

SYMBOL

Ben Stanley

Ein abstraktes Strategiespiel für 2 Spieler

EINLEITUNG

Dieses abstrakte Spiel wird auf einem 7x7 Felder großen Spielplan gespielt, der zusätzlich in drei *Areale* und neun *Regionen* aufgeteilt ist. Die Spieler setzen grüne, blaue, weiße rote und schwarze Steine ein, die aristotelischen Elemente (Erde, Wasser, Luft, Feuer) und „Äther“, um die Regionen unter Kontrolle zu bringen und den gegnerischen „König“ zu besiegen. Die Spieler wählen 15 Spielsteine in beliebiger Zusammenstellung und einen König. Zunächst, am Beginn des Spiels, ist nur dieser König auf dem Spielplan, die andere Steine werden nach und nach im Laufe des Spiels als Verstärkung eingebracht.

Jeder Spielstein hat unterschiedliche Bewegungsregeln und Kräfte und die Spieler können sie sogar kombinieren, indem sie Steine stapeln. Ist ein Spieler an der Reihe, wählt er einen Stein oder einen Stapel auf einem Feld und setzt ihn ein, indem er ihn bewegt, mit ihm den Gegner verschiebt, schlägt oder auch neue Steine ins Spiel bringt.

Die Spielsteine haben ein Symbol (einen Kreis) auf einer Seite. Ein Spieler übernimmt diese „Symbolseite“ und macht auch den ersten Zug. Der andere Spieler zieht mit der unmarkierten Seite der Spielsteine.

SPIELMATERIAL

Ein *Symbol*-Spiel beinhaltet:

- einen Tragebeutel
- einen Spielplan
- 30 Hauptsteine (6 grüne, 6 blaue, 6 weiße, 6 rote und 6 schwarze)



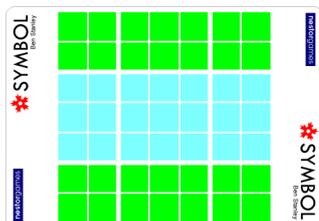
- 2 „Könige“



- diese Spielregeln

SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird so ausgelegt, dass die Landareale (grün) auf den beiden den Spielern zugewandten Seiten zum liegen kommen und das Wasser in der Mitte ist.



Jeder Spieler wählt nun 15 Spielsteine und einen „König“ (gelb). Dem Basisspiel sind genug Steine beigegeben, so dass jeder Spieler **drei** einer jeden Farbe auswählen kann. Diese Auswahl ist sehr ausgewogen und effektiv, beide Spieler können sich aber auch auf eine andere Startauswahl einigen. Wenn weitere Zusammenstellungen ausprobiert werden sollen, können weitere Spielsteine für SYMBOL erworben werden.

Spieler 1 benutzt die Spielsteine mit der Symbolseite nach oben, Spieler 2 dreht seine Steine auf die andere Seite (ohne Symbol).

Wenn beide Spieler alle 16 Spielsteine haben, legen sie sie am Rand des Spielplans aus, so dass der Vorrat der Spieler während des Spiels immer ersichtlich ist.

Der Startspieler wird bestimmt und die Spieler drehen ihre Steine auf die von ihnen gewählte Seite. Das Spiel beginnt.

Der erste Zug der Spieler ist immer das Aufstellen des Königs auf ein beliebiges Feld des Landareals auf ihrer Seite. Danach kommen die Spieler nacheinander an die Reihe.

Der Spielplan

Der Spielplan ist in zwei Landareale eingeteilt, die durch Wasser geteilt werden. Diese drei Areale sind zudem in neun separate Regionen (drei Regionen pro Areal) eingeteilt. Verstärkung während des Spiels ist nur in kontrollierten Regionen erlaubt (siehe unten). Wasserfelder neben Land wird die *Küste*, und Landfelder neben Wasser das *Ufer* genannt.

Ziel des Spiels

Symbol gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König als Erster schlägt. Das Spiel endet auch dann, wenn ein Spieler aufgibt oder es kann unentschieden ausgehen, wenn sich beide Spieler darauf einigen, beide Könige gleichzeitig geschlagen werden (durch eine schwarze Bombe), wenn ein Sieg für keinen der Spieler möglich ist oder wenn sich eine Spielposition dreimal wiederholt.

Ein Spielzug

Ist ein Spieler an der Reihe, setzt er die *Kraft* eines Spielsteins oder mehrerer *gestapelter* Spielsteine ein. Die Kraft ist für die verschiedenfarbenen Steine unterschiedlich. Sie ermöglicht das Bewegen des eigenen Spielsteins, das Verschieben und Schlagen gegnerischer Steine, sowie das Einsetzen neuer Steine.

Steine können sich immer über von eigenen Steinen besetzten Feldern bewegen, auf eigene Steine stapeln, **aber niemals über gegnerische Steine ziehen**.

Gestapelte Spielsteine kombinieren die Kräfte aller enthaltenen Steine. Stapel, die immer aus den Steinen *eines* der Spieler bestehen, können beliebig hoch werden und entweder zusammen oder in Teilen eingesetzt werden (Details siehe unten).

GRÜN: Land(-Spielsteine)

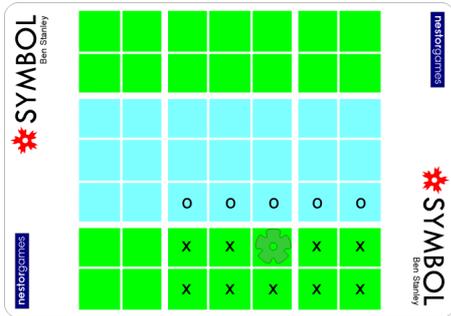
Bewegung: bis zu 2 Felder

Kraft: Richtung kann während des Zuges verändert werden

Einschränkung: Muss an *Land* bleiben, es sei denn der Spielstein ist Teil eines *Stapels*

Diese Spielsteine müssen an Land bleiben, es sei denn sie sind oder werden Teil eines Stapels. An Land können sie 1

oder 2 Felder in beliebige Richtungen ziehen und können währenddessen die Richtung auch ändern. Sie schlagen gegnerische Steine *an Land*, indem sie auf deren Feld landen. Sie können auch gegnerische Steine an der Küste schlagen, wenn sie diese Felder durch normalen Land-Zug erreichen könnten. In diesem Fall wird der gegnerische Stein entfernt, der Angreifer aber auf einem Nachbarfeld am Ufer platziert.



Beispiel: Der Land-Spielstein kann auf jedes mit „x“ markiertes Feld ziehen. Ein gegnerischer Stein auf einem der mit „o“ markierten Feldern kann ebenfalls geschlagen werden. Entweder gleich nebenan oder nach einem Zug auf eines der *Nachbarfelder*, denn das Zielfeld ist Wasser und nicht direkt erreichbar.

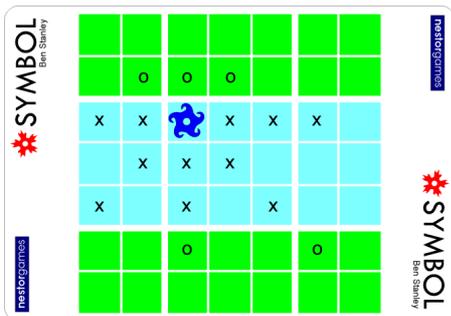
BLAU: Wasser(-Spielsteine)

Bewegung: bis zu 3 Felder

Kraft: größte Reichweite aller Spielsteine

Einschränkung: muss in einer geraden Linie ziehen oder schlagen und muss im Wasser bleiben (es sei denn als Teil eines Stapels)

Diese Spielsteine müssen auf dem Wasser bleiben, es sei denn sie werden oder sind Teil eines Stapels. Im Wasser können sie 1 bis 3 Felder in gerader Linie in eine beliebige Richtung ziehen. Sie schlagen gegnerische Steine im Wasser, indem sie auf deren Feld landen. Sie können auch Steine am Ufer schlagen, wenn sie diese Felder mit normalem Zug erreichen könnten. In diesem Fall wird der Stein auf dem *Nachbarfeld* geschlagen.



Beispiel: Dieser Wasser-Spielstein kann auf jedes der mit „x“ markierten Felder ziehen. Er kann auch einen gegnerischen Stein, der sich auf einem mit „o“ markierten Feld befindet, schlagen. Dazu müsste sich der Wasser-Spielstein aber auf ein Nachbarfeld *bewegen*.

WEISS: Luft(-Spielsteine)

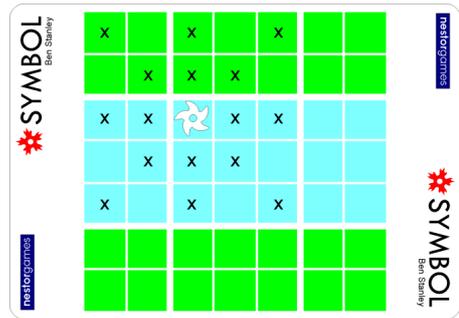
Bewegung: bis zu 2 Felder

Kraft: kennt keinen Unterschied zwischen Land und Wasser

Einschränkung: muss in gerader Linie ziehen

Diese Spielsteine können 1 oder 2 Felder in gerader Linie und in beliebiger Richtung ziehen, egal ob über Land oder über

Wasser. Für Angriff und Verteidigung sind diese Steine bestens ausgestattet. Sie schlagen einen gegnerischen Stein nur dann, wenn sie auf dessen Feld landen.



Beispiel: Dieser Luft-Spielstein kann auf alle mit „x“ markierten Felder ziehen und dort auch einen gegnerischen Stein schlagen.

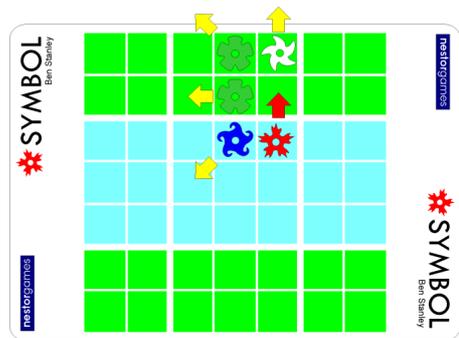
ROT: Feuer(-Spielsteine)

Bewegung: 1 Feld, außer im Stapel

Kraft: Schiebt benachbarte gegnerische Steine

Diese Spielsteine dürfen nur 1 Feld weit ziehen, es sei denn sie befinden sich mit anderen Steinen in einem Stapel. Nach ihrem Zug schieben sie alle benachbarten gegnerische Steine 1 Feld weit von sich weg. Rote Spielsteine können sich an Land und im Wasser bewegen und sie können auch auf verschiedene Weise gegnerische Steine vom Brett schieben: wenn sie ihren Zug auf einem gegnerischen Stein beenden oder wenn sie auf einem Nachbarfeld stehen bleiben, aber der gegnerische Stein hat keine Ausweichmöglichkeit (weil er am Brettrand steht oder eine nicht erlaubte Region betreten werden müsste). In diesem Fall wird dieser Stein vom Brett genommen oder er detoniert (im Falle eines schwarzen Steins, s.u.).

Rote Steine schieben nur am Ende des Zuges, nicht wenn sie gerade als Verstärkung eingesetzt wurden. Außerdem können Steine neben einen roten Stein ziehen, ohne von diesem sofort geschoben zu werden.



Beispiel: Dieser Feuer-Stein zieht und schiebt danach die gegnerischen Wasser-, Erd- und Luft-Steine 1 Feld von sich weg. 1 grüner Stein und der weiße werden entfernt, weil sie über den Brettrand geschoben werden.

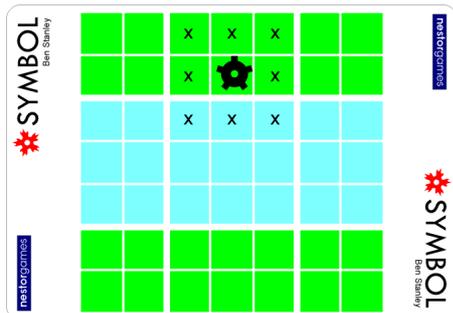
SCHWARZ: (Äther)-Spielsteine

Bewegung: Keine, es sei denn in einem Stapel

Kraft: detoniert und entfernt sich dabei selbst und alle Steine in dem umliegenden Feldern

Diese Spielsteine können sich nicht bewegen, es sei denn sie sind Teil eines Stapels. Wenn sie vom Gegner entfernt werden oder vom eigenen Spieler gezündet werden, detonieren sie und entfernen dabei sich selbst und alle Steine

im Umkreis (orthogonal und diagonal). Es werden alle Steine, egal welchem Spieler sie gehören entfernt. Es kann dabei auch zu einer Kettenreaktion kommen, wenn sich auf einem Nachbarfeld ein weiterer schwarzer Stein befindet.



Beispiel: Wenn dieser Äther-Stein detoniert, wird er und alle Steine, die sich auf mit „x“ markierten Felder befinden, entfernt.

GELB: (der „König“)

Bewegung: Keine, es sei denn in einem Stapel

Kraft: kann Verstärkung anfordern

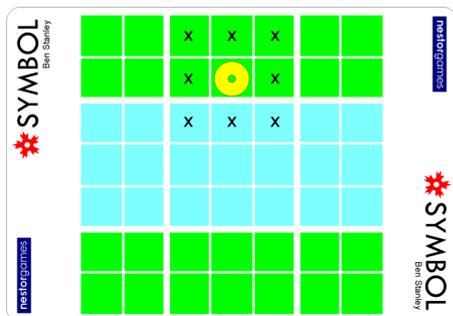
Einschränkung: das Spiel ist verloren, wenn der König geschlagen wird.

Der „König“ kann nicht selbst ziehen, es sei denn er ist Teil eines Stapels. Das Spiel ist verloren, wenn er geschlagen wird. Der König kann neue Steine einsetzen.

Wenn ein Spieler seinen „König“ einsetzt, können grüne, blaue, rote oder weiße Spielsteine eingesetzt werden und zwar auf dem Feld des Königs selbst oder auf einem Nachbarfeld (also in der Regel auf 9 Feldern, am Rand oder in der Ecke des Spielplans gibt es entsprechend weniger Möglichkeiten). Schwarze Steine sind eine Ausnahme: sie können zusätzlich auch auf oder neben anderen Steinen des aktiven Spielers eingesetzt werden (ausgenommen sind allerdings andere schwarze Steine).

Ein Spieler kann eine Verstärkung nicht direkt auf einem gegnerischen Stein einsetzen.

Der Spieler, der seinen König einsetzt, kann auch mehrere Steine auf einmal auf das Spielbrett bringen! Er kann einen (1) neuen Stein **und** einen (1) weiteren Stein für jeweils drei (3) „kontrollierte“ Regionen einsetzen. Eine Region wird kontrolliert, wenn mindestens ein Stein dieses Spielers darauf steht **und** gleichzeitig kein Stein des Gegners. Das Spielbrett besteht aus 9 Regionen. Ein Spieler muss nicht zwingend die zur Verfügung stehende Anzahl an Verstärkung einsetzen.



Beispiel: Dieser König kann einen neuen Stein auf seinem (gestapelt) oder auf den 8 benachbarten Feldern einsetzen.

Gestapelte Steine

Gestapelte Steine können sich gegenseitig transportieren und so Einschränkungen hinsichtlich des Geländes ausgleichen. Stapel können ziehen, wie jeder beliebige Stein dieses Stapels ziehen könnte. Auch ein roter Stein im Stapel ist weiterhin wirksam und kann gegnerische Steine nach dem Zug wegschieben und ein schwarzer Stein im Stapel kann ebenso detonieren. Ein König kann neue Steine einsetzen und zwar vor oder nach dem Zug oder wenn nur ein Teil des Stapels gezogen wird (die Anzahl der neuen Steine muss aber im Auge behalten werden).

Es kann ein kompletter Stapel oder ein *beliebiger* Teil des Stapels gezogen werden. Die Reihenfolge der Steine in einem Stapel spielt keine Rolle, solange die Art aller Steine von beiden Spielern überprüft werden kann.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn einer der beiden Könige geschlagen wird. Wessen König geschlagen wird, verliert das Spiel. Es sei denn es werden beide gleichzeitig geschlagen, dann endet das Spiel unentschieden. Das Spiel kann auch enden, wenn ein Spieler aufgibt oder in unentschiedenen Situationen wie weiter oben bereits beschrieben.