

Freak Wave

Ein Brettspiel für zwei Spieler von

Thomas Brückler
brueckler@web.de

© 2007

Eine Monsterwelle, englisch "Freak Wave", auch Riesenwelle oder Kaventsmann, ist eine außergewöhnlich hohe, meist einzelne Wasserwelle. Monsterwellen stellen nicht nur durch ihre enorme Höhe, sondern auch durch ihr plötzliches Auftreten eine große Gefahr für die Seefahrt und für Ölbohrplattformen dar. Lange Zeit galten Monsterwellen als Seemannsgarn, bis Satellitenaufnahmen und andere Messungen ihre Existenz bewiesen. Erst seit 1995 werden sie intensiv erforscht.

http://de.wikipedia.org/wiki/Freak_wave

Das Spiel

An einem einsamen Strand in Thailand wird eine Gruppe wagemutiger Strandputzer nach einer Strandreinigungsaktion von der hereinkommenden Flut überrascht.

Spieler 1 muss versuchen, so viele seiner Strandputzer auf die sicheren Felsen auf der anderen Seite des Strandes zu retten. Spieler 2 dirigiert dabei die Wellen und muss versuchen, so viele Strandputzer wie möglich zu verschlingen.

Ein Giftmüllfass und eine hemmungsloser Jet-Ski-Fahrer machen es beiden Seiten noch ein bisschen schwerer ...

Das Spielfeld



Die Spielfiguren

11 Strandputzer (schwarze Steine)



6 Wellen (aus je 3 Muscheln)



1 Giftmüllfass (Bierdeckel)



1 Jet-Ski und 6 Spritkanister (Korallenschrott)



Vorbereitungen (siehe auch Bild „Das Spielfeld“)

Setze alle 11 Strandputzer auf das Startfeld rechts neben dem Strand. Die Wellen werden gleichmäßig über die Strandabschnitte verteilt und angeordnet wie auf der Abbildung (abwechselnd zwei Muscheln oben oder unten). Das Giftmüllfass kommt auf Position 1 der Giftmülltide (links unten). Der Jet-Ski ist leer, d.h. alle Spritkanister liegen im Lager (daneben).

Ablauf einer Runde

1. Schritt:

Die Strandputzer beginnen. Sie dürfen insgesamt drei Schritte auf dem Strand machen, beliebig auf einzelne Figuren verteilt (also 1x3, 1x1 + 1x2 oder 3x1 Schritt). Sie dürfen sich nur vorwärts (im Bild nach links) bewegen. Sobald sie den letzten Strandabschnitt verlassen, sind sie in Sicherheit (also nach 7 Schritten).



2. Schritt:

Nach den Strandputzern dürfen die Wellen in jeder Runde ebenfalls drei Züge machen. Allerdings darf jede einzelne Welle pro Runde nur einmal bewegt werden, d.h. es werden pro Runde drei verschiedene Wellen bewegt. Es gibt drei Positionen, nämlich Flut, Ebbe, und die Mittelposition dazwischen. (Siehe Abbildungen auf der nächsten Seite.) Die Wellen unterliegen einer zyklischen Bewegung, d.h. sie bewegen sich immer bis an die Extrempositionen, bevor sie die Richtung wechseln können.

Bei der Mittelposition gibt die Lage der drei Muscheln zueinander an, in welcher Richtung die Welle gerade unterwegs ist (auf dieser Seite liegen dann zwei Muscheln). (Bei Ebbe und Flut ist diese Markierung nicht notwendig, da die Richtung klar ist.)

Abbildung: Wellenbewegungen

	
Bei der zweiten Welle von rechts liegen zwei Muscheln oben, d.h. die nächste Bewegung muss auch nach oben gehen.	Die Welle bewegt sich nach oben. In dieser Runde kann die Welle nicht weiter bewegt werden. Sie ist jetzt auch für die Putzleute ungefährlich und kann durchwatet werden.
	
Die Welle schwappt vom Strand zurück auf's offene Meer. In der Mittelposition muss ihre Schwapprichtung auch angezeigt werden, nämlich durch „zwei Muscheln nach unten“.	Der nächste mögliche Zug für diese Welle ist nun die Extremposition „Ebbe“. Im folgenden Zug würde sie wieder die Position im ersten Bild einnehmen.

3. Schritt:

Am Ende jeder Runde wird das Giftmüllfass durch Spieler 2 um eine Stufe höher gelegt, Spieler 1 legt einen Spritkanister zum Jet-Ski.



Jet-Ski leer



Jet-Ski halb voll



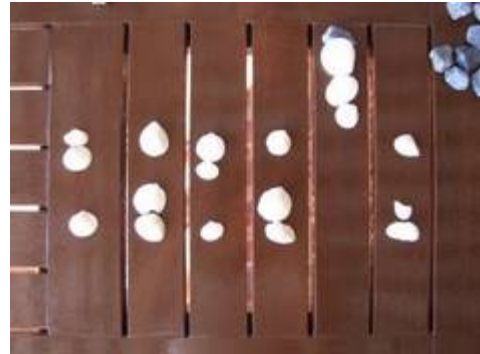
Jet-Ski voll – jetzt wird eine Runde gefahren!

Verschlungen werden und anderer Ärger

Die Wellen können einen Strandputzer verschlingen, indem sie ihn überspülen. Stehen mehrere Strandputzer auf dem betroffenen Strandabschnitt, so wird nur einer von ihnen davongespült. Dieser Spielstein wird auf den Meeresgrund gelegt und ist endgültig als Beute den Wellen anheimgefallen.



Die Wellen sind am Zug.
Der Strandputzer ist in Gefahr!



Der Strandputzer wird
verschlungen!!!

Einen bereits überspülten Strand können die Strandputzer allerdings gefahrlos betreten.



Die Welle hat den Strand bereits
überspült.



Der Strandputzer kann den
Strandabschnitt gefahrlos
durchwaten.

Giftmüll

Wenn das Giftmüllfass Stufe 5 erreicht, wird derjenige der Putzleute, der sich am nächsten am Wasser befindet (sind es mehrere, dann der, der dem Ziel am nächsten ist) auf das Startfeld zurückgeworfen (auf dem Bild der Strandputzer, der unmittelbar vor dem Ziel steht).



Auf Giftmüllstufe 5 folgt in der nächsten Runde dann wieder Giftmüllstufe 1.

Jet-Ski

Ist der Tank des Jet-Ski voll, so fährt dieser GERÄUSCHVOLL (!) eine Runde durch das Spielfeld. Dabei werden alle Wellen in der Mittelposition (also alle, die eine sichtbare Ausrichtung haben) verwirbelt und umgekehrt (was die Strategien von Spieler 2 evtl. durcheinander bringen könnte). Der Jet-Ski kehrt zur Ausgangsposition zurück und alle Spritkanister werden wieder ins Lager gelegt.



Ursprüngliche
Ausrichtung der Wellen.



Jet-Ski fährt eine
Runde durch.



Danach werden die
mittleren Wellen
umgekehrt.

Gewinner des Spiels ...

... ist, wer die meisten Strandputzer gerettet oder verschlungen hat.