

Das Spiralspiel

(1980er Jahre/2017)

Am Spiel können 2- ca. 4 Spieler teilnehmen. Grundlage des Spiels ist eine archimedische Spirale, auf der die Zahlen 1 (innen) bis 32 (außen) eingetragen sind, und zwar so, dass die Doppelzahlen jeweils auf ein und derselben Strahllinie übereinanderliegen.

Ziel des Spiels ist es, mit möglichst vielen Steinposten in die 1 zu gelangen.

Jeder Spieler erhält 12 flache Steine mit einer eigenen Farbe.

Das Los entscheidet über den Beginner. Jeder Spieler hat abwechselnd nur jeweils einen Zug zur Verfügung. Die Spieler dürfen ihre Steine zu beliebiger Zeit (wenn die Reihe an ihnen ist) ins Spiel bringen, müssen bei der jeweils ersten Setzung mit einem Stein oder einem (Zweier-)Posten aber im äußersten Kreis (32-17) anfangen. Danach gibt es verschiedene Möglichkeiten, mit einem Zug fortzuschreiten, nämlich:

- a) zur Nachbarzahl (auf dem Spiralbogen)
- b) zu ihrer Halb- oder Doppelzahl (jeweils auf einem Kreisstrahl)
- c) zu einer Zahl, die eine beliebige Teilungszahl (der Ausgangszahl von dieser) entfernt ist (neben den Positionszahlen angegebene kleine Zahlen).

Nun gibt es für die 5 (farblich gekennzeichneten) Kreise, durch die sich die Spirale von außen nach innen bewegt, unterschiedliche Beschränkungen: Im äußersten Kreis (32-17) dürfen höchstens 2 Steine aufeinanderliegen, im 2. Kreis (16-9) 2-4, im 3. (8-5) 3-6, im 4. (4 und 3) 4-8, im 5. (2) 5-10, und zum Schritt in die 1 braucht man einen Posten von 6-12 Steinen.

Die Posten müssen aber nicht ausschließlich aus eigenen Steinen bestehen; vielmehr ist es günstig, andere Steine einzufangen, indem man die eigenen (unter Beachtung der Bewegungs- und Beschränkungsregeln der Kreise) darauf legt. Der jeweils oben liegende Stein ist der Besitzer des ganzen Postens. (Unangreifbar sind Posten, die die Maximalzahl an Steinen in einem Kreis umfassen.)

Rückzüge sind im Prinzip nicht gestattet, wohl aber dann, wenn man mit diesem Schritt einen fremden Posten einfängt oder einen eigenen auffüllt.

Auseinanderlegen von Posten ist erlaubt (wobei natürlich immer ein eigener Stein oben liegen sollte). Ein zurückgelassener Posten oder Einzelstein, der zu wenig Steine für seinen Kreis besitzt, kann nicht gezogen werden (solange er nicht wieder hinreichend aufgefüllt wird).

Auf einer Position darf nur ein Posten stehen. Passen ist nicht erlaubt.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler weniger als 6 Steine im Besitz hat. Sieger ist, wer die meisten Posten (mit mindestens 6 Steinen) in die 1 gebracht hat. Bei Gleichrangigkeit entscheidet die Dicke (Anzahl der Steine) der Posten. Wenn kein Posten in die 1 eingezogen ist, ist derjenige Sieger, dessen von ihm besetzte Zahlen die kleinste Summe ergeben.