



## Regeln für TAK

*Erstellt am 30. Dezember 2014*

*Letztes Update am 9. März 2016*

**Konzept:** James Ernest und Patrick Rothfuss

**Tester:** Boyan Radakovich, Paul Peterson, Rick Fish, Jeff Morrow, Jeff Wilcox und Joe Kisenwether

**Übersetzer:** Johannes Dertmann, Andreas Hagenlocher-Wemßen, Lothar Hassencamp, Marius Hirn

**Anmerkungen:** Dies ist eine offene *Beta-Version* von Tak, einem abstrakten Brettspiel, entworfen von James Ernest und Patrick Rothfuss. Tak wurde erstmals in Rothfuss' Buch *The Wise Man's Fear* (dt. *Die Furcht der Weisen*) von 2011 beschrieben.

Diese vorläufigen Regeln werden verbreitet, um es den Spielern zu ermöglichen, Verbesserungen für das Spiel zu finden. Ein Kickstarter für das fertige Spiel läuft ab April 2016. Dein Feedback ist erwünscht, und es ist wichtig, dieses Spiel als in Arbeit befindlich zu betrachten. Wir finden es gut, aber noch ist nichts in Stein gemeißelt.

**Zusammenfassung:** Tak ist ein abstraktes Strategiespiel für zwei Spieler. Diese Regeln beschreiben die „moderne“ Version, mit einigen Bezügen auf historische Regelvarianten.

**Spielbrett:** Das Spielbrett ist in Quadrate unterteilt, ähnlich wie bei Schach oder Go. Das Brett kann jede Größe von 3x3 bis 8x8 oder größer annehmen, aber das Spiel wird am häufigsten auf 5x5 oder 6x6 gespielt. Das 3x3-Spiel ist sehr einfach, und das 4x4-Spiel ist für gewöhnlich Kindern und Neulingen vorenthalten. 7x7 wird selten gespielt, dagegen wird 8x8 manchmal auch als „Spiel der Meister“ bezeichnet.

**Keine Diagonalen:** Felder auf dem Brett werden nur durch ihre Kanten verbunden. Beim Tak sind diagonale Dinge nicht benachbart, und Figuren bewegen sich nicht diagonal.

**Figuren:** Jeder Spieler hat diverse normale Steine und einen speziellen Stein, der Kapital, „Kappstein“ oder „Deckstein“ genannt wird. Die Zahl der Figuren auf jeder Seite hängt von der Größe des Spielbretts ab:

<b>Brettgröße:</b>	<b>3x3</b>	<b>4x4</b>	<b>5x5</b>	<b>6x6</b>	<b>7x7</b>	<b>8x8</b>
<b>Normale Figuren:</b>	10	15	21	30	40	50
<b>Kappsteine:</b>	0	0	1	1	?	2

Steine können entweder flach hingelegt werden oder auf eine Kante gestellt werden. Flach gespielt heißen sie „Flache Steine“ oder „Flachsteine“. In dieser Lage können andere Steine auf sie gelegt werden. Wenn sie auf ihrer Kante stehen, werden sie „Stehende Steine“ oder „Mauern“ genannt. Auf sie kann nichts gelegt werden.

Kappsteine können in vielen dekorativen Formen auftreten und werden stets aufrecht gesetzt. Nichts kann auf einen Kappstein gesetzt werden. Kappsteine haben andere besondere Eigenschaften, siehe unten.

**Geschichtliches:** Die Tak-Spieler des Altertums spielten mit handgeschnitzten Figuren verschiedener Formen und Größen. Manche waren nur hölzerne Quadrate oder abgerundete Steine; andere waren fein geschmückt. Standardfarben, -formen und -größen variierten von Zeit zu Zeit und Ort zu Ort. Reisende spielten normalerweise 5x5, mit einfachen Holzfiguren und einem improvisierten Brett (oder gar keinem). Spieler am Hofe spielten normalerweise das größere 6x6-Spiel. Kappsteine konnten höchst speziell sein, und Tak-Spieler trugen oft ihren persönlichen Kappstein mit sich, selbst, wenn sie keinen ganzen Satz trugen.



*Ein typischer Satz hölzerner Spielsteine für einen Reisenden*

## Spielverlauf

**Aufbau:** Das Spielbrett ist leer.

**Ziel:** Es geht darum, eine Reihe von eigenen Figuren, Straße genannt, zu erstellen, die zwei gegenüberliegende Seiten des Spielbretts verbindet. Sie muss dabei keine gerade Linie sein. Jeder Stapel entlang einer Straße muss von einem Flachstein oder Kappstein der Siegerfarbe bedeckt sein. Unten sieht man ein Beispiel einer Gewinnkonstellation.



**Die Siegesstraße:** In diesem Beispiel hat Schwarz gewonnen, denn er verbindet zwei entgegengesetzte Seiten auf dem Brett mit einer Straße. Auf einer Straße darf ein Kappstein liegen, aber kein stehender Stein.

**Doppelsieg:** Macht ein Spieler einen Zug, der einen Siegesstraße für **beide Spieler** erzeugt, gewinnt der ziehende Spieler. Diese Situation tritt selten auf, ist aber nicht unmöglich.

**Minder-/Flachsieg:** Hat entweder ein Spieler keine Figuren mehr oder ist das Brett bedeckt, gewinnt der Spieler mit den meisten Figuren.

**Wer beginnt:** Im ersten Spiel wird per Zufall bestimmt, wer beginnt. Wenn mehr als ein Spiel gemacht wird, sollten sich die Spieler abwechseln.

**Die erste Runde:** In der ersten Runde jedes Spieles setzt jeder Spieler einen Stein seines *Gegners*. Jeder Spieler setzt einen *Flachstein* der Farbe seines Gegners auf ein leeres Feld des Spielbretts. Danach geht es normal weiter, beginnend mit demselben Spieler.

**Beispiel:** *Schwarz beginnt. Er spielt einen weißen Stein. Dann legt der weiße Spieler einen schwarzen Stein. Dann legt Schwarz den ersten eigenen Stein.*

**Jeder folgende Zug:** Der aktive Spieler kann in seiner Runde zwischen *Setzen* und *Bewegen* wählen.

**Setzen:** Der Spieler darf einen Flachstein, einen stehenden Stein oder einen Kappstein auf ein beliebiges leeres Feld setzen.

**Spielende durch Setzen:** *Wenn der Spieler am Zug seinen letzten Stein setzt oder das letzte freie Feld besetzt, ist das Spiel beendet. Siehe Spielende weiter unten.*

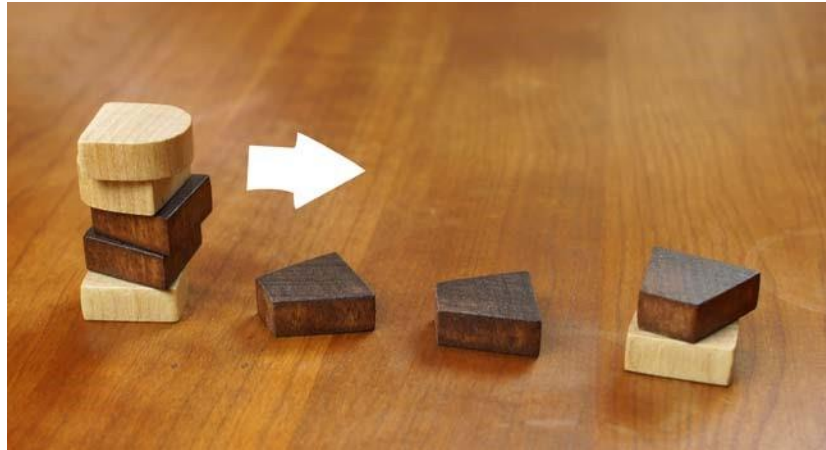
**Verschieben:** Jeder einzelne Stein oder Figurenstapel, den der Spieler kontrolliert (d. h. er hat einen eigenen Stein als obersten Stein), darf folgendermaßen bewegt werden:

Durch *geradlinige (aber nicht diagonale)* Bewegung kann der Stapel in kleinere Stapel aufgeteilt werden und dabei alle schon vorhandenen Flachsteine entlang des Weges bedecken. Es muss immer *mindestens ein Stein* (oder mehr) für jedes bewegte Feld zurückgelassen werden, ausgenommen vom Startfeld, an dem auch kein Stein zurückgelassen werden darf (Das Stapellimit muss beachtet werden, siehe unten). Der Stapel muss in einer geraden Linie vorrücken.

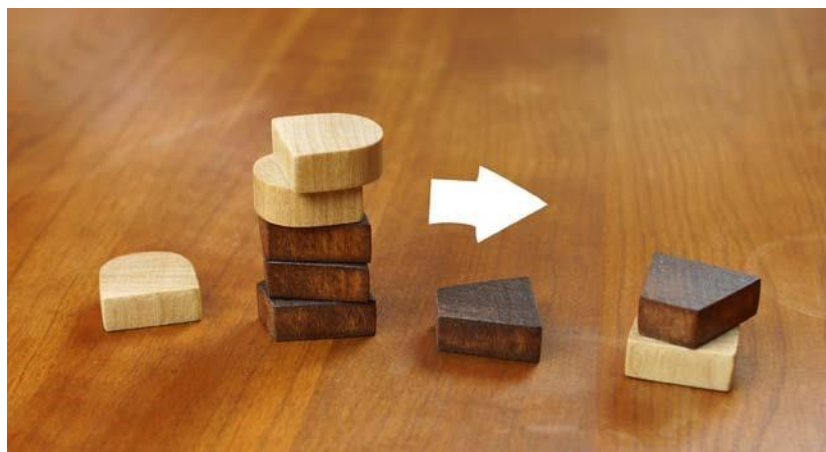
*Es muss beachtet werden, dass man den Stapel solange kontrolliert (und bewegen kann), wie einem der obere Stein gehört, sei es ein Flachstein, ein stehender Stein oder ein Kappstein. Eine einzelne Figur kann sich eigenständig bewegen, woraus sich höhere Stapel bilden.*

Wenn ein Stapel bewegt wird, werden die Steine in der gleichen Reihenfolge wie auf dem Ursprungstapel losgelassen, von unten nach oben. Hier ist ein Beispiel für die Bewegung eines Stapels:

Weiß ist am Zug und wird den Stapel auf der linken Seite in die gezeigte Richtung bewegen.



Im ersten Schritt bewegt Weiß die oberen vier Steine und lässt einen weißen Stein auf dem Startfeld.



Im nächsten Schritt bewegt Weiß drei Steine und lässt einen schwarzen zurück.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)



Als nächstes hinterlässt Weiß zwei Steine (weiß und schwarz) und bewegt nur den oberen weißen Stein.



Dies ist das Spielbrett nach dem Ende des Zuges.

#### **Zusätzliche Regeln:**

**Stapellimit:** Es gibt keine obere Grenze für die Höhe eines Stapels. Allerdings gibt es eine Grenze für die Anzahl der Figuren, die man *vom Stapel bewegen* kann, auch „Stapellimit“ oder „Handgröße“ genannt, die mit der Größe des Bretts übereinstimmt. Man darf also in einem 5x5-Spiel höchstens 5 Figuren tragen. Das heißt, wenn man bei einem 7er-Stapel startet, muss man mindestens zwei der Figuren auf dem Startfeld lassen.

**Unüberwindliche Steine:** Weder auf einen Kappstein noch auf einen stehenden Stein darf ein anderer Stein gelegt werden. Diese Stücke können normal gesetzt und bewegt werden, aber es kann nicht auf sie gestapelt werden. Außerdem ist es nicht erlaubt, so zu verschieben, dass auf einem dieser Steine eine Figur platziert wird.

**Steine niederwerfen:** Ein Kappstein kann auf einen stehenden Stein verschoben werden, um ihn *niederzuwerfen*. Ein stehender Stein kann nur vom Kappstein persönlich niedergeworfen werden, nicht von einem höheren Stapel mit dem Kappstein obenauf.

*Es ist hilfreich, sich den Kappstein als Vereinigung der Qualitäten eines Flachsteins und eines stehenden Steins vorzustellen, plus seiner einzigartigen Fähigkeit, Mauern niederzuschmettern. Dies ist aber nicht ganz richtig. Obwohl er Teil einer Straße sein kann, zählt er nicht als Punkt für einen Flachsieg.*

## Spielende

**Hauptziel:** Das Hauptziel ist es, eine Straße zu kreieren, die zwei entgegengesetzte Seiten des Bretts verbindet. Ein Kappstein kann als Teil dieser Straße zählen, ein stehender Stein aber nicht. Sobald die Straße vervollständig ist, hat man gewonnen. Dies nennt man „Straßensieg“.

„**Tak**“ **ansagen:** In adeligen Kreisen gilt es als höflich, „Tak“ anzusagen, wenn man einen Zug vom Straßensieg entfernt ist, um seinem Gegner die Chance zu geben, sein schönstes Spiel abzuliefern. Es ist jedoch nie erforderlich, und Tavernenspieler betrachten es als Verstoß gegen den Geist des Spiels.

**Nebenziel:** Wenn niemand einen Straßensieg erreicht, kann auch der gewinnen, der am Spielende die meisten Felder durch *Flachsteine* kontrolliert. Das Spiel endet, wenn alle Felder bedeckt sind oder ein Spieler seinen letzten Stein gesetzt. Dies wird „Flachsieg“ oder „die Flächen gewinnen“ genannt. Es sei angemerkt, dass in früheren Zeiten, wenn die Flachstein-Wertung ausgeglichen war, der Sieg an den Spieler ging, der zuletzt anging. In den modernen Regeln ist dies einfach ein Unentschieden.

Flachsteine, die in einem Stapel begraben liegen, zählen nicht für den Sieg, nur die an der Spitze. Kappsteine und stehende Steine zählen nicht, selbst wenn Flachsteine unter ihnen liegen.

**Spielstand in Punkten:** Ein Spiel kann anhand der Zahl der *unbespielten* Figuren **gewertet** werden. Ein Spieler kann „das Brett“ (ein Punkt für jedes Feld auf dem Brett, zum Beispiel 25) und „die Steine“, was die Anzahl der Steine *außerhalb des Spiels* ist, gewinnen. Die Wertung wird üblicherweise in Münzen ausgezahlt. Dies wird als „Bauernregel“ angesehen und in gehobenen Kreisen nicht beachtet. Am Hofe ist ein Sieg einfach ein Sieg.

*Anmerkung: Die Redewendung „Das Brett und Steine“ meint einfach „alles“.*

## Spielvarianten:

**Das Anfänger-Spiel:** Selbst auf einem 4x4-Brett kann Tak herausfordern. Dieses Spiel lernt jedes Kind und ist dennoch ein großartiger Weg, seine Fähigkeiten für ein größeres Spiel zu schärfen. Auf einem 4x4-Brett benutzt jeder Spieler 15 Steine und keinen Kappstein.

**Das Spiel der Reisenden:** Tak kann ohne Brett gespielt werden, üblicherweise benutzt man dazu ein 4x4- oder 5x5-Raster

Anstatt ein sperriges Holzbrett zu benutzen, können die Spieler ein kleines Objekt auswählen, das die Mitte des Bretts markiert. Es kann eine Münze, ein Astloch im Tisch oder ein kleines Steinchen sein. Die Spieler müssen sich den Rest des Bretts vorstellen, bis er durch die Stellung der Figuren definiert wird.

Die Markierung kann das mittlere Feld eines 5x5-Bretts oder den mittleren Punkt eines 4x4-Bretts anzeigen. Sogar ein winziger Punkt auf dem Tisch oder ein paar Salzkörner können so ausreichen, das Spielfeld zu definieren.

Reisende ritzen gelegentlich auch einfache Tak-Bretter in Tavernentische, aber man sollte mit dem Gastwirt auf gutem Fuß sein, bevor man es versucht. Halte Ausschau nach Tischen, wo es jemand vor dir machte.

**Das Spiel des Adels:** Das 6x6-Spiel ist das typische Spiel am Hofe. Im Gegensatz zum Reisenden-Spiel ist das 6x6-Tak-Spiel anspruchsvoller, schwieriger und braucht etwas länger. Weder 5x5 noch 6x6 haben sich als Standard durchgesetzt; beides hat seine Vorteile.

Wie oben erwähnt, rufen Spieler am Hof immer „Tak“, wenn sie ihre Gegner mit einem Sieg bedrohen, und normalerweise lassen Spieler ihre Gegner Züge umkehren, wenn möglich, wenn diese Züge klare Fehler darstellen (Im Gegensatz zum Tavernenspiel, wo nichts zurückgenommen wird!).

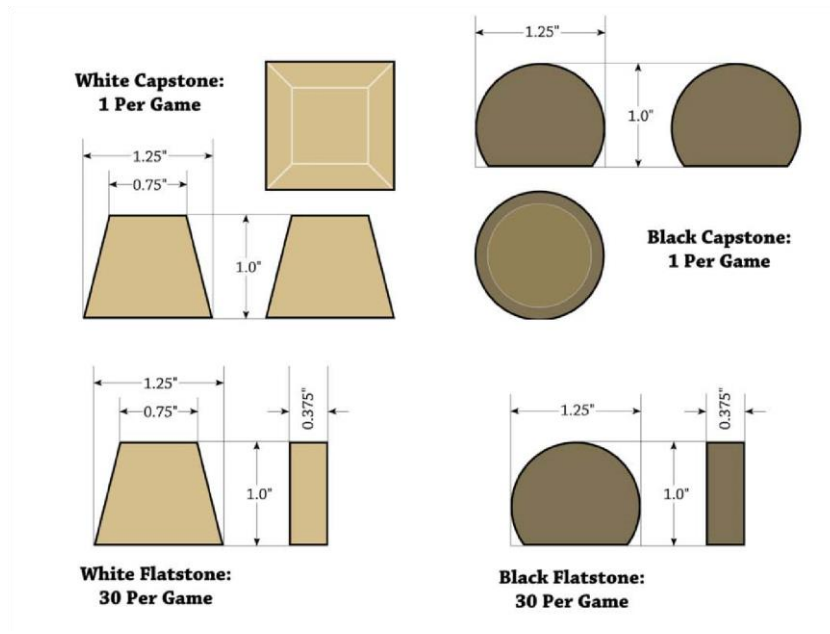
**Das Spiel der Meister:** Tak kann auf einem 8x8-Brett gespielt werden. Jeder Spieler erhält dann 50 Steine und zwei Kappsteine. Das Spiel kann äußerst verzwickelt und schwierig werden, aber Tak-Experten halten es für den Gipfel des Tak-Spiels (Anmerkung: Oben ist auch die Figurenzahl für ein 7x7-Spiel aufgelistet, aber diese Größe wird selten gespielt und Experten streiten sich, ob die Spieler 1 oder 2 Kappsteine haben sollten).

**Hintergrund:** *The Wise Man's Fear* wurde 2011 veröffentlicht (2011 und 2012 zweiteilig als deutsche Übersetzung Die Spielmechaniken von Tak wurden 2014 erdacht, und 2015-16 weiterentwickelt. Dieses Spiel ist immer noch im Beta-Stadium, es kann also Änderungen und Ergänzungen geben, bis die finale Version herauskommt. Bitte spiele, teste und genieße es, und sende dein Feedback an James Ernest, cheapassjames (at) gmail (dot) com.

## Mache deine eigenen Figuren:

Es existieren viele verschiedene Formen von Tak-Spielsteinen in der bekannten Welt. Eure Spielsteine können fast jede Form haben, solange man sie stapeln und aufstellen kann und sie in ein Spielfeld passen.

Du kannst deinen eigenen Satz aus Legosteinen bauen, aus einem Holzpflock schneiden, aus Ton formen oder aus Stein meißeln. Die untenstehende Grafik zeigt den bevorzugten hölzernen Satz bei Cheapass Games.



### Ein Hybrid-Brett:

Eine ziemlich neue Erfindung, das unten gezeigte „Hybrid“-Brett, ermöglicht auf einer Oberfläche ein 6x6-, 5x5-, 4x4- und 3x3-Spiel. Für die ungeraden Brettgrößen kann man auf den großen Quadraten spielen, und für eine gerade Größe kann man auf den kleinen Rauten spielen. Es mag anfangs etwas kompliziert klingen, aber nachdem ein paar Figuren ausgespielt wurden, funktioniert es recht gut.





## **Begriffe im Tak:**

Wir gehen davon aus, dass Tak im Laufe der Zeit viele Begriffe, die bestimmte Situationen und Manöver beschreiben, entwickelt hätte. Das echte Spiel ist noch nicht so lange im Umlauf wie das fiktive, und daher begannen wir, Begriffe zu sammeln. Hoffentlich können wir das ausarbeiten, bevor das Spiel in den Druck geht. Aber dies sind die Begriffe, die wir momentan nutzen:

**Flachsteine:** Sie werden auch „Flache“, „Bits“ oder einfach „Steine“ genannt, obwohl eigentlich alle Figuren Steine sind (Dieser Ausdruck wird selbst dann benutzt, wenn sie aus einem anderen Material wie etwa Holz gemacht werden).

**Stehende Steine:** Sie werden auch Wände oder Mauern genannt, doch diese Ausdrücke können neue Spieler dahingehend irritieren kann, dass sie denken, sie können nicht bewegt werden. Einige Spieler bezeichnen diese Steine als „Aufrechte“.

**Kappsteine:** Eigentlich heißen sie Kapital-Steine, aber niemand nennt sie so. Sie werden auch nur „Kappen“ oder „Das große Ding“ genannt. (Anmerkung: Manche Spieler werten einen Sieg höher, der ohne Kappe auskommt)

**Gefangene und Reservisten:** Steine, die Teil eines größeren Stapels, aber nicht an der Spitze sind, werden als „Gefangene“ (wenn sie in der Farbe des Gegners sind) und „Reservisten“ (wenn sie der oberen Farbe entsprechen) eingeordnet. Gefangene werden manchmal auch Häftlinge genannt.

*Im Gegensatz zum Schachspiel werden Gefangene nicht entfernt, sondern können später auch wieder entkommen und in das Geschehen eingreifen.*

**Harte und weiche Kappen:** Es bringt einen strategischen Vorteil, einen Kappstein auf eine andere Figur deiner Farbe zu stapeln, obwohl sie stattdessen oft auf einer feindlichen Figur sitzen. Wenn eine Kappe auf einer verbündeten Figur sitzt, heißt sie „Harte Kappe“ oder „Jäger“, wenn sie auf einer feindlichen Figur sitzt, ist es eine „weiche Kappe“ oder ein „Soldat“. Der Unterschied ist, ob der Stapel verschoben werden kann, einen stehenden Stein niederschmettert und immer noch eine verbundene Straße hinterlässt.

Dieser Ausdruck wird manchmal auch als Beschreibung für den ganzen Stapel unter dem Kappstein benutzt, also ist ein Stapel „hart“, wenn er viele Reservisten enthält, und „weich“, wenn er viele Gefangene enthält. Gleichmaßen können auch Stapel mit einem stehenden Stein an der Spitze hart und weich werden. Manche Leute, bevorzugen die Verwendung von „heiß“ und „kalt“, ebenfalls in Betrachtung des Verhältnisses von Reserven („heiß“) und Gefangenen („kalt“) im Stapel.

**Den Sheriff spielen:** Das ist etwas, was wir „Staubsaugen“ nennen, aber das ist ein moderner Begriff. Es bedeutet im Grunde, dass jemand einen einzelnen Stein (üblicherweise einen Kappstein) benutzt, um jeden Flachstein, den der Gegner legt, in einen Stapel zu zwingen. Dies funktioniert aber nicht endlos, wegen des Stapellimits.

**Reichweite:** Bedeutet, wie weit ein Stapel sich bewegen kann, oder bezeichnet das Gebiet, das ein Stapel wirksam kontrolliert.

**Wachen:** Wände, die die Reichweite eines großen Stapels, üblicherweise mit einem Kappstein, einschränken sollen.

**Steinschlag:** Wir haben keine Ahnung, was das ist. Es ist im Buch beschrieben, und die Beschreibung sagt nicht mehr als „in der Ecke sehr geschickt angestellt“, obwohl die Ecke gar nichts damit zu tun haben muss. Kvothe probiert ihn in seinem fünften Spiel, Bredon nennt ihn „clever“ und braucht ungemeines Geschick, um dem zu entkommen, was er „Bredons Parade“ nennt.

Wenn ich darüber nachdenke, wollte Bredon Kvothe vielleicht nur bei guter Laune halten...