Tomoe

Spielautoren Gerd Breitenbach, Markus Hagenauer
Legespiel mit Brett für zwei Personen ab 14 bis 99 Jahre
Dauer: 30 min (großes Brett 60 min)
Anzahl der Spielteile: 48 (jede Figur genau zwölfmal), das Brett ist mit 24 Teilen bedeckt (das große Brett mit 36), die restlichen Teile dienen dazu, eine freie Auswahl zu ermöglichen.

Weiß spielt gegen Schwarz. Ziel des Spiels ist es, durch Anlegen von Spielteilen möglichst viel Gebiet der gegnerischen Farbe mit geschlossenen Kurven zu umfassen und diese Kurven mit dem zur eigenen Farbe gehörigen Randgebiet zu verbinden.

Zu Beginn liegen die Spielteile geordnet auf vier Haufen.
Spielzüge sind jeweils abwechselnd, Weiß beginnt mit dem Legen eines Spielteils.

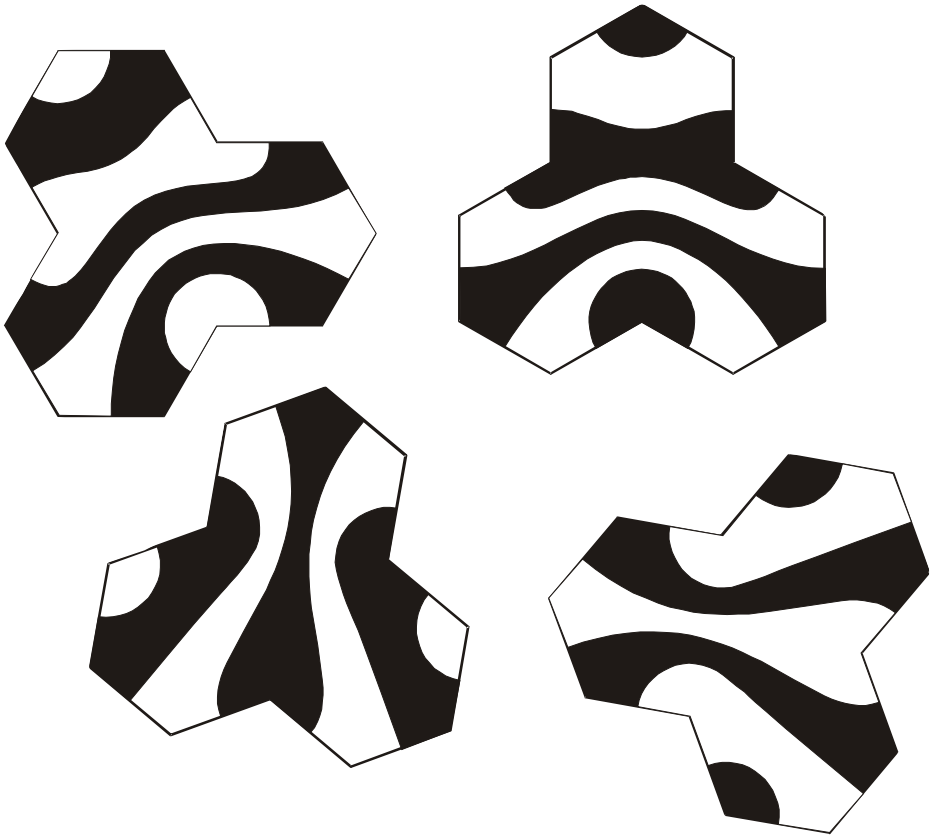
Alle weiteren Spielzüge bestehen daraus, entweder zwei neue Spielteile passend anzulegen oder ein bereits gelegtes Spielteil um 120° zu drehen und ein weiteres neues anzulegen. „Passend“ heißt hierbei zum einen in das vorgegebene Raster und zum andern mit farblichem Anschluss schwarz/weiß. Spielteile können auch nicht direkt an ein anderes angrenzend, also in den freien Raum gelegt werden. Dies wird durch die sechseckige Markierung in der Spielfeldmitte erleichtert, die zeigt, in welche Richtung oben/unten die jeweils schwarze oder weiße Spitze des Spielteils zeigen muss.

Gedreht werden dürfen nur solche Spielteile, die sich nicht bereits in einer geschlossenen Kurve befinden. Mit anderen Worten, geschlossene Kurven dürfen nicht mehr geöffnet oder anders verändert werden.

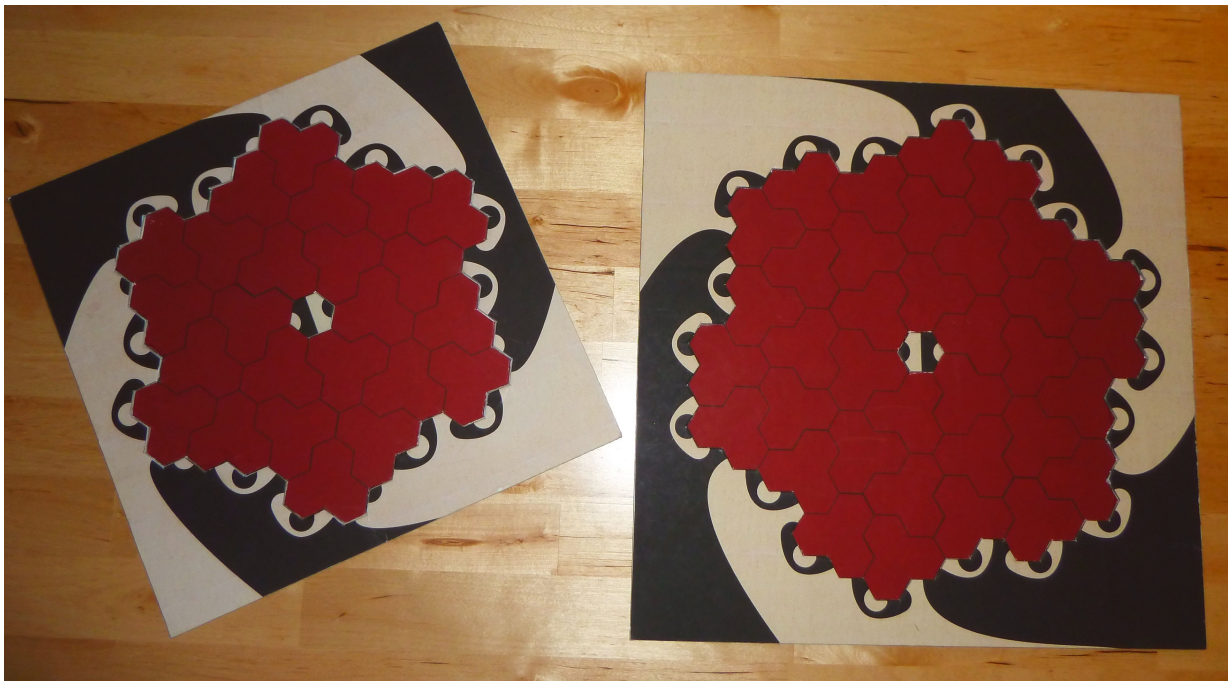
Das Spiel ist beendet, wenn das gesamte Spielfeld mit Teilen bedeckt ist. Nun werden die von freien schwarzen Kurven umschlossenen weißen Flächenabschnitte der Spielteile Schwarz zugezählt, und die von freien weißen Kurven umschlossenen schwarzen Flächenabschnitte der Spielteile werden Weiß zugezählt. Wer mehr Gebiet umschlossenen hat gewinnt. „Frei“ ist eine Kurve, wenn sie nicht ihrerseits wieder von einer geschlossenen Kurve der gegnerischen Farbe umringt ist. Das kann nur der Fall sein, wenn die Kurve mit dem gleichfarbigen Randgebiet verbunden ist.

Kontakt:
Dr. Gerd Breitenbach
Hauptstr. 4
85737 Ismaning
Tel.: 0152 - 0454 0739
Email: higobreitenbach@arcor.de

Die vier Spielteile



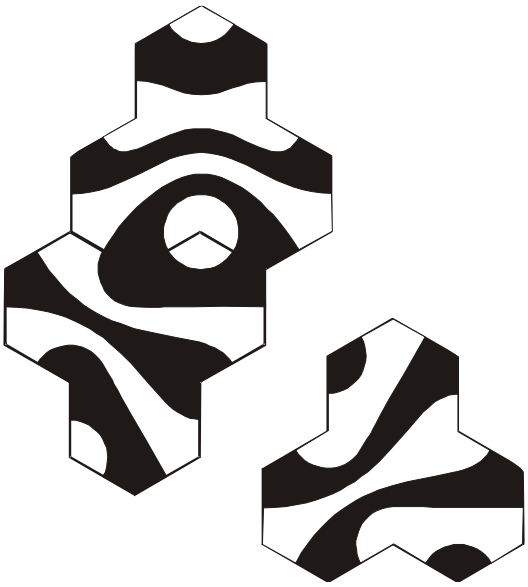
Das leere Spielfeld in zwei Größen



Typísche Spielszenen, Zählbeispiele

Weiß hat drei schwarze Felder eingekreist. Keines der Spielteile darf daher im weiter folgenden Spielverlauf noch gedreht werden.

Sofern die weiße Kurve nicht noch von Schwarz umschlossen wird, werden Weiß hierfür bei Spielende drei Punkte gutgeschrieben.



Schwarz hat zwei weiße Felder umschlossen. Im nächsten Spielzug legt Weiß jedoch so an, dass die gesamte schwarze Kurve wiederum umkreist wird.

Insgesamt ergibt dies drei Punkte für Weiß, kein Punkt für Schwarz.

Keines der Spielteile darf gedreht werden.

Schwarz kontert, indem es die gesamte weiße Kurve umschließt.

Insgesamt ergibt dies sieben Punkte für Schwarz, kein Punkt für Weiß.

Keines der Spielteile darf gedreht werden.

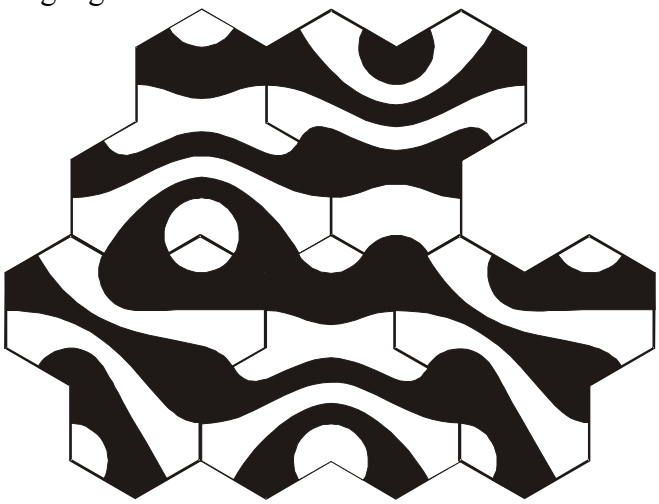
Offensichtlich ist die Lage aber für beide immer noch unentschieden, da Schwarz seinerseits wieder umschlossen werden kann. Das ändert sich erst, wenn eine Farbe Anschluss zu ihrem Spielfeldrand gewonnen hat. Verbindungen mit dem Rand sind nicht mehr umschließbar.

Zur Taktik

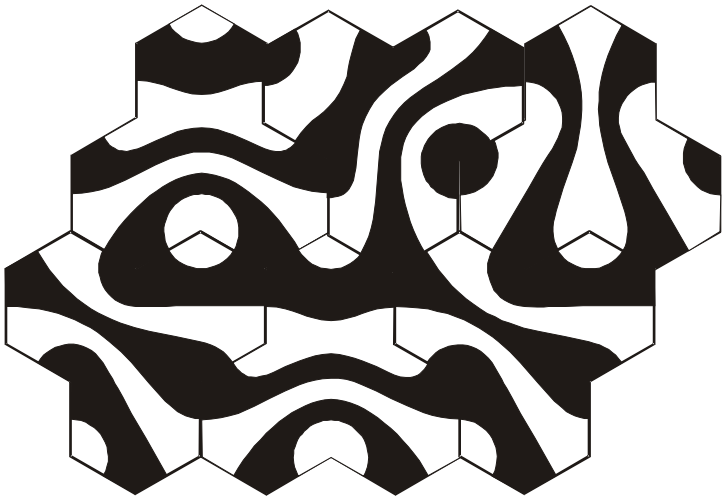
Opfer:

Ziel ist es, möglichst viele und möglichst große geschlossene Kurvenzüge zu bauen. Da ein geschlossener Kurvenzug jedoch niemals sicher davor ist, seinerseits umschlossen zu werden, sucht jeder Spieler die Verbindung zu den sicheren Randbereichen seiner Farbe. Hierbei kann es Vorteile bringen, zwei Randbereiche über das Spielfeld herüber zu verbinden. Verbindungen sind wiederum nur dann sicher, wenn sie fixiert sind, das heißt, dass sie aus einem geschlossenen Kurvenzug oder mehreren abschnittsweise geschlossenen Kurvenzügen bestehen. Somit kann es günstig sein, ein kleines Gebiet zu opfern, um einen größeren Kurvenzug zu sichern.

Schwarz hat zwei weiße Felder umschlossen, riskiert aber selbst in der Mitte im nächsten Zug eingekreist zu werden. Durch Drehen des rechten oberen Teils, kann Schwarz eine Verzweigung schaffen und macht das Einkreisen erst mal unmöglich.



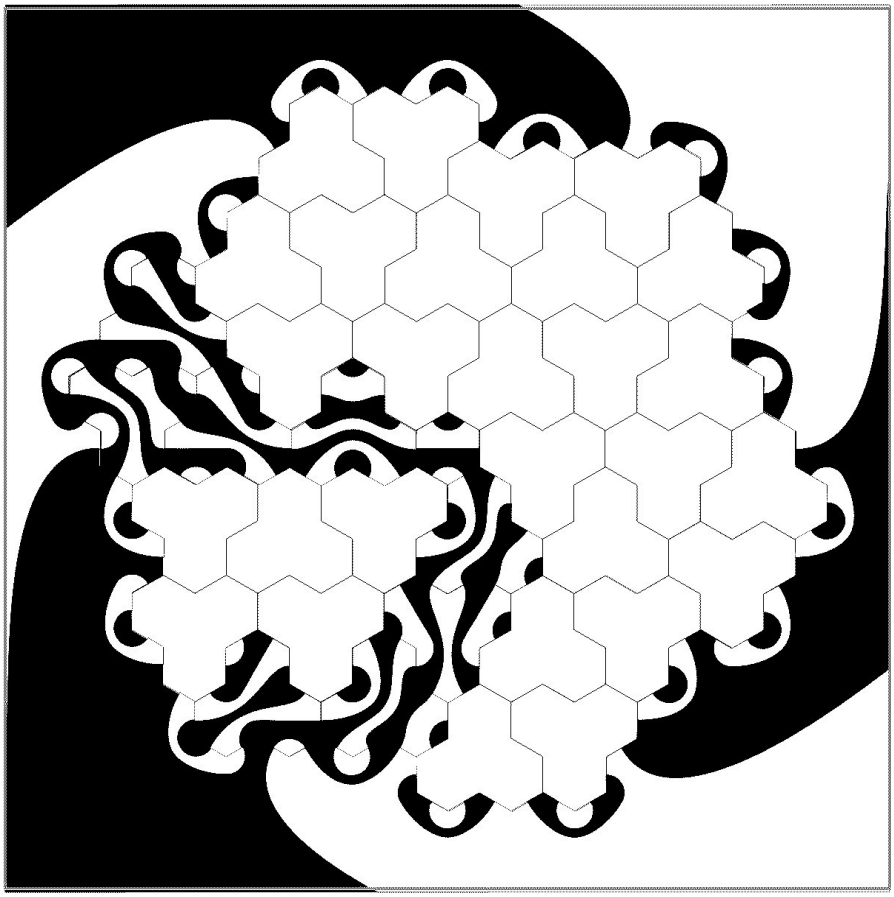
Weiter könnte Schwarz das gedrehte Spielteil vor dem Zurückdrehen sichern, indem es wie folgt anlegt:



Schwarz verliert hierbei zwei Punkte, sorgt aber mit dem Opfer und einer weiteren Verzweigung seines Kurvenzuges dafür, dass sowohl ein Zurückdrehen des oberen mittleren Spielteiles, sowie eine direkte Umschließung von Weiß unmöglich wird.

Endgültig gesichert wird die Kurve erst, wenn Sie mit dem Randbereich verbunden ist.

Umkreisung von offenem Gebiet:
Auch offenes, noch unbelegtes Spielfeld kann umschlossen und somit gewonnen werden:

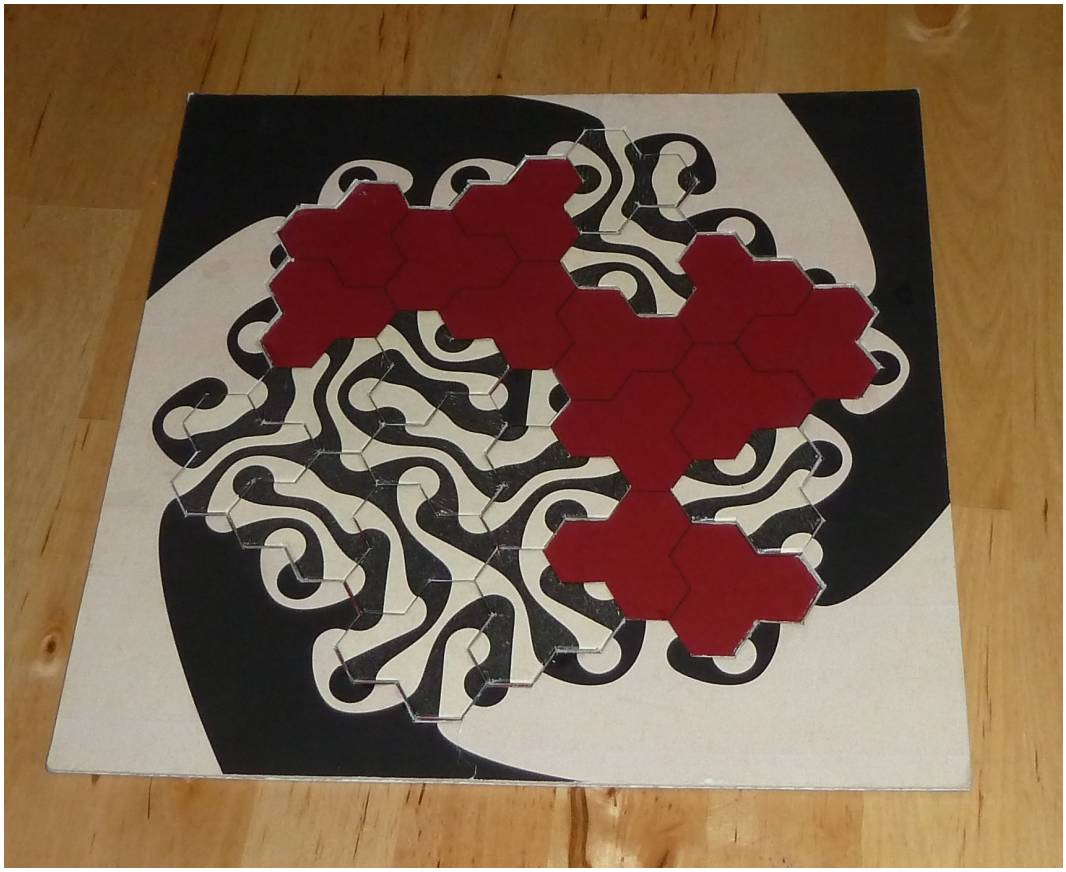


Schwarz hat einen geschlossenen Zug zurück zu seiner Seite gelegt. Das ganze Gebiet im Innern wird Schwarz zugerechnet, egal wie die noch fehlenden Teile gelegt werden. Als Punkte gezählt werden, wie in den obigen Beispielen, nur die weißen Abschnitte (die Punktezahl hängt noch von der Belegung im Inneren ab). Der Kurvenzug darf, da er geschlossen ist, nicht mehr durch Drehen eines Teils geändert werden.
Beachte: Die Verbindung zwischen zwei verschiedenen Randgebieten der eigenen Farbe zählt nicht als geschlossene Kurve.

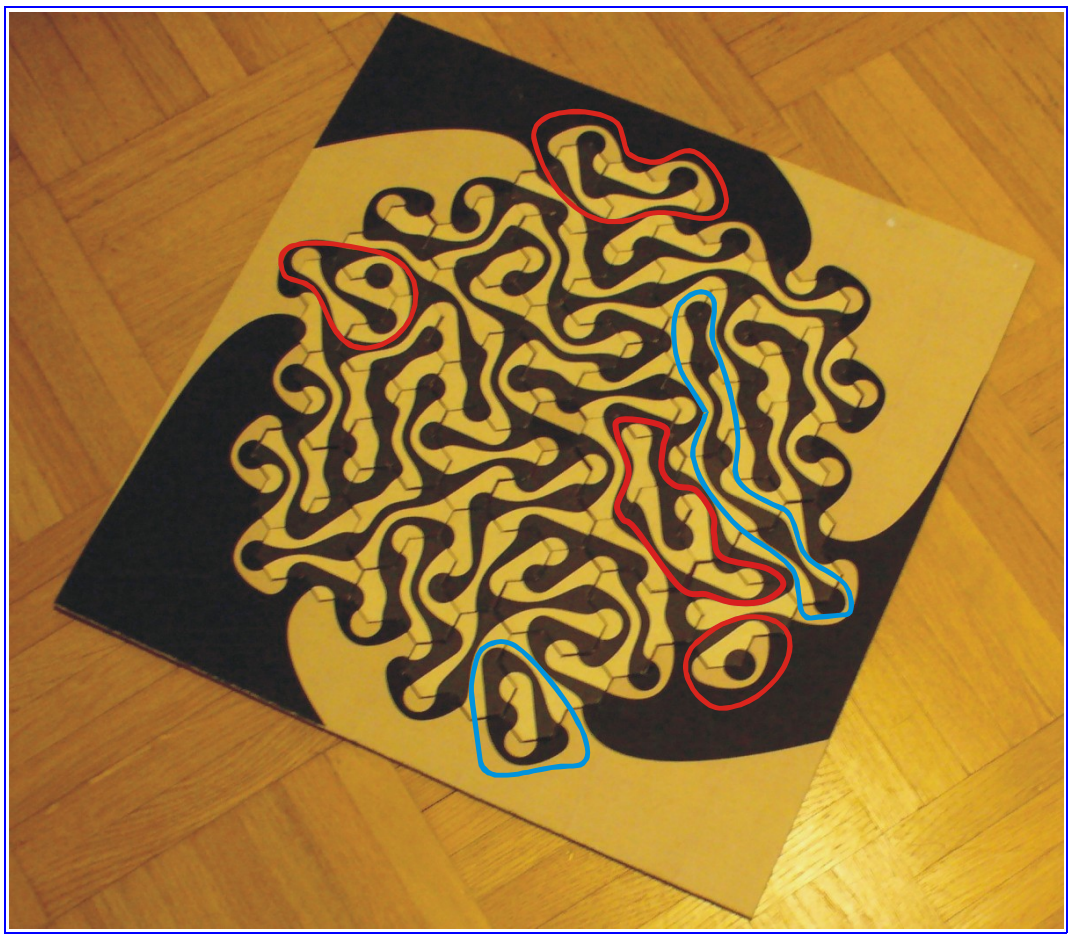
Balance halten:
Beide Spieler müssen die Balance halten, zwischen großen ungesicherten Kurvenzügen und kleinen unbedeutenden Gebietsgewinnen. Ähnlich wie beim Go-Spiel kann zu große „Gier“ nach Flächen zum Zusammenbruch einer ganzen Kurve führen, andererseits kann das fleißige, stetige Sammeln von kleinen Flächen durch eine einzige große Umschließung des Gegners zunichte gemacht werden.
Zum anderen: Sowohl das Umschließen als auch das zielgerichtete Verbinden von der Spielfeldmitte mit dem Randgebiet sind entscheidend. Beide Vorhaben widersprechen sich jedoch, da eine geschlossene Kurve zu sich selbst zurück führt. Jeder Spieler muss für sich eine Balance zwischen diesen beiden Zielen halten.

Der letzte Zug:
Mit der Option „Drehen“ statt „Neuanlegen“ kann man auch versuchen, durch Abzählen das Recht für den letzten Spielzug zu ergattern. Es ist jedoch keinesfalls gesagt, dass der letzte Spielzug große Vorteile bringt, oftmals ist die Gebietsaufteilung schon vor Ende entschieden.

Vier Spielverläufe



Auswertung am großen Brett: Ein knapper Sieg für Schwarz (58 : 59)

Weiß gewinnt deutlich (65 : 49), da es den größten Teil des Brettes umschlossen hält.

Schwarz gewinnt 20:11