

# EPAMINONDAS

Ein strategisches Brettspiel für 2 Spieler  
von **Robert Abbott**

## EINFÜHRUNG

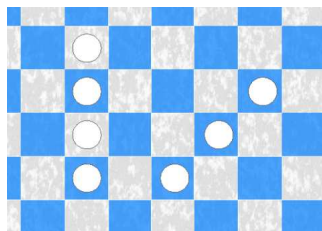
Epaminondas ist nach dem thebanischen General benannt, der die Phalanx erfunden hat. Eine Kampfformation, mit der er die Spartaner im Jahr 371 v. Chr. besiegte. Die Bezeichnung „Phalanx“ wird im Spiel für eine bestimmte Anordnung von Spielsteinen benutzt, die sich zusammen wie eine Einheit bewegen und schlagen können. Das Spiel wurde von Robert Abbott erfunden und von ihm privat im Jahr 1975 veröffentlicht.

## SPIELMATERIAL

Epaminondas wird auf einem schachbrettartigen 14x12-Brett mit 28 schwarzen und 28 weißen Spielsteinen gespielt.

## PHALANGEN

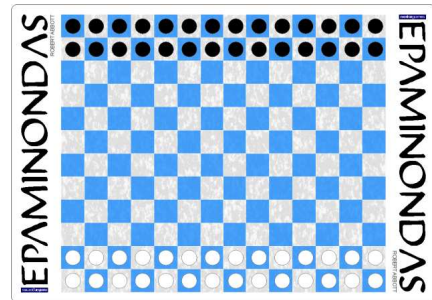
Eine **Phalanx** ist eine verbundene Gruppe von 2 oder mehr Spielsteinen in einer geraden Linie, entweder orthogonal oder diagonal. Ein Spielstein kann zu mehreren Phalangen in verschiedenen Richtungen gehören.



Phalangen

## SPIELREGELN

Zuerst werden die Spielsteine aufgestellt, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.



Ein Spieler spielt mit den weißen, einer mit den schwarzen Spielsteinen. Beginnend mit Weiß, ziehen die Spieler während des gesamten Spiels abwechselnd.

## ZIEHEN

In jeder Runde muss ein Spieler entweder einen einzelnen Spielstein 1 Feld in eine beliebige Richtung auf ein leeres Feld bewegen oder eine Phalanx ziehen. Passen ist nicht erlaubt.

Wenn eine Phalanx zieht, bewegen sich alle Spielsteine der Phalanx die gleiche Zahl von Feldern, in die gleiche Richtung und in einer geraden Linie. Die Richtung der Bewegung muss entweder vorwärts oder rückwärts entlang der Ausrichtung der Phalanx sein. Die Zahl der Felder, die jeder Spielstein zieht, muss gleich oder kleiner sein als die Gesamtzahl der Spielsteine in der Phalanx.

Eine Phalanx kann vor dem Zug auch geteilt werden. In diesem Fall ist die Zahl der Felder, die gezogen werden dürfen gleich oder kleiner der Anzahl der Steine der *ziehenden* Phalanx.

Eine Phalanx kann nicht über den Brettrand hinaus oder auf ein von einem eigenen Stein besetztes Feld ziehen. Unter bestimmten Voraussetzungen beim Schlagen kann der führende (= der

vorderste) Stein einer ziehenden Phalanx auf ein vom Gegner besetztes Feld gezogen werden. In keinem anderen Fall kann eine Phalanx auf oder über einen gegnerischen Spielstein ziehen.

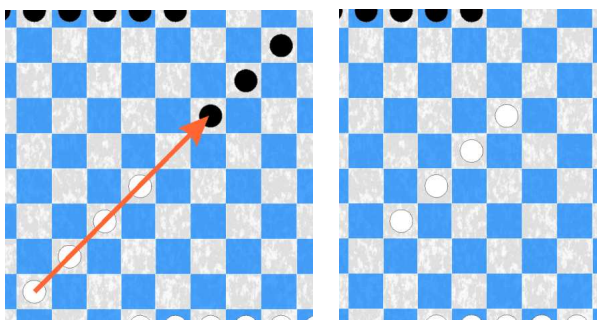
Es ist logisch konsistent (und wahrscheinlich hilfreich) einen einzelnen Stein als eine 1-er-Phalanx zu sehen.

## SCHLAGEN

Unter bestimmten Voraussetzungen kann der führende Stein einer ziehenden Phalanx auf ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld ziehen. Die Bewegung der Phalanx muss damit angehalten werden.

Um auf ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld zu ziehen, muss die Anzahl der Steine der Phalanx, zu der dieser angegriffene Stein gehört und die weiter dahinter in der Richtung zur Angriffsbewegung liegt, immer *kleiner* sein als die Steine der angreifenden Phalanx.

In diesem Fall wird der gegnerische Stein zusammen mit allen anderen Steinen seiner Phalanx in der Richtung des Angriffs geschlagen. Geschlagene Steine werden vom Brett und damit aus dem Spiel genommen.



Die weiße Phalanx schlägt eine gegnerische Phalanx.

## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Grundlinie zu erreichen. Die Grundlinie ist die erste Reihe auf der Seite des jeweiligen Spielers. *Genau genommen* gewinnt man, wenn man *zu Beginn seines eigenen Zuges* mehr eigene Steine auf der Grundlinie des Gegners hat als dieser auf der anderen (der eigenen) Grundlinie.

Ein Beispiel für eine Situation, in der keiner der Spieler eigene Steine auf der gegnerischen Grundlinie stehen hat: Sobald einer der Spieler einen Stein auf die gegnerische Grundlinie ziehen kann, muss der Gegner diesen Stein entweder (a) schlagen oder (b) selbst einen Stein auf die gegenüberliegende Grundlinie stellen. Andernfalls ist das Spiel für ihn verloren.

Ein weiteres Beispiel für eine Situation, in der beide Spieler die gleiche Anzahl von Steinen auf den jeweiligen gegnerischen Grundlinien stehen haben: Wenn ein Spieler einen gegnerischen Stein auf der eigenen Grundlinie schlägt, muss der Gegner sofort danach entweder (a) auch einen Stein auf der eigenen Grundlinie schlagen oder (b) einen weiteren Stein auf die gegnerische Grundlinie ziehen, um nicht zu verlieren.

Es gibt eine letzte Besonderheit: Schwarz kann auf Dauer versuchen mit zu Weiß symmetrischen Zügen ein Unentschieden zu erzwingen. Um diese Situation zu verhindern, ist eine weitere Regel notwendig: Ein Spieler darf einen Stein nicht so auf die gegenüberliegende Grundlinie ziehen, dass damit eine links-rechts Symmetrie auf dem Brett entsteht.