

# SENSEI

PHILIPPE LEFRANÇOIS

BIBOUN

FIG. 1



FIG. 2



FIG. 3

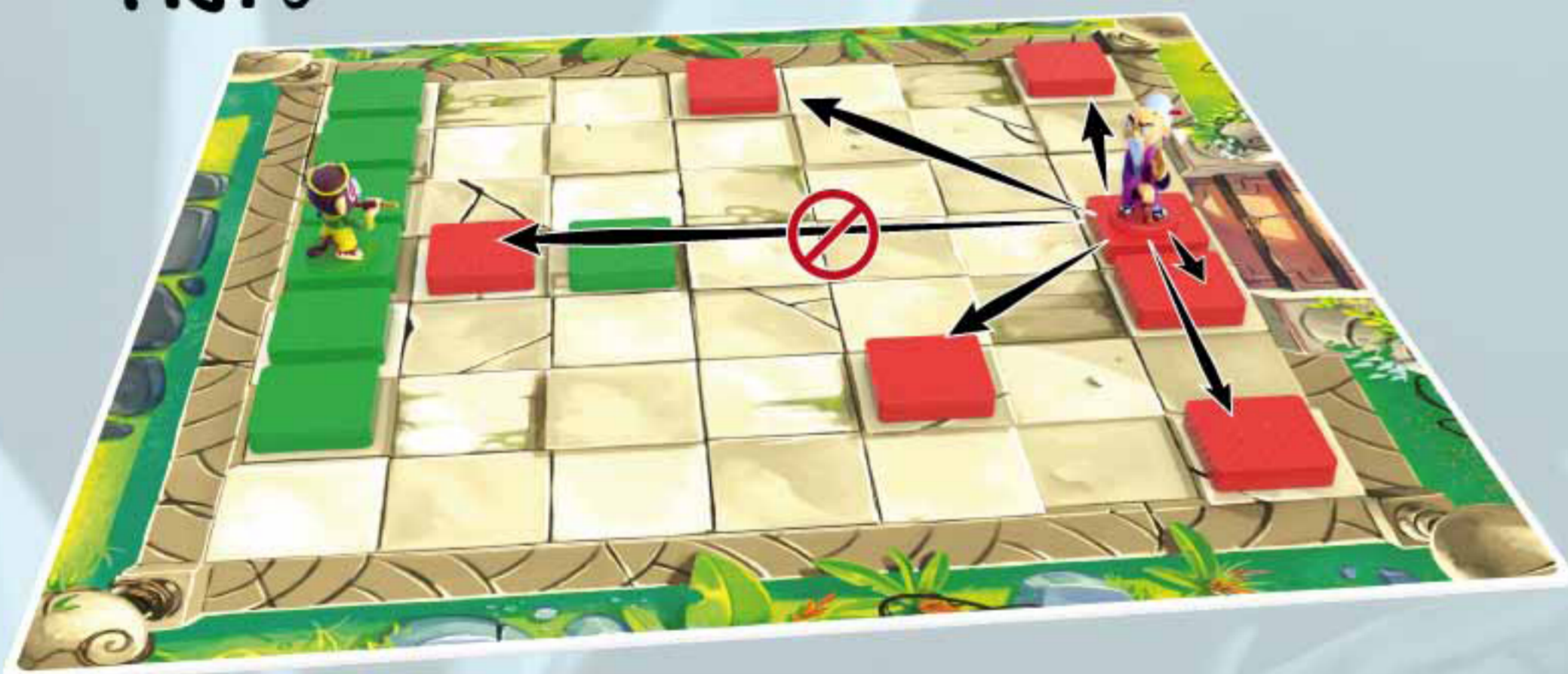


FIG. 4

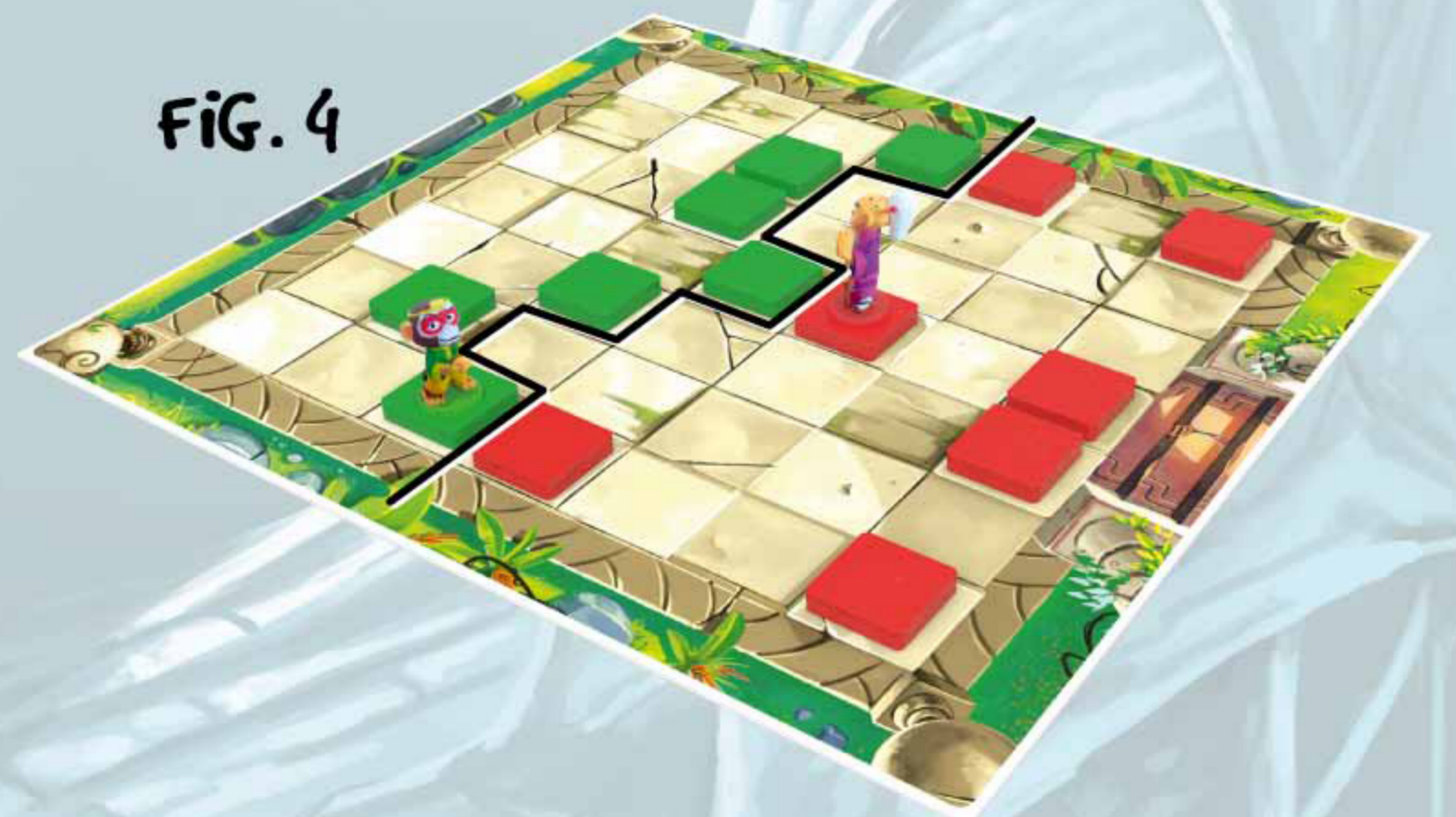


FIG. 5



FIG. 6



## MATERIAL

- 1 doppelseitiger Spielplan mit 2 unterschiedlichen Spielflächen, 14 Holzspielsteine und 2 bemalte Figuren.



## VORBEREITUNG

Zu Beginn einer Partie wählen die Spieler ob sie das Arashi - oder das Shizukana- Spiel spielen wollen. Mehr dazu im jeweiligem Absatz weiter unten. Zu Beginn des Spiels werden die Spielsteine an den gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds (*erste Reihe*) platziert. Die Figur kommt jeweils auf den mittleren Spielstein (*siehe Fig. 1*).

## ZIEL

Seine Figur auf die gegnerische Startlinie zu bringen.

## ABLAUF DES SPIELS

Abwechselnd führt jeder Spieler mindestens eine der folgenden drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

- Erste Bewegung.
- Zweite Bewegung.
- Figur bewegen.

### SHIZUKANA SPIEL BEWEGUNG UND PASS

Die Bewegung eines Spielers (*siehe Fig. 2*) erfolgt um ein Feld, horizontal oder vertikal. Auf jedem Feld darf sich zu jedem Zeitpunkt nur ein Spieler befinden. Während ein Spieler den Ball hat, darf er sich nicht bewegen. In jedem seiner Züge kann ein Spieler also eine oder zwei Bewegungen durchführen (*dabei darf auch ein Spielstein zweimal bewegt werden, dies gilt dann als zwei Bewegungen*).

Ein Pass (*siehe Fig. 3*) kann zwischen zwei eigenen Spielsteinen erfolgen:

- Wenn beide auf einer direkten Linie stehen (horizontal, vertikal oder diagonal) und
- wenn sich kein gegnerischer Spielstein zwischen den beiden eigenen Spielsteinen befindet.

Die Länge des Passes ist nicht begrenzt.

Die Reihenfolge der drei Aktionen ist nicht festgelegt, d.h. der Pass könnte z.B. zwischen den beiden Bewegungen durchgeführt werden.

### ARASHI SPIEL BEWEGUNG UND PASS

Arashi wird genauso gespielt wie Shizukana. Jedoch gibt es eine wichtige Änderung. Die Spielsteine können nicht nur um 1 Feld bewegt werden, sondern so weit wie gewünscht.

Ein Pass (*siehe Fig. 3*) kann zwischen zwei eigenen Spielsteinen erfolgen:

- Wenn beide auf einer direkten Linie stehen (horizontal, vertikal oder diagonal) und
- wenn sich kein gegnerischer Spielstein zwischen den beiden eigenen Spielsteinen befindet.

Die Länge des Passes ist nicht begrenzt.

Die Reihenfolge der drei Aktionen ist nicht festgelegt, d.h. der Pass könnte z.B. zwischen den beiden Bewegungen durchgeführt werden.

**WICHTIG!** Das zu Spielbeginn gewählte Spiel soll während einer Partie auf keinen Fall gewechselt werden.

### VARIANTE SHIZUKANA

Die Regeln bleiben gleich, nur die Anfangsaufstellung ist verschieden. Jeder Spieler setzt zwei eigene Spieler auf die Startreihe des Gegenspielers wie Fig. 5 gezeigt.

### VARIANTE ARASHI

Für diese Variante wird die Rückseite des Spielplans benutzt hier dürfen die Spielsteine nicht über die Löcher auf dem Spielplan bewegt werden (*siehe Fig. 6*). Die Figur kann jedoch über die Löcher springen.

### BLOCKADE-SPIEL

Wenn ein Spieler das Spiel blockiert, indem er mit seinen Spielsteinen eine Blockade bildet, durch die der Gegenspieler nicht hindurch kann, kann der Gegenspieler die Partie gewinnen, indem er "Blockadespiel" ansagt. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn mindestens 3 seiner Steine an diese Blockade angrenzen (*siehe Fig. 4*).

**Sieger ist derjenige, der als erster seine Figur auf einen seiner Spielersteine setzt, der auf der gegnerischen Startlinie steht.**