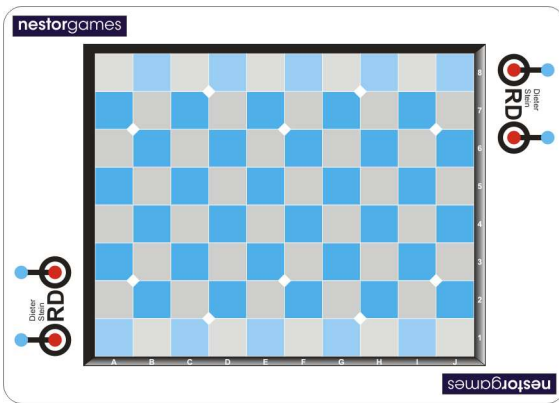




Ein abstraktes Brettspiel für 2 Personen von Dieter Stein

## SPIELMATERIAL

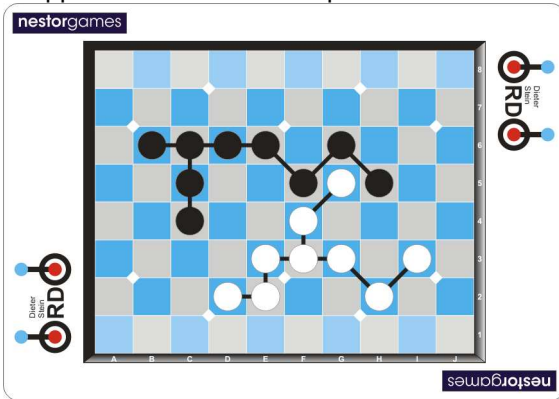
**Ordo** wird auf einem Spielbrett mit 10 x 8 Spielfeldern und mit 2 x 20 Spielsteinen in 2 Farben gespielt.



Ordobrett

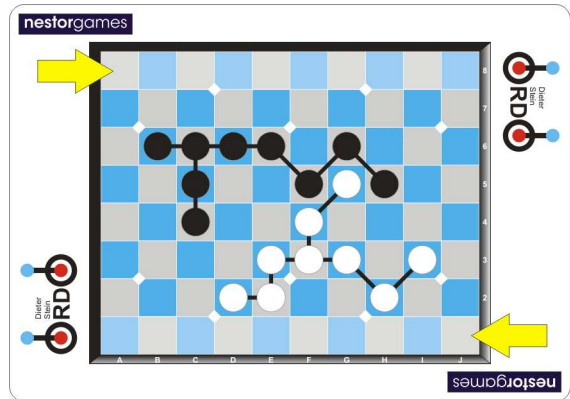
## TERMINOLOGIE

**Gruppe:** Orthogonal oder diagonal verbundene Gruppe aller Steine eines Spielers.



Gruppen

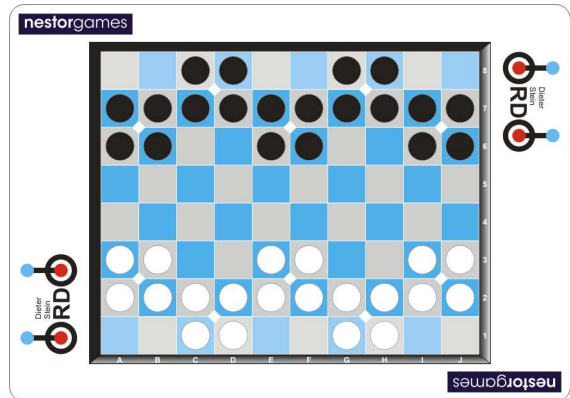
**Grundlinie:** Erste Reihe des Spielbretts aus der Sicht des jeweiligen Spielers.



Grundlinien

## SPIELVORBEREITUNG

Die Steine werden, wie in der folgenden Abbildung gezeigt, aufgestellt:



Aufstellung

## ZIEL DES SPIELS

Die Spieler ziehen ihre Steine und versuchen die Grundlinie des Gegners zu erreichen.

## SPIELABLAUF

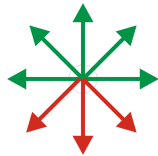
Die Spieler wählen ihre Farbe und nehmen auf ihrer Seite am Brett Platz.

Weiß beginnt, danach machen die Spieler abwechselnd einen Zug. Sie dürfen nicht passen.

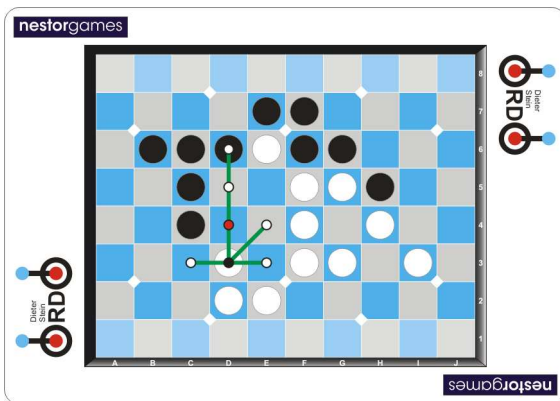
**Verbindung:** Während des gesamten Spiels müssen alle Steine des Spielers, *der gerade einen Zug gemacht hat*, in einer einzigen Gruppe verbunden sein.

**Ziehen und Schlagen:** Es gibt zwei verschiedene Arten die Spielsteine zu ziehen: den **Einzelzug** und den **Ordozug**:

- **Einzelzug:** Ein *einzelner* Spielstein kann vorwärts oder seitwärts, gerade oder diagonal in gerader Linie über beliebig viele **freie** Felder gezogen werden. Er kann den Zug auf einem freien oder einem von einem gegnerischen Stein besetzten Feld beenden. Ein gegnerischer Stein wird auf diese Weise geschlagen und aus dem Spiel genommen. Rückwärts ziehen ist **nur** bei Verbindungszügen erlaubt (s. u.).



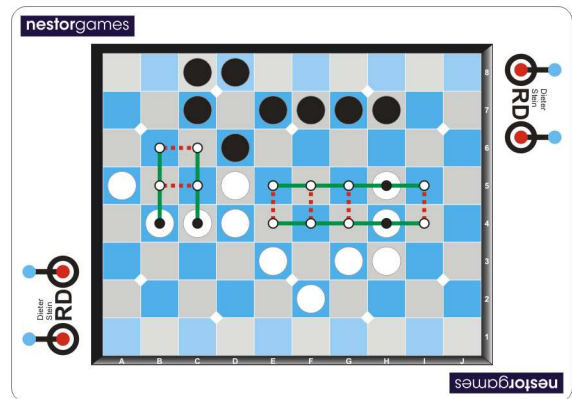
Zugrichtungen der Steine



Der markierte Stein hat 5 mögliche Züge. 1 Feld nach vorne und Felder weiter links sind nicht möglich, da sonst die eigene Gruppe geteilt würde.

- **Ordozug:** Beim Ordozug ziehen 2 oder mehr Spielsteine, die in einer horizontalen oder vertikalen Linie miteinander verbunden sind, Seite an Seite beliebig weit über freie Felder. Sie dürfen nur geradeaus (nicht diagonal) vorwärts (wenn sie horizontal

verbunden sind) oder seitwärts (wenn sie vertikal verbunden sind) ziehen. Sie dürfen *nicht* schlagen.



Alle möglichen Ordozüge für Weiß in dieser Stellung.

**Teilen einer Gruppe:** Wenn die Gruppe eines Spielers geteilt wird, weil der Gegner einen verbindenden Stein geschlagen hat, muss der an der Reihe befindliche Spieler so ziehen oder schlagen, dass seine Gruppe wieder vollständig verbunden ist. Wenn so ein Zug nicht möglich ist, ist das Spiel sofort verloren. Normalerweise ziehen Steine vorwärts oder seitwärts. Wenn jedoch die eigene Gruppe geteilt ist (und nur dann), dürfen Steine auch rückwärts ziehen. Das gilt auch für Ordozüge.

## ENDE DES SPIELS

Das Hauptziel des Spiels ist es, einen Stein auf der Grundlinie des Gegners zu platzieren.

Die Spieler können ein Spiel aber auch verlieren, wenn sie es nicht schaffen, ihre vom Gegner geteilte Gruppe durch einen Zug wieder zu verbinden oder ihr letzter Stein geschlagen wird.

**Anmerkung:** Wenn ein Spieler nur noch *einen* Stein besitzt, dann stellt auch dieser einzelne Stein noch eine Gruppe dar!

Weitere Tipps im Internet auf <http://spielstein.com>.