

4. Kaskade: Das Pflichtenheft

4.1. Die Spielregeln

Kaskade ist ein Spiel für 2 Personen (Spieler A und Spieler B), das auf einem rechteckigen Spielfeld gespielt wird. Die Anzahl der Felder kann in beide Richtungen variieren. Als Spielsteine werden farbige Kugeln gesetzt, Pro Zug setzt der Spieler eine neue Kugel seiner Farbe auf das Spielfeld. Die Anzahl der Kugeln ist immer ausreichend, um das Spiel fortsetzen zu können.

Das Spiel verläuft nach folgenden Regeln:

Spieler A setzt die weißen Kugeln, Spieler B die schwarzen. Begonnen wird mit einem leeren Spielbrett. Spieler A beginnt und setzt eine weiße Kugel auf ein beliebiges Feld.

Der Spieler, der am Zug ist, hat prinzipiell zwei Möglichkeiten zum Setzen:

- Er kann seine nächste Kugel auf ein leeres Feld setzen.
- Er kann seine nächste Kugel auf ein Feld setzen, auf dem sich bereits Kugeln seiner Farbe befinden.

In Bild 1 ist Spieler B am Zug, und zwei mögliche Züge sind dargestellt.

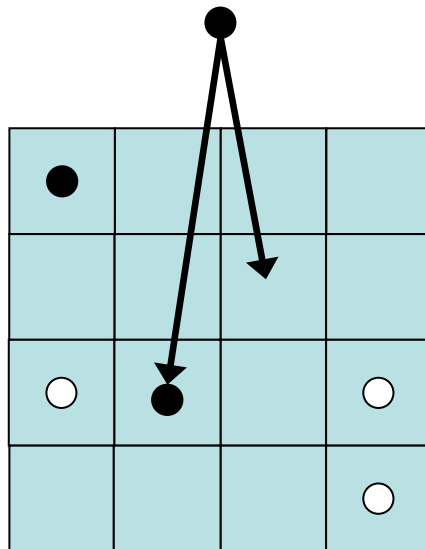


Bild 1

Die Felder können nur eine bestimmte Anzahl von Kugeln aufnehmen. Wenn ein Feld voll ist, bringt die nächste Kugel es zum Überlaufen. Ein Feld läuft über, wenn die Anzahl der Kugeln auf dem Feld der Anzahl der Nachbarfelder entspricht; dabei zählen diagonal benachbarte Felder nicht mit. Dies wird in Bild 2 verdeutlicht: Das Feld (3,3) ist voll, es enthält bereits drei schwarze Kugeln. Spieler B setzt nun eine weitere Kugel auf dieses Feld. Damit erhöht sich die Zahl der Kugeln auf diesem Feld auf 4 und es läuft über, da nun die Anzahl der Kugeln der Anzahl der Nachbarfelder entspricht. Durch das Überlaufen werden die Kugeln

auf die Nachbarfelder verteilt, so dass das Ausgangsfeld anschließend leer ist. Dafür haben alle Nachbarfelder dann eine Kugel mehr.

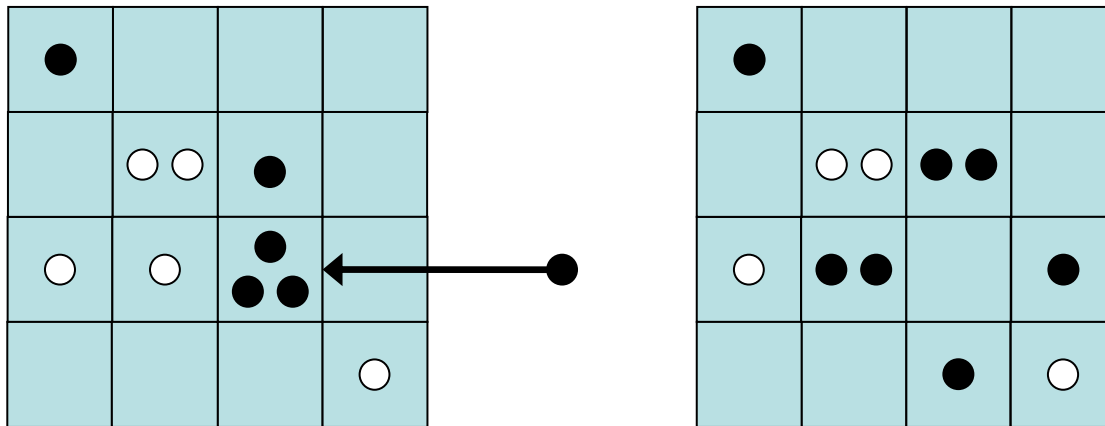


Bild 2

Durch das Überlaufen eines Feldes werden benachbarte Felder übernommen: Auf dem Feld (3,2) befand sich vor dem Zug eine weiße Kugel. Da Spieler B das Nachbarfeld zum Überlaufen gebracht hat, werden alle weißen Kugeln auf Nachbarfeldern schwarz und gehen damit in den Besitz von Spieler B über.

Als Nachbarfelder eines Feldes F gelten nur die Felder, die eine gemeinsame Seite mit F teilen. Damit hat ein Feld im Inneren des Spielfeldes vier Nachbarfelder, ein Feld am Rand hat drei Nachbarfelder, und die Ecken besitzen nur zwei Nachbarfelder. Ein Feld im Inneren ist also voll, wenn es mit 3 Kugeln besetzt ist, und es läuft über, wenn in einem Zug eine vierte Kugel auf dieses Feld gesetzt wird (Bild 3.a, blaue Kugeln). Ein Feld am Rande des Spielfeldes ist bereits bei 2 Kugeln voll (Bild 3.b, türkis), und ein Eckfeld bereits mit einer Kugel (Bild 3.c, gelb).

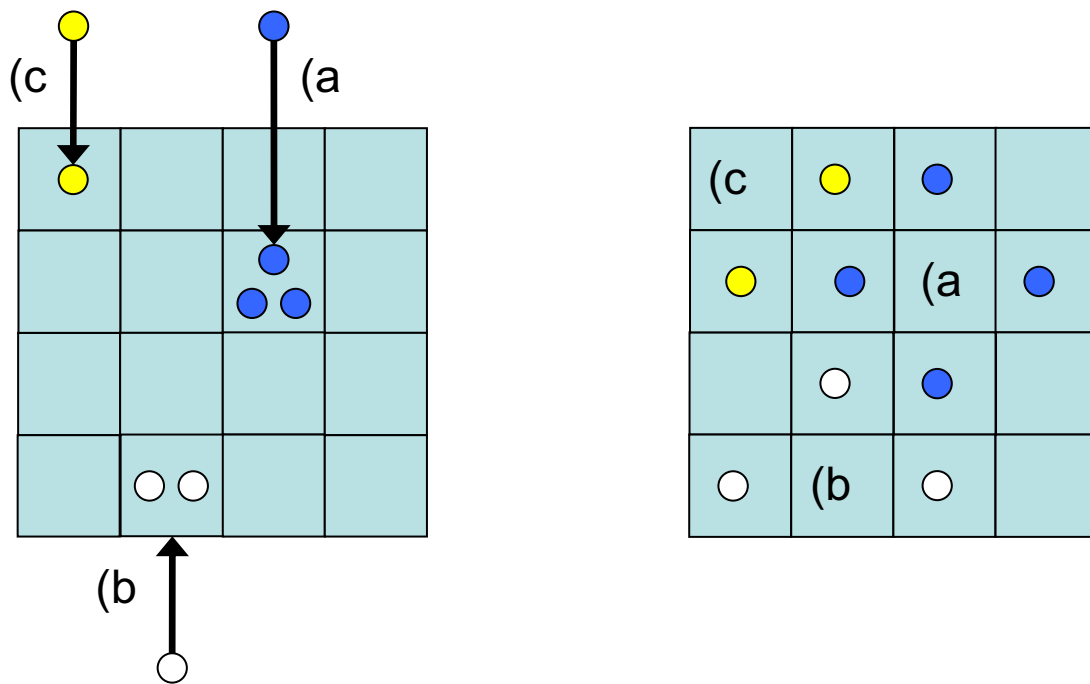


Bild 3

Falls auch eines der Nachbarfelder voll ist, wird es beim Verteilen der Kugeln ebenfalls zum Überlaufen gebracht werden. Ein Beispiel findet sich in Bild 4: Durch das Überlaufen des Feldes (2,3) wird auch eine Kugel in das volle Feld (3,3) übertragen, so dass dieses seinerseits überläuft und seine Kugeln an die Nachbarfelder abgibt.

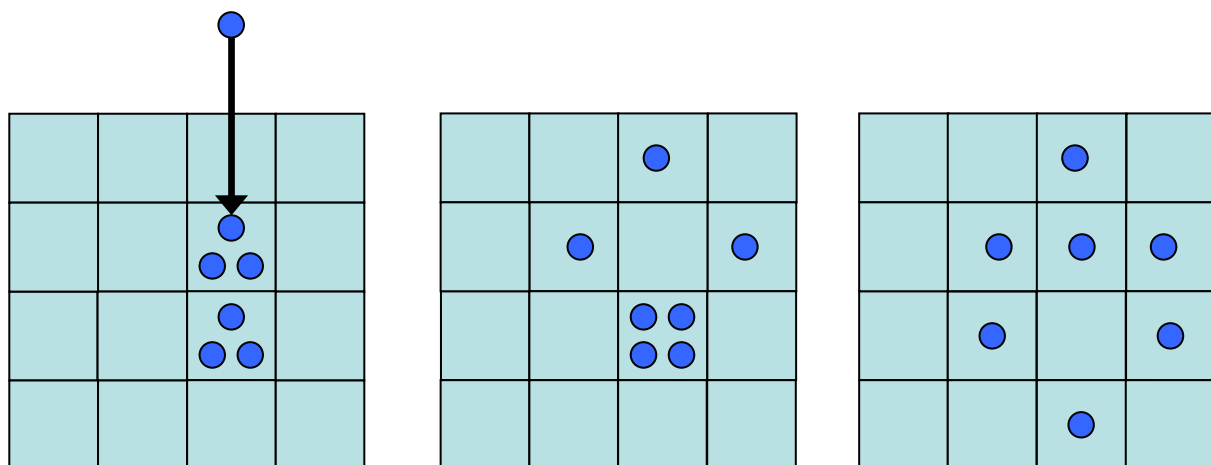


Bild 4

Derartige Ketten von Überläufen können sich kaskadierend über große Teile des Spielfeldes hinziehen. Dabei werden dann in der Regel auch viele gegnerische Felder übernommen.

Sieger des Spieles ist derjenige, der es schafft, alle gegnerischen Felder zu übernehmen. Das Spiel endet somit, wenn alle besetzten Felder einem Spieler gehören. Dies gilt natürlich nicht für den Spielbeginn: Spieler 1 hat durch Setzen seiner ersten Kugel das Spiel noch nicht gewonnen :-).