

Ein Strategie-Brettspiel für 2 bis 4 Spieler von  
**Néstor Romeral Andrés**

## EINLEITUNG

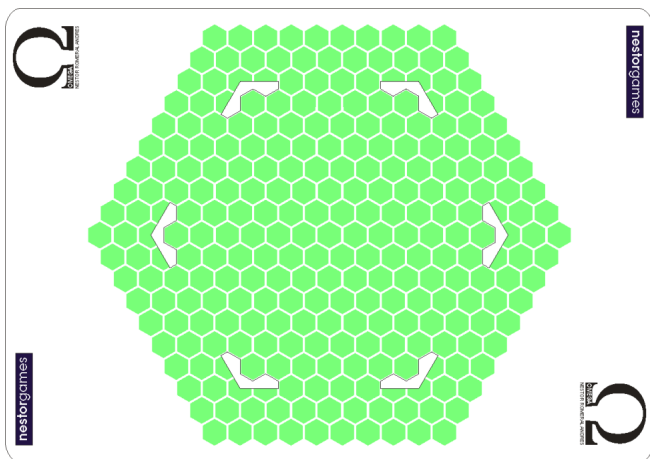
Bei **OMEGA** setzen die Spieler ihre Steine auf die Felder eines sechseckigen Spielbretts und versuchen sie so zu gruppieren, dass sie möglichst viele Punkte ergeben. Der Punktzahl für jede Farbe ergibt sich aus der Multiplikation der einzelnen Gruppengrößen jeder Farbe.

## SPIELMATERIAL

- **OMEGA**-Spielfläche (sechseckig, 10 Sechsecke an jeder Seite, aufgeteilt auf Spielplänen)
- 6 Winkel
- 136 weiße Steine (Spieler A)
- 136 schwarze Steine (Spieler B)
- 91 rote Steine (Spieler C)
- 68 blaue Steine (Spieler D)

## SPIELAUFBAU

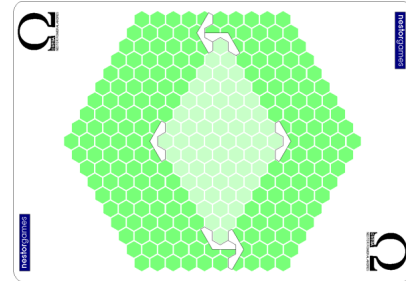
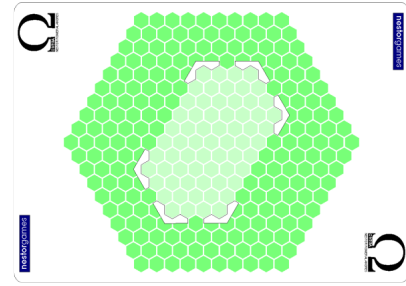
Zuerst wird die Anzahl der Spieler festgestellt (2 bis 4) und die Größe der Spielfläche festgelegt (5 bis 10 Sechsecke an den Spielplanseiten). Die 6 Winkel werden ausgelegt und bestimmen so die gewünschte Spielfeldgröße.



Auslage der Winkel für ein Spiel der Größe 7

In einer **Variante** können auch andere Spielplanformen festgelegt werden.

Beispiele:



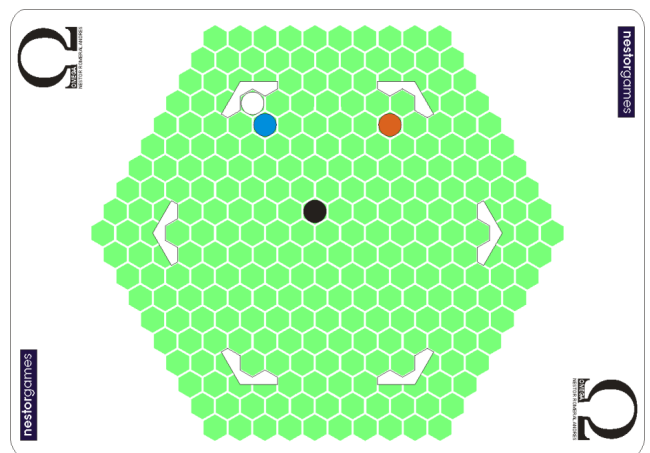
Für das Zweipersonenspiel werden weiße und schwarze Steine benutzt. Ein dritter Spieler benutzt die roten, ein vierter die blauen Steine.

Jeder Spieler hat eine bestimmte Farbe, die er mit einem entsprechenden, vor sich abgelegten Stein signalisiert. Dieser „Farbstein“ wird im Spiel ansonsten nicht eingesetzt.

## WIE MAN SPIELT

Beginnend mit Weiß, ziehen die Spieler abwechselnd entsprechend der Farbordnung weiß, schwarz, rot und blau.

In jeder Runde muss der aktive Spieler **1 Stein jeder Farbe die im Spiel ist**, auf beliebige leere Felder ausspielen. Bei einem Zweipersonenspiel muss der aktive Spieler also 1 weißen und 1 schwarzen Stein spielen, bei 3 Spielern 1 weißen, 1 schwarzen und 1 roten und bei 4 Spielern 1 weißen, 1 schwarzen, 1 roten und 1 blauen Stein.

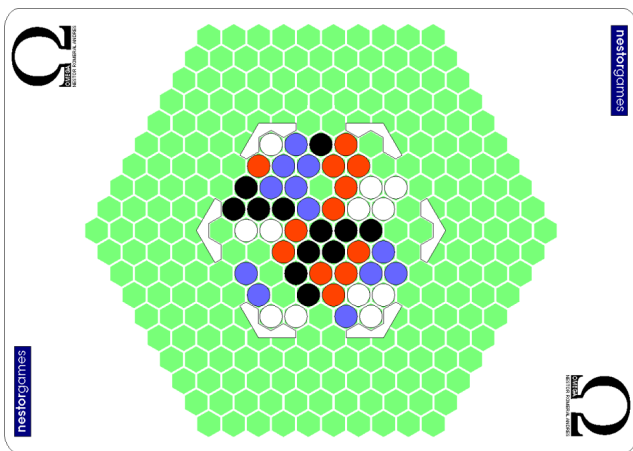


Beispiel: Der erste Zug von Weiß in einem 4-Personenspiel

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet genau **bevor Weiß an die Reihe kommt** und es nicht mehr möglich ist, eine **komplette Runde** für alle Mitspieler zu spielen. Bei einem Zweipersonenspiel werden mindestens 4 leere Felder pro Runde benötigt, 9 Felder für 3 Spieler und 16 Felder für 4 Spieler. Es werden einige Spielfelder am Ende des Spiels leer bleiben.

Am Ende werden verschiedene, zusammenhängende Gruppen gleichfarbiger Steine gebildet worden sein. Der „Wert“ einer solchen Gruppe ist der Anzahl der Steine in dieser Gruppe. Um die Gesamtpunktzahl zu errechnen, werden alle Gruppen der eigenen Farbe miteinander **multipliziert**. Der Spieler mit der größten Punktzahl gewinnt. Herrscht Gleichstand, gewinnt der letzte der Spieler mit der höchsten Punktzahl.



Beispiel eines Endspiels (Größe 5, 4 Spieler). Weiß ist an der Reihe und es gibt nicht genug freie Felder, um eine weitere Runde zu spielen (13 frei, 16 werden benötigt). Das Spiel endet deshalb.

Weiß erzielt  $1 \times 2 \times 2 \times 4 \times 3 = 48$   
Schwarz erzielt  $1 \times 4 \times 7 = 28$   
Rot erzielt  $1 \times 5 \times 2 \times 4 = 40$   
Blau erzielt  $6 \times 2 \times 3 \times 1 = 36$   
Weiß gewinnt!

## DIE KUCHENREGEL

Nach Absprache kann die **Kuchenregel** eingesetzt werden.

Das geht so: Der **erste** Spieler spielt normal. Dann kann jeder Spieler (beginnend mit dem zweiten) entweder ...

- normal **weiter spielen**, indem er Steine platziert oder ...
- die **Farben** mit einem beliebigen **vorhergehenden** Spieler **tauschen** (d. h. die Farbmarker tauschen)

... solange bis der **letzte Spieler** entweder gespielt oder getauscht hat.

Das Spiel geht dann normal weiter, beginnend beim n-ten Spieler, wobei n für die Anzahl der Mitspieler, die **gespielt** haben, plus 1 steht. Wenn **n+1** größer ist als die Anzahl der Mitspieler, dann beginnt **Weiß**.

### Beispiel:

4 Spieler. Die Farbreihenfolge ist wie immer „weiß, schwarz, rot, blau“.

Spieler A (weiß) setzt 4 Steine (einer jeden Farbe).

Spieler B (schwarz) tauscht die Farbe mit A. Jetzt ist A schwarz und B weiß.

Spieler C (rot) setzt 4 Steine (einer jeden Farbe).

Spieler D (blau) tauscht die Farben mit Spieler B (weiß). Jetzt ist D weiß und B blau.

Die erste Runde endet so:

A ist schwarz und hat **gespielt**.

B ist blau und hat **getauscht**.

C ist rot und hat **gespielt**.

D ist weiß und hat **getauscht**.

$n = 2$  (gespielt) + 1. Also ist jetzt **Rot** (Spieler C) an der Reihe.

## 2-SPIELER-TURNIERSPIEL

Bei einem Turnier müssen die Gegner zweimal gegeneinander antreten, einmal mit weiß und einmal mit schwarzen Steinen. Jeder Spieler berechnet seine Gesamtpunktzahl jeweils für Weiß und Schwarz und addiert sie. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Turnier.

Die Kuchenregel kann bei Turnierspielen nicht angewendet werden.

## ANMERKUNGEN UND STRATEGIE

**OMEGA** entstand als ein Experiment von Komplexität und intuitiver Arithmetik. Beide Konzepte vereinigen sich in diesem kleinen Ungeheuer.

Sie werden rasch verstehen, dass es nicht nötig ist, ständig die aktuelle Punktzahl auszurechnen (d. h. Multiplikationen auszuführen), sondern einfach der Intuition zu vertrauen. Wie das gehen soll? Das finden Sie selbst heraus!

Beachten Sie, dass es am Ende des Spiels noch freie Felder gibt. Diese Felder sind sehr wichtig!

Spiele zu zweit auf einen Spielplan größer als 8 Seitenfelder werden nur erfahrenen Spielern empfohlen, denn die Punktzahlen werden dann oft sehr groß.