

SURIKATA - das Erdmännchenspiel

Ein Spiel von Adam Porter



SPIELMATERIAL

- Spielbrett Buche massiv, 20 x 20 cm
- 1 Erdmännchen
- 5 Termitenhügel
- 20 flache Spielsteine (10x weiß und 10x orange)



Gerhards
Spiel und Design

1, 2, 3 - wer schaut vorbei?





Wenn die Erdmännchen in der Savanne im südlichen Afrika auf die Jagd gehen, hält immer zumindest ein Tier Ausschau nach möglichen Feinden. Das ist aber gar nicht so einfach, wenn man kaum über das trockene Gras schauen kann und überall Termitenhügel im Weg stehen.

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn des Spiels legt ihr das leere Spielbrett zwischen euch. Einigt euch, wer mit welcher Farbe spielt und wer beginnen darf. Legt die Spielsteine eurer Farbe als eigenen Vorrat vor euch ab.

Die Termitenhügel

Die Termitenhügel bilden Hindernisse auf dem Spielfeld und teilen die Spielfläche in kleinere Bereiche auf. Durch das Platzieren der Termitenhügel könnt ihr die Sichtachsen des Erdmännchens unterbrechen und bestimmen, an welchen Stellen 3er-Reihen im Spiel möglich sind.

Ihr platziert die Termitenhügel abwechselnd, der Startspieler beginnt. Sie dürfen auch direkt nebeneinander stehen und bleiben während der Partie auf ihrer Position (*siehe Abb. 1*).

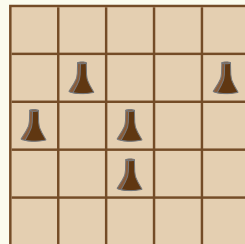
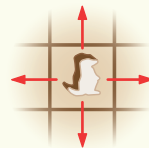


Abb. 1:
Mögliche Startaufstellung

Das Erdmännchen

Das Erdmännchen blickt von seinem Standpunkt aus orthogonal (also waagrecht und senkrecht) in alle 4 Richtungen, jeweils bis zum Ende der Reihen und Spalten (= Sichtachsen). Nur über die Termitenhügel kann es nicht hinweg schauen.



SPIELZIEL

Ihr versucht, euren Gegenspieler dazu zu bringen, mindestens 3 seiner Spielsteine in einer orthogonalen oder diagonalen Reihe zu platzieren, oder ihn zugunfähig zu machen.



SO WIRD GESPIELT

Wer von euch den letzten Termitenhügel auf dem Spielfeld platziert hat, setzt seinen ersten Spielstein und stellt das Erdmännchen als Marker darauf.

Ihr spielt abwechselnd. Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst deinen Spielstein auf jedes freie Feld setzen, solange es sich nicht orthogonal (horizontal oder vertikal) in den Sichtachsen des Erdmännchens befindet (*siehe Abb. 2*).
- Die Termitenhügel unterbrechen die Sicht des Erdmännchens. Auf die Felder, die vom Erdmännchen aus gesehen hinter den Termitenhügeln liegen, darfst du einen Spielstein setzen, sie fallen nicht mehr in dessen Sichtbereich (*siehe Abb. 3*).
- Hast du deinen Stein gesetzt, stellst du anschließend direkt das Erdmännchen darauf. So verlegst du die Sichtachsen und kannst damit bestimmen, welche Felder für den Folgezug deines Gegenspielers gesperrt sind.
- Du nimmst die Spielsteine immer aus deinem eigenen Vorrat. Liegt ein Spielstein einmal auf dem Spielfeld, darf er nicht mehr versetzt werden.
- Du darfst nicht freiwillig aussetzen. Wenn du deinen Spielstein nicht nach den gültigen Regeln setzen kannst, hast du das Spiel sofort verloren.

Abb. 2 und 3:
Orange setzt seinen ersten Stein und blockiert mit dem Erdmännchen die Felder auf den Sichtachsen bis zum nächsten Termitenhügel. Die Felder hinter dem Termitenhügel fallen nicht mehr in den Sichtbereich des Erdmännchens. Die möglichen Felder für den Folgezug von Weiß sind hell markiert.

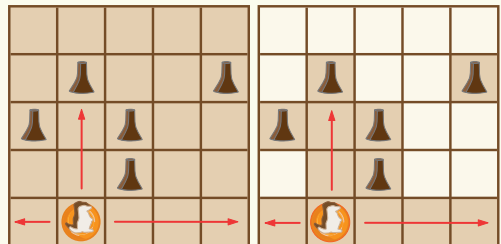


Abb. 2

Abb. 3



SPIELENDE

Es gibt 3 Möglichkeiten, das Spiel zu beenden.

Du hast gewonnen, sobald:

- dein Gegenspieler mindestens 3 seiner eigenen Spielsteine in einer orthogonal oder diagonal **zusammenhängenden** Reihe gesetzt hat (*siehe Abb. 4*).
- dein Gegenspieler zugunfähig ist, weil sich alle freien Felder innerhalb der Sichtachsen des Erdmännchens befinden (*siehe Abb. 5*).

Das Spiel endet unentschieden, wenn:

- ihr alle Spielsteine gesetzt habt und in keiner Richtung (orthogonal und diagonal) 3 oder mehr Spielsteine nebeneinander liegen (*siehe Abb. 6*).

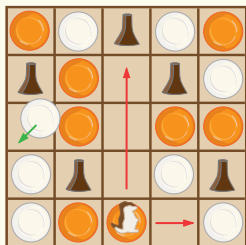


Abb. 4:
Weiß hat nur 1 freies Feld
zum Setzen, aber Zugzwang
- Orange gewinnt.



Abb. 5:
Weiß ist zugunfähig
- Orange gewinnt.



Abb. 6:
Maximal 2 Spielsteine in
einer Reihe - unentschieden.



When the meerkats go hunting in southern Africa, there is always at least one of them keeping watch for potential enemies. But that is not so easy, since they can barely look over the dry grass, and termite mounds stand in the way everywhere.

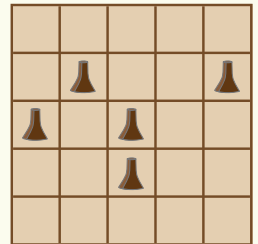
SET-UP OF THE GAME

To begin with, the empty gameboard is placed between the players. Players agree on who will play with which color and who will start the game. Put the playing pieces in your own color in front of you; they are your personal supply.

The termite mounds

The termite mounds form obstacles on the board and divide the playing area into smaller sections. With the placement of the termite mounds, you can cut off the meerkat's lines of view and specify where rows of 3 will be possible in the game.

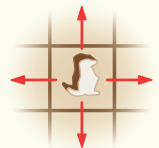
Beginning with the starting player, players take turns placing the termite mounds. The mounds may also sit directly next to one another. They will stay in place throughout the entire game (*see illus. 1*).



Illus. 1:
A possible starting set-up

The meerkat

The meerkat looks from its vantage point orthogonally (i.e., horizontally or vertically) in all 4 directions, all the way to the end of the respective rows and columns (= lines of view). But it cannot see over the termite mounds.



OBJECT OF THE GAME

You try to get your opponent to place at least 3 of his playing pieces in an orthogonal or diagonal row, or to make him unable to move.



THIS IS HOW YOU PLAY

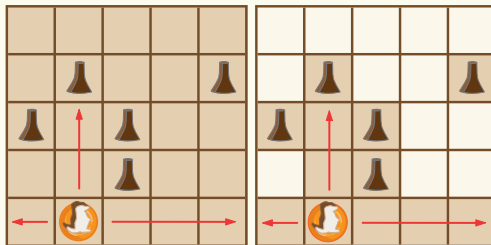
The player who has placed the last termite mound on the gameboard places his first playing piece and puts the meerkat as a marker on top of it.

The players alternate turns. The following rules apply:

- You may place a playing piece on any unoccupied space, as long as it is not orthogonally (horizontally or vertically) in the meerkat's lines of view (*see illus. 2*).
- The termite mounds disrupt the meerkat's sight. You are allowed to place a playing piece on the spaces that are behind the termite mounds as seen from the meerkat's point of view, since they are not in its field of vision anymore (*see illus. 3*).
- Once you have placed a playing piece, you immediately put the meerkat on top of it. This way, you change the lines of view, thus determining the spaces that will be blocked for your opponent's next move.
- You always take the playing pieces from your own supply. Once a playing piece is lying on the gameboard, it may no longer be moved.
- You may not voluntarily skip a turn. If you are unable to place your playing piece according to the applicable rules, you lose the game immediately.

Illus. 2 and illus. 3:

Orange places her first playing piece in such a way that the meerkat blocks the spaces on the lines of view to the next termite mound. The spaces behind the termite mound are not in the meerkat's field of vision anymore. The potential spaces for White's next move are marked in white.



Illus. 2

Illus. 3



END OF THE GAME

There are three possible ways the game can end.

You win as soon as:

- your opponent has placed at least 3 of his own playing pieces in an orthogonally or diagonally **continuous** row (see *illus. 4*).
- your opponent is unable to move, since all free spaces are within the meerkat's lines of view (see *illus. 5*).

The game ends in a draw if:

- the players have placed all their playing pieces and no 3 or more playing pieces are lying next to one another in any direction (orthogonal or diagonal) (see *illus. 6*).



Illus. 4:
White has only 1 free space left for placement, but since he is forced to move, Orange wins.



Illus. 5:
White is unable to move;
Orange wins.



Illus. 6:
With no more than 2 playing pieces together in one row, the game ends in a draw.



Lorsque les suricates partent à la chasse dans la savane du sud de l'Afrique, il y en a toujours au moins un, la sentinelle, qui monte la garde pour localiser un éventuel ennemi. Mais ce n'est pas si simple quand on est haut comme trois pommes, à peine capable de regarder par-dessus l'herbe et qu'il y a des termitières partout.

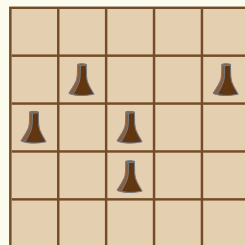
PRÉPARATIFS

Au début du jeu, placez le plateau vide entre vous. Choisissez chacun une couleur et désignez celui qui commence. Placez les jetons de votre couleur en réserve près de vous.

Les termitières

Les termitières représentent des obstacles sur le plateau de jeu et divisent celui-ci en petites zones. Leur placement vous permet de créer des obstacles visuels pour le suricate et de décider à quels endroits il est possible d'avoir des rangées de trois.

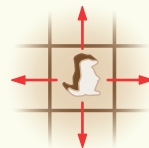
Vous posez les termitières à tour de rôle, en commençant par le premier joueur. Les termitières peuvent se trouver l'une à côté de l'autre, mais elles ne changent pas de place pendant toute la partie (*voir Ill. 1*).



Ill. 1 :
Possibilité de départ

Le suricate

Le suricate monte la garde à l'orthogonale (horizontale et verticale) dans les 4 directions, jusqu'au bout de la rangée ou jusqu'à un obstacle visuel. La sentinelle ne peut voir au-delà d'une termitière.



BUT DU JEU

Essaye d'amener ton adversaire à placer au moins trois de ses pions dans une ligne orthogonale ou diagonale, sans l'empêcher de jouer.

C'EST PARTI !

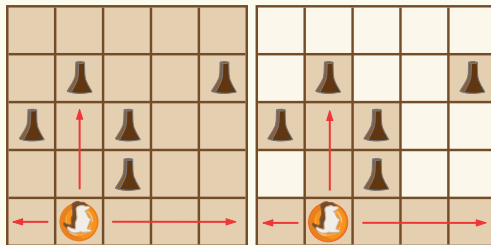
Celui de vous qui pose la dernière termitière joue aussi le premier jeton et place le suricate par-dessus comme témoin.

Jouez à tour de rôle en suivant les règles que voici :

- Tu peux mettre ton jeton sur toutes les cases qui ne sont pas dans le champ visuel direct (horizontalement ou verticalement) du suricate (*voir Ill. 2*).
- Les termitières sont des obstacles à la vue du suricate. Tu peux donc déposer ton pion derrière celles-ci, il ne le verra pas (*voir Ill. 3*).
- Quand tu as posé ton pion, tu déplaces la sentinelle sur celui-ci. Tu modifies ainsi le champ visuel de celle-ci et tu détermines les cases susceptibles d'être utilisées par ton adversaire au coup suivant.
- Tu prends les pions dans ta réserve, ceux qui se trouvent sur le plateau de jeu ne peuvent plus être déplacés.
- Tu n'as pas le droit de passer ton tour. Quand tu ne peux plus jouer de pion en respectant les règles, tu as perdu !

Ill. 2 et 3:

L'orange pose son premier pion et le suricate en sentinelle par-dessus. Il bloque ainsi toutes les cases que le suricate peut voir à l'horizontale et à la verticale jusqu'à la prochaine termitière. Les cases derrière celle-ci sont hors de la vue du suricate et pourront être jouées par l'adversaire au coup suivant.



Ill. 2

Ill. 3



FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dans 3 cas :

Tu as gagné si :

- Ton adversaire a posé trois pions de sa couleur sur une ligne **ininterrompue** à l'orthogonale ou en diagonale (voir Ill. 4).
- Ton adversaire est dans l'impossibilité de jouer parce que toutes les cases disponibles se trouvent dans le champ visuel de la sentinelle (voir Ill. 5).

Personne n'a gagné si :

- Vous avez joué tous les pions et personne n'a aligné au moins 3 pions de la même couleur dans aucune direction (orthogonale ou diagonale) (voir Ill. 6).



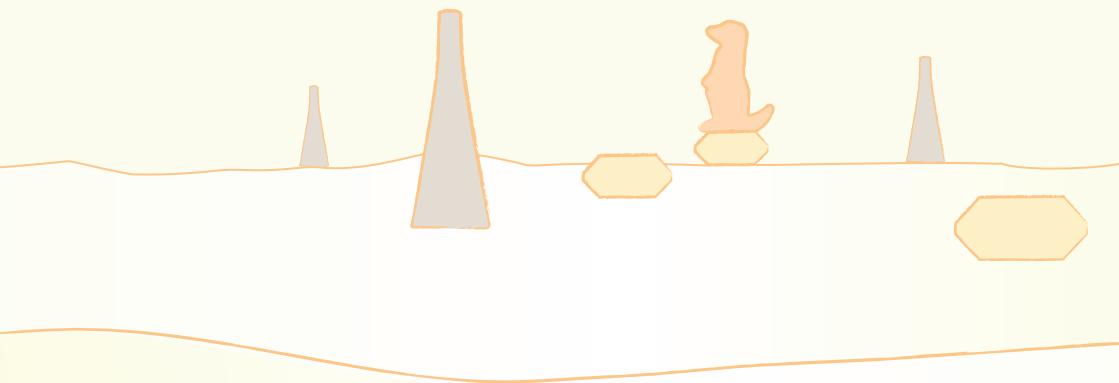
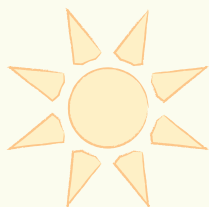
Ill. 4 :
Le blanc ne peut jouer
qu'une seule case, mais il y
est obligé.
- Orange gagne.



Ill. 5 :
Le blanc ne peut pas jouer.
- Orange gagne.



Ill. 6 :
Il y a maximum deux pions
de la même couleur par ran-
gée. Personne ne gagne.





SURIKATA - THE MEERKAT GAME

1, 2, 3 – WHAT CAN YOU SEE?

A game by Adam Porter

Game Equipment:

- 20 x 20 cm gameboard, made of solid beechwood
- 1 meerkat (suricate)
- 5 termite mounds
- 20 flat playing pieces (10 in white; 10 in orange)

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"



SURIKATA - LE JEU DES SENTINELLES

1, 2, 3 – QU'EST-CE QUE JE VOIS ?

Un jeu de Adam Porter

Matériel de jeu :

- Plateau de jeu en hêtre massif, 20 x 20 cm
- 1 sentinelle (le suricate)
- 5 termitières
- 20 jetons, 10 blancs et 10 orange

Traduction française : Patricia Kerres

WARNUNG! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement !



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.

D-56235 Ransbach-Baumbach

info@spielewerkstatt.eu

www.spielewerkstatt.eu