



Spielmethode (Einzelne Runde)

Während jeder Runde kommen die Spieler abwechselnd zum Zug, wobei jeder versucht, der Erste zu sein, der einen Drachenturm auf ein Quadrat in der Heim-Reihe des Gegners setzt.

Die Drachentürme können gemäß den folgenden Regeln bewegt werden. Diese Seite kann als schneller Führer durch die Grundregeln des Spiels dienen. Auf den folgenden Seiten finden sich jedoch auch detailliertere Beschreibungen dieser Regeln (sowie Anwendungsbeispiele). Die in den Beschreibungen erwähnten Diagramme sind in dem Heft ‚Beispielzüge‘ zu finden, das in diesem Spiel enthalten ist.

WELCHER TURM?

Regeln, Die Bestimmen, Welchen Turm ein Spieler bewegt :



Regel T1: Nur für den ersten Zug in jeder Runde kann der Startspieler aussuchen, welchen seiner acht Drachentürme er bewegen will.

Regel T2: Für alle weiteren Züge in dieser Runde (d.h. für alle Züge außer dem ersten) muss jeder Spieler zuerst den Drachenturm nehmen, der mit der Farbe des Quadrates übereinstimmt, auf dem der vorhergehende Zug seines Gegners endete.

Da dies eine wesentliche Regel ist, ist es äußerst wichtig, sie vollständig zu verstehen, bevor mit Kamisado begonnen wird!

GÜLTIGE ZÜGE?

Regeln, Die Bestimmen, Wie der Turm positioniert werden kann:



Regel Z1: Ein Turm muss in einer geraden Linie bewegt werden, entweder direkt nach vorn oder diagonal nach vorn. Eine Spielfigur darf NIE zur Seite oder nach hinten geschoben werden, es sei denn dies geschieht als Folge eines ‚Sumo-Stoßes‘ (siehe später – nicht relevant beim Einzelrunden-Spiel).

Regel Z2: Ein Turm kann jede beliebige Anzahl von Quadraten weit gezogen werden, aber er kann nicht durch ein Quadrat passieren, das schon einen Turm enthält (weder den eigenen Turm noch den des Gegners). Ein Turm kann sogar direkt von einem Quadrat in der eigenen Heim-Reihe des Spielers auf einen leeren Platz in der Heim-Reihe des Gegners gezogen werden, vorausgesetzt, dass der Zug in einer geraden Linie erfolgt und dass auf den Quadraten, die der Turm durchqueren muss, keine Türme stehen.

Regel Z3: Ein Turm kann nur auf ein Quadrat gestellt werden, das bereits leer ist (d.h. zwei Türme können nie das gleiche Quadrat belegen).

Regel Z4: Ein Turm darf diagonal zwischen zwei Drachentürmen durchgeschoben werden, deren Quadratecken einander berühren.

Regel Z5: Ein Turm muss mindestens ein Quadrat weit gezogen werden, wenn es irgendwie möglich ist.

Regel Z6: Wenn es unmöglich ist, den jeweiligen Turm in irgendeiner Weise zu bewegen (d.h. wenn er von vorn und allen Seiten diagonal blockiert ist), muss der Spieler, der am Zug ist, aussetzen und sein Gegner kommt wieder zum Zug. Weitere Einzelheiten sind weiter unten aufgeführt.

Regel Z7: Die Runde endet, sowie es einem der beiden Spieler gelingt, einen Turm auf ein Quadrat in der ‚Heim-Reihe‘ des Gegners zu setzen. Dieser Spieler hat nun die Runde gewonnen.

Regel Z8: Es ist möglich - wenn auch äußerst unwahrscheinlich – dass eine Situation entsteht, in der die Türme beider Spieler vollkommen blockiert sind und nicht bewegt werden können, wobei diese Türme zusammen dann eine totale ‚Stillstandssituation‘ verursachen, in der überhaupt keine weiteren Türme mehr bewegt werden können. In einer solchen Situation wird der Spieler, der den letzten Zug gemacht hat, und somit den Stillstand verursacht hat, als Verlierer der Runde betrachtet, und sein Gegner geht als Gewinner der Runde hervor.

Die folgenden Beispiele dienen dazu, Kamisado noch etwas genauer zu erläutern und werden den Spielern ein klares Bild vermitteln, wie die oben erwähnten Regeln in der Praxis funktionieren. Die Beispiele sollten zusammen mit den Diagrammen im Heft, ‚Beispielzüge‘ gelesen werden, das in diesem Spiel enthalten ist.

Eröffnungszüge

Im folgenden Eröffnungsbeispiel spielt Alain gegen Johan. Da Alain der erfahrenere Spieler ist, nimmt er die goldenen Drachentürme. Johan, der weniger erfahrene Spieler, nimmt die schwarzen Drachentürme und macht den Anfangszug in dieser Runde. (In der ersten Runde jedes Spiels macht der Spieler mit den schwarzen Drachentürmen den ersten Zug). In jeder Runde ist der Spieler, der den ersten Zug macht, der ‚Herausforderer‘. Der andere Spieler ist für diese Runde der ‚Verteidiger‘. Der Spieler mit den schwarzen Drachen ist immer der Herausforderer in der ersten Spielrunde. In weiteren Runden ist der Spieler, der die vorige Runde verloren hat, immer der Herausforderer und macht den ersten Zug, während der Spieler, der die vorige Runde gewonnen hat, jetzt der Verteidiger ist.

Für den ersten Zug kann Johan jeden beliebigen seiner acht Türme nehmen (siehe **Regel T1** oben). Nachdem

er seinen Turm gewählt hat, kann er ihn eine beliebige Anzahl von Quadraten direkt nach vorn oder diagonal nach vorn schieben (siehe **Regel Z1**). Falls Johan seinen rosafarbenen Turm zuerst bewegen möchte, sind die möglichen Eröffnungszüge für seinen Turm in Abbildung 1(a) zu sehen (siehe Heft ‚Beispielzüge‘). Falls er jedoch z.B. seinen roten Turm für den ersten Zug aussucht, sind die in Abbildung 1(b) gezeigten Züge möglich:

Nach Johans Anfangszug (bei dem er die freie Wahl seiner Türme hatte) bewegen die Spieler abwechselnd ihre Drachentürme. Jeder Spieler muss nun bei jedem Zug den Turm nehmen, dessen Farbe mit der des Quadrates übereinstimmt, auf dem der vorhergehende Zug seines Gegners endete. Wenn Johan also seinen roten Turm wie in Abbildung 2(a) auf ein blaues Quadrat setzt, muss Alains erster Zug mit seinem blauen Turm erfolgen (siehe **Regel T2**). Auch hier kann der Turm eine beliebige Anzahl von Quadraten weit in einer geraden Linie entweder geradeaus oder diagonal vorwärts geschoben werden, vorausgesetzt, er wird nicht durch Quadrate geschoben, die bereits von anderen Türmen der beiden Spieler besetzt sind (siehe **Regel Z2**). Abbildung 2(b) zeigt die Quadrate, zu denen Alain seinen blauen Turm schieben kann. Es gilt daran zu denken, dass jeder Zug auf einem unbesetzten Quadrat enden muss (siehe **Regel Z3**) und dass Züge nie rückwärts oder seitwärts ausgeführt werden dürfen (siehe **Regel Z1**).

Wenn Alain seinen blauen Turm auf das gelbe Quadrat stellt (wie in Abbildung 2(c)), muss Johans nächster Zug mit seinem gelben Turm erfolgen und die ihm zur Verfügung stehenden Züge sind in Abbildung 2(d) zu sehen. Abbildung 2(e) zeigt Johans Zug auf ein lilafarbenes Quadrat, während Abbildung 2(f) alle möglichen Züge zeigt, die Alain daraufhin mit seinem lilafarbenen Turm offen stehen. Abbildung 2(g) zeigt, wie Alain seinen lilafarbenen Turm auf einem grünen Quadrat positioniert. Im Anschluss daran stellen Abbildungen 2(h) und 2(i) alle möglichen Zugmöglichkeiten für Johan dar sowie seinen Zug auf ein orangefarbenes Quadrat. Abbildungen 2(j) und 2(k) zeigen, welche Möglichkeiten Alain daraufhin zur Verfügung stehen und seinen Zug (5 Quadrate vorwärts auf ein blaues Quadrat). Abbildung 2(l) zeigt Johans Möglichkeiten mit seinem blauen Turm bei seinem nächsten Zug.

Solange es möglich ist, muss ein Zug gemacht werden!

Ein Turm muss mindestens ein Quadrat weit geschoben werden, wenn es möglich ist (**Regel Z5**). Abbildungen 3(a) bis 3(c) illustrieren die Anwendung dieser Regel:



Abbildung 3(a) Helmut hat seinen braunen Turm zwei Plätze nach vorn auf ein blaues Quadrat geschoben.

Abbildung 3(b) Steve muss dann mit seinem blauen Turm ziehen. Der einzige Platz, auf den er seinen Turm schieben kann, ist das rosafarbene Quadrat, wie in diesem Diagramm gezeigt wird. Steve muss diesen Zug machen. Er kann seinen blauen Turm nicht stehen lassen, wo er ist und einmal, aussetzen. Ein Spieler kann nur aussetzen, wenn es keinen möglichen Zug für den Turm gibt (siehe die Beispiele in den Abbildungen 4(a) bis 4(c) und 5(a) bis 5(f) unten).

Abbildung 3(c) In diesem besonderen Beispiel kann Helmut jetzt seine Runde gewinnen, indem er seinen rosafarbenen Turm drei Plätze vorwärts auf das blaue Quadrat in Steves Heim-Reihe schiebt.

Was passiert, wenn der Turm blockiert ist?

Wenn der Turm, mit dem ein Spieler seinen nächsten Zug machen muss, völlig blockiert ist (d.h. der Turm kann überhaupt nicht bewegt werden, weder geradeaus noch diagonal nach vorn) muss der Spieler für diesen Zug aussetzen (**Regel Z6**). Obwohl sein Turm auf dem gleichen Platz bleibt, gilt dies, als ob dieser Drachenturm einen Zug (von null Quadraten) gemacht hat, der auf diesem Quadrat geendet hat. Das bedeutet, dass der Gegner des Spielers noch einmal zum Zug kommt, wobei er den Turm nehmen muss, dessen Farbe der des Quadrats entspricht, auf dem der Drachenturm des blockierten Spielers fest sitzt.

Ein Beispiel eines blockierten Turms wird in den Abbildungen 4(a) bis 4(c) illustriert. In diesem Beispiel spielt Chris mit den goldenen Drachen und Amy mit den schwarzen Drachen:



Abbildung 4(a) Amys brauner Turm hat sich gerade vier Plätze nach vorn auf einem grünen Quadrat positioniert.

Abbildung 4(b) Chris muss jetzt, wenn möglich, seinen grünen Turm bewegen. Dieser Turm wird jedoch völlig von Amys rotem und gelbem Turm blockiert sowie durch seinen eigenen braunen Turm. Es ist kein Zug möglich, daher muss Chris aussetzen. Es gilt zu beachten, dass Chris' Turm auf einem gelben Quadrat feststeckt.

Abbildung 4(c) Amy macht den nächsten Zug und weil Chris' grüner Turm auf einem gelben Quadrat fest sitzt, wird Amy ihren gelben Turm für diesen Zug nehmen. In diesem spezifischen Beispiel kann Amy ihren gelben Turm drei Plätze nach vorn auf Chris' Heim-Reihe stellen und gewinnt die Runde (**Regel Z7**).

Ein komplizierteres Beispiel ist in den Abbildungen 5(a) bis 5(f) zu sehen. Hier hat Vlora die goldenen Drachen und Daniel die schwarzen Drachen:



Abbildung 5(a) Daniels blauer Turm hat sich gerade fünf Plätze nach vorn auf ein grünes Quadrat bewegt.

Abbildung 5(b) Vlora muss, wenn möglich, den Zug mit ihrem grünen Turm machen. Dieser Turm ist jedoch völlig blockiert und sie kann keinen Zug nach vorne machen. Vlora muss einmal aussetzen. Es ist zu beachten, dass Vloras grüner Turm auf einem gelben Quadrat fest sitzt.



Abbildung 5(c) Daniel macht den nächsten Zug mit seinem **gelben** Turm, weil Vloras Turm auf einem **gelben** Quadrat fest sitzt. Aber Daniels gelber Turm ist ebenfalls völlig blockiert, so dass auch er einmal aussetzen muss. Es ist zu beachten, dass sein gelber Turm auf einem **blauen** Quadrat fest sitzt.

Abbildung 5(d) Vloras bewegt nun ihren **blauen** Turm (weil das Quadrat, auf dem Daniels Turm fest sitzt, blau ist) drei Quadrate vorwärts auf ein **gelbes** Quadrat.

Abbildung 5(e) Daniels **gelber** Turm ist noch immer auf dem gleichen **blauen** Quadrat gefangen und er muss deshalb noch einmal aussetzen.

Abbildung 5(f) Vloras kann jetzt ihren **blauen** Turm zwei Quadrate weit diagonal nach vorn bewegen, auf einen Platz in Daniels Heim-Reihe, so dass sie die Runde gewinnt.

Völliger Stillstand!

Es ist möglich in eine Situation zu kommen, in der keiner der beiden Spieler seine Türme bewegen kann, in einer sich endlos wiederholenden Reihenfolge (**Regel Z8**). Diese Situationen werden als ‚völliger Stillstand‘ bezeichnet. Wenn ein völliger Stillstand entstanden ist, verliert die letzte Person, die ihren Turm bewegt hat, bevor der Stillstand zustande kam, diese Runde! (D.h. der Spieler, der den letzten Zug machte, gilt als ‚Verursacher‘ der Stillstandssituation – selbst, wenn er zu diesem Zug gezwungen war. Völlige Stillstandssituationen sind äußerst selten, teilweise auch darum, weil die Spieler sehr darum bemüht sind, sie zu vermeiden. Sie können durch eine ‚ständige Wiederholung‘ der Züge von zwei Türmen (beider Spieler) oder vier, sechs oder mehr Türmen entstehen.

Abbildungen 6(a) bis 6(e) illustrieren eine Stillstandssituation. Wolfgang spielt mit den goldenen Drachen und Ralf hat die schwarzen Drachen:



Abbildung 6(a) Wolfgangs **blauer** Turm hat sich gerade einen Platz weiter auf das **grüne** Quadrat bewegt.

Abbildung 6(b) Ralf muss jetzt seinen **grünen** Turm bewegen. Es gibt nur einen Platz, auf dem er ihn platzieren kann, das rote Quadrat diagonal rechts. Zur Befolgung der Regel Z5 muss er den Turm mindestens einen Platz weit bewegen, wenn es irgendwie möglich ist. Er ist daher gezwungen, seinen Turm auf das **rote** Quadrat zu schieben.

Abbildung 6(c) Wolfgang muss jetzt seinen **roten** Turm bewegen, aber sein Turm wird völlig von seinem **braunen** Turm blockiert und von Ralfs **rosa** und **lila** Türmen. Er muss daher eine Runde aussetzen. Es ist zu beachten, dass sein **roter** Turm auf einem **grünen** Quadrat fest sitzt.

Abbildung 6(d) Ralf kommt also sofort wieder mit seinem **grünen** Turm zum Zug. Sein **grüner** Turm ist jedoch auch blockiert, von seinem **roten** und Wolfgangs **gelben** und **orangefarbenen** Türmen. Er steckt auf einem **roten** Quadrat fest.

Abbildung 6(e) Wieder einmal muss Wolfgang seinen **roten** Turm bewegen, aber der ist ja noch immer blockiert und sitzt auf dem **grünen** Quadrat fest. Es ist einfach zu sehen, dass wir jetzt eine völlige ‚Stillstandssituation‘ haben, in der sich die Sequenz der Züge unendlich wiederholt, jedoch kein Spieler einen Zug machen kann. Da Ralf der letzte Spieler war, der tatsächlich einen Turm bewegt hat, wird er als der ‚Verursacher‘ des Stillstands angesehen und verliert daher die Runde an Wolfgang, der als Gewinner gilt.

Der Gewinner!

Wenn für einen Punkt gespielt wird (Einzelrunde), ist das Spiel beendet, so wie es einem Spieler gelungen ist, einen Drachenturm auf die ‚Heim-Reihe‘ seines Gegners zu stellen. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Wer will, kann eine Reihe von Einzelrunden spielen (wobei jedes Mal mit den Türmen auf den ihrer Farbe entsprechenden Quadraten angefangen wird). Für jedes Spiel kann ein Punkt erzielt werden und die Spieler wechseln sich mit dem ersten Zug ab.

Spielvariationen für Fortgeschrittene

Falls sich die Spieler darauf geeinigt haben, für bis zu 3, 7 oder sogar 15 Punkte zu spielen, gelangt das Spiel in eine Phase, die über die oben beschriebene ‚Anfangsrunde‘ hinaus geht. In den folgenden Regeln sind alle Spielvariationen einzeln beschrieben, aber die wichtigsten neuen Elemente, die in den Spielvariationen vorkommen, sind:

- Fortgeschrittene Ausgangspositionen
- Der ‚Sumo‘-Drachenturm
- ‚Sumo-Stoß‘-Züge
- Endabrechnung für ein Standard-Spiel
- Der ‚Doppel-Sumo‘-Drachenturm
- ‚Doppel-Sumo-Stoß‘-Züge
- Endabrechnung für ein Langes Spiel
- Der ‚Dreifache Sumo‘-Drachenturm
- ‚Dreifache Sumo-Stoß‘-Züge
- Endabrechnung für ein Marathon-Spiel

These are described in full in the following sections:



Spielmethode (Standard-Spiel)

Ein Standard-Spiel wird bis zu 3 Punkten gespielt (d.h. der erste Spieler, der drei Punkte erzielt, ist der Gewinner). Das Spiel beginnt mit der ‚Anfangsrunde‘, wie oben in den Spielregeln für die Einzelrunde beschrieben. Nach dem Ende der ersten Runde (und den darauffolgenden Runden) geschehen zwei wichtige Dinge:

Ein ‚Sumo‘ ist Geboren! Der Spieler, der die erste (oder vorherige) Runde gewonnen hat, legt einen achteckigen ‚Sumo-Ring‘ auf den Drachenturm, der ein Quadrat in der ‚Heim-Reihe‘ des Gegners erreicht hat. Hierzu wird der größte Sumo-Ring benutzt, der ungefähr auf der Mitte des Turms sitzen sollte. Dieser Turm ist jetzt der ‚Sumo‘-Drachenturm. Er ist in der Anzahl der Quadrate beschränkt, die er durchqueren kann, aber er hat besondere Fähigkeiten, die es ihm erlauben, einen Zug zu machen, der der ‚Sumo-Stoß‘ genannt wird. Beide Aspekte der Sumo-Türme werden in den weiteren Abschnitten erläutert. Anmerkung: Wenn die erste (oder vorherige Runde) in einer ‚Stillstand‘-Situation endete, legt der Spieler, der den Stillstand nicht verursacht hat, den achteckigen ‚Sumo-Ring‘ auf den Turm, der die gleiche Farbe hat wie das Quadrat, auf das sein Gegner den letzten Zug gemacht hat. In dem oben beschriebenen ‚Stillstand‘-Beispiel (Abbildungen 6(a) bis 6(e)), nimmt Wolfgang einen Sumo-Ring und legt ihn über seinen roten Turm (weil dies die Farbe des Quadrates ist, auf das Ralf seinen letzten Zug gemacht hat).

Die Drachentürme Formieren Sich Neu! Die Türme kehren in ihre jeweilige Heim-Reihe zurück, bereit für die nächste Runde. Die Reihenfolge, in der sich die Türme für diese neue Runde formieren, wird von dem Gewinner der ersten (oder vorherigen) Runde bestimmt, der jetzt die Wahl hat „von links“ oder „von rechts zu besetzen“. Dies wird unten genauer beschrieben. Nachdem der Spieler entweder von links oder von rechts besetzt hat, muss sein Gegner seine Heim-Reihe in die gleiche Richtung besetzen.

Die Methoden, mit denen die Drachentürme zu Beginn jeder neuen Runde formiert werden, werden von den unten aufgeführten Regeln bestimmt. Diese Seite kann als Kurzversion der Spielregeln benutzt werden, die bei einem Standard-Spiel gelten (zusätzlich zu den grundsätzlichen Spielregeln). Auf den folgenden Seiten befindet sich eine ausführlichere Beschreibung dieser Regeln (und Beispiele für ihre Benutzung). Die in den Beschreibungen erwähnten Diagramme sind in dem Heft ‚Beispielzüge‘ zu finden, das in diesem Spiel enthalten ist.

BESETZEN DER HEIM-REIHE

Regeln, die das Besetzen der Heim-Reihe von links oder rechts ERKLÄREN:



Regel B1: Der Spieler, der die vorherige Runde gewonnen hat (der Verteidiger in der neuen Runde), bestimmt, ob er seine Heim-Reihe von links oder von rechts besetzen will.

Regel B2: Der Spieler, der die vorherige Runde verloren hat (der Herausforderer in der neuen Runde), muss dann seine Reihe in der gleichen Richtung wie der Verteidiger besetzen.

Regel B3: Wenn der Verteidiger sich entscheidet, seine Heim-Reihe von links zu besetzen, wählt jeder Spieler (zuerst der Verteidiger, dann der Herausforderer) abwechselnd einen Turm. Die Ordnung wird dadurch bestimmt, in welcher Reihe sich jeder Turm befindet und die Position jedes Turm innerhalb der Reihe (siehe unten). Die Spieler setzen dann abwechselnd je einen Turm auf die Quadrate in ihrer Heim-Reihe, angefangen mit dem braunen Quadrat auf der linken Seite und weiter bis zum orangefarbenen Quadrat auf der rechten Seite.

Regel B4: Wenn der Verteidiger sich entscheidet, seine Heim-Reihe von rechts zu besetzen, wählt jeder Spieler (zuerst der Verteidiger, dann der Herausforderer) abwechselnd einen Turm. Die Reihenfolge wird dadurch bestimmt, in welcher Reihe sich jeder Turm befindet und die Position jedes Turm innerhalb der Reihe (siehe unten). Die Spieler setzen dann abwechselnd je einen Turm auf die Quadrate in ihrer Heim-Reihe, angefangen mit dem orangefarbenen Quadrat auf der rechten Seite und weiter bis zum braunen Quadrat auf der linken Seite.

SUMO-FÄHIGKEITEN UND -BESCHRÄNKUNGEN!

REGELN FÜR DIE SUMO-DRACHENTÜRME :



Regel S1: Ein Sumo-Turm ist stärker, aber langsamer als ein normaler Drachenturm. Er darf maximal 5 Plätze weit in einer geraden Linie geschoben werden, entweder direkt nach vorn oder diagonal nach vorn. Diese Einschränkung der Bewegung kann manchmal kritisch sein, insbesondere, wenn sie den Sumo-Turm daran hindert, die Heim-Reihe des Gegners zu erreichen, wenn er seinen Zug sechs oder sieben Plätze entfernt von der Heim-Reihe des Gegners beginnt.

Regel S2: Da der Sumo-Turm stärker als ein normaler Turm ist, kann er gegen den normalen Turm des Gegners einen Zug ausführen, der sich ‚Sumo-Stoß‘ nennt. Dazu muss der normale Drachenturm des Gegners unmittelbar auf dem Quadrat vor dem Sumo-Turm stehen, und der Gegner muss seinen vorherigen Zug auf einem Quadrat beendet haben, das der Farbe des Sumo-Turms entspricht. Wenn dies zutrifft, hat der Spieler die Möglichkeit, einen Sumo-Stoß gegen den gegnerischen Turm auszuführen. Das heißt, dass



der Sumo-Turm einen Platz nach vorne bewegt wird und somit den Turm des Gegners einen Platz nach hinten schiebt.

Regel S3: Direkt nach dem Sumo-Stoß muss der Gegner eine Runde aussetzen und der ursprüngliche Spieler (also derjenige, der den Sumo-Stoß ausgeführt hat) ist sofort wieder am Zug, wobei er den Drachenturm benutzt, dessen Farbe der des Quadrats entspricht, auf das der Turm des Gegners geschoben wurde.

Regel S4: Ein Sumo-Stoß kann nicht diagonal ausgeführt werden. Die geschobene Spielfigur muss auf dem Quadrat direkt vor dem Sumo stehen, wenn der Stoß ausgeführt wird.

Regel S5: Hinter der geschobenen Spielfigur muss ein freies Quadrat sein, auf das sie geschoben werden kann. Die Farbe dieses Quadrats bestimmt, welche Farbe der Turm hat, den der Spieler für den nächsten Zug nimmt, wenn sein Gegner aussetzen muss.

Regel S6: Ein Sumo kann keine Spielfigur zurückstoßen, die auf ihrer Heim-Reihe steht (d.h. er kann die Figur nicht ‚vom Brett hinunterstoßen‘).

Regel S7: Ein Sumo kann nicht mehr als eine Spielfigur mit einem Zug zurückstoßen.

Regel S8: Ein Sumo kann keinen anderen Sumo stoßen.

Regel S9: Ein Spieler kann nur Sumo-Stöße gegen die Figuren seines Gegners durchführen, nicht gegen seine eigenen Figuren.

Regel S10: Ein Sumo-Stoß ist eine Option, die der Spieler nicht ausführen muss, wenn es andere mögliche diagonale Vorwärtszüge gibt, die die Spielfigur, die gestoßen werden könnte, umgehen können.

Regel S11: Wenn der Sumo-Stoß jedoch die einzige Möglichkeit ist, um mit dem betreffenden Turm einen Zug auszuführen, muss der Spieler den Sumo-Stoß ausführen (d.h. der Spieler darf nicht einfach ‚aussetzen‘ und nichts tun, wenn ein Sumo-Stoß möglich ist). Wenn diese Situation entsteht, muss der Spieler den Sumo-Stoß ausführen und darf bei diesem Zug nicht aussetzen.

Besetzen der Reihen von Links oder Rechts

Für die zweite und alle folgenden Runden in einem Spiel beginnen die Türme die Runde nicht ‚auf ihrer eigenen Farbe‘. Sie können in zwei verschiedenen Weisen aufgestellt werden, und dies wird von dem Gewinner der vorherigen Runde bestimmt.

Dieser Spieler ist der Verteidiger in der neuen Runde und kann eine der beiden folgenden Methoden wählen:

- Besetzung von links (wenn er von links besetzt, muss sein Gegner die Besetzung der Reihen auch von links vornehmen)
- Besetzung von rechts (wenn er von rechts besetzt, muss sein Gegner die Besetzung der Reihen auch von rechts vornehmen)

Die Wahl der Besetzung entweder von links oder von rechts gibt dem Verteidiger zwei Aufstellungsmöglichkeiten. Dies hilft ihm schwache Positionen zu vermeiden, die der Herausforderer leicht angreifen kann. Wenn man öfter Kamisado gespielt hat, lernt man, wie diese Positionen aussehen. Ein Verteidiger wird dann versuchen sie zu vermeiden und ein Herausforderer wird versuchen, sie zu identifizieren und anzugreifen.

Im folgenden Beispiel hat Alain gerade David in der ersten Runde eines Standard-Spiels geschlagen und muss entscheiden, ob er von links oder rechts besetzt. Die möglichen Ergebnisse sind in den Abbildungen 7(a) bis 7(h) illustriert.



Abbildung 7(a) Alains lilafarbener Turm hat sich gerade 5 Plätze diagonal nach vorne auf einem Quadrat in Davids Heim-Reihe platziert. Alain hat jetzt die erste Runde gewonnen.

Auf Alains lilafarbenen Turm wird ein Sumo-Ring gelegt, um ihn damit als Sumo-Turm zu markieren. Sumo-Ringe fungieren auch als Punktesystem für das Spiel. Dieser Sumo-Ring dient als permanenter Hinweis, dass Alain einen Punkt erzielt hat. Er muss jetzt entscheiden, ob er in Vorbereitung der nächsten Runde, in der er den Verteidiger spielen wird, die Besetzung von links oder von rechts vornimmt.

Abbildungen 7(b) bis 7(d) zeigen, was passiert, falls 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 Türme auf den Quadraten in seiner Heim-Reihe in der folgenden Reihenfolge besetzen muss: **braunes** Quadrat, **grünes** Quadrat, **rotes** Quadrat, **gelbes** Quadrat, **rosafarbenes** Quadrat, **lilafarbenes** Quadrat, **blaues** Quadrat und zuletzt das **orangefarbene** Quadrat. Die Reihenfolge, in der die Türme ausgewählt werden, um diese Positionen zu besetzen, hängt von ihren Positionen am Ende der vorherigen Runde ab; zuerst davon, in welcher Reihe sie am Ende der Runde standen, zweitens davon, welche Türme am weitesten links in jeder Reihe standen. Das Spielbrett in diesem Diagramm wird von Alains Perspektive aus gezeigt. Seine Heim-Reihe ist markiert und die anderen Reihen sind als ‚Reihe 2‘, ‚Reihe 3‘, ‚Reihe 4‘ ... bis ‚Reihe 8‘ gekennzeichnet, welche am weitesten von Alain entfernt ist und daher Davids Heim-Reihe ist. Die Reihenfolge, in der er diese Quadrate mit seinen Türmen besetzen muss, ist durch die Zahl auf jedem Turm angegeben. Alain muss zuerst die Türme, die noch in seiner Heim-Reihe sind, so weit wie möglich links positionieren.

Nehmen wir also zuerst den, der am weitesten links steht:

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



- **Sein blauer Turm (2) steht auf dem grünen Quadrat**

Jetzt muss Alain die Türme neu aufstellen, die auf den anderen Reihen stehen. Die Reihen 2 und 3 sind leer. Reihe 4 enthält seinen orangefarbenen Turm, also:

- **wird sein orangefarbener Turm (3) auf das rote Quadrat gestellt**

Reihe 5 enthält seinen roten und seinen rosafarbenen Turm. Wenn wir also den am weitesten links stehenden zuerst platzieren:

- **wird sein roter Turm (4) auf das gelbe Quadrat gestellt**

- **sein rosafarbener Turm (5) wird auf das rosafarbene Quadrat gestellt**

Reihe 6 enthält seinen gelben Turm, also:

- **wird sein gelber Turm (6) auf das lilafarbene Quadrat gestellt**

Reihe 7 enthält seinen grünen Turm, also:

- **wird sein grüner Turm (7) auf das blaue Quadrat gestellt**

Reihe 8 enthält seinen lilafarbenen (Sumo-)Turm, also:

- **wird sein lilafarbener Turm (8) auf das orangefarbene Quadrat gestellt**

Alains neue Aufstellung für die nächste Runde ist somit komplett.



Abbildung 7(c) Jetzt muss David ebenfalls seine Türme in neuer Besetzung von links aufstellen. Er hat hier nicht die Wahl, denn der Herausforderer muss seine Besetzung immer in die gleiche Richtung vornehmen wie der Verteidiger. Dieses Diagramm zeigt Alains Spielfiguren bereits in Position und von links aus besetzt wie in der oben beschriebenen Methode. Die Reihen sind jetzt von Davids Perspektive aus markiert, wobei seine Heim-Reihe oben gezeigt wird und Reihen 2 bis 8 nach unten hin verlaufen. Es ist zu beachten, dass von David gesehen ‚links‘ auf der gegenüberliegenden Seite liegt, so dass das Besetzen von links wieder heißt, dass die Quadrate in der Reihenfolge braunes Quadrat, grünes Quadrat, rotes Quadrat, gelbes Quadrat, rosafarbenes Quadrat, lilafarbenes Quadrat, blaues Quadrat und zuletzt orangefarbenes Quadrat besetzt werden. Die Reihenfolge, in der er seine Türme zum Besetzen der Quadrate benutzen muss, wird in dem Diagramm durch die Zahlen angegeben, mit denen jeder Turm markiert ist. David positioniert zuerst alle Türme, die bereits in seiner Heim-Reihe stehen, einen nach dem anderen, von links aus, wobei er den, der am weitesten links steht, zuerst aufstellt.

- **Sein grüner Turm (1) wird auf das braune Quadrat gestellt**

- **Sein roter Turm (2) wird auf das grüne Quadrat gestellt**

- **Der gelbe Turm (3) wird auf das rote Quadrat gestellt**

David muss jetzt die Türme neu aufstellen, die auf den anderen Reihen stehen. Reihe 2 ist leer.



Reihe 3 enthält seinen rosafarbenen Turm, also:

- **wird sein rosafarbener Turm (4) auf das gelbe Quadrat gestellt**

Reihe 4 enthält seinen braunen und seinen orangefarbenen Turm, also wird, von links angefangen:

- **sein brauner Turm (5) auf das rosafarbene Quadrat gestellt**

- **sein orangefarbener Turm (6) wird auf das lilafarbene Quadrat gestellt**

Reihe 5 ist leer.

Reihe 6 enthält seinen blauen Turm, also:

- **wird sein blauer Turm (7) auf das blaue Quadrat gestellt**

Reihe 7 enthält seinen lilafarbenen Turm, also:

- **wird sein lilafarbener Turm (8) auf das orangefarbene Quadrat gestellt**

Davids neue Besetzung seiner Heim-Reihe für die neue Runde ist somit komplett.

Abbildung 7(d) Hier werden die Aufstellungen der Türme beider Spieler auf ihren Heim-Reihen gezeigt, nachdem beide Spieler sie ‚von links‘ besetzt haben.

Nehmen wir jetzt an, dass Alain sich statt dessen entschieden hat, die Heim-Reihe von rechts zu besetzen.



Abbildung 7(e) Die Türme werden neu in der Heim-Reihe aufgestellt, wobei diesmal auf der anderen Seite (also von rechts) angefangen wird. Die Türme müssen also auf den Quadraten der Heim-Reihe in der folgenden Reihenfolge aufgestellt werden: orangefarbenes Quadrat, blaues Quadrat, lilafarbenes Quadrat, rosafarbenes Quadrat, gelbes Quadrat, rotes Quadrat, grünes Quadrat und zuletzt das braune Quadrat auf der linken Seite. Auch hier zeigen wieder die Zahlen auf den Türmen im Diagramm die Reihenfolge, in der die Türme für ihre Platzierung in der Heim-Reihe gewählt werden. Die Reihen werden aus Alains Sicht gezeigt. Auch jetzt werden wieder die Türme, die bereits in der Heim-Reihe sind, zuerst bewegt und werden so weit rechts wie möglich aufgestellt, angefangen mit dem Turm, der schon am weitesten rechts steht.

- **Sein blauer Turm (1) wird auf das orangefarbene Quadrat gestellt**

- **Sein brauner Turm (2) wird auf das blaue Quadrat gestellt**

Jetzt muss Alain seine Türme platzieren, die in den anderen Reihen stehen. Reihe 2 und 3 sind leer.

Reihe 4 enthält seinen orangefarbenen Turm, also:

- **wird sein orangefarbener Turm (3) auf das lilafarbene Quadrat gestellt**

Reihe 5 enthält seinen rosafarbenen und seinen roten Turm. Also wird, angefangen mit dem am weitesten rechts stehenden Turm:

- **sein rosafarbener Turm (4) auf das rosafarbene Quadrat gestellt**

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

Reihe 6 enthält seinen gelben Turm, also:

- wird sein gelber Turm (6) auf das rote Quadrat gestellt

Reihe 7 enthält seinen grünen Turm, also:

- wird sein grüner Turm (7) auf das grüne Quadrat gestellt

Reihe 8 enthält seinen lilafarbenen (Sumo)-Turm, also:

- wird sein lilafarbener Turm (8) auf das braune Quadrat gestellt



Alains neu aufgestellte Heim-Reihe für die neue Runde ist somit komplett (mit Besetzung von rechts).



Abbildung 7(f) Hier wird die Position von Alains Türmen gezeigt, nachdem er sie von rechts aufgestellt hat. Jetzt muss David seine eigenen Türme von rechts angefangen auf seiner Heim-Reihe aufstellen (was auch hier wieder bedeutet, dass der erste Turm auf das orangefarbene Quadrat gestellt wird. Auch hier zeigen wieder die Zahlen auf den Türmen im Diagramm die Reihenfolge, in der die Türme für ihre Platzierung in der Heim-Reihe gewählt werden. Die Reihen werden jetzt von Davids Perspektive gezeigt. Er wird die Türme in der durch die Zahlen im Diagramm angegebenen Reihenfolge auf die Quadrate in seiner Heim-Reihe stellen, angefangen mit dem am weitesten rechts liegenden (orangefarbenen) Quadrat, und die Reihe nach und nach besetzen, bis der letzte Turm (der lilafarbene Turm auf Reihe 7) auf dem letzten Quadrat (also dem braunen) in Davids Heim-Reihe steht.

Abbildung 7(g) Hier werden die Aufstellungen der Türme beider Spieler auf ihren Heim-Reihen gezeigt, nachdem beide Spieler sie ‚von rechts‘ besetzt haben.

Abbildung 7(h) Dieses Beispiel wurde von einem echten Spiel genommen. Alain entschloss sich, von links zu besetzen, wie in diesem Diagramm gezeigt wird. Das war wahrscheinlich die bessere Wahl. In Abbildung 7(g) ist zu sehen, dass die Besetzung von rechts Alains gelben Turm in eine Position gebracht hätte, in der das gelbe Quadrat direkt vor ihm gelegen hätte. Dies wäre ein schwacher Punkt in seiner Verteidigungslinie gewesen, den David eventuell angegriffen hätte.

Es gilt daran zu denken, dass ein Sumo-Turm maximal fünf Plätze weit ziehen darf (**Regel S1**). Dieses Diagramm zeigt die möglichen Züge, die Alain mit seinem lilafarbenen Drachenturm machen kann, falls er seinen Eröffnungszug mit diesem Turm machen möchte.

Wie und wann wird ein ‚Sumo-Stoß‘ ausgeführt?

Die unten gezeigten Beispiele sollten zusammen mit dem Abschnitt „SUMO-FÄHIGKEITEN UND –BESCHRÄNKUNGEN“ gelesen werden. Es ist wichtig, daran zu denken, dass der Turm, der von dem Sumo-Turm geschoben wird, direkt vor dem Sumo-Turm stehen muss (**Regel S2**), NICHT schräg (also diagonal) vor ihm (**Regel S4**). Hinter dem geschobenen Turm muss sich ein leeres Quadrat befinden, auf das der Turm geschoben werden kann (**Regel S5**). Der Turm, der den Stoß erhält, darf nicht auf seiner eigenen Heim-Reihe stehen (**Regel S6**). Der Turm, der den Stoß erhält, muss ein ‚normaler‘ Drachenturm sein und kein Sumo (**Regel S8**). Der Turm muss einer der Türme des anderen Spielers sein (**Regel S9**).

Die Abbildungen 8(a) bis 8(f) zeigen Beispiele von Situationen, in denen Sumo-Stöße ausgeführt werden können. Hier benutzt Pete die goldenen Drachen und Alain hat die schwarzen Drachen:



Abbildung 8(a) Alain hat seinen orangefarbenen Turm zwei Plätze diagonal nach vorn auf ein lilafarbenes Quadrat geschoben.

Abbildung 8(b) Pete muss jetzt einen Zug mit seinem lilafarbenen Turm, der ein Sumo ist, machen. Wenn er möchte, kann er einen ‚normalen‘ diagonalen Zug machen, entweder auf ein lilafarbenes oder ein grünes Quadrat. (**Regel S10**).

Abbildung 8(c) Andererseits hat er auch die Möglichkeit, einen Sumo-Stoß auszuführen, indem er seinen lilafarbenen Turm direkt einen Platz nach vorn schiebt und damit Alains roten Turm einen Platz nach hinten schiebt, auf ein gelbes Quadrat (**Regel S2**).

Abbildung 8(d) Da Alains Turm ‚vom Sumo gestoßen‘ wurde, muss er eine Runde aussetzen und Pete macht sofort wieder einen Zug (**Regel S3**). Da Alains Turm auf ein gelbes Quadrat geschoben wurde, nimmt Pete seinen gelben Turm für seinen nächsten Zug. Die Zugmöglichkeiten für seine gelbe Spielfigur werden in dieser Abbildung gezeigt.

Abbildung 8(e) In diesem Diagramm wird ein anderes Szenario gezeigt. Alain hat seinen orangefarbenen Turm vier Plätze diagonal nach vorn auf ein lilafarbenes Quadrat geschoben (anstatt nur zwei Plätze wie in Abbildung 8(a)).

Abbildung 8(f) Pete muss jetzt einen Sumo-Stoß ausführen (wieder schiebt er seinen lilafarbenen Turm einen Platz nach vorn und schiebt dabei Alains roten Turm einen Platz nach hinten auf das gelbe Quadrat). Pete hat hier keine Wahl. Es gibt nicht die Möglichkeit, eine Runde ‚auszusetzen‘ (**Regel S11**). Wie im vorigen Beispiel zieht Pete sofort wieder mit seinem gelben Turm, weil Alains Turm durch den Sumo-Stoß rückwärts auf ein gelbes Quadrat geschoben wurde. Die Zugmöglichkeiten, die Pete mit seinem gelben Turm hat, sind die gleichen wie zuvor.

Endabrechnung für ein Standard-Spiel

Ein Standard-Spiel wird bis zu 3 Punkten gespielt (d.h. der erste Spieler, der 3 Punkte erzielt, ist der Gewinner). Jedes Mal, wenn eine Runde gewonnen wird, erhält der Turm, der die Heim-Reihe des Gegners

erreicht hat, einen Sumo-Ring. Der erste Ring auf einem Turm kennzeichnet diesen Turm als Sumo-Turm und ist einen Punkt wert. Aber der zweite Ring, der auf einen Turm gelegt wird, kennzeichnet diesen Turm als ‚Doppel-Sumo-Turm‘ und ist zwei Punkte wert. Wenn also ein Sumo-Turm die Heim-Reihe des Gegners erreicht, wird er ein Doppel-Sumo und ist insgesamt drei Punkte wert (einen Punkt für den ersten Ring und zwei Punkte für den zweiten Ring).

Der Gewinner in einem Standard-Spiel ist also entweder:

- der erste Spieler, der drei verschiedene Sumo-Drachentürme erhält; oder
- der erste Spieler, der einen Doppel-Sumo-Drachenturm dadurch bekommt, dass er einen Sumo-Turm in die Heim-Reihe seines Gegners gesetzt hat.

Anmerkung: Die Sumo-Ringe stellen ein ganz einfaches und sichtbares Endabrechnungssystem für das Spiel dar. Man kann selbst während des Spiels leicht den jeweiligen Stand berechnen, indem man die Sumo-Türme der beiden Spieler zählt. Es gilt auch zu beachten, dass ein Standard-Spiel, in dem ein Sumo-Turm entsteht, beendet ist, sobald der zweite Ring auf den Turm gelegt wird. Doppel-Sumos spielen also nie eine aktive Rolle in Standard-Spielen, obwohl sie eine bedeutende Rolle in Langen Spielen und Marathon-Spielen einnehmen können (siehe unten).



Spielmethode (Langes Spiel)

Ein Standard-Spiel wird bis zu 7 Punkten gespielt (d.h. der Gewinner ist der Spieler, der zuerst 7 Punkte erzielt. Das Spiel beginnt mit der ‚Anfangsrunde‘, genau wie in der obigen Beschreibung des Einzel-Rundenspiels. Nach dem Ende der ersten Runde (und der weiteren Runden), geschehen zwei wichtige Dinge:

Ein ‚Sumo‘ (oder ‚Doppel-Sumo‘) wird geboren! Der Gewinner der ersten (oder der vorherigen) Runde legt einen achteckigen ‚Sumo-Ring‘ über den entsprechenden Drachenturm (wie im Abschnitt für das Standard-Spiel beschrieben). Wenn der Turm noch keinen Sumo-Ring hat (d.h. es ist ein ‚normaler‘ Turm), wird der größte Sumo-Ring benutzt. Aber wenn der Turm schon einen Sumo-Ring hat, wird ein mittelgroßer Sumo-Ring darübergelegt, und dieser sollte über dem größeren Ring liegen. Der Turm ist jetzt ein ‚Doppel-Sumo-Turm‘ (siehe unten).

Die Drachentürme formieren sich neu! Die Türme werden in die jeweiligen Heim-Reihen der Spieler zurückgestellt, bereit für die nächste Runde. Dies wird genau wie im Standard-Spiel ausgeführt. Der Verteidiger hat die Wahl, ob die Türme von links oder rechts aufgestellt werden und der Herausforderer muss seine Spielfiguren von der gleichen Seite aus wie der Verteidiger aufstellen.

DOPPEL-SUMO-TÜRME: FÄHIGKEITEN UND BESCHRÄNKUNGEN!

DIE REGELN BLEIBEN DIE GLEICHEN WIE OBEN ANGEGEBEN FÜR DIE SUMO-DRACHENTÜRME FÜR DOPPEL-SUMO-DRACHENTÜRME GELTEN JETZT ZUSÄTZLICHE REGELN:



Regel DS1: Ein Doppel-Sumo-Drachenturm ist stärker, aber langsamer als ein ‚normaler‘ Drachenturm oder Sumo-Drachenturm. Er darf maximal 3 Plätze weit in einer geraden Linie geschoben werden, entweder direkt nach vorn oder diagonal nach vorn.

Regel DS2: Da der Doppel-Sumo-Turm stärker als ein normaler Turm oder ein Sumo-Turm ist, kann er gegen entweder einen oder zwei Türme des Gegners einen ‚Sumo-Stoß‘ ausführen. Dazu müssen die Drachentürme des Gegners vor diesem Zug unmittelbar auf den Quadraten vor dem Doppel-Sumo-Turm stehen, und der Gegner muss seinen vorherigen Zug auf einem Quadrat beendet haben, das der Farbe des Doppel-Sumo-Turms entspricht. Wenn dies zutrifft, hat der Spieler die Möglichkeit, einen Sumo-Stoß gegen den/die gegnerischen Türme auszuführen. Das heißt, dass der Doppel-Sumo-Turm einen Platz nach vorne bewegt wird und somit den/die Türme des Gegners einen Platz nach hinten schiebt.

Regel DS3: Direkt nach dem Sumo-Stoß muss der Gegner eine Runde aussetzen und der ursprüngliche Spieler (also derjenige, der den Sumo-Stoß ausgeführt hat) ist sofort wieder am Zug, wobei er den Drachenturm benutzt, dessen Farbe der des Quadrats entspricht, auf das der Turm des Gegners geschoben wurde. Wenn zwei Türme verschoben wurden, benutzt der Spieler den Turm, dessen Farbe dem Quadrat entspricht, auf das der ‚hintere‘ der zwei Drachentürme geschoben wurde (d.h. es ist immer die Farbe des ‚leeren Quadrats‘ hinter den ‚gestoßenen‘ Türmen, die entscheidend ist – siehe **Regel DS5** unten).

Regel DS4: Ein Doppel-Sumo-Turm kann Sumo-Stöße nicht diagonal ausführen. Die geschobene/n Spielfigur/en müssen auf dem Quadrat direkt vor dem Doppel-Sumo stehen, wenn der Stoß ausgeführt wird.

Regel DS5: Hinter der/dem geschobenen Spielfigur/en muss ein freies Quadrat sein, auf das sie geschoben werden können. Die Farbe dieses Quadrats bestimmt, welche Farbe der Turm hat, den der Spieler für den nächsten Zug nimmt, wenn sein Gegner aussetzen muss.

Regel DS6: Ein Doppel-Sumo kann keine Spielfigur zurückstoßen, die auf ihrer Heim-Reihe steht (d.h. er kann die Figur nicht ‚vom Brett hinterstoßen‘). Wenn also zwei gegnerische Spielfiguren direkt vor dem Doppel-Sumo stehen und die hintere der beiden Spielfiguren steht auf ihrer eigenen Heim-Reihe, kann bei



diesem Zug kein Sumo-Stoß mit dem Doppel-Sumo ausgeführt werden.

Regel DS7: Ein Doppel-Sumo kann nicht mehr als zwei Spielfiguren mit einem Zug zurückstoßen.

Regel DS8: Ein Doppel-Sumo kann keinen anderen Doppel-Sumo stoßen. Er kann jedoch zwei Türme zurückstoßen, vorausgesetzt, dass diese Türme entweder ‚normale‘ Drachentürme sind oder Sumo-Türme. Das heißt, dass er (höchstens) zwei Sumo-Türme in einem Zug zurückstoßen kann.

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

Die unten gezeigten Beispiele für einen ‚Sumo-Stoß‘ sollten zusammen mit dem Abschnitt **„DOPPEL-SUMO-TÜRME: FÄHIGKEITEN UND BESCHRÄNKUNGEN!“** gelesen werden. Es ist wichtig, daran zu denken, dass der Turm, der von dem Doppel-Sumo-Turm geschoben wird, direkt vor dem Doppel-Sumo-Turm stehen muss (**Regel DS2**), NICHT schräg (also diagonal) vor ihm (**Regel DS4**). Hinter dem geschobenen Turm/den geschobenen Türmen muss sich ein leeres Quadrat befinden, auf das der Turm/die Türme geschoben werden können (**Regel DS5**). Keiner der Türme, die den Stoß erhalten, darf auf seiner eigenen Heim-Reihe stehen (**Regel DS6**). Alle Türme, die gestoßen werden, müssen normale Drachentürme oder Sumos sein (**Regel DS8**). Der Turm/Die Türme müssen dem anderen Spieler gehören (**Regel S9**).

Die Abbildungen 9(a) bis 9(e) zeigen Beispiele von Situationen, in denen Sumo-Stöße mit Doppel-Sumo-Türmen ausgeführt werden können. Hier benutzt Alan die goldenen Drachen. Ludmilla hat die schwarzen Drachen und gewinnt mit fünf zu drei Punkten in einem Langes Spiel:



Abbildung 9(a) Alan hat seinen rosafarbenen Turm zwei Plätze diagonal nach vorn auf ein grünes Quadrat geschoben.

Abbildung 9(b) Ludmilla muss jetzt einen Zug mit ihren grünen Turm, der ein Doppel-Sumo ist, machen. Wenn sie möchte, kann sie einen ‚normalen‘ diagonalen Zug machen, entweder auf ein blaues, ein rosafarbenes oder ein grünes Quadrat (**Regel S10**). Andererseits hat sie auch die Möglichkeit, einen Sumo-Stoß auszuführen, indem sie ihren grünen Turm direkt einen Platz nach vorn schiebt und damit Alans blauen und seinen gelben (Sumo-)Turm einen Platz nach hinten schiebt, so dass der ‚hintere‘ Turm (der gelbe) auf ein grünes Quadrat geschoben wird (**Regel DS2**).

Abbildung 9(c) Da Alans Turm „vom Sumo gestoßen“ wurde, muss er eine Runde aussetzen und Ludmilla macht sofort wieder einen Zug (**Regel DS3**). Da Alans ‚hinterer‘ Turm auf ein grünes Quadrat geschoben wurde, nimmt Ludmilla ihren grünen Doppel-Sumo-Turm noch einmal für ihren nächsten Zug. Das heißt, sie schiebt ihren grünen Turm direkt ein Quadrat nach vorn weiter und schiebt damit Alans blauen und seinen gelben Turm einen Platz nach hinten, so dass der gelbe Turm jetzt auf einem rosafarbenen Quadrat steht.

Abbildung 9(d) Alan setzt noch eine Runde aus und Ludmilla macht gleich wieder einen Zug, diesmal mit ihrem rosafarbenen Sumo-Turm (**Regel DS3**). Sie kann diesen Turm drei Plätze nach vorn auf Alans Heim-Reihe schieben, gewinnt so die Runde und erhält zwei Punkte (damit gewinnt sie das Spiel mit sieben zu drei Punkten).

Abbildung 9(e) Eine andere Möglichkeit für Ludmilla wäre es jedoch, nach dem ersten Sumo-Stoß (anstatt des zweiten Stoßes) ihren grünen Doppel-Sumo-Turm drei Plätze diagonal nach links auf Alans Heim-Reihe zu schieben (**Regel S10**). Da diese Runde dann mit einem Doppel-Sumo endet, würde sie vier anstatt zwei Punkte erhalten und das Spiel mit neun zu drei Punkten gewinnen.

Endabrechnung für ein Langes Spiel

Ein Langes Spiel wird bis zu 7 Punkten gespielt (d.h. der erste Spieler, der 7 Punkte erzielt, ist der Gewinner). Jedes Mal, wenn eine Runde gewonnen wird, erhält der Turm, der die Heim-Reihe des Gegners erreicht hat, einen Sumo-Ring. Der erste Ring auf einem Turm kennzeichnet diesen Turm als Sumo-Turm und ist einen Punkt wert. Aber der zweite Ring, der auf einen Turm gelegt wird, kennzeichnet diesen Turm als ‚Doppel-Sumo-Turm‘ und ist zwei Punkte wert. Wenn also ein Sumo-Turm die Heim-Reihe des Gegners erreicht, wird er ein Doppel-Sumo und ist insgesamt **drei Punkte** wert (**einen Punkt** für den ersten Ring und **zwei Punkte** für den zweiten Ring). Wenn ein Doppel-Sumo-Turm die Heim-Reihe des Gegners erreicht, erhält dieser Turm einen dritten Ring. Dieser Ring ist der kleinste und sitzt oben um die Zinnen des Turms. Der Turm ist jetzt ein Dreifacher Sumo und sein dritter Ring ist vier Punkte wert. Der Gesamtwert des Dreifachen Sumo-Turms ist also **sieben Punkte** (**ein Punkt** für den ersten Ring, **zwei Punkte** für den zweiten Ring und **vier Punkte** für den dritten Ring).

Der Gewinner in einem Langes Spiel ist also entweder:

- der erste Spieler, der sieben verschiedene Sumo-Drachentürme erhält; oder
- der erste Spieler, der sieben oder mehr Punkte mit Sumo- und Doppel-Sumo-Drachentürmen erzielt (Doppel-Sumo-Türme sind jeder insgesamt drei Punkte wert); oder
- der erste Spieler, der einen Dreifachen Sumo-Turm dadurch erhält, dass er einen Doppel-Sumo-Turm in die Heim-Reihe seines Gegners gesetzt hat.

Anmerkung: Während es möglich ist, einen Dreifachen Sumo-Turm in einem Langes Spiel zu bekommen, ist das Spiel beendet, sobald der dritte Ring auf den Turm gelegt wird. Dreifache Sumos spielen also nie eine aktive Rolle in Langes Spielen, obwohl sie eine bedeutende Rolle in Marathon-Spielen einnehmen können (siehe unten).



Spielmethode (Marathon-Spiel)

Ein Standard-Spiel wird bis zu 15 Punkten gespielt (d.h. der Gewinner ist der Spieler, der zuerst 15 Punkte erzielt). Das Spiel beginnt mit der ‚Anfangsrunde‘, genau wie in der obigen Beschreibung des Einzel-Rundenspiels. Nach dem Ende der ersten Runde (und der weiteren Runden), geschehen zwei wichtige Dinge:

Ein ‚Sumo‘ (oder ‚Doppel-Sumo‘ oder ‚Dreifacher Sumo‘) wird geboren! Der Gewinner der ersten (oder der vorherigen) Runde legt einen achteckigen ‚Sumo-Ring‘ über den entsprechenden Drachenturm (wie in den Abschnitten für Standard-Spiel oder Langes Spiel beschrieben). Wenn der Turm noch keinen Sumo-Ring hat (d.h. es ist ein ‚normaler‘ Turm), wird der größte Sumo-Ring benutzt. Aber wenn der Turm schon einen Sumo-Ring hat, wird ein mittelgroßer Sumo-Ring darübergelegt, und dieser sollte über dem größeren Ring liegen. Der Turm ist jetzt ein ‚Doppel-Sumo-Drachenturm‘. Wenn der Turm schon ein Doppel-Sumo-Drachenturm ist, wird ein kleiner Ring darübergelegt, der oben um die Zinnen des Turms herum liegt. Dieser Turm ist jetzt ein ‚Dreifacher Sumo-Turm‘ (siehe unten).

Die Drachentürme formieren sich neu! Die Türme werden in die jeweiligen Heim-Reihen der Spieler zurückgestellt, bereit für die nächste Runde. Dies wird genau wie im Standard-Spiel oder im Langes Spiel ausgeführt. Der Verteidiger hat die Wahl, ob die Türme von links oder rechts aufgestellt werden und der Herausforderer muss seine Spielfiguren von der gleichen Seite aus wie der Verteidiger aufstellen.

DREIFACHE SUMO-TÜRME: FÄHIGKEITEN UND BESCHRÄNKUNGEN!

DIE REGELN BLEIBEN DIE GLEICHEN WIE OBEN ANGEGEBEN FÜR DIE SUMO- UND DOPPEL-SUMO-DRACHENTÜRME. FÜR DREIFACHE-SUMO-DRACHENTÜRME GELTEN JETZT ZUSÄTZLICHE REGELN:



Regel DrS1: Ein Dreifacher Sumo-Drachenturm ist stärker, aber langsamer als ein ‚normaler‘ Drachenturm, Sumo-Drachenturm oder Doppel-Sumo-Drachenturm. Er darf nur einen Platz weit in einer geraden Linie geschoben werden, entweder direkt nach vorn oder diagonal nach vorn.

Regel DrS2: Da der Dreifache Sumo-Turm stärker ist als ein normaler Turm, ein Sumo-Turm oder Doppel-Sumo-Turm, kann er gegen entweder einen, zwei oder drei Türme des Gegners einen ‚Sumo-Stoß‘ ausführen. Dazu müssen die Drachentürme des Gegners vor diesem Zug unmittelbar auf den Quadraten vor dem Dreifachen Sumo-Turm stehen, und der Gegner muss seinen vorherigen Zug auf einem Quadrat beendet haben, das der Farbe des Dreifachen Sumo-Turms entspricht. Wenn dies zutrifft, hat der Spieler die Möglichkeit, einen Sumo-Stoß gegen den/die gegnerischen Türme auszuführen. Das heißt, dass der Dreifache Sumo-Turm einen Platz nach vorne bewegt wird und somit den/die Türme des Gegners einen Platz nach hinten schiebt.

Regel DrS3: Direkt nach dem Sumo-Stoß muss der Gegner eine Runde aussetzen und der ursprüngliche Spieler (also derjenige, der den Sumo-Stoß ausgeführt hat) ist sofort wieder am Zug, wobei er den Drachenturm benutzt, dessen Farbe der des Quadrats entspricht, auf das der Turm des Gegners geschoben wurde. Wenn zwei oder drei Türme verschoben wurden, benutzt der Spieler den Turm, dessen Farbe dem Quadrat entspricht, auf das der ‚hinterste‘ der Drachentürme geschoben wurde (d.h. es ist immer die Farbe des ‚leeren Quadrats‘ hinter den ‚gestoßenen‘ Türmen, die entscheidend ist – siehe **Regel DrS5** unten).

Regel DrS4: Ein Dreifacher Sumo-Turm kann Sumo-Stöße nicht diagonal ausführen. Die geschobene/n Spielfigur/en müssen auf dem Quadrat direkt vor dem Dreifachen Sumo stehen, wenn der Stoß ausgeführt wird.

Regel DrS5: Hinter der/den geschobenen Spielfigur/en muss ein freies Quadrat sein, auf das sie geschoben werden können. Die Farbe dieses Quadrats bestimmt, welche Farbe der Turm hat, den der Spieler für den nächsten Zug nimmt, wenn sein Gegner aussetzen muss.

Regel DrS6: Ein Dreifacher Sumo kann keine Spielfigur zurückstoßen, die auf ihrer Heim-Reihe steht (d.h. er kann die Figur nicht ‚vom Brett hinunterstoßen‘). Wenn also zwei oder drei gegnerische Spielfiguren direkt vor dem Dreifachen Sumo stehen und die hinterste der Spielfiguren steht auf ihrer eigenen Heim-Reihe, kann bei diesem Zug kein Sumo-Stoß mit dem Dreifachen Sumo ausgeführt werden.

Regel DrS7: Ein Dreifacher Sumo kann nicht mehr als drei Spielfiguren mit einem Zug zurückstoßen.

Regel DrS8: Ein Dreifacher Sumo kann keinen anderen Dreifachen Sumo stoßen. Er kann jedoch zwei oder sogar drei Türme zurückstoßen, vorausgesetzt, dass diese Türme entweder ‚normale‘ Drachentürme, Sumo-Türme oder Doppel-Sumo-Türme sind. Das heißt, dass er (höchstens) drei Doppel-Sumo-Türme in einem Zug zurückstoßen kann.

Ausführung eines ‚Sumo-Stoßes‘ mit einem Dreifachen Sumo

Die unten gezeigten Beispiele für einen ‚Sumo-Stoß‘ sollten zusammen mit dem Abschnitt **„DREIFACHE SUMO-TÜRME: FÄHIGKEITEN UND BESCHRÄNKUNGEN!“** gelesen werden. Es ist wichtig, daran zu denken, dass der Turm, der von dem Dreifachen Sumo-Turm geschoben wird, direkt vor dem Dreifachen Sumo-Turm stehen muss (**Regel DrS2**), NICHT schräg (also diagonal) vor ihm (**Regel DrS4**). Hinter dem geschobenen Turm/den geschobenen Türmen muss sich ein leeres Quadrat befinden, auf das der Turm/die Türme geschoben werden können (**Regel DrS5**). Keiner der Türme, die den Stoß erhalten, darf auf seiner eigenen Heim-Reihe stehen (**Regel DrS6**). Alle Türme, die gestoßen werden, müssen normale Drachentürme, Sumos oder Doppel-Sumos sein (**Regel DrS8**). Der Turm/Die Türme müssen dem anderen Spieler gehören (**Regel S9**).

Die Abbildungen 10(a) bis 10(l) demonstrieren Schritt für Schritt ein interessantes und dynamisches Spielende („Sanjays Großes Finale“). Diese Sequenz illustriert eine Vielfalt an Sumo-Stößen und zeigt auch andere Aspekte des Spiels auf. Hier benutzt Sanjay die goldenen Drachen und führt (in einem Marathon-Spiel) mit vierzehn zu neun Punkten gegen Johan, der mit den schwarzen Drachen spielt:



Abbildung 10(a) Johan hat seinen roten Doppel-Sumo-Turm vier Plätze vorwärts auf ein gelbes Quadrat geschoben.

Abbildung 10(b) Sanjay kann jetzt mit seinem gelben Dreifachen Sumo-Turm einen Zug machen. Sein Turm stößt Johans orangefarbenen, seinen braunen und seinen grünen Turm zurück (Regel DrS2). Der ‚hinterste‘ (der grüne Turm) wird auf das leere blaue Quadrat geschoben (Regel DrS3).

Abbildung 10(c) Johan muss jetzt eine Runde aussetzen. Sanjay muss jetzt noch einmal mit seinem blauen Doppel-Sumo-Turm ziehen. Obwohl es Möglichkeiten für diagonale Züge gibt, zieht er es vor, einen Sumo-Stoß gegen Johans gelben Sumo-Turm auszuführen. Er schiebt diesen Turm einen Platz nach hinten auf ein gelbes Quadrat (Regel DrS2).

Abbildung 10(d) Johan muss noch einmal aussetzen. Sanjay unternimmt einen anderen Sumo-Stoß mit seinem gelben Dreifachen Sumo-Turm. Es gilt daran zu denken, dass ein Dreifacher Sumo-Turm, obwohl hier diagonal über die orangefarbenen Quadrate eine freie Strecke direkt zu Johans Heim-Reihe besteht, maximal einen Platz nach vorn ziehen darf. Er kann also nicht die hinterste Reihe erreichen, die vier Plätze entfernt ist (Regel DrS1). Stattdessen, schiebt er Johans orangefarbenen, braunen und grünen Turm einen Platz zurück. Dieses Mal wird der grüne Turm auf ein gelbes Quadrat geschoben (Regel DrS3).

Abbildung 10(e) Sanjay kann also wieder mit seinem gelben Turm ziehen. Johans grüner Turm wurde nun ganz zurück in seine Heim-Reihe geschoben, so dass Sanjay keinen weiteren Sumo-Stoß mit seinem gelben Dreifachen Sumo-Turm ausführen kann (Regel DrS6). Ein Sumo-Stoß kann nicht diagonal ausgeführt werden (Regel DrS4). Die einzige Möglichkeit, die Sanjay offen steht, ist ein diagonaler Zug einen Platz weiter links auf ein rotes Quadrat. Wieder einmal kann der gelbe Turm nicht weiter ziehen, da er maximal ein Quadrat weit ziehen darf und Johans Heim-Reihe also nicht erreichen kann (Regel DrS1).

Abbildung 10(f) Johan muss daher mit seinem roten Turm ziehen. Dieser Zug muss auf eines der gelben Quadrate führen. Er kann keinen Sumo-Stoß anwenden, da der rote Turm vor ihm einer seiner eigenen Türme ist (Regel S9).

Abbildung 10(g) Sanjay kann jetzt noch einen weiteren Zug mit seinem gelben Dreifachen Sumo-Turm machen. Er kann immer noch nicht Johans Heim-Reihe mit seinem Turm erreichen (durch einen diagonalen Zug), da er nur über eine Zugweite von einem Quadrat verfügt. Er wendet darum einen Sumo-Stoß an, um Johans lilafarbenen Turm auf das rosafarbene Quadrat zu schieben.

Abbildung 10(h) Johan muss aussetzen und Sanjay muss jetzt seinen rosafarbenen Turm bewegen. Da dies ein Doppel-Sumo ist, hat er eine Zugweite von nur drei Quadraten und kann daher Johans Heim-Reihe nicht erreichen. Wenn er auf das rosafarbene oder das orangefarbene Quadrat zieht, verliert Sanjay die Runde und darum muss er auf lila ziehen.

Abbildung 10(i) Johan hat jetzt die Wahl von drei rosafarbenen Quadraten. Er muss dasjenige wählen, das Sanjays rosafarbenen Turm blockiert, sonst verliert er die Runde (und das Spiel).

Abbildung 10(j) Sanjay benutzt seinen rosafarbenen Turm jetzt jedoch, um Johans lilafarbenen Turm auf das orangefarbene Quadrat zurückzuschieben.

Abbildung 10(k) Johan muss aussetzen und Sanjay benutzt seinen orangefarbenen Turm, um Johans blauen Turm mit einem Sumo-Stoß auf ein gelbes Quadrat zu schieben.

Abbildung 10(l) Wiederum muss Johan aussetzen und Sanjay kann jetzt das Spiel gewinnen, indem er seinen gelben Dreifachen Sumo-Turm einen Platz nach vorn auf Johans Heim-Reihe schiebt. Wenn er auch nur einen Punkt brauchte, um die benötigte Punktzahl von 15 zu erreichen, hat er jetzt im großen Stil gewonnen, da er acht Punkte dafür erzielt, dass er die andere Seite des Spielfelds mit seinem Dreifachen Sumo-Turm erreicht hat!

Endabrechnung für ein Marathon-Spiel

Ein Marathon-Spiel wird bis zu 15 Punkten gespielt (d.h. der erste Spieler, der 15 Punkte erzielt, ist der Gewinner). Jedes Mal, wenn eine Runde gewonnen wird, erhält der Turm, der die Heim-Reihe des Gegners erreicht hat, einen Sumo-Ring. Der erste Ring auf einem Turm kennzeichnet diesen Turm als Sumo-Turm und ist einen Punkt wert. Aber der zweite Ring, der auf einen Turm gelegt wird, kennzeichnet diesen Turm als ‚Doppel-Sumo-Turm‘ und ist zwei Punkte wert. Wenn also ein Sumo-Turm die Heim-Reihe des Gegners erreicht, wird er ein Doppel-Sumo und ist insgesamt drei Punkte wert (einen Punkt für den ersten Ring und zwei Punkte für den zweiten Ring). Wenn ein Doppel-Sumo-Turm die Heim-Reihe des Gegners erreicht, erhält dieser Turm einen dritten Ring. Dieser Ring ist der kleinste und sitzt oben um die Zinnen des Turms. Der Turm ist jetzt ein Dreifacher Sumo und sein dritter Ring ist vier Punkte wert. Der Gesamtwert des Dreifachen Sumo-Turms ist also sieben Punkte (ein Punkt für den ersten Ring, zwei Punkte für den zweiten Ring und vier Punkte für den dritten Ring). Wenn ein Dreifacher Sumo-Turm die Heim-Reihe des Gegners erreicht, erhält der Spieler für diesen Turm zusätzlich acht Punkte und ist automatisch der Gewinner des Spiels (ein Dreifacher Sumo ist bereits sieben Punkte wert und dieser Turm allein erzielt also schon die benötigten fünfzehn Punkte).

Der Gewinner in einem Marathon-Spiel ist also entweder:

- der erste Spieler, der fünfzehn oder mehr Punkte mit Sumo-, Doppel-Sumo- und Dreifachen Drachentürmen erzielt (jeder Doppel-Sumo-Turm ist insgesamt drei Punkte wert und jeder Dreifache Sumo-Turm ist insgesamt sieben Punkte wert); oder

- der erste Spieler, der einen Dreifachen Sumo-Turm auf die Heim-Reihe seines Gegners stellt.

Aufzeichnungen für Kamisado

Kamisado-Spieler möchten vielleicht ihre verschiedenen Züge schriftlich festhalten. Dies kann nützlich sein, wenn das Spiel (oder sogar die Runde) abgebrochen werden muss und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgenommen wird. Hierfür gibt es Formulare auf der Burley Games Website. Ein Beispiel eines vollständig aufgezeichneten Spiels kommt mit diesen Regeln und ist am Ende des Heftes ‚Beispielzüge‘, das in diesem Spiel enthalten ist, zu finden. Es zeigt alle Runden eines wirklichen Langen 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 Drachen ausgeführt wurden sowie eine andere Spalte für die entsprechenden Züge des Spielers mit den goldenen Drachen.

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 spezifischen ‚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 geschoben werden kann).

Direkt nach dem ‚Pfeil‘-Richtungssymbol wird eine Zahl benutzt um zu zeigen, wieviele Plätze weiter der Turm bei 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 geschoben 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 lilafarbene Turm wurde 5 Quadrate weit diagonal nach vorne links gezogen und auf ein gelbes Quadrat 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 Runde werden gezeigt, so dass die Spieler mit den ‚Aufstellungen 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, Viora 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

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 is a Registered Trademark of Burley Games Limited and Peter John Burley

German translations: Ulrike Heinze (MCIL)