

Kampf der Kulturen

(oder: Die Schlacht in der Petrischale)

Deutsche Ausgabe des amerikanischen Spiels: „Gro – Battle for the Petri Dish“

Kampf der Kulturen ist ein Strategiespiel für zwei Spieler. Jeder Spieler kontrolliert das Wachstum und die Ausbreitung eines Bakterienstamms in den engen Grenzen einer Petrischale. Ziel ist es, den dominantesten Bakterienstamm in der Petrischale zu bilden. Dein Kampf beginnt in einer einfachen Petrischale. Hier kämpfst du gegen eine andere Kultur, die das gleiche Ziel verfolgt wie du. Wenn du die Vorherrschaft in dieser Petrischale gewonnen hast, kannst du versuchen, mit Deiner Bakterienkultur weitere Petrischalen zu erobern, um schließlich alle Petrischalen in den Labors dieser Welt zu beherrschen.

Das Spielmaterial

Die Bakterienkulturen

Es gibt 16 schwarze und 16 weiße Filzmarker. Jeder Filzmarker repräsentiert eine kleine Bakterienkultur. Je nachdem, wie sie aufeinander gestapelt werden, können sie auch Kulturen anderer Größen repräsentieren. Es gibt insgesamt drei Kulturgrößen: klein, mittel und groß. Ein Filzmarker alleine repräsentiert eine kleine Kultur, 2 Filzmarker aufeinander ergeben eine mittlere Kultur und 4 Filzmarker aufeinander stellen eine große Kultur dar. Kulturen, die aus drei oder mehr als vier Filzmarkern bestehen, gibt es nicht und können niemals im Spiel vorkommen.

Das Erläuterungsblatt

Dieser Regel ist noch ein Erläuterungsblatt beigelegt. Die Abbildungen auf diesem Erläuterungsblatt zeigen, wie „Freiheiten“ gezählt werden und wie sich Kulturen bewegen, wachsen und teilen dürfen. Am besten siehst du dir die Abbildungen an, während du diese Regel weiter liest. Später kannst du die Abbildungen als Gedankenstütze während des Spiels benutzen. Auf dem Erläuterungsblatt zeigt ein Beispiel auch die ersten 5 Züge eines typischen Spiels.

Der Spielplan

Der Spielplan ist das Nährmedium auf dem Boden der Petrischale. Innerhalb des Nährmediums befinden sich Bereiche, in denen sich Nährstoffe angesammelt haben. Sie sind durch ein Kreuz gekennzeichnet und werden **Nährstoffbereiche** genannt.

In der Schale gibt es zudem vier **Hervorragende Regionen**. Jede Hervorragende Region besteht aus sechs benachbarten gelben Nährstoffbereichen.

Die Bakterienkulturen besiedeln während des Spiels die verschiedenen Nährstoffbereiche (blaue und gelbe Kreuze) und versuchen, die Vorherrschaft über die Hervorragenden Regionen zu erlangen.

Grundsätzlich kann jeder Nährstoffbereich immer nur von einer Kultur besiedelt werden.

Diese Kultur kann aber eine beliebige Größe besitzen.

Anmerkung: In der Schale befindet sich noch ein X-Gummiband. Dies gehört nicht zum Spielmaterial, sondern dient lediglich zum Verschließen der Petrischale nach Spielgebrauch.

Der Spielablauf

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus. Beginnend mit dem Spieler, der die weißen Kulturen führt, spielen die Spieler abwechselnd Zug um Zug.

Das Spiel beginnt mit einer leeren Petrischale.

Während seines ersten Zuges muss man die Petrischale impfen, indem man eine **kleine** Kultur in die Petrischale legt. In jedem der folgenden Züge kann ein Spieler **eine** seiner Kulturen wahlweise folgendes tun lassen:

- bewegen
- wachsen
- sich teilen
- nichts (passen)

Die Spieler spielen solange Zug um Zug, bis ein Spieler gewonnen hat oder es zu einem Unentschieden kommt.

Zusammenfassung des Spiels:

1. Es wird mit einer leeren Petrischale begonnen.
2. Weiß setzt eine kleine Kultur in die Petrischale.
3. Schwarz setzt eine kleine Kultur in die Petrischale.
4. Weiß läßt eine Kultur sich bewegen oder wachsen oder teilen oder aber er passt.
5. Schwarz läßt eine Kultur sich bewegen oder wachsen oder teilen oder aber er passt.
6. Viertens und fünftens werden solange wiederholt, bis ein Spieler gewonnen oder man sich auf ein Unentschieden geeinigt hat.

Der erste Zug

Weiß beginnt damit, eine kleine Kultur auf einen beliebigen Nährstoffbereich in der Petrischale zu legen.

Schwarz platziert anschließend eine kleine schwarze Kultur auf irgendeinen anderen Nährstoffbereich in der Petrischale. Die übrigen 15 Kulturen bilden den sogenannten „Vorrat“ von Weiß, bzw. Schwarz.

Der erste Zug eines Spielers ist der einzige Zeitpunkt im Spiel, in dem ein Spieler eine Kultur aus seinem Vorrat direkt auf einen Nährstoffbereich legen darf.

Im folgenden Spielverlauf dürfen nur noch Kulturen aus dem Vorrat in die Petrischale gelegt werden, wenn eine Kultur, die bereits in der Schale ist, wächst.

Die Freiheiten

Eine „Freiheit“ ist ein nicht besetzter Nährstoffbereich, der in einer geraden Linie direkt an eine Kultur angrenzt. Das sind die freien Nährstoffbereiche, die durch eine Linie mit dem Nährstoffbereich verbunden sind, auf dem die Kultur eines Spielers ruht.

Freie Nährstoffbereiche, die diagonal an den Nährstoffbereich grenzen, der von einer Kultur besiedelt ist (also nicht durch eine Linie mit der Kultur verbunden sind), zählen nicht als Freiheiten.

Beim Zählen von Freiheiten ist es völlig unerheblich, ob die besetzten Nährstoffbereiche durch fremde oder eigene Kulturen besiedelt wurden.

Die Möglichkeiten einer Kultur, sich zu bewegen, zu wachsen, sich zu teilen und überhaupt zu leben, sind abhängig von den Freiheiten, die dieser Kultur zur Verfügung stehen.

Die Bewegung

Eine Kultur kann sich zu einem gerade oder diagonal angrenzenden Nährstoffbereich bewegen. Nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, muss eine Kultur genügend Freiheiten besitzen.

Folgende Freiheiten werden benötigt:

- **kleine** Kultur mindestens **eine** Freiheit
- **mittlere** Kultur mindestens **zwei** Freiheiten
- **große** Kultur mindestens **drei** Freiheiten.

Hat sie diese nach der Bewegung nicht, dann darf sie sich nicht bewegen.

Beachte: Auch diagonale Bewegungen zwischen den Nährstoffbereichen am Schalenrand sind erlaubt.

Das Wachstum

Kleine und mittlere Bakterienkulturen können ihre Größe verdoppeln. Um die Größe zu verdoppeln, nimmt man bei einer kleinen Kultur eine weitere Kultur aus seinem Vorrat und legt sie auf die kleine Kultur in der Petrischale, die wachsen soll. Sie wird dadurch zu einer mittleren Kultur. Bei einer mittleren Kultur nimmt man zwei Kulturen aus seinem Vorrat und stapelt sie auf die mittlere Kultur, die wachsen soll. Sie wird dadurch zu einer großen Kultur. Wenn nicht genügend Kulturen im Vorrat sind, dann kann eine Kultur nicht wachsen.

Um zu wachsen, muss eine Kultur nach dem Wachsen genügend Freiheiten besitzen.

Folgende Freiheiten werden benötigt:

- **kleine** Kultur mindestens **zwei** Freiheiten
- **mittlere** Kultur mindestens **drei** Freiheiten

Hat sie diese nicht, dann darf sie nicht wachsen.

Große Kulturen dürfen **nicht** wachsen!

Die Teilung

Nur mittlere und große Kulturen können sich teilen.

Eine Teilung kann auch als eine spezielle Art der Bewegung betrachtet werden.

Eine mittlere Kultur teilt sich in zwei kleine Kulturen, indem eine kleine Kultur heruntergenommen und auf einen gerade oder diagonal angrenzenden Nährstoffbereich gesetzt wird.

Eine große Kultur teilt sich in zwei mittlere Kulturen, indem eine mittlere Kultur heruntergenommen und auf einen gerade oder diagonal angrenzenden Nährstoffbereich gesetzt wird.

Um sich zu teilen, muss eine Kultur vor der Teilung genügend Freiheiten besitzen.

Folgende Freiheiten werden benötigt:

- **mittlere** Kultur mindestens **zwei** Freiheiten
- **große** Kultur mindestens **drei** Freiheiten.

Hat sie diese nicht, dann darf sie sich nicht teilen.

Die sich bei der Teilung von der ursprünglichen Kultur weg bewegende Kultur muss gemäß der Bewegungsregel folgende Freiheiten nach ihrer Bewegung besitzen:

- **kleine** Kultur mindestens **eine** Freiheit
- **mittlere** Kultur mindestens **zwei** Freiheiten

Hat sie diese nicht, dann darf die Teilung nicht durchgeführt werden.

Kleine Bakterienkulturen können sich **nicht** teilen!

Das Passen

Ein Spieler, der am Zug ist, kann auf seinen Zug verzichten. Dann darf sein Gegner sofort noch einmal ziehen.

Der Tod

Unabhängig von ihrer Größe müssen Kulturen immer mindestens eine Freiheit besitzen, um existieren zu können. Hat eine Kultur diese eine Freiheit nicht, so stirbt die Kultur.

Wenn eine Kultur auf einen Nährstoffbereich bewegt wird, dessen Besetzung dazu führt, dass eine andere Kultur keine Freiheiten mehr hat, so stirbt die Kultur, die sich nicht bewegt hat und keine Freiheiten mehr besitzt.

Die abgestorbene Kultur wird sofort vom Spielplan entfernt, noch bevor der Spieler, der die Bewegung durchführt, seinen Zug beendet hat.

Die herausgenommene Kultur wird in den Vorrat des entsprechenden Spielers zurückgegeben. Sie steht somit für das Wachstum einer anderen Kultur wieder zur Verfügung.

Beachte: Eine Bewegung ist erlaubt, wenn nach ihrem Abschluss genügend Freiheiten für die sich bewegende Kultur vorhanden sind. Beim Zählen der Freiheiten, die für eine Bewegung benötigt werden, dürfen alle Freiheiten mitgezählt werden, die dadurch entstehen, dass eine Kultur durch ihre Bewegung andere eliminiert. Man kann z.B. auch eine kleine Kultur auf einen Nährstoffbereich ohne Freiheiten ziehen, wenn durch den Zug eine andere Kultur getötet wird, so dass eine Freiheit für die gezogene Kultur entsteht.

Du darfst deine Kultur auch auf Nährstoffbereiche ziehen, deren Besetzung zum Tode ein oder mehrerer deiner eigenen Kulturen führt.

Beachte: Durch eine Bewegung können immer nur Kulturen getötet werden, die sich nicht bewegen. Die Kultur, die sich bewegt, kann nicht getötet werden, da sie ihren Zug nur durchführen darf, wenn sie am Ende genügend Freiheiten besitzt.

Ende des Spiels

a) Spielende durch Sieg

Der Spieler, der als erstes drei der vier Hervorragenden Regionen kontrolliert, gewinnt das Spiel. Ein Spieler kontrolliert eine solche Region, wenn seine Kulturen die einzigen sind, die sich in einer solchen Region aufhalten, d.h. er muss mindestens eine Kultur in der Region haben, und sein Gegner darf keine Kultur in der gleichen Region besitzen.

b) Spielende durch Unentschieden

Wenn ein Spieler dreimal hintereinander am Zug ist, weil sein Gegner passt, kann der Spieler, der das dritte Mal am Zug ist, das Spiel als unentschieden erklären.

Passen beide Spieler nacheinander, wenn sie am Zug sind, so endet das Spiel sofort mit einem Unentschieden.

Impressum:

2. Auflage: Sonderedition für Greiner Bio-One GmbH

Grafik und Layout: Matthias Catrein

Autor: Greg Turner

Spieltester: Gary Ames, Lisa Berry, Jacob Davenport und Freunde, Dan DePlama, Greg Eustice, Harry T. Ford III, Jeremy Garretson, Kevin George, Chris Hardway, Scott Luttenberg, Marc Morain, Robert Ohlde, Russel Slaven, Winford Sterling, Yogi

Copyright: Greg Turner 1999, Interformic Games

Übersetzung: Dipl. Biologie Henning Poehl, Sphinx Spieleverlag

Lizenzrechte für die deutsche Ausgabe von „GRO“:

Sphinx Spieleverlag

Petrischalen: Greiner Bio-One GmbH

Web: www.sphinxspiele.de

www.gbo.com/bioscience