

Arabana-Ikibiti (Originalregel)

ein Taktikspiel von Günter Cornett
für 2 Spieler ab 8 Jahren



Spielmaterial
Spielziel und -vorbereitung

Ausspielen von Karten
Plazieren von Brücken
Entfernen von Brücken

Wertungen und Spielende
Vorgabe und Turnierwertung

Taktiktips
Seefahrer-Variante

Unterschiedliche
Regelversionen



Menü - Inhalt

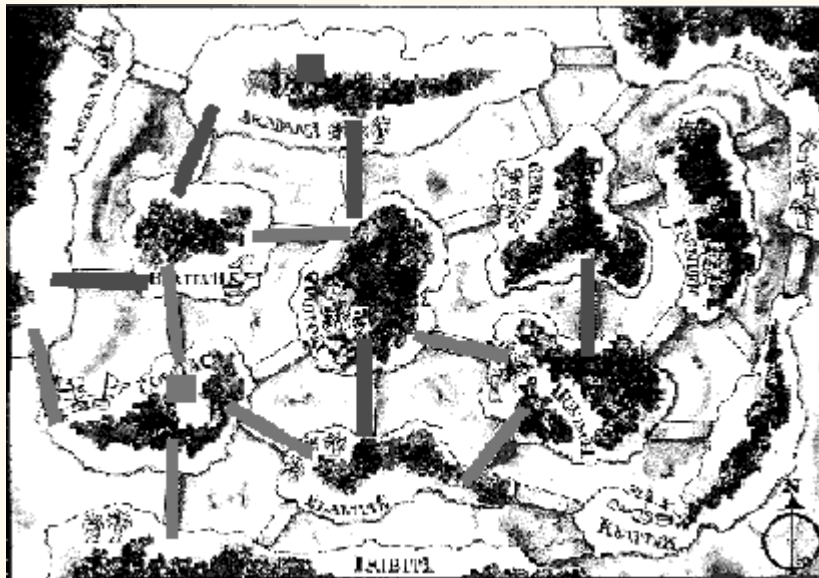
Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan:

Auf ihm sind
zwölf Inseln
abgebildet.

Die Inseln
können an
gekenn-
zeichneten
Stellen durch
Brücken
verbunden
werden.

(Originalkarte
= farbig)



Grafik: Sabine Mielke

- **50 Brücken**
(25 Brücken pro Farbe)

- **20 Inselsteine**
(10 Steine pro Farbe)

- **24 Inselkarten**
(2 Karten pro Insel)



Spielziel

In einem spannenden Kartenduell kämpfen zwei Spieler um die Vorherrschaft über die Inselgruppe. Die ausgespielten Karten entscheiden darüber, wo eine Brücke gesetzt werden darf. Hat ein Spieler die Mehrheit der Brückenplätze einer Insel mit Brücken seiner Farbe besetzt, so entfernt er dort die Brücken des Mitspielers. Zwangsläufig verändern sich damit auch die Mehrheitsverhältnisse auf den Nachbarinseln.

Dreimal erhalten die Spieler Punkte für die von ihnen kontrollierten Inseln. Wer nach der dritten Wertung die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die Brücken und Inselsteine seiner Farbe. Die Inselkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält drei Karten auf die Hand. Drei weitere Karten werden offen neben dem Spielplan abgelegt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel daneben.

Es wird gelost, wer das Spiel beginnt.

Spielverlauf

Ausspielen und Nachziehen von Karten:

Während seines Zuges darf ein Spieler beliebig viele Karten ausspielen, am Ende jedoch nur eine Karte nachziehen. Dabei darf er sich aussuchen, ob er eine offen liegende Karte aufnimmt oder vom verdeckten Stapel nachzieht. Wird eine offen liegende Karte aufgenommen, so wird sie durch eine Karte vom verdeckten Stapel ersetzt.

Wer paßt, muß nicht auf das Nachziehen verzichten. Jedoch darf ein Spieler nie mehr als fünf Karten auf der Hand halten. Wer keine Karte sinnvoll spielen kann, darf auch eine (oder mehrere) Karten verdeckt ablegen, um eine neue nachzuziehen.

Spielt ein Spieler mehrere Karten hintereinander, so wird grundsätzlich jede Karte einzeln ausgewertet, bevor die nächste gespielt wird (Ausnahme: siehe **Entfernen und Austauschen von Brücken**). Das Nachziehen beendet den Zug des Spielers.

Ein Spieler darf auf das Nachziehen der Karte verzichten, außer wenn der Gegenspieler unmittelbar vorher auf das Nachziehen verzichtet hat.

Plazieren von Brücken:

Der Spieler, der eine Inselkarte gespielt hat, darf eine seiner Brücken auf einen freien Brückenplatz zwischen dieser Insel und einer beliebigen Nachbarinsel legen, sofern keine dieser beiden Inseln vom Mitspieler kontrolliert wird.

Ein Spieler kontrolliert eine Insel, wenn er die absolute Mehrheit der Brückenplätze dieser Insel mit Brücken seiner Farbe besetzt hat. Er entfernt alle Brücken des Mitspielers, die an dieser Insel liegen, und markiert die Insel mit einem seiner Inselsteine.

Absolute Mehrheit heißt: An einer Insel mit 3 Brückenplätzen (*Ikibiti, Mosedam,*) müssen 2 Brücken des Spielers anliegen. An einer Insel mit 4 oder 5 Brückenplätzen (*Arabana, Barilub, Cocotac, Elamite, Fafnuff, Garanig, Hunisch, Krapink, Lusepil*) müssen 3 Brücken des Spielers anliegen. An der Insel mit 6 Brückenplätzen (*Danidad*) müssen 4 Brücken des Spielers anliegen.

Durch das Schlagen von Brücken können Mehrheiten verloren gehen. In diesem Fall verliert der betreffende Spieler die Kontrolle über die Insel und nimmt seinen Inselstein zurück.

Entfernen und Austauschen von Brücken:

Eine gegnerische Brücke kann nicht nur durch die Erringung der absoluten Mehrheit auf einer der beiden betroffenen Inseln geschlagen werden, sondern auch durch das Ausspielen eines geeigneten Kartenpaares. Geeignet ist ein Kartenpaar, wenn beide Karten zu den Inseln gehören, die durch die zu schlagende Brücke verbunden werden.

Beispiel: Die Verbindung Hunisch-Garanig ist mit einer Brücke von Spieler A belegt. Spieler B kann diese Brücke durch Ausspielen eines der folgenden Kartenpaare entfernen: Hunisch-Hunisch, Garanig-Garanig oder Hunisch-Garanig.

Wenn nach dem Entfernen der Brücke keine der beiden Inseln vom Gegenspieler kontrolliert wird, darf der Spieler, der das Kartenpaar gespielt hat, eine Brücke auf den freigewordenen Brückenplatz legen.

Im obigen Beispiel kann Spieler B eine Brücke zwischen Hunisch und Garanig legen, wenn Spieler A nach dem Entfernen seiner Brücke auf keine dieser beiden Inseln die absolute Mehrheit besitzt.

Punktwertung:

Ist der Kartenstapel aufgebraucht und sind auch die offenliegenden Karten aufgenommen, wird gezählt, wieviel Inseln jeder Spieler kontrolliert. Der Spieler mit den meisten Inseln erhält die Differenz als Inselpunkte gutgeschrieben (aufschreiben oder merken). Bei der zweiten und dritten Wertung wird jeweils das Ergebnis der Vorrunde miteinbezogen.

Nach der ersten und zweiten Wertung werden die abgelegten Karten gemischt. Drei von ihnen werden offen neben den Spielplan gelegt. Der Rest kommt wieder als verdeckter Stapel daneben. Die Spieler behalten ihre restlichen Handkarten für die zweite bzw. dritte Runde. Die bisher gelegten Brücken verbleiben auf dem Spielplan

Die dritte Wertung erfolgt erst, wenn nach dem Aufnehmen der letzten Karte jeder Spieler noch einmal die Gelegenheit hatte, Karten auszuspielen.

Spielende:

Im Normalfall endet das Spiel nach der dritten Wertung. Das Spiel gewinnt der Spieler mit den meisten Inselpunkten. Das Spiel endet vorzeitig, sobald ein Spieler in der zweiten oder dritten Runde keine Brücken mehr auf dem Spielplan hat. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der als einziger noch Brücken auf dem Spielplan hat.

Spiel mit Vorgabe

Wenn sich zeigt, daß die Spieler unterschiedliche Spielstärken aufweisen, kann man auch mit Vorgabe spielen: Vor oder auch nach dem Austeilen der Karten darf der schwächere Spieler ein, zwei oder drei seiner Brücken irgendwo hinsetzen. Oder er erhält zu Beginn mehr Karten und/oder das Recht eine Karte mehr auf der Hand zu halten.

Turnierwertung

Spielt man mehrere Partien hintereinander oder im Turnier, wertet man die Partien wie folgt:

Unentschieden	2:2
Einfacher Sieg	3:1
bei vorzeitigem Spielende:	4:0

Die Ergebnisse der einzelnen Partien kann man als zus. Wertungskriterium heranziehen (Die Inselfunkte entspr. Tordifferenz beim Fußball).

Bei einem vorzeitigem Spielende in der *dritten* Runde erhält der Sieger keine

Inselfunkte.

Spieltips

Zu Beginn des Spieles sollte man zweimal passen, um seine Kartenhand zu ergänzen. Am besten nimmt man dabei Karten von den Inseln auf, von deren Nachbarinseln man schon Karten hat. So kann man sich besser in einer Region festsetzen.

Wenn man die offenliegenden Karten nicht gebrauchen kann, ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, daß sich im verdeckten Stapel etwas Brauchbares befindet. Karten vom verdeckten Stapel nimmt man aber auch, um dem Gegner keine Informationen über seine Kartenhand zu geben. Das ist besonders wichtig, wenn man gerade seine sämtlichen Karten ausgespielt hat.

Schon beim ersten Ausspiel sollte man versuchen, Inseln zu kontrollieren. Kontrolliert man mehrere benachbarte Inseln, sind diese schwerer anzugreifen.

Kleine Inseln wie Ikibiti und Mosedam sind leichter zu kontrollieren. Nimmt man die Karte einer größeren Insel, so hat man mit ihr aber mehr Anlegemöglichkeiten (Ikibiti:3,Danidad:6).

Sehr wichtig ist auch die Reihenfolge, in der die Karten gespielt werden. So kann man dem Gegner durch Ausspielen einer Karte die Kontrolle auf einer Nachbarinsel entreißen und anschließend dort weiter angreifen.

Es kostet zwei Karten, eine Brücke zu entfernen, dem Gegner aber nur eine, dort wieder eine einzusetzen. Daher sollte man in der Regel nur dann eine Brücke des Gegners entfernen, wenn es einen sofortigen Vorteil bringt, z.B: man kann dort oder woanders selbst eine Brücke plazieren; man müßte sonst eine Karte sinnlos ablegen,

Plaziert man mehrere Brücken auf einer Insel, ohne sie zu kontrollieren, sollte man sich sicher sein, daß der Gegner sie nicht im nächsten Zug schlagen kann. Es ist nicht nur in diesem Fall sehr wichtig, sich zu merken, welche Karten der Gegner aufgenommen hat.

Unmittelbar vor der ersten und zweiten Wertung sollten die Spieler darauf achten, wann sie zum letzten Mal Karten spielen können, nämlich dann, wenn nur noch maximal zwei Karten aufzunehmen sind.

Für alle, die auf Seefahrer-Ergänzungen stehen, gibt es auch für Arabana-Ikibiti eine

Seefahrer-Variante

Sie ist mit dem vorhandenen Material zu spielen. Allerdings werden die Inselsteine zu Schiffen umfunktioniert, was mehr Übersicht über den Spielplan erfordert.

Einsetzen von Schiffen:

Spielt man drei Karten von Inseln aus, die an dasselbe Seefeld grenzen, so darf man dort ein Schiff einsetzen. (*Beispiel: Krapink-Hunisch-Elamite. Spielt man Hunisch-Hunisch-Elamite kann man sich aussuchen, ob man das Schiff auf das Seefeld Krapink-Hunisch-Elamite oder Danidad-Hunisch-Elamite setzen möchte.*) Das Schiff zählt für jede der drei benachbarten Inseln wie eine zusätzliche Brücke.

Wichtig: Es kann dort nicht nur die Mehrheitsverhältnisse verändern, sondern auch die Anzahl der zur absoluten Mehrheit benötigten Brücken/Schiffe beeinflussen.

Bewegen von Schiffen:

Spielt ein Spieler in seinem Zug keine Karte aus, so darf er sein Schiff auf ein benachbartes Seefeld versetzen, sofern der Weg dorthin nicht durch eine Brücke des Mitspielers blockiert ist. Anschließend darf er trotzdem eine Karte nachziehen.

Schlagen von Schiffen:

Es gibt drei Möglichkeiten, ein gegnerisches Schiffe zu schlagen:

1. Man setzt sein Schiff genau dort ein, wo sich das Schiff des Gegners befindet. Natürlich bedarf es hierzu der entsprechenden Kartenkombination.
2. Man umschließt das Seefeld, in dem sich das Schiff des Gegners befindet, mit drei eigenen Brücken.
3. Man verzichtet auf das Ausspielen von Karten und zieht mit einem eigenem Schiff auf das Seefeld, in dem sich das Schiff des Gegners befindet. In diesem Fall werden beide Schiffe geschlagen.

Geschlagene Schiffe werden vom Spielplan genommen.

Vergleich	Brücke	Schiff
Einsetzen mittels	1 Karte	3 Karten
Einfluß auf	2 Inseln	3 Inseln
geschlagen werden	durch Mehrheiten	durch 3 Brücken oder Schiffskollisionen
Ausgetauscht werden	2 Karten	3 Karten
Mobilität	fest	beweglich

Unterschiede der Arabana-Ikibiti-Originalregel zu Kahuna und zur amerikanischen Fassung

Die Arabana-Ikibiti Originalregel unterscheidet sich von der Kahuna-Regel und der amerikanischen Regel vor allem darin, daß ihrzufolge unter keinen Umständen eine Brücke an eine Insel angelegt werden darf, die vom Gegenspieler kontrolliert wird.

Der Kahuna-Regel und der amerikanischen Regel zufolge darf eine Brücke platziert werden, wenn nur eine der beiden Inseln vom Gegenspieler kontrolliert wird. Weiterhin gilt: Platziere ich eine Brücke auf einer vom Gegenspieler kontrollierten Insel, kann dieser sie nicht durch Platziere einer weiteren Brücke auf derselben Insel schlagen.

Diese Regeln erleichtern es dem Unterlegenen einen Punkterückstand aufzuholen. Andererseits ist es weniger leicht möglich, strategische Positionen aufzubauen.

Die strengere Originalregel ist bei Kahuna als Variante enthalten.

Bei Kahuna benötigt man drei Karten, um eine Brücke auszutauschen: 2 um die alte zu entfernen, 1 um die neue zu platzieren. Beim deutschen und beim amerikanischen Arabana-Ikibiti reichen 2 Karten, um eine Brücke auszutauschen. Entfernen ist nur bei gleichzeitigem Austausch möglich.

Gegenüber der Kahuna-Regel gibt es außerdem **Unterschiede in der Wertung**: Unabhängig von der Anzahl-Differenz der kontrollierten Inseln erhält der Kahuna-Sieger der ersten Runde genau einen Punkt, der Sieger der zweiten Runde genau zwei Punkte. Nur bei der dritten Wertung spielt die Höhe der Differenz eine Rolle.

Außerdem ist die **Seefahrer-Variante nicht in Kahuna** enthalten.