

## Die Entwicklung von ARONDA

Michail Antonow hatte die Idee der "Eroberung von Außen": Mit der Mehrheit der Nachbarfelder gewinnt man dies Feld. Spielerisch begeisterten sich die beiden Spieleerfinder für die interessanten Kettenreaktionen beim "Erobern von Außen".

Viele verschieden aufgeteilte Spielpläne wurden ausprobiert. Mit mathematischen Tricks versuchte Jens-Peter Schliemann möglichst viele Felder mit ungerader Nachbarzahl, sowie eine ungerade Anzahl an Feldern zu finden.

Bei ARONDA hat nur das Mittelfeld eine gerade Nachbarzahl. Spielfelder mit einer ungeraden Felderanzahl sowie ungerade Nachbarzahl für jedes Feld sind mathematisch beweisbar unmöglich!

## Das Spiele-Erfinder-Team

Antonow und Schliemann sind seit 1996 ein Spiele-Erfinder-Team. Zusammen haben sie KARIBIK und ARONDA veröffentlicht. Beide mögen Zwei-Personen-Strategiespiele, wie z.B. REVERSI. Ausgezeichnet sind ihre Zwei-Personen-Strategiespiele CONHEX (Antonow) mit der Nominierung zum INTERNATIONAL GAMERS AWARD, sowie FIRE & ICE (Schliemann) mit dem MENSA SELECT.



Michail Antonow  
geb. 1935  
Journalist und Spieleerfinder  
MichailAntonow@aol.com



Jens-Peter Schliemann  
geb. 1968  
hauptberuflich Spieleerfinder  
SpieleErfinderStudio  
Gereonswall 25  
50668 Köln  
Tel: 0221-7890977  
jens-peter.schliemann@t-online.de

## Der Verlag

Clemens Gerhards KG  
Bergstraße 29  
56235 Ransbach Baumbach  
Telefon (0 26 23) 25 21  
Telefax (0 26 23) 49 02  
info@spiel-und-design.eu  
www.spiel-und-design.eu



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können!

# Aronda

© 2007 Michail Antonow & Jens-Peter Schliemann

## Gezielt erobern - Nachbarn mitreißen

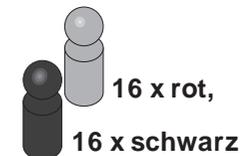
Zwei-Personen-Strategiespiel

ab 8 Jahren

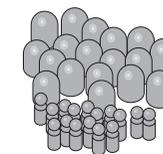
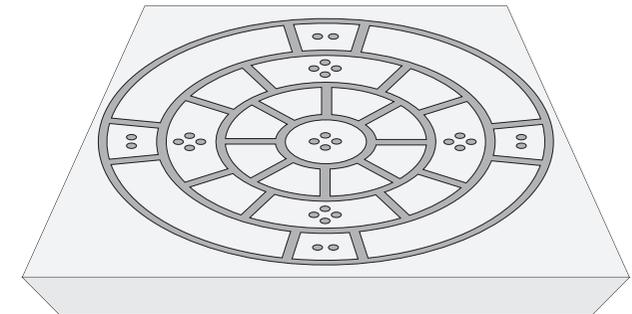
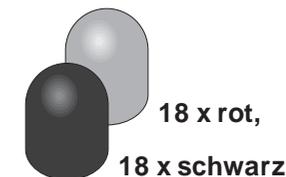
## MATERIAL

1 Spielbrett

32 Setzsteine



36 Besitzsteine



## ZIEL

Mehr als die Hälfte der 25 Felder in Besitz nehmen.

## VORBEREITUNG

Das Spielbrett in die Mitte legen.

Beide Spieler erhalten je 16 Setz- und 18 Besitzsteine ihrer Farbe.

## ABLAUF

Die Spieler spielen abwechselnd ihren Zug.

Man setzt in seinem Zug 2 seiner Setzsteine  entweder beide auf einem Feld oder auf verschiedenen Feldern ein.

Einzige Ausnahme:

Im ersten Zug setzt der Startspieler nur 1 Setzstein ein. 

## Wo darf man einsetzen?

Der Spieler darf seine Setzsteine entweder auf die Felder des äußeren Rings oder auf ein mit dem Äußeren verbundenes Feld einsetzen.

Verbunden heißt, es muss eine Kette von Nachbarfeldern bis zum äußeren Rand geben, die vom Spieler schon mit Setzsteinen besetzt bzw. in Besitz genommen sind.

Beide Spieler können auf demselben Feld Setzsteine einsetzen.

Besitzt ein Spieler ein Feld, darf man dort keine Setzsteine mehr einsetzen.

## Wie nimmt man Felder in Besitz?

Das Spielbrett hat  Zweier-Felder (markiert mit 2 Löchern), Dreier-Felder (unmarkiert) und Vierer-Felder (markiert mit 4 Löchern).

Sobald ein Spieler in einem Zweier-Feld 2 Setzsteine, in einem Dreier-Feld 3 Setzsteine bzw. in einem Vierer-Feld 4 Setzsteine eingesetzt hat, nimmt er das Feld in Besitz.

Dazu nimmt man alle eigenen und gegnerischen Setzsteine aus dem Feld zurück in den jeweiligen Spielervorrat und setzt einen eigenen Besitzstein auf das Feld. 

Anschließend wird geprüft, ob man durch den Neubesitz auch Nachbarfelder in Besitz nehmen kann:

Sobald ein Spieler 2 Nachbarfelder eines Zweier-Feldes, 3 Nachbarfelder eines Dreier-Feldes bzw. 4 Nachbarfelder eines Vierer-Feldes besitzt und das Feld noch nicht in Besitz ist, darf er es in Besitz nehmen.

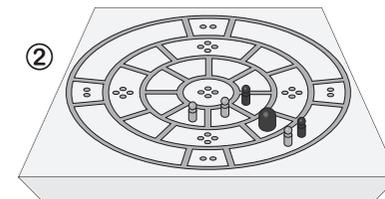
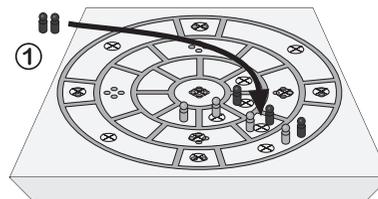
Auch aus diesem Feld nimmt man die Setzsteine heraus, markiert es mit einem Besitzstein und prüft die Inbesitznahme weiterer Nachbarfelder.

## ENDE

Sind alle 25 Felder in Besitz der Spieler, endet ARONDA. Der Spieler mit den meisten Feldern (13 oder mehr) hat gewonnen.

## Nach Außen verbunden + Inbesitznahme

Auf diesen -Feldern darf Schwarz den nächsten Setzstein einsetzen. Schwarz entscheidet sich dafür beide Steine auf ein Feld einzusetzen. Dieser Zug nimmt das Feld in Besitz und unterbricht die rote Kette.



## Kettenreaktion

Rot setzt ein und nimmt in einem Zug 8 Felder in Besitz.

