

SumOn

von Markus Hagenauer

SPIELIDEE

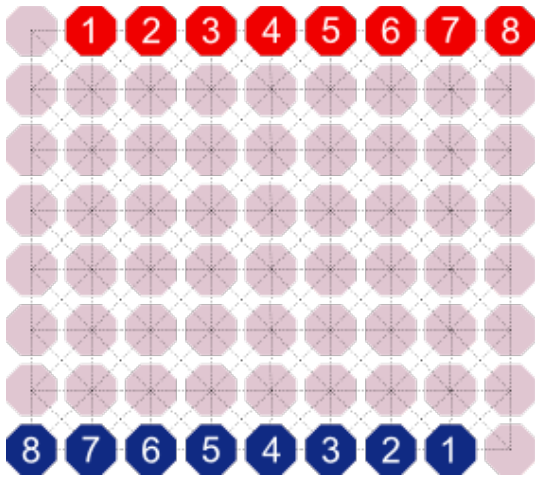
Sum On ist ein abstraktes Strategiespiel für zwei Spieler, bei dem es darum geht, mehrere Züge geschickt aneinanderzureihen. Dabei muss man sowohl die **eigenen** als auch die **gegnerischen** Spielsteine im Auge behalten, um Bonuszüge zu generieren. Somit muss jeder Zug gut überlegt sein.

SPIELMATERIAL

- ein 9×8 Felder großer Spielbrett
- 8 rote Spielsteine mit den Zahlen 1–8
- 8 blaue Spielsteine mit den Zahlen 1–8

SPIELVORBEREITUNG

Legt die 16 nummerierten Spielsteine wie hier dargestellt auf das Spielbrett:



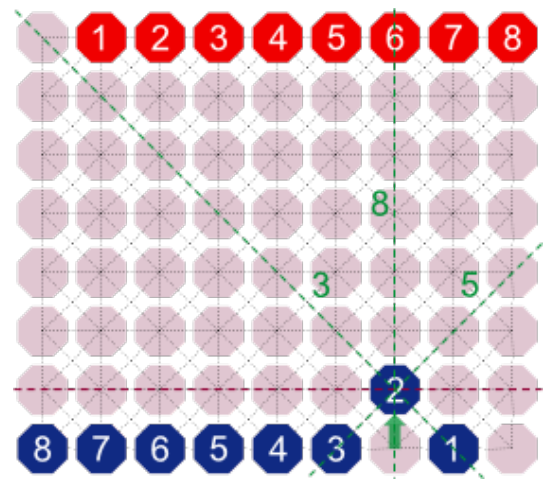
Ein Spieler spielt Blau und beginnt, der andere spielt Rot. Setzt euch am besten so, dass eure Spielsteine auf eurer Seite liegen.

DEFINITION

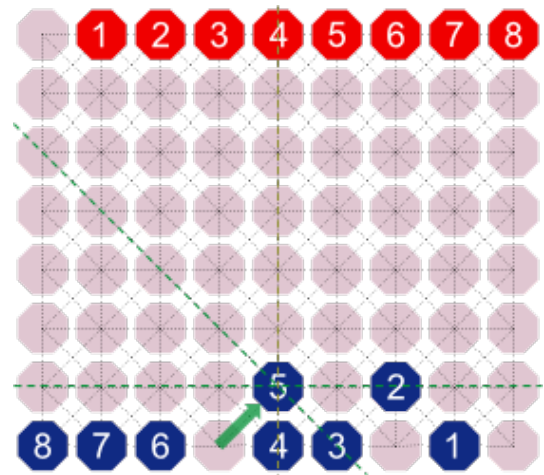
Einen Spielstein zu **bewegen** bedeutet immer, ihn ein Feld vorwärts (entweder orthogonal oder diagonal) auf ein leeres Feld zu bewegen. Man kann Spielsteine nicht weitwärts oder rückwärts ziehen.

SPIELABLAUF

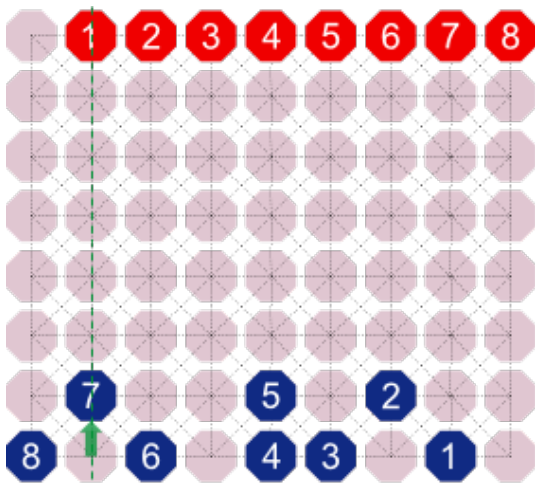
1. Bewege einen **beliebigen** eigenen Spielstein.
2. Wenn der gerade bewegte Spielstein mit anderen Spielsteinen auf einer orthogonalen oder diagonalen Achse liegt, kannst du dich dafür entscheiden, einen Bonuszug auszuführen:
 - a. Wähle eine Achse, die den gerade bewegten und mindestens einen weiteren Spielstein beinhaltet.
 - b. Addiere die Zahlen **aller** Spielsteine auf dieser Achse.
 - c. Bewege den Spielstein, dessen Zahl der Summe entspricht. Wiederhole danach Schritt 2.
3. Dein Zug endet, wenn du keinen weiteren Spielstein mehr bewegen kannst oder willst.



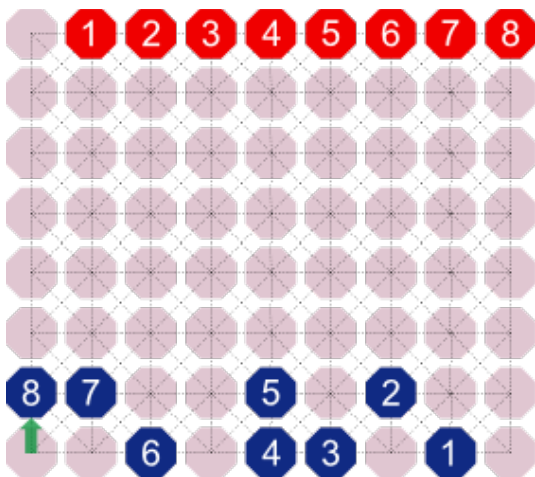
Beispiel: Blau entschließt sich, zuerst die 2 zu bewegen. Damit ergeben sich 3 Achsen aus denen er wählen kann (auf der horizontalen Achse befindet sich kein anderer Spielstein, somit ist diese keine Option). Er könnte also als nächstes die 3, 5, oder 8 bewegen, oder sich dafür entscheiden, seinen Zug zu beenden.



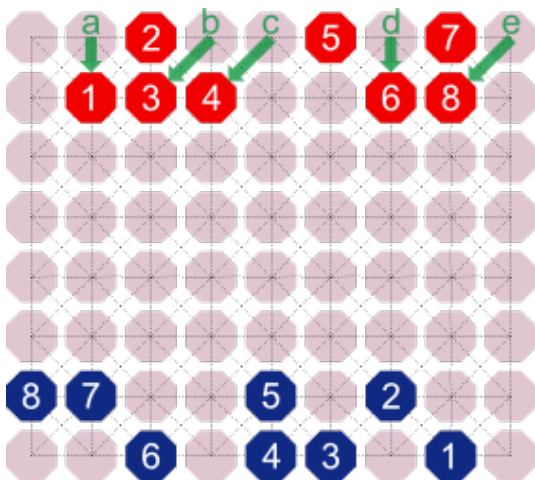
Er entscheidet sich, die 5 diagonal zu ziehen. Jetzt hat er Achsen mit den Summen 7 und 8 zur Verfügung (die Summe von 13 in der vertikalen Achse ist irrelevant, da es keinen Spielstein mit einer 13 gibt).



Er bewegt die 7 geradeaus und erhält eine Achse mit der Summe 8.



Er bewegt die 8 und muss dann seinen Zug beenden.



Rot kommt an die Reihe und zieht die Spielsteine 1, 3, 4, 6, und 8.

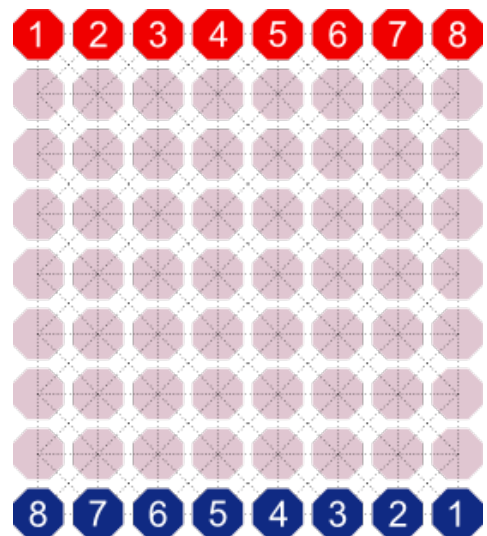
SPIELENDE

Das Spiel endet sobald ein Spieler nicht mehr in der Lage ist, seinen Zug mit einer ersten Bewegung zu beginnen (weil alle seine Spielsteine entweder auf der gegenüberliegenden Seite angekommen sind oder durch andere Steine blockiert werden).

Jeder Spieler addiert dann die Zahlen auf den Spielsteinen, die es auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts geschafft haben. Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der am Zug gewesen wäre und nicht mehr ziehen konnte.

VARIANTEN FÜR ERFAHRENE SPIELER

- Es wird empfohlen, die Kuchenregel (pie rule) anzuwenden, um einen Startspielervorteil auszugleichen:
Nach dem ersten Zug von Blau darf Rot entscheiden, ob er einen normalen Zug machen und als Rot weiterspielen will, oder ob er Seiten tauschen und als Blau weiterspielen will. Wenn er sich für den Tausch entscheidet, übernimmt der Startspieler Rot und ist damit erneut am Zug.
- Beginnt mit einem leeren Spielbrett und setzt abwechselnd je einen eurer Spielsteine in eure Startreihe. Sobald alle Steine gesetzt wurden, wird wie üblich gespielt.
- Dreht das Brett um 90° und spielt von einer Schmalseite zur andern, so dass ihr die Spielsteine 9 Felder weit über ein 8 Felder breites Brett bewegen müsst, statt 8 Felder weit über ein 9 Felder breites Brett.



Autor: Markus Hagenauer.

Regeln und Grafik © Markus Hagenauer and Néstor Romeral Andrés.
Besonderer Dank an Nathan Morse für die redaktionelle Bearbeitung..