

PLATEAU

Plateau TM

© Copyright Jim Albea, 1984, 1986, 1991, 1992, 1995, 1997, 2003

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Frank Kronmueller

Version 1.5

Die Ausstattung.....	1
Vor dem ersten Spiel	2
Ziel des Spieles	2
Begriffsdefinition	2
Der Spielverlauf	3
Einen Stein ins Spiel bringen	3
Ziehen einer Einheit	4
Aufnehmen und Absetzen.....	4
Schlagen.....	5
Tauschen	5
Inspektion.....	6
Eine-Hand-Regel.....	6
Spielende.....	6
Kommentar	7
Verbergen der Spielsteine	7
Tauschen	8
Beispiele.....	9
Ziehen der Steine.....	9
Schlagen.....	11
Tauschen geschlagener Steine.....	12
Strategie	13
Allgemeines	13
Die Steine.....	14
Spielkonzepte	15
AfterMath	15
Infomodity.....	16
Verschleiern Sie Ihre Absichten.....	16

Die Ausstattung

1 Spielbrett

12 Weiße Steine

12 Schwarze Steine

1 Sichtschutz (Schachtel)

Spielanleitung (Englisch)

Read-Me-First (Englisch)

Vor dem ersten Spiel

Zuerst müssen die Spielsteine, wie folgt, mit den farbigen Markierungsringen versehen werden:

Anzahl	Name	Vorderseite	Rückseite	Wert
1	Ace	Rot	Blau	21
1	Twister (Orange Mask)	Orange	-	15
1	Red Mask	Rot	-	10
1	Blue Mask	Blau	-	8
2	Red	Rot	Rot	5
2	Blue	Blau	Blau	4
4	Mute	-	-	1

Ziel des Spieles

Ein Spieler gewinnt, wenn er entweder mindestens sechs gegnerische Steine besitzt oder eine Einheit von sechs Steinen seiner Farbe auf dem Spielbrett bilden kann.

Begriffsdefinition

Stapel Ein Stapel besteht aus einem oder mehreren Steinen. Ein Stapel kann eigene als auch Steine des Gegners enthalten.

Einheit Ein Teil eines Stapel, evtl. auch der ganze Stapel, der nicht von gegnerischen Steinen unterbrochen wird. Die sichtbare Seite des obersten Stein bestimmt die Eigenschaften der Einheit.

**Farbe/
Aktiv** Eine Einheit deren oberster Stein eine Farbe zeigt

**Mute /
Passiv** Eine Einheit deren oberster Stein leer ist, d.h. keine Farbe zeigt

Pfad Alle Felder die ein Zug umfaßt einschließlich des Startfeldes.

Der Spielverlauf

Zu Beginn des Spiels befindet sich kein Stein auf dem Spielfeld. Die eigenen Steine müssen vor dem Gegner verborgen gehalten werden. Hierzu kann die Spielverpackung verwendet werden. Achten Sie anfangs darauf, daß sich die Spielanleitung nicht in der Schachtel befindet, um bei Unklarheiten schnell nachschlagen zu können.

Schwarz und Weiß ziehen stets abwechselnd.

Schwarz beginnt und setzt eine Einheit von zwei Steinen auf eines der zwölf Randfelder. Danach setzt Weiß ebenfalls eine Einheit von zwei Steinen auf ein anderes der verbleibenden elf Randfelder.

Nach diesem Eröffnungszug, der das gesamte Spiel wesentlich beeinflusst, wählen die Spieler abwechselnd jeweils eine der folgenden Aktionen:

- Einen eigenen Stein ins Spiel bringen (Onboarding)
- Einen Zug mit einer eigenen Einheit auf dem Spielfeld machen (Moving)
- Gefangene gegnerische Steine gegen zum Tausch anbieten (Tendering)

Falls ein Spieler keine der obengenannten Aktionen durchführen kann, verfällt sein Zugrecht und der Gegner ist am Zug.

Ein Spiel kann durch Übereinkunft beider Spieler unentschieden enden.

Einen Stein ins Spiel bringen

Ein Stein darf überall auf den Spielfeld plaziert werden, allerdings nicht auf oder innerhalb einer gegnerischen Einheit.

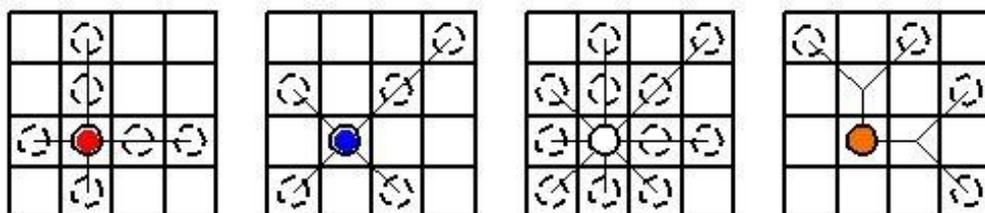
Es ist erlaubt, einen Stein auf oder unter einer eigenen Einheit beziehungsweise innerhalb einer eigenen Einheit zu plazieren oder ihn auf ein leeres Feld zu setzen.

Falls Sie einen Stein unter oder innerhalb einer eigenen Einheit setzen möchten, so beachten Sie bitte die Eine-Hand-Regel.

Ziehen einer Einheit

Ein Spieler darf den obersten Stein einer seiner Einheit umdrehen, bevor er seinen Zug ausführt. Die Größe einer Einheit und die obenliegende Seite bestimmen die maximale Weite und die Richtung in die eine Einheit gezogen werden darf.

- Rot zieht in gerader Linie, das heißt wie der Turm beim Schach
- Blau zieht diagonal wie der Läufer.
- Mute zieht in gerader Linie oder diagonal wie die Dame.
- Orange (Twister) zieht zuerst ein Feld in gerader Richtung und dann diagonal wie der Springer.



Die ziehende Einheit darf beliebige Stapel überspringen.

Die Felder über die ein Zug führt, einschließlich des Startfeldes, werden Pfad genannt.

Dabei wird die Anzahl der Felder, die eine Einheit ziehen darf, von der Größe der Einheit auf dem Startfeld bestimmt.

Aufgrund der Größe des Spielfeldes kann eine Einheit maximal drei Felder weit gezogen werden. Dies entspricht einem Pfad mit vier Feldern.

Ein Pfad darf auch nur ein Feld umfassen, das heißt Startfeld und Zielfeld sind identisch. Dies nennt man einen Nullzug. (siehe auch Schlagen)

Der Twister zieht unabhängig von seiner Größe der Einheit entweder immer über zwei Felder oder er macht einen Nullzug..

Aufnehmen und Absetzen

Während eines Zuges dürfen eigene Steine, die auf dem gewählten Pfad liegen, aufgenommen und/oder abgesetzt werden, wobei stets nur unten aufgenommen bzw. von unten abgesetzt werden darf.

Beim Absetzen gibt es folgende Einschränkung:

Eine passive Einheit darf, außer auf dem Startfeld, nicht auf gegnerische Steine gesetzt werden. Beachten Sie hierbei, daß eine Einheit immer vom obersten Stein bestimmt wird. (siehe auch Inspektion)

Zum Beispiel darf eine Mask-Einheit, deren leere Seite oben liegt, nicht auf gegnerische Steine abgesetzt werden.

Während eines Zuges darf beliebig aufgenommen und abgesetzt werden. Dies beeinflusst nicht die Länge des Zuges, diese wird von der anfänglichen Größe der Einheit auf dem Startfeld bestimmt.

Schlagen

Wenn eine aktive Einheit ihr Zielfeld erreicht, so darf sie dort liegende gegnerische Steine im Stapel schlagen. Für jeden eigenen Stein der schlagenden Einheit darf ein gegnerischer Stein von oben entfernt werden.

Erreicht zum Beispiel eine aktive 1er-Einheit ein Feld mit mehreren gegnerischen Steinen, so darf nur ein gegnerischer Stein entfernt werden. Beim nächsten Zug darf die aktive 1er-Einheit dann einen Nullzug machen und so den nächsten gegnerischen Stein schlagen.

Werden während eines Zuges eigene Einheiten auf gegnerischen Einheiten abgesetzt, so dürfen diese nicht sofort geschlagen werden. Die gegnerischen Steine sind jedoch blockiert und dürfen nicht mehr gezogen werden solange die Blockade besteht.

Auch hier gilt, daß nur eine aktive Einheit auf gegnerischen Steinen abgesetzt werden darf.

Die geschlagenen Steine werden neben das Spielfeld gelegt, wo sie von beiden Spieler gesehen werden können.

Tauschen

Beim Tauschen geht es zunächst einmal darum eine Niederlage wegen sechs oder mehr vom Gegner geschlagenen Steinen abzuwehren.

Dies geschieht in Form eines Angebots, das aus einem oder mehreren von ihnen geschlagenen Steinen besteht, und einen Punktwert gemäß der nachfolgenden Tabelle hat..

Name	Wert
Ace	21
Twister (Orange Mask)	15
Red Mask	10
Blue Mask	8
Red	5
Blue	4
Mute	1

Kann der Gegner einen gleichen Punktwert aus den von ihm geschlagenen Steinen bilden, so muß er diesen Tausch annehmen, indem er ihnen ein oder mehrere Steine mit demselben Punktwert zurückgibt.

Falls er keinen gleichen Punktwert erreichen kann, so muß er den nächstkleineren Wert tauschen. Es steht ihm jederzeit frei einen höheren Wert zu geben.

Er muß nicht auf das Angebot eingehen, falls er keinen kleineren Punktwert aus den von ihm geschlagenen Steinen bilden kann. Falls der Gegner auf ihr Angebot eingeht, werden die entsprechenden Steine getauscht, diese gehen wieder in ihren Steinvorrat ein. Ihr Zug ist damit beendet und ihr Gegner ist an der Reihe. Falls ihr Gegner nicht auf ihr Angebot eingeht, dürfen Sie eine andere Kombination zum Tausch anbieten oder ein Zug durchführen bzw. einen Stein ins Spiel bringen.

Inspektion

Jeder Spieler darf beide Seiten der von ihm geschlagenen Steines, jeden seiner Steine im Spielvorrat und den obersten Stein jeder seiner Einheiten zu jeder Zeit anschauen. Alle Aktionen bei einer Inspektion bzw. beim Setzen eines neuen Steines werden gemäß der Eine-Hand-Regel durchgeführt. Alle anders gearteten Inspektionen dürfen nur durchgeführt werden, wenn beide Spieler dieser Aktion zustimmen.

Eine-Hand-Regel

Alle Aktionen bei der Steine bewegt werden, bei der Inspektion, beim Setzen eines neuen Steines, oder beim Schlagen, werden mit einer Hand ausgeführt. Es dürfen keine Steine irgendwie verdeckt werden, sondern alle obenliegenden Seiten, die bei einer Inspektion sichtbar werden sollten, müssen für beide Spieler einsehbar sein.

Spielende

Ein Spieler gewinnt, wenn er entweder sechs oder mehr gegnerische Steine besitzt oder eine Einheit von sechs Steinen seiner Farbe auf dem Spielbrett bildet. Ein Spiel kann durch Übereinkunft beider Spieler unentschieden enden.

Kommentar

Eigene Steine ins Spiel bringen, Ziehen und Schlagen

Der Reiz von Plateau entsteht durch die Möglichkeit den obersten Stein einer Einheit vor dem Zug umzudrehen. Danach kann die Einheit eine neue Farbe aufweisen, die eine andere Zugrichtung ermöglicht. Die Änderung einer passiven Einheit (Mute) in eine aktive Einheit (Mask) kann ebenfalls zur einer unangenehmen Überraschung beim Gegner führen.

Das Drehen des obersten Steines erfolgt VOR dem Ziehen und keinesfalls danach oder während des Zuges.

Man darf einen eigenen Stein sowohl auf, unter als auch innerhalb einer eigenen Einheit oder auf jedem leeren Feld ins Spiel bringen.

Alle Nicht-Twister Bewegungen sind einfache geradlinige Züge. Nicht zulässig sind Hin- und Herziehen oder Züge um die Ecke, wie zum Beispiel das Abprallen am Spielfeldrand.

Die Anzahl der Felder die eine Einheit ziehen darf, wird durch die Größe der Einheit vor dem Verlassen des Startfeldes bestimmt. Die Anzahl der geschlagenen gegnerischen Steine wird durch die Größe der Einheit, die das Zielfeld erreicht, bestimmt.

Gegnerische Steine, die unter eigenen Steinen liegen, sind blockiert, d.h. sie dürfen nicht gezogen werden oder darunterliegende Steine schlagen. Mutes dürfen keine gegnerischen Steine blockieren, können aber existierende Blockierungen verstärken, d.h. man darf einen Mute auf eine aktive Einheit setzen, die bereits eine gegnerische Einheit blockiert.

Ein Spieler darf die Unterseite seiner eigenen Steines anschauen (siehe auch Inspektion und Eine-Hand-Regel). Dadurch wird aber die darunterliegende Stein für beide Spieler sichtbar.

Verbergen der Spielsteine

Die Spieler verbergen ihre Spielsteine die nicht auf dem Feld plaziert sind, so daß der Gegner sie nicht einsehen kann. Geschlagene Steine dürfen nicht verdeckt werden, sondern müssen einzeln und für den Gegenspieler sichtbar abgelegt werden. Falls ein Stein eine Markierung (Kratzer o.ä.) aufweist, sollte man von Zeit zu Zeit die farbigen Ringe verändern.

Tauschen

Nachfolgend sind nochmals alle Möglichkeiten aufgeführt, die beim Tausch auftreten können.

Der Spieler bietet einen bestimmten Punktwert zum Tausch an:

Der Gegner hat geschlagene Steine, die denselben Punktwert ergeben

Er gibt einen höheren Wert	Tausch findet statt
Er gibt denselben Wert	Tausch findet statt

Der Gegenspieler hat geschlagene Steine, die nicht denselben Punktwert ergeben

Er gibt einen höheren Wert	Tausch findet statt
Er gibt den nächstkleineren Wert unter dem Angebot	Tausch findet statt

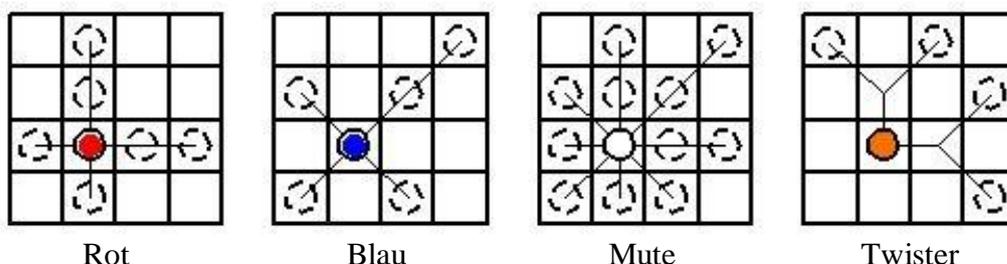
Der Gegenspieler hat nur geschlagene Steine, die einen höheren Punktwert als das Angebot haben.

Er gibt einen höheren Wert	Tausch findet statt
Er lehnt den Tausch ab	Der Spieler kann ein neues Angebot machen, einen Zug ausführen oder einen neuen Stein ins Spiel bringen

Beispiele

Ziehen der Steine

Die obenliegende Farbe bestimmt, welche Bewegung die Einheit ausführen darf. Die Einheit in diesem Beispiel besteht aus mindestens zwei Steinen. Die Kreise zeigen die erreichbaren Zielfelder.



Die nachfolgenden Beispiele erläutern nochmals die Möglichkeiten des Ziehens, des Aufnehmens und des Absetzens während eines Zuges.

Eine Einheit darf, für jeden Stein den die Einheit hat, um ein Feld weiterziehen. Hier zieht eine 2er Einheit zwei Felder weit.



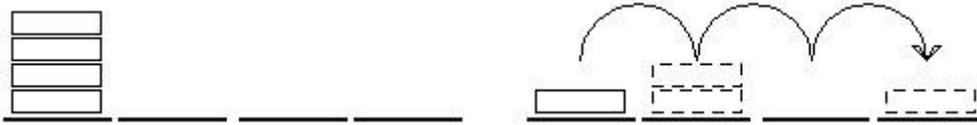
Der Zug wird weder von gegnerischen noch von eigenen Stapeln eingeschränkt. Hier zieht eine 3er Einheit drei Felder weit, wobei sie eine gegnerische 4er Einheit sowie eine eigene 2er Einheit überspringt.



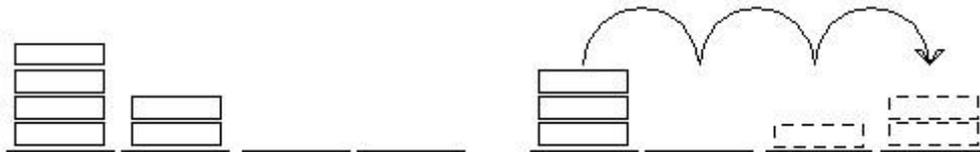
Eine Einheit darf eigene Steine aufnehmen, wenn sie über deren Felder zieht. Hier zieht eine 2er Einheit zwei Felder weit und nimmt nach dem ersten Feld drei eigene Steine auf, um das Zielfeld als 5er Einheit zu erreichen. Die aufgenommenen Steine werden unten „angehängt“. Beachten Sie, daß sich die Reichweite der Einheit durch das Aufnehmen nicht verändert, sie beträgt weiterhin zwei Felder.



Eine Einheit darf Steine während eine Zuges absetzen. Im nachfolgenden Beispiel zieht eine 4er Einheit drei Felder weit. Dabei setzt sie bereits auf dem ersten Feld (Startfeld) den untersten Stein ab. Nach dem ersten Feld werden weitere zwei Steine abgesetzt. Der letzte Steine zieht anschließend zwei Felder weiter. Auch hier beeinflusst das Absetzen die ursprüngliche Reichweite der Einheit nicht.



Eine Einheit darf während eines Zuges sowohl Steine absetzen als auch aufnehmen. Hier zieht eine 4er Einheit drei Felder weit, dabei läßt sie drei Steine auf dem Startfeld ab, zieht ein Feld weiter, und nimmt hier zwei Steine auf. Danach zieht sie ein Feld weiter und setzt wiederum den untersten Stein ab. Das Zielfeld erreichen zwei Steine, nämlich die beiden obersten Steine der ursprünglichen Einheiten. Allerdings würde Weiß gewinnen, wenn einfach eine 6er Einheit gebildet würde.



Im nächsten Beispiel wird das Absetzen von aktiven Einheiten und passiven Mutes erläutert.

Eine passive Einheit setzt den unteren, leeren Stein auf dem Startfeld ab. Dies ist erlaubt da der gegnerische Stein bereits besetzt war. Dann zieht sie ein Feld weiter und setzt dort einen aktiven Stein (Farbe ist sichtbar) auf dem bisher unbesetzten gegnerischen Stein ab und blockiert diesen. Anschließend zieht sie ein Feld weiter und setzt einen weiteren leeren Stein ab, auch hier ist die gegnerische Einheit bereits besetzt. Schließlich zieht der verbliebende Stein auf das leere Zielfeld.

Beachten Sie, daß die besetzte gegnerische Stein nicht geschlagen werden dürfen, da diese Felder nicht das Zielfeld waren. Dies wäre hier auch nicht erlaubt, da der letzte Stein ein passiver Mute ist.



Schlagen

Eine aktive Einheit darf nur gegnerische Steine auf dem Zielfeld schlagen. Hier zieht eine aktive 3er Einheit drei Felder weit, ohne den gegnerischen Stein zu blockieren oder zu schlagen. Um den gegnerischen Stein zu schlagen, dürfte die Einheit nur zwei Felder weit ziehen.



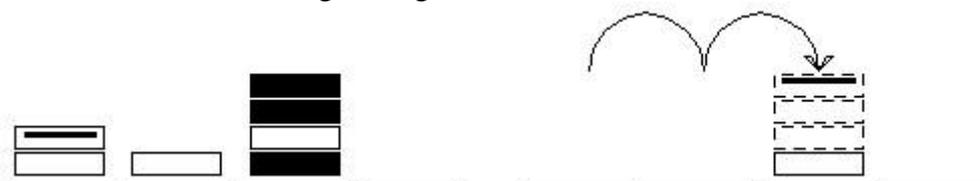
Eine aktive Einheit schlägt einen gegnerischen Stein für jeden eigenen Stein der das Zielfeld erreicht. Hier zieht eine aktive 2er Einheit ein Feld weiter und schlägt zwei gegnerische Steine.



Im nächsten Beispiel zieht eine aktive 3er Einheit ein Feld weiter. Sie setzt zunächst zwei Steine auf dem Startfeld ab und zieht dann ein Feld weiter. Hier nimmt sie den eigenen Stein auf, um dann als 2er Einheit die oberen zwei gegnerischen Steine zu schlagen. Der verbleibende schwarze Stein ist blockiert. Hätten drei oder mehr Steine das Zielfeld erreicht, so könnten alle drei schwarzen Steine geschlagen werden.



Hier zieht eine aktive 2er Einheit zwei Felder weit. Dabei nimmt sie einen weiteren Stein auf, so daß drei Steine das Zielfeld erreichen. Dadurch werden die drei gegnerische Steine auf diesem Feld geschlagen.



Hier wird das Schlagen mit einem Nullzug demonstriert. Die aktive 1er Einheit zieht null Felder weit, d.h. Start- und Zielfeld sind identisch. Dabei wird der oberste gegnerische Stein geschlagen.



Im letzten Beispiel zieht eine aktive 2er Einheit ein Feld weiter, der dazwischenliegende weiße Stein auf dem Zielfeld kann nicht aufgenommen werden, es können daher nur die zwei oberen gegnerische Steine geschlagen werden.



Tauschen geschlagener Steine

Sie sind am Zug und entscheiden sich zum Tausch geschlagener Steine. Dabei bieten sie die folgenden Steine:

einen Mute (1 Punkt),
einen Blue (4 Punkte)
und einen Red (5 Punkte).

Sie bieten dem Gegner insgesamt zehn Punkte an. Wenn dieser geschlagene Steine besitzt die zusammen zehn oder weniger Punkte wert sind so muß er tauschen. Ihr Gegner darf ihnen auch mehr Punkte geben. Sie müssen diesen Tausch immer annehmen.

Wir nehmen an, ihr Gegner hätte die folgenden Steine geschlagen:

einen Mute (1 Punkt),
einen Red (5 Punkte),
einen Blue Mask (8 Punkte)
und den Twister (15 Punkte).

Er muß auf den Tausch eingehen, da er zehn oder weniger Punkte geben kann.

Dabei hat Schwarz zwei Möglichkeiten :

1. Er kann den nächstkleineren Wert zu zehn anbieten, d.h. neun Punkte, bestehend aus einem Mute und dem Blue Mask. Ein Mute und ein Red ist nicht erlaubt, da dies nur sechs Punkte ergibt und es eine höhere Kombination zu zehn gibt.
2. Er kann einen höheren Wert anbieten. Dabei sind mit diesen Steinen Kombinationen zwischen 13 und 29 Punkten möglich (wenn auch nicht unbedingt sinnvoll).

Falls er, andere Steine vorausgesetzt, mit einer Kombination auf genau zehn Punkte kommt, so muß er zehn oder mehr Punkte tauschen.

Wir nehmen an, daß ihr Gegner ist daran interessiert ist möglichst wenige Steine zu tauschen. Daher bietet er den Twister (15 Punkte) zum Tausch. Der Austausch wird durchgeführt, die getauschten Steine werden wieder zu dem Steinvorrat hinter dem Sichtschutz gelegt. Danach ist ihr Zug beendet und ihr Gegner ist an der Reihe.

Strategie

Allgemeines

Generell sollte man neue Steine ins Spiel bringen bevor man bereits gesetzte Steine zieht. Ohne eigene Steine auf dem Brett kann man keine Aktionen durchführen. Ein Zug der keine gegnerischen Steine schlägt, ist zunächst einmal verschwendet.

Beschützen Sie Ihre hochwertigen Steine. Wenn Sie einen solchen Stein (8 Punkte und höher) verlieren, kann das einen erheblichen Nachteil beim Tauschen darstellen. In dem Moment, wenn ein hochwertiger Stein geschlagen oder auch nur sichtbar wird, können andere Steine nicht mehr zum Vortauschen desselben verwendet werden.

Passen Sie auf gegnerische 4er Einheiten auf. Eine unbedrohte 4er Einheit gewinnt das Spiel. Wenn Sie eine solche 4er Einheit bei ihrem nächsten Zug nicht bedrohen, setzt Ihr Gegner einen fünften Stein auf den Turm, danach ist jede weitere Aktion sinnlos, der sechste Stein beendet das Spiel.

Zählen Sie die aktiven Einheiten. Es können z.B. nur vier Red zu sehen sein, nämlich zwei Red, ein Red Mask und das Ace. Wenn Sie also drei rote Steine sehen, muß eines davon eine Mask oder das Ace sein. Sobald einer dieser Steine auftaucht, kann keiner der anderen Steine mehr diesen Stein vortauschen.

Daher sollten Sie ihre hochwertigen Steine überlegt einsetzen und dabei versuchen den Gegner bei jeder Gelegenheit mit den anderen Steinen zu täuschen. Wenn Sie dabei noch ein Pokerface aufsetzen, werden Sie ihren Gegner im Ungewissen lassen.

Die Steine

Mute

Der Mute (leerer Stein) hat eine hohe Beweglichkeit. Er vereint die Bewegungsrichtungen eines roten und eines blauen Steines. Allerdings kann er keine gegnerischen Steine schlagen. Er ist allerdings ein wichtiger Bestandteil einer Einheit und verleiht den aktiven Steinen eine größere Reichweite und Schlagkraft. Vergessen Sie nicht, daß ein Stein auch innerhalb einer Einheit ins Spiel gebracht werden darf. Darüber hinaus kann er einen Mask vortäuschen und dadurch ihren Gegner verwirren.

Blue

Die Blue (blauen Steine) sind die schwächsten aktiven Steine. Ihre Bewegung ist auf die Diagonale beschränkt. Ihr niedriger Punktwert prädestiniert sie als ideale Angriffssteine.

Red

Die Red (roten Steine) sind ein wichtiger Bestandteil im Angriff. Ein roter Stein kann jedes Feld auf dem Spielfeld bedrohen. Daher ist ihr Wert auch höher als der eines blauen Steins.

Die Masks: Red, Blue und Twister

Diese drei Steine sind sehr bewegliche Steine und werden am wirkungsvollsten verdeckt eingesetzt, d.h. mit der leeren Seite nach oben. Somit wird der Gegner im unklaren gelassen welche Bedrohung auf ihn zukommt. Im Zusammenspiel mit den Mutes ergeben sich bis zu sieben potentielle Masks auf dem Spielfeld.

Der Twister bedroht mit seiner Springerbewegung rote oder blaue Einheiten ohne von diesen direkt angegriffen werden zu können. Daher ist er ein hervorragender Ace-Jäger.

Die Masks sind durch ihre verborgene Bedrohung gefährlich für den Gegner, haben allerdings durch ihren hohen Punktwert auch Nachteile für einen selbst. Wenn der erzielte Gewinn mit einem Mask bis zu seinem Verlust nicht hoch genug war, dann war dessen Einsatz nicht erfolgreich.

Das Ace

Das Ace ist der wirkungsvollste Stein in Plateau, dies wird durch den hohe Punktwert von 21 deutlich. Viele Spiele werden gewonnen oder verloren, je nachdem wie das Ace zum Einsatz gekommen ist. Eine 3er Ace-Einheit beherrscht weite Teile des Spielfeldes und kann meistens nur dem Twister bedroht werden. Je länger das Ace verborgen bleibt, desto mehr Steine können als vorgetäuschte Aces zum Einsatz kommen und den Gegner zum Schlagen verleiten.

Man sollte es nur einsetzen bzw. aufdecken wenn ein entsprechend hoher Gewinn realisiert werden kann. Unter allen Umständen sollte man ein „Chase-the-Ace“ Szenario vermeiden, in dem der Gegner einen Stein nach dem anderen ins Spiel bringt, während man selbst nur mit dem Ace umherzieht, um dessen Verlust zu vermeiden.

Spielkonzepte

Es gibt in Plateau zwei zwingende Spielsituationen die dem Gegner nur wenig Spielraum lassen:

Ihr Gegner muß tauschen, da Sie seine Steine bedrohen und beim nächsten Zug sechs oder mehr geschlagene Steine in ihrem Besitz haben werden.

Oder Sie haben eine unbedrohte 4er Einheit, die ihren Gegner zwingt entweder neue Steine ins Spiel zu bringen oder einen Zug mit bereits gesetzten Steinen zu machen, um ihre 4er Einheit zu bedrohen.

Aus dem Tauschen läßt sich einfacher einen Vorteil erzielen als durch das erzwungene Setzen. Dabei setzt der Gegner viele aktive Einheiten, während man selbst „nur“ herumzieht ohne dass man die Einheit vergrößern kann. Diese Situation kann daher leicht ins Gegenteil umschlagen.

Wenn Spieler gleicher Spielstärke sich messen, wird es meistens eine Vielzahl von Tauschsituation geben, wobei sich Vorteile allmählich aufbauen oder verlorengelangen.

AfterMath

Bei diesem Konzept gibt es im wesentlichen drei Grundregeln

Zwingen Sie den Gegner einen Tausch anzubieten.

Dadurch kommen Sie gleich wieder zum Zug und können sich damit Vorteile auf dem Feld verschaffen. Versuchen immer mehr Steine als der Gegner zu schlagen. Sobald Sie den fünften Stein geschlagen haben, muß Ihre Gegner einen Tausch vornehmen. Dadurch haben Sie viele Möglichkeiten und Ihr Gegner bleibt nur der erzwungene Tausch.

Tauschen Sie vorteilhaft

Die optimale Situation ist einen Tausch zu erzwingen und einen Vorteil beim Tausch herauszuarbeiten. Versuchen Sie dies durch Setzen von niedrigen Punktwerten (Mute, Red, Blue) und sparen Sie Ihre hochwertigen Masks und das Ace. Spielen Sie eine Guerillataktik mit kleinen Einheiten und versuchen Sie immer eigene Einheiten zu schützen und gegnerische Einheiten zu bedrohen.

Dabei können Sie bei der Anzahl geschlagener Steine zurückliegen, dies sollte sich aber nach einem Tausch ändern, indem Sie viele Ihrer „wertlosen“ Steine mit ein paar hochwertigen Steinen des Gegners zurücktauschen.

Der Nachteil dieser Strategie ist, daß Ihre Gegner Sie als jemanden bezeichnen könnten, der immer nur „wertlose“ Steine spielt.

Behalten Sie die Oberhand auf dem Feld

Sie sollten dabei nur Steine ins Spiel bringen oder Schlagen. Das Ziehen von Steinen ohne zu Schlagen gilt als verschwendeter Zug.

Wenn Sie Ihren Gegner zu einem Tausch zwingen wollen, sollten Sie mehr Steine auf dem Spielfeld haben, um den Druck zu erhöhen. Mehr Steine bedeuten größere Feldanteile.

Dadurch haben Sie mehr sichere Felder zur Auswahl, um neue Steine ins Spiel bringen zu können. Damit können Sie mehr Möglichkeiten für Ihre Einheiten schaffen, um gegnerische Einheiten zu bedrohen und zu schlagen oder eine 6er Einheit zu bauen und damit das Spiel zu gewinnen.

Infomodity

Betrachten Sie Informationen als gewinnbringend.

Versuchen Sie einen Vorteil zu erringen, indem Sie weniger Information preisgeben und dafür um so mehr gewinnen. Versuchen Sie bei jedem Zug einzuschätzen, wieviel er an zusätzlichen Information einbringen könnte. Je mehr Information Sie haben, desto mehr Optionen stehen für jeden Zug zur Verfügung.

Ein Mask, der noch beim Steinvorrat liegt, hat die meisten Optionen. Sobald er gespielt worden ist, so sind diese reduziert, denn er kann nicht mehr an einer anderen Stelle ins Spiel gebracht werden. Wenn er als Mask enthüllt wird, hat noch weniger Optionen, denn er kann nicht mehr zum Vortäuschen anderer Steine dienen, außerdem könnten andere Steine auch an Information verlieren falls Sie den enthüllten Stein vortäuschen sollten.

Wenn er schließlich geschlagen wird hat er überhaupt keine Optionen mehr, sondern muß erst durch Tauschen wieder „aufgeladen“ werden.

Nutzen Sie Ihre Angriffe, um Information zu erhalten.

Wenn Sie mit kleinen Steinen Ihren Gegner dazu bringen, einen Stein umzudrehen um den Ihren zu schlagen, dann hat Ihr Gegner Information aufgegeben, die Sie gewinnen.

Versuchen Sie entweder Information oder Steine zu gewinnen und behalten Sie die Oberhand auf dem Spielfeld.

Schützen Sie Ihre Informationen.

Enthüllen Sie keinen Mask oder Ace für einen kurzfristigen oder kleinen Gewinn, sondern warten Sie auf die großen Punkte.

Verschleiern Sie Ihre Absichten

Spielen Sie z.B. einen blauen Stein an einer Stelle an dem das Ace logischer wäre. Der Gewinn entsteht in dem Moment, wo der Gegner glaubt, daß es sich um ihr Ace handelt und dieses angreift. Bringen Sie einen Mask oder ein Ace innerhalb einer Einheit ins Spiel, um diesen dann bei einem späteren Zug abzusetzen. Spielen Sie viel mit den Mutes.

Versuchen Sie Ihren Gegner "wissen" zu lassen, welcher ihrer großen Steine wo liegt und steuern Sie damit seine Reaktionen in Ihrem Sinne, denn er wird erst erkennen um welchen Stein es sich tatsächlich handelt, wenn er ihn schlägt oder Sie ihn umdrehen.

Viel Spaß bei Plateau!