

MOMENTUM

Ein Brettspiel von Phillip L. Leduc

EINLEITUNG

Bei **MOMENTUM** legen die Spieler abwechselnd einen Spielstein auf einem leeren Spielfeld ab. Das „Momentum“ des gesetzten Steins wird dabei in alle 8 Richtungen auf Linien von benachbarten Steinen übertragen. Steine, die sich am Ende dieser Linien befinden, werden ein Feld vom abgelegten Stein weg geschoben. Einige fallen vom Spielbrett und werden den entsprechenden Spielern zurückgegeben. Der erste Spieler, der alle seine Steine auf das Spielbrett setzen, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- Ein **MOMENTUM**-Brett (7x7, 7x9, 9x9)
- 12 rote, 12 blaue, 8 grüne, 6 weiße, 6 graue und 6 schwarze Spielsteine
- ein Tragebeutel
- diese Spielregeln

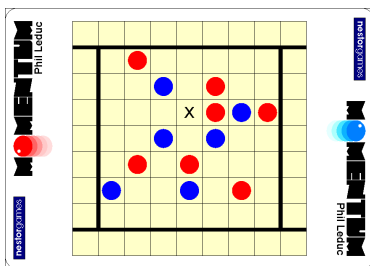
SPIELAUFBAU

Die Spieler (rot und blau) wählen eine Spielbrettgröße und beide Spieler beginnen mit ihrem eigenen Satz von Spielsteinen, entsprechend der folgenden Tabelle. Zu Beginn des Spiels ist das Spielbrett leer.

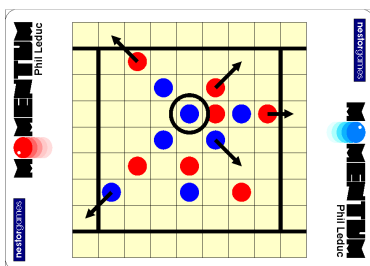
| Brettgröße | 7x7 | 7x9 | 9x9 |
|-------------------------|-----|-----|-----|
| Spielsteine pro Spieler | 8 | 10 | 12 |

SPIELREGELN

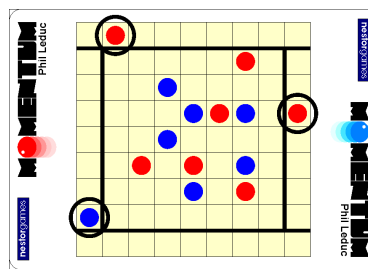
Die Spieler entscheiden, wer beginnt. Mit Ausnahme der Kuchenregel (s.u.) setzen die Spieler abwechselnd einen Stein auf ein leeres Spielfeld. Der letzte Spielstein auf jeder der beliebigen langen Reihen rundherum um den gerade eingesetzten Stein wird danach um genau um 1 Feld nach außen (weg vom eingesetzten Stein) geschoben. Das „Momentum“ wird in alle 8 Richtungen (orthogonal und diagonal) weitergegeben. Wenn jedoch kein Spielstein in einer bestimmten Richtung anliegt, wird in dieser Richtung auch kein Stein verschoben. Das Momentum schiebt den letzten Stein, egal welcher Farbe, weiter. Spielsteine, die auf diese Weise vom Spielbrett geschoben werden, werden dem jeweiligen Spieler zurückgegeben, der sie später wieder neu einsetzen muss.



Beispiel: Ein blauer Spielstein wird bei X abgelegt.



Der blaue Spielstein „drückt“ einige andere Steine 1 Feld weiter.



3 Spielsteine werden den jeweiligen Spielern zurückgegeben.

Die „Kuchenregel“

Bevor der zweite Spieler seinen allerersten Zug machen soll, kann er entweder einen Spielstein setzen oder den gerade vom Startspieler gesetzten Stein durch einen eigenen ersetzen. Der ersetzte Stein wird dem Startspieler zurückgegeben. Der zweite Spieler darf nicht beides machen. In jedem Fall aber geht das Spiel danach mit abwechselndem Einsetzen von Spielsteinen weiter.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der alle seine Spielsteine am Ende seines Zuges (nachdem den Auswirkungen des Momentums!) auf dem Brett untergebracht hat, gewinnt das Spiel.

Tip: Es verliert sehr leicht den Überblick über die Anzahl der bereits eingesetzten Spielsteine des Gegners; die Zahl geht oft hoch und runter. Deshalb sollten es Spieler ansagen, wenn sie nur noch 1 letzten Stein setzen müssen.

VARIATIONEN

Dritter Spieler (grün)

Momentum kann auch zu dritt gespielt werden. Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn, also linksherum, ab. Ein Spieler muss bei dieser Variante unbedingt versuchen einen direkten Sieg des linken Nachbarn zu verhindern, der rechte Nachbar muss nicht berücksichtigt werden. Mit der Kuchenregel wird nicht gespielt.

| Brettgröße | 7x7 | 7x9 | 9x9 |
|-------------------------|-----|-----|-----|
| Spielsteine pro Spieler | 6 | 7 | 8 |

BUMM, BOING, ZISCH!

Das Spielbrett kann herausfordernder gestaltet werden, indem Dämpfer, Puffer und Löcher symmetrisch oder in zufälliger Anordnung vor dem Spiel hinzugefügt werden. Spielsteine dürfen dann auf diese speziellen Felder nicht gesetzt werden. Es wird empfohlen, nicht mehr als 6 solcher speziellen Steine einzusetzen.

Dämpfer (schwarze Steine): benachbart zum letzten Stein einer verbundenen Reihe von Steinen absorbiert der Dämpfer das Momentum, so dass der letzte Stein nicht weitergeschoben wird.

Puffer (graue Steine): benachbart zum letzten Stein reflektiert ein Puffer das Momentum in die entgegengesetzte Richtung. Zwei Steine können auf diese Weise in dieselbe Richtung verschoben werden, einer wegen des reflektierten und einer wegen des normal wirkenden Momentums. Gerade eingesetzte Steine werden niemals durch ein reflektiertes Momentum bewegt. Es könnten sonst unentscheidbare Situationen entstehen. Wenn ein Stein zwischen 2 Puffern eingesetzt wird, gibt es also keinen Momentum-Effekt in diesen Richtungen.

Löcher (weiße Spielsteine) verändern den Aufbau des Spielbretts. Spielsteine, die in ein Loch geschoben werden, werden den Spielern zurückgegeben, so als wären sie vom Brett geschoben worden. Beim Spiel auf dem 9x9-Brett ist ein Loch in der Mitte des Spielbretts sehr empfehlenswert.