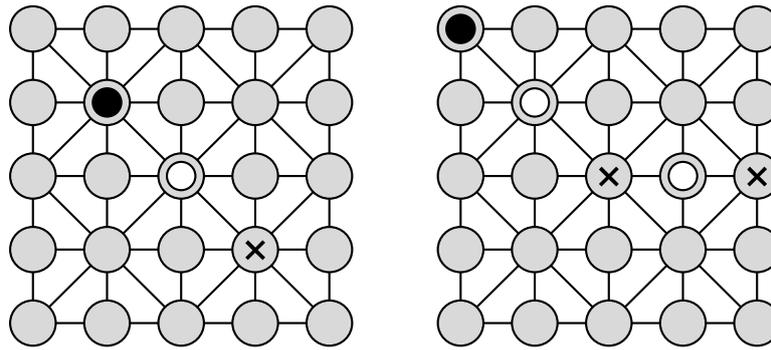
Das Spielbrett besteht aus fünf waagerechten und fünf senkrechten, sowie insgesamt sechs diagonal verlaufenden Linien. Die Bewegung erfolgt über diese Linien, die Steine stehen auf den runden Feldern.

Zu Beginn werden die Steine wie in Abb. 1 gezeigt auf das Spielbrett gestellt: die schwarzen Steine auf die in der Zeichnung schwarzen Felder, die weißen auf die weißen. Das graue Feld in der Mitte bleibt frei.

Im folgenden wird der Spieler mit den schwarzen Steinen „Schwarz“ und der mit den weißen „Weiß“ genannt.

1. Weiß muss als erster ziehen. Das ist in diesem Spiel ein Nachteil, weil der Stein, mit dem gezogen wird, garantiert geschlagen wird.
2. Jeder Spieler muss (!) pro Zug einen seiner Steine ziehen. Kann (oder möchte) ein Spieler keinen Stein ziehen, hat er das Spiel verloren.
3. Ein Stein darf auf ein freies benachbartes Feld ziehen, das mit dem das Feld, auf dem er steht, durch eine Linie verbunden ist.

**Achtung:** Nicht alle Felder können über diagonale Linien erreicht werden.



**Abb. 2:** Beispiele, wie man einen (links) oder zwei (rechts) Steine schlagen kann. Zur Verdeutlichung sind alle übrigen Steine weggelassen worden.

**Achtung:** Ein Stein darf grundsätzlich nicht auf das Feld zurückzukehren, auf dem er in der Runde zuvor gestanden hat (man sollte dieses Feld also mit einer Münze oder dgl. markieren)! Diese Regel gilt jedoch nicht, wenn er auf das Feld zurückkehrt, weil er in diesem Zug einen gegnerischen Stein geschlagen hat.

4. Man schlägt einen Stein seines Mitspielers, indem man mit einem eigenen Stein über ihn hinweg auf ein freies Feld in Zugrichtung hinter ihm springt. Ein geschlagener Stein wird vom Brett genommen.

*Ein Beispiel* (s. Abb. 2 links): Schwarz ist am Zug und könnte über den weißen Stein hinweg auf das mit dem Kreuzchen markierte leere Feld dahinter springen. Wenn er das tut, wird der weiße Stein vom Brett genommen.

**Achtung:** Es gilt Schlagzwang! Wer einen gegnerischen Stein, den er schlagen könnte, nicht schlägt, verliert einen seiner eigenen Steine, die hätten schlagen können! Das gilt natürlich nicht, wenn man in dieser Runde irgendwo sonst auf dem Spielfeld einen anderen gegnerischen Stein schlägt.

In unserem *Beispiel* würde der schwarze Stein also vom Brett genommen werden, wenn er den weißen nicht schlägt, es sei denn natürlich, Schwarz schlägt irgendwo sonst auf dem Spielfeld einen anderen weißen Stein.

**Achtung:** Man kann (und muss sogar) mit einem Stein auch mehrere gegnerische Steine schlagen, wenn das möglich ist.

*Ein Beispiel* (s. Abb. 2 rechts): Schwarz ist am Zug und könnte über den weißen Stein auf das mit dem Kreuzchen markierte leere Feld dahinter springen. Anschließend kann (und muss) er den anderen weißen Stein schlagen. Wie man sieht, müssen die beiden Sprünge nicht in einer geraden Linie erfolgen. Wichtig ist nur, dass das Feld, von dem aus man springt, das Feld, auf dem der Stein des Mitspielers steht, den man überspringt, und das Feld, auf dem man den Sprung beendet, auf ein und derselben Linie liegen.

Würde der schwarze Stein diese Aktion nicht oder nur den ersten Teil machen, würde er zur Strafe vom Spielbrett genommen, es sei denn natürlich, Schwarz schlägt irgendwo sonst auf dem Spielfeld einen anderen weißen Stein.

5. Ein Spieler darf ihn seiner Runde entweder mit einem Stein ziehen oder mit einem Stein schlagen, nicht beides.
6. Ein Spieler hat gewonnen, wenn
  - sein Mitspieler nicht mehr ziehen kann oder will **oder**
  - alle Steine des Mitspielers geschlagen sind.