

Alquerque grande

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 „Spielebuch“ (*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. Im heutigen Südwesten der USA (der bis zur Mitte des 19. Jh. erst zu Spanien und nach der Unabhängigkeit vom Mutterland zu Mexiko gehörte) entwickelten die Zuni-Indianer eine Variante für vier Spieler. Leider habe ich keine Information dazu gefunden, wie diese Variante aussieht, aber ich habe mir die folgenden Regeln für ein „großes“ ALQUERQUE ausgedacht.

Spielanleitung für vier Spieler (einzeln oder in zwei Teams)

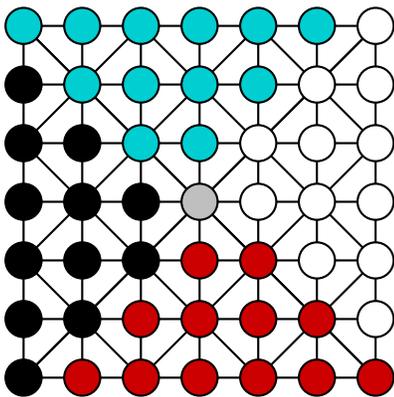


Abb. 1: Anfangsaufstellung bei vier Spielern.

ALQUERQUE GRANDE ist für zwei oder vier Spieler oder für zwei Teams à zwei Spieler gedacht. Bei vier Spielern (ob allein oder in zwei Teams) erhält jeder zwölf Spielsteine, natürlich jeder in einer anderen Farbe. Wir gehen für die Spielanleitung davon aus, dass es sich um schwarze, weiße, rote und türkise Steine handelt, aber natürlich ist jede andere, leicht unterscheidbare Farbkombination möglich.

Wird in Teams gespielt, so spielen die beiden Spieler in einer Mannschaft, die sich auf dem Brett gegenüber stehen, im Beispiel in der Abbildung also bilden der Spieler mit den weißen Steinen und der mit den schwarzen die eine Mannschaft, die beiden anderen die andere.

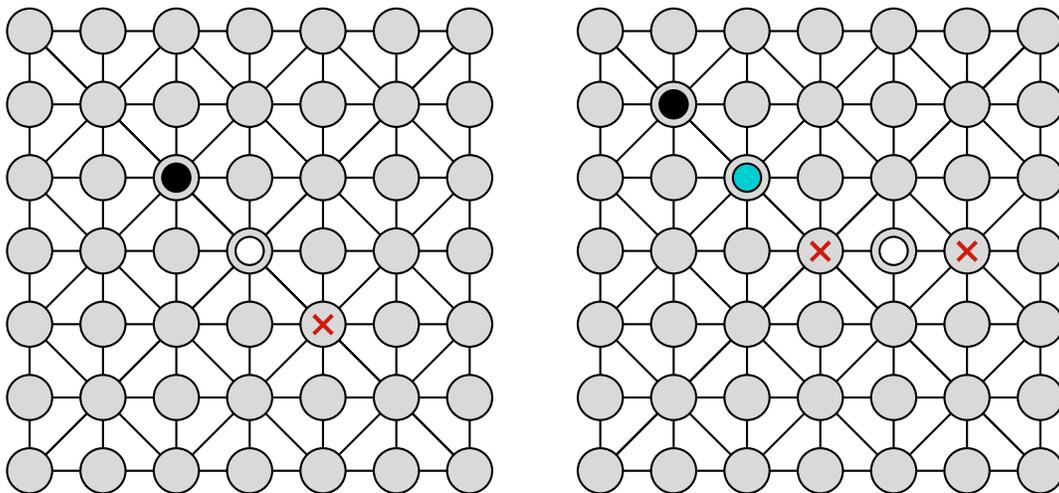


Abb. 2: Beispiele, wie man einen (links) oder zwei (rechts) Steine schlagen kann. Zur Verdeutlichung sind alle übrigen Steine weggelassen worden.

Das Spielbrett besteht aus sieben waagerechten und sieben senkrechten, sowie insgesamt zehn 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 u.s.w. Das graue Feld in der Mitte bleibt frei.

Im folgenden wird der Spieler mit den schwarzen Steinen „Schwarz“, der mit den weißen „Weiß“ u.s.w. genannt.

1. Weiß muss als erster ziehen. Die Spielreihenfolge geht dann gegen den Uhrzeigersinn weiter, d.h. als nächste ist der Spieler rechts vom Spieler mit den weißen Steinen an der Reihe u.s.w. Im Beispiel wäre die Reihenfolge also Weiß – Türkis – Schwarz – Rot. Am Anfang ist es von Vorteil, als letzter am Zug zu sein.
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.

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. 1 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 gegnerischen 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 türkisen Stein auf das mit dem Kreuzchen markierte leere Feld dahinter springen. Anschließend kann (und muss) er noch den 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 schwarzen 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 generischen Stein.

Das Beispiel zeigt auch, dass man durchaus Steine unterschiedlicher Spieler in einem Zug schlagen muss, wenn das möglich ist.

In einem Spiel mit zwei Teams darf man natürlich keinen Stein der eigenen Mannschaft schlagen (oder auch nur überspringen). Im zweiten Beispiel wäre Schwarz in einem Teamspiel also nicht verpflichtet, auch noch den weißen Stein zu schlagen. Einen roten statt des weißen Steins an derselben Stelle müsste er aber schlagen.

5. Ein Spieler darf ihn seiner Runde entweder mit einem Stein ziehen oder mit einem Stein schlagen, nicht beides.
6. Beim **TEAMSPIEL** hat eine Mannschaft gewonnen, wenn
 - das gegnerische Team nicht mehr ziehen kann oder will **oder**
 - alle Steine des gegnerischen Teams geschlagen sind.
7. Bei **VIER EINZELSPIELERN** gibt es zwei Varianten für das Spielende:
 - *Das schnelle Ende:* In dieser Variante endet das Spiel, wenn einer der Spieler
 - nicht mehr ziehen kann oder will **oder**
 - alle Steine verloren hat.

In dieser Variante gewinnt dann der Spieler, der bei Spielende die meisten gegnerischen Steine geschlagen hat. Hier muss man also geschlagene Steine an sich nehmen. Haben zwei

oder gar drei Spieler gleich viele Steine geschlagen, so gewinnt der, der noch die meisten Steine auf dem Brett stehen hat. Gibt es auch dann keine Entscheidung, gibt es auch keinen Sieger.

- *Das langsame Ende:* In dieser Variante geht das Spiel so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Kann oder will ein Spieler nicht mehr ziehen, muss er sofort alle seine Steine vom Brett nehmen und die Partie geht ohne ihn weiter.

Spielanleitung für zwei Spieler

Wird ALQUERQUE GRANDE von zwei Spielern gespielt, erhält jeder von ihnen 24 Steine, zum Beispiel der eine weiße, der andere schwarze. Die Anfangsaufstellung ist dann wie folgt:

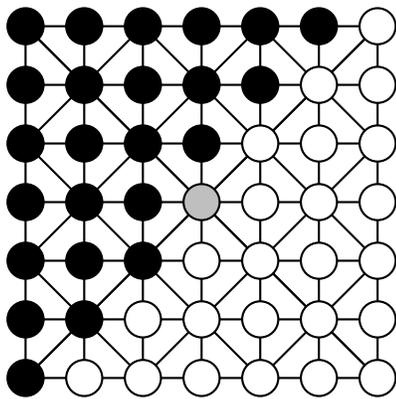


Abb. 3: Anfangsaufstellung bei zwei Spielern.

Ansonsten wird das Spiel dann nach den Regeln für das originale ALQUERQUE ausgetragen, so dass diese Variante hier nicht weiter berücksichtigt wird.