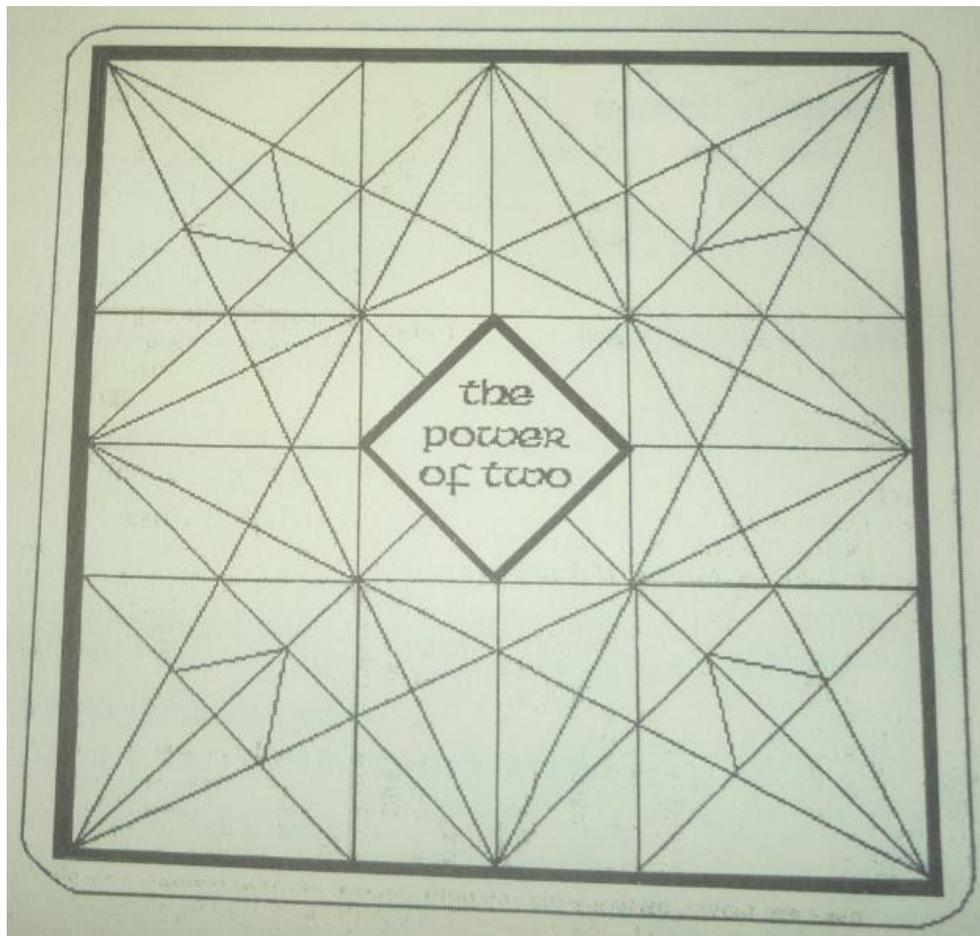


Für 2 Spieler ab 10 Jahren

The Power of Two

Ein rein strategisches Spiel von Arthur Blumberg

- **Spielregeln**
- **Puzzle-Varianten**



Ein Produkt von
Kadon Enterprises, Inc. (Pasadena, USA)

The Power of Two ist ein eingetragenes Warenzeichen von Arthur Blumberg, verwendet von Kadon Enterprises, Inc. unter der ausschließlichen Lizenz für ein originelles Strategiespiel, das auf einem ungewöhnlichen Spielplan gespielt wird. Seine Spielsteine ziehen auf den vorgegebenen Linien und besiedeln das Brett, wobei sie dabei auf einen oder mehrere Nachbarsteine treffen.

Inhalt

Einführung

Strategiespiele

- **The Power of Two**
- **Goliath**
- **That's My Line**

Puzzle-Variationen

- **Get a Jump On**
 - **One by One**
 - **Two by Two**
-

Das attraktive Holzspiel *Power of Two* ist handgefertigt und Laser-geschnitten,
hergestellt von Kadon Enterprises, Inc.
www.gamepuzzles.com / kadon@gamepuzzles.com

Einführung

The Power of Two ist ein Spiel wie kein anderes. Es wird auf einem einzigartig strukturierten Spielplan gespielt. Die Herausforderung für die Spieler besteht darin, strategisch und vorausschauend zu denken. Es geht aber dabei weder um die Eroberung, noch um das Entfernen oder Überspringen gegnerischer Steine. Man kann lediglich bei bestimmten Zügen die eigenen Steine entfernen.

Der Name *The Power of Two* hat eine mehrfache Bedeutung:

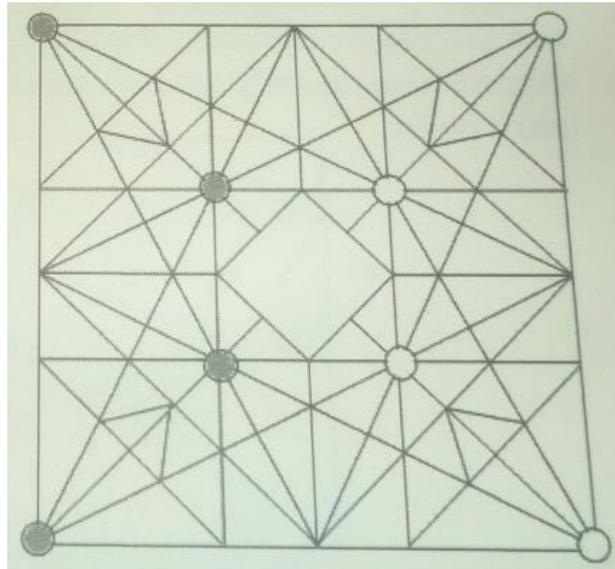
- a) zwei Steine verfügen zusammen über eine besondere Kraft;
- b) ein Stein allein kann diese Kraft doppelt einsetzen; und
- c) das Spielbrettdesign selbst beinhaltet Elemente von „Potenzen von zwei“ – jeder Spieler verfügt über 16 Spielsteine (insgesamt also 32); in der Standardvariante beginnen die Spieler mit je 4 ihrer Steine auf dem Brett, insgesamt also 8 Steinen; und das Spielfeld enthält 64 Kreuzungspunkte. Diese sind nicht immer gleich weit voneinander entfernt; ebenso ist das Gitter aus verschieden großen Dreiecken aufgebaut.

Spielregeln für *The Power of Two*

Spielbeginn:

Die Spieler erhalten je 16 Steine ihrer Farbe (hell und dunkel) und platzieren zunächst vier ihrer Steine mit dem Filz nach oben auf den unten abgebildeten Startplätzen. Die 12 übrigen Steine werden für jeden Spieler außerhalb des Bretts als Vorrat bereitgelegt.

Alternativ können die vier Startfelder auch beliebig gewählt werden, wobei stets mindestens 2 Schnittpunkte zwischen den Steinen vorhanden sein müssen.



Spielziel:

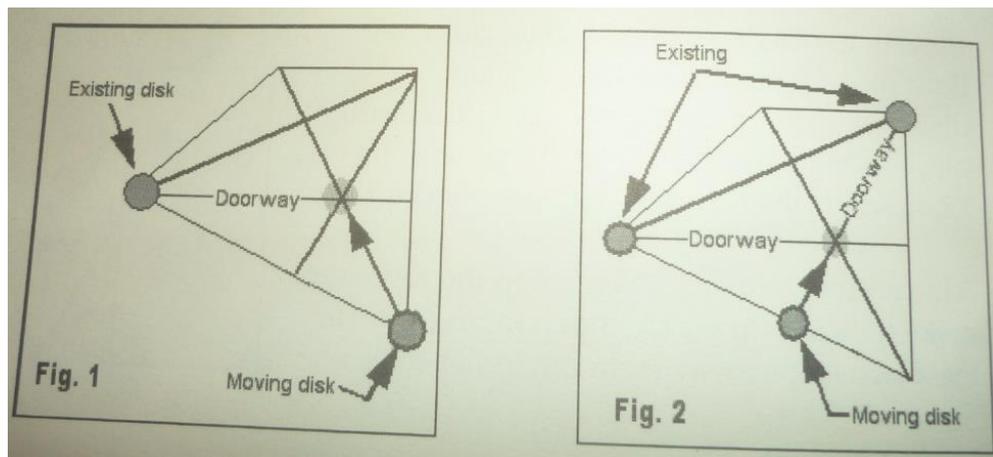
Es gewinnt, wer zuerst alle seine 16 Steine auf das Brett gebracht hat. Kann einer der Spieler nicht mehr ziehen, gewinnt der andere Spieler.

Zugregeln:

Die Spieler führen eine Serie von 5 Aktionen in der nachfolgend angegebenen Reihenfolge aus:

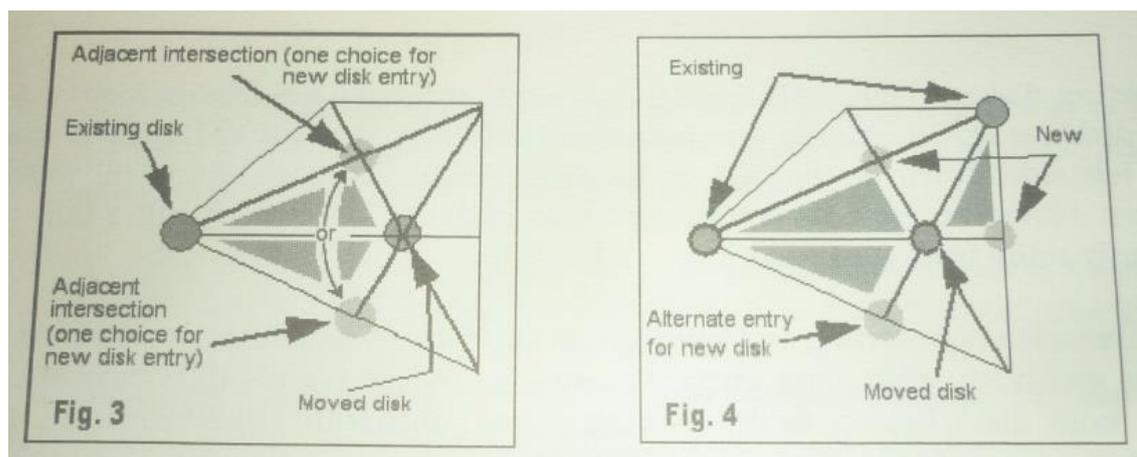
1. Bewegen eines Steins
2. Öffnen von „Einfahrten“ (Abb. 1 und 2)
3. Einsetzen eines oder mehrerer eigener Steine (Abb. 3 bis 6)
4. Umdrehen eines oder mehrerer eigener Steine (Abb. 7 bis 9)
5. Entfernen eines oder mehrerer eigener Steine (Abb. 9)

- 1. Bewegen eines Steins:** Die Spieler bewegen einen ihrer bereits gesetzten Spielsteine entlang einer beliebigen Linie auf einen freien Schnittpunkt, ohne dabei über andere Steine zu springen.
- 2. Öffnen von Einfahrten:** Wenn der bewegte Stein benachbart zu einem anderen Stein gleich welcher Farbe stoppt (wenn nicht, ist der Zug mit Aktion 1 beendet), mit dessen Standort er durch eine Einzelstrecke verbunden ist, wird eine sog. „Einfahrt“ zwischen beiden Steinen eröffnet (Abb. 1). Grenz der Stein an mehrere besetzte Schnittpunkte, werden weitere „Einfahrten“ gebildet (Abb. 2).



- 3. Einsetzen von Steinen:** Für eine solche „Einfahrt“ kann auf einen der freien Schnittpunkte ein neuer Stein mit dem Filz nach oben eingesetzt werden, der mit der Einfahrt direkt zu einem Dreieck verbunden ist. Es kann auch mehrere solcher mit der „Einfahrt“ benachbarter Schnittpunkte geben (Abb. 3). Dann kann nur einer davon beliebig gewählt werden.

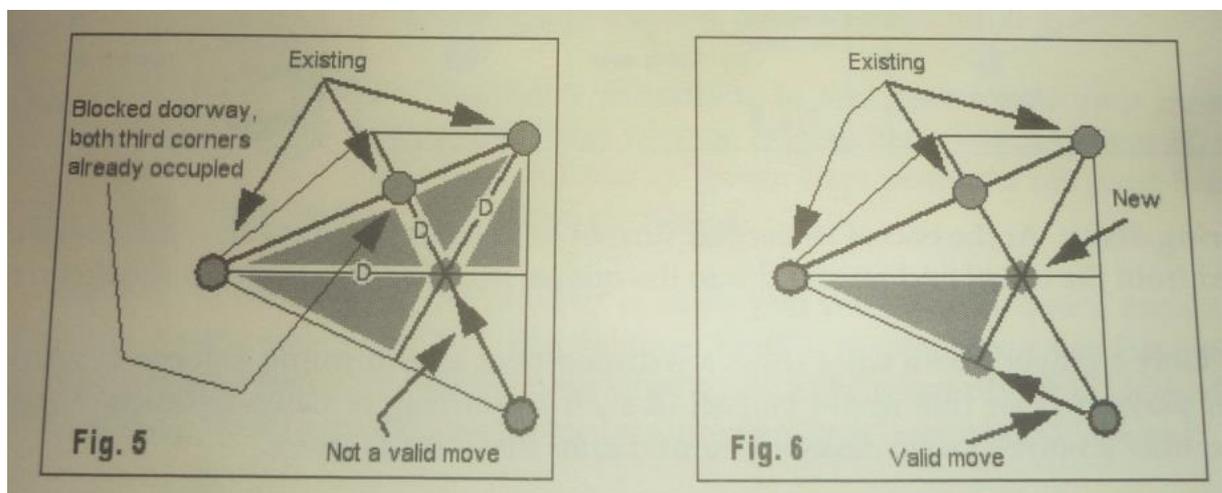
In Abb. 3 und 4 wurden die gebildeten Dreiecke schattiert, um die 2 bzw. 3 möglichen Einsatzpunkte optisch hervorzuheben. In Abb. 4 sind dank 2 Einfahrten sogar 2 Steine einsetzbar!



Hinweis 1: Durch den neu eingesetzten Stein wird keine weitere „Einfahrt“ aufgespannt, denn nur der zuerst bewegte Spielstein kann „Einfahrten“ eröffnen (er muss es aber nicht, siehe Aktion 1).

Hinweis 2: Der Spielstein kann laut Aktion 1 nur dann bewegt werden, wenn für jede Einfahrt, die sich dabei bildet, ein freier dritter Schnittpunkt existiert, mit dem die Einfahrt ein (kleines) Dreieck bildet (d.h. jede Einfahrt muss mindestens eine „Freiheit“ besitzen. Diese müssen auch für die gebildeten Einfahrten verschieden sein, um wirklich pro Einfahrt einen neuen Stein setzen zu können!).

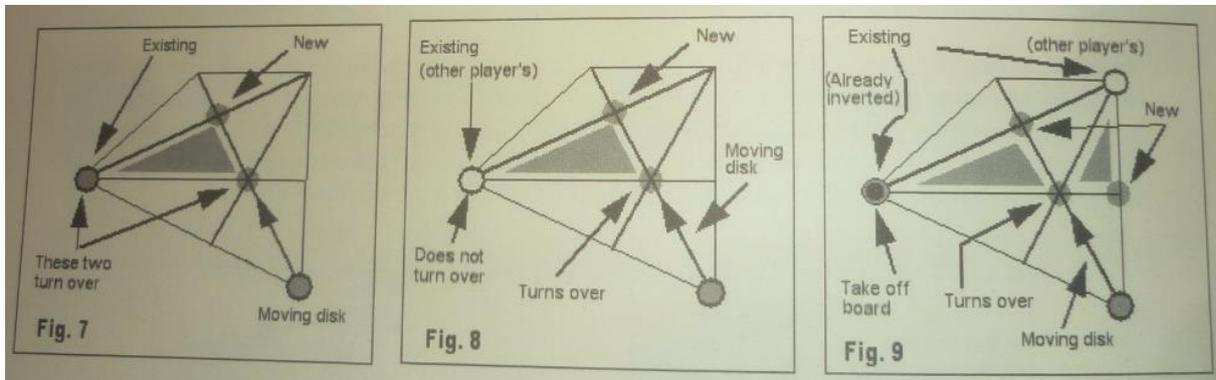
Abb. 5 zeigt 3 potentielle Einfahrten (mit D markiert), wobei die mittlere Einfahrt quasi „blockiert“ ist, denn beide Schnittpunkte, die damit ein Dreieck bilden, sind bereits besetzt. Aus diesem Grund ist der **Zug unzulässig**; es ist ein anderes Zielfeld für die Bewegungsaktion zu wählen, etwa so, wie in Abb. 6 vorgeschlagen:



- 4. Umdrehen von Steinen:** Die eigenen Spielsteine, die zum o.g. Dreieck ergänzt wurden, werden nach Einsetzen des neuen Steins mit dem Filz nach unten gedreht, um sicherzustellen, dass sie nur noch maximal für eine weitere spätere Einfahrt benutzt werden können. Bereits umgedrehte Steine werden nicht nochmals umgedreht, sondern vom Spielplan entfernt und in den eigenen Steine-Vorrat gelegt (s. Aktion 5). Bereits umgedrehte Spielsteine können also weiterhin bewegt werden und auch an Einfahrten beteiligt sein.

Bei einem Spielzug können auch kombiniert fremde oder eigene Steine mit Filz nach unten oder oben beteiligt sein. In Abb. 7 werden beide eigenen Steine umgedreht – der bereits vorhandene und der soeben bewegte Stein.

Der neue Stein wird mit dem Filz nach oben eingesetzt. In Abb. 8 gehört einer der Steine der Einfahrt dem Gegner und bleibt unberührt von dieser Aktion (er „hilft“ also lediglich dem Spieler beim Bilden einer Einfahrt und Einsetzen eines neuen Steins). In Abb. 9 wird der bewegte Stein gewendet und der zweite eigene Stein der Einfahrt vom Brett entfernt, da er bereits mit dem Filz nach unten gedreht war.



5. **Entfernen von Steinen:** Nach zweimaliger Teilnahme an einer Einfahrt wird der bereits mit dem Filz nach unten gedrehte Spielstein vom Brett entfernt und in den Vorrat der noch nicht gesetzten Spielsteine genommen.

Hinweis 3: Vom Wenden eines Spielsteins sind stets **nur Steine der eigenen Farbe** betroffen. Die Steine des Gegners, die ebenfalls an einer vom Spieler gebildeten Einfahrt beteiligt sind, bleiben vollkommen unverändert (s. Abb. 8). Dasselbe gilt für das Entfernen von teilgenommenen, bereits gewendeten Spielsteinen.

Hinweis 4: Jeder bereits gewendete eigene Spielstein, der an der Einfahrt beteiligt war, muss nach Ende des Spielzugs entfernt werden. Das Spiel endet erst dann, wenn alle 16 Steine nach Ende eines Spielzugs auf dem Spielplan präsent sind. D.h. wenn der 16te Stein eingesetzt würde, dann aber einer der Steine der Einfahrt zu entfernen wäre, weil er bereits mit dem Filz nach unten gedreht war, ist noch kein Spielende erreicht.

Hinweis 5: Bei **fortgeschrittenen Spielern** sollte die Zahl der eröffneten Einfahrten kleiner gleich der Zahl verfügbarer Steine im Vorrat sein, d.h. der Spieler muss exakt „zu Null“ abschließen; es ist dann also nicht erlaubt, mehr Einfahrten in einem Zug zu bilden, als Steine übrig sind.

Hinweis 6: Die exakte Befolgung der 5 beschriebenen Aktionen ist wichtig für einen korrekten Spielverlauf.

Hinweis 7: In den Abbildungen ist kein Beispiel enthalten, in dem der Bewegungszug über mehrere freie Felder einer Linie hinweg erfolgt, laut Aktion 1 ist dies aber erlaubt; es dürfen aber keine Steine übersprungen werden!

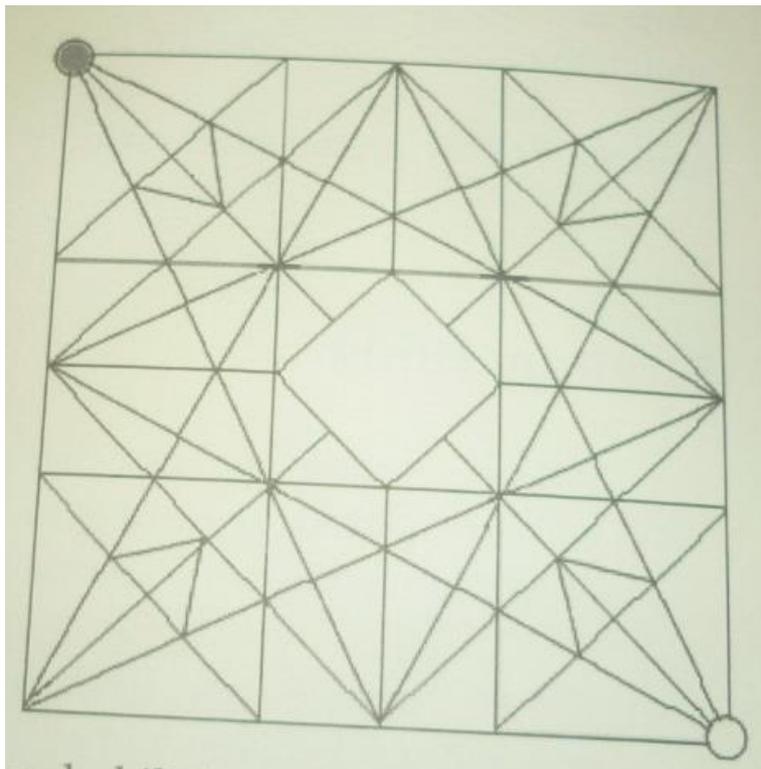
Strategievorschlage:

- Wenn moglich sind die Steine des Gegners als Teil der Einfahrten zu nutzen. Das reduziert die eigene Zahl der Steine, deren Kraft man sonst abgeben muss. In Abb. 7 wurde ein neuer Stein auf Kosten von zweien eingesetzt, die umgedreht werden mussten. Man vergleiche dies mit Abb. 8, wo nur ein Stein gewendet werden muss. Dadurch bleiben die eigenen Steine langer im Spiel – ihre „Kraft“ tragt dazu bei, das Spielziel eher zu erreichen, also alle 16 Steine aufs Tableau zu schaffen!
- Wenn moglich sollte man „frische“ Steine zur Bildung der Einfahrten nutzen; andernfalls reduziert sich der „Netzgewinn“ bzw. ergibt sich ein Nettoverlust an Steinen. Es kann sich dann gunstig auswirken, wenn in ganz spezifischen und potentiell strategischeren Stellungen ein bereits „verbrauchter“ Stein anstelle eines frischen benutzt wird.
- Stellung, Stellung, Stellung: Stellung ist das Wichtigste in diesem Spiel. Bewahren Sie die frischen Steine davor, nur im Vorrat zu „schmoren“. Erinnern Sie sich stets daran, dass bestimmte Schnittpunkte als Zielfelder ausscheiden (s. Ab. 5). Die Hauptknotenpunkte des Spielplans (die zwei inneren Startfelder und der mittlere Schnittpunkt in Abb. 3) gehoren zu den strategisch bedeutsamsten Spielfeldern.
- Konzentrieren Sie sich auf das Maximieren der eingebrachten eigenen Spielsteine, statt den Gegner nur zu blockieren. Sie erzielen die besten Resultate, wenn Sie beim Offnen der Einfahrten Zugriff zu den gegnerischen Steinen haben. Ist der Gegner blockiert, haben Sie nur die eigenen Steine (verbunden mit hoheren eigenen „Kosten“) zur Verfugung, wenn Sie Einfahrten erzielen und neue Steine einsetzen wollen.

Spielregeln für *David and Goliath*

Spielbeginn:

Die Spieler erhalten je 16 Steine in den Farben Hell und Dunkel. Je ein Stein jeder Farbe wird auf zwei diagonal gegenüberliegenden Ecken des Spielplans mit dem Filz nach oben aufgestellt, an der jeweiligen Seite der Spieler (s.u.). Goliath spielt Dunkel, David Hell. Diese beiden Steine stellen die Kandidaten des Wettstreits dar. Der Vorrat von jeweils 15 Steinen mit der Filzseite nach unten wird außerhalb des Brettes bereitgelegt. Sie dienen den Kandidaten während des Kampfes als Steine, die geworfen werden müssen, um den Gegner zu blockieren.



Spielziel:

Auf Grund unterschiedlicher Fähigkeiten stellt das Spiel den schnellen, aber schwachen David dem langsamen, aber starken Goliath in einem Test auf Verstand und Geschick entgegen. Es gewinnt, wer als letzter von beiden ziehen konnte.

Spielzüge:

Abwechselnd werden bei jedem Spielzug folgende zwei Aktionen auf dem Brett ausgeführt:

1. **Bewegungszug:** Die Spieler ziehen nach ganz unterschiedlichen Regeln:

- a. **David:** Gemäß seiner geringen Größe, zeigt David Goliath seine Grenzen auf, indem es **keine Schranke der Anzahl Schnittpunkte** gibt, die David während seiner Reise über das Brett kreuzt. Außerdem kann David gegenüber Goliath deutlich schneller anhalten, so ist er in der Lage, auch nach nur einem Schnittpunkt zu stoppen, wenn er dies wünscht.
- b. **Goliath:** Infolge seiner Größe und Masse ist Goliath stark limitiert, wie schnell er reisen und auf dem Brett zum Halten kommen kann: Goliath bewegt sich stets entlang von nur **einem oder zwei** Schnittpunkten.

Die Spieler bewegen ihre Figur stets entlang einer **geraden Linie** in beliebiger Richtung mit der zulässigen Streckenlänge. Dabei dürfen keine Steine übersprungen werden. Stets kann nur ein Stein auf einem Schnittpunkt platziert werden. Im Anschluss an den Bewegungszug werfen die Spieler einen Stein ihres Vorrats vom erreichten Spielfeld aus entlang einer geraden Linie in jeder beliebigen Richtung, und zwar in der erlaubten Wurfweite und mit dem Filz nach unten.

2. **Wurfzug:** Die Spieler werfen nach unterschiedlichen Regeln:

- a. **David:** Als Kleinerer der beiden Kandidaten muss David einen Riemen zum Schleudern eines Steins zu Hilfe nehmen. Leider führt dies dazu, dass David lediglich die Richtung des Steinwurfs bestimmen kann. Die Wurfweite beträgt nur **ein oder zwei Schnittpunkte** des Spielplans.
- b. **Goliath:** Pure Muskelkraft ist das Mittel bei Goliath, um Steine zu werfen. Dieselbe Masse und Größe, die während der Bewegungsphase behindert, kommt Goliath nun zugute. Er kann seinen Stein **über einen bis sieben Schnittpunkte** hieven (sieben ist das auf dem Spielplan generell erreichbare Maximum).

Der Spielstein wird mit dem Filz nach unten auf einem freien Spielfeld platziert und **verbleibt dort** bis zum Spielende. Alle Steine auf dem Brett (Steine und David/Goliath) stellen ein Hindernis für den Bewegungs- und Wurfzug dar. Kein Spielstein darf während eines Bewegungs- und Wurfzuges übersprungen werden.

Spielende:

Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis einer der Spieler infolge Blockierung keinen Stein mehr bewegen kann. Dennoch muss nicht solange gespielt werden, bis das Brett vollständig belegt ist: Sofern die Spieler in gesonderten Regionen separiert sind, werden die dabei jeweils umschlossenen freien Felder gezählt und es gewinnt, wer mehr Freifelder zur Bewegung übrig hat.

Ist diese Zählung nicht durchführbar, sollte das Spiel fortgesetzt werden, weil mitunter nicht alle Freifelder benutzt werden können. Sind bereits alle Steine zum Werfen aufgebraucht, können Steine aus dem Brettinneren wiederbenutzt werden, nicht aber Steine auf den Randlinien des Spielbretts!

Spielregeln für *That's My Line*

Spielbeginn:

Jeder Spieler erhält 16 Steine seiner Farbe; es wird mit leerem Spielbrett begonnen.

Spielziel:

Die meisten eigenen Steine auf das Brett setzen.

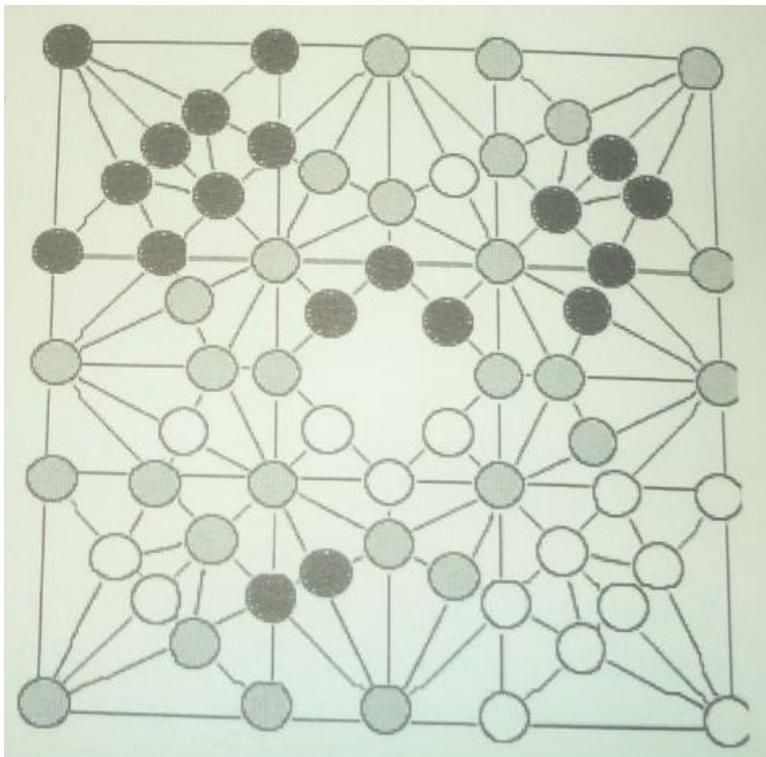
Spielzüge:

Die Spieler setzen abwechselnd einen ihrer Steine auf ein freies Spielfeld (Schnittpunkt), das zu keiner geraden Linie beliebiger Richtung gehört, auf der der Gegner bereits postiert ist. Eigene Steine dürfen die Netzlinien schon besetzt haben. Felder, auf denen sich besetzte Linien beider Parteien schneiden, können von keinem Spieler benutzt werden; sie sind so etwas wie „Niemandland“. Kann ein Spieler nicht mehr ziehen, muss er passen.

Spielgewinn:

Das Spiel endet, sobald kein Spieler mehr ziehen kann. Gewinner ist, wer mehr Steine als der Gegner einsetzen konnte. Im Falle von Gleichstand gewinnt derjenige, der den letzten Zug ausgeführt hat.

Unten ist beispielhaft eine Endstellung abgebildet. Auf den grauen Feldern sind keine Züge möglich. Schwarz gewinnt mit 19 Steinen vs. 16 für Weiß:

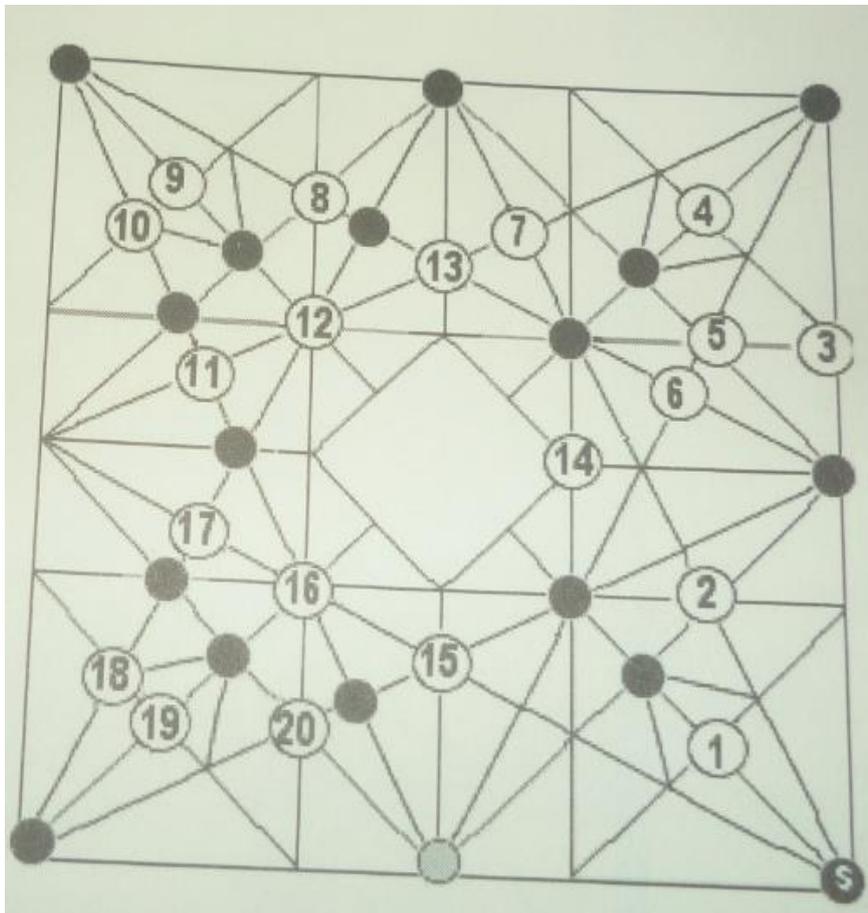


Solitairevariante: Welche maximale Anzahl Spielsteine können Sie auf dem Brett unterbringen, wenn Sie für beide Spieler die Züge sozusagen „kooperativ“ ausführen?

Puzzle Variationen

Get a Jump On:

Beginnen Sie bei leerem Spielplan mit einem Stein auf einem der Außenecken ("s", siehe Abbildung) und setzen ab dem Zeitpunkt jeweils einen Spielstein auf ein freies Feld, das direkt zum letzten Stein benachbart ist und überspringen Sie diesen mit dem ersteren Stein, wenn das Feld frei ist, wobei auch Kettensprünge erlaubt sind, bei denen sogar die Richtung gewechselt werden darf. Sind Sie in der Lage, auf diese Weise alle 32 Spielsteine auf das Brett zu platzieren? Sind Sie nun bereit, auf umgekehrte Weise – ähnlich den bekannten Solitaire-Spielen die gesetzten Steine zu überspringen, beginnend mit irgendeinem der Steine, und dabei jeweils die übersprungenen Steine zu entfernen – dann versuchen Sie am Ende auf nur noch einen Stein zu kommen! Setzen Sie den jeweiligen Sprungstein mit dem Filz nach oben (20 Züge, siehe Abbildung):



One by One:

Platzieren Sie die Spielsteine so, dass jede Linie mit genau einem Stein belegt ist. Mit welcher minimalen Anzahl Steine gelingt es Ihnen, alle Linien des Plans auf diese Weise zu blockieren?

Two by Two:

Platzieren Sie die Spielsteine so, dass jede Linie genau 2 Steine enthält. Schaffen Sie es, mindestens auf 21 Linien zu kommen? Oder mehr als 21? Linien, die vom Zentralquadrat begrenzt sind, werden nicht darüber hinaus verlängert gedacht; sie zählen trotz verkürzter Länge als vollwertige Netzlinien!