

Kalaha



Ein spannendes Strategiespiel für 2 Spieler von 10–99 Jahren.

Inhalt: 1 Mulden-Holzspielbrett, klappbar
72 Spielsteine
1 Spielanleitung

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Spielsteine in seiner KALAHA zu sammeln.

Spielvorbereitung

Zu Beginn werden je 6 Spielsteine in die 12 runden Mulden gelegt. Die beiden KALAHAs bleiben leer. Das Spielbrett wird so platziert, dass jeder Spieler seine 6 Mulden vor sich und seine KALAHA, die lange Mulde, auf der rechten Seite hat.

Das Spiel

Der ältere Spieler beginnt und leert eine beliebige Mulde seiner Seite und verteilt die Spielsteine nach rechts, einen Stein pro Mulde in die nachfolgenden Mulden und in seine KALAHA. Die gegnerische KALAHA wird dabei ausgelassen. Wird der letzte Stein in die eigene KALAHA gelegt, darf man erneut ziehen. Dies ist nach wiederholtem Vorgang auch mehrmals hintereinander möglich. Dann ist der Mitspieler an der Reihe.

Nach und nach entstehen auf beiden Seiten leere Mulden. Landet der letzte eigene Spielstein jeweils in einer eigenen leeren Mulde, kann der Spieler seinen Stein und alle Steine der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde in seine KALAHA legen.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn eine der beiden Spielhälften (6 Mulden) leer ist und somit dieser Spieler nicht mehr ziehen kann. Sind noch Spielsteine übrig, kommen diese in die KALAHA des entsprechenden Spielers.

Un jeu de stratégie passionnant pour 2 joueurs de 10 à 99 ans.

Matériel: 1 plateau de jeu pliable à renforcements
72 pions
1 règle de jeu

Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à collecter un maximum de pions dans sa propre cuvette du KALAHA.

Préparatifs

Déposer 6 pions dans chacune des 12 cavités rondes du plateau de jeu. Laisser les deux cuvettes du KALAHA vides. Placer le plateau de jeu de sorte que chaque joueur ait devant lui ses 6 cavités rondes et la cuvette du KALAHA, cavité oblongue, à sa droite.

Déroulement du jeu

Le plus âgé des joueurs ouvre la partie et vide la cavité de son choix située devant lui en distribuant les pions vers la droite, un pion par cavité, dans les cavités suivantes et dans sa propre cuvette du KALAH, celle de son adversaire étant négligée. Dès que le dernier pion est déposé dans la cuvette du KALAH, le joueur peut jouer une nouvelle fois. Il peut ainsi recommencer plusieurs fois de suite. Puis c'est au tour de l'autre joueur.

Les cavités rondes se vident ainsi progressivement des deux côtés. Si le dernier pion aboutit dans une cavité ronde vide, le joueur peut déposer son pion et tous les pions de la cavité ronde opposée de son adversaire dans sa propre cuvette du KALAH.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dès que l'une des deux moitiés du plateau (6 cavités rondes) est vide, ce qui empêche le joueur de poursuivre la partie. S'il reste des pions, ceux-ci sont déposés dans la cuvette du KALAH du joueur en question.

Un avvincente gioco strategico per 2 giocatori da 10 a 99 anni.

Contenuto: 1 tabellone pieghevole in legno con incavature
72 pedine
1 regole del gioco

Scopo del gioco

Ogni giocatore cercherà di collocare il maggior numero di pedine nella sua conca KALAH.

Preparativi

Prima di iniziare la partita i due giocatori dovranno collocare 6 pedine in ciascuna delle 12 incavature. Le due incavature KALAH rimangono vuote. Il tabellone verrà sistemato in modo che ogni giocatore abbia di fronte a sé 6 incavature e quella lunga del KALAH si trovi alla sua destra.

Inizio del gioco

Comincia il giocatore più vecchio che vuoterà una delle sue 6 incavature, collocando una pedina in ogni successiva cavità verso destra, compresa quella del KALAH. La cavità del KALAH dell'avversario verrà saltata. Ogni volta che un giocatore riesce a collocare l'ultima pedina nella sua conca del KALAH potrà giocare di nuovo anche più volte di seguito. Diversamente il gioco passerà all'avversario.

Nel corso della partita alcune conche dei giocatori rimangono vuote. Il giocatore che riesce a collocare l'ultima pedina in una sua conca vuota potrà mettere nella propria conca del KALAH l'ultima pedina ed eventualmente tutte quelle dell'avversario che si trovano nella conca di fronte.

Fine del gioco

La partita termina quando uno dei due campi (6 conche) è vuoto e il giocatore quindi non è più in grado di giocare. Le pedine eventualmente rimaste verranno sistemate nella conca del KALAH del giocatore in questione.