SPARTA

Ein Spiel von Yannick Holtkamp für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielziel

Die Spieler ziehen ihre Spielfiguren - Kämpfer und Helden - über den Spielplan mit dem Ziel, gegnerische Figuren zu schlagen und Städte einzunehmen.

Wer alle Städte unter seine Kontrolle bringt oder sämtliche Figuren des Gegners bis auf eine schlägt, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit 10x10 Feldern
- 16 Kämpfer Je 8 pro Spielerfarbe
- 16 Helden Je 8 pro Spielerfarbe
- 8 beidseitig bedruckte Städte
- 1 Spielanleitung
- Vor der ersten Partie werden alle Kämpfer- und Helden-Holzsteine wie folgt mit Aufklebern versehen:

• 1 Aufkleberbogen (inkl. Ersatzaufklebern)









Städte:





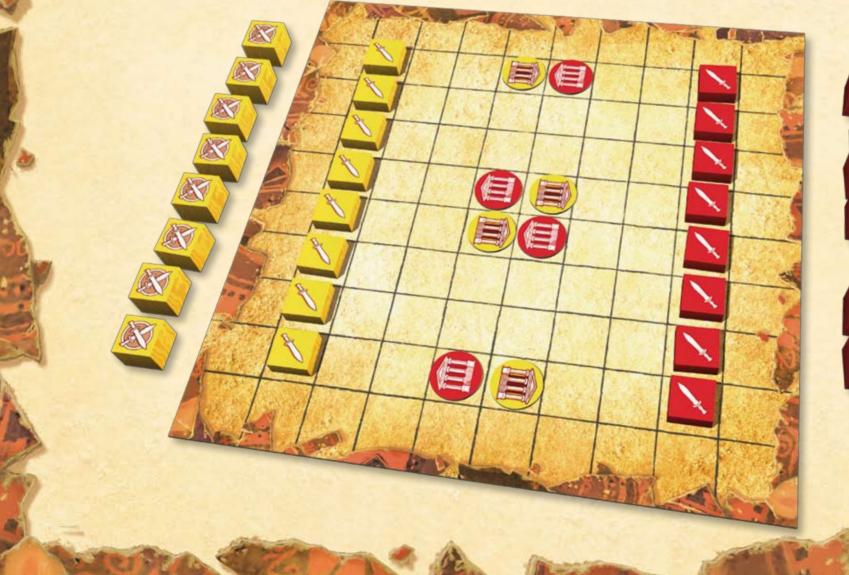






Spielvorbereitung

- 1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- 2. Die 8 Städte werden entsprechend der Abbildung auf den Spielplan gelegt.
- 3. Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe und stellt seine 8 Kämpfer entsprechend der Abbildung auf den Spielplan.
- 4. Jeder Spieler bildet vor sich einen Vorrat mit seinen 8 Helden.
- **5.** Der jüngere Spieler ist Startspieler und das Spiel beginnt.







Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Der Spieler am Zug muss 1 eigene Spielfigur bewegen.

Bewegen der Spielfiguren:

- Ein Kämpfer kann bis zu 2 Felder weit in beliebiger Richtung (waagerecht, senkrecht und diagonal) ziehen. Innerhalb des Zuges darf die Richtung geändert werden.
- Ein Held kann bis zu 3 Felder weit in beliebiger Richtung ziehen. Innerhalb des Zuges darf die Richtung mehrfach geändert werden.

Kämpfer und Helden dürfen dabei nur auf oder über freie Felder bzw. unbesetzte (eigene und gegnerische) Stadtfelder gezogen werden. Ein Zug darf dabei nicht wieder auf dem Ausgangsfeld enden.

Auswirkungen eines Zuges:

Hat ein Spieler seinen Zug ausgeführt, hat dies Auswirkungen, wenn er in eine Stadt zieht oder wenn es nach seinem Zug eingeschlossene Spielsteine auf dem Spielplan gibt. Diese Auswirkungen werden nacheinander in der unten stehenden Reihenfolge abgehandelt:

1. Der Zug endet in einer Stadt

Wurde ein Kämpfer auf eine eigene Stadt gezogen, wird er zum Helden: Die Kämpfer-Figur wird gegen eine Helden-Figur ausgetauscht und kommt aus dem Spiel.

Wurde ein Kämpfer oder Held auf eine **gegnerische Stadt** gezogen, wird die Stadt von ihm eingenommen: Die Stadt wird umgedreht, so dass die eigene Farbe sichtbar ist. Danach wird die Figur auf die Stadt gestellt.

Anmerkung: Wird eine gegnerische Stadt durch einen Kämpfer eingenommen, wird er dadurch nicht zum Helden.

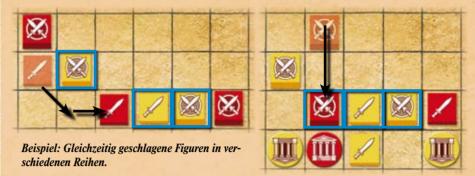
2. Eingeschlossene Spielfiguren

Sind ein oder mehrere Spielfiguren in einer lückenlosen – waagerechten, senkrechten oder diagonalen – Reihe zwischen 2 gegnerischen Figuren eingeschlossen, werden sie geschlagen.



Die Beispiele zeigen die Bewegungen einer Spielfigur (mit mehrfacher Richtungsänderung) und das anschließende Schlagen der eingeschlossenen Figur/Figuren (blau umrandet).

Entstanden durch den Zug mehrere Reihen mit eingeschlossenen Figuren, so werden alle eingeschlossenen – eigene wie gegnerische – Figuren geschlagen.



Beispiel: Gleichzeitig geschlagene Figuren von beiden Parteien.

Entstand eine Reihe, in der beide Spieler gegnerische Figuren eingeschlossen haben, werden alle eingeschlossenen Figuren geschlagen.



Beispiel: Alle 3 geschlagenen Figuren liegen in einer Reihe.

In allen Fällen werden geschlagene Figuren aus dem Spiel genommen.

Sonderfall: Kämpfer in einer eigenen Stadt

Besitzt ein Spieler zu Beginn seines Zuges einen Kämpfer in einer eigenen Stadt, darf er auf die Bewegung einer Spielfigur verzichten und stattdessen diese Kämpfer-Figur gegen eine Helden-Figur austauschen.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der 3 folgenden Bedingungen eingetreten ist:

- Alle Städte sind im Besitz eines Spielers. Dieser Spieler gewinnt.
- Ein Spieler hat höchstens noch eine Figur auf dem Plan. Der Gegner gewinnt.
- Beide Spieler haben jeweils noch 1 oder 2 Figuren auf dem Plan. Es gewinnt der Spieler, der mehr Städte in seinem Besitz hat. Ist die Anzahl gleich, endet das Spiel unentschieden.

