

DIETER STEIN

# abande

ein Taktikspiel für 2 Spieler  
ab 8 Jahren

## SPIELMATERIAL

- sechseckiges Spielbrett mit 37 Feldern
- 2 × 18 Spielsteine, weiß und schwarz

## SPIELBRETT

**Abande** wird auf einem sechseckigen Brett gespielt. Die Spielsteine werden auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt.

## SPIELSTEINE

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden 18 Spielsteine. Die Steine werden offen ausgelegt (das sind die Steine „auf der Hand“).

Während des Spiels werden diese Spielsteine auf verschiedene Weise gestapelt. Ein Spieler besitzt einen solchen Stapel, wenn ihm **der oberste Stein** gehört.

## ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Jeder einzelne Spielstein und jeder Stapel von Spielsteinen wird am Ende des Spiels gewertet.

## SPIELABLAUF

Zu Beginn ist das Spielbrett leer. Der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt das Spiel, indem er einen eigenen Spielstein irgendwo auf dem Brett platziert. Dieser Zug wird die „Initiative“ genannt. Danach ziehen die Spieler abwechselnd.

Es gibt grundsätzlich 3 verschiedene Zugmöglichkeiten:

- **Setzen** eines eigenen Steins auf das Brett
- **Ziehen** eines eigenen Steins (oder Stapels), der sich bereits auf dem Brett befindet, auf einen benachbarten Stein (oder Stapel) des Gegners

- **Passen**, was jedoch nur möglich ist, wenn ein Spieler keine Steine mehr in der Hand hat.

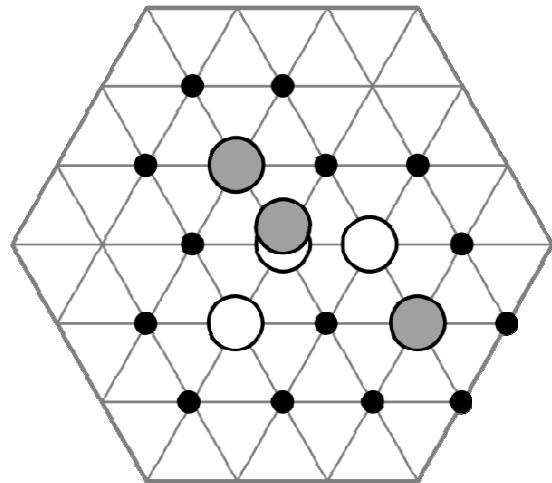
Wenn beide Spieler nacheinander passen, ist das Spiel zu Ende.

## DAS „BAND“

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels müssen **alle** Steine (und Stapel) auf dem Brett miteinander verbunden sein. Kein einzelner Stein und auch keine Gruppe von Steinen darf isoliert stehen.

## NEUE SPIELSTEINE SETZEN

Solange ein Spieler Steine in der Hand hat und auf dem Brett keinen Stein ziehen kann oder will, muss er einen neuen Stein auf ein leeres Feld setzen. Neue Steine müssen **immer angrenzend** an andere (eigene oder gegnerische) Steine (oder Stapel) gesetzt werden.



**Abb.:** In diesem Beispiel gibt es 14 Felder, auf denen ein neuer Stein gesetzt werden kann.

## SPIELSTEINE ZIEHEN

Anstatt einen neuen Spielstein zu setzen, kann ein Spieler einen eigenen Stein (oder einen **vollständigen** eigenen Stapel), der sich bereits auf dem Brett befindet, ziehen:

- Steine (oder Stapel) ziehen 1 Feld weit in eine der 6 möglichen Richtungen.
- Steine (oder Stapel) **müssen** beim Ziehen einen gegnerischen Stein (oder Stapel) **schlagen**. Sie werden dazu **auf** den gegnerischen Stein (oder Stapel) gelegt. Sie können nicht auf ein leeres Feld oder auf eigene Steine (oder Stapel) ziehen.

- Stapel dürfen nicht höher als 3 Steine werden.
- Stapel dürfen nicht wieder geteilt werden.
- Ziehen ist in einer Partie grundsätzlich erst **nach** dem zweiten Zug von Schwarz erlaubt, d. h. Schwarz kann in seinem zweiten Zug nicht den von Weiß zuvor gesetzten Stein schlagen.

## PASSEN

Wenn ein Spieler keine Steine mehr in der Hand hat, kann er passen; sein Gegenspieler kommt erneut an die Reihe. Es kann auch sein, dass ein Spieler passen muss, weil er keinen regulären Zug ausführen kann. Ein Spieler kann, nachdem er gepasst hat, in einer der folgenden Runden wieder ziehen.

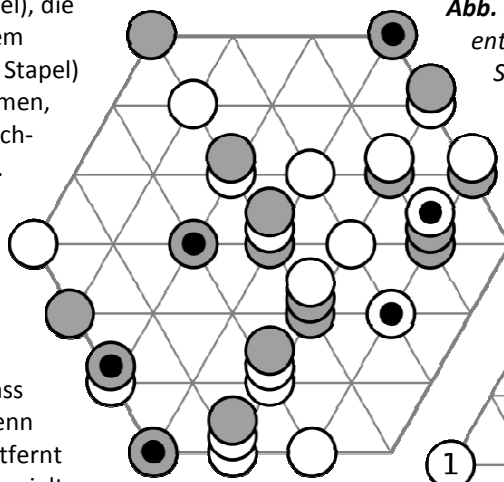
## ENDE DES SPIELS

Wenn beide Spieler direkt hintereinander passen, endet das Spiel.

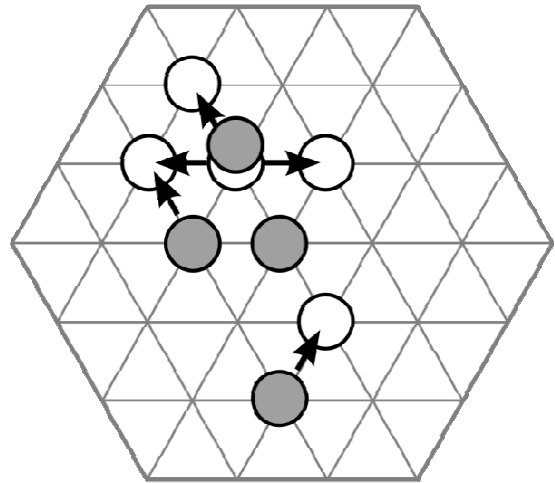
## SCHLAFENDE SPIELSTEINE

Bevor die Spieler ihren Punktestand errechnen, werden Steine (oder Stapel), die **keine** Verbindung zu einem **gegnerischen** Stein (oder Stapel) haben, vom Brett genommen, d. h. sie zählen bei der nachfolgenden Wertung nicht. Beachten Sie, dass Steine innerhalb von gemischten Stapeln in diesem Sinne nicht als verbunden gelten.

Es kann durchaus sein, dass das Band zerteilt wird, wenn schlafende Spielsteine entfernt werden. Bei der Wertung spielt das keine Rolle.

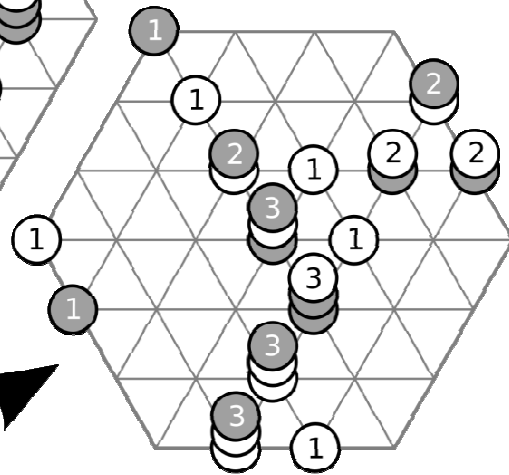


Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt die Partie. Sollten beide Spieler die gleiche Punktzahl erreichen, endet das Spiel unentschieden.



**Abb. oben:** Schwarz am Zug. Abgesehen davon, dass neue Steine gesetzt werden können, gibt es 5 Zugmöglichkeiten für Schwarz. Der Stein in der Spielbrettmitte (Feld d4) ist gebunden und kann nicht ziehen, weil sowohl ein Zug nach e4 als auch nach c4 das Band teilen würde.

**Abb. links:** Nachdem die schlafenden Steine entfernt worden sind, werden die Stapel beider Spieler bewertet. In diesem Beispiel endet die Partie 12:15 für Schwarz.



## WERTUNG

Nachdem die schlafenden Steine entfernt worden sind, wird gewertet. Die Spieler erhalten:

- 1 Punkt für jeden einzelnen eigenen Stein
- 2 Punkte für jeden eigenen Doppelstapel
- 3 Punkte für jeden eigenen Dreierstapel

Weitere aktuelle Informationen finden Sie online:  
<http://abande.com>