



REGELN

Inhalt

Ein zweiseitiges Spielfeld (6x7 Spielfeld auf einer Seite, 9x9 Spielfeld auf der anderen Seite).

7 Sockel jeder Farbe (rot und schwarz).

50 Zacken, die in die Sockel eingesetzt werden können.

Diese Spielregel.

Spielidee

Octi ist ein Strategiespiel, das von Professor Donald Green an der Universität in Yale, USA entwickelt wurde.

Das einfache Regelwerk und die geringe Anzahl an Spielfiguren lassen eine Vielzahl überraschend komplexer Spielzüge zu. Im Zentrum steht dabei die Entscheidung zwischen der Bewegung, oder dem Entwickeln der eigenen Figur. Dadurch wird das Spiel zu einem Balanceakt zwischen dem Wunsch, den Plänen des Gegners im Wege zu stehen und der damit verbundenen Notwendigkeit, in die eigene Stärke und Beweglichkeit zu investieren.

Octi kann in drei Varianten mit unterschiedlicher Komplexität gespielt werden. Octi ist somit gleichsam für Kinder, Freizeitspieler und echte Strategiefans eine ideale Herausforderung.

Für die allererste Partie Octi empfehlen wir, die Basisvariante zu spielen.

Diese ist ideal geeignet, um Octi zu lernen.

Das Basis-Spiel

Man benötigt folgende Spielelemente

6x7 Spielfeld

4 Sockel jeder Farbe

12 Zacken pro Spieler

Vorbereitung

Für die Basisvariante benutzt man das 6x7 Spielfeld. Auf dem Feld befinden sich 8 Startpositionen, vier für jeden Spieler. Diese sind farblich hervorgehoben, so dass sie sich von den restlichen Spielfeldern gut unterscheiden. (siehe Abbildung 1).

Alle Spieler beginnen mit 12 Zacken in ihrem Vorrat und 4 Sockeln der eigenen Farbe (sogenannte "eigene Sockel"). Jeder Spieler stellt auf jedes seiner vier Startfelder einen eigenen Sockel (siehe Abbildung 1).

Der Pfeil auf jedem Sockel muss dabei in Richtung des Gegners zeigen.

WICHTIG: Die Sockel dürfen während des Spiels nie gedreht werden; die Pfeile müssen immer auf die gegnerische Seite des Spielbretts zeigen.

Ziel des Spieles (Basis-Variante)

Sieger des Spiels ist, wer mit einem eigenen Sockel als erster ein gegnerisches Startfeld besetzt.

Regeln

Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er EINE der folgenden Aktionen durchführen:

1) Einen Zacken in einen eigenen Sockel einsetzen.

Jeder Sockel besitzt acht Aufnahmepunkte für die Zacken. Sobald ein Aufnahmepunkt durch einen Zacken belegt ist, darf der Spieler in den nachfolgenden Zügen mit diesem Sockel in die Richtung, in die der Zacken zeigt, ziehen.

2) Mit einem eigenen Sockel auf ein benachbartes, leeres Feld ziehen.

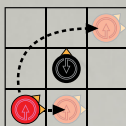
Pro Zug darf ein Sockel um ein Feld weiter rücken, allerdings nur in eine Richtung, für die er einen Zacken besitzt. (Man beachte nochmals: Ein Sockel darf **nie** gedreht werden. Der Pfeil auf dem Sockel muss **immer** in Richtung des Gegners weisen.)



3) Einen Sprung oder eine Sprungserie machen.

Ein eigener Sockel kann in alle durch seine Zacken vorgegebenen Richtungen über Sockel **beliebiger** Farbe springen, welche direkt benachbart zu ihm stehen, insofern das Feld direkt hinter dem übersprungenen Sockel frei ist. Ein Spieler kann in seinem Zug auch eine Sprungserie ausführen, wenn einer seiner Sockel entsprechend positioniert ist. Bei einer Sprungserie werden mehrere Sockel nacheinander übersprungen. Der Sockel darf während der Sprungserie die Richtung wechseln, falls er mit den dafür benötigten Zacken ausgerüstet ist, allerdings nur zwischen den Sprüngen und nicht „in der Luft“. Es darf aber nicht im selben Zug zweimal über das gleiche Feld gesprungen werden. Am Ende des Zuges darf der aktive Spieler entscheiden, wieviele und welche der gerade übersprungenen Sockel, egal welcher Farbe, er fangen und damit aus dem Spiel nehmen möchte. Ein Spieler ist nicht verpflichtet zu springen, nur weil sich ihm die Möglichkeit dazu bietet; das Springen erfolgt stets freiwillig. Gleiches gilt für das Fangen von Sockeln. Das Gefangennehmen der übersprungenen Sockel erfolgt immer am Ende des Zuges.



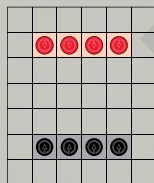
Zacken fangen.

Ein Spieler, der einen Sockel beliebiger Farbe fängt und ihn so aus dem Spiel nimmt, entfernt alle Zacken von diesem Sockel und fügt diese seinem eigenen **Vorrat** hinzu. Er kann diese Zacken nun in den nachfolgenden Zügen nach Belieben einsetzen.

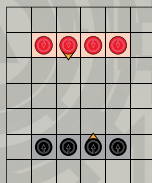
Spielende

Der erste Spieler, der mit einem eigenen Sockel eines der gegnerischen Startfelder besetzt, gewinnt das Spiel.

Spielbeispiel

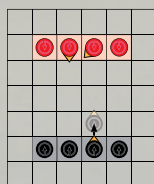


Vorbereitung



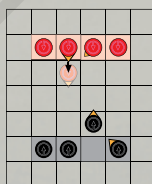
1. Erster Zug

- Schwarz setzt Zacken in eigenen Aufnahmepunkt
- Rot setzt Zacken in eigenen Aufnahmepunkt



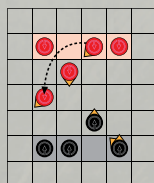
2. Zweiter Zug

- Schwarz bewegt sich vorwärts
- Rot setzt Zacken in eigenen Aufnahmepunkt



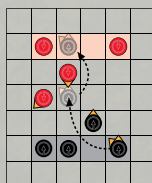
3. Dritter Zug

- Schwarz setzt Zacken in eigenen Aufnahmepunkt
- Rot bewegt sich vorwärts



4. Vierter Zug

- Schwarz setzt Zacken in eigenen Aufnahmepunkt
- Rot springt, lässt den eigenen Sockel jedoch auf dem Feld



5. Fünfter Zug

- Schwarz springt zweifach, besetzt eine der gegnerischen Startpositionen und gewinnt das Spiel.



Bei Octi-X ist es Spielern erlaubt, zwei oder mehrere eigene Sockel aufeinander zu stapeln. Ein Spieler kann einen Stapel bilden, indem er mit einem seiner Sockel auf ein Feld zieht, das bereits von einem eigenen Sockel besetzt ist, oder indem er einen Sockel aus der Reserve holt und auf eines seiner Startfelder setzt, auf dem bereits ein oder mehrere eigene Sockel stehen.

Wenn ein Spieler mit einem Stapel zieht oder springt, darf er beliebig viele Sockel des Stapels gleichzeitig bewegen, ganz wie er möchte. Dabei kann sich jeder Sockel des Stapels, in jede, von seinen Zacken erlaubte, Richtung bewegen.

(Anmerkung: Die Bewegung der Sockel eines Stapels gilt als **gleichzeitig**. Dies bedeutet, dass Sockel eines Stapels, die auf das gleiche Feld ziehen sich **nicht** gegenseitig überspringen können, auch wenn sie aus spieltechnischen Gründen nacheinander auf das entsprechende Feld gezogen werden. Während eines einzigen Zugs kann ein Spieler niemals mit einem Sockel aus einem Stapel ziehen und diesen dann mit einem anderen Sockel desselben Stapels überspringen.)

Wenn ein Spieler einen Stapel überspringt, kann er auswählen ob er keine, einige oder alle der aufgestapelten Sockel fangen will.

Variante: Octi Extrem (Octi-X) – Classic

Octi-X - Classic baut die Regeln des Octi-X – Schnelles Spiel noch weiter aus.

Vorbereitung:

Octi-X – Classic wird genauso vorbereitet wie Octi-X – Schnelles Spiel.

Ziel des Spieles:

Der Spieler, der am Ende eines Zuges **alle drei** Startfelder seines Gegners besetzt hat, gewinnt das Spiel.

Zusätzliche Regeln:

Zusätzlich zu den Regeln des Octi-X - Schnelles Spiel haben die Spieler folgende Möglichkeiten:

1) Einen eigenen Sockel aus der Gefangenschaft befreien.

Ein Spieler, der ein gegnerisches Startfeld besetzt hält, kann einen Zug dafür verwenden, einen eigenen Sockel zu befreien, der zuvor von einem der beiden Spieler gefangen wurde. Der befreite Sockel wird, ohne Zacken, auf einen eigenen Sockel gestapelt, der gerade ein eigenes oder gegnerisches Startfeld besetzt.

2) Einen Sockel aus dem eigenen Vorrat auf einen Sockel auf einem gegnerischen Startfeld stellen.

Neben der Möglichkeit, einen Sockel aus dem Vorrat auf ein eigenes Startfeld zu setzen, kann ein Spieler bei Octi-X Classic, einen Sockel aus dem Vorrat optional auch auf einen eigenen Sockel auf einem gegnerischen Startfeld setzen.

Anmerkung: Man muss darauf achten, die Sockel des **Vorrats** und gefangene Sockel strikt zu trennen, da diese unterschiedlichen Regel unterworfen sind. Der Vorrat enthält nur Sockel, die **noch nie** auf dem Spielbrett waren. Ein **gefangener** Sockel wurde von einem der beiden Spieler vom Spielbrett **entfernt**. Alle Zacken eines gefangenen Sockels verbleiben im Vorrat des Spielers, der ihn gefangen genommen hat, selbst wenn der Sockel später befreit wird. Es ist deshalb wichtig, gefangene Sockel getrennt von den Sockeln des eigenen Vorrats aufzubewahren.

Beispiele, sowie Antworten auf häufige Fragen zu Octi finden sie auf diesen Seiten im Internet:

www.octi.net
www.heidelbaer.de
www.FoxMind.com