

Kamisado®

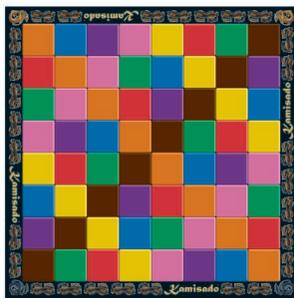
Spielregeln

Spieler-Anzahl	: 2
Altersgruppe	: ab 10 Jahre und Erwachsene
Spieldauer	: 20-30 Minuten (Einzelne Runde)
	: 60-90 Minuten (Standard-Spiel)
	: 2 bis 3 Stunden (Langes Spiel)
	: 3 bis 5 Stunden (Marathon-Spiel)

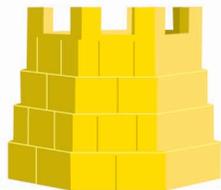
Spielmaterial

Ein Spielbrett, das in 64 Quadrate in 8 verschiedenen Farben aufgeteilt ist:

Das Spielbrett ist doppelseitig. Eine Seite sieht aus wie rechts abgebildet, während die Quadrate auf der anderen Seite mit chinesischen Schriftzeichen versehen sind. Dies ist für Spieler gedacht, die an Farbenblindheit leiden, aber auch für jene, die finden, dass das Brett mit chinesischen Schriftzeichen einfach besser aussieht! Die Brettseiten können also beliebig gewählt werden. Dasselbe Spiel, anderer ‚Look‘!



Sechzehn achteckige Spielfiguren, die ‚Drachentürme‘. Auf acht Türmen sitzt ein goldener Drache, auf den anderen acht sitzt ein schwarzer Drache.



Zwei Sätze mit achteckigen ‚Sumo-Ringen‘. Jeder der beiden Sätze, einer in Schwarz, einer in Gold, enthält die folgenden Ringe:

- 8 große Ringe (Wert: 1 Punkt)
- 6 mittelgroße Ringe (Wert: 2 Punkte)
- 2 kleine Ringe (Wert: 4 Punkte)

Eine englischsprachige und eine deutschsprachige Spielanleitung.

Spielvorbereitung

Das Brett steht zwischen den zwei Spielern. Die Reihe, die dem Spieler am nächsten ist, heißt die ‚Heim-Reihe‘. Wenn das Brett richtig positioniert ist, hat jeder Spieler ein orangefarbenes Quadrat am rechten Ende seiner Heim-Reihe (und ein braunes Quadrat am linken Ende seiner Heim-Reihe).

Anmerkung: Das Spiel funktioniert genauso gut, wenn das Brett anders herum steht (mit dem orangefarbenen Quadrat auf der linken und dem braunen Quadrat auf der rechten Seite). Üblicherweise befindet sich das orangefarbene Quadrat jedoch rechts, und die Beispielzüge (oder vollständigen Spielaufzeichnungen), die später in der Spielanleitung beschrieben werden, beziehen sich auf das Brett in der konventionellen Position.

Der erfahrenere Spieler nimmt die Türme mit den goldenen Drachen, während der andere Spieler die Türme mit den schwarzen Drachen bekommt. In jedem Spiel benutzt der Spieler, der die goldenen Drachen in der ersten Runde hat, die goldenen Drachen während des gesamten Spiels, während sein Gegner das ganze Spiel hindurch die schwarzen Drachen behält.

Jeder Spieler hat nun einen Turm in jeder der folgenden Farben:

Braun Grün Rot Gelb Rosa Lila Blau Orange

Beide Spieler platzieren nun alle ihre Drachentürme auf ihrer eigenen ‚Heim-Reihe‘. Für die Anfangsrunde werden alle Drachentürme auf das ihrer Farbe entsprechende Quadrat gesetzt. Der braune Turm wird also auf das braune Quadrat gesetzt, der grüne Turm auf das grüne Quadrat, usw.

Die Ausgangsposition für die Anfangsrunde ist in der folgenden Abbildung zu sehen:



Für die folgenden Runden variieren die Ausgangspositionen der Türme und werden von den jeweiligen Positionen der Türme beider Spieler am Ende der vorigen Runde bestimmt. Dies wird noch später in der Spielanleitung erklärt.

Ziel des Spiels

Das Spiel wird in ‚Runden‘ gespielt. In jeder Runde besteht das Ziel darin, die ‚Heim-Reihe‘ des Gegners mit einem der eigenen Drachentürme zu erreichen (d.h. man muss seinen Turm auf eines der Quadrate des Gegners stellen). Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, erhält einen Punkt (in weiteren Runden können zwei, vier oder sogar acht Punkte in einer Runde gewonnen werden – dies wird später in der Spielanleitung beschrieben). Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler entscheiden, welche Spielvariation sie bevorzugen. Die folgende Auswahl steht zur Verfügung:

- Einzelne Runde** (Gewinner ist der erste Spieler, der 1 Punkt erzielt)
- Standard-Spiel** (Gewinner ist der erste Spieler, der insgesamt 3 Punkte erzielt)
- Langes Spiel** (Gewinner ist der erste Spieler, der insgesamt 7 Punkte erzielt)
- Marathon-Spiel** (Gewinner ist der erste Spieler, der insgesamt 15 Punkte erzielt)

Die ungefähre Spieldauer für jede dieser Spielvariationen befindet sich am Anfang dieser Spielanleitung.

Spezielle Elemente

Es hängt von der jeweiligen Spielvariation ab, wievielen speziellen Elementen von Kamisado die Spieler begegnen werden.

Ein Einzelrunden-Spiel, das zu Ende ist, sobald einer der Spieler einen Punkt erzielt hat, enthält nur die Grundregeln von Kamisado, und die Spieler müssen nur mit dem nächsten Abschnitt ‚Spielmethode (Einzelne Runde)‘ vertraut sein, um mit dem Spiel zu beginnen.

Weiter unten gibt es auch einzelne Abschnitte, die auf jedes der längeren Spielformate (Standard, Lang, und Marathon) eingehen. Diese Abschnitte beschreiben die zusätzlichen speziellen Elemente, die mit der jeweiligen Spielvariation assoziiert werden, wie zum Beispiel ‚Sumo‘-Drachentürme und das komplexere Punktesystem, dass in den längeren Spielen benutzt wird sowie die Methode, die zu Beginn jeder neuen Runde angewendet wird, um die Türme zu positionieren.

Die Aufstellung der Regeln in dieser Weise bedeutet, dass die Spieler die Regeln nur jeweils bis zum Ende des Abschnitts lesen brauchen, der das gewünschte Spielformat enthält.