

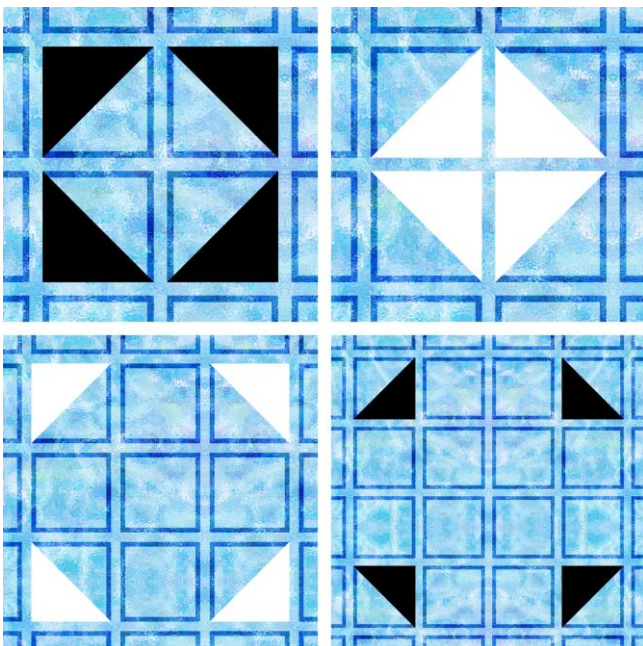
Gérard Pierson

Sam Liam (=Dreieck(e) auf thailändisch) ist ein abstraktes Strategiespiel für 2 Spieler ab 8 Jahren und wird auf einem Spielbrett mit 6x7 Spielfeldern und mit 2x30 dreieckigen und 2x3 viereckigen Plättchen gespielt. Ein Spiel dauert ungefähr 20 Minuten.

Spielziel und Spielende

Ziel von Sam Liam ist es, als Erster ein imaginäres Quadrat mit 4 Plättchen seiner Farbe zu bilden, die rechten Winkel der 4 dreieckigen bzw. viereckigen Plättchen müssen dabei entweder alle nach außen oder alle nach innen zeigen. Die Größe des Quadrats spielt hierbei keine Rolle. Unbesetzte Spielfelder oder Spielfelder, auf denen Plättchen des Spielers oder des Gegners liegen, dürfen sich zwischen diesen 4 Plättchen des imaginären Quadrats befinden, aber die Abstände (=Anzahl der Spielfelder) zwischen diesen 4 Plättchen müssen identisch sein.

Gültige Vierecke:



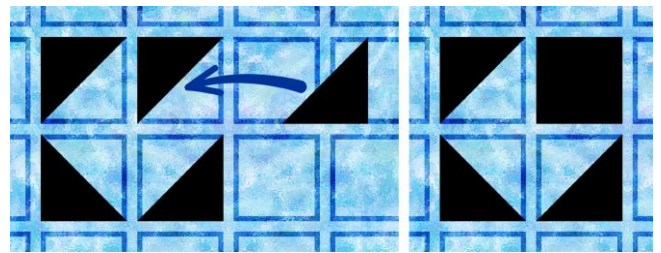
Spielablauf

Der erste Spieler erhält die 30 dreieckigen und 3 viereckigen schwarzen Plättchen, der zweite Spieler die 30 dreieckigen und 3 viereckigen weißen Plättchen. Der Spieler mit den schwarzen Plättchen beginnt.

Am Anfang ist das Spielbrett leer. Abwechselnd legt jeder Spieler eines seiner Plättchen auf ein unbesetztes oder halbbesetztes Spielfeld. Ein halbbesetztes Spielfeld ist ein Spielfeld, auf dem sich bereits ein dreieckiges Plättchen seiner eigenen Farbe oder der Farbe des Gegners befindet.

Es gibt 4 Richtungen, in die der rechte Winkel eines dreieckigen Plättchens auf einem Spielfeld zeigen kann.

Befinden sich 2 dreieckige Plättchen derselben Farbe auf einem Spielfeld, bilden sie ein kleines Quadrat, das mit seinen 4 rechten Winkeln in alle 4 möglichen Richtungen zeigt.



Ein viereckiges Plättchen darf nur nach einem Spielzug gelegt werden, nach dem der Gegner ein Quadrat durch Blockieren verhindert hat oder wenn der Spieler nur noch viereckige Plättchen besitzt. Die viereckigen Plättchen können nur auf unbesetzte Spielfelder gelegt werden. Die 4 rechten Winkel des quadratischen Plättchens zeigen sofort in alle 4 möglichen Richtungen.

Hat keiner der beiden Spieler das Spielziel erreicht, nachdem alle Plättchen gesetzt wurden, endet das Spiel unentschieden.