

REINHOLD WITTIG

# Maritim



Ein taktisches Spiel für 2 bis 6 Spieler. Zubehör: Spielplan und Regel, 6 Leuchttürme, 6 Schiffe und eine Boje.

**Spielvorbereitung:** Die Schiffe werden auf beliebige Felder der Startreihe gesetzt. Es wird vereinbart, wer beginnt. Anschließend werden die Leuchttürme und die Boje platziert. Die Lichtstrahlen der Leucht-

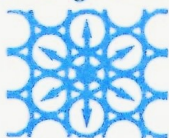


Abb. 1

türme (dargestellt durch die Holzstäbe) zeigen immer in eine der sechs Feldrichtungen (siehe Abb. 1). An dem Aufbau beteiligt sich **nicht** der Spieler, der den ersten Zug hat.

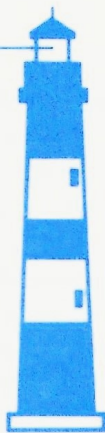
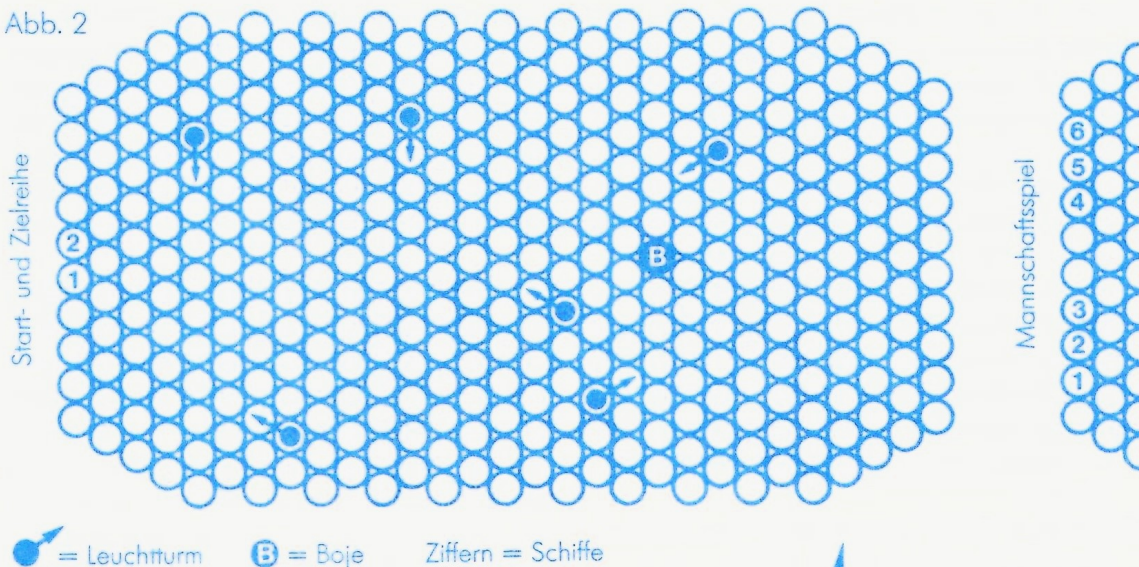


Abb. 2



Die Abb. 2 zeigt eine mögliche Startstellung bei einem Zweierspiel.



**Spielziel:** Das Schiff, das als erstes nach Umrundung der Wendeboje legal ob rechts- oder linksherum) die Startreihe wieder erreicht, gewinnt.

**Spielverlauf:** Der Spieler, der am Zug ist, hat **neun Punkte** zur Verfügung. Er muß bei seinem Zug in gerader Fahrt ein **freies Feld** erreichen, auf dem sich zwei von Leuchttürmen ausgehende Lichtstrahlen kreuzen. Sollten am Anfang Orientierungsprobleme beim Auffinden der Kreuzungspunkte bestehen, kann man als Verlängerung der Lichtstrahlen zwei Bleistifte oder Entsprechendes nehmen.

Folgende **Aktionen** darf er durchführen:

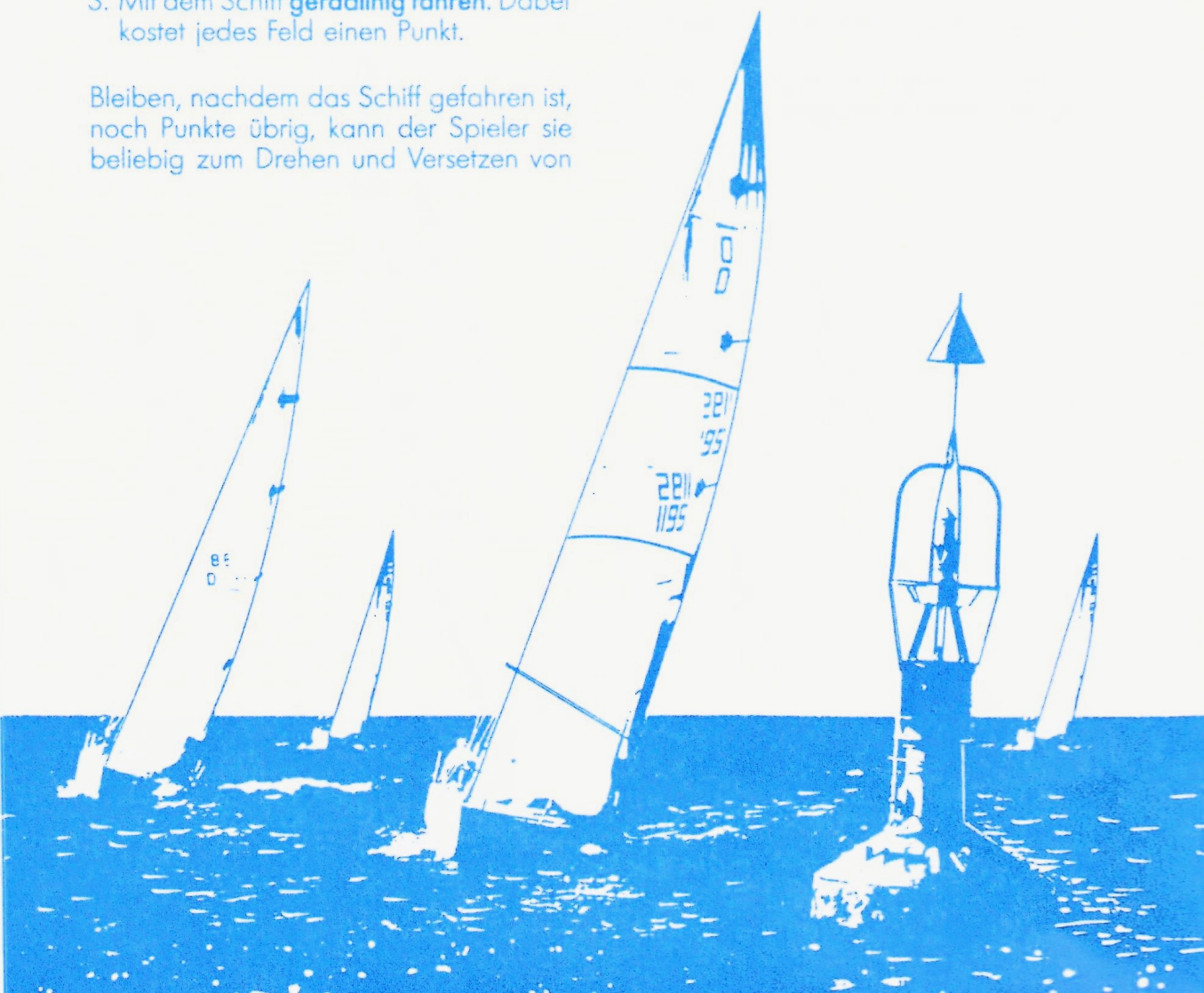
1. Leuchttürme **drehen**. Dabei verbraucht jede Drehung eines Leuchtturms um einen sechstel Kreis einen Punkt.
2. Leuchttürme auf ein angrenzendes freies Feld **versetzen**. Dabei werden zwei Punkte für jedes neu erreichte Feld verbraucht. Beim Versetzen wird die Richtung des Lichtstrahls nicht verändert!
3. Mit dem Schiff **geradlinig fahren**. Dabei kostet jedes Feld einen Punkt.

Bleiben, nachdem das Schiff gefahren ist, noch Punkte übrig, kann der Spieler sie beliebig zum Drehen und Versetzen von

Leuchttürmen verbrauchen. Auch Leuchttürme, die er für das Erreichen des Zielpunktes benutzt hat, darf er bewegen. (Diese Veränderungen dienen sicher nicht dem nächsten Spieler!)

Stehen zwei Leuchttürme auf einer Linie, darf nur der Lichtstrahl eines der beiden in der Richtung dieser Linie benutzt werden. Leuchttürme und die Boje dürfen nicht überfahren werden, fremde Schiffe dagegen stellen keine Hindernisse dar. Die Lichtstrahlen der Leuchttürme gehen über Schiffe und die Wendeboje hinweg, nicht aber über andere Leuchttürme. Sind die Leuchttürme gesetzt, dürfen sich die Hölzer, welche die Lichtstrahlen darstellen, nicht berühren.

Kann (oder will) ein Spieler keinen regelgerechten Zug machen, so kann er sich in beliebiger Richtung **ein Feld** weit treiben lassen. Er darf aber dann die Leuchtturmsituation nicht verändern.



**Variante:** Wollen sechs Spieler „Maritim“ spielen, so können sie auch gut Mannschaften bilden: Spieler 1, 2 und 3 (hintereinandersitzend) stellen eine Mannschaft, die andere wird von den Spielern 4, 5 und 6 gebildet.

Nachdem alle Schiffe auf die Startposition gesetzt wurden, baut die erste Mannschaft die Leuchttürme und die Boje auf. Die zweite Mannschaft beginnt, wobei die Spieler in ihrer Reihenfolge mit ihren eigenen Schiffen am Zug sind. Dies gilt für das gesamte Spiel. Im übrigen gelten die gleichen Regeln wie beim Einzelspiel. (Innerhalb der Mannschaften können natürlich Verabredungen über die Spieltaktik getroffen werden.)

Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst ein Schiff auf die Ziellinie gebracht hat. Es gibt allerdings eine Zusatzbedingung für den Sieg: Die beiden anderen Schiffe dieser Mannschaft müssen die Boje umrundet haben, also mindestens wieder auf der Feldreihe vor der Boje stehen. (Für die Gegenspieler kann es wegen dieser Bedingung in der Endphase des Spiels manchmal besonders günstig sein, eventuellen Nachzüglern Leuchttürme in den Weg zu stellen und sie so zu behindern.)

**Anregungen:** Die vielfältigen Möglichkeiten der Leuchtturm-Plazierung bieten einen großen Spielraum. Darüber hinaus kann mit den fast spartanischen Regeln und dem Spielmaterial experimentiert werden. So kann man z.B. versuchen, das Mannschaftsspiel zu zweit zu spielen. Oder man kann vereinbaren, die Runde zu Ende zu spielen, wenn der erste das Ziel erreicht hat. Schafft es danach noch ein anderer, dann entscheidet über den Gewinn die Zahl der Punkte, die man nach Erreichen der Ziellinie übrig behält. Naturgemäß können auch Inseln als Hindernisse auf den Spielplan gesetzt werden oder zwei Bojen oder...

„Maritim“ läßt sich wohl am ehesten mit dem alten Seemannsgericht „Labskaus“ vergleichen (das Sie vielleicht kochen sollten, wenn Sie Freunde zum Spielen einladen). Die Essenszutaten kann man in weitem Umfang variieren – Hauptsache es schmeckt.

