

Hollow

das *afrikanische strategische Brettspiel*

KlickMedia GmbH

Allgemein
Programmbedienung
Spielregeln
Strategien

Rechtsauschluß

Allgemein

Das strategische Brettspiel, das hier den Namen Hollow trägt, ist ein altes Brettspiel, das hauptsächlich in Afrika und Asien verbreitet ist. Original wird dieses Spiel in kleinen Mulden (deswegen "Hollow") oder in kleinen Gefäßen (die z.B. "Calaha" genannt werden) mit Bohnen gespielt.

Die Regeln sind einfach, doch es läßt sich nur schwer auf weite Sicht vorausberechnen.

Programmbedienung

Die Eingabe der Züge erfolgt durch Mausklick auf die ausgewählte Mulde, und anschließend muß jede darauffolgende Mulde angeklickt werden, in die eine Bohne gelangt.

Wird vor Beenden des Zuges die Ausgangsmulde wieder angeklickt, so wird der begonnene Zug umgehend zurückgenommen.

Der Rechner führt seinen Zug aus, indem er die Ausgangsmulde rot und die Zielmulde gelb markiert und dann jede Mulde kurz rot aufleuchtet, in die er gerade eine Bohne legt.

Beim Verweilen mit der Maus auf einem der Schalter auf der unteren oder oberen Leiste erscheint jeweils ein kurzer Hinweis. Sie haben folgende Bedeutung:

ENDE

Programmende. Befindet sich gerade der Rechner am Zug, wird er zuvor noch ziehen.

HILFE

Dieses Fenster.

SPIELSTUFE

Es können 10 verschiedene Spielstärken ausgewählt werden. Die Stufen 9 und 10 sollten Sie nur bei einem schnellen Rechner einstellen.

NEUES SPIEL

Setzt die Grundstellung auf.

ZUG ZURÜCK

Nimmt ausgeführte Züge zurück.

ZUG VOR

Falls vorher Züge zurückgesetzt wurden, kann man diese wieder vorspielen.

KREISSYMBOL

Der Spieler der Farbe des Kreises, hinter dem ein Fragezeichen steht, ist immer am Zug.

Bei Beginn des Spieles ist ROT am Zug.

Außerdem wird der zuletzt ausgeführte Zug angezeigt in der Form 1(6)-7.

Die erste Nummer bezeichnet die Ausgangsmulde, in Klammern steht die Steineanzahl, die darin lag, und die letzte Nummer ist die Zielmulde, in die gerade die letzte Bohne gelegt wurde.

COMPUTERZUG

Fordert den Rechner auf, einen Zug auszuführen. Falls er gerade überlegt, zwingt ihn der Schalter, sofort zu ziehen. Bei hohen Spielstufen können allerdings einige Verzögerungen eintreten.

SYMBOL "H"

Ein Klick darauf schaltet die Hinweise ein oder ab (siehe oben bei "Einstellungen").

EINSTELLUNGEN (nur über das Menü)

Es erscheint ein Dialog, in dem folgende Einstellungen getätigt werden können:

- Auto-Antwort

Bestimmt, ob der Rechner auf einen eingegebenen Zug antwortet oder nicht.

- Hinweis

Legt fest, ob beim Bewegen der Maus über eine Mulde (nicht zu hastig!) ein Tip zum beabsichtigten Zug erfolgt. Zum einen wird die betreffende Zielmulde gelb markiert. An der Mimik des kleinen Skadifanten in der unteren rechten Ecke können Sie außerdem erkennen, was dieser vom geplanten Zug hält.

Er strahlt, wenn er ihn auch machen würde. Trotzdem muß das nicht immer der beste Zug sein!

- Ton

Aktiviert oder deaktiviert ein akustisches Signal beim Ausführen der Züge.

- Zahlen schreiben ab...

Bestimmt, ab welcher Zahl die Steine in den Mulden nicht mehr durch Kreise

angezeigt werden.

- Zugverzögerung

Ist die Zeit in $1/4$ Sekunden, die der Rechner bei der Steineverteilung zwischendurch Pause macht.

Regeln

Die Mulden sind in zwei 6er-Reihen angeordnet plus 2 Gewinnmulden:

7	8	9	10	11	12	G2
6	5	4	3	2	1	G1

Zu Beginn des Spieles werden die Mulden 1-12 mit jeweils 6 Steinen gefüllt (insgesamt 72). Der Spieler A darf nur die Mulden 1-6 benutzen, der Spieler B nur 7-12. Gezogen wird abwechselnd.

Spieler A beginnt und führt einen Zug aus, indem er eine seiner Mulden leert und im Uhrzeigersinn in die Nachbarmulden - einschließlich der gegnerischen - je eine zusätzliche Bohne legt, solange der Vorrat reicht.

Anschließend verfährt der Gegner gleichermaßen. Gelangt die zuletzt abgelegte Bohne in eine Mulde, in der sich einschließlich der neu hinzugekommenen eine Anzahl von 2, 4 oder 6 Steine befindet, darf der am Zug befindliche Spieler den gesamten Inhalt herausnehmen und in seine Gewinnmulde befördern.

Liegt außerdem in der unmittelbar vorherigen Mulde auch eine Anzahl von 2, 4 oder 6, so wird diese ebenfalls als Gewinn geleert.

Das geht so weiter, bis eine der vorherigen Mulden die betreffende Anzahl nicht aufweist.

Kann einer der Spieler nicht mehr ziehen, weil auf seiner Reihe alle Mulden leer sind, gewinnt der Gegner alle im Spiel verbliebenen Steine, und das Spiel ist aus. Sieger ist derjenige, in dessen Gewinnmulde sich die meisten Steine befinden.

Strategien

1. Die erste Strategie ist es, im Zielfeld 2, 4 oder 6 Steine zu erhalten. Im besten Fall sollten die Felder vor diesem ebenfalls eine dieser Zahlen aufweisen, da diese alle abgeräumt werden können. Zählen Sie am besten rückwärts von einem potentiellen Spielfeld, um zu sehen, ob ein Ausgangsfeld in Frage kommt.
2. Außerdem sollte man dem Gegner nicht gerade eine Möglichkeit schaffen auf Felder mit einem, drei oder fünf Steinen zu gelangen, da er sonst diese Felder auf 2, 4 oder 6 Steine auffüllen könnte und im Extremfall sogar mehrere benachbarte Kombinationen abräumt.
3. Lieber zweimal nachdenken als vorzeitig setzen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Rechtsausschluß

Für sämtliche Hardware- oder Softwarebeschädigungen, die bei Anwendung dieser Software entstehen können, kann keine Haftung übernommen werden. Das Programm wurde auf mehreren Systemen getestet.

