

Accasta

ein Taktikspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Accasta ist ein taktisches Stapelspiel. Die Spieler stellen ihre Steine zu Beginn auf einer Seite des Spielbretts auf und versuchen, die gegenüberliegende gegnerische Burg zu besetzen. Dabei kommen sie sich zwangsläufig in die Quere.

Spielmaterial

- sechseckiges Spielbrett mit 37 Feldern
- 2 × 20 Spielsteine, weiß und schwarz

Spielbrett

Accasta wird auf einem sechseckigen Brett gespielt. Die Spielsteine werden auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt.

An zwei Seiten des Spielbretts sind jeweils 9 Felder (die „Burgen“ der Spieler) hervorgehoben.

Spielsteine

Jeder Spieler wählt eine Farbe.

Zu Beginn des Spiels werden alle Steine auf dem Brett auf den Burgfeldern platziert. Die meisten Steine werden dabei gestapelt.

Weiß stellt jeweils 3 gestapelte Steine auf a1, a2, a3 und a4, 2 Steine auf b2, b3 und b4, sowie

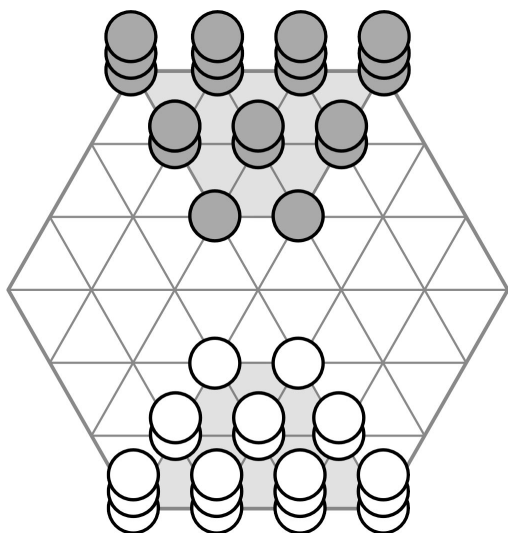


Abb.: Die Anfangsaufstellung.

jeweils 1 Stein auf c3 und c4. Schwarz macht das auf seiner Seite entsprechend.

Grundsätzlich gilt: der oberste Stein eines Stapels (der „Hauptstein“) bestimmt, welchem Spieler der ganze Stapel gehört, d. h. welche Steine frei sind und ziehen dürfen und welche Steine gefangen sind.

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen 3 Hauptsteine in der gegnerischen Burg zu platzieren.

Spielablauf

Weiß macht den ersten Zug, danach ziehen die Spieler abwechselnd.

Es besteht Zugzwang.

Steine ziehen

Grundsätzlich ziehen die Steine **geradlinig** 1, 2 oder 3 Felder weit.

Eigene oder gegnerische Steine (oder Stapel) dürfen beim Ziehen **nicht übersprungen** werden, allerdings ist es möglich (mit Einschränkungen, die weiter unten erklärt werden), **auf** andere Steine (egal ob eigene oder gegnerische) zu springen.

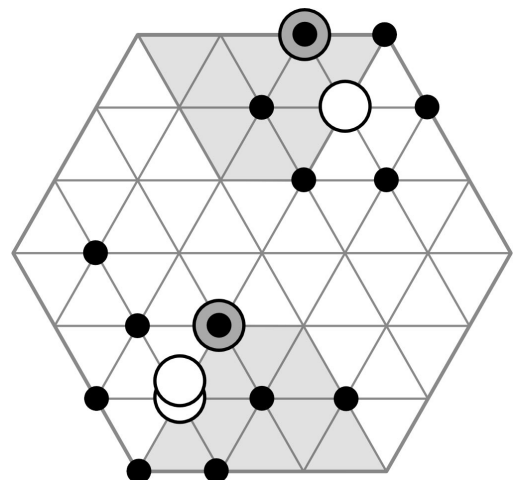


Abb.: Der Hauptstein des Stapels auf b2 (links unten) kann bis zu 2 Felder, der einzelne Stein auf f4 (rechts oben) 1 Feld weit ziehen.

Wie weit ein Stein ziehen kann, hängt von seiner „Höhe“ (d. h. Position) im Stapel ab. Ein einzelner Stein zieht immer nur 1 Feld weit. Ein Stein, der darauf gestapelt ist, also an zweiter Position steht, zieht 1 oder 2 Felder weit und ein Stein an dritter Position zieht 1, 2 oder 3 Felder weit.

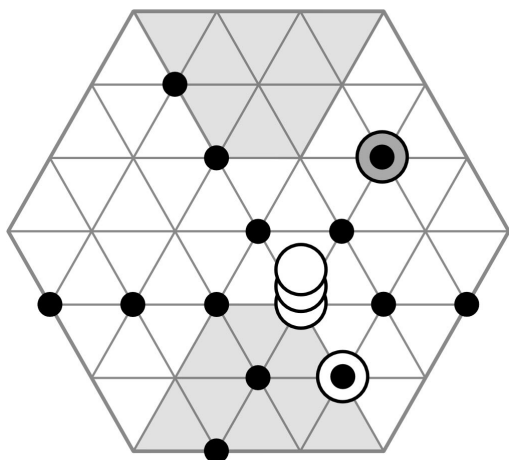


Abb.: Der Hauptstein des weißen Stapels auf c4 darf bis zu 3 Felder in gerader Linie ziehen, aber nicht über andere Steine (oder Stapel) hinweg.

Im Laufe des Spiels entstehen gemischte Stapel aus weißen und schwarzen Steinen. Bei der Bestimmung der Höhe für die Reichweite eines Steins ist immer nur die Anzahl der **eigenen** Steine ausschlaggebend.

Beispielsweise kann 1 weißer Hauptstein, der auf 3 schwarzen thront, auch nur 1 Feld weit ziehen.

Steine führen

Ein Stein kann beim Ziehen **beliebig viele** (eigene oder gegnerische) Steine, die sich im Stapel unter ihm befinden, „führen“, d. h. beim Ziehen mitnehmen. Ein Stapel kann also an beliebiger Stelle aufgeteilt werden.

Die Reichweite des führenden Steins ändert sich dabei aber nicht, d. h. nicht die Anzahl der Steine, die bewegt werden, bestimmt die Reichweite eines Steins, sondern seine Höhe **vor** dem Zug.

Mehrfachzüge

Wird ein Stapel geteilt und ist nach dem Zug **auf dem Ausgangsfeld** wiederum ein eigener Stein

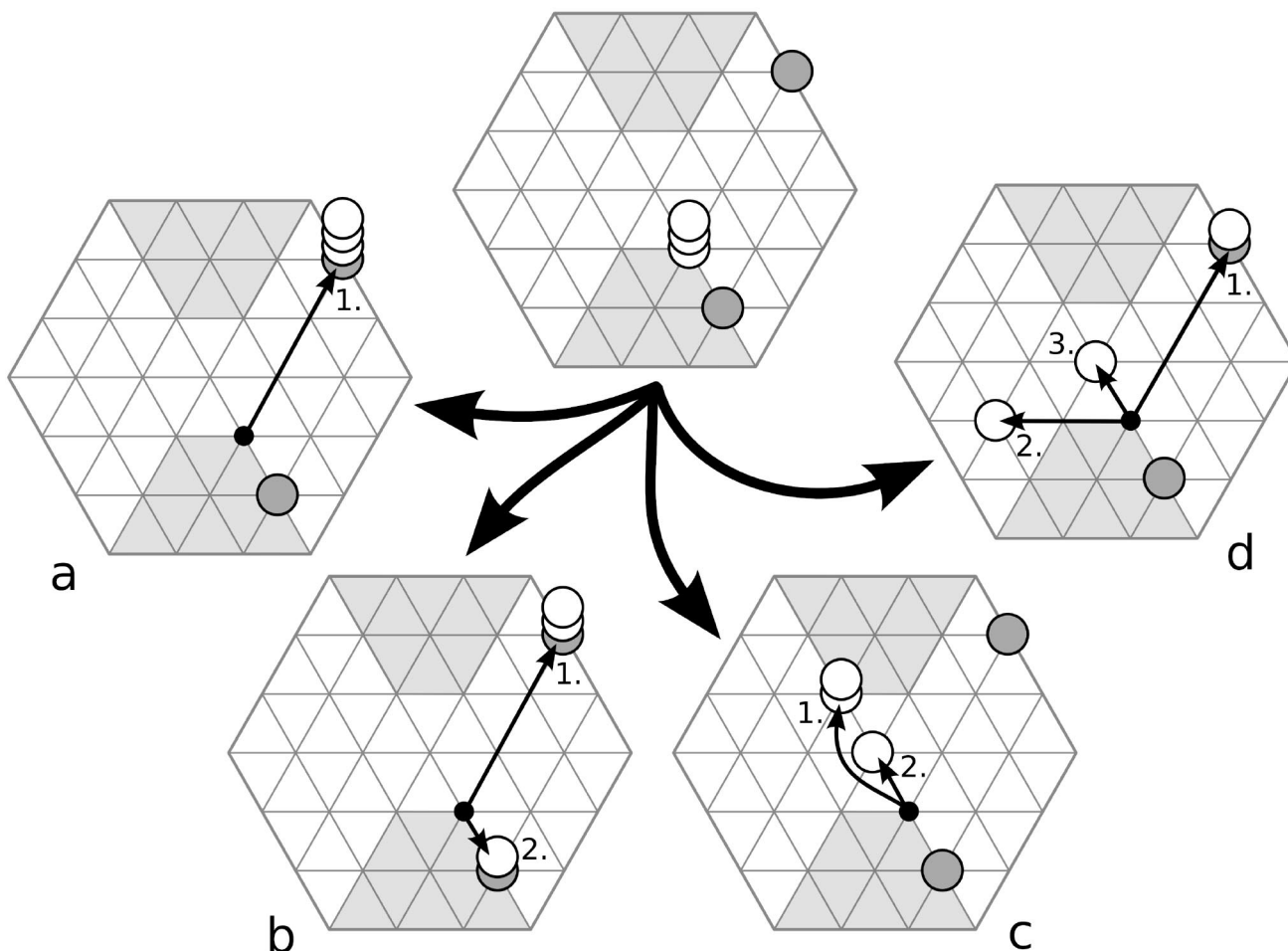


Abb.: Eine Auswahl von Zugmöglichkeiten für den weißen Dreierstapel auf c4: **a)** der komplette Stapel zieht, **b)** die obersten beiden Steine werden abgetrennt und ziehen 3 Felder, danach zieht der zurückgebliebene einzelne Stein noch 1 Feld, **c)** 2 Züge in die gleiche Richtung, **d)** mit einem Dreierstapel sind bis zu 3 Züge möglich.

der Hauptstein, dann **darf** auch dieser Stein in der gleichen Runde ebenfalls ziehen. Er kann eine andere Richtung einschlagen und seinerseits Steine führen, aber weiterhin nicht über andere Steine (oder Stapel) springen.

Ein Spieler kann auf diese Weise manchmal bis zu 3 Züge in einer Runde ausführen. Er muss nicht mehrfach ziehen, er kann, nachdem er mindestens 1 Zug gemacht hat, auch aufhören.

Freistellen

Es ist erlaubt, nach einem Zug einen gegnerischen Hauptstein zurückzulassen („freizustellen“). Das Zugrecht geht dann sofort an den Mitspieler.

Es ist **nicht** erlaubt, einen gegnerischen Stein auf den 9 Feldern der **eigenen** Burg freizustellen.

Sichere Stapel

Grundsätzlich gilt: Stapel dürfen zu jeder Zeit immer nur aus **höchstens 3 Steinen eines Spielers** aufgebaut sein. Alle Züge, die einen Stapel mit mehr als 3 Steinen einer Farbe entstehen lassen würden, sind nicht erlaubt.

Es gibt also Stapel, die 3 Steine einer Farbe aufweisen und damit vom entsprechenden Spieler nicht mehr besprungen werden dürfen. Diese Stapel heißen „sichere Stapel“.

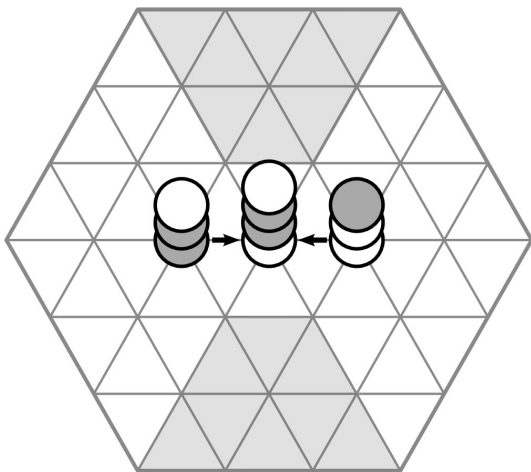


Abb.: Weiß muss seinen Stapel links teilen, wenn er auf den Stapel in der Mitte springen will. Ebenso wie Schwarz, der mindestens einen weißen Stein freistellen muss, um den mittleren Stapel schlagen zu können.

Hat ein Spieler also 3 gegnerische Steine in einem Stapel gefangen genommen, so ist dieser Stapel unschlagbar, solange er nicht wieder aufgeteilt wird. Andererseits können gefangene Steine auch hinderlich sein, wenn sie geführt werden und auf einem gegnerischen Stapel landen sollen.

Ende des Spiels

Der Spieler, der 3 (oder mehr) Hauptsteine in der gegnerischen Burg platzieren kann, gewinnt das Spiel.

Ein Spieler gewinnt ebenfalls, wenn der Gegner keinen Zug mehr ausführen kann.

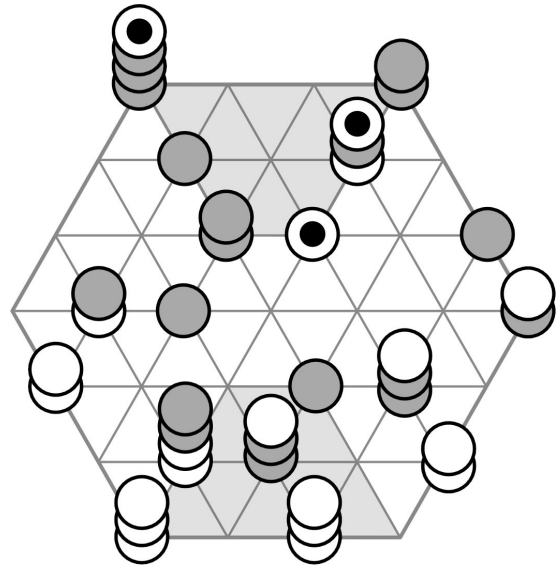


Abb.: Weiß gewinnt mit 3 Hauptsteinen in der gegnerischen Burg.

Fragen & Antworten

- Woher kommt der Name des Spiels?

Aus dem Italienischen: *accatastare* heißt „aufschichten, aufstapeln“.

Notation

Das sechseckige Spielbrett ist mit Koordinaten versehen, sodass jedes Feld eindeutig bezeichnet werden kann. Die horizontalen Reihen des Spielbretts werden, ausgehend von Weiß, mit a bis g bezeichnet und die einzelnen Felder dann von links nach rechts durchnummeriert. Das zentrale Feld hat also beispielsweise die Koordinate „d4“.

Accasta-Züge können aus bis zu 3 Teilbewegungen bestehen, die alle von 1 Feld ausgehen. Ein vollständiger Zug wird folgendermaßen notiert:

Ausgangsfeld :
Anzahl insgesamt bewegter Steine
(eine 1 kann weggelassen werden)
- Zielfeld
, weitere Züge ...

Wird ein eigener Stein besprungen, kann das statt „-“ durch ein „+“ markiert werden, das Ziehen auf einen gegnerischen Stein durch ein „x“.

Beispielpartie

	Weiß	Schwarz
1.	b4:2-c5	e4:+e3
2.	a4:3-b4	f2:+f3,+e3
3.	b2:2+c3	f4:2-e5
4.	c4:-d4	e3:+e5,×d4
5.	b4:×d4,2-c4	e5:×c4
6.	c5:×c4,-d5	e5:-e4
7.	d4:2×e3,-d3	e4:-d4
8.	c4:2×d4	f3:×e3,2×d5
9.	c4:×d5	e3:3+e5,×d4
10.	d3:×d4	e5:2×d5,-e3,-e4
11.	d4:2+c4,3×e3	d5:6-b5
12.	a3:3-b4	b5:3-a4,×b4,2+a4
13.	a2:3-a3	g3:3-e5
14.	c4:2-d5	g2:3-d2
15.	c3:×e4,-c2	e5:2-c6,×d5

Weiß gibt auf.

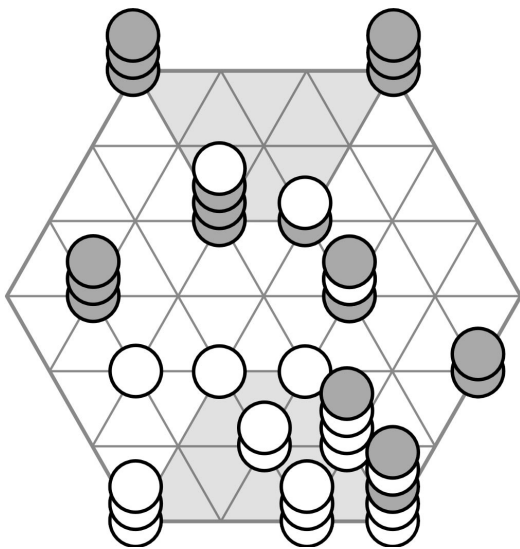


Abb.: Stellung nach 15. ... e5:2-c6,×d5.

Weitere Informationen

Accasta Spielregeln: Copyright © 1998 Dieter Stein

Accasta gehört mit den Spielen **Abande** und **Attangle** zur Stapelspiel-Trilogie von Dieter Stein, die zwischen 1998 und 2006 entstanden ist.

Die vorliegenden Regeln beschreiben streng genommen eine Variante des Spiels, **Accasta Pari**, das mit unmarkierten Steinen gespielt wird. Im Originalspiel existieren 3 unterschiedliche Spielsteinwerte, die feste Reichweiten haben.

Weitere aktuelle Informationen finden Sie online:

<http://accasta.de>

Taktiktipps

- Richten Sie Ihr Augenmerk auf die sicheren Stapel! Die Beschränkung der Höhe der Stapel sollte taktisch genutzt werden.
- Sichere Stapel sind erstrebenswert, aber sie können vom Gegner leichter blockiert werden.
- Beachten Sie, wie sich die Reichweite der Steine ändert! Wenn Sie auf eigene Steine stapeln, erhöht sich die Reichweite, wenn Sie einzelne Steine auf leere Felder ziehen, vermindert sie sich.
- Wenn Sie im ersten Zug Ihren Dreierstapel von a1 nach d1 (a1:3-d1) ziehen, haben Sie schon verloren. Sehen Sie warum? – Ihr Gegner wird mit g1:3×d1 antworten; dieser 6-er-Stapel ist dann nicht mehr aufzuhalten.