

Alquerque

Alquerque ist ein strategisches Brettspiel für zwei Personen, deren Ursprünge weit zurück reichen. Wahrscheinlich reichen diese bis in alte Ägypten zurück, da auf dem Dach des Tempels von Kurna, neben anderen Spielfeldern, auch ein unvollendetes Alquerque-Spielfeld gefunden wurde. Ob es allerdings damals (ca. 1400 vor Christus) schon so gespielt wurde ist nicht bekannt.

Erstmals wurde das Spiel von einem Autor, der im Jahre 976 nach Christus starb, unter dem Namen Quirkat in einer arabischen Schrift erwähnt. Anscheinend hat sich das Spiel in der arabischen Welt gut behaupten können und kam als maurischer Export auf die iberische Halbinsel. Aus "El Quirkat" wurde "Alquerque". Dort, während der Regierungszeit Alfonso X. von Léon und Kastilien (1251-1282 nach Christus), wird das Spiel sehr genau beschrieben. Alfonso X. ließ ein Buch von 98 Seiten Umfang schreiben, welches sich ausschließlich mit den Brett- und Würfelspielen seiner Zeit befasst. Das Original befindet sich in der Klosterbibliothek von St. Lorenzo del Escorial, in der Nähe von Madrid. Aus diesen Unterlagen leiten sich die folgenden Spielregeln ab.

Regeln:

Zwei Personen spielen in abwechselnder Reihenfolge. Die Figuren können entlang jeder Linie auf das direkt benachbarte Feld ziehen, sofern dieses frei ist. Dabei kann vorwärts, diagonal vorwärts oder seitwärts gezogen werden. Rückwärts ziehen ist verboten. Am gegnerischen Spielfeldrand einmal angekommen, kann eine Figur, bis auf die Ausnahme des Schlagens, nicht mehr bewegt werden.

Geschlagen werden gegnerische Figuren durch direktes Überspringen; sollte direkt eine weitere Figur des Gegners sich in Schlagreichweite befinden, so kann auch diese geschlagen werden. Richtungsänderungen sind dabei erlaubt (auch zurück!).

Es herrscht Schlagzwang, d.h. wenn ein Spieler die Möglichkeit besitzt eine Figur des Gegners zu schlagen, so muss er dies tun. Ansonsten verliert er diese Figur.

Hat ein Spieler die Möglichkeit, auf mehrere Arten eine gegnerische Figur zu schlagen, darf er auswählen, welche.

Eine eigene, auf der gegnerischen Grundreihe stehende Figur kann horizontale Sprünge ausführen

Eine Figur kann nicht an den Ort zurückkehren, auf dem sie im vorigen Zug gestanden ist

Spielende:

Das Spiel endet, wenn: a) ein Spieler alle Figuren verlor, dann gehen 2 Punkte für den Spielgewinn an den Gewinner, plus je 2 Punkte für jede Figur, die dem Gewinner blieb oder b) ein Spieler keine Figur mehr bewegen kann: Hierbei gehen 2 Punkte an den Gewinner, und der Spieler mit den meisten Figuren erhält für jede Figur, die er mehr auf dem Feld hat als sein Gegner, 1 Punkt.