

Spinnentwist

- Liebe, die durch den Magen geht -

ein Strategiespiel für 2 Spieler
von Henning Poehl

Spielmaterial:

- Ein doppelseitig bedrucktes Spielbrett mit zwei verschiedenen Netzen.
- Ein Spinnenweibchen (großer gelber Spielmarker)
- 20 Spinnenmännchen (kleine Spielmarker) – [je 10 weiße und schwarze]
- Ein sechsseitiger Würfel

Ziel des Spiels:

In diesem Spiel führt jeder Spieler eine Schar Spinnenmännchen, die versuchen, sich mit dem Spinnenweibchen im Netz zu paaren, ohne dabei vom Weibchen gefressen zu werden.

Aufbau:

Auf der Vorder- und Rückseite des Spielbretts sind zwei verschiedene Spinnennetze abgebildet. Es wird ein Spinnennetz ausgewählt und in die Tischmitte gelegt (für das erste Spiel wird das einfache Netz „Sommermorgen“ empfohlen).

In das Zentrum des Netzes wird das Spinnenweibchen gesetzt.

Jeder Spieler erhält zehn Spinnenmännchen in einer Farbe und legt sie vor sich aus. Diese Männchen bilden seinen Vorrat.

Die Spieler würfeln mit dem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.

Der Spielablauf:

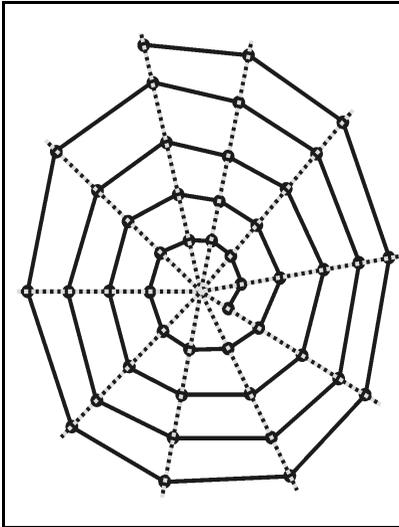
Das Spiel wird abwechselnd gespielt.

Der Spieler, der am Zug ist, darf jedes Spinnenmännchen seiner Farbe, das sich zu Beginn seines Zuges im Netz befindet, bewegen und zusätzlich ein

neues Spinnenmännchen ins Netz einsetzen (sofern er noch Männchen im Vorrat hat). Beim ersten Zug im Spiel muss man ein Männchen einsetzen, da man ja noch keine Spinnen im Netz hat.

Auf jede Bewegung (oder Einsetzen) eines Spinnenmännchens im Netz erfolgt eine Reaktion des Spinnenweibchens. Die Reaktion des Spinnenweibchens wird von dem Gegenspieler durchgeführt.

Begriffserläuterung zum Spielbrett



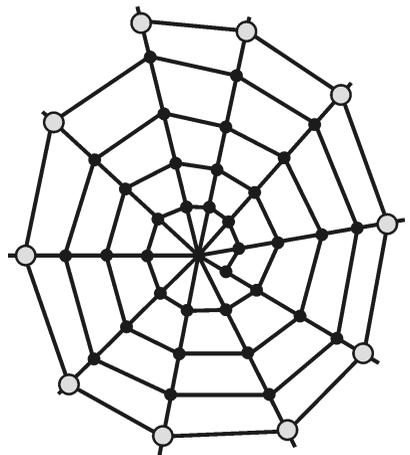
Die Bewegungen werden auf dem Spinnennetz durchgeführt. Ein Spinnennetz besteht aus verschiedenen vielen **Speichen** (gestrichelte Linien in der Beispielabbildung), die vom Zentrum des Netzes nach außen führen. Zwischen den Speichen des Netzes verlaufen verschiedene **Querverbindungen** (durchgezogene schwarze Linien). Da, wo sich Speichen und Querverbindungen schneiden, befinden sich **Kreuzpunkte** (die schwarzen Punkte).

1.) Das Spinnenmännchen

Die Spinnenmännchen werden immer von dem Spieler, der gerade am Zug ist, geführt.

a) Ein Spinnenmännchen neu einsetzen

Einmal pro Zug darf ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt ein Spinnenmännchen aus seinem Vorrat auf ein beliebiges freies Feld am Rand des Netzes einsetzen.



Die Spinnenmännchen dürfen immer nur auf das jeweils äußerste Feld einer Speiche eingesetzt werden (die großen hellgrau hervorgehobenen Felder in der Beispielabbildung).

Ein Spinnenmännchen, das in das Netz neu eingesetzt wurde, darf sich in demselben Spielzug **nicht** mehr bewegen.

Der Marker der Spinne wird herumgedreht (so dass die Spinne nicht mehr zu sehen ist), um zu zeigen, dass die Spinne in dem Zug des Spielers nicht mehr bewegt werden darf.

Ein Spieler muss keine Spinne während seines Zuges einsetzen, d.h er kann auf das Einsetzen verzichten, wenn er will.

b) Spinnenmännchen ziehen

Der Spieler darf pro Zug jedes Spinnenmännchen seiner Farbe, das sich zu Anfang seines Zuges im Netz befindet, einmal bewegen.

Die Bewegungen werden immer entlang der Linien (Speichen oder Querverbindungen) durchgeführt und führen immer von einem Kreuzpunkt zu einem anderen.

Ein Spinnenmännchen darf sich immer nur ein Feld weit bewegen (also immer nur auf einen benachbarten Kreuzpunkt).

Ein Spinnenmännchen darf nicht auf Kreuzpunkte ziehen, auf denen sich ein anderes Spinnenmännchen befindet.

Nach der Bewegung dreht der Spieler den Marker der Spinne um, um zu zeigen, dass die Spinne in dem Zug des Spielers nicht mehr bewegt werden darf.

Ein Spieler muss eine Spinne nicht bewegen, er kann auch auf das Bewegen einer Spinne verzichten. Er dreht dann den Marker der Spinne einfach an der Stelle um, auf der sich die Spinne befindet, um zu zeigen, dass er die Spinne in dem Zug nicht mehr bewegen möchte.

Beachte: Ein Spieler muss, wenn er am Zug ist, mindestens eine Bewegung mit einem Männchen durchführen oder eine Spinne einsetzen. Oder anders ausgedrückt: ein Spieler muss pro Zug das Weibchen mindestens einmal zu einer Reaktion reizen (siehe unten).

c) Paarungen

Ein Spinnenmännchen kann, wenn es auf einem Kreuzpunkt direkt neben

dem Weibchen steht, auf das Feld des Weibchens ziehen und eine Paarung durchführen.

Das Männchen, das auf das Feld des Weibchens zieht, hat eine Paarung automatisch erfolgreich durchgeführt. Es wird dann sofort aus dem Netz genommen und auf das Feld „Verpaart“ gelegt.

Pro Spielzug darf sich immer nur ein Männchen eines Spielers (einer Farbe) verpaaren.

Beachte: Eine Verpaarung wird immer nur dann durchgeführt, wenn ein Männchen auf

das Feld des Weibchens zieht.

Zieht umgekehrt das Weibchen auf das Feld des Männchens (siehe unten), so findet keine Verpaarung statt, sondern das Männchen wird vom Weibchen gefressen.

Hat ein Spieler all seine Spinnenmännchen umgedreht und wurden alle Reaktionen des Spinnenweibchens durchgeführt, so dreht er die Spinnenmarker wieder zurück auf die andere Seite.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

2.) Das Spinnenweibchen

Immer, wenn das Netz erschüttert wird, wird das Weibchen zu einer Reaktion veranlasst.

Das Netz wird erschüttert, sobald ein Spinnenmännchen in das Netz eingesetzt wird oder ein Spinnenmännchen sich im Netz bewegt.

Beachte: Wird der Marker von einem Spinnenmännchen nur umgedreht, ohne dass sich das Männchen vorher bewegt hat, so wird das Netz nicht erschüttert und es kommt zu keiner Reaktion des Weibchens.

Die Reaktionen des Spinnenweibchens werden immer vom Gegenspieler durchgeführt.

a) Das Spinnenweibchen ziehen

Die Spinne reagiert immer, wenn sie nicht gerade frisst (siehe unten), auf Erschütterungen des Netzes damit, dass sie sich bewegt.

Das Spinnenweibchen kann nicht frei bewegt werden, sondern muss gemäß folgender Regeln gezogen werden:

- Das Spinnenweibchen zieht immer in Richtung des letzten Spinnenmännchens, das sich bewegt hat, bzw. eingesetzt wurde.
- Die Bewegungsweite des Spinnenweibchens ist davon abhängig, wie stark das Netz erschüttert wird. Über die Stärke der Erschütterung entscheidet die Zahl der Spinnenmännchen, die auf der Speiche des Netzes sitzen, wo die Erschütterung durchgeführt wurde. Die Bewegungsweite des Spinnenweibchens entspricht also immer der Anzahl der Spinnenmännchen (egal welcher Farbe), die auf der Speiche sitzen, auf der das zuletzt bewegte Männchen seine Bewegung beendet hat (bzw. eingesetzt wurde).
Zieht ein Männchen auf den Kreuzpunkt im Zentrum des Netzes, dann wird die Speiche, auf der die meisten Männchen sitzen, für die Bewegung des Weibchens gewertet. Solange das Männchen im Zentrum des Netzes sitzt, zählt es immer zu allen Speichen hinzu.
- Das Spinnenweibchen benutzt **immer** den kürzest möglichen Weg.
- Sind mehrere Wege gleichlang, dann bevorzugt das Spinnenweibchen immer Wege, auf denen es Beute machen kann.
- Kann das Weibchen auf keinem der möglichen Wege ein Männchen erbeuten, so entscheidet der Spieler, der die Spinne führt, welchen Weg das Weibchen geht.
- Kann das Weibchen auf verschiedenen Wegen ein Männchen erbeuten, so entscheidet der Spieler, der die Spinne führt, welchen Weg das Weibchen geht. Das Weibchen muss nicht zur nächst erreichbaren Beute laufen. Wenn sie auf ihrem Weg Beute machen kann, dann ist es egal, wo sie die Beute macht.
- Das Weibchen bewegt sich immer solange, bis es auf einen besetzten Kreuzpunkt kommt oder es die zur Verfügung stehende Anzahl Kreuzpunkte verbraucht hat. Das Weibchen darf nicht ohne Grund seine Bewegung vorzeitig abbrechen.
- Zieht die Spinne auf ein besetztes Feld, so frisst sie das Spinnenmännchen, das sich auf dem Feld befindet (egal, welche Farbe es hat), sofort auf. Das Spinnenmännchen kommt gleich aus dem Spiel und wird auf das Feld „Gefressen“ gelegt.
- Zieht ein Männchen zur Paarung auf das Feld des Weibchens, so reagiert das Weibchen damit, dass es sich **nicht** bewegt, und die Paarung wird durchgeführt.

b) Fressen

Immer wenn das Spinnenweibchen auf einen besetzten Kreuzpunkt kommt, frisst es das dort befindliche Männchen auf. Durch das Fressen ist das Weibchen unterschiedlich lang beschäftigt. Um zu ermitteln, wie lang das Weibchen beschäftigt ist, wird der sechsseitige Würfel gerollt. Der Würfel wird mit der erwürfelten Augenzahl auf die Spinne gelegt, um zu zeigen, dass das Weibchen mit dem Fressen des Männchens beschäftigt ist.

Solange das Weibchen frisst, führt es keine Bewegungen durch.

Nun wird jedesmal, wenn das Weibchen reagieren müsste, weil ein Männchen sich bewegt oder ein neues Männchen in das Netz eingesetzt wird, anstelle einer Bewegung als Reaktion der Würfel um eins herunter gedreht (die Augenzahl wird immer nur um eins vermindert unabhängig davon, wie weit die Bewegung gehen würde).

Steht der Würfel bereits auf eins, wenn er herunter gedreht werden muss, dann kann er nicht weiter herunter gedreht werden und wird stattdessen vom Weibchen wieder herunter genommen. Das Weibchen ist somit mit dem Fressen fertig und kann sich wieder bewegen.

Beachte: Ein Weibchen, das frisst, kann sich auch mit Männchen verpaaren. Der Würfel wird auch bei einer Verpaarung um eins herunter gedreht.

3.) Das Spielende

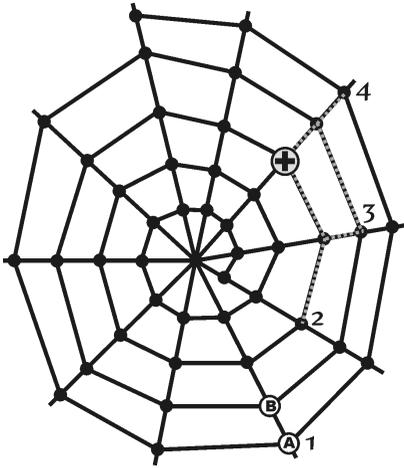
Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler insgesamt nur noch eine Spinne (im Netz und Vorrat) hat.

4.) Die Wertung

Jedes eigene Spinnenmännchen auf dem Feld „Verpaart“ zählt +2 Punkte und jedes eigene Spinnenmännchen auf dem Feld „Gefressen“ zählt -1 Punkt.

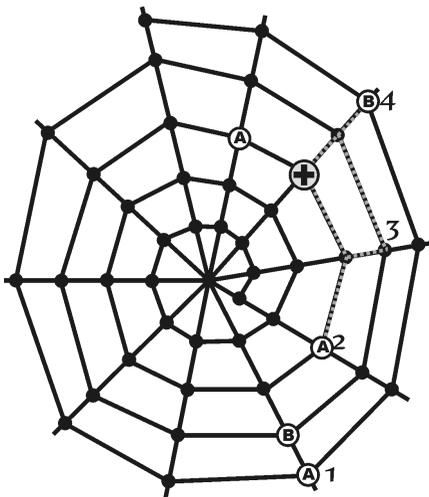
Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte hat.

5.) Beispiele



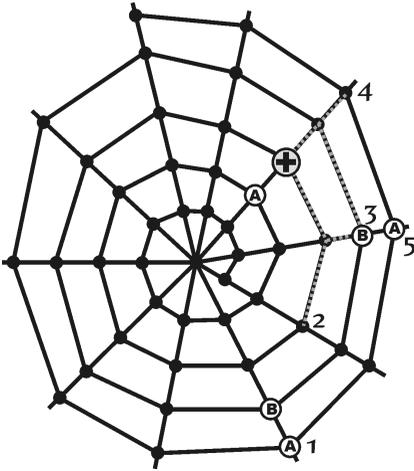
Spieler A hat ein Spinnenmännchen auf dem Kreuzpunkt 1 neu eingesetzt oder von einem benachbarten Kreuzpunkt dorthin geschoben. Auf der betreffenden Speiche sitzen nun zwei Männchen (eins von Spieler A und eins von Spieler B). Das Weibchen wird sich daher nun zwei Kreuzpunkte weit in Richtung des zuletzt bewegten/eingesetzten Männchens bewegen. Die kürzeste Verbindung vom Spinnenweibchen (großer Punkt mit dem Kreuz) zu dem zu letzt bewegten (oder eingesetzten) Spinnenmännchen auf Kreuzpunkt 1 beträgt 5 Kreuzpunkte.

Es gibt mehrere alternative Strecken (gestrichelte Linien). Der Spieler, der das Weibchen führt, kann wählen, ob er die Spinne zu Kreuzpunkt 2, 3 oder 4 zieht.



Spieler A hat ein Spinnenmännchen auf dem Kreuzpunkt 1 neu eingesetzt oder von einem benachbarten Kreuzpunkt dorthin geschoben. Die kürzeste Verbindung vom Spinnenweibchen zu dem zu letzt bewegten (oder eingesetzten) Spinnenmännchen auf Kreuzpunkt 1 beträgt 5 Kreuzpunkte. Auf zwei der Kreuzpunkte, die das Weibchen erreichen kann, sitzen Männchen.

Der Spieler, der das Weibchen führt, kann wählen, ob er die Spinne zu Kreuzpunkt 2 oder 4 zieht, wo das Weibchen fressen kann. Er darf das Weibchen nicht zu Kreuzpunkt 3 ziehen.



Spieler A hat ein Spinnenmännchen auf dem Kreuzpunkt 1 neu eingesetzt oder von einem benachbarten Kreuzpunkt dorthin geschoben.

Die kürzeste Verbindung vom Spinnenweibchen zu dem zu letzt bewegten (oder eingesetzten) Spinnenmännchen auf Kreuzpunkt 1 beträgt 5 Kreuzpunkte.

Auf einem der Kreuzpunkte, die das Weibchen erreichen kann, sitzt ein Männchen. Der Spieler, der das Weibchen führt, muss das Weibchen auf Kreuzpunkt 3 ziehen, wo das Weibchen fressen kann.

Wenn Spieler A das Männchen auf Kreuzpunkt 5 noch nicht bewegt hat, kann er anschließend noch eine Verpaarung durchführen, indem er das Männchen auf das auf 3 fressende Weibchen zieht.

6.) Danksagung

Bedanken möchte ich (Henning Poehl) mich bei allen Testspielern, insbesondere Tobias Anacker und Heimo Fuhry. Mein besonderer Dank gilt meiner Frau **Antonia Rudolph**, die mir nicht nur als Testspielerin geholfen hat. Ohne ihre Unterstützung wäre dieses Spiel (wie so viele andere auch) wohl nicht zustande gekommen. Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Kindern Lukas, Juliana Kyra und Cassandra Marina, die mir immer wieder Kraft geben, die verschiedensten Dinge anzupacken.

7.) Impressum

Dies ist ein Spiel vom



Gestaltung/Layout: Matthias Catrein

Autor/Entwicklung: Henning Poehl

Sphinx Spielverlag (Henning Poehl)

Bachstr. 44, 69221 Dossenheim

Fon: 06221/874882, Email: info@sphinxspiele.de

web: www.sphinxspiele.de