

Alva

ein Taktikspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Alva ist ein neuartiges Damespiel mit einfachen Regeln und sehr vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten.

Spielmaterial

- ein quadratisches Spielbrett, 9 × 9 Felder
- 2 × 34 Spielsteine, weiß und schwarz

Spielbrett

Alva wird auf einem quadratischen Brett mit 81 Feldern gespielt. Die Spielsteine werden auf die Schnittpunkte der Linien, nicht **in** die Felder gesetzt.

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, möglichst viele Steine des Gegners zu schlagen.

Spielablauf

Zu Beginn des Spiels ist das Spielbrett leer.

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Weiß macht den ersten Zug.

Wer an der Reihe ist, muss entweder

- gegnerische Steine durch Überspringen schlagen, oder wenn das nicht möglich ist,
- 1 neuen eigenen Stein ins Spiel bringen. Optional kann vorher noch 1 eigener Stein auf dem Brett um 1 Feld verschoben werden.

Springen

Immer wenn es möglich ist, müssen gegnerische Spielsteine durch Überspringen geschlagen werden. Der Sprung muss immer in gerader Linie über 1 einzelnen Stein oder über eine ununterbrochene Reihe von mindestens 3 gegnerischen Steinen erfolgen und auf dem direkt dahinter liegenden freien Feld enden. Wenn möglich, müssen mit demselben Stein weitere Sprungfolgen ausgeführt werden. Sind mehrere verschiedene Sprungfolgen möglich, darf eine beliebige gewählt werden.

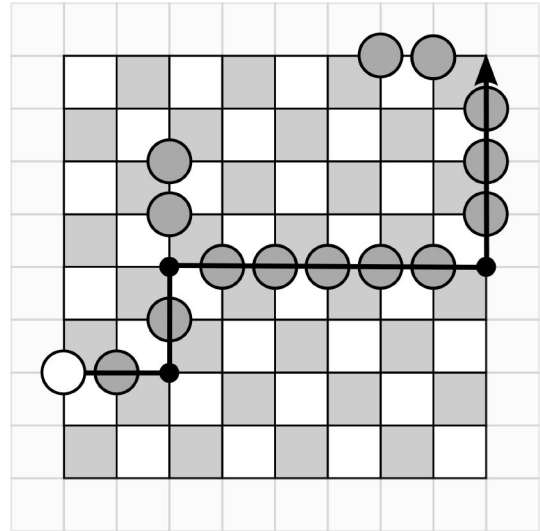


Abb.: Gegnerische Steine können übersprungen und damit geschlagen werden.

Eine Reihe von genau 2 gegnerischen Steinen darf **nicht** übersprungen werden.

Nach jedem Sprung werden die übersprungenen gegnerischen Steine entfernt und erst einmal neben dem Spielbrett abgelegt.

Wenn der Gegenspieler nun in der unmittelbar nächsten Runde ebenfalls Steine schlägt, darf er sie nur dann ablegen, wenn sich die Anzahl der jeweils von beiden Spielern geschlagenen Steine unterscheidet. Andernfalls müssen diese Steine dem Spieler, dem sie gehören, zurückgegeben werden.

Am Brettrand abgelegte Steine dürfen, nachdem der Gegenspieler an der Reihe war, endgültig beiseite gelegt werden. Sie zählen am Ende der Partie jeweils 1 Punkt.

Ziehen

Wenn man nicht springen kann, dann **kann** man zunächst 1 eigenen Stein, der sich schon auf dem Brett befindet, in gerader Linie auf ein benachbartes, leeres Feld verschieben.

Setzen

Danach **muss** 1 eigener Stein auf ein beliebiges leeres Feld gesetzt werden.

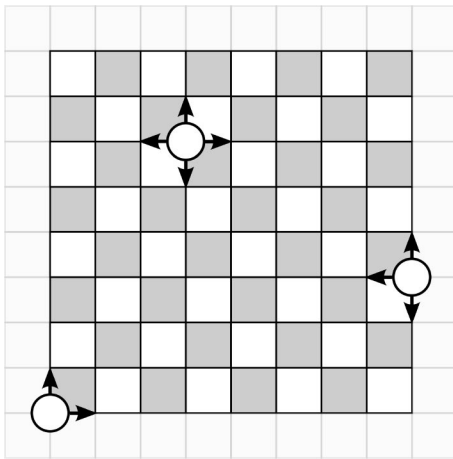


Abb.: Steine auf dem Brett können 1 Feld in gerader Richtung verschoben werden.

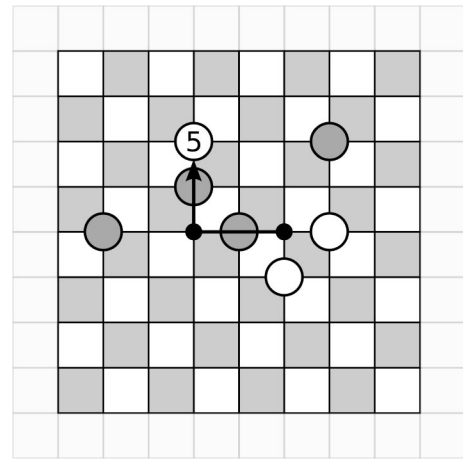


Abb.: Weiß kann 2 gegnerische Steine schlagen und muss sie nicht wieder zurückgeben, weil Schwarz zuvor nur 1 Stein schlagen konnte.

Ende des Spiels

Wenn einer der Spieler keine Zugmöglichkeit mehr hat, endet das Spiel. Am Brettrand abgelegte Steine können aufgenommen werden.

Jeder **geschlagene Stein** und jeder gegnerische Stein auf einem Feld **am Brettrand** zählt 1 Punkt. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

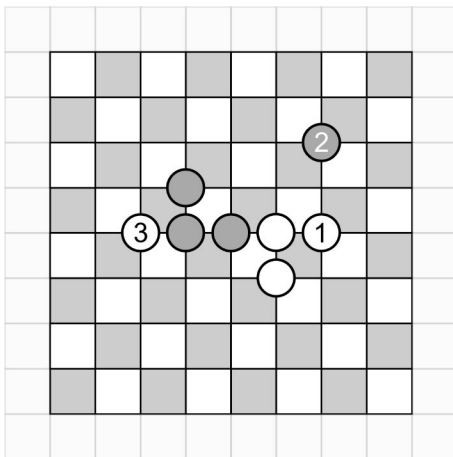


Abb.: Weiß bereitet einen Angriff vor.

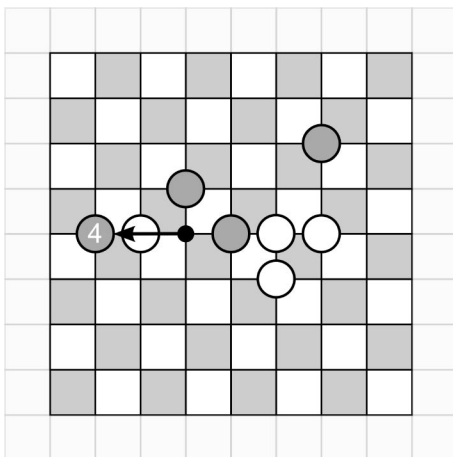


Abb.: Schwarz muss den weißen Stein schlagen.

Weitere Informationen

Alva Spielregeln: Copyright © 2001 Alvydas Jakeliunas

Der Autor

Alvydas Jakeliunas wurde 1961 in Litauen geboren, studierte dort Physik und arbeitet momentan als selbstständiger Designer.

Seit seiner Kindheit hat er die Regeln bestehender Spiele abgewandelt und versucht, eigene Ideen zu verwirklichen.

Alva ist nach **Packeis am Pol** das zweite Spiel, das von Alvydas Jakeliunas in Deutschland veröffentlicht wird. Packeis am Pol erschien bisher in 8 Sprachen, wurde über 50.000 mal verkauft, und war 2006 auf der Empfehlungsliste der Jury „Spiel des Jahres“, sowie der Gewinner des Titels „Spiele-Hit für Familien 2006“ in Österreich.

<http://www.geocities.com/alvaworld/>