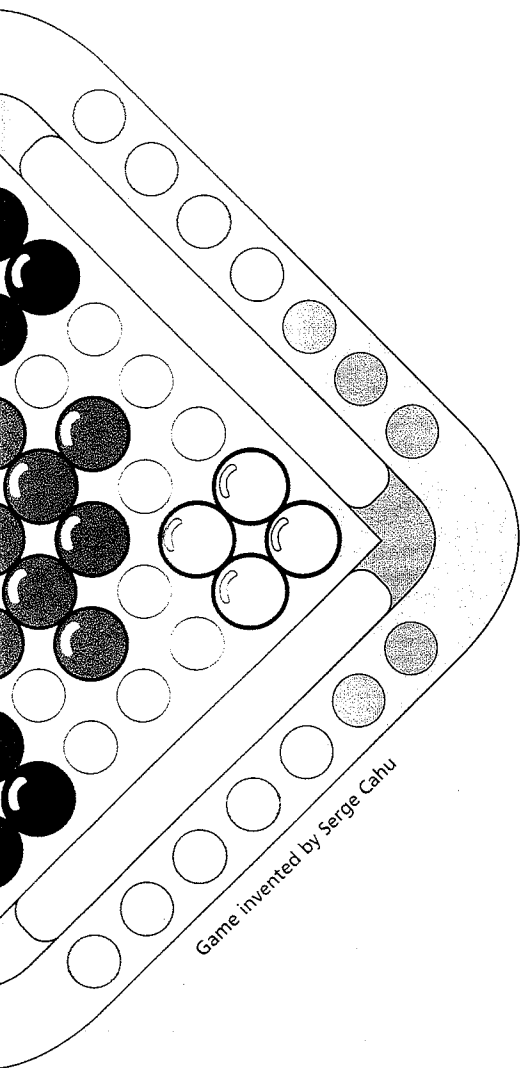


# AKIBA



Game invented by Serge Cahu

Spielregel	2-4
Set of rules	5-7
Règle du jeu	8-10
Spelregels	11-13
Regolamento del gioco	14-16
Reglas del juego	17-19
Spelregel	20-22
Spilleregler	23-25
Spilleregler	26-28
Pelisääntö	29-31



D

# AKIBA

## EIN GROßARTIGES DESIGN - EINE GENIALE SPIELIDEE.

Das moderne, schnelle Strategiespiel für 2 Spieler ab 8 Jahren.

### Inhalt

1 Spielbrett  
8 weiße Glaskugeln • 8 schwarze Glaskugeln • 13 rote Glaskugeln  
1 Regelheft

Vor dem ersten Spiel müssen die 8 Gummifüße in die dafür vorgesehenen Löcher in der Unterseite des Spielbretts gedrückt werden.

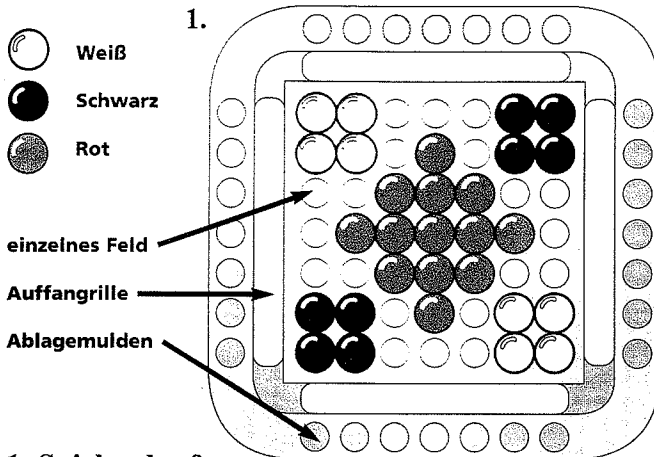
### Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die roten Kugeln zu erobern. Der Spieler dem es als erstes gelingt, 7 rote Kugeln vom Brett zu drängen, ist der Gewinner.

### Vorbereitung

Die Glaskugeln werden wie in Abbildung 1 auf dem Brett plziert.

Die Spieler lösen die Farben aus. Weiß beginnt das Spiel. Schwarz darf sich aussuchen, wie das Brett vor Spielbeginn gelegt wird. Je nach Lage des Brettes liegt dann die eigene Farbe rechts unten in der Ecke, oder die des Mitspielers.



### 1. Spielverlauf

Es wird abwechselnd gespielt. Ein Spieler zieht mit den weißen Kugeln, der andere mit den schwarzen Kugeln. Die roten Kugeln sind neutral. Sie vom Spielfeld zu schieben ist das Spielziel.

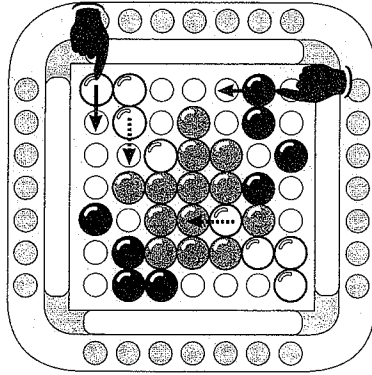
# AKIBA

(D)

## 2. Eine eigene Kugel schieben

Ist ein Spieler an der Reihe, schiebt er eine seiner Kugeln genau ein Feld weit in waagerechter oder senkrechter Richtung. Die Konstruktion des Brettes erlaubt nur das Schieben in diese Richtungen. Das der Zugrichtung entgegengesetzte liegende Feld muß frei sein. Man muß in AKIBA also wirklich mit dem Finger hinter die zu schiebende eigene Kugel kommen können (siehe Abbildung 2).

2.



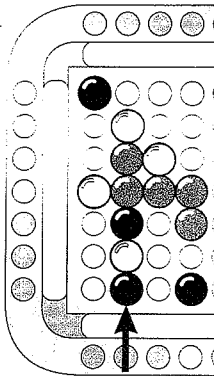
Erlaubt

Nicht erlaubt  
.....

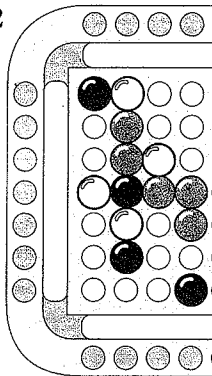
## 3. Kugeln verschieben

Liegen in Richtung des Zuges andere Kugeln (eigene, gegnerische oder neutrale rote) direkt vor der geschobenen eigenen Kugel, so werden diese um ein Feld nach hinten verdrängt (siehe Abbildung 3). Es können von der eigenen Kugel also max. 6 weitere Kugeln verschoben werden.

3.1



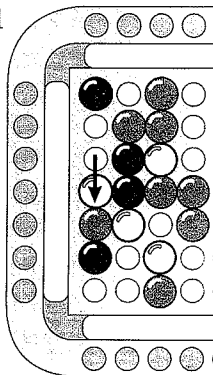
3.2



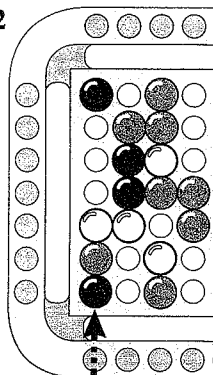
## 4. Wichtig:

Verschiebt ein Spieler a.) eine einzelne gegnerische Kugel oder b.) eine Reihe von Kugeln mit einer gegnerischen Kugel am gegenüberliegenden Ende, so muß der Mitspieler mindestens einen Zug warten, bis er dieselbe Reihe in die Gegenrichtung zurückschieben kann. Diese Regel verhindert eine Blockade des Spielablaufs durch Zugwiederholungen.

4.1



4.2



Nicht erlaubt  
.....

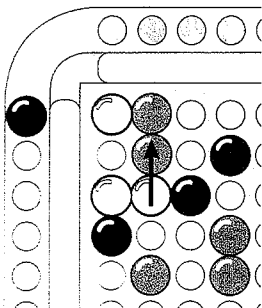
D

# AKIBA

## 5. Kugeln erobern

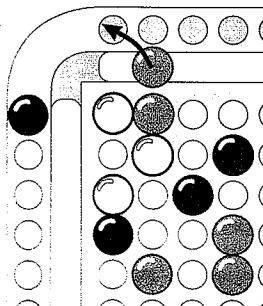
Liegt eine rote oder gegnerische Kugel am Rand des Spielfeldes, kann sie in eine Auffanggrille geschoben werden. Die Kugel ist dann erobert und aus dem Spiel (siehe Abbildung 5). Eigene Kugeln darf man nicht vom Spielfeld schieben.

5.1



Nachdem ein Spieler eine Kugel erobert hat, erhält er sofort einen weiteren Zug. Dabei muß er nicht dieselbe Kugel noch einmal bewegen, sondern kann zwischen seinen Kugeln wieder frei wählen. Gelingt es dem Spieler, erneut eine Kugel zu erobern, darf er ein weiteres Mal ziehen usw. Ein Spieler kann also mehrere Kugeln in einer Runde erobern.

5.2



## 6. Die Ablagemulden

Der Spieler, der eine Kugel erobert, legt sie sofort in eine der Ablagemulden (siehe Abbildung 5.2). Die Ablagemulden erleichtern das Zählen der eroberten Kugeln. Wir empfehlen, die Reihe vor dem jeweiligen Spieler für die roten Glaskugeln und die Reihe am vom Spieler aus rechten Brettrand für die gegnerischen Kugeln zu benutzen.

## 7. Das Spielende

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 7 rote Glaskugeln erobert hat.

Spezialfälle: Kann ein Spieler keinen erlaubten Zug mehr machen, oder sind alle seine Kugeln vom Mitspieler erobert, verliert er das Spiel. Der Verlierer spielt im nächsten Spiel Weiß.

Eine völlig ausweglose Partie kann man auch aufgeben. Es macht dann sicherlich mehr Spaß, eine neue Partie zu spielen.

# AKIBA



## GREAT DESIGN - INGENUOUS GAME IDEA.

The modern, fast strategy game for two players aged 8 and upwards.

### Contents:

1 board

8 white glass marbles • 8 black glass marbles • 13 red glass marbles

1 set of rules

Before playing for the first time, the eight rubber feet must be mounted in the holes on the reverse side of the board.

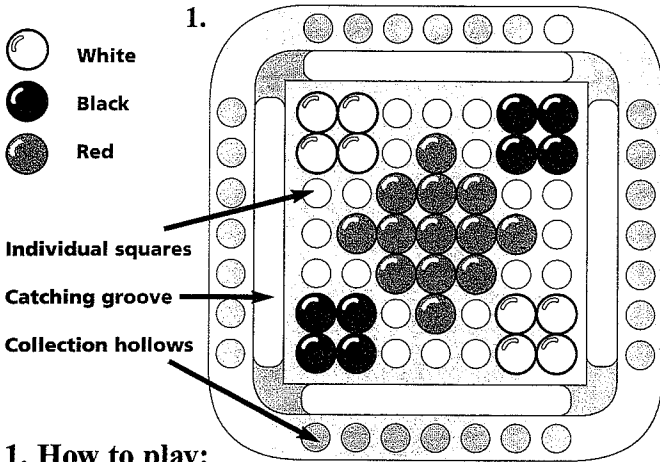
### The aim of the game:

The idea is to conquer seven red marbles. The first player to push seven red marbles off the board is the winner.

### Preparation for play:

The glass marbles are placed on the board as shown in the illustration.

The players draw lots to decide who plays white and who plays black. White begins. Black is allowed to decide how the board will be positioned. According to how he chooses, either his own colour will then be in the bottom right hand corner, or that of his opponent.



### 1. How to play:

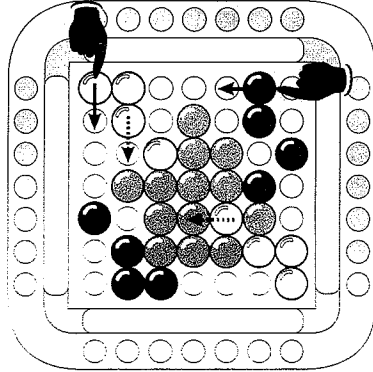
Each player takes alternate turns. One player always plays with the white marbles, the other always moves the black ones. The red marbles are neutral. The aim of the game is to push them off the board.

# AKIBA

## 2. Pushing your own marble.

When it is a player's turn, he may push one of his own marbles in either a vertical or horizontal direction. The construction of the board only allows moves in these two directions - diagonally is not possible. The square in the direction of which is being pushed must be free. So in AKIBA you have to get your finger behind the marble you wish to push (see illustration 2).

2.



Allowed

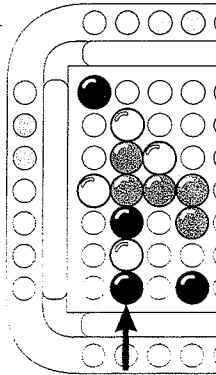
Not allowed

.....

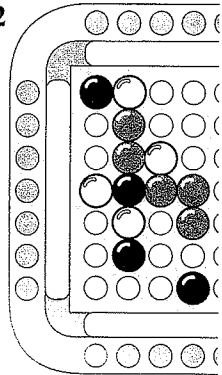
## 3. Pushing marbles:

If there are other marbles lying in the way (either your own, your opponent's or neutral red ones) directly in front of the marble you are pushing, then they are pushed one square backwards. (See illustration 3). Therefore it is only possible to push a maximum of 6 further marbles with your own one.

3.1



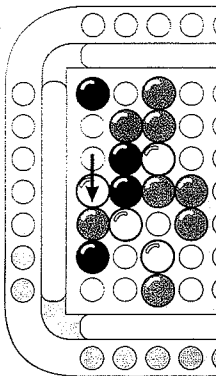
3.2



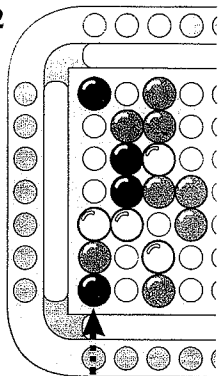
## 4. Important:

If one of the players pushes a) a single marble of his opponent, or b) a whole row of marbles, with one of his opponent's marbles at the end then his opponent is not allowed to push straight back the next move, but must wait for the turn after. This ensures that the game cannot get blocked by two players just pushing backwards and forwards.

4.1



4.2



Not allowed

.....

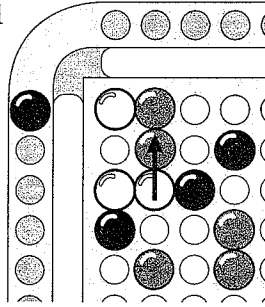
# AKIBA



## 5. Conquering marbles:

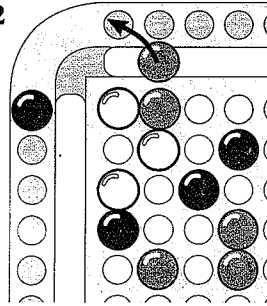
5.1

If an opponent's marble, or a neutral red marble, are lying at the edge of the board, then it may be pushed into the catching groove. The marble has then been conquered, and is out of the game. (See illustration 5). It is not allowed to push your own marbles off the board.



Once a player has pushed a marble off the board, he immediately has another turn. He does not have to move the same marble again, but can choose anew. If he pushes another marble off the board as a result, then he has yet another turn. It is therefore possible to conquer more than one marble each turn.

5.2



## 6. The collecting hollows:

A player who pushes a marble off the board immediately places it in one of his collecting hollows (See illustration 5.2). The collecting hollows make it easier to keep track of how many red marbles each player has conquered. We recommend that you keep the red marbles in the row in front of you, and your opponent's marbles in the row to your right.

## 7. The end of the game:

The first player to conquer 7 red marbles is the winner. If a player cannot make a legal move, or if all his marbles have been pushed out of the game by his opponent, then his opponent wins. The loser plays white in the next game. In a completely hopeless situation it makes more sense to concede the game, and to have more fun playing the next one!



**FUN CONNECTION**  
**P.O. Box 20 02 16**  
**D - 13512 Berlin**

