

TOKE

Ein strategisches Spiel für zwei Personen von Tobias Steinke

Spielmaterial

Spielbrett: 10 mal 10 quadratische Felder (schwarzes Gitter) mit allen Diagonalen als braunen Linien.

Spielsteine: Zwei mal je 90 (dünne runde Scheiben), die auf der einen Seite gold bzw. schwarz sind und auf der andere Seite grün mit einem goldenen bzw. schwarzen Punkt in der Mitte.

Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels am meisten Felder mit seiner Farbe besetzt hat, hat gewonnen.

Spielablauf

Abwechselnd setzt jeder Spieler einen Spielstein seiner Farbe mit der grünen Seite nach unten in ein Feld des schwarzen Gitters. Beim ersten Setzen ist das Feld beliebig, mit der Einschränkung, dass der zweite Spieler seinen Spielstein nicht die gleiche Diagonale (braune Linien) wie der erste Spieler setzen darf (*Lähmen*, siehe weiter unten).

Im folgenden Spiel darf man nur benachbarte Felder (auch diagonal) seines zuletzt gesetzten Steines (*Führerstein*) setzen. Der nun gesetzte Stein ist neuer *Führerstein*, so dass jeder Spieler immer einen *Führerstein* hat, nämlich seinen zuletzt gesetzten Stein.

Man darf nur in ein freies benachbartes Feld zu seinem derzeitigen *Führerstein* setzen oder in ein benachbartes Feld seines *Führersteins*, das von dem Gegner besetzt ist (mit Ausnahme des gegnerischen *Führersteins*). In diesem Fall (*Eroberung*) setzt man seinen Stein mit der grünen Seite nach oben auf den gegnerischen Stein. Felder, auf denen grüne Steine sind, dürfen nicht mehr besetzt werden, egal von welchem Spieler. Sie zählen bei Spielende für den, dessen Farbe der Punkt auf dem grünen Stein hat.

Lähmen

Setzt ein Spieler seinen Stein so, dass er dem gegnerischen *Führerstein* diagonal in einer Reihe (braune Linien) gegenübersteht, so *lähmt* er ihn. Dabei spielt die Entfernung zwischen den beiden Steinen keine Rolle; genauso spielt es keine Rolle, ob sich besetzte oder eroberte Felder zwischen den Steinen befinden. *Lähmen* heißt, dass der *lähmende* Spieler sofort dreimal hintereinander setzen darf. Der letzte Zug darf jedoch nicht wieder *lähmend* sein.

Springen

Jeder Spieler kann zu einem beliebigen Zeitpunkt einmal, statt in ein angrenzendes Feld an seinen *Führerstein* zu setzen, in ein beliebiges freies Feld setzen. Mit dem Sprung darf der Gegner aber nicht *gelähmt* werden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder kein freies Feld mehr da ist oder ein Spieler mehr setzen kann und seine Sprungmöglichkeit schon genutzt hat. Der andere Spieler hat in dem Fall noch einen Nachzug, bei dem er nun auch - falls möglich - den gegnerischen *Führerstein* erobern kann.