Atoll Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Atoll Spielregeln.....	1
Idee und Spielziel.....	2
Spielablauf.....	3
Spielende und Gewinner.....	4
Taktik.....	6

Atoll Spielregeln

Idee und Spielziel

Atoll ist ein Spiel von Mark Steere, das auf einem Sechseckraster gespielt wird. Atoll ist in gewisser Hinsicht eine Verallgemeinerung des Spiels **Hex** und ist aus der Familie der Spiele, bei der gegenüberliegende Dinge verbunden werden müssen, wie zum Beispiel auch **Twixt**. Der Spielplan bei Atoll verbindet 8 Inseln, je 4 je Spielerfarbe. Spielziel jedes Spielers ist, die zwei seiner Inseln, die auf gegenüberliegenden Seiten des Spielplanes liegen, durch eine **ununterbrochene Kette seiner Farbe** zu verbinden.

Rechts die

Startstellung: (Zu verbinden sind Katzen mit Gräten, oder Hasen mit Möhren)

Spielablauf

Schwarz beginnt die Partie und färbt ein Feld seiner Wahl schwarz, danach wechseln sich die Spieler ab und färben jeweils ein weiteres leeres Feld ihrer Wahl in ihrer jeweiligen Farbe.

Sonderfall, erster Zug von Weiß. Schwarz hat den ersten Zug und damit einen Vorteil. Daher kommt die sogenannte **Tortenregel** zum Einsatz, um das Spiel fair zu machen: Der zweite Spieler hat in seinem allerersten Zug (zunächst Weiß) das Recht, kein Feld einzufärben, sondern stattdessen die schwarze Farbe zu übernehmen, indem er auf das erste schwarze Feld klickt. Danach ist sein Gegner (jetzt Weiß) an der Reihe. Schwarz wird also bemüht sein, seinen ersten Zug nur "mittelgut" zu machen.

Spielende und Gewinner

Wenn ein Spieler seine gegenüberliegenden Inseln verbunden hat, hat er gewonnen.

Siehe Abbildung rechts: Weiß gewinnt, indem er Hase mit Möhren verbindet.

Achtung: So eine Verbindung kann durchaus über eine der anderen beiden eigenen Inseln laufen. Im Bild rechts hat Schwarz Hase und Möhren über den Umweg Katze verbunden und gewinnt!

Taktik

Das Spiel ist sehr kurz, daher muss insbesondere am Anfang jeder einzelne Zug sowohl dem Gegner im Weg sein, als auch die eigene Verbindung unterstützen. Hierzu sollte man anfangs tunlichst nicht gleich Ketten verbundener Felder bauen, sondern lückenhafte Felder einfärben, so dass man sie später immer noch verbinden kann.