

Spielregeln

Kamisado



Kamisado®

Spielregeln

Spieleranzahl	: 2
Alter	: ab 10 Jahren
Spieldauer	: 20 – 30 Minuten (Einzelpartie)
	: 60 – 90 Minuten (Standard-Spiel)
	: 120 – 180 Minuten (Langes Spiel)
	: 180 – 300 Minuten (Marathon-Spiel)

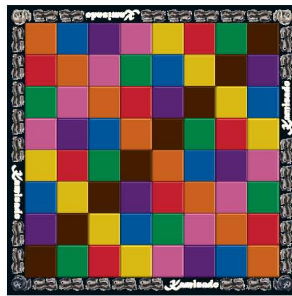
Gliederung der Spielanleitung

Kamisado lässt sich in vier unterschiedlichen Spielvarianten spielen. Diese Spielanleitung ist so aufgebaut, dass Sie nur jeweils bis zum Ende des entsprechenden Abschnitts lesen müssen. Für den Einstieg empfiehlt sich eine Einzelpartie, denn hierfür werden nur die Grundregeln von Kamisado benötigt. Die Abbildungen zu den Beispielen finden sich im Heft „Beispielzüge“.

Spielmaterial

1 Spielplan, aufgeteilt in 64 Felder in 8 verschiedenen Farben.

Der Spielplan ist doppelseitig. Auf einer Seite finden sich zusätzlich chinesische Schriftzeichen, um auch Spielern die unter Farbenblindheit leiden das Spielen zu ermöglichen. Beide Seiten sind für das Spiel gleichwertig zu verwenden.



16 achteckige Drachentürme, jeweils 8 in Schwarz und in Weiß.



22 durchsichtige Drachenzahn-Marker
1 Heft „Beispielzüge“

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird so zwischen die beiden Spieler auf den Tisch gelegt, dass die erste Reihe für beide Spieler links mit einem braunen Feld beginnt. Die erste Reihe von jedem Spieler wird im weiteren Grundlinie genannt.

Anmerkung: Das Spiel funktioniert auch mit einer anderen Ausrichtung des Spielplans. Jedoch beziehen sich alle Beispielzüge in dieser Anleitung und im Heft „Beispielzüge“ auf die vorgeschlagene Ausrichtung.

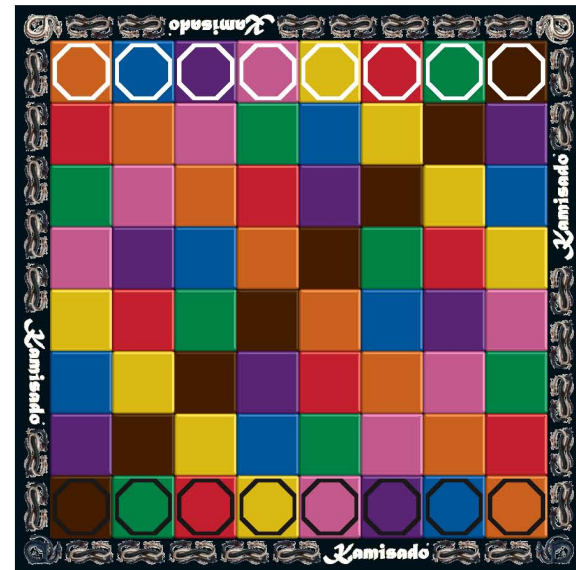
Der erfahrenere Spieler nimmt die acht weißen Drachentürme, der andere Spieler die acht schwarzen. Beide Spieler spielen bis zum Ende des gesamten Spiels mit dieser Turmfarbe. Der Spieler mit den schwarzen Drachentürmen ist der Startspieler der ersten Partie.

Jeder Drachenturm ist mit einem farbigen chinesisches Zeichen gekennzeichnet. Die chinesischen Zeichen entsprechen denen auf der einen Seite des Spielplans und stehen für:

Braun Grün Rot Gelb Rosa Lila Blau Orange

Die Drachentürme werden im weiteren immer über die Farbe des Spielers (Weiß oder Schwarz) und die Farbe des Symbols identifiziert. Als Beispiel wird der weiße Turm mit dem roten Symbol als roter Turm von Weiß bezeichnet werden.

Beide Spieler platzieren ihre Drachentürme auf den Feldern ihrer Grundlinie. Für die erste Partie werden alle Türme auf das Feld gestellt, das ihrer Symbolfarbe entspricht. So ergibt sich folgende Startaufstellung für die erste Partie:



Für die folgenden Partien wird die Startaufstellung durch die Endposition der vorherigen Partie bestimmt (siehe Startaufstellung Folgepartie)

Ziel des Spiels

Ein Spiel Kamisado verläuft über mehrere Partien. In jeder Partie ist das Ziel, einen der eigenen Drachentürme auf ein Feld der gegnerischen Grundlinie zu ziehen. Der Spieler, dem dies als Erstes gelingt, erhält 1 Punkt (in Folgepartien können 2, 4 oder gar 8 Punkte gewonnen werden). Vor Beginn eines Spiels einigen die Spieler sich auf eine der folgenden Spielvarianten:

Einzelpartie: Gewinner ist der Spieler, der 1 Punkt erzielt – Spieldauer: 20 – 30 Minuten
Standard-Spiel: Gewinner ist der Spieler, der zuerst 3 Punkte erzielt – Spieldauer: 60 – 90 Minuten
Langes Spiel: Gewinner ist der Spieler, der zuerst 7 Punkte erzielt – Spieldauer: 120 – 180 Minuten
Marathon-Spiel: Gewinner ist der Spieler, der zuerst 15 Punkte erzielt – Spieldauer: 180 – 300 Minuten



Grundregeln (Einzelpartie)

Die Spieler sind abwechselnd am Zug und versuchen mit einem ihrer Drachentürme die gegnerische Grundlinie zu erreichen.

WELCHER TURM?

2 Regeln bestimmen, welchen Turm ein Spieler ziehen muss:



Regel T1: Nur im ersten Zug einer Partie darf der Startspieler sich aussuchen, welchen seiner Drachentürme er ziehen will.

Regel T2: Für alle folgenden Züge gilt: Der Spieler am Zug muss seinen Drachenturm mit der Symbolfarbe ziehen, die der Farbe des Feldes entspricht, auf dem der letzte Zug seines Gegners endete.

Dies ist die wichtigste Regel in Kamisado!

ZUGREGELN

Regeln für die Bewegung der Drachentürme:



Regel Z1: Ein Turm muss in gerader Linie nach vorne oder diagonal nach vorn gezogen werden, ohne die Richtung zu ändern. Rück- oder Seitwärtsbewegungen sind verboten, außer diese geschieht als Folge eines „Sumo-Stoßes“ (siehe später – nicht relevant für eine Einzelpartie).

Regel Z2: Ein Turm darf eine beliebige Anzahl Felder weit gezogen werden. Allerdings müssen alle Felder, über die der Turm zieht, unbesetzt sein.

Regel Z3: Ein Turm darf seinen Zug nur auf einem unbesetzten Feld beenden. Auf jedem Feld kann also maximal ein Turm stehen.

Regel Z4: Ein Turm darf diagonal zwischen zwei Türmen „hindurch“-gezogen werden, deren Feldecken sich berühren.

Regel Z5: Ein Turm muss, so irgendwie möglich, mindestens ein Feld weit gezogen werden.

Regel Z6: Ist ein Turm der gezogen werden müsste vollkommen blockiert, sodass kein regelgerechter Zug möglich ist, dann verfällt dieser Zug und der Gegner ist ein weiteres Mal am Zug (Genauerer siehe unten).

Regel Z7: Sobald ein Spieler einen seiner Türme auf ein Feld der gegnerischen Grundlinie ziehen konnte, endet eine Partie. Dieser Spieler hat diese Partie gewonnen.

Regel Z8: Sollte die äußerst seltene Situation auftreten, dass die Türme beider Spieler vollkommen blockiert sind und somit kein regelgerechter Zug möglich ist, dann verliert der Spieler, der zuletzt am Zug war und durch seinen Zug diese völlige Blockade verursacht hat (Näheres siehe unten).

Die folgenden Erklärungen dienen als ausführlichere Erläuterungen zu den gerade beschriebenen Regeln und sollten zusammen mit den Abbildungen aus dem Heft „Beispielzüge“ gelesen werden.

Beispielzüge Spielbeginn

Im folgenden Beispiel spielt Alain gegen Johan. Alain nimmt als erfahrenerer Spieler die weißen Drachentürme. Johan spielt mit den schwarzen Drachentürmen und beginnt die Partie. Beim Spiel über mehrere Partien ist der Spieler mit den schwarzen Drachentürmen immer der Startspieler der ersten Partie. In weiteren Partien ist immer der Verlierer der vorhergehenden Partie der Startspieler der neuen Partie.

In seinem ersten Zug darf Johan mit einem beliebigen seiner acht Drachentürme ziehen (siehe **Regel T1** oben). Den Turm seiner Wahl darf er eine beliebige Anzahl Felder gerade oder diagonal nach vorn ziehen (siehe **Regel Z1**). Beispielhaft finden sich alle möglichen Eröffnungszüge für den rosa Turm in Abbildung 1(a) und alle für den roten Turm in Abbildung 1(b).

Nach Johans Eröffnungszug mit einem beliebigen seiner Drachentürme, ziehen die Spieler abwechselnd immer den Turm, dessen Symbolfarbe mit der des Feldes übereinstimmt, auf dem der vorhergehende Zug seines Gegners endete. Zieht Johan zum Beispiel seinen roten Drachenturm, wie in Abbildung 2(a) abgebildet als ersten Zug auf ein blaues Feld, dann muss Alain in seinem folgenden Zug seinen Turm mit blauem Symbol ziehen (siehe **Regel T2**). Abbildung 2(b) zeigt alle Zugmöglichkeiten für Alains blauen Turm. Bei allen Zügen gilt: Ein Zug muss immer auf einem unbesetzten Feld enden (siehe **Regel Z3**) und Züge zur Seite oder zurück sind verboten (siehe **Regel Z1**).

Zieht Alain seinen blauen Turm wie in Abbildung 2(c) auf das gelbe Feld, dann muss Johan seinen gelben Turm als Nächstes wie bei einer der Möglichkeiten in Abbildung 2(d) ziehen. Abbildung 2(e) zeigt Johans Zug auf ein lila Feld und Abbildung 2(f) alle daraus resultierenden Möglichkeiten für Alain. Abbildung 2(g) zeigt Alains Zug auf ein grünes Feld, woraufhin Johan die in Abbildung 2(h) dargestellten Möglichkeiten hat. Er entscheidet sich für den Zug auf ein oranges Feld in Abbildung 2(i). Alains Möglichkeiten und sein daraus folgender Zug (5 Felder voran auf ein blaues Feld) sind in Abbildung 2(j) und 2(k) dargestellt, womit Johan die Zugmöglichkeiten von Abbildung 2(l) mit seinem blauen Turm hat.

Zugzwang!

Ein Turm muss mindestens ein Feld weit gezogen werden, wenn dies möglich ist (**Regel Z5**). Abbildungen 3(a) bis 3(c) zeigen ein Beispiel:



Abbildung 3(a) Helmut zieht seinen **braunen** Turm auf ein **blaues** Feld.

Abbildung 3(b) Steve hat keine Wahl und muss seinen **blauen** Turm auf das **rosa** Feld ziehen.

Aussetzen darf er nicht, da dies nur erlaubt ist, wenn kein regelgerechter Zug des Turmes möglich ist (siehe die Beispiele in den Abbildungen 4(a) bis 4(c) und 5(a) bis 5(f)).

Abbildung 3(c) Helmut gewinnt die Partie, da er seinen **rosa** Turm vorwärts auf das **blaue** Feld auf Steves Grundlinie zieht.

Zugblockade!

Ist der Turm, mit dem ein Spieler seinen nächsten Zug machen muss, vollkommen blockiert, d.h. weder ein Zug gerade noch diagonal nach vorne ist möglich, dann setzt dieser Spieler für diesen Zug aus. (**Regel Z6**). Sein Zug wird gewertet, als hätte er seinen Turm 0 Felder weit gezogen, d.h. sein Gegner muss als Nächstes den Turm ziehen, dessen Symbolfarbe der Farbe des Feldes entspricht, auf dem der blockierte Turm steht.

Abbildungen 4(a) bis 4(c) zeigen ein Beispiel in dem Chris mit den weißen Türmen und Amy mit den schwarzen Türmen spielt:



Abbildung 4(a) Amy zieht ihren **braunen** Turm voran auf das **grüne** Feld.

Abbildung 4(b) Chris muss seinen **grünen** Turm ziehen. Da dieser jedoch blockiert ist, ist Amy erneut am Zug.

Abbildung 4(c) da Chris **grüner** Turm auf einem gelben Feld blockiert war, muss Amy als Nächstes ihren **gelben** Turm ziehen. Durch eine gerade Bewegung voran erreicht sie die Grundlinie von Chris und gewinnt (**Regel Z7**).

Abbildungen 5(a) bis 5(f) zeigen ein komplizierteres Beispiel. Vlora spielt mit den weißen Türmen und Daniel mit den Schwarzen.



Abbildung 5(a) Daniel zieht seinen **blauen** Turm fünf Felder voran auf ein **grünes** Feld.

Abbildung 5(b), da Vloras **grüner** Turm blockiert ist, muss sie aussetzen.

Abbildung 5(c), da Vloras blockierter Turm auf einem **gelben** Feld steht, müsste Daniel nun mit seinem **gelben** Turm ziehen. Doch auch dieser ist blockiert und auch Daniel muss aussetzen.

Abbildung 5(d), da Daniels blockierter Turm auf einem **blauen** Feld steht, zieht Vlora ihren **blauen** Turm. Diesen zieht sie auf ein **gelbes** Feld.

Abbildung 5(e), da Daniels **gelber** Turm noch immer blockiert ist, muss er noch einmal aussetzen.

Abbildung 5(f) Daniels blockierter **gelber** Turm steht noch immer auf einem **blauen** Feld und so kann Vlora ihren blauen Turm bis auf die Grundlinie von Daniel ziehen und die Partie für sich entscheiden.

Völliger Stillstand!

Als völliger Stillstand werden Situationen bezeichnet, in denen die Türme beider Spieler dauerhaft blockiert sind und kein regelgerechter Zug mehr möglich ist (**Regel Z8**). In diesem seltenen Fall verliert der Spieler, der als Letzter einen Zug gemacht und somit den völligen Stillstand verursacht hat.

Abbildungen 6(a) bis 6(e) zeigen einen völligen Stillstand. Wolfgang spielt mit den weißen Türmen und Ralf mit den Schwarzen.



Abbildung 6(a) Wolfgang zieht seinen **blauen** Turm auf ein **grünes** Feld.

Abbildung 6(b) Ralf hat mit seinem **grünen** Turm keine Wahl und muss ihn auf das **rote** Feld ziehen (**Regel Z5**).

Abbildung 6(c) Wolfgang müsste nun seinen **roten** Turm ziehen. Doch dieser ist blockiert und so muss er aussetzen.

Abbildung 6(d), da Wolfgangs roter Turm auf einem **grünen** Feld steht, wäre Ralf erneut mit seinem **grünen** Turm am Zug. Da dieser, auf einem **roten** Feld stehend, ebenfalls blockiert ist, setzt auch Ralf aus.

Abbildung 6(e) wieder wäre Wolfgang mit seinem noch immer blockierten und noch immer auf einem **grünen** Feld stehenden **roten** Turm am Zug. Da sich diese Blockade nicht mehr ändern lässt, ist ein völliger Stillstand erreicht. Ralf hatte als letzter Spieler einen seiner Türme bewegt und verliert als Verursacher des Stillstands diese Partie.

Der Gewinner!

Wird eine Einzelpartie gespielt, endet das Spiel, sobald es einem Spieler gelingt, einen seiner Drachentürme auf die Grundlinie des Gegners zu stellen. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Es ist auch möglich, mehrere Einzelpartien nacheinander zu spielen und jeweils einen Punkt für den Gewinn einer Partie zu vergeben. Dabei wechseln die Spieler sich als Startspieler einer Partie ab.

Spielvarianten für Fortgeschrittene

Einigen sich die Spieler auf 3, 7 oder 15 Punkte zu spielen, gibt es neben den Grundregeln der Einzelpartie, je nach gewählter Spielvariante, noch einige weitere Regeln zu beachten, die im Folgenden beschrieben werden:

- Fortgeschrittene Startaufstellung
- Der Sumo
- „Sumo-Stoß“-Züge
- Endabrechnung des Standard-Spiels
- Der Doppel-Sumo
- „Doppel-Sumo-Stoß“-Züge
- Endabrechnung des Langen Spiels
- Der Dreifach-Sumo
- „Dreifach-Sumo-Stoß“-Züge
- Endabrechnung des Marathon-Spiels



Das Standard-Spiel

Gewinner des Standard-Spiels ist, wer als erster 3 Punkte erreicht. Das Spiel verläuft nach den Grundregeln. Ab dem Ende der ersten Partie gelten zwei wichtige Änderungen:

Ein Sumo ist geboren!

Der Gewinner einer Partie legt auf den Turm, mit dem er die gegnerische Grundlinie erreichen konnte, einen Drachenzahn-Marker. Dieser Turm ist ab jetzt ein Sumo-Drachenturm, kurz Sumo. In folgenden Partien kann ein Sumo nicht mehr beliebig weit gezogen werden, hat dafür aber die Möglichkeit, einen „Sumo-Stoß“-Zug durchzuführen.

Wird eine Partie durch völligen Spielstand entschieden, erhält der Gewinner einen Drachenzahn-Marker auf jenen Turm, der der Farbe des Feldes des zuletzt bewegten Turmes entspricht. Im Beispiel 6(e) würde Wolfgang den Drachenzahn-Marker also auf seinen roten Turm legen.

Startaufstellung für Folgepartien!

Für die folgende Partie werden die Drachentürme nach folgender Regel aufgestellt: Der Gewinner der jeweils letzten Partie entscheidet, ob er „von links“ oder „von rechts“ besetzen möchte. Diese Entscheidung gilt auch für seinen Mitspieler.

Das Besetzen der Grundlinie von links oder von rechts:

Regel B1: Der Gewinner der letzten Partie (und Verteidiger in der neuen Partie) entscheidet, ob „von links“ oder „von rechts“ besetzt werden soll.

Regel B2: Der Verlierer der letzten Partie (und Herausforderer der neuen Partie) muss sich an die Entscheidung des Gewinners halten.

Regel B3: Soll „von links“ besetzt werden, dann besetzen die Spieler die freien Felder ihrer Grundlinie von links (braunes Feld) beginnend. Der Gewinner der letzten Partie beginnt. Die Reihenfolge der Türme wird durch ihre Position zum Ende der letzten Partie bestimmt (siehe unten)

Regel B4: Soll „von rechts“ besetzt werden, dann besetzen die Spieler die freien Felder ihrer Grundlinie von rechts (orange Feld) beginnend. Der Gewinner der letzten Partie beginnt. Die Reihenfolge der Türme wird durch ihre Position zum Ende der letzten Partie bestimmt (siehe unten)



SUMO-FÄHIGKEITEN UND -BESCHRÄNKUNGEN!



Regel S1: Ein Sumo darf maximal 5 Felder weit gezogen werden.

Regel S2: Ein Sumo hat die Fähigkeit einen „Sumo-Stoß“-Zug auszuführen: Muss ein Sumo bewegt werden und zu Beginn seines Zuges steht auf dem Feld direkt vor (nicht diagonal!) dem Sumo ein gegnerischer Turm, darf er einen Sumo-Stoß ausführen. Das heißt, dass der Sumo um ein Feld vorangezogen wird und dabei den gegnerischen Turm um ein Feld nach hinten schiebt.

Regel S3: Direkt nach dem Sumo-Stoß muss der Gegner eine Runde aussetzen und der Spieler, der den Sumo-Stoß ausgeführt hat, ist sofort wieder am Zug. Er muss nun den Drachenturm der Farbe ziehen, die dem Feld entspricht, auf den der Turm des Gegner gestoßen wurde.

Regel S4: Ein Sumo-Stoß kann niemals diagonal ausgeführt werden.

Regel S5: Das Feld hinter dem zu schiebenden Turm muss vor dem Sumo-Stoß unbesetzt sein. Die Farbe dieses Feldes bestimmt die Farbe des Turmsymbols für den nächsten Zug.

Regel S6: Ein Sumo-Stoß gegen einen auf der Grundlinie stehenden Turm ist nicht möglich.

Regel S7: Mit einem Sumo-Stoß kann nur exakt ein Turm zurückgestoßen werden.

Regel S8: Ein Sumo kann nicht einen anderen Sumo zurückstoßen.

Regel S9: Ein Sumo kann nur Türme des Gegners stoßen.

Regel S10: Kann der Sumo auch diagonal voranbewegt werden, dann darf sich der Spieler auch für eine normale Bewegung entscheiden, anstatt den Sumo-Stoß auszuführen.

Regel S11: Kann der Sumo nicht diagonal voranbewegt werden, dann muss er, wenn möglich, den Sumo-Stoß durchführen. Ist auch dies nicht möglich, gilt er als blockiert.

Besetzen von links oder von rechts

In allen Partien außer der Ersten starten die Türme nicht unbedingt auf den Feldern in der Farbe ihres Symbols.

Der Gewinner der jeweils letzten Partie legt für beide Spieler fest, ob:

- von links besetzt wird, oder
- von rechts besetzt wird.

Die Wahl zwischen dem Besetzen von links und dem von rechts, gibt dem Verteidiger die Möglichkeit, schwache Startaufstellungen für die Folgepartie zu vermeiden. Nach einigen Partien Kamisado lernt man diese Aufstellungen kennen.

Im folgenden Beispiel hat Alain gerade David in der ersten Partie eines Standard-Spiels geschlagen und muss entscheiden, ob er von links oder von rechts besetzt. Siehe hierzu die Abbildungen 7(a) bis 7(h).



Abbildung 7(a) Alain hat gerade durch den Zug seines lila Turms auf Davids Grundlinie die erste Partie gewonnen. Auf Alains lila Turm wird ein Drachenzahn-Marker gelegt, um ihn damit als Sumo zu markieren. Drachenzahn-Marker fungieren auch als Punkteanzeiger für das Spiel. Dieser Drachenzahn-Marker zeigt, dass Alain einen Punkt erzielt hat. Er muss jetzt entscheiden, ob für die Startaufstellung der nächsten Partie von links oder von rechts besetzt wird.

Abbildungen 7(b) bis 7(d) zeigen, was passiert, wenn er sich entscheidet, von links zu besetzen.

Abbildungen 7(e) bis 7(g) zeigen, was geschieht, wenn er die Besetzung von rechts vornimmt.

Abbildung 7(b) Nehmen wir an, Alain hat beschlossen, von links zu besetzen. Dies bedeutet, dass er seine Grundlinie mit dem braunen Feld beginnend besetzen muss. Die Reihenfolge der Türme hängt von ihren Positionen am Ende der vorherigen Partie ab; beginnend mit der Grundlinie wird Reihe für Reihe von links nach rechts geschaut. In dieser Abbildung wird das Spielfeld aus Alains Perspektive gezeigt. Seine Grundlinie ist mit „HR“ markiert und die anderen Reihen sind als „R2“, „R3“, ... bis „R8“ gekennzeichnet. Die Reihenfolge, in der er die Felder seiner Grundlinie mit seinen Türmen besetzen muss, ist durch die Zahl auf jedem Turm angegeben. Alain muss zuerst die Türme, die noch auf seiner Grundlinie stehen, so weit wie möglich nach links stellen und in jeder Reihe immer zuerst den, der am weitesten links steht.

- Sein brauner Turm (1) steht auf dem braunen Feld (er steht bereits da, also ist keine Aktion nötig).

- Seinen blauen Turm (2) stellt Alain so weit wie möglich nach links auf das grüne Feld.

Jetzt muss Alain die Türme neu aufstellen, die auf den anderen Reihen stehen. Die Reihen 2 und 3 sind leer.

Der orange Turm (3) in Reihe 4 wird auf das rote Feld gestellt.

Reihe 5 enthält seinen roten und seinen rosa Turm. Zunächst wird der weiter links stehende neu platziert:

- der rote Turm (4) wird auf das gelbe Feld gestellt und dann der rosa Turm (5) auf das rosa Feld.

- Der gelbe Turm (6) in Reihe 6 wird auf das lila Feld gestellt, danach der grüne Turm (7) in Reihe 7 auf das blaue Feld.

Reihe 8 enthält seinen lila (Sumo-)Turm (8), dieser wird als letzter Turm auf das orange Feld gestellt.

Abbildung 7(c) jetzt muss David ebenfalls seine Grundlinie von links besetzen. Diese Abbildung zeigt bereits Alains gerade durchgeführte Startaufstellung. Die Reihen sind jetzt aus Davids Sicht aus durchnummeriert, startend mit seiner Grundlinie (HR). Auch für David bedeutet von links besetzen, dass er mit dem braunen Feld seiner Grundlinie beginnen muss. Davids Türme sind in der Reihenfolge durchnummeriert, in der er sie von links besetzen muss. David muss zuerst die Türme, die noch auf seiner Grundlinie stehen, so weit wie möglich nach links stellen und hierbei mit dem am weitesten links stehenden Turm beginnen:

- Sein grüner Turm (1) wird auf das braune Feld, sein roter Turm (2) auf das grüne und sein gelber Turm (3) auf das rote Feld gestellt.



Jetzt folgen die anderen Reihen
Reihe 2 ist leer.

Der in Reihe 3 stehende rosa Turm (4) wird auf das **gelbe** Feld gestellt.
Die beiden Türme in Reihe 4 werden von links beginnend umgestellt:

- Der braune Turm (5) wird auf das rosa Feld gestellt

- Der orange Turm (6) wird auf das lila Feld gestellt

Reihe 5 ist leer, deshalb kommt als nächstes der **blaue** Turm (7) in Reihe 6 auf das **blaue** Feld
Zuletzt wird der **lila** Turm (8) aus Reihe 7 auf das **orange** Feld gestellt.

Abbildung 7(d) zeigt die fertige Startaufstellung beider Spieler für das Besetzen von links.

Nehmen wir an, Alain hätte sich für das Besetzen von rechts entschieden.



Abbildung 7(e) beim Besetzen von rechts, müssen die Felder der Grundlinie beginnend mit dem **orange** Feld von rechts her besetzt werden.

Die Türme sind wieder in der Reihenfolge durchnummeriert, in der sie auf die Grundlinie gesetzt werden müssen. Die Abbildung zeigt die Reihen aus Alains Sicht und er beginnt mit den Türmen auf seiner Grundlinie, indem er sie von rechts her auf das erste freie Feld seiner Grundlinie von rechts her stellt:

- Sein **blauer Turm (1)** wird auf das **orange** Feld gestellt, gefolgt von seinem **braunen Turm (2)**, der auf das **blaue** Feld gestellt wird.

Jetzt folgen die Türme in den weiteren Reihen. Reihe 2 und 3 sind leer.

Der **orange** Turm (3) in Reihe 4 wird auf das **lila** Feld gestellt.

In Reihe 5 werden die beiden Türme von rechts beginnend umgestellt:

- sein **rosa Turm (4)** wird auf das **rosa** Feld gestellt.

- sein **roter Turm (5)** wird auf das **gelbe** Feld gestellt.

Der **gelbe** Turm (6) in Reihe 6 wird auf das **rote** Feld gestellt, danach der **grüne** Turm (7) in Reihe 7 auf das **grüne** Feld.

Als letztes kommt der **lila** Sumo (8) in Reihe 8 auf das **braune** Feld.

Damit ist Alains Startaufstellung (besetzt von rechts) komplett.



Abbildung 7(f) zeigt die fertige Startaufstellung von Alains Türmen für das Besetzen von rechts, sowie die durchnummerierte Reihenfolge in der David seine Türme für das Besetzen von rechts auf seine Grundlinie stellen muss. Beginnen muss er mit dem am weitesten rechts auf seiner Grundlinie stehenden Turm. Deshalb wird der **gelbe** Turm auf das **orange** Feld gesetzt usw., bis als letztes der **lila** Turm auf das **braune** Feld gesetzt wird.

Abbildung 7(g) zeigt die fertige Startaufstellung beider Spieler für das Besetzen von rechts.

Abbildung 7(h) In einem echten Spiel hätte sich Alain vermutlich für das Besetzen von links entschieden. Denn wie in Abbildung 7(g) zu sehen, hätte das Besetzen von rechts Alains **gelben** Turm auf ein Feld gebracht, vor dem direkt ein **gelbes** Feld liegt. Dies wäre eine schwache Startaufstellung gewesen, die David hätte angreifen können. Abbildung 7(h) zeigt die möglichen Eröffnungszüge für Alains (lila) Sumo. Ein Sumo darf maximal 5 Felder weit gezogen werden (**Regel S1**)

Wie und wann wird ein Sumo-Stoß ausgeführt?

Für die folgenden Beispiele sind die Regeln für den Sumo-Stoß zu beachten: Der Turm der von einem Sumo-Drachenturm gestossen wird, muss direkt auf dem Feld vor diesem stehen (**Regel S2**), **NICHT** diagonal vor ihm (**Regel S4**)! Das Feld hinter dem gestoßenen Turm muss vor dem Sumo-Stoß unbesetzt sein (**Regel S5**). Der gestoßene Turm darf nicht auf seiner eigenen Grundlinie stehen (**Regel S6**). Ein Sumo kann nur normale Türme stoßen, nicht andere Sumos (**Regel S8**). Der gestossene Turm muss ein Turm des Gegners sein (**Regel S9**).

Die Abbildungen 8(a) bis 8(f) zeigen Beispiele für Situationen, in denen Sumo-Stöße ausgeführt werden können. Pete spielt die weißen Türme, Alain die schwarzen.



Abbildung 8(a) Alain zieht seinen **orange** Turm um zwei Felder diagonal voran auf das **lila** Feld.

Abbildung 8(b) Pete muss jetzt seinen **lila** Sumo ziehen. Er hat drei Möglichkeiten: diagonal auf das **lila** oder das **grüne** Feld (**Regel S10**), oder:

Abbildung 8(c) einen Sumo-Stoß, durch den sein Sumo-Drachenturm Alains **roten** Turm um eins nach hinten auf das **gelbe** Feld schiebt (**Regel S2**).

Abbildung 8(d) Pete hat sich für den Sumo-Stoß entschieden. Deshalb muss Alain aussetzen und Pete macht sofort einen weiteren Zug (**Regel S3**). Alains Turm wurde auf ein **gelbes** Feld gestossen, daher muss Pete seinen **gelben** Turm ziehen. Abbildung 8(d) zeigt die Möglichkeiten für Petes Zug.

Abbildung 8(e) zeigt einen alternativen Zug zu Abbildung 8(a): Alain zieht seinen **orange** Turm diagonal um vier Felder voran auf das **lila** Feld.

Abbildung 8(f) Pete hat dieses Mal keine Wahl, da er nicht aussetzen darf (**S11**) und die diagonale Zugmöglichkeit blockiert ist, und so muss er den Sumo-Stoß gegen Alains **roten** Turm durchführen.

Wiederum muss Alain nach dem Sumo-Stoß aussetzen und Pete hat mit seinem gelben Turm die Zugmöglichkeiten wie in Abbildung 8(d).

Endabrechnung für ein Standard-Spiel



Ein Standard-Spiel endet, sobald ein Spieler 3 Punkte hat. Immer wenn ein Drachenturm die gegnerische Grundlinie erreicht, bekommt er einen Drachenzahn-Marker, der 1 Punkt zählt. Erreicht ein Sumo die gegnerische Grundlinie, und bekommt so seinen zweiten Drachenzahn-Marker, zählt dieser 2 Punkte. Dieser macht ihn zum Doppel-Sumo. Ein Doppel-Sumo ist insgesamt also 3 Punkte wert: 1 Punkt für den ersten Drachenzahn-Marker, plus 2 Punkte für den zweiten Drachenzahn-Marker.

Der Gewinner in einem Standard-Spiel ist also entweder:

- der erste Spieler, der seinen dritten Sumo erhält; oder
- der erste Spieler, der einen Doppel-Sumo erhält.

Anmerkung: Während des Spiels kann durch das Zählen der Drachenzahn-Marker eines Spielers, ganz einfach sein Punktestand ermittelt werden. In einem Standardspiel nehmen Doppel-Sumos keine aktive Rolle im Spiel ein, dies ändert sich jedoch für das Lange Spiel und das Marathon-Spiel.



Das Lange Spiel

Gewinner des Langen Spiels ist, wer als erster 7 Punkte erreicht. Das Spiel verläuft nach den Grundregeln. Ab dem Ende der ersten Partie gelten zwei wichtige Änderungen:

Ein Sumo oder Doppel-Sumo ist geboren! Der Gewinner einer Partie legt auf den Turm, mit dem er die gegnerische Grundlinie erreichen konnte, einen Drachenzahn-Marker. Dieser Turm ist ab jetzt ein Sumo (siehe auch „Das Standard-Spiel“). Bekommt ein Sumo auf diese Weise seinen zweiten Drachenzahn-Marker, dann ist er fortan ein Doppel-Sumo (siehe unten).

Startaufstellung für Folgepartien! Es gelten die Regeln wie im Abschnitt „Das Standard-Spiel“ beschrieben. Der Verteidiger entscheidet, ob von links oder von rechts besetzt werden muss.

DOPPEL-SUMO-FAHIGKEITEN UND BESCHRÄNKUNGEN!

Alle Regeln für Sumos gelten auch für Doppel-Sumos. Darüber hinaus gelten für Doppel-Sumos folgende Zusatzregeln:



Regel DS1: Ein Doppel-Sumo darf maximal 3 Felder weit gezogen werden.

Regel DS2: Ein Doppel-Sumo hat die Fähigkeit mit seinem Sumo-Stoß entweder einen, oder zwei gegnerische Türme zu stoßen. Muss ein Doppel-Sumo bewegt werden und zu Beginn seines Zuges stehen auf den Feldern direkt vor (nicht diagonal!) dem Doppel-Sumo ein oder zwei gegnerische Türme, darf er einen Sumo-Stoß ausführen. Das heißt, dass der Sumo um ein Feld vorangezogen wird und dabei den/die gegnerischen Turm/Türme um ein Feld nach hinten schiebt.

Regel DS3: Direkt nach dem Sumo-Stoß muss der Gegner eine Runde aussetzen und der Spieler, der den Sumo-Stoß ausgeführt hat, ist sofort wieder am Zug. Er muss nun den Drachenturm der Farbe ziehen, die dem Feld entspricht, auf den der Turm des Gegners gestoßen wurde. Wurden zwei Türme verschoben, gilt die Farbe des Feldes, auf das der zweite Turm (=der hintere) gestoßen wurde.

Regel DS4: Ein Sumo-Stoß kann niemals diagonal ausgeführt werden.

Regel DS5: Das Feld hinter dem zu schiebenden Turm muss vor dem Sumo-Stoß unbesetzt sein. Bei zwei zu schiebenden Türmen gilt dies für das Feld hinter dem zweiten Turm (= dem hintersten). Die Farbe dieses Feldes bestimmt die Farbe des Turmsymbols für den nächsten Zug.

Regel DS6: Ein Sumo-Stoß gegen einen auf der Grundlinie stehenden Turm ist nicht möglich.

Regel DS7: Ein Doppel-Sumo kann nicht mehr als zwei Türme zurückstoßen.

Regel DS8: Ein Doppel-Sumo kann nicht einen anderen Doppel-Sumo zurückstoßen. Für einen Doppel-Sumo sind Sumo-Türme wie normale Türme, er kann also bis zu zwei Sumo-Türme zurückstoßen.

Ausführung eines ‚Sumo-Stoßes‘ mit einem Doppel-Sumo

Für die folgenden Beispiele sind die Regeln für den Sumo-Stoß eines Doppel-Sumos zu beachten: Der Turm der von einem Doppel-Sumo gestossen wird, muss direkt auf dem Feld vor diesem stehen (**Regel DS2**), **NICHT** diagonal vor ihm (**Regel DS4**)! Das Feld hinter dem/den gestoßenen Turm/Türmen muss vor dem Sumo-Stoß unbesetzt sein (**Regel DS5**). Kein gestoßener Turm darf vor dem Sumo-Stoß auf seiner eigenen Grundlinie stehen (**Regel DS6**). Ein Doppel-Sumo kann nur normale Türme und Sumos stoßen, nicht andere Doppel-Sumos (**Regel DS8**). Alle gestossenen Türme müssen Türme des Gegners sein (**Regel S9**). Die Abbildungen 9(a) bis 9(e) zeigen Beispiele für Situationen, in denen Sumo-Stöße mit Doppel-Sumo-Türmen ausgeführt werden können. Alan spielt die weißen Türme, Ludmilla die Schwarzen. Ludmilla führt aktuell mit 5:3 Punkten.



Abbildung 9(a) Alan zieht seinen Turm diagonal auf ein **grünes** Feld.

Abbildung 9(b) Ludmilla muss nun ihren **grünen** Doppel-Sumo ziehen. Sie hätte drei Möglichkeiten: diagonal auf das **blaue**, das **rosa** oder das **rote** Feld (**Regel S10**), zu ziehen, entscheidet sich aber für einen Sumo-Stoß. Dadurch schiebt ihr Doppel-Sumo Alans **blauen** und **gelben** Turm um eins nach hinten, so dass Alans **gelber** Sumo dann auf dem **grünen** Feld steht (**Regel DS2**).

Abbildung 9(c) Nach dem Sumo-Stoß muss Alan aussetzen und Ludmilla ist abermals mit ihrem **grünen** Doppel-Sumo am Zug (**Regel DS3**). Sie macht einen weiteren Sumo-Stoß und stößt Alans **blauen** und **gelben** Turm nochmals ein Feld zurück, so dass der **gelbe** Turm auf einem **rosa** Feld steht.

Abbildung 9(d) Nach dem Sumo-Stoß setzt Alan eine weitere Runde aus und Ludmilla ist mit ihrem **rosa** Turm am Zug (**Regel DS3**). Sie kann ihn voran auf Alans Grundlinie ziehen. Dadurch hat sie die Partie gewonnen, erhält einen weiteren Drachenzahn-Marker und hat nun einen zweiten Doppel-Sumo. Sie hat nun 7 Punkte und gewinnt das Lange Spiel 7:3.

Abbildung 9(e) Nach dem ersten Sumo-Stoß hätte Ludmilla bereits die Möglichkeit gehabt, ihren **grünen** Doppel-Sumo diagonal auf Alans Grundlinie zu ziehen. (**Regel S10**). Für den dritten Drachenzahn-Marker ihres Doppel-Sumo erhält sie 4 Punkte und gewinnt das Spiel 9:3.

Endabrechnung für ein Langes Spiel

Ein Langes Spiel endet, sobald ein Spieler 7 Punkte hat. Immer wenn ein Drachenturm die gegnerische Grundlinie erreicht, bekommt er einen Drachenzahn-Marker, der 1 Punkt zählt. Erreicht ein Sumo die gegnerische Grundlinie, und bekommt so seinen zweiten Drachenzahn-Marker, zählt dieser 2 Punkte. Erreicht ein Doppel-Sumo die gegnerische Grundlinie, und bekommt so seinen dritten Drachenzahn-Marker, zählt dieser 4 Punkte. Dieser macht ihn zum Dreifach-Sumo. Ein Dreifach-Sumo ist insgesamt also 7 Punkte wert, 1 Punkt für den ersten Drachenzahn-Marker, plus 2 Punkte für den zweiten Drachenzahn-Marker, plus 4 Punkte für den dritten Drachenzahn-Marker.

Der Gewinner in einem Langes Spiel ist also entweder:

- der erste Spieler, der seinen siebten Sumo erhält; oder
- der erste Spieler, der 7 oder mehr Punkte mit Sumos und Doppel-Sumos erzielt, wobei Doppel-Sumos 3 Punkte wert sind; oder
- der erste Spieler, der einen Dreifach-Sumo erhält.

Anmerkung: Im Langes Spiel nehmen Dreifach-Sumos keine aktive Rolle im Spiel ein, dies ändert sich jedoch für das Marathon-Spiel.



Das Marathon-Spiel

Gewinner des Marathon-Spiels ist, wer als erster 15 Punkte erreicht. Das Spiel verläuft nach den Grundregeln. Ab dem Ende der ersten Partie gelten zwei wichtige Änderungen:

Ein Sumo, Doppel-Sumo oder Dreifach-Sumo ist geboren!

Der Gewinner einer Partie legt auf den Turm, mit dem er die gegnerische Grundlinie erreichen konnte, einen Drachenzahn-Marker. Dieser Turm ist ab jetzt ein Sumo (siehe auch „Das Standard-Spiel“). Bekommt ein Sumo seinen zweiten Drachenzahn-Marker, dann ist er fortan ein Doppel-Sumo (siehe auch Das Lange Spiel). Bekommt ein Doppel-Sumo seinen dritten Drachenzahn-Marker, dann ist er fortan ein Dreifach-Sumo (siehe unten).

Startaufstellung für Folgepartien!

Es gelten die Regeln, wie im Abschnitt „Das Standard-Spiel“ beschrieben. Der Verteidiger entscheidet, ob von links oder von rechts besetzt werden muss.

DREIFACH-SUMO-FAHIGKEITEN UND BESCHRÄNKUNGEN!

Alle Regeln für Sumos und Doppel-Sumos gelten auch für Dreifach-Sumos. Darüber hinaus gelten für Dreifach-Sumos folgende Zusatzregeln:



Regel DrS1: Ein Dreifach-Sumo darf maximal 1 Feld weit gezogen werden.

Regel DrS2: Ein Dreifach-Sumo hat die Fähigkeit mit seinem Sumo-Stoß entweder einen, zwei, oder drei gegnerische Türme zu stoßen. Muss ein Dreifach-Sumo bewegt werden und zu Beginn seines Zuges stehen auf den Feldern direkt vor (nicht diagonal!) dem Dreifach-Sumo ein, zwei, oder drei gegnerische Türme, darf er einen Sumo-Stoß ausführen. Das heißt, dass der Sumo um ein Feld vorangezogen wird und dabei den/die gegnerischen Turm/Türme um ein Feld nach hinten schiebt.

Regel DrS3: Direkt nach dem Sumo-Stoß muss der Gegner eine Runde aussetzen und der Spieler, der den Sumo-Stoß ausgeführt hat, ist sofort wieder am Zug. Er muss nun den Drachenturm der Farbe



ziehen, die dem Feld entspricht, auf den der Turm des Gegners gestoßen wurde. Wurden zwei oder drei Türme verschoben, gilt die Farbe des Feldes, auf das der zweite bzw. dritte Turm (=der hinterste) gestoßen wurde (siehe **Regel DrS5**).

Regel DrS4: Ein Sumo-Stoß kann niemals diagonal ausgeführt werden.

Regel DrS5: Das Feld hinter dem zu schiebenden Turm muss vor dem Sumo-Stoß unbesetzt sein. Bei zwei oder drei zu schiebenden Türmen gilt dies für das Feld hinter dem zweiten bzw. dritten Turm (= dem hintersten). Die Farbe dieses Feldes bestimmt die Farbe des Turmsymbols für den nächsten Zug.

Regel DrS6: Ein Sumo-Stoß gegen einen auf der Grundlinie stehenden Turm ist nicht möglich.

Regel DrS7: Ein Dreifach-Sumo kann nicht mehr als drei Türme zurückstoßen.

Regel DrS8: Ein Dreifach-Sumo kann nicht einen anderen Dreifach-Sumo zurückstoßen. Für einen Dreifach-Sumo sind Sumos und Doppel-Sumos wie normale Türme, er kann also bis zu drei Doppel-Sumos zurückstoßen.

Ausführung eines ‚Sumo-Stoßes‘ mit einem Dreifachen Sumo

Für die folgenden Beispiele sind die Regeln für den Sumo-Stoß eines Dreifach-Sumos zu beachten: Der Turm der von einem Dreifach-Sumo gestossen wird, muss direkt auf dem Feld vor diesem stehen (**Regel DrS2**), NICHT diagonal vor ihm (**Regel DrS4**)! Das Feld hinter dem/den gestoßenen Turm/Türmen muss vor dem Sumo-Stoß unbesetzt sein (**Regel DrS5**). Kein gestoßener Turm darf vor dem Sumo-Stoß auf seiner eigenen Grundlinie stehen (**Regel DrS6**). Ein Dreifach-Sumo kann nur normale Türme, Sumos und Doppel-Sumos stoßen, nicht andere Doppel-Sumos (**Regel DrS8**). Alle gestossenen Türme müssen Türme des Gegners sein (**Regel S9**).

Die Abbildungen 10(a) bis 10(l) zeigen das spannende Spielende zwischen Sanjay (weiße Türme) und Johan (schwarze Türme) und zeigt die mögliche Vielfalt von Sumostößen und anderen Aspekten von Kamisado. In „Sanjays Großem Finale“ führt Sanjay in einem Marathon-Spiel mit 14:9:



Abbildung 10(a) Johan zieht seinen Turm auf ein **gelbes** Feld.

Abbildung 10(b) Sanjay muss nun seinen **gelben** Dreifach-Sumo ziehen. Mit einem Sumo-Stoß schiebt er Johans **orangenen**, **braunen** und **grünen** Turm vor sich her (**Regel DrS2**). Der hinterste, der **grüne** Turm, steht nun auf einem **blauen** Feld (**Regel DrS3**).

Abbildung 10(c) Johan muss nach dem Sumo-Stoß aussetzen. Sanja führt mit seinem **blauen** Doppel-Sumo einen Sumo-Stoß gegen Johans **gelben** Sumo durch, so dass dieser auf dem **gelben** Feld hinter ihm zum Stehen kommt (**Regel DrS2**).

Abbildung 10(d) Johan muss abermals aussetzen. Sanjays **gelber** Dreifach-Sumo hätte zwar eine freie diagonale Linie zu Johans Grundlinie, darf sich aber nur ein Feld weit vorwärts bewegen (**Regel DrS1**). Daher stößt Sanjay Johans **orangenen**, **braunen** und **grünen** Turm um ein Feld zurück, so dass der hinterste, der **grüne** Turm, abermals auf einem **gelben** Feld zu stehen kommt (**Regel DrS3**).

Abbildung 10(e) Sanjay bleibt so mit ihrem **gelben** Dreifach-Sumo am Zug. Da der **grüne** Turm von Johan nun auf der Grundlinie steht, ist ein weiterer Sumo-Stoß nicht möglich (**Regel DrS6**). Da diagonal kein Sumo-Stoß durchgeführt werden kann (**Regel DrS4**), bleibt nur ein diagonaler Zug um ein Feld auf das **rote** Feld (**Regel DrS1**).

Abbildung 10(f) Johan kann keinen Sumo-Stoß durchführen, da vor dem **roten** Turm sein eigener Turm steht (**Regel S9**) und muss daher mit seinem **roten** Turm diagonal auf eines der **gelben** Felder ziehen.

Abbildung 10(g) Sanjay entscheidet sich auf Grund der limitierten Bewegungsreichweite des **gelben** Dreifach-Sumos für einen Sumo-Stoß gegen Johans **lila** Turm auf das **rosa** Feld.

Abbildung 10(h) Trotz Johans Aussetzen kann Sanjay mit seinem **rosa** Doppel-Sumo Johans Grundlinie nicht erreichen (**Regel DS1**). Da ein Zug auf das **rosa** oder **orange** Feld den Verlust der Partie bedeuten würden, zieht er auf **lila**.

Abbildung 10(i) Johan kann sich nur zwischen drei **rosa** Feldern entscheiden und entscheidet sich, Sanjays **rosa** Turm zu blockieren und die drohende Niederlage so abzuwenden.

Abbildung 10(j) Sanjay führt einen Sumo-Stoß durch und schiebt so Johans **lila** Turm auf das **orange** Feld.

Abbildung 10(k) Johans Aussetzen lässt Sanjay einen weiteren Sumo-Stoß durchführen, wodurch sein **oraner** Turm Johans **blauen** Turm auf ein **gelbes** Feld schiebt.

Abbildung 10(l) Wieder muss Johan aussetzen und Sanjay kann die Partie und das Spiel durch den Zug des **gelben** Dreifach-Sumos auf Johans Grundlinie gewinnen. Hierfür bekommt der **gelbe** Dreifach-Sumo einen weiteren Drachenzahn-Marker, der 8 Punkte wert ist. Sanjay gewinnt das Spiel 22:9, obwohl ihm ein einzelner Punkt bereits gereicht hätte.

Endabrechnung für ein Marathon-Spiel

Ein Marathon-Spiel endet, sobald ein Spieler 15 Punkte hat. Immer wenn ein Drachenturm die gegnerische Grundlinie erreicht, bekommt er einen Drachenzahn-Marker, der 1 Punkt zählt. Erreicht ein Sumo die gegnerische Grundlinie, und bekommt so seinen zweiten Drachenzahn-Marker, zählt dieser 2 Punkte. Erreicht ein Doppel-Sumo die gegnerische Grundlinie, und bekommt so seinen dritten Drachenzahn-Marker, zählt dieser 4 Punkte. Dieser macht ihn zum Dreifach-Sumo. Ein Dreifach-Sumo ist insgesamt also 7 Punkte wert, 1 Punkt

für den ersten Drachenzahn-Marker, plus 2 Punkte für den zweiten Drachenzahn-Marker, plus 4 Punkte für den dritten Drachenzahn-Marker. Erreicht ein Dreifach-Sumo die gegnerische Grundlinie, und bekommt so seinen vierten Drachenzahn-Marker, zählt dieser 8 Punkte und der Spieler dieses Turms hat automatisch das Spiel gewonnen, da ein Dreifach-Sumo mit dem vierten Drachenzahn-Marker insgesamt 15 Punkte zählt.

Der Gewinner in einem Marathon-Spiel ist also entweder:

- der erste Spieler, der 15 oder mehr Punkte mit Sumos-, Doppel-Sumos und Dreifach-Sumos erzielt, wobei Doppel-Sumos 3 Punkte und Dreifach-Sumos 7 Punkte wert sind; oder
- der erste Spieler, der mit einem Dreifach-Sumo die Grundlinie des Gegners erreicht.

Aufzeichnungen für Kamisado

Kamisado –Spieler möchten vielleicht ihre verschiedenen Züge schriftlich festhalten. Dies kann nützlich sein, wenn das Spiel (oder sogar die Partie) abgebrochen werden muss und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgenommen wird. Hierfür gibt es Formulare auf www.huchandfriends.de. Ein Beispiel eines vollständig aufgezeichneten Spiels ist am Ende des Heftes „Beispielzüge“ zu finden. Es zeigt alle Parteien eines Standard Spiels, das tatsächlich gespielt wurde, und es führt alle Züge für jede Runde auf. Auf der linken Seite ist eine Spalte für die Züge, die von dem Spieler mit den schwarzen Türmen ausgeführt wurden sowie eine andere Spalte für die entsprechenden Züge des Spielers mit den weißen Türmen.

Die Aufzeichnungen sind völlig sprachunabhängig und der Eintrag für jeden Zug umfasst vier Symbole. Zuerst kommt ein farbiges Achteck, das die Spielfigur repräsentiert, die bewegt wurde (jede Farbe wird außerdem mit einem anderen chinesischen Schriftzeichen versehen, um farbenblinden Spielern behilflich zu sein). Diese achteckigen Symbole sehen wie folgt aus:



Als Nächstes wird die Zugrichtung durch eines der folgenden Pfeil-Symbole dargestellt, (↑) für direkt nach vorn, (↖) für diagonal links nach vorn, (↗) für diagonal rechts nach vorn und (↓) für rückwärts (dieses Symbol wird nur verwendet, wenn die Türme durch einen Sumo-Stoß nach hinten geschoben werden – das ist der einzige Grund, warum eine Spielfigur rückwärts gezogen werden kann).

Direkt nach dem Pfeil-Richtungssymbol wird eine Zahl benutzt, um zu zeigen, wie viele Plätze weiter der Turm in diesem Zug bewegt wurde. Wenn ein Turm blockiert wurde und überhaupt keinen Zug machen konnte, wird das Pfeil-Symbol ausgelassen und eine 0 (Null) repräsentiert die Anzahl der Plätze, um die der Turm verschoben wurde.

Zuletzt wird ein farbiges Quadratsymbol benutzt, um die Farbe des Quadrats zu zeigen, auf das der Turm gezogen wurde. Dies sollte immer mit der Farbe des achteckigen Symbols übereinstimmen, das für den nächsten Zug gezeigt wird, außer direkt nach einem Sumo-Stoß und man könnte daher sagen, dass dieses Symbol überflüssig ist. Es ist jedoch nützlich, beide zu haben, da sie eine Art Kontrolle sind (wenn man ein Spiel noch einmal nach Aufzeichnungen spielt), dass das Spiel korrekt aufgezeichnet wurde und dass die richtigen Züge gemacht werden, wenn das Spiel nachgespielt wird. Die farbigen Quadrate (welche die gleichen chinesischen Schriftzeichen wie die Achtecke tragen) sind wie folgt:



Falls die Spieler keinen Zugriff auf die fertigen Formulare haben oder es einfach vorziehen, ihre eigenen Aufzeichnungen zu machen, kann man die Züge auch einfach in folgendem Format aufschreiben: „Lila Links 5 Gelb“ (oder eine abgekürzte Form davon), was soviel bedeutet wie „der lila Turm wurde 5 Felder weit diagonal nach vorne links gezogen und auf ein gelbes Feld gestellt.“

Diese Aufzeichnungsmethode kann für das gesamte (wirkliche) Spiel verwendet werden, sowohl um sich mit dieser Aufzeichnungsmethode vertraut zu machen, als auch um möglicherweise Fragen bezüglich der Regeln zu klären, da während dieses aufgezeichneten Spiels viele verschiedene Situationen zustande kamen. Die ursprünglichen Positionen der Türme zu Beginn jeder Partie werden gezeigt, sodass die Spieler mit dem Besetzen von links und von rechts experimentieren können, um sicherzustellen, dass diese Regeln richtig verstanden wurden.



„Kamisado“ ist meiner Frau Carol gewidmet, ohne deren Hilfe ich keines meiner Spiele hätte veröffentlichen können.

Ein herzlicher Dank geht an meine Spieltester, die viele Stunden damit verbracht haben, Kamisado zu spielen und mir geholfen haben, die Feinheiten in diesen Spielregeln auszuarbeiten:

Johan Rydahl, Alain Culos, David Webber, Anthony Ward, Sanjay Das, Daniel Shaya, Andrew Cloud, Prasanta Mukherjee, Vlora Brestovci, Simon Hibbs, Jamie Ellison, Danny Rowe, Trevor Belletty, Ludmilla Anchugova, Alan King, Terry Pearce, Carol Burley, Oliver Burley, Hannah Burley, Jonathan Burley und Freddie Burley.

Kamisado © Peter Burley

Ein Spiel von Peter Burley

Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey, GU16 9QU, United Kingdom
Tel 01276 514307 Mob 07881 614930

pete.burley@burleygames.com www.burleygames.com

Kamisado ist ein eingetragenes Warenzeichen der Burley Games Limited und Peter John Burley

Deutsche Übersetzung: **Ulrike Heinze (MCIL)**

