

Abb.: Steine auf dem Brett können 1 Feld in gerader Richtung verschoben werden.

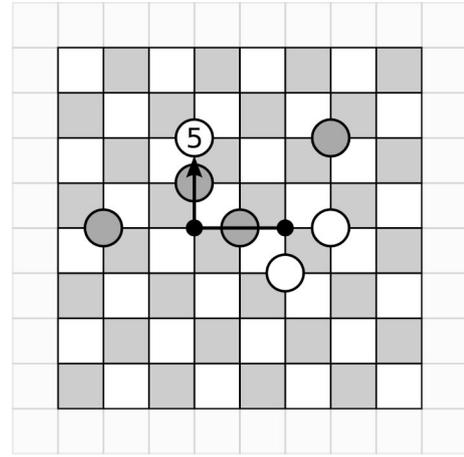


Abb.: Weiß kann 2 gegnerische Steine schlagen und muss sie nicht wieder zurückgeben, weil Schwarz zuvor nur 1 Stein schlagen konnte.

Ende des Spiels

Wenn einer der Spieler keine Zugmöglichkeit mehr hat, endet das Spiel. Am Brettrand abgelegte Steine können aufgenommen werden.

Jeder **geschlagene Stein** und jeder gegnerische Stein auf einem Feld **am Brettrand** zählt 1 Punkt. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

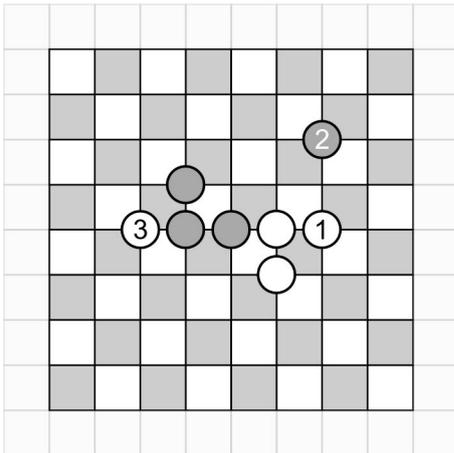


Abb.: Weiß bereitet einen Angriff vor.

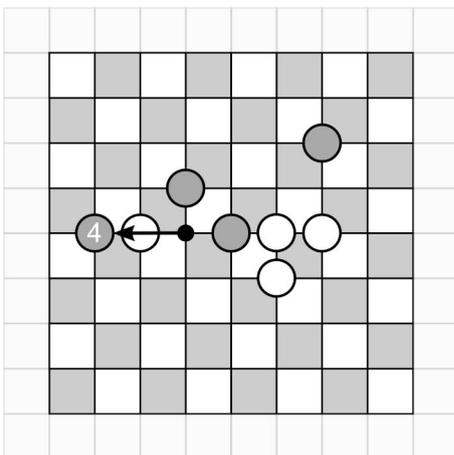


Abb.: Schwarz muss den weißen Stein schlagen.

Weitere Informationen

Alva Spielregeln: Copyright © 2001 Alvydas Jakeliunas

Der Autor

Alvydas Jakeliunas wurde 1961 in Litauen geboren, studierte dort Physik und arbeitet momentan als selbstständiger Designer.

Seit seiner Kindheit hat er die Regeln bestehender Spiele abgewandelt und versucht, eigene Ideen zu verwirklichen.

Alva ist nach **Packeis am Pol** das zweite Spiel, das von Alvydas Jakeliunas in Deutschland veröffentlicht wird. Packeis am Pol erschien bisher in 8 Sprachen, wurde über 50.000 mal verkauft, und war 2006 auf der Empfehlungsliste der Jury „Spiel des Jahres“, sowie der Gewinner des Titels „Spiele-Hit für Familien 2006“ in Österreich.

<http://www.geocities.com/alvaworld/>