

Amakta

Spiel: Amakta ist ein Strategiespiel für zwei sich bekämpfende Spieler ohne Zufallskomponente. Die nachfolgenden Regeln sind unabhängig von der konkreten Wahl eines Spielfeldes und eines Satzes.

Spielfeld: Jedes mögliche Spielbrett besteht aus einer horizontal sowie vertikal symmetrischen Anordnung von sechseckigen Feldern. Die Horizontalen sind eine der drei Richtungen durchgehender Feldreihen. Ferner kann es Löcher im Spielfeld geben, auf ihnen kann kein Stein liegen.

Stein: Ein Stein zeichnet sich durch seine Pfeile, die jeweils in eine der sechs Richtungen zeigen, aus und kann um seinen Mittelpunkt gedreht und gespiegelt werden. Jeder Stein kann bis zu zwei Pfeile besitzen, die in dieselbe Richtung zeigen; diese werden unabhängig voneinander betrachtet. Jeder Stein gehört immer einem der beiden Spieler.

Wenn ein Stein auf einem Feld liegt, referiert jeder Pfeil dieses Steins eindeutig auf genau ein umliegendes Feld, nämlich ein blauer Pfeil auf das Feld direkt nebenan, ein grüner zwei Felder entfernt und ein roter drei; dies heißt zeigen. Wenn irgendein anderer Stein oder ein Loch zwischen dem Ausgangsfeld und dem Zielfeld eines Pfeils liegt, verfällt dessen Wirkung; er wird blockiert.

Aus dem Spiel entfernte Steine sind bis zum Ende der Partie unzugänglich.
(Anm.: Es gibt 86185 verschiedene Steine.)

Verstärkung bzw. Schaden: Ein violetter bzw. grüner Kreis repräsentiert einen eigenen bzw. gegnerischen Pfeil, der auf das Liegefeld des entsprechenden Steines verweist, solange mindestens ein gegnerischer Pfeil auf das Feld zeigt.

Satz: Ein Satz ist eine feste Zusammenstellung von beliebigen, einmaligen Steinen. Beide Spieler verwenden in einer Partie den gleichen Satz in je unterschiedlichen Farben; der Spieler, der mit weißen Steinen spielt, heißt „Weiß“, der andere „Schwarz“. Ein Spieler besitzt nur die Steine seiner Farbe.

Start: Nach der Wahl des Feldes und des Satzes weist einer der Spieler allen weißen und schwarzen Steinen jeweils nichts, Verstärkung, oder Schaden zu, und der andere wählt im Anschluss die Farbe, mit der er spielen möchte. Sodann beginnt das Spiel mit einem Zug von Weiß.

(Anm.: Anfängern wird empfohlen, zunächst ohne Kreise zu spielen. Eine ungleiche Kreisverteilung kann als Handicap für stärkere Spieler verwendet werden.)

Basisfeld: Beide Spieler haben ihr eigenes Basisfeld, auf welches permanent ein Pfeil des jeweiligen Spielers zeigt. Die zwei Basisfelder liegen sich gegenüber an den Enden der horizontalen Achse des Spielfeldes.

(Anm.: Hierhin muss zwangsläufig immer der erste Stein gespielt werden.)

Ziel: Sobald ein Spieler das gegnerische Basisfeld besetzt, hat er gewonnen, auch mit einem enteigneten Stein. Die Spieler können sich jederzeit auf ein Unentschieden einigen oder aufgeben. Wenn dieselbe Spielsituation zum dritten Mal zu einem Zugbeginn vorliegt (unabhängig davon, wer gerade an der Reihe ist), endet das Spiel unentschieden.

(Anm.: Dies ist insbesondere bei zweimaligem Passen in Folge der Fall.)

Inventar: Die Steine, die nicht auf dem Spielfeld liegen, befinden sich im Inventar des jeweiligen Spielers. Der Satz eines Spielers wird zu Beginn zu seinem Startinventar. Beide Spieler haben zu jedem Zeitpunkt Einsicht in das Inventar des Gegners.

Kontrolle: Ein jedes Feld, auf das mehr (nicht blockierte) Pfeile eines Spielers als dessen Gegners zeigen, gilt für jenen als kontrolliert. Felder im Patt (gleich viele Pfeile) oder nicht bezeigte (freie) Felder kontrolliert niemand.

Freiheit: Ein Stein, der auf einem von seinem Besitzer kontrollierten oder freiem Feld ruht, ist frei. Ansonsten ist er an das Feld gebunden.

(Anm.: Ein Stein auf einem Feld, wo eine Pattsituation vorliegt, ist ebenfalls gebunden.)

Enteigneter Stein: Wenn man einen Stein des Gegners enteignet, verliert er seinen Kreis, wenn er einen hatte. Der Stein bleibt auf seinem Feld liegen, wechselt aber den Besitzer. Durch einen grauen bzw. beige Kreis ist er als enteigneter Stein gekennzeichnet; falls er sich zu Zugende im Inventar befindet, wird er aus dem Spiel entfernt.

Ursprüngliche, (noch) nicht enteignete Steine heißen eigene Steine.

Spielzug: Die Spieler ziehen abwechselnd. In einem Spielzug hat man immer eine der folgenden Möglichkeiten (wo nicht anders angegeben, sind nur Aktionen mit Steinen im Besitz möglich):

- [Passen] Man passt und gibt die Runde wieder ab.
- [Drehen] Man dreht oder spiegelt einen freien Stein auf seinem Feld.
- [Nehmen] Man nimmt einen freien Stein vom Spielfeld ins Inventar.
- [Setzen] Man legt einen Stein aus seinem Inventar auf ein leeres, kontrolliertes Feld.
- [Enteignen] Man enteignet einen eigenen Stein des Gegners auf einem kontrollierten Feld.
- [Lösen] Man entfernt einen enteigneten Stein des Gegners auf einem kontrollierten Feld aus dem Spiel.

Sofern die beiden Teilzüge jeweils erlaubt sind, können im selben Zug durchgeführt werden:

- [Ersetzen] Nehmen und Setzen, wenn dasselbe Feld involviert ist.
- [Umsetzen] Nehmen und Setzen, wenn derselbe Stein involviert ist.
- [Aneignen] Enteignen und Drehen des zu enteignenden Steins.
- [Entfernen] Enteignen und Nehmen des zu enteignenden Steins.
- [Ablösen] Lösen und Setzen auf dasselbe Feld.

(Anm.: Beim Setzen darf der Stein in jede beliebige Dreh- und Spiegelposition gebracht werden. Es ist die Spielsituation vor dem Zug für dessen Legitimität entscheidend (für Verstärkung und Schaden relevant).)

Infinit

Bei der Variante Amakta Infinit gelten folgende Änderungen und Ergänzungen gegenüber der Standardvariante:

Spielfeld: Das Spielfeld ist unendlich groß und besitzt keine Löcher.

Stein: Jedem Stein wird ein Wert zugeordnet. Dieser hängt von der Anzahl der Einzelpfeile a , wobei zwei verschiedenfarbige Pfeile in dieselbe Richtung als zwei Einzelpfeile behandelt werden, der Anzahl an (einfarbigen) Doppelpfeilen b und einem Wert für einen Kreis s (kein Kreis: $s = 1$; Schaden: $s = \frac{1}{2}$; Verstärkung: $s = 2$) wie folgt ab: $2*a*[(a-1)/2+s] + 10*b*[(b-1)/2+s] + 6*a*b + 2*s$.

Satz: Zwei Steine mit identischen Pfeilen, aber unterschiedlichen Kreisen gelten als gleich und können nicht im selben Satz vorkommen. Die Sätze der Spieler sind unabhängig voneinander.

Start: Zunächst einigen sich die Spieler auf einen Abstand der Basisfelder und eine Punktzahl für Weiß.

Anschließend macht man sich abwechselnd aufsteigende Angebote für die Punktzahl für Schwarz, bis ein Spieler ein Angebot annimmt und mit den schwarzen Steinen spielt.

Anschließend kreieren die Spieler, weiß beginnend, nacheinander jeweils einen Stein, dessen Wert die Punktzahl des Spielers nicht überschreiten darf, wobei der Stein dem Inventar des Spielers hinzugefügt und dessen Wert von der Punktzahl abgezogen wird. Wer einmal einen Stein nicht kreieren kann oder möchte, schließt seinen Satz ab und kann auch weiterhin keine Steine mehr kreieren.

Wenn beide Sätze beendet sind, beginnt die Partie.

Basisfeld: Die Basisfelder liegen auf derselben durchgehenden Feldreihe.

Ziel: Wenn 86185 Züge lang kein Stein mehr enteignet oder gelöst wurde, endet die Partie unentschieden.

Es existiert noch eine Regellücke dahingehend, dass es mit einer ausreichenden Punktzahl möglich ist, die erforderlichen Steine auszuwählen, um einen nicht besiegbaren Bunker zu bauen und so ein Unentschieden zu erzwingen. Anregungen für einen Ausweg sind willkommen.