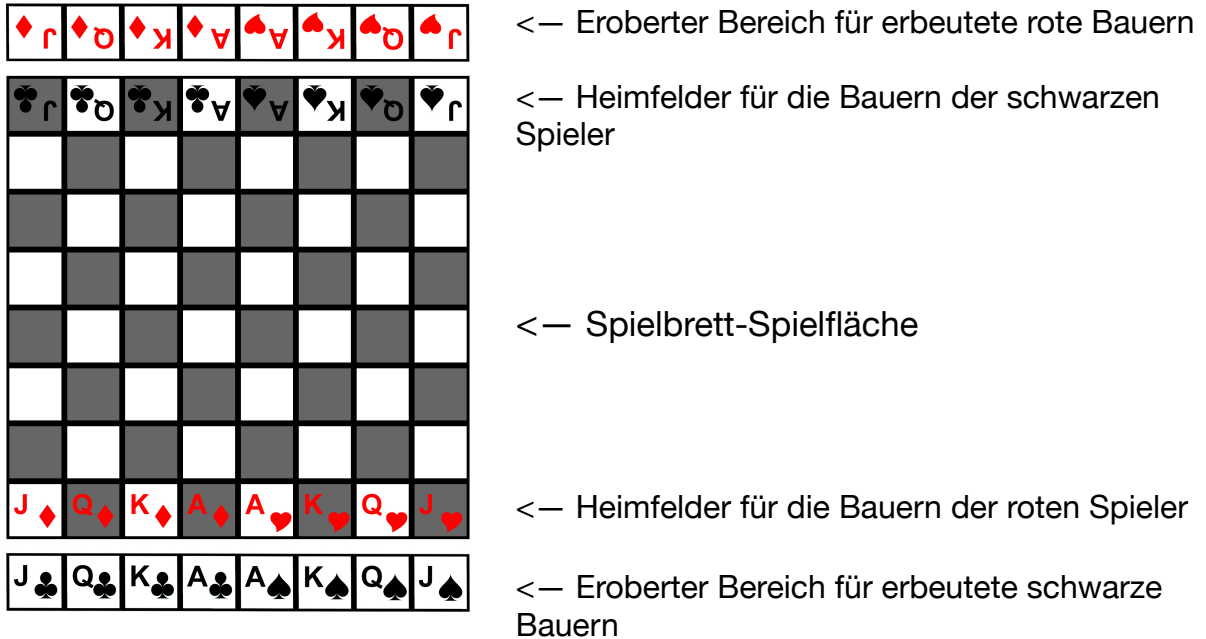


Ace in the Hole Regeln



Einführung

Ace in the Hole ist ein Strategiespiel für zwei Spieler. Das Spielbrett erstreckt sich über acht Felder in Länge und Breite und weist an jedem Ende acht „eroberte“ Felder auf. Diese eroberten Felder dienen nach der Eroberung als Ablagefläche für gegnerische Spielfiguren. Jeder Spieler verfügt über einen Satz von acht Spielfiguren, wobei der rote Spieler Spielfiguren besitzt, darunter das Ass, den König, die Dame und den Karo-Buben sowie das Ass, den König, die Dame und den Herz-Buben. Umgekehrt hält der schwarze Spieler Bauern bestehend aus Ass, König, Dame und Pik-Bube sowie dem Ass, dem König, der Dame und dem Kreuz-Buben.

Spiel-Setup

Ordnen Sie das Spielbrett an, indem Sie jeden Bauern auf sein vorgesehenes Startfeld stellen. Teilen Sie ein Standardspielkartenspiel in zwei separate Kartenspiele auf: eines mit allen schwarzen Karten (Pik und Kreuz) und das andere mit allen roten Karten (Herz und Karo). Schließen Sie die Verwendung von Jokern aus. Weisen Sie dem roten Spieler den Stapel mit den roten Karten zu und dem schwarzen Spieler den Stapel mit den schwarzen Karten. Stellen Sie dabei sicher, dass jeder Spieler 26 Karten erhält. Mischen Sie jedes Deck gründlich.

Spielweise

Zu Beginn des Spiels werden die Spieler hinter ihren jeweiligen Spielfiguren positioniert. Jeder Teilnehmer zieht drei Karten aus seinem persönlichen Stapel und stellt sicher, dass die Karten vor dem Gegner verborgen bleiben. Der rote Spieler ist als Erster an der Reihe. Um einen Zug auszuführen, legen Sie eine einzelne Karte aus Ihrer Hand ab, legen Sie sie offen ab, um einen Stapel abgeworfener Karten zu bilden, und führen Sie dann den entsprechenden Zug auf dem Spielbrett aus. Die Art Ihres Zuges wird durch die abgeworfene Karte bestimmt. Ziehen Sie nach der Bewegung des Bauern eine weitere Karte von Ihrem Stapel, um eine Hand mit drei Karten zu behalten und Ihren Zug offiziell abzuschließen. Die Spieler wechseln sich ab, bis ein Gewinner feststeht.

Bewegt sich

Die Bewegung Ihrer Spielfiguren hängt von der gespielten Karte ab. Im Fall des roten Spielers bestimmen ausschließlich Herzkarten die Bewegung der Herzfiguren, während Diamantkarten die Bewegung der Diamantfiguren bestimmen. Ebenso steuern für den schwarzen Spieler ausschließlich Pik-Karten die Bewegung der Pik-Spielfiguren, und Kreuzkarten bestimmen die Bewegung der Kreuz-Spielfiguren.

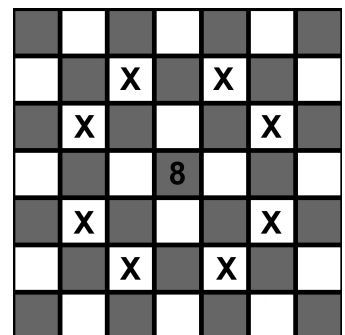
Karten 2 bis 7

Karten mit den Nummern 2 bis 7 ermöglichen die Bewegung Ihrer Figur um eine entsprechende Anzahl von Feldern in jede Richtung – vorwärts, rückwärts, links, rechts oder diagonal – beschränkt auf eine gerade Linie. Es ist unbedingt erforderlich, keinen Bauern zu überqueren oder darüber zu springen, egal ob er Ihnen oder Ihrem Gegner gehört. Die auf der Karte angegebene Gesamtzahl an Feldern muss während des Zuges durchquert werden. Wenn Sie beispielsweise eine Herz-5 spielen, können Sie einen Ihrer Herz-Bauern – Ass, König, Dame oder Herz-Bube – über 5 Felder bewegen. Diese Bewegung muss auf einem freien Weg erfolgen und die gesamten 5 Felder müssen abgeschlossen werden.

Karten 8, 9 und 10

Die 8

Die Bewegung der 8 ist der des Springers im Schach nachempfunden. Es geht nahtlos von seinem früheren Quadrat zu einem neuen Quadrat über und kann so über andere Figuren springen, die zwischen den beiden platziert sind. Stellen Sie sich die 8er-Bewegung als „L“ vor, die entweder zwei Felder horizontal oder vertikal bewegt, gefolgt von einer rechtwinkligen Drehung für ein weiteres Feld („2 dann 1“). Die 8 landet immer auf einem Feld, dessen Farbe dem ursprünglichen Feld entgegengesetzt ist. Im beigefügten Beispiel bezeichnet die 8 die aktuelle Position Ihres Bauern, während die X mögliche zulässige Züge markieren.



Die 9

Die 9 spiegelt das Bewegungsmuster der 8 wider und folgt einer Sequenz von („3, dann 1“). Es hüpfte direkt von seinem alten Platz zu seinem neuen Platz. Die 9 kann zwischen ihren alten und neuen Feldern über andere Figuren springen. Die 9 landet immer auf einem Feld, das die gleiche Farbe wie das alte Feld hat. Im beigefügten Beispiel bezeichnet die 9 die aktuelle Position Ihres Bauern, während die X mögliche zulässige Züge markieren

		X		X		
X						X
			9			
X						X
		X		X		

Die 10

Die 10 bewegt sich genauso wie die 8 und die 9, außer dass sie sich bewegt („3, dann 2“). Es hüpfte direkt von seinem alten Platz zu seinem neuen Platz. Die 10 kann zwischen ihren alten und neuen Feldern über andere Figuren springen. Die 10 landet immer auf einem Feld, dessen Farbe dem alten Feld entgegengesetzt ist. Im beigefügten Beispiel bezeichnet die 10 die aktuelle Position Ihres Bauern, während die X mögliche zulässige Züge markieren

	X				X	
X						X
			10			
X						X
	X				X	

Bildkarten

Bildkarten besitzen die Fähigkeit, ihre entsprechende Spielfigur um ein Feld in jede Richtung zu bewegen, vorausgesetzt, dass das Zielfeld nicht von einer Ihrer anderen Spielfiguren besetzt ist. Es ist wichtig zu beachten, dass Bildkarten ausschließlich den spezifischen Bauern bewegen können, der mit der gespielten Bildkarte verbunden ist. Wenn Sie beispielsweise das Herz-Ass spielen, kann sich nur der Herz-Ass-Bauer bewegen, der auf ein Feld in jede Richtung beschränkt ist.

Darüber hinaus bieten Bildkarten die zusätzliche Möglichkeit, einen geschlagenen Bauern zu befreien. Wenn Ihr Gegner beispielsweise Ihren Herzkönig erobert hat und Sie die Karte „Herzkönig“ ausspielen, können Sie Ihren Herzkönig-Bauern loslassen und ihn auf sein Ausgangsfeld zurückbringen. Das Startfeld darf nicht mit eigenen Spielfiguren besetzt sein. Wenn das Startfeld durch den Bauern Ihres Gegners besetzt ist, schlagen Sie diesen Bauern und stellen ihn auf sein Startfeld.

Brennende Karten

Wenn Sie während Ihres Zuges eine Karte besitzen, für die auf der aktuellen Spielbrettkonfiguration keine sinnvollen Züge möglich sind, haben Sie die Möglichkeit, diese Karte zu „verbrennen“. Um dies auszuführen, werfen Sie die Karte ab und ziehen Sie eine Ersatzkarte. Mit dieser Aktion beenden Sie Ihren Zug und es ist wichtig zu beachten, dass das Bewegen einer Spielfigur während des Verbrennens einer Karte nicht zulässig ist.

Bauern fangen

Um den Bauern eines Gegners zu schlagen, ist es zwingend erforderlich, auf dem Feld zu landen, das von diesem bestimmten Bauern besetzt ist. Insbesondere gelingt das Schlagen eines Bauern nicht durch Überspringen; Vielmehr ist eine direkte Besetzung des Bauernfeldes erforderlich. Anschließend wird der geschlagene Bauer auf das vorgesehene eroberte Feld innerhalb des eroberten Bereichs verschoben.

Das Spiel gewinnen

Das Spiel bietet zwei Möglichkeiten, sich den Sieg zu sichern. Erstens kann ein Spieler gewinnen, indem er beide Asses seines Gegners schlägt. Wenn der Spieler erfolgreich beide gegnerischen Asses schlägt und der Gegner nicht in der Lage ist, eines der Asses zurückzuholen, geht der schlagende Spieler als Sieger hervor.

Zweitens kann das Spiel gewonnen werden, indem alle Karten in den Decks beider Spieler aufgebraucht werden und damit mögliche Züge auf dem Brett abgeschlossen werden. In diesem Szenario wird der Spieler zum Gewinner erklärt, der die meisten Punkte aus geschlagenen Figuren in seinem vorgesehenen Bereich mit geschlagenen Figuren gesammelt hat.

Punkte

- Ein gefangenes Ass = 40 Punkte
- Ein gefangener König = 20 Punkte
- Eine geschlagene Dame = 10 Punkte.
- Ein geschlagener Bube = 5 Punkte