

Kamisado Docket



Winner 2009



Best New Abstract Game

Peter Burley



Kamisado Pocket

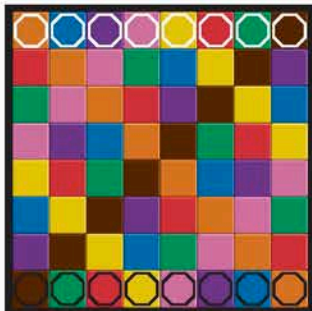
– Spielanleitung

Kamisado ist ein abstraktes Strategiespiel für zwei Personen. Jeder Spieler kontrolliert acht „Drachenplättchen“. Die „Farbe“ jedes Plättchens wird durch ein chinesisches Symbol (Kanji) dargestellt, das in der entsprechenden Farbe aufgedruckt ist. Auf einer Seite des Plättchens, die Sumo-Seite genannt wird, ist um das Symbol herum ein Kreis zu sehen. Die Schnellstartregeln auf dieser Seite ermöglichen Ihnen den sofortigen Einstieg ins Basisspiel. Für detailliertere Regeln und eine Partie über mehrere Runden lesen Sie bitte die Hauptregeln auf den folgenden Seiten.

Kamisado Grundregeln (Einzelpartie)

Spielvorbereitung

Die Spieler entscheiden, wer mit Weiß beziehungsweise Schwarz spielt. Das Spielbrett wird zwischen beide Spieler gelegt, wie unten abgebildet. In der Reihe, die jedem Spieler am nächsten ist, ist das ganz linke Feld braun und das ganz rechte Feld orange. Beide Spieler platzieren nun ihre Plättchen (schwarz oder weiß) auf ihrer Grundlinie (also die Reihe, die ihnen am nächsten ist), und zwar so, dass bei jedem Plättchen die Symbolfarbe mit der Feldfarbe übereinstimmt (das braune Plättchen auf das braune Feld, das grüne Plättchen auf das grüne Feld usw.). Die Plättchen werden mit der Sumo-Seite (die Seite mit dem Ring um das Symbol) nach unten platziert.



Jeder Spieler versucht, mit einem seiner Drachenplättchen die gegnerische Grundlinie zu erreichen.

Spielablauf

Schwarz beginnt und wählt ein beliebiges seiner Drachenplättchen für den ersten Zug. Danach sind die beiden Spieler immer abwechselnd an der Reihe, gemäß den folgenden Regeln:

1. Bewegung

Ein Plättchen darf **beliebig viele** Felder auf direktem Weg in einer geraden Linie nach vorne gezogen werden (niemals zur Seite oder rückwärts) – also entweder **gerade vorwärts** oder **diagonal vorwärts**. Es darf sich nur über freie Felder bewegen und seinen Zug nur auf einem freien Feld beenden. Andere Plättchen können nicht übersprungen werden. Ein Plättchen darf diagonal zwischen zwei Plättchen hindurchziehen, die auf Feldern stehen, die sich nur an ihren Ecken berühren.

2. Das aktive Plättchen

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss das Plättchen bewegen, dessen Farbe dem Feld entspricht, auf dem sein Gegenspieler seinen letzten Zug beendet hat. Dies ist sein aktives Plättchen für diesen Zug.

3. Blockade

Wer an der Reihe ist, muss sein aktives Plättchen bewegen, sofern möglich. Dies ist nicht möglich, wenn das aktive Plättchen in gerader und diagonalen Richtung nach vorne komplett blockiert ist. In diesem Fall ist der Gegenspieler sofort wieder am Zug – und zwar mit dem Plättchen, dessen Farbe dem Feld entspricht, auf dem das blockierte Plättchen liegt. Theoretisch ist es möglich, dass beide Spieler komplett blockiert sind. In diesem Fall verliert der Spieler, der zuletzt ein Plättchen bewegt hat, die Partie, da er die Kompletblockade durch seinen letzten Zug verursacht hat.

Sieg

Wer als Erster mit einem seiner Drachenplättchen die gegnerische Grundlinie erreicht hat, gewinnt die Partie.

Beispiele für Spielsituationen und weitere Details zum Grundspiel finden Sie in dem Beiheft „Beispielzüge“ sowie in den Anmerkungen zu den Beispielen 1 bis 6 auf den folgenden Seiten.

Kamisado Standard-Partie

Spielablauf

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

Ein „Sumo“ ist geboren!

Der Gewinner einer Runde dreht das Plättchen um, mit dem er die gegnerische Grundlinie erreichen konnte, sodass nun die Seite mit dem Ring um das Symbol zu sehen ist (die „Sumo-Seite“). Dieses Plättchen ist ab jetzt ein Sumo-Drahenplättchen, kurz Sumo. Ein Sumo kann nicht mehr beliebig weit gezogen werden, hat dafür aber die Möglichkeit, einen „Sumo-Stoß“ durchzuführen. Diese beiden Besonderheiten werden weiter unten erläutert. Anmerkung: Endet eine Runde mit einer Kompletblockade, dreht derjenige Spieler, der diese Blockade nicht ausgelöst hat, sein Drahenplättchen um, dessen Farbe dem Feld entspricht, auf das sein Gegner zuletzt gezogen ist. Siehe zum Thema „Kompletblockade“ auch das Beispiel 6.

Sumo-Besonderheiten

Regel „Sumo 1“: Ein Sumo ist stärker, aber langsamer als ein normales Drahenplättchen. Er darf maximal 5 Felder weit gezogen werden, gerade oder diagonal vorwärts.

Regel „Sumo 2“: Ein Sumo hat die Fähigkeit, einen „Sumo-Stoß“ gegen ein gegnerisches normales Drahenplättchen auszuführen: Wenn ein Sumo bewegt werden muss (da der Gegner seinen Zug auf einem Feld beendet hat, dessen Farbe dem Sumo entspricht) und sich zu Beginn des Zuges auf dem Feld direkt vor dem Sumo ein gegnerisches Plättchen befindet, darf der Sumo einen Sumo-Stoß ausführen. Das heißt, dass der Sumo um ein Feld vorwärts gezogen wird und dabei das gegnerische Plättchen um ein Feld nach hinten schiebt.

Regel „Sumo 3“: Direkt nach dem Sumo-Stoß muss der Gegner eine Runde aussetzen, so dass der Spieler, der den Sumo-Stoß ausgeführt hat, sofort noch einmal am Zug ist. Er muss nun das Drahenplättchen der Farbe ziehen, die dem Feld entspricht, auf den das Plättchen des Gegners geschoben wurde.

Regel „Sumo 4“: Ein Sumo-Stoß kann niemals diagonal ausgeführt werden. Das zu schiebende Plättchen muss sich zu Beginn des Zuges, in dem der Sumo-Stoß stattfindet, auf dem Feld direkt vor dem Sumo befinden.

Regel „Sumo 5“: Das Feld hinter dem zu schiebenden Plättchen muss vor dem Sumo-Stoß unbesetzt sein. Die Farbe dieses Feldes bestimmt die Farbe des Plättchensymbols für den nächsten Zug des Spielers, der den Sumo-Stoß ausführt.

Regel „Sumo 6“: Ein Sumo-Stoß gegen ein auf der Grundlinie liegendes Plättchen ist nicht möglich. (Kein Plättchen kann vom Brett geschoben werden.)

Regel „Sumo 7“: Durch einen Sumo-Stoß kann nur exakt ein einziges Plättchen rückwärts geschoben werden.

Regel „Sumo 8“: Ein Sumo kann nicht einen anderen Sumo zurückschieben.

Regel „Sumo 9“: Ein Sumo kann nur Drahenplättchen des Gegners verschieben, keine eigenen.

Regel „Sumo 10“: Kann der Sumo auch diagonal nach vorne bewegt werden, darf sich der Spieler auch für eine normale Bewegung entscheiden, anstatt den Sumo-Stoß auszuführen.

Regel „Sumo 11“: Kann der Sumo nicht diagonal nach vorne bewegt werden, muss er, falls möglich, den Sumo-Stoß durchführen. (Der Spieler darf also nicht freiwillig passen, wenn der Sumo-Stoß möglich ist.)

Drahenplättchen neu aufstellen

Am Ende der Runde werden die Drahenplättchen wieder auf die Grundlinie der beiden Spieler gelegt, bereit für die nächste Runde. Die neue Anordnung der Drahenplättchen wird von dem Spieler festgelegt, der die vorangegangene Runde gewonnen hat: Er darf

entscheiden, ob die Grundlinie von links nach rechts oder von rechts nach links aufgefüllt werden soll. Weitere Erläuterungen hierzu folgen später. Nachdem der erste Spieler seine Drahenplättchen von links oder rechts beginnend aufgestellt hat, muss sein Gegner seine Plättchen in derselben Richtung aufstellen.

Aufstellung von links nach rechts

Regel „Aufstellung 1“: Der Gewinner der letzten Runde (und Verteidiger in der neuen Runde) entscheidet, ob „von links“ oder „von rechts“ eingesetzt werden soll.

Regel „Aufstellung 2“: Der Verlierer der letzten Runde (und Herausforderer in der neuen Runde) muss sich an die Entscheidung des Gewinners halten. Der Gewinner nimmt die Aufstellung seiner Plättchen dann in derselben Richtung vor.

Regel „Aufstellung 3“: Soll „von links“ eingesetzt werden, dann besetzen die Spieler die freien Felder ihrer Grundlinie, indem sie links (braunes Feld) beginnen. Der Gewinner der letzten Runde beginnt, danach ist der Verlierer an der Reihe. Der Spieler nimmt seine Plättchen einzeln nacheinander und platziert sie auf seiner Grundlinie. Die Reihenfolge der Plättchen wird durch ihre Position am Ende der letzten Runde bestimmt (siehe unten). Auf der Grundlinie wird zuerst das braune Feld links außen besetzt und dann immer weiter nach rechts, zuletzt das orangefarbene Feld rechts außen.

Regel „Aufstellung 4“: Soll „von rechts“ eingesetzt werden, dann besetzen die Spieler die freien Felder ihrer Grundlinie, indem sie rechts (orangefarbenes Feld) beginnen. Der Gewinner der letzten Runde beginnt, danach ist der Verlierer an der Reihe. Der Spieler nimmt seine Plättchen einzeln nacheinander und platziert sie auf seiner Grundlinie. Die Reihenfolge der Plättchen wird durch ihre Position am Ende der letzten Runde bestimmt (siehe unten). Auf der Grundlinie wird zuerst das orangefarbene Feld rechts außen besetzt und dann immer weiter nach links, zuletzt das braune Feld links außen.

Wertung für eine Standard-Partie

Eine Standard-Partie endet, sobald ein Spieler 3 Punkte hat. Jedes Mal, wenn ein Spieler mit einem seiner Drahenplättchen die gegnerische Grundlinie erreicht hat, wird dieses Drahenplättchen umgedreht, so dass nun die Sumo-Seite nach oben zeigt: Dieses Plättchen ist nun ein Sumo. Jeder Sumo ist 1 Punkt wert. Wenn also ein Spieler die gegnerische Grundlinie dreimal hintereinander mit unterschiedlichen Drahenplättchen erreicht, hat er die Partie gewonnen. Wer die gegnerische Grundlinie mit einem Sumo erreicht, erhält 2 Punkte.

Sieg

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, eine Standard-Partie zu gewinnen:

- Als Erster drei Sumos haben.
- Als Erster die gegnerische Grundlinie mit einem Sumo erreichen.

Turnierregeln

Für Turnierspiele und bei Partien zwischen erfahrenen Spielern, die sich einen variantenreicheren und anspruchsvolleren Eröffnungszug in der ersten Runde wünschen, empfehlen wir folgenden Spielaufbau (statt die Plättchen auf ihren entsprechenden Farbfeldern zu platzieren):

1. Der Herausforderer beginnt und platziert alle seine Plättchen in beliebiger Anordnung auf seiner eigenen Grundlinie (die Plättchen müssen nicht auf ihrer eigenen Farbe stehen). Wird eine Schachuhr genutzt, startet die Uhr für den Herausforderer vor dem Setzen des ersten Plättchens. Hat der Herausforderer alle Plättchen platziert, wird die Uhr des Verteidigers gestartet.
2. Der Verteidiger ist als zweites an der Reihe. Er kennt nun den Spielaufbau des Herausforderers und platziert seine Plättchen in beliebiger Anordnung auf seiner eigenen Grundlinie. Hat der Verteidiger alle Plättchen platziert, wird wieder die Uhr des Herausforderers aktiviert. Dann beginnt die Partie.
3. Nun verläuft die Partie nach den bekannten Regeln.

Die folgenden Beispiele sollen Ihnen helfen, die Spielmechanismen von „Kamido“ zu verstehen. Um die Beispiele besser nachvollziehen zu können, sollten Sie sich die entsprechenden Abbildungen im Heft „Beispielzüge“ ansehen.

Beispiel 1 – Eröffnungszüge: Alain spielt gegen Johan. Alain nimmt als erfahrener Spieler die weißen Drachenplättchen. Johan spielt mit den schwarzen Drachenplättchen und beginnt die Partie. (Bei einer Partie über mehrere Runden ist der Spieler mit den schwarzen Drachenplättchen immer der Startspieler der ersten Runde.) Der Startspieler jeder Runde wird Herausforderer genannt, sein Gegner Verteidiger. Wer mit den schwarzen Plättchen spielt, ist in der ersten Runde einer Partie immer der Herausforderer. In späteren Runden wird der Verlierer der vorhergehenden Runde Herausforderer und beginnt die nächste Runde, während der Gewinner der letzten Runde zum Verteidiger wird.

- 1(a) In seinem ersten Zug darf Johan mit einem beliebigen seiner acht Drachenplättchen ziehen. Das Plättchen seiner Wahl darf er eine beliebige Anzahl Felder gerade oder diagonal nach vorn ziehen. Beispielhaft zeigt die Abbildung alle möglichen Eröffnungszüge für das pinkfarbene Plättchen.
- 1(b) Diese Abbildung zeigt alternativ alle möglichen Züge für den Fall, dass er sich für das rote Plättchen entscheidet.

Beispiel 2 – Die nächsten Züge: Nach Johans Eröffnungszug mit einem beliebigen seiner Drachenplättchen ziehen die Spieler abwechselnd immer das Plättchen, dessen Symbolfarbe mit der des Feldes übereinstimmt, auf dem der vorhergehende Zug des Gegners endete.

- 2(a) Zieht Johan zum Beispiel sein rotes Drachenplättchen auf ein blaues Feld, muss Alain in seinem folgenden Zug sein Plättchen mit blauem Symbol ziehen.
- 2(b) Dieses Drachenplättchen kann eine beliebige Anzahl an Feldern geradeaus oder diagonal vorwärts gezogen werden. Es darf nicht über Felder hinweg ziehen, die von einem gegnerischen oder eigenen Plättchen besetzt sind. Die Abbildung zeigt alle Zugmöglichkeiten für Alains blaues Plättchen. Bei allen Zügen gilt: Ein Zug muss immer auf einem unbesetzten Feld enden; und Bewegungen zur Seite oder rückwärts sind verboten.
- 2(c) Zieht Alain sein blaues Plättchen auf das gelbe Feld, muss Johan als nächstes sein gelbes Plättchen bewegen.
- 2(d) Diese Abbildung zeigt Johans Zugmöglichkeiten.
- 2(e) Diese Abbildung zeigt Johans Zug auf ein lilafarbenes Feld.
- 2(f) Dies sind Alains Reaktionsmöglichkeiten mit seinem lilafarbenen Drachenplättchen.
- 2(g) Alain zieht sein lilafarbenes Drachenplättchen auf ein grünes Feld.
- 2(h) Diese Abbildung zeigt Johans potentielle Züge.
- 2(i) Er zieht schließlich auf ein orangefarbenes Feld.
- 2(j) Dies sind Alains Zugmöglichkeiten in dieser Situation.
- 2(k) Er entscheidet sich für diesen Zug (5 Felder vorwärts auf ein blaues Feld).
- 2(l) Dies sind im nächsten Zug Johans Bewegungsmöglichkeiten mit seinem blauen Drachenplättchen.

Beispiel 3 – Zugzwang: Ein Drachenplättchen muss mindestens ein Feld weit gezogen werden, sofern dies möglich ist.

- 3(a) Helmut hat sein braunes Drachenplättchen zwei Felder vorwärts gezogen, auf das blaue Feld.
- 3(b) Steve muss nun sein blaues Drachenplättchen bewegen. Wie die Abbildung zeigt, ist das einzige Feld, auf das er sein Drachenplättchen ziehen kann, pinkfarben. Steve muss diesen Zug ausführen. Er darf sein blaues Drachenplättchen nicht stehen lassen und passen. Ein Spieler passt nur dann und verzichtet auf eine Bewegung, wenn es für sein entsprechendes Drachenplättchen keine Zugmöglichkeit gibt (siehe Beispiele unten).
- 3(c) In diesem Beispiel kann Helmut nun die Runde gewinnen, indem er sein pinkfarbenedes Drachenplättchen drei Felder vorwärts zieht, auf das blaue Feld in Steves Grundlinie.

Beispiel 4 – Was passiert, wenn ein Drachenplättchen blockiert ist? Ist das Plättchen, mit dem ein Spieler seinen nächsten Zug machen muss, vollkommen blockiert

(d. h. weder ein Zug geradeaus vorwärts noch diagonal nach vorne ist möglich), setzt dieser Spieler für diesen Zug aus. Sein Zug wird gewertet, als hätte er sein Plättchen 0 Felder weit gezogen, d. h. sein Gegner muss als nächstes das Plättchen ziehen, dessen Symbolfarbe der Farbe des Feldes entspricht, auf dem das blockierte Plättchen steht.

- 4(a) Amy zieht ihr braunes Plättchen vier Felder vorwärts auf das grüne Feld.
- 4(b) Chris muss nun sein grünes Plättchen ziehen. Da dieses jedoch von Amys rotem und gelbem Drachenplättchen sowie von seinem eigenen braunen Plättchen blockiert wird, ist kein Zug möglich. Chris muss passen, und Amy ist erneut an der Reihe. Beachten Sie, dass Chris' blockiertes Drachenplättchen auf einem gelben Feld steht.
- 4(c) Da Chris' grünes Plättchen auf einem gelben Feld blockiert ist, muss Amy als nächstes ihr gelbes Plättchen ziehen. Durch eine gerade Bewegung um drei Felder vorwärts erreicht sie mit ihrem gelben Drachenplättchen die gegnerische Grundlinie und gewinnt die Runde.

Beispiel 5 – Blockierte Drachenplättchen: Ein komplexeres Beispiel ist auf den folgenden Abbildungen zu sehen.

- 5(a) Daniel zieht sein blaues Plättchen fünf Felder vorwärts auf ein grünes Feld.
- 5(b) Viora muss nun ihr grünes Drachenplättchen bewegen, wenn möglich. Doch dieses Plättchen ist vollständig blockiert, so dass sie nicht vorwärts ziehen kann. Viora muss passen; ihr grünes Drachenplättchen ist auf einem gelben Feld blockiert.
- 5(c) Da Vioras blockiertes Plättchen auf einem gelben Feld steht, müsste Daniel nun mit seinem gelben Plättchen ziehen. Doch auch dieses ist vollkommen blockiert, und so muss auch Daniel aussetzen. Sein blockiertes gelbes Drachenplättchen befindet sich auf einem blauen Feld.
- 5(d) Da Daniels blockiertes Plättchen auf einem blauen Feld steht, zieht Viora nun ihr blaues Plättchen – und zwar um drei Felder vorwärts auf ein gelbes Feld.
- 5(e) Daniels gelbes Drachenplättchen ist noch immer auf demselben, blauen Feld blockiert, so dass er erneut aussetzen muss.
- 5(f) Viora kann nun ihr blaues Drachenplättchen um zwei Felder diagonal vorwärts ziehen, so dass sie ein Feld auf Daniels Grundlinie erreicht und die Runde gewinnt.

Beispiel 6 – Komplettblockade: Als Komplettblockade wird eine Situation bezeichnet, in der die Plättchen beider Spieler dauerhaft so blockiert sind, dass kein regelgerechter Zug mehr möglich ist. In diesem Fall verliert der Spieler, der als Letzter einen Zug gemacht und somit den völligen Stillstand verursacht hat. (Dem letzten Spieler, der einen Zug ausgeführt hat, wird also die Herbeiführung der Komplettblockade angelastet – auch wenn er zu diesem Zug gezwungen war.) Komplettblockaden kommen äußerst selten vor – auch weil die Spieler darauf achten, sie zu vermeiden. In die damit verbundene Kettenreaktion können zwei Drachenplättchen involviert sein (von jedem Spieler eines), aber auch vier, sechs oder noch mehr Plättchen.

- 6(a) Wolfgangs blaues Drachenplättchen wurde gerade um ein Feld vorwärts auf ein grünes Feld gezogen.
- 6(b) Ralf muss nun sein grünes Plättchen bewegen. Er hat keine Wahl, da es nur ein einziges freies Feld gibt, auf das er ziehen kann: Er muss sein grünes Plättchen rechts nach vorne auf das rote Feld ziehen. Sofern möglich, muss er mindestens ein Feld weit ziehen. Also ist er gezwungen, auf das rote Feld zu ziehen.
- 6(c) Wolfgang müsste nun sein rotes Plättchen ziehen. Doch dieses ist vollkommen blockiert von seinem eigenen braunen Drachenplättchen und von Ralfs pinkfarbenem und lilafarbenem Drachenplättchen. Also muss er aussetzen. Sein blockiertes rotes Drachenplättchen steht auf einem grünen Feld.
- 6(d) Da Wolfgangs blockiertes Plättchen auf einem grünen Feld steht, ist Ralf – der nun sofort erneut an der Reihe ist – mit seinem grünen Drachenplättchen am Zug. Dieser ist jedoch ebenfalls blockiert – und zwar von seinem eigenen roten Drachenplättchen und von Wolfgangs gelbem und orangefarbenem Drachenplättchen. Ralf muss also auch aussetzen. Sein blockiertes Plättchen steht auf einem roten Feld.
- 6(e) Wieder wäre Wolfgang mit seinem noch immer blockierten roten Plättchen am Zug, das nach wie vor auf einem grünen Feld liegt. Da sich diese Blockade nicht mehr auflösen lässt, ist eine Komplettblockade erreicht. Dieselbe

Aufeinanderfolge von Zügen wiederholt sich, und keiner der Spieler kann diese Situation durch einen regelgerechten Zug ändern. Ralf hatte als letzter Spieler eines seiner Plättchen bewegt und verliert als Verursacher der Komplettblockade diese Runde. Wolfgang gewinnt die Runde.

Die nachfolgenden Beispiele sollten zusammen mit den Abbildungen aus dem Heft „Beispielzüge“ konsultiert werden. Sie beziehen sich auf eine Standard-Partie.

Beispiel 7 – Besetzen der Grundlinie: Zu Beginn der nächsten Runden werden die Drachenplättchen nicht auf den jeweils farblich passenden Feldern der Grundlinie aufgestellt. Der Gewinner der vorangegangenen Runde ist der Verteidiger der nächsten Runde und entscheidet, ob die Grundlinie „von links“ oder „von rechts“ besetzt werden soll. Diese Entscheidung gilt auch für seinen Mitspieler. Er wählt also eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

- Besetzen von links nach rechts (gilt für beide Spieler gleichermaßen)
- Besetzen von rechts nach links (gilt für beide Spieler gleichermaßen)

Mit der Entscheidung, die Grundlinie von links oder von rechts aufzufüllen, erhält der Verteidiger zwei verschiedene Aufstellungsoptionen. Das hilft ihm dabei, schwache Positionen zu vermeiden, die der Herausforderer leicht angreifen könnte. Je öfter man Kamisado spielt, desto leichter erkennt man, welche Positionen schwach sind. Der Verteidiger möchte diese vermeiden, während der Herausforderer sie zu erkennen und anzugreifen versucht. In Beispiel 7 hat Alain die erste Runde einer Standard-Partie gegen David gewonnen und muss nun entscheiden, in welcher Richtung die Drachenplättchen aufgestellt werden sollen.

7(a) Alain hat gerade durch den Zug seines lilafarbenen Plättchens um fünf Felder diagonal vorwärts auf Davids Grundlinie die erste Partie gewonnen. Alains lilafarbenes Drachenplättchen wird auf die Sumo-Seite umgedreht, um es damit als Sumo-Plättchen zu markieren. Mit diesem Sumo wird auch dauerhaft angezeigt, dass Alain einen Punkt erzielt hat. Er muss jetzt entscheiden, ob die Grundlinien für die Startaufstellung der nächsten Runde (in der er Verteidiger sein wird) von links oder von rechts besetzt werden. Die Abbildungen 7(b) bis 7(d) zeigen, was geschieht, wenn er sich für ein Auffüllen von links entscheidet, während die Abbildungen 7(e) bis 7(g) zeigen, wie ein Auffüllen von rechts aussehen würde.

7(b) Nehmen wir an, Alain hat beschlossen, die Felder von links zu besetzen. Dies bedeutet, dass er beim braunen Feld beginnt, seine Grundlinie zu besetzen, dann folgen das grüne Feld, das rote Feld, das gelbe Feld, das pinkfarbene Feld, das lilafarbene Feld, das blaue Feld und zum Schluss das orangefarbene Feld. Die Reihenfolge, in der die Plättchen diese Felder besetzen, hängt von ihren Positionen am Ende der vorherigen Runde ab; entscheidend ist zuerst, in welcher Reihe sie die Partie beendet haben, und dann als zweites, wie weit links sie in der jeweiligen Reihe stehen. Beginnend mit der Grundlinie, wird Reihe für Reihe von links nach rechts geprüft. 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 (wobei R8 am weitesten von Alain entfernt und Davids Grundlinie ist). Die Reihenfolge, in der er die Felder seiner Grundlinie mit seinen Plättchen besetzen muss, ist durch die Zahl auf jedem Drachenplättchen angegeben. Alain muss zuerst die Plättchen, die noch auf seiner Grundlinie liegen, auf dieser Grundlinie so weit wie möglich nach links legen, anfangen mit dem Plättchen, das am weitesten links liegt.

- Sein braunes Drachenplättchen (1) kommt auf das braune Feld der Grundlinie. (Dort liegt es bereits, es muss also nichts getan werden.)

- Sein blaues Drachenplättchen (2) wird auf das grüne Feld gestellt.

Nun muss Alain die Drachenplättchen umlegen, die auf anderen Reihen liegen. Reihe 2 und Reihe 3 sind frei. In Reihe 4 liegt sein orangefarbenes Drachenplättchen, also:

- Sein orangefarbenes Drachenplättchen (3) wird auf das rote Feld gelegt.

In Reihe 5 liegen sein rotes und sein pinkfarbenes Drachenplättchen. Er beginnt bei dem Plättchen, das am weitesten links liegt:

- Sein rotes Drachenplättchen (4) wird auf das gelbe Feld gelegt.

- Sein pinkfarbenes Drachenplättchen (5) wird auf das pinkfarbene Feld gelegt.

In Reihe 6 befindet sich sein gelbes Drachenplättchen, also:

- Sein gelbes Drachenplättchen (6) wird auf das lilafarbene Feld gestellt.

In Reihe 7 liegt sein grünes Drachenplättchen, also:

- Sein grünes Drachenplättchen (7) wird auf das blaue Feld gestellt.

In Reihe 8 liegt sein lilafarbenes Sumo-Drachenplättchen, also:

- Sein lilafarbenes Drachenplättchen (8) wird auf das orangefarbene Feld gestellt.

Damit ist die Aufstellung von Alains Drachenplättchen für die nächste Runde fertig.

7(c) Jetzt muss David ebenfalls seine Grundlinie von links besetzen. Er hat keine Wahl, denn der Herausforderer muss immer in derselben Richtung auffüllen wie der Verteidiger. Diese Abbildung zeigt Alains bereits durchgeführte Startaufstellung (von links nach rechts, wie oben beschrieben). Die Reihen sind jetzt aus Davids Sicht durchnummeriert, beginnend mit seiner Grundlinie (HR), dann die Reihen 2 bis 8. Auch für David bedeutet das Besetzen von links, dass er mit dem braunen Feld seiner Grundlinie beginnen muss; dann folgen das grüne Feld, das rote Feld, das gelbe Feld, das pinkfarbene Feld, das lilafarbene Feld, das blaue Feld und zum Schluss das orangefarbene Feld. Davids Plättchen sind in der Reihenfolge durchnummeriert, in der er sie von links beginnend auf seiner Grundlinie positionieren muss. David muss zuerst die Plättchen, die noch auf seiner Grundlinie stehen, so weit wie möglich nach links legen und hierbei mit dem am weitesten links liegenden Plättchen beginnen.

- Sein grünes Drachenplättchen (1) wird auf das braune Feld der Grundlinie gelegt.

- Sein rotes Drachenplättchen (2) wird auf das grüne Feld gelegt.

- Das gelbe Drachenplättchen (3) wird auf das rote Feld gelegt.

David muss nun die Drachenplättchen neu positionieren, die auf den anderen Reihen stehen. Reihe 2 ist frei.

In Reihe 3 liegt sein pinkfarbenes Drachenplättchen, also:

- Sein pinkfarbenes Drachenplättchen (4) wird auf das gelbe Feld gelegt.

In Reihe 4 liegen sein braunes und sein orangefarbenes Drachenplättchen.

Er beginnt bei dem Plättchen, das am weitesten links liegt, also:

- Sein braunes Drachenplättchen (5) wird auf das pinkfarbene Feld gelegt.

- Sein orangefarbenes Drachenplättchen (6) wird auf das lilafarbene Feld gelegt.

Reihe 5 ist frei.

In Reihe 6 liegt das blaue Drachenplättchen, also:

- Sein blaues Drachenplättchen (7) wird auf das blaue Feld gelegt.

In Reihe 7 liegt das lilafarbene Drachenplättchen, also:

- Das lilafarbene Drachenplättchen (8) wird auf das orangefarbene Feld gelegt.

Damit ist die Aufstellung der Drachenplättchen auf Davids Grundlinie für die neue Runde vollendet.

7(d) Hier sind die beiden Drachenplättchen-Sets in ihrer neuen Aufstellung auf den jeweiligen Grundlinien zu sehen, nachdem die beiden Spieler diese von links nach rechts aufgefüllt haben. Nun nehmen wir einmal an, Alain würde sich stattdessen dafür entscheiden, die Plättchen von rechts zu platzieren.

7(e) Die Neupositionierung der Drachenplättchen auf der Grundlinie beginnt auf der gegenüberliegenden Seite, also von rechts. Beim Aufstellen gilt deshalb folgende Reihenfolge: zuerst das orangefarbene Feld, dann das blaue Feld, das lilafarbene Feld, das pinkfarbene Feld, das gelbe Feld, das rote Feld, das grüne Feld und zum Schluss das braune Feld ganz links. Die Reihenfolge, in der Alain die Felder seiner Grundlinie mit seinen Plättchen besetzen muss, ist in der Abbildung durch die Zahl auf den Drachenplättchen angegeben. Die Reihen sind aus Alains Perspektive nummeriert. Alain muss zuerst die Plättchen, die noch auf seiner Grundlinie liegen, auf dieser Grundlinie so weit wie möglich nach rechts legen, anfangen mit dem Plättchen, das am weitesten rechts liegt.

- Sein blaues Drachenplättchen (1) wird auf das orangefarbene Feld der Grundlinie gelegt.

- Sein braunes Drachenplättchen (2) wird auf das blaue Feld gelegt.

Nun muss Alain die Drachenplättchen umlegen, die auf anderen Reihen liegen. Reihe 2 und Reihe 3 sind frei. In Reihe 4 liegt sein orangefarbenes Drachenplättchen, also:

- Sein orangefarbenes Drachenplättchen (3) wird auf das lilafarbene Feld gelegt.

In Reihe 5 liegen sein rotes und sein pinkfarbenes Drachenplättchen. Er beginnt bei dem Plättchen, das am weitesten rechts liegt:

- Sein pinkfarbenes Drachenplättchen (4) wird auf das pinkfarbene Feld gelegt.

- Sein rotes Drachenplättchen (5) wird auf das gelbe Feld gelegt.

In Reihe 6 befindet sich sein gelbes Drachenplättchen, also:

- Sein gelbes Drachenplättchen (6) wird auf das rote Feld gelegt.

In Reihe 7 steht sein grünes Drachenplättchen, also:

- Sein grünes Drachenplättchen (7) wird auf das grüne Feld gelegt.

In Reihe 8 steht sein lilafarbenes Sumo-Drachenplättchen, also:

- Sein lilafarbenes Drachenplättchen (8) wird auf das braune Feld gelegt.

Damit ist die Aufstellung (von rechts) von Alains Drachenplättchen für die nächste Runde fertig.

7(f) Hier ist die fertige Startaufstellung von Alains Plättchen für das Einsetzen von rechts zu sehen sowie die durchnummerierte Reihenfolge, in der David seine Plättchen von rechts auf seine Grundlinie legen muss. Die Reihen sind jetzt aus Davids Sicht durchnummeriert. Beginnen muss er mit dem am weitesten rechts auf seiner Grundlinie liegenden Plättchen. Deshalb wird das gelbe Plättchen auf das orangefarbene Feld gesetzt, und so weiter in der angegebenen Reihenfolge, bis als letztes das lilafarbene Plättchen auf das braune Feld gelegt wird.

7(g) Hier sind die beiden Drachenplättchen-Sets in ihrer neuen Aufstellung auf den jeweiligen Grundlinien zu sehen, nachdem die beiden Spieler diese von rechts nach links aufgefüllt haben.

7(h) Dieses Beispiel stammt aus einer echten Partie. Alain hat sich für das Besetzen von links entschieden, wie in dieser Abbildung zu sehen; das war wohl die bessere Alternative. Denn wie in der vorangegangenen Abbildung zu sehen, hätte das Besetzen von rechts Alains gelbes Plättchen auf ein Feld gebracht, vor dem direkt ein gelbes Feld liegt. Dies wäre eine schwache Startaufstellung gewesen, die David hätte angreifen können. Denken Sie daran: Ein Sumo darf maximal 5 Felder weit gezogen werden (Regel „Sumo 1“). Diese Abbildung zeigt die möglichen Züge für Alains lilafarbenes Sumo-Drachenplättchen für den Fall, dass David als Eröffnung ein eigenes Plättchen auf ein lilafarbenes Feld zieht.

Beispiel 8 – Wie und wann wird ein Sumo-Stoß ausgeführt? Bitte ziehen Sie den Regel-Abschnitt „Sumo-Besonderheiten“ zurate, wenn Sie sich die folgenden Beispiele für einen Sumo-Stoß ansehen.

8(a) Alain hat sein orangefarbenes Drachenplättchen zwei Felder diagonal nach vorne gezogen auf ein lilafarbenes Feld.

8(b) Pete muss nun sein lilafarbenes Drachenplättchen ziehen, das ein Sumo ist. Wenn er möchte, kann er dieses Plättchen aber auch „normal“ diagonal nach vorne ziehen und entweder ein lilafarbenes oder ein grünes Feld erreichen (Regel „Sumo 10“).

8(c) Alternativ dazu hat er die Möglichkeit, einen Sumo-Stoß auszuführen, indem er sein lilafarbenes Drachenplättchen ein Feld direkt geradeaus vorwärts zieht und dabei Alains rotes Drachenplättchen um ein Feld nach hinten schiebt, auf ein gelbes Feld (Regel „Sumo 2“).

8(d) Da Alains Drachenplättchen von einem gegnerischen Sumo verschoben wurde, verliert Alain seinen Zug, und Pete ist sofort noch einmal an der Reihe. Da Alains Drachenplättchen auf ein gelbes Feld geschoben wurde, muss Pete in diesem Zug sein gelbes Drachenplättchen bewegen. Die möglichen Züge seines gelben Plättchens sind in dieser Abbildung dargestellt.

8(e) In dieser Abbildung wird ein alternatives Szenario gezeigt. Alain hat sein orangefarbenes Drachenplättchen vier Felder diagonal vorwärts gezogen auf ein lilafarbenes Feld (statt nur zwei Felder wie in Abbildung 8(a)).

8(f) Pete muss nun einen Sumo-Stoß durchführen (wiederum indem er sein lilafarbenes Drachenplättchen ein Feld direkt geradeaus vorwärts zieht und dabei Alains rotes Drachenplättchen um ein Feld nach hinten schiebt, auf das gelbe Feld). Pete hat hier keine Wahl, da es keine andere Möglichkeit gibt; und freiwillig passen darf er nicht (Regel „Sumo 11“). Wie im vorangegangenen Beispiel, ist Pete sofort noch einmal an der Reihe und zieht sein gelbes Drachenplättchen, da Alains Drachenplättchen durch seinen Sumo-Stoß rückwärts auf ein gelbes Feld geschoben wurde. Die Zugmöglichkeiten für Petes gelbes Drachenplättchen sind dieselben wie im obigen Beispiel.

Kamisado® Pocket

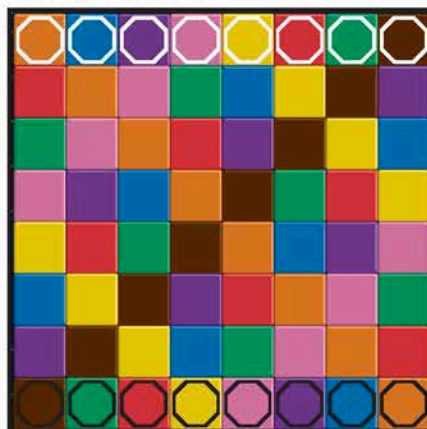
– Rules of the Game

Kamisado is an abstract strategy game for two players. Each player controls eight octagonal 'dragon tiles'. The 'colour' of each tile is denoted by a Chinese (Kanji) symbol. This symbol is painted in the associated colour on both sides of the tile. On one side of the tile (known as the 'Sumo Side') the symbol has a circle drawn around it. The QuickStart Rules on this page provide everything you need to start playing the 'Basic' game immediately. For more detailed rules, and for 'Matchplay' instructions, refer to the main rules on the pages that follow.

Kamisado Single Round Rules

Preparation

Decide who plays white and who plays black. Place the board between the two players as shown in the diagram below. Within the row nearest to each player, the square on the left should be brown and the one on the right should be orange. Now place all your tiles (black or white) on your Home Row (i.e. the row nearest to you) so that each tile's colour matches the square it is placed on (i.e. the brown tile on the brown square, the green tile on the green square, etc.). The tiles must be placed so that the Sumo Sides (those which include the circles) are downwards.



Aim of the Game

To reach your opponent's Home Row with one of your tiles.

Gameplay

Black starts and selects any tile for his first move. After this opening move by black, the players take turns to move one of their tiles, according to the following three rules:

1. Movement

A tile can be moved any number of spaces in a straight line, either directly forwards or diagonally forwards (never sideways or backwards). It can only be moved through empty squares, and cannot be placed on a square that already contains a tile. It cannot 'jump over' another tile. A tile may move diagonally between two tiles that are on squares that touch corner-to-corner.

2. Active Tile

On every turn, you must move the tile that matches the colour of the square on which your opponent's previous move ended. This is known as your 'active' tile for this move.

3. Blocking

You must move if you can. But if you can't move your active tile at all because it is completely blocked in every forward direction, your opponent can move again immediately, using the tile that matches the colour of the square that your blocked tile is 'trapped' on.

In theory, it is possible for a 'deadlock' situation to occur, where both player's tiles are placed in such a way that a complete 'chain' of immovable active tiles is formed. In this situation, the player who last moved a tile (creating the deadlock) loses the game.

Victory

The player who is first to reach his opponent's Home Row with one of his tiles is the winner.

For examples of play and for more details regarding Single Round Games, you should refer to the **EXAMPLE MOVES** booklet provided with this game and the notes in the pages below regarding Examples 1 to 6.

Kamisado Standard Match Rules

Method of Play

A Standard Match is played up to 3 points (i.e. the first player to score 3 points is the winner). The match starts by playing an 'Initial Round', exactly as described above for Single Round play. After the end of this first round (and subsequent rounds), two important things will happen:

A 'Sumo' is Born!

The player who won the first (or previous) round turns over the dragon tile that went through to a square on the opponent's 'home row' to show the side with the circle around the symbol on the tile (the 'Sumo Side'). This tile is now known as a 'Sumo' dragon tile. It is restricted in terms of the number of spaces it can move, but it has special powers that allow it to make a move called a 'Sumo Push'. Both these aspects of Sumo tiles are explained below. Note: If the first (or previous) round ended in a 'deadlock' situation, then the player who did not cause the deadlock turns over the tile that matches the colour of the square that his/her opponent last moved to. See the 'deadlock' example described in Example 6 below.

Sumo Powers and Restrictions

Rule 'Sumo 1': A Sumo tile is stronger, but slower than a normal dragon tile. It may be moved **up to a maximum of 5 spaces** in a straight line, either directly forwards or diagonally forwards.

Rule 'Sumo 2': A Sumo tile may perform a move called a 'Sumo push' on an opponent's normal tile. For this to happen, the opponent's normal dragon tile must, at the beginning of the player's turn, be on the square immediately in front of the Sumo tile, and the opponent must have ended his/her previous move on a square whose colour matches the colour of the Sumo tile. When this happens, the player has the option of using a Sumo push on the opponent's tile. This means that the Sumo tile will move one square forwards, pushing the opponent's tile one square backwards as it goes.

Rule 'Sumo 3': Immediately after the Sumo push, the opponent misses his/her turn, and the original player (i.e. the one who made the Sumo push) moves again straight away, using the dragon tile whose symbol's colour matches the square that the opponent's tile was pushed onto.

Rule 'Sumo 4': A Sumo push cannot be made diagonally. The pushed piece must be on the square immediately in front of the Sumo, at the beginning of the turn when the push occurs.

Rule 'Sumo 5': There must be an empty square 'behind' the pushed piece for this piece to be pushed into. The colour of this square determines what colour tile the player moves next, after his/her opponent has forfeited their next turn.

Rule 'Sumo 6': A Sumo cannot push a piece if that piece is on its own home row (i.e. it cannot push a piece 'off the board').

Rule 'Sumo 7': A Sumo cannot push more than one piece in one move.

Rule 'Sumo 8': A Sumo cannot push another Sumo

Rule 'Sumo 9': A player can only perform Sumo pushes on his/her opponent's pieces, not his/her own.

Rule 'Sumo 10': A Sumo push is an option that the player is not obliged to use, if there are alternative diagonally forward moves that bypass the piece which could be pushed.

Rule 'Sumo 11': However, if the Sumo push is the only move available for the tile concerned, then the player is forced to make the Sumo push (i.e. the player is not allowed to 'pass' on his/her move and do nothing if a Sumo push is an available option). If this happens, the player must play the Sumo push move, and is not allowed to 'do nothing' on that turn.

Dragon Tiles Regroup!

The tiles are returned to each player's home row, ready for the next round. The order in which the tiles are lined up for this new round is determined by the player who won the first (or previous) round, who can now choose to "fill from the left" or "fill from the right". This is described in detail below. After this player has filled from the left or right, then his/her opponent must fill in the same direction.

Filling from the Left or Right

Rule 'Fill 1': The player who won the previous round (the Defender in the new round) chooses whether to fill from the left or from the right.

Rule 'Fill 2': The player who lost the previous round (the Challenger in this new round) is then obliged to fill in the same direction as the Defender.

Rule 'Fill 3': If the Defender chooses to fill from the left, each player (Defender first, followed by Challenger) selects one tile at a time in an order determined by the row each tile is in and the position of each tile within each row (see below), and places each in turn on the squares within his/her home row, starting with the brown square on the left-hand side, and working across to the orange square on the right-hand side.

Rule 'Fill 4': If the Defender chooses to fill from the right, each player (Defender first, followed by Challenger) selects one tile at a time in an order determined by the row each tile is in and the position of each tile within each row (see below), and places each in turn on the squares within his/her home row, starting with the orange square on the right-hand side, and working across to the brown square on the left-hand side.

Scoring System for a Standard Match

To win a Standard Match, a player must score three points. Each time a round is won by either player the tile that reached the opponent's home row is turned over to show the Sumo Side. This tile is now a Sumo tile. Each Sumo tile is worth one point. So if you reach your opponent's home row three times with different tiles, you have won the match. But if you reach your opponent's home row with a Sumo tile, this scores you an additional two points.

Victory

So the winner of a Standard Match will be either:

- The first player to obtain three separate Sumo dragon tiles
- The first player to reach his/her opponent's home row with a Sumo tile

Tournament Rules

For tournament play, or for matches between experienced players who would like the opening move of the **first round** to be more challenging and varied, the following setup procedure should be used (instead of the tiles starting on their own colours):

Step 1. The "Challenger" (the player moving first) places all his/her tiles on his/her Home Row in any chosen order (i.e. they don't have to be on their 'own' colour) If a chess clock is being used, Challenger's clock is started before he/she starts to place the tiles. The clock is switched to Defender's side when Challenger's tiles are all placed.

Step 2. The "Defender" (the player moving second), having seen the Challenger's setup, then places all his/her tiles on his/her Home Row in any chosen order.

When Defender's tiles are all placed, the chess clock is switched back to Challenger's side and play continues as normal.

Step 3. Then the game runs according to the established rules.

The examples below are provided to help you to understand the 'mechanics' of Kamisado. To follow the examples, you should refer to the diagrams in the 'EXAMPLE MOVES' booklet supplied with the game.

Example 1 – Opening Moves: Alain is playing against Johan. Alain, being the more experienced player, takes the white dragon tiles. Johan uses the black dragon tiles and has the first move of the round. (Black moves first in the first round of any match). The player that moves first in any round is known as the Challenger. The other player is known as the Defender for that round. The player using the black tiles is always the Challenger in the first round of any match. In subsequent rounds, the player who lost the previous round is always the Challenger and takes the first move, while the player who won the previous round is now the Defender.

- (1a) For his first move, Johan can select any of his eight tiles. Having selected a tile, he can move this tile any number of spaces directly forwards or diagonally forwards. This figure shows the possible opening moves if he chooses to move the pink tile first.
- (1b) Alternatively, if he chooses to move his red tile, the moves available are as shown in this diagram.

Example 2 – Subsequent Moves: After Johan's initial move (which involved him having a choice of tile), players take turns to move their dragon tiles. Each player, on any given move, must use the tile whose symbol's colour matches the colour of the square on which his opponent's previous move finished.

- (2a) Johan moves his red tile to a blue square. So Alain's first move must be with his blue tile.
- (2b) This tile may be moved any number of squares in a straight line, directly forwards or diagonally forwards. It must not pass through any squares occupied by other tiles belonging to either player. This diagram shows the squares that Alain is allowed to move his blue tile to. Remember that moves must finish on an unoccupied square and that moves can never be backwards or sideways.
- (2c) If Alain moves his blue tile to the yellow square, Johan's next move must be with his yellow tile.
- (2d) This diagram shows the moves available to Johan.
- (2e) This diagram shows Johan's move as being to a purple square.
- (2f) These are all Alain's possible responses with his purple tile.
- (2g) Alain moves his purple tile to a green square.
- (2h) This diagram shows all Johan's potential moves.
- (2i) This is his actual move to an orange square.
- (2j) These are Alain's options at this point.
- (2k) This is his actual move (5 spaces forwards to a blue square).
- (2l) These are Johan's options with his blue tile on his next turn.

Example 3 – You must move if you can: A tile must be moved at least one space if it is possible to do so.

- (3a) Helmut has moved his brown tile forward two spaces to a blue square.
- (3b) Steve must then move his blue tile. As shown in this diagram, the only space that he can move this tile to is a pink square. Steve must make this move. He cannot choose to leave his blue tile where it is and 'pass' on this turn. The only time a player misses his/her turn without moving a tile is when there is no possible move for that tile (see the examples below).
- (3c) In this particular example, Helmut can now win the round by moving his pink tile three spaces forwards to the blue square in Steve's home row.

Example 4 – What happens if your tile is blocked?: A player who finds that the tile he/she is supposed to be moving is completely blocked (i.e. this tile cannot be moved at all, either forwards or diagonally forwards) must forfeit his/her turn. Although his/her tile remained on the same spot, it is considered that this dragon tile has made a (zero-length)

move that finished on this square. This means that this player's opponent will move again, using the tile whose symbol's colour matches the square on which the blocked player's dragon tile was trapped.

- 4(a) Amy's brown tile has just moved forward four spaces to a green square.
- 4(b) Chris must now move his green tile, if possible. However, this tile is completely blocked by Amy's red and yellow tiles and by his own brown tile. No movement is possible, so Chris has to forfeit this turn. Note that Chris's tile is trapped on a yellow square.
- 4(c) Amy takes the next turn, and because Chris's green tile was trapped on a yellow square, Amy will use her yellow tile for this turn. In this particular example, Amy can move her yellow tile three spaces forwards onto Chris's 'home row' and win the round.

Example 5 – Blocked tiles: A more complex example can be seen in the following diagrams.

- 5(a) Daniel's blue tile has just moved forward five spaces onto a green square.
- 5(b) Viora must move her green tile, if possible. However, this piece is completely blocked and she has no forward move. Viora must forfeit her turn and her green tile is trapped on a yellow square.
- 5(c) Daniel must move his yellow tile next, because Viora's tile is trapped on a yellow square. But Daniel's yellow tile is completely blocked as well, so he must also forfeit his turn. Note that his yellow tile is trapped on a blue square.
- 5(d) Viora now moves her blue tile (because that is the colour of square that Daniel was trapped on) forward three squares to a yellow square.
- 5(e) Daniel's yellow tile is still trapped on the same blue square, so he has to forfeit his turn again.
- 5(f) Viora can now move her blue tile diagonally forwards two squares to a space on Daniel's home row to win the round.

Example 6 – Deadlock: It is possible to get situations where neither player can move any of his/her tiles in a sequence of moves that repeat indefinitely. These are known as 'Deadlock' situations. When a deadlock situation occurs, the last person to move a tile before the deadlock occurs loses that round! (i.e. the last player to have moved is adjudged to have 'caused' the deadlock – even if they were forced to do so). Deadlock situations are extremely rare, partly because players are careful not to cause them. They can involve a 'perpetually repeating sequence' of two dragon tiles (one belonging to each player), or four tiles, or six, or more.

- 6(a) Wolfgang's blue tile has just moved forward one space to a green square.
- 6(b) Ralf must now move his green tile. There is only one space he can move it to, the red one diagonally to the right. He must move at least one space, if it is possible to do so. So he is forced to move to this red square.
- 6(c) Wolfgang must now move his red tile, but this tile is completely blocked by his own brown tile and by Ralf's pink and purple tiles. So he must forfeit his turn. Note that his red tile is trapped on a green square.
- 6(d) It is now Ralf's move again immediately, with his green tile. His green tile is also blocked, by his own red tile and by Wolfgang's yellow and orange tiles. He is trapped on a red square.
- 6(e) Once again, Wolfgang needs to move his red tile but it is still blocked and trapped on a green square. It is easy to see that we now have a 'Deadlock' situation where the sequence of moves repeats indefinitely, but neither player is able to move. Because Ralf was the last player to actually move a tile, he is considered to have 'caused' the deadlock, and so he loses the round and Wolfgang is the winner.

The following examples, to be used together with the diagrams in the 'EXAMPLE MOVES' booklet, are relevant only when playing Standard Matches.

Example 7 – Filling from the Left or Right: For the second and subsequent rounds of any match, the tiles do not start the round 'on their own colour'. They can be set up in one of two ways, determined by the player who won the previous round. This player will be the Defender in the new round and can choose to either:

- Fill from the left (if he/she fills from the left then his/her opponent must also fill from the left)
- Fill from the right (if he/she fills from the right then his/her opponent must also fill from the right)

Choice of filling from the left or right gives the Defender two set-up options. This helps him/her to avoid weak positions that the Challenger can attack easily. As you play more Kamisado, you will learn what these positions are. You will attempt to avoid creating them when you are the Defender and try to identify and attack them when you are the Challenger. In Example 7, Alain has just beaten David in the first round of a Standard Match, and must decide whether to fill from the left or right.

7(a) Alain's purple tile has just moved five spaces diagonally forwards to a square on David's home row. Alain has won the first round. Alain's purple tile is turned over to the Sumo Side to indicate that this is now a Sumo tile. This Sumo tile acts as a permanent indication that Alain has scored one point. He must now decide whether to fill from the left or from the right in preparation for the next round, for which he will act as Defender. Figures 7(b) to 7(d) show what will happen if he chooses to fill from the left. Figures 7(e) to 7(g) show what happens if he fills from the right.

7(b) Suppose Alain has chosen to fill from the left. This means that he must place his tiles on the squares in his home row in the following order: brown square, green square, red square, yellow square, pink square, purple square, blue square and lastly the orange square. The order in which the tiles are chosen to occupy these positions is determined by their positions at the end of the previous round; firstly by which row they finished in; and secondly by which are the furthest to the left in each row. The board in this diagram is labelled from Alain's perspective. His home row is marked, and the other rows are labelled 'row 2', 'row 3', 'row 4'... up to 'row 8' which is furthest from Alain and is therefore David's home row. The order in which he must use his tiles to fill these squares is indicated by the number marked on each tile. Alain must first reposition the tiles that remain on his home row across to the left as far as they will go.

So taking the leftmost first:

- His brown tile (1) is placed on the brown square (it's already there, so no action is required)
- His blue tile (2) is placed on the green square
- Now Alain must reposition the tiles that are on the other rows. Row 2 and row 3 are empty. Row 4 contains his orange tile so:
- His orange tile (3) is placed on the red square
- Row 5 contains his red and pink tiles. So, taking the leftmost first:
- His red tile (4) is placed on the yellow square
- His pink tile (5) is placed on the pink square
- Row 6 contains his yellow tile so:
- His yellow tile (6) is placed on the purple square
- Row 7 contains his green tile so:
- His green tile (7) is placed on the blue square
- Row 8 contains his purple (Sumo) tile so:
- His purple tile (8) is placed on the orange square

This completes Alain's rearranged line-up for the new round.

7(c) Now David must also rearrange his tiles by filling from the left. There is no choice involved here. The Challenger must always fill in the same direction as the Defender. This diagram shows Alain's pieces as already filled from the left by the method described above. The rows now are labelled from David's perspective, with his home row shown at the top, and rows 2 through to 8 running downwards. Remember that from David's perspective, left is in the opposite direction, so filling from the left will again mean filling squares in the order brown square, green square, red square, yellow square, pink square, purple square, blue square and

lastly the **orange** square. The order in which he must use his tiles to fill these squares is indicated in the diagram by the number marked on each tile. David first moves each of the tiles already on his home row, one by one, to the left, moving the leftmost first.

- His **green** tile (1) is placed on the **brown** square
 - His **red** tile (2) is placed on the **green** square
 - The **yellow** tile (3) is placed on the **red** square
- David must now reposition the tiles that are on the other rows. Row 2 is empty. Row 3 contains his pink tile so:
- His **pink** tile (4) is placed on the **yellow** square
- Row 4 contains his brown and orange tiles so, taking the leftmost first:
- His **brown** tile (5) is placed on the **pink** square
 - His **orange** tile (6) is placed on the **purple** square
- Row 5 is empty.
Row 6 contains his blue tile so:
- His **blue** tile (7) is placed on the **blue** square
- Row 7 contains his purple tile so:
- His **purple** tile (8) is placed on the **orange** square

This now completes David's line-up of tiles on his home row for the new round.

- 7(d) Here, both sets of tiles are shown re-arranged on their own home rows, after both players have 'filled from the left'. Now suppose Alain has chosen to fill from the right instead.
- 7(e) The tiles are rearranged in the home row starting at the opposite side (i.e. from the right). So the tiles must be placed on the squares on the home row in the following order: **orange** square, **blue** square, **purple** square, **pink** square, **yellow** square, **red** square, **green** square and lastly the **brown** square on the left. Once again, the numbers on the tiles in the diagram show the order in which the tiles are selected for placement in the home row. The rows are numbered from Alain's perspective. Once again the tiles already in the home row are moved first, and they are shifted as far as they will go to the right, starting with the one that is already furthest to the right.
- His **blue** tile (1) is placed on the **orange** square
 - His **brown** tile (2) is placed on the **blue** square
- Now Alain must reposition the tiles that are on the other rows. Row 2 and row 3 are empty. Row 4 contains his orange tile so:
- His **orange** tile (3) is placed on the **purple** square
- Row 5 contains his pink and red tiles. So, taking the rightmost first:
- His **pink** tile (4) is placed on the **pink** square
 - His **red** tile (5) is placed on the **yellow** square
- Row 6 contains his yellow tile so:
- His **yellow** tile (6) is placed on the **red** square
- Row 7 contains his green tile so:
- His **green** tile (7) is placed on the **green** square
- Row 8 contains his purple (Sumo) tile so:
- His **purple** tile (8) is placed on the **brown** square
- This completes Alain's rearranged line-up for the new round (filled right).
- 7(f) Here, the positions of Alain's tiles after he has filled from the right are shown. David must now fill from the right. Once again, the numbers on the tiles in the diagram show the order in which the tiles are selected for placement in the home row. Now the rows are numbered from David's perspective. He will move the tiles in the order shown by the numbers in the diagram, to the spaces on his home row, starting with the rightmost (orange) square, and working all the way across until the last tile (the purple one) is moved to the last square on David's home row (i.e. the brown square).
- 7(g) Here, both sets of tiles are shown re-arranged on their own home rows, after both players have 'filled from the right'.
- 7(h) This example was taken from a real match. Alain actually chose to fill from the left, as shown in this diagram. This was probably the better choice. The previous diagram shows that filling from the right would have left Alain's yellow tile in a

position where it had a yellow square immediately in front of it. This would have been a weak spot in his defence that David may have chosen to attack. Remember that a Sumo dragon tile has a maximum range of five spaces (Rule 'Sumo 1'). This diagram shows the possible moves open to Alain with his purple Sumo dragon tile, should David decide to play to a purple square on his opening move.

Example 8 – When and How to Perform a 'Sumo Push': Please refer to the section entitled '**Sumo powers and restrictions**' when looking at the 'Sumo Push' examples provided below.

- 8(a) Alain has moved his **orange** tile diagonally forwards two spaces to a **purple** square.
- 8(b) Pete must then move his **purple** tile, which is a Sumo. If he wishes, he can play a 'normal' diagonal move to either a **purple** or a **green** square (Rule 'Sumo 10').
- 8(c) Alternatively, he also has the option of playing a Sumo Push, by moving his **purple** tile directly forwards one space, and in the process pushing Alain's **red** tile backwards one space, onto a **yellow** square (Rule 'Sumo 2').
- 8(d) Because Alain's tile was 'Sumo-pushed', he misses a turn and Pete moves again immediately. As Alain's tile was pushed onto a **yellow** square, Pete uses his **yellow** tile for this move. The selection of moves that are available to his **yellow** piece are shown in this figure.
- 8(e) In this diagram, an alternative scenario is shown. Alain has moved his **orange** tile diagonally forwards four spaces to a **purple** square (instead of just two spaces as in Figure 8(a)).
- 8(f) Pete now must make a Sumo Push move (once again advancing his **purple** tile one space, and pushing Alain's **red** tile back one space onto the **yellow** square). Pete has no choice here. There is no option available here to 'pass' on this turn (Rule 'Sumo 11'). As in the previous example, Pete moves again immediately with his **yellow** tile, because Alain's tile was 'Sumo-pushed' backwards onto a **yellow** square. The choice of moves available to Pete with the **yellow** tile is the same as before.

Kamisado Pocket

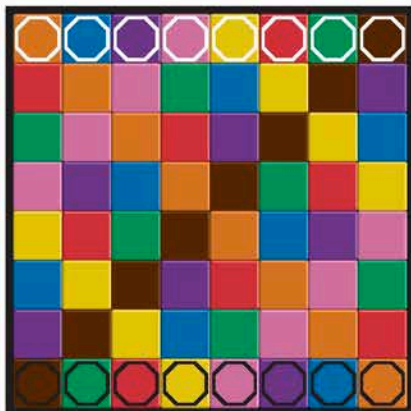
– Règles du jeu

Kamisado est un jeu de stratégie abstrait pour 2 joueurs. Chacun contrôle 8 « tuiles Dragon ». La « couleur » de chaque tuile est déterminée par un caractère chinois (kanji) gravé de la couleur correspondante. D'un côté de la tuile appelé le « côté Sumo », un cercle apparaît autuile du symbole. Les règles rapides de cette page vous permettent de rentrer immédiatement dans la version de base du jeu. Pour des informations plus détaillées et le jeu en plusieurs manches, veuillez vous reporter aux règles expliquées sur les pages suivantes.

Kamisado – Règles de base (partie simple)

Préparation

Les joueurs décident qui joue avec les tuiles noires et qui joue avec les blanches. Le plateau de jeu doit être orienté de manière à ce qu'une case orange se trouve à l'extrémité droite de la rangée de base de chaque joueur et une case marron à l'extrémité gauche de cette même rangée (voir ci-dessous). Les deux joueurs placent ensuite toutes leurs tuiles sur leur rangée de base (c'est-à-dire la rangée du plateau qui est la plus proches d'eux), sur les cases correspondant à la couleur de chaque caractère. (La tuile marron doit être sur la case marron, la tuile verte sur la case verte, etc.) Le côté Sumo des tuiles Dragon (le côté avec l'anneau autuile du symbole) doit être en dessous.



But du jeu

Chaque joueur essaie d'atteindre la rangée de base adverse avec l'une de ses tuiles.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a les tuiles noires commence et choisit n'importe laquelle de ses tuiles Dragon pour son premier coup. Après ce coup d'ouverture, chacun joue à tour de rôle en respectant les trois règles suivantes :

1. Déplacement

Une tuile peut être déplacée de manière directe d'un **nombre quelconque** de cases en ligne droite vers l'avant (mais jamais latéralement, ni en arrière), c'est-à-dire soit **tout droit en avant**, soit **en diagonale vers l'avant**. Elle ne peut être déplacée ou s'arrêter à la fin de son coup que sur des cases libres. Il est interdit de sauter par-dessus les autres tuiles. Une tuile peut passer diagonalement entre deux tuiles occupant deux cases qui ne se touchent que par un coin.

2. Tuile active

Quand vient son tour, le joueur doit déplacer la tuile dont la couleur correspond à celle de la case sur laquelle s'est arrêté son adversaire au tour précédent. C'est sa tuile active pour ce coup.

3. Impasse

Quand vient son tour, le joueur est obligé de déplacer sa tuile active si c'est possible. Cela lui est impossible si toutes les cases devant lui, tout droit ou en diagonale, sont bloquées. Dans ce cas, son adversaire rejoue avec la tuile dont la couleur correspond à celle de la case sur laquelle cette tuile adverse est bloquée.

En théorie, il peut arriver que les deux joueurs soient complètement bloqués. Dans ce cas, le perdant est le dernier joueur à avoir déplacé une tuile, car c'est ce précédent coup qui a provoqué cette impasse totale.

Le vainqueur

Le joueur qui atteint en premier la rangée de base adverse avec une de ses tuiles Dragon remporte la partie.

Vous trouverez des exemples de situations de jeu ainsi que d'autres détails sur les règles de base dans le livret « Exemples de coups » et dans les remarques sur les exemples 1 à 6 décrits dans les pages suivantes.

Kamisado

— Partie standard

Déroulement du jeu

Le vainqueur d'une partie standard est le premier joueur à totaliser 3 points. La partie se déroule selon les règles de base décrites précédemment. À partir de la fin de la première manche, deux changements importants interviennent :

Un « Sumo » est né !

Le joueur qui remporte une manche retourne la tuile avec laquelle il a atteint la rangée de base adverse de manière à ce que le côté avec l'anneau autour du symbole (le côté Sumo) soit maintenant au-dessus. Cette tuile est désormais une tuile Sumo, que l'on appellera simplement Sumo par la suite. Un Sumo ne peut plus se déplacer d'autant de cases qu'il veut, mais peut en revanche effectuer un « oshi ». Ces deux particularités seront expliquées plus loin. Remarque : si une manche se termine par une impasse totale, le joueur qui n'a pas provoqué cette impasse retourne sa tuile de la couleur de la case sur laquelle son adversaire s'est arrêté en dernier. Voir l'exemple 6 au sujet de l'impasse totale.

Particularités des Sumos

Règle « Sumo 1 » : Un Sumo est plus fort mais aussi plus lent qu'une tuile Dragon normale. Il ne peut avancer que de 5 cases au maximum, tout droit ou en diagonale vers l'avant.

Règle « Sumo 2 » : Un Sumo a la capacité d'effectuer un « oshi » contre une tuile adverse normale : si un Sumo doit être déplacé (parce que l'adversaire a fini son coup sur une case de la couleur du Sumo) et qu'au début de son tour, une tuile adverse se trouve sur la case juste devant lui, le Sumo peut effectuer un oshi. Cela signifie que le Sumo avance d'une case en faisant reculer la tuile adverse d'une case.

Règle « Sumo 3 » : Juste après un oshi, l'adversaire doit passer son tour et le joueur qui a effectué l'oshi rejoue immédiatement. Il doit déplacer la tuile correspondant à la couleur de la case sur laquelle vient d'être repoussée la tuile adverse.

Règle « Sumo 4 » : Un oshi ne peut jamais être effectué en diagonale. La tuile qu'il repousse doit se trouver sur la case juste devant le Sumo au début du coup où l'oshi est effectué.

Règle « Sumo 5 » : Avant l'oshi, la case située derrière la tuile repoussée doit être libre. La couleur de cette case détermine la couleur du caractère de la tuile pour le prochain coup du joueur qui effectue l'oshi.

Règle « Sumo 6 » : Il est interdit d'effectuer un oshi contre une tuile située sur la rangée de base. (Une tuile ne peut pas être repoussée hors du plateau.)

Règle « Sumo 7 » : Un oshi ne permet de repousser qu'une et une seule tuile.

Règle « Sumo 8 » : Un Sumo ne peut pas repousser un autre Sumo.

Règle « Sumo 9 » : Un Sumo ne peut repousser qu'une tuile adverse.

Règle « Sumo 10 » : Si un Sumo peut se déplacer également en diagonale vers l'avant, le joueur peut choisir d'effectuer un déplacement normal au lieu d'un oshi.

Règle « Sumo 11 » : Si un Sumo ne peut pas se déplacer en diagonale vers l'avant, il est obligé d'effectuer un oshi s'il en a la possibilité. (Le joueur ne peut donc pas passer son tour volontairement s'il a la possibilité d'effectuer un oshi.)

Repositionner les tuiles

À la fin de la manche, les tuiles Dragon sont replacées sur les rangées de base des deux joueurs pour entamer la manche suivante. Le nouveau placement des tuiles est déterminé par le joueur vainqueur de la manche qui vient de s'achever : c'est lui qui décide s'il place ses tuiles de gauche à droite ou de droite à gauche sur la rangée de base. Vous trouverez ci-après des explications à ce sujet. Une fois que le premier joueur a replacé

ses tuiles en commençant par la gauche ou par la droite, son adversaire doit placer les siennes en suivant la même direction.

Placement à partir de la gauche ou de la droite

Règle « Placement 1 » : Le vainqueur de la dernière manche (et défenseur dans la nouvelle) décide s'il désire placer ses tuiles de gauche à droite ou de droite à gauche.

Règle « Placement 2 » : Le perdant de la dernière manche (et challenger dans la nouvelle) doit suivre le choix du vainqueur. Le perdant place donc ses tuiles dans la même direction que le vainqueur.

Règle « Placement 3 » : Si les joueurs effectuent un placement de gauche à droite, ils placent leurs tuiles sur les cases de leur rangée de base en commençant par la gauche (case marron). Le vainqueur de la manche précédente commence, puis c'est au perdant. Le joueur prend ses tuiles et les place sur sa rangée de base l'une après l'autre. L'ordre des tuiles dépend de leur position à la fin de la manche précédente (voir ci-dessous). Sur la rangée de base, c'est d'abord la case marron à l'extrémité gauche qui doit donc être occupée, puis les suivantes en allant vers la droite et en finissant par la case orange à l'extrémité droite.

Règle « Placement 4 » : Si les joueurs effectuent un placement de droite à gauche, ils placent leurs tuiles sur les cases de leur rangée de base en commençant par la droite (case orange). Le vainqueur de la manche précédente commence, puis c'est au perdant. Le joueur prend ses tuiles et les place sur sa rangée de base l'une après l'autre. L'ordre des tuiles dépend de leur position à la fin de la manche précédente (voir ci-dessous). Sur la rangée de base, c'est d'abord la case orange à l'extrémité droite qui doit donc être occupée, puis les suivantes en allant vers la gauche et en finissant par la case marron à l'extrémité gauche.

Décompte final pour une partie standard

Une partie standard prend fin dès qu'un joueur totalise 3 points. À chaque fois qu'un joueur atteint la rangée de base adverse avec l'une de ses tuiles, il retourne cette tuile pour que le côté Sumo se trouve au-dessus : cette tuile est désormais un Sumo. Chaque Sumo vaut 1 point. Si un joueur atteint la rangée de base adverse trois fois avec différentes tuiles, il remporte la partie. Si un joueur atteint la rangée de base adverse avec un Sumo, il reçoit 2 points.

Le vainqueur

Il y a deux manières de gagner une partie standard. Le vainqueur est :

- soit le premier joueur qui gagne son troisième Sumo ;
- soit le premier joueur qui atteint la rangée de base adverse avec un Sumo.

Règles de tournoi

Pour les tournois ou pour les parties entre joueurs expérimentés souhaitant varier l'ouverture de la partie et augmenter le niveau de difficulté de la première manche, nous vous recommandons d'utiliser l'option de jeu suivante (au lieu de placer vos tuiles sur les cases de la couleur correspondante) :

1. Le challenger commence et place toutes ses tuiles sur sa rangée de base dans l'ordre de son choix (elles ne doivent pas obligatoirement être placées sur les cases correspondant à leur couleur). Si une pendule d'échecs est utilisée, l'horloge du challenger est déclenchée avant qu'il ne commence à placer ses tuiles. Une fois toutes ses tuiles positionnées, le joueur arrête son horloge et on déclenche celle du défenseur.
2. C'est maintenant au tour du défenseur. Il a vu la configuration des tuiles adverses et place alors ses tuiles sur sa rangée de base dans l'ordre de son choix. Lorsque toutes les tuiles du défenseur sont placées, l'horloge du premier joueur est réactivée et celui-ci entame la partie.
3. La partie se déroule ensuite d'après les règles habituelles.

Les exemples qui suivent vous aideront à assimiler les mécanismes de jeu de Kamisado. Pour bien comprendre ces exemples, il faut les lire en ayant sous les yeux les illustrations correspondantes figurant dans le livret « Exemples de coups ».

Exemple 1 – Ouverture de la partie : Alain joue contre Johan. Alain ayant le plus d'expérience, il prend les tuiles blanches. Johan, lui, prend les noires et entame la partie. (Dans les parties en plusieurs manches, c'est toujours le joueur ayant les tuiles noires qui commence la première manche.) Le joueur de départ de chaque manche est appelé « challenger » et son adversaire « défenseur ». Celui qui joue avec les tuiles noires est donc toujours le challenger lors de la première manche d'une partie. Pour les manches suivantes, c'est le perdant de la manche précédente qui devient challenger et entame la nouvelle manche, tandis que le gagnant de la manche précédente devient défenseur.

- 1(a) Pour son premier coup, Johan peut déplacer une de ses huit tuiles au choix. Il peut avancer la tuile choisie d'autant de cases qu'il veut, tout droit ou en diagonale. À titre d'exemple, l'illustration montre l'ensemble des coups d'ouverture possibles pour la tuile rose.
- 1(b) Cette illustration alternative montre tous les coups possibles dans le cas où Johan opterait pour la tuile rouge.

Exemple 2 – Les coups suivants : Après le coup d'ouverture de Johan avec une de ses tuiles au choix, les joueurs déplacent ensuite toujours la tuile dont la couleur du caractère correspond à celle de la case sur laquelle l'adversaire s'est arrêté au coup précédent.

- 2(a) Par exemple, si Johan déplace sa tuile rouge sur une case bleue, au coup suivant, Alain doit déplacer sa tuile avec le caractère bleu.
- 2(b) Il peut avancer cette tuile du nombre de cases qu'il veut, tout droit ou en diagonale. Son déplacement doit se terminer sur une case qui n'est occupée ni par une tuile adverse, ni par l'une de ses propres tuiles. L'illustration indique tous les déplacements possibles de la tuile bleue d'Alain. À chaque coup, un déplacement doit toujours se terminer sur une case libre et il est interdit de reculer ou de se déplacer latéralement.
- 2(c) Si Alain déplace sa tuile bleue sur la case jaune, Johan doit déplacer sa tuile jaune au prochain coup.
- 2(d) Cette illustration indique les possibilités dont dispose Johan.
- 2(e) Cette illustration montre le déplacement de Johan sur une case violette.
- 2(f) Voici les possibilités de déplacement qui en résultent pour Alain avec sa tuile violette.
- 2(g) Alain déplace sa tuile violette sur une case verte.
- 2(h) Cette illustration montre les coups potentiels de Johan.
- 2(i) Il choisit de se déplacer sur une case orange.
- 2(j) Voici les possibilités d'Alain dans cette situation.
- 2(k) Alain décide d'exécuter ce coup (avancée de 5 cases sur une case bleue).
- 2(l) Cette illustration montre les possibilités dont dispose Johan avec sa tuile bleue au coup suivant.

Exemple 3 – Obligation de jouer : Une tuile est obligée de se déplacer d'au moins une case si elle le peut.

- 3(a) Helmut a déplacé sa tuile marron sur une case bleue en avançant de deux cases.
- 3(b) Steve doit donc déplacer sa tuile bleue. Comme le montre l'illustration, la seule case sur laquelle il peut la déplacer est la case rose. Steve est obligé d'exécuter ce coup. Il n'a pas le droit de passer son tour et de laisser sa tuile bleue où elle est. Un joueur ne peut passer son tour que si aucun déplacement n'est possible pour la tuile qu'il est censé avancer (voir exemples ci-dessous).
- 3(c) Dans cet exemple, Helmut remporte la manche, car il avance sa tuile rose de trois cases et arrive sur la case bleue de la rangée de base de Steve.

Exemple 4 – Que se passe-t-il quand une tuile est bloquée ? Si la tuile avec laquelle un joueur doit se déplacer est complètement bloquée (c'est-à-dire si elle ne peut avancer ni tout droit, ni en diagonale), ce joueur passe son tour. Il est considéré comme ayant déplacé sa tuile de 0 case, ce qui signifie qu'au prochain coup, son adversaire doit déplacer la tuile dont la couleur du caractère correspond à la couleur de la case sur laquelle le premier joueur est resté bloqué.

- 4(a) Amy déplace sa tuile marron sur la case verte en avançant de quatre cases.
- 4(b) Chris doit déplacer sa tuile verte. Celle-ci étant bloquée par les tuiles rouge et jaune d'Amy et par la tuile marron de Chris, aucun déplacement n'est possible. Chris doit passer son tour et Amy doit rejouer. Vous noterez que la tuile bloquée de Chris se trouve sur une case jaune.
- 4(c) Comme la tuile verte de Chris est bloquée sur une case jaune, Amy doit déplacer sa tuile jaune au prochain coup. En avançant tout droit de trois cases, elle atteint la rangée de base adverse avec sa tuile jaune et remporte la manche.

Exemple 5 – Tuiles bloquées : Les illustrations suivantes montrent un exemple plus complexe.

- 5(a) Daniel avance sa tuile bleue de cinq cases sur la case verte.
- 5(b) Viora doit déplacer sa tuile verte, si c'est possible. Mais cette tuile est bloquée et ne peut pas avancer. Viora doit passer son tour. Notez que sa tuile verte est bloquée sur une case jaune.
- 5(c) La tuile de Viora étant bloquée sur une case jaune, Daniel devrait déplacer sa tuile jaune. Mais celle-ci est également bloquée et Daniel doit donc lui aussi passer son tour. Sa tuile jaune bloquée se trouve sur une case bleue.
- 5(d) Comme la tuile de Daniel est bloquée sur une case bleue, Viora déplace sa tuile bleue : celle-ci avance de trois cases et atteint une case jaune.
- 5(e) La tuile jaune de Daniel étant toujours bloquée sur la case bleue, il doit de nouveau passer son tour.
- 5(f) Viora peut ainsi avancer sa tuile bleue de deux cases en diagonale jusqu'à la rangée de base de Daniel et remporter ainsi la manche.

Exemple 6 – Impasse totale : Une impasse totale désigne une situation dans laquelle les tuiles des deux joueurs sont définitivement bloquées et où plus aucun déplacement autorisé n'est possible. Dans ce cas, le joueur qui a joué en dernier et ainsi provoqué cette impasse totale est le perdant. (Le dernier joueur qui a exécuté un déplacement est donc considéré comme responsable de l'impasse totale, même s'il était obligé d'exécuter ce déplacement.) Il est très rare que des impasses totales se produisent, notamment parce que les joueurs veillent à les éviter. Dans la réaction en chaîne associée à une impasse totale, deux tuiles peuvent être impliquées (une de chaque joueur), mais aussi quatre, six ou même plus.

- 6(a) Wolfgang vient d'avancer sa tuile bleue d'une case pour s'arrêter sur une case verte.
- 6(b) Ralf doit déplacer sa tuile verte. Il n'a pas le choix, car il n'y a qu'une seule case où il peut la déplacer : il doit avancer sa tuile verte sur la case rouge. En effet, il doit se déplacer d'au moins une case si c'est possible, c'est pourquoi il est obligé d'avancer sur la case rouge.
- 6(c) Wolfgang devrait déplacer sa tuile rouge. Mais celle-ci est bloquée par sa propre tuile marron et par les tuiles rose et violette de Ralf. Wolfgang doit donc passer son tour. Sa tuile rouge bloquée se trouve sur une case verte.
- 6(d) Comme la tuile rouge de Wolfgang est bloquée sur une case verte, Ralf, qui rejoue, devrait déplacer sa tuile verte. Mais celle-ci est également bloquée – par sa propre tuile rouge et par les tuiles orange et jaune de Wolfgang. Ralf doit donc aussi passer son tour. Sa tuile bloquée se trouve sur une case rouge.
- 6(e) Ce serait de nouveau à Wolfgang de jouer avec sa tuile rouge, toujours bloquée sur une case verte. Comme ce blocage est irrévocable, c'est une impasse totale : la même succession de coups se répète et aucun des deux joueurs ne peut changer cette situation par un déplacement autorisé. Ralf est le dernier à avoir déplacé une tuile et perd la manche pour avoir provoqué cette impasse totale.

Les exemples qui suivent doivent être lus avec les illustrations du livret « Exemples de coups » sous les yeux. Ils correspondent à une partie standard.

Exemple 7 – Placement sur la rangée de base : Au début des manches suivantes, les tuiles ne sont pas nécessairement placées sur les cases de leur couleur sur la rangée de base. Le vainqueur de la manche précédente est le défenseur dans la nouvelle manche et c'est lui qui décide si les tuiles seront placées sur la rangée de base à partir de la gauche ou de la droite. Cette décision vaudra également pour son adversaire. Il choisit donc l'une des deux possibilités suivantes :

- placement de gauche à droite (valable pour les deux joueurs) ou
- placement de droite à gauche (valable pour les deux joueurs).

Le choix du placement sur la rangée de base à partir de la gauche ou de la droite offre donc au défenseur deux options différentes. Cela lui permet d'éviter une position de départ désavantageuse que le challenger pourrait facilement attaquer. Après quelques parties de Kamisado, on reconnaît de plus en plus facilement les positions qui sont désavantageuses. Le défenseur cherche à les éviter, tandis que le challenger essaie de les détecter pour les attaquer. Dans l'exemple 7 qui suit, Alain vient de battre David lors de la première manche d'une partie standard et doit décider si les tuiles seront placées à partir de la gauche ou de la droite.

7(a) Alain vient de gagner la première manche en amenant sa tuile **violette** sur la rangée de base de David grâce à un déplacement de cinq cases en diagonale. Alain tourne sa tuile **violette** du côté Sumo pour indiquer qu'elle devient un Sumo. Cela sert également à indiquer qu'Alain a marqué 1 point. Il doit maintenant décider si les tuiles seront placées de gauche à droite ou de droite à gauche pour le début de la nouvelle manche (au cours de laquelle il sera défenseur). Les illustrations 7(b) à 7(d) montrent ce qui se passe s'il décide de commencer par la gauche. Les illustrations 7(e) à 7(g) montrent ce qui se passe s'il décide de commencer par la droite.

7(b) En commençant par la rangée de base, les joueurs regardent rangée par rangée, de gauche à droite. Cette illustration montre le plateau vu par Alain. Sa rangée de base est notée « HR » et les autres rangées « R2 », « R3 », ... jusqu'à « R8 » (R8 étant donc la rangée la plus éloignée d'Alain et la rangée de base de David). L'ordre dans lequel il doit placer ses tuiles sur sa rangée de base est indiqué par le nombre sur chaque tuile. Alain doit commencer par placer les tuiles qui se trouvent encore sur sa rangée de base en les poussant le plus possible vers la gauche, puis rangée par rangée en commençant à chaque fois par la tuile la plus à gauche.

- Sa tuile **marron (1)** va sur la case **marron** de la rangée de base. (Elle s'y trouve déjà, il n'y a donc rien à faire.)

- Alain repousse sa tuile **bleue (2)** le plus possible vers la gauche, sur la case **verte**.

Alain doit maintenant replacer les tuiles qui se trouvent dans les autres rangées. Les rangées 2 et 3 sont vides. Dans la 4ème rangée se trouve sa tuile orange :

- La tuile **orange (3)** de la 4ème rangée est placée sur la case **rouge**.

Dans la 5ème rangée se trouvent ses tuiles rouge et rose. Il doit commencer par celle qui se trouve le plus à gauche :

- La tuile **rouge (4)** est placée sur la case **jaune**.

- La tuile **rose (5)** est placée sur la case **rose**.

Dans la 6ème rangée se trouve sa tuile jaune :

- La tuile **jaune (6)** est placée sur la case **violette**.

Dans la 7ème rangée se trouve sa tuile verte :

- La tuile **verte (7)** est placée sur la case **bleue**.

La 8ème rangée comporte la tuile Sumo violette :

- La tuile **violette (8)** est placée en dernier sur la case **orange**.

Le placement des tuiles d'Alain pour le début de la nouvelle manche est terminé.

7(c) C'est maintenant au tour de David de placer ses tuiles sur sa rangée de base en commençant par la gauche. Il n'a pas le choix, car le challenger doit suivre la direction choisie par le défenseur. Cette illustration montre les tuiles d'Alain déjà placées (de gauche à droite, comme c'est décrit ci-dessus). Les rangées sont maintenant numérotées comme David les voit, à partir de sa rangée de base (HR) puis de 2 à 8. Commencer par la gauche signifie également pour David qu'il doit placer sa première tuile sur la case **marron** de sa rangée de base, puis continuer par la case **verte**, la **rouge**, la **jaune**, la **rose**, la **violette**, la **bleue** et enfin la case **orange**. Les tuiles de David sont numérotées dans l'ordre dans lequel il doit les placer sur sa rangée de base en commençant par la gauche. Il doit d'abord pousser le plus possible vers la gauche les tuiles qui se trouvent encore sur sa rangée de base, en commençant par celle qui est le plus à gauche.

- Il place sa tuile **verte (1)** sur la case **marron** de sa rangée de base.

- Sa tuile **rouge (2)** est placée sur la case **verte**.

- Sa tuile **jaune (3)** est placée sur la case **rouge**.

David doit maintenant replacer les tuiles qui se trouvent dans les autres rangées. La 2ème rangée est vide.

Dans la 3ème rangée se trouve sa tuile rose :

- La tuile **rose (4)** de la 3ème rangée est placée sur la case **jaune**.

Dans la 4ème rangée se trouvent sa tuile marron et sa tuile orange. Il doit commencer par celle qui se trouve le plus à gauche :

- La tuile **marron (5)** est placée sur la case **rose**.

- La tuile **orange (6)** est placée sur la case **violette**.

La 5ème rangée est vide.

Dans la 6ème rangée se trouve la tuile bleue :

- La tuile **bleue (7)** est placée sur la case **bleue**.

Dans la 7ème rangée se trouve la tuile violette :

- La tuile **violette (8)** est placée sur la case **orange**.

Le placement des tuiles de David sur sa rangée de base pour la nouvelle manche est terminé.

7(d) Voici la position de départ des tuiles des deux joueurs sur leur rangée de base respective après leur placement de gauche à droite. Supposons maintenant qu'Alain ait décidé au contraire de commencer son placement par la droite.

7(e) Le repositionnement des tuiles sur la rangée de base commence de l'autre côté, c'est-à-dire par la droite. C'est donc l'ordre suivant qui doit être respecté pour le placement : Alain doit placer ses tuiles une par une d'abord sur la case **orange**, puis sur la **bleue**, la **violette**, la **rose**, la **jaune**, la **rouge**, la **verte** et enfin sur la case **marron**, la plus à gauche. Sur l'illustration, les tuiles d'Alain sont de nouveau numérotées dans l'ordre dans lequel elles doivent être placées sur la rangée de base. Les rangées sont numérotées telles qu'Alain les voit. Il place d'abord les tuiles qui se trouvent encore sur sa rangée de base en les poussant le plus possible vers la droite, en commençant par la tuile la plus à droite.

- Sa tuile **bleue (1)** est placée sur la case **orange** de sa rangée de base.

- Sa tuile **marron (2)** est placée sur la case **bleue**.

Alain doit maintenant replacer les tuiles qui se trouvent dans les autres rangées. Les rangées 2 et 3 sont vides. Dans la 4ème rangée se trouve sa tuile orange :

- La tuile **orange (3)** de la 4ème rangée est placée sur la case **violette**.

Dans la 5ème rangée se trouvent ses tuiles rouge et rose. Il commence par la tuile la plus à droite :

- La tuile **rose (4)** est placée sur la case **rose**.

- La tuile **rouge (5)** est placée sur la case **jaune**.

Dans la 6ème rangée se trouve la tuile jaune :

- La tuile **jaune (6)** est placée sur la case **rouge**.

Dans la 7ème rangée se trouve la tuile verte :

- La tuile **verte (7)** est placée sur la case **verte**.

Dans la 8ème rangée se trouve la tuile Sumo violette :

- La tuile **violette (8)** est placée sur la case **marron**.

Le placement des tuiles d'Alain (à partir de la droite) pour la nouvelle manche est terminé.

Kamisado Pocket

– Spelregels

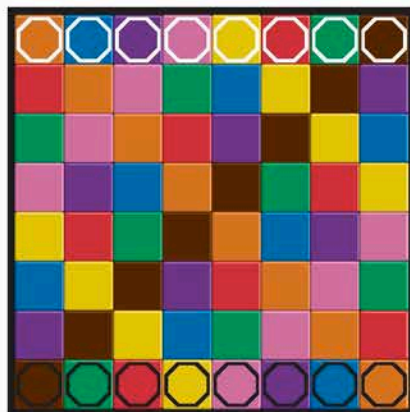
Kamisado is een abstract, strategisch spel voor twee spelers. Iedere speler heeft acht "drakenfiches". De "kleur" van elk fiche wordt aangegeven met een Chinees symbool (kanji), dat in de bijpassende kleur op het fiche is gedrukt. Op de ene kant van het fiche, Sumo-kant genoemd, is het symbool in een kring te zien. De basisspelregels op deze pagina zorgen ervoor dat je snel met het basisspel kunt beginnen. Voor meer gedetailleerde spelregels en een partij met meerdere ronden verwijzen we naar de uitgebreide spelregels op de volgende bladzijden.

Kamisado Basisspelregels

(één partij)

Voorbereiding

De spelers bepalen wie met wit en wie met zwart gaat spelen. Het speelbord wordt tussen beide spelers gelegd zoals beneden afgebeeld. In de rij die het dichtst bij de speler ligt, is het veld aan de linkerkant bruin en het veld aan de rechterkant oranje. Beide spelers zetten nu al hun drakenfiches (zwart of wit) op de velden van hun basislijn (dus op de rij van het speelbord die het dichtst bij hen ligt). Bij ieder drakenfiche moet de kleur van het symbool overeenkomen met de kleur van het veld. Het bruine drakenfiche ligt dus op het bruine veld, het groene drakenfiche op het groene veld enz. De drakenfiches worden met de Sumo-kant (de kant met de kring rond het symbool) naar beneden geplaatst.



- 7(f) L'illustration montre la position de départ des tuiles d'Alain après le placement à partir de la droite ainsi que l'ordre (numéros) dans lequel David doit placer ses tuiles sur sa rangée de base, à partir de la droite également. Les rangées sont numérotées telles que David les voit. Il doit d'abord placer la tuile de sa rangée de base qui se trouve le plus à droite. C'est pourquoi il place d'abord la tuile jaune sur la case orange... et ainsi de suite dans l'ordre indiqué jusqu'à la tuile violette sur la case marron.
- 7(g) Voici la position de départ des tuiles des deux joueurs sur leur rangée de base respective après leur placement de droite à gauche.
- 7(h) Cet exemple est issu d'une vraie partie. Alain a choisi de commencer par la gauche, comme le montre l'illustration. C'était sûrement la meilleure option. En effet, comme le montrait l'illustration précédente, le placement à partir de la droite aurait entraîné le placement de sa tuile jaune juste devant une case jaune. Cette position de départ aurait été désavantageuse, car David aurait pu attaquer. Prenez en compte le fait qu'un Sumo peut être déplacé de 5 cases au maximum (règle « Sumo 1 »). Cette illustration montre les différentes possibilités de déplacement pour le Sumo violet d'Alain si David a précédemment déplacé l'une de ses tuiles sur une case violette.

Exemple 8 – Quand et comment à lieu un oshi ? Pour les exemples d'oshi qui suivent, nous vous recommandons de vous référer au paragraphe « Particularités des Sumos ».

- 8(a) Alain a déplacé sa tuile **orange** de deux cases en diagonale jusqu'à une case **violette**.
- 8(b) Pete doit déplacer sa tuile **violette**, qui est un Sumo. S'il le souhaite, il a la possibilité de déplacer « normalement » cette tuile en diagonale (règle « Sumo 10 »), soit sur une case **violette** soit sur une case **verte**.
- 8(c) Mais il a aussi la possibilité d'effectuer un oshi en avançant sa tuile **violette** sur la case juste devant elle et de repousser ainsi la tuile **rouge** d'Alain d'une case sur la case **jaune** (règle « Sumo 2 »).
- 8(d) Pete s'est décidé pour l'oshi. Comme la tuile d'Alain a été repoussée par le Sumo adverse, Alain doit passer son tour et Pete rejoue. La tuile d'Alain a été repoussée sur une case **jaune**, Pete doit donc à présent déplacer sa tuile **jaune**. Cette illustration montre les possibilités de déplacement pour sa tuile **jaune**.
- 8(e) Cette illustration montre un scénario alternatif. Alain a déplacé sa tuile **orange** de quatre cases en diagonale jusqu'à une case **violette** (au lieu de la déplacer de deux cases seulement comme sur l'illustration 8(a)).
- 8(f) Cette fois, Pete est obligé d'effectuer un oshi (en avançant sa tuile **violette** d'une case tout droit et en repoussant ainsi la tuile **rouge** d'Alain d'une case sur la case **jaune**). Pete n'a pas le choix, car il n'a pas d'autre possibilité de déplacement et il n'a pas le droit de passer son tour (règle « Sumo 11 »). Comme dans le cas précédent, Pete rejoue immédiatement et déplace sa tuile **jaune**, puisque la tuile d'Alain a été repoussée sur une case **jaune** par son oshi. Les possibilités de déplacement pour la tuile **jaune** de Pete sont les mêmes que sur l'illustration 8(d).

Doel van het spel

Iedere speler probeert met een van zijn drakenfiches de basislijn van de andere speler te bereiken.

Set spel zelf

Zwart begint en kiest één van zijn drakenfiches voor de eerste zet. Daarna spelen de spelers om de beurt volgens deze regels:

1. Beweging

Elk fiche mag een willekeurig aantal velden op een directe weg in een rechte lijn vooruit worden verplaatst (nooit zijwaarts of achteruit) – dus ofwel **recht vooruit** ofwel **schuin vooruit**. Het mag alleen over vrije velden worden verplaatst en moet op een leeg veld eindigen. Een fiche mag niet over andere fiches springen, maar mag wel diagonaal tussen twee fiches door worden verplaatst, die op velden liggen die elkaar alleen aan de hoeken raken.

2. Het actieve fiche

De speler die aan de beurt is, moet het fiche verplaatsen waarvan de kleur overeenkomt met het veld waarop zijn tegenstander zijn laatste zet heeft beëindigd. Dit is in deze beurt zijn actieve fiche.

3. Blokkade

Wie aan de beurt is, moet zijn actieve fiche verplaatsen als dat mogelijk is. Het is niet mogelijk als het actieve fiche recht vooruit of schuin vooruit is geblokkeerd. In dit geval is de tegenstander meteen weer aan de beurt – met het fiche waarvan de kleur overeenkomt met het veld waarop het geblokkeerde fiche ligt.

Theoretisch is het mogelijk dat beide spelers compleet geblokkeerd zijn. In dit geval verliest de speler die het laatste zijn fiche heeft verplaatst het spel, omdat hij met zijn laatste zet de blokkade heeft veroorzaakt.

Winnen

Wie het eerst met een van zijn drakenfiches de basislijn van de andere speler heeft bereikt, wint het spel.

Voorbeelden van spelsituaties en verdere details over het basisspel vind je in de bijlage "Voorbeelden van zetten" en in de opmerkingen bij de voorbeelden 1 t/m 6 op de volgende bladzijden.

Kamisado Standaardspel

Set spel zelf

Winnaar van het standaardspel is wie het eerst 3 punten heeft. Het spel verloopt volgens de eerder beschreven basisspelregels. Vanaf het einde van de eerste partij gelden twee belangrijke veranderingen:

Er is een 'Sumo' geboren!

De winnaar van een ronde draait het fiche om waarmee hij de basislijn van de tegenstander heeft bereikt, zodat nu de kant met de kring rond het symbool te zien is (de Sumo-kant). Dit fiche is vanaf nu een Sumo-drakenfiche of in het kort "Sumo". Een Sumo mag niet meer over een willekeurig aantal velden worden verplaatst, maar heeft nu wel de mogelijkheid een "Sumo-duw" uit te voeren. Deze bijzonderheden worden hieronder toegelicht. Opmerking: als een ronde in een volledige blokkade eindigt, draait de speler die de blokkade niet heeft veroorzaakt het drakenfiche om waarvan de kleur overeenkomt met het veld waarnaar zijn tegenstander het laatste zijn fiche heeft verplaatst. Over de volledige blokkade gaat ook voorbeeld 6.

Bijzonderheden van de Sumo's

Regel "Sumo 1": Een Sumo is sterker, maar langzamer dan een gewoon drakenfiche. Het mag **maximaal 5 velden** recht of schuin vooruit worden verplaatst.

Regel "Sumo 2": Een Sumo heeft de vaardigheid een Sumo-duw tegen een gewoon drakenfiche uit te voeren. Als een Sumo moet worden verplaatst (omdat de tegenstander zijn zet op een veld heeft beëindigd waarvan de kleur bij het Sumo past) en aan het begin van zijn zet op het veld direct voor het Sumo een fiche van de tegenstander ligt, mag het Sumo een Sumo-duw uitvoeren. Dat betekent dat het Sumo een veld vooruit wordt verplaatst en daarbij het fiche van de tegenstander een veld achteruit schuift.

Regel "Sumo 3": Direct na de Sumo-duw moet de tegenstander een beurt overslaan, waardoor de speler die de Sumo-duw heeft uitgevoerd meteen nog een keer aan de beurt is. Hij moet nu het drakenfiche verplaatsen waarvan de kleur overeenkomt met het veld waarnaar het fiche van de tegenstander is verschoven.

Regel "Sumo 4": Een Sumo-duw kan nooit diagonaal worden uitgevoerd. Het fiche dat wordt verschoven, moet aan het begin van de zet waarin de Sumo-duw wordt uitgevoerd op het veld direct voor de Sumo liggen.

Regel "Sumo 5": Het veld achter het fiche dat wordt verschoven moet voor de Sumo-duw leeg zijn. De kleur van dit veld bepaalt de kleur van het symbool op het fiche voor de volgende zet van de speler die de Sumo-duw gaat uitvoeren.

Regel "Sumo 6": Een Sumo-duw tegen een fiche dat op de basislijn ligt is niet mogelijk. Een fiche mag niet van het speelbord worden geduwd.

Regel "Sumo 7": Door een Sumo-duw mag precies één fiche achteruit worden verschoven.

Regel "Sumo 8": Een Sumo mag geen ander Sumo achteruit schuiven.

Regel "Sumo 9": Een Sumo mag uitsluitend drakenfiches van de tegenstander verschuiven, niet de eigen drakenfiches.

Regel "Sumo 10": Als het Sumo ook schuin vooruit kan worden verplaatst, mag de speler ook voor een gewone verplaatsing kiezen in plaats van een Sumo-duw uit te voeren.

Regel "Sumo 11": Als het Sumo niet schuin vooruit kan worden verplaatst, moet hij, als dat mogelijk is, de Sumo-duw uitvoeren. De speler mag dus niet vrijwillig een beurt overslaan als een Sumo-duw mogelijk is.

De drakenfiches opnieuw opstellen

Aan het einde van de ronde worden de drakenfiches weer op de basislijn van beide spelers geplaatst, klaar voor de volgende ronde. De nieuwe opstelling van de drakenfiches wordt

bepaald door de speler die de voorafgaande ronde heeft gewonnen: hij mag kiezen of de basislijn van links naar rechts of van rechts naar links wordt opgevuld. Dit wordt hieronder verder toegelicht. Nadat de eerste speler zijn drakenfiches beginnend van links of van rechts heeft opgesteld, moet zijn tegenstander zijn fiches in dezelfde richting opstellen.

Opstelling van links naar rechts

Regel "Opstelling 1": De winnaar van de laatste ronde (en verdediger in de nieuwe ronde) beslist of de fiches "van links" of "van rechts" worden opgesteld.

Regel "Opstelling 2": De verliezer van de laatste ronde (en uitdager in de nieuwe ronde) moet zich aan de keuze van de winnaar houden. De verliezer stelt zijn fiches dan in dezelfde richting op.

Regel "Opstelling 3": Als de fiches "van links" worden opgesteld, bezetten de spelers de vrije velden van hun basislijn door links (op het bruine veld) te beginnen. De winnaar van de laatste ronde begint, daarna is de verliezer aan de beurt. De speler pakt zijn fiches een voor een en plaatst ze op zijn basislijn. De volgorde van de fiches wordt bepaald door hun positie aan het einde van de laatste ronde (zie hieronder). Op de basislijn wordt eerst het bruine veld helemaal links bezet, dan de velden steeds verder naar rechts tot aan het oranje veld.

Regel "Opstelling 4": Als er "van rechts" wordt ingezet, bezetten de spelers de vrije velden van hun basislijn door rechts (op het oranje veld) te beginnen. De winnaar van de laatste ronde begint, daarna is de verliezer aan de beurt. De speler pakt zijn fiches een voor een en plaatst ze op zijn basislijn. De volgorde van de fiches wordt bepaald door hun positie aan het einde van de laatste ronde (zie hieronder). Op de basislijn wordt eerst het oranje veld helemaal rechts bezet, dan de velden steeds verder naar links tot aan het bruine veld.

Puntentelling voor het standaardspel

Het standaardspel eindigt zodra een speler 3 punten heeft. Iedere keer als een speler met een van zijn drakenfiches de basislijn van de andere speler heeft bereikt, wordt dit drakenfiche omgedraaid, zodat de Sumo-kant naar boven wijst: dit fiche is nu een Sumo. Elk Sumo telt 1 punt. Als een speler de basislijn van zijn tegenstander drie keer achter elkaar met verschillende drakenfiches bereikt, heeft hij de partij dus gewonnen. Wie de basislijn van de tegenstander met een Sumo bereikt, krijgt 2 punten.

Winnen

Er zijn twee verschillende mogelijkheden om een standaardspel te winnen:

- het eerst drie Sumo's hebben;
- het eerst de basislijn van de tegenstander met een Sumo bereiken.

Toernooiregels

Voor toernooien en partijen tussen ervaren spelers die een meer gevarieerde en uitdagendere eerste zet in de eerste ronde wensen, raden we de volgende opstelling aan (i.p.v. de fiches op de velden met de bijpassende kleur te plaatsen):

1. De uitdager begint en plaatst al zijn fiches in willekeurige volgorde op zijn basislijn (de fiches moeten niet op een veld van hun eigen kleur staan). Als een schaakklok wordt gebruikt, wordt de klok voor de uitdager gestart voordat hij zijn eerste fiche plaatst. Als de uitdager alle fiches heeft geplaatst, wordt de klok voor de verdediger gestart.
2. De verdediger is als tweede aan de beurt. Hij kent nu de opstelling van de uitdager en plaatst zijn fiches in willekeurige volgorde op zijn basislijn. Als de verdediger alle fiches heeft geplaatst, wordt de klok voor de uitdager weer gestart. Dan begint het spel.
3. Vanaf nu verloopt het spel volgens de bekende regels.

De volgende voorbeelden zullen je helpen de speelmechanismen van Kamisado te begrijpen. Om de voorbeelden beter te kunnen begrijpen, is het aan te raden de bijpassende afbeeldingen in de bijlage "Voorbeelden van zetten" te bekijken.

Voorbeeld 1 – Eerste zet: Alain speelt tegen Johan. Alain is de meer ervaren speler en neemt de witte drakenfiches. Johan speelt met de zwarte drakenfiches en begint het spel. Bij een partij met meerdere ronden is de speler met de zwarte drakenfiches altijd de startspeler van de eerste ronde. De startspeler van elke ronde wordt uitdager genoemd, zijn tegenstander verdediger. Wie met de zwarte fiches speelt, is in de eerste ronde altijd de uitdager. In latere ronden wordt de verliezer van de voorafgaande ronde de uitdager en begint de volgende ronde, terwijl de winnaar van de laatste ronde verdediger wordt.

- 1(a) Tijdens zijn eerste beurt mag Johan een willekeurig van zijn acht drakenfiches verplaatsen. Hij mag het fiche van zijn keuze een willekeurig aantal velden recht of schuin vooruit verplaatsen. De afbeelding toont als voorbeeld alle mogelijke eerste zetten voor het rode fiche.
- 1(b) Deze afbeelding toont alternatief alle mogelijke eerste zetten voor het rode fiche.

Voorbeeld 2 – De volgende zetten: Na de eerste zet van Johan met een van zijn drakenfiches verplaatsen de spelers om de beurt altijd het fiche waarvan de kleur van het symbool overeenkomt met de kleur van het veld waarop de voorafgaande zet van de tegenstander is geëindigd.

- 2(a) Als Johan bijvoorbeeld zijn **rode** drakenfiche op een **blauw** veld plaatst, moet Alain tijdens zijn volgende beurt zijn fiche met het **blauwe** symbool verplaatsen.
- 2(b) Dit drakenfiche kan een willekeurig aantal velden recht of schuin vooruit worden verplaatst. Het mag niet over velden worden verplaatst waar al een fiche van de tegenstander of een eigen fiche ligt. De afbeelding toont alle mogelijke zetten voor het **blauwe** fiche van Alain. Voor alle zetten geldt: een zet moet altijd op een leeg veld eindigen en het is niet toegestaan een fiche zijwaarts of achteruit te verplaatsen.
- 2(c) Als Alain zijn **blauwe** fiche naar het gele veld verplaatst, moet Johan vervolgens zijn gele fiche verplaatsen.
- 2(d) Deze afbeelding toont de mogelijkheden voor de zet van Johan.
- 2(e) Johan zet zijn gele fiche op een paars veld.
- 2(f) Dit zijn de mogelijkheden voor een reactie van Alain met zijn paarse drakenfiche.
- 2(g) Alain verplaatst zijn paarse drakenfiche naar een groen veld.
- 2(h) Deze afbeelding toont de mogelijkheden voor de zet van Johan.
- 2(i) Hij verplaatst zijn fiche uiteindelijk naar een oranje veld.
- 2(j) Dit zijn de mogelijkheden voor Alain in deze situatie.
- 2(k) Hij kiest voor deze zet (5 velden vooruit naar een blauw veld).
- 2(l) Dit zijn de mogelijkheden voor de volgende beurt van Johan met zijn **blauwe** drakenfiche.

Voorbeeld 3 – Verplicht zetten: Een drakenfiche moet minstens één veld worden verplaatst, als dit mogelijk is.

- 3(a) Helmut heeft zijn **bruine** drakenfiche twee velden vooruit verplaatst, naar het **blauwe** veld.
- 3(b) Steve moet nu zijn **blauwe** drakenfiche verplaatsen. Zoals op de afbeelding te zien is, kan hij zijn drakenfiche alleen naar het **roze** veld verplaatsen. Steve moet deze zet uitvoeren. Hij mag zijn **blauwe** drakenfiche niet laten liggen en een beurt overslaan. Een speler slaat alleen een beurt over als er geen mogelijkheid is het betreffende drakenfiche te verplaatsen (zie voorbeelden hieronder).
- 3(c) In dit voorbeeld kan Helmut nu de ronde winnen door zijn **roze** drakenfiche drie velden vooruit te verplaatsen, naar het **blauwe** veld op de basislijn van Steve.

Voorbeeld 4 – Wat gebeurt er als een drakenfiche is geblokkeerd? Als het fiche waarmee een speler zijn volgende zet moet uitvoeren volledig is geblokkeerd (d.w.z. dat het niet mogelijk is het fiche recht noch schuin vooruit te verplaatsen), slaat deze speler deze beurt over. Zijn beurt wordt geteld alsof hij zijn fiche 0 velden vooruit heeft verplaatst. Zijn tegenstander moet dus vervolgens het fiche verplaatsen waarvan de kleur overeenkomt met de kleur van het veld waarop het geblokkeerde fiche ligt.

- 4(a) Amy verplaatst haar **bruine** fiche vier velden vooruit naar het **groene** veld.
- 4(b) Chris moet nu zijn **groene** fiche verplaatsen. Maar omdat deze door het **rode** en het **gele** drakenfiche van Amy en door zijn eigen bruine fiche is geblokkeerd, is een verplaatsing niet mogelijk. Chris moet de beurt overslaan en Amy is meteen nog een keer aan de beurt. Belangrijk is dat het geblokkeerde drakenfiche van Chris op een **geel** veld ligt.
- 4(c) Omdat de **groene** fiche van Chris op een **geel** veld is geblokkeerd, moet Amy vervolgens haar **gele** fiche verplaatsen. Door een verplaatsing van drie velden recht vooruit bereikt zij met haar **gele** drakenfiche de basislijn van haar tegenstander en wint de ronde.

Voorbeeld 5 – Geblokkeerde drakenfiches: Een ingewikkelder voorbeeld is op de volgende afbeeldingen te zien.

- 5(a) Daniel verplaatst zijn **blauwe** fiche vijf velden vooruit naar een **groen** veld.
- 5(b) Viora moet nu haar **groene** drakenfiche verplaatsen als dit mogelijk is. Maar dit fiche is volledig geblokkeerd, zodat zij het niet vooruit kan verplaatsen. Viora moet een beurt overslaan; haar **groene** drakenfiche is op een **geel** veld geblokkeerd.
- 5(c) Omdat het geblokkeerde drakenfiche van Viora op een **geel** veld ligt, zou Daniel nu zijn **gele** fiche moeten verplaatsen. Maar ook dit is volledig geblokkeerd, en dus moet ook Daniel een beurt overslaan. Zijn geblokkeerde **gele** drakenfiche ligt op een **blauw** veld.
- 5(d) Omdat het geblokkeerde drakenfiche van Daniel op een **blauw** veld ligt, verplaatst Viora nu haar **blauwe** fiche: drie velden vooruit naar een **geel** veld.
- 5(e) Het **gele** drakenfiche van Daniel is nog altijd op hetzelfde **blauwe** veld geblokkeerd, waardoor hij opnieuw een beurt moet overslaan.
- 5(f) Viora kan nu haar **blauwe** drakenfiche twee velden schuin vooruit verplaatsen naar een veld op de basislijn van Daniel. Viora wint daarmee de ronde.

Voorbeeld 6 – Volledige blokkade: Een volledige blokkade noemen we een situatie waarin de fiches van beide spelers zodanig geblokkeerd zijn dat er geen reglementaire zet meer mogelijk is. In dit geval verliest de speler die het laatst een fiche heeft verplaatst en op die manier de volledige blokkade heeft veroorzaakt. (De laatste speler die een zet heeft gedaan, wordt dus het veroorzaken van de volledige blokkade ten laste gelegd, ook al was hij gedwongen deze zet uit te voeren.) Volledige blokkades doen zich heel zelden voor, mede omdat de spelers erop letten ze te vermijden. Bij de daarmee verbonden ketteringreactie kunnen twee drakenfiches betrokken zijn (één van elke speler), maar ook vier, zes of zelfs nog meer fiches.

- 6(a) Wolfgang heeft zijn **blauwe** drakenfiche net een veld vooruit verplaatst naar een **groen** veld.
- 6(b) Ralf moet nu zijn **groene** fiche verplaatsen. Hij heeft geen keuze, omdat er slechts één vrij veld is waar hij zijn drakenfiche naartoe kan verplaatsen: hij moet zijn **groene** fiche naar rechts vooruit naar het rode veld verplaatsen. Als dat mogelijk is, moet hij zijn fiche minstens één veld verplaatsen. Hij is dus gedwongen het fiche naar het **rode** veld te verplaatsen.
- 6(c) Wolfgang zou nu zijn **rode** fiche moeten verplaatsen, maar deze is volledig geblokkeerd door zijn eigen **bruine** drakenfiche en door het **roze** en het **paarse** drakenfiche van Ralf. Hij moet dus een beurt overslaan. Zijn geblokkeerde **rode** drakenfiche ligt op een **groen** veld.

- 6(d) Omdat het geblokkeerde fiche van Wolfgang op een **groen** veld ligt, moet Ralf, die meteen weer aan de beurt is, zijn **groene** drakenfiche verplaatsen. Dit is echter ook geblokkeerd: door zijn eigen **rode** drakenfiche en door het **gele** en het **oranje** drakenfiche van Wolfgang. Ralf moet dus ook een beurt overslaan. Zijn geblokkeerde fiche ligt op een **rood** veld.
- 6(e) Wolfgang zou nu weer met zijn **rode** fiche aan de beurt zijn, dat nog steeds geblokkeerd op een **groen** veld ligt. Omdat deze blokkade niet meer kan worden opgelost, is een volledige blokkade bereikt: dezelfde volgorde van beurten wordt steeds herhaald en geen van de spelers kan deze situatie door een reglementaire zet veranderen. Ralf was de laatste speler die een van zijn fiches heeft verplaatst. Hij heeft dus de volledige blokkade veroorzaakt en verliest deze ronde. Wolfgang wint de ronde.

De volgende voorbeelden horen bij de afbeeldingen in de bijlage “Voorbeelden van zetten”. Ze hebben betrekking op een standaardspel.

Voorbeeld 7 – De basislijn bezetten: Aan het begin van de volgende rondes worden de drakenfiches niet op de qua kleur bijpassende velden van de basislijn opgesteld. De winnaar van de voorafgaande ronde is de verdediger in deze ronde en hij beslist of de basislijn “van links” of “van rechts” wordt bezet. Zijn beslissing geldt ook voor zijn medespeler. Hij kiest dus een van de twee volgende mogelijkheden:

- opstelling van links naar rechts (geldig voor beide spelers)
- opstelling van rechts naar links (geldig voor beide spelers)

Met de beslissing de basislijn van links of van rechts in te vullen, heeft de verdediger twee verschillende opties voor de opstelling. Daardoor kan hij zwakke posities vermijden, die de uitdager makkelijk zou kunnen aanvallen. Hoe vaker men Kamisado speelt, des te makkelijker herkent men de zwakke posities. De verdediger wil deze vermijden, terwijl de uitdager probeert deze te ontdekken en aan te vallen. In voorbeeld 7 heeft Alain de eerste ronde van een standaardspel tegen David gewonnen. Alain moet nu beslissen in welke richting de drakenfiches worden opgesteld.

- 7(a) Alain heeft net de eerste partij gewonnen door zijn **paarse** fiche vijf velden schuin vooruit te verplaatsen naar de basislijn van David. Het **paarse** fiche van Alain wordt op de Sumo-kant gedraaid om het als een Sumo-fiche te markeren. Door dit Sumo wordt ook permanent aangegevoerd dat Alain een punt heeft gewonnen. Hij moet nu beslissen of de basislijnen voor de startopstelling van de volgende ronde (waarbij hij de verdediger zal zijn) van links of van rechts worden bezet. De afbeeldingen 7(b) t/m 7(d) tonen wat er gebeurt als hij voor een opstelling van links kiest; de afbeeldingen 7(e) t/m 7(g) tonen hoe een opstelling van rechts eruit zou zien.
- 7(b) Stel dat Alain heeft besloten de velden van links te bezetten. Dat betekent dat hij eerst het bruine veld bezet; daarna volgen het **groene** veld, het **rode** veld, het **gele** veld, het **roze** veld, het **paarse** veld, het **blauwe** veld en uiteindelijk het **oranje** veld. De volgorde waarin de fiches op deze velden worden geplaatst, is afhankelijk van hun positie aan het einde van de voorafgaande ronde. Van belang is ten eerste in welke rij ze de partij hebben beëindigd, en ten tweede hoe ver links ze in deze rij liggen. Beginnende met de basislijn wordt elke rij van links naar rechts gecontroleerd. In deze afbeelding is het speelbord uit het perspectief van Alain te zien. Zijn basislijn is gemarkeerd met “HR” en de andere rijen zijn gekenmerkt met “R2”, “R3”, ... t/m “R8” (waarbij R8 het verst van Alain is verwijderd en de basislijn van David is). De volgorde waarin hij de velden van zijn basislijn met fiches moet bezetten, is aangegeven door het getal op elk drakenfiche. Alain moet eerst de fiches die nog op zijn basislijn liggen op deze basislijn zo ver mogelijk naar links plaatsen, beginnende met het fiche dat het verst links ligt.
 - Zijn **bruine** drakenfiche (1) komt op het bruine veld van de basislijn. (Daar ligt het al, er is dus geen verplaatsing nodig.)
 - Zijn **blauwe** drakenfiche (2) wordt op het groene veld geplaatst.

Nu moet Alain de drakenfiches verplaatsen die in andere rijen liggen. De rijen 2 en 3 zijn leeg. In rij 4 ligt zijn oranje drakenfiche.

– **Zijn oranje drakenfiche (3) wordt op het rode veld geplaatst.**

In rij 5 liggen zijn rode en zijn roze drakenfiche. Hij begint met het fiche dat het verst links ligt.

– **Zijn rode drakenfiche (4) wordt op het gele veld geplaatst.**

– **Zijn roze drakenfiche (5) wordt op het roze veld geplaatst.**

In rij 6 bevindt zich zijn gele drakenfiche.

– **Zijn gele drakenfiche (6) wordt op het paarse veld geplaatst.**

In rij 7 ligt zijn groene drakenfiche.

– **Zijn groene drakenfiche (7) wordt op het blauwe veld geplaatst.**

In rij 8 ligt zijn paarse Sumo-drakenfiche.

– **Zijn paarse drakenfiche (8) wordt op het oranje veld geplaatst.**

Nu zijn alle drakenfiches van Alain opgesteld voor de volgende ronde.

- 7(c) Nu moet David ook zijn basislijn van links bezetten. Hij heeft geen keuze, want de uitdager moet altijd in dezelfde richting opstellen als de verdediger. Deze afbeelding toont de afgeronde startopstelling van Alain (van links naar rechts, zoals boven beschreven). De rijen zijn nu uit het perspectief van David genummerd, beginnende met zijn basislijn (HR) en dan de rijen 2 t/m 8. Ook voor David betekent de opstelling van links dat hij met het bruine veld van zijn basislijn moet beginnen; daarna volgen het **groene** veld, het **rode** veld, het **gele** veld, het **roze** veld, het **paarse** veld, het **blauwe** veld en uiteindelijk het **oranje** veld. De drakenfiches van David zijn genummerd in de volgorde waarin hij ze van links naar rechts op zijn basislijn moet plaatsen. David moet eerst de fiches die nog op zijn basislijn liggen zo ver mogelijk naar links plaatsen en daarbij beginnen met het fiche dat het verst links ligt.

– **Zijn groene drakenfiche (1) wordt op het bruine veld geplaatst.**

– **Zijn rode drakenfiche (2) wordt op het groene veld geplaatst.**

– **Zijn gele drakenfiche (3) wordt op het rode veld geplaatst.**

David moet nu de drakenfiches opstellen die in andere rijen liggen. Rij 2 is leeg. In rij 3 ligt zijn roze drakenfiche.

– **Zijn roze drakenfiche (4) wordt op het gele veld geplaatst.**

In rij 4 liggen zijn bruine en zijn oranje drakenfiche. Hij begint met het fiche dat het verst links ligt.

– **Zijn bruine drakenfiche (5) wordt op het roze veld geplaatst.**

– **Zijn oranje drakenfiche (6) wordt op het paarse veld geplaatst.**

Rij 5 is leeg.

In rij 6 ligt het blauwe drakenfiche.

– **Zijn blauwe drakenfiche (7) wordt op het blauwe veld geplaatst.**

In rij 7 ligt zijn paarse drakenfiche.

– **Zijn paarse drakenfiche (8) wordt op het oranje veld geplaatst.**

Nu zijn alle drakenfiches van David opgesteld voor de volgende ronde.

- 7(d) Hier zijn beide sets drakenfiches in de nieuwe opstelling op de twee basislijnen te zien, nadat de spelers deze van links naar rechts hebben opgevuld. Stel nu dat Alain in plaats daarvan beslist de fiches van rechts op te stellen.
- 7(e) De opstelling van de drakenfiches op de basislijn begint nu rechts. Voor de opstelling van rechts geldt dus deze volgorde: eerst het **oranje** veld, dan het **blauwe** veld, het **paarse** veld, het **roze** veld, het **gele** veld, het **rode** veld, het **groene** veld en uiteindelijk het **bruine** veld helemaal links. De volgorde waarin Alain de velden van zijn basislijn met fiches moet bezetten, is in de afbeelding aangegeven door het getal op de drakenfiches. De rijen zijn genummerd vanuit het perspectief van Alain. Alain moet eerst de fiches die nog op zijn basislijn liggen op deze basislijn zo ver mogelijk naar rechts plaatsen, beginnende met het fiche dat het verst rechts ligt.

– **Zijn blauwe drakenfiche (1) wordt op het oranje veld van de basislijn geplaatst.**

– **Zijn bruine drakenfiche (2) wordt op het blauwe veld geplaatst.**

Nu moet Alain de drakenfiches opstellen die in andere rijen liggen. De rijen 2 en 3 zijn leeg. In rij 4 ligt zijn oranje drakenfiche.

– **Zijn oranje drakenfiche (3) wordt op het paarse veld geplaatst.**

In rij 5 liggen zijn rode en zijn roze drakenfiche. Hij begint met het fiche dat het verst rechts ligt.

– **Zijn roze drakenfiche (4) wordt op het roze veld geplaatst.**

– **Zijn rode drakenfiche (5) wordt op het gele veld geplaatst.**

In rij 6 bevindt zich zijn gele drakenfiche.

– **Zijn gele drakenfiche (6) wordt op het rode veld geplaatst.**

In rij 7 ligt zijn groene drakenfiche.

– **Zijn groene drakenfiche (7) wordt op het groene veld geplaatst.**

In rij 8 ligt zijn paarse Sumo-drakenfiche.

– **Zijn paarse drakenfiche (8) wordt op het bruine veld geplaatst.**

Nu zijn alle drakenfiches van Alain (van rechts) opgesteld voor de volgende ronde.

- 7(f) Hier is de voltooide startopstelling van de fiches van Alain, opgesteld van rechts naar links, te zien. Ook zijn de fiches van David genummerd in de volgorde waarin hij deze van rechts naar links op zijn basislijn moet plaatsen. De rijen zijn nu uit het perspectief van David genummerd. Hij moet beginnen met het fiche dat het verst rechts op zijn basislijn ligt, dus wordt het gele fiche op het oranje veld geplaatst en de andere fiches in de aangegeven volgorde, tot uiteindelijk het paarse fiche op het bruine veld wordt geplaatst.
- 7(g) Hier zijn beide sets drakenfiches in de nieuwe opstelling op de twee basislijnen te zien, nadat de spelers deze van rechts naar links hebben opgevuld.
- 7(h) Dit voorbeeld komt uit een echte partij. Alain heeft voor een opstelling van links gekozen, zoals in deze afbeelding te zien is. Dit was waarschijnlijk de betere keuze. Zoals in de vorige afbeelding te zien is, zou bij een opstelling van rechts het gele fiche van Alain op een veld terecht zijn gekomen dat direct achter een geel veld ligt. Dat zou een zwakke startopstelling zijn geweest, die David zou hebben kunnen aanvallen. Vergeet niet: een Sumo mag maximaal 5 velden worden verplaatst (regel "Sumo 1"). Deze afbeelding toont de mogelijke zetten van het paarse Sumo-drakenfiche van Alain voor het geval dat David als opening een van zijn fiches naar een paars veld verplaatst.

Voorbeeld 8 – Hoe en wanneer wordt een Sumo-duw uitgevoerd? Raadpleeg de sectie "Bijzonderheden van de Sumo's" als je de volgende voorbeelden voor een Sumo-duw bekijkt.

- 8(a) Alain heeft zijn **oranje** drakenfiche twee velden schuin vooruit naar een **paars** veld verplaatst.
- 8(b) Pete moet nu zijn **paarse** drakenfiche, een Sumo, verplaatsen. Als hij wil, kan hij dit fiche "gewoon" schuin vooruit verplaatsen en een **paars** of een **groen** veld bereiken (regel "Sumo 10").
- 8(c) Alternatief heeft hij de mogelijkheid een Sumo-duw uit te voeren door zijn **paarse** drakenfiche één veld direct recht vooruit te verplaatsen en daarbij het **rode** drakenfiche van Alain een veld achteruit te schuiven, naar een **geel** veld (regel "Sumo 2").
- 8(d) Omdat het drakenfiche van Alain door het Sumo van zijn tegenstander is verschoven, moet Alain zijn beurt overslaan en is Pete meteen nog een keer aan de beurt. Omdat het drakenfiche van Alain naar een **geel** veld is verschoven, moet Pete in deze zet zijn **gele** drakenfiche verplaatsen. De mogelijke zetten van zijn **gele** fiche zijn in deze afbeelding te zien.
- 8(e) Deze afbeelding toont een alternatief scenario. Alain heeft zijn **oranje** drakenfiche vier velden schuin vooruit naar een **paars** veld verplaatst (in plaats van twee velden zoals in afbeelding 8(a)).
- 8(f) Pete moet nu een Sumo-duw uitvoeren (weer door zijn **paarse** Sumo-drakenfiche één veld direct recht vooruit te verplaatsen en daarbij het **rode** drakenfiche van Alain een veld achteruit te schuiven, naar het **gele** veld). Pete heeft hier geen keuze, omdat er geen andere mogelijkheid is. Hij mag niet vrijwillig een beurt overslaan (regel "Sumo 11"). Zoals in het vorige voorbeeld is Pete meteen nog een keer aan de beurt. Hij verplaatst zijn **gele** drakenfiche, omdat het drakenfiche van Alain door zijn Sumo-duw achteruit naar een **geel** veld is verschoven. De mogelijkheden om het gele drakenfiche van Pete te verplaatsen, zijn dezelfde als in het voorbeeld hierboven.

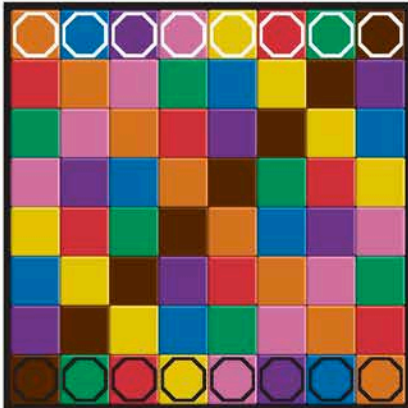
Kamisado Pocket – Oyun Kuralları

Kamisado iki kişilik soyut bir strateji oyunudur. Her bir oyuncu 8 adet sekizgen 'ejderha plakasını' yönetir. Kulelerin her birinin 'rengi' bir Çince (Kanji) sembol ile belirtilmiştir. Bu semboller ilgili renklerle boyanmıştır. Kulelerin "Sumo" tarafı diye tabir edilen tarafında bulunan sembolün etrafında bir daire görülmektedir. Bu sayfadaki Hızlı Başlama Kuralları 'Temel' oyuna hemen başlayabilmeniz için ihtiyacınız olan her şeyi sağlamaktadır. Daha detaylı kurallar ve birkaç turlu 'Maç' yönergeleri için aşağıdaki sayfalarda bulunan ana kuralları okuyunuz.

Kamisado Temel Kurallar (Tek Maç)

Oyun hazırlığı

Kimin beyaz kimin siyah olacağına oyuncular karar verir. Oyun tahtası, beyaz ejderhaların olduğu köşelerin beyaz kuleleri kullanacak oyuncunun ve siyah ejderhaların olduğu köşelerin siyah kuleleri kullanacak oyuncunun önünde olacak şekilde yerleştirilir. Şimdi her iki oyuncu ejderha kulelerinin hepsini Başlangıç Sıra'larındaki (yani oyun tahtasında kendilerine en yakın olan sıra), her bir ejderha plakasında sembol rengi kare rengi ile aynı olacak şekilde, yerleştirir. (kahverengi ejderha plakası kahverengi karenin, yeşil ejderha plakası yeşil karenin üzerine vs.) Ejderha plakaları "Sumo" tarafıyla (Sembolün etrafında daire olan taraf) aşağı doğru yerleştirilir.



Oyunun Amacı

Her bir oyuncu plakalarından birisiyle rakibinin Başlangıç Sırasına ulaşmalı.

Oyun akışı

Oyuna siyah başlar ve ilk hamlesi için bir plaka seçer. Siyah tarafından yapılan bu açılış hamlesinden sonra, oyuncular aşağıdaki kurallara uyarak sırayla bir plaka oynayarak oyuna devam ederler:

1. Hamle

Bir plaka **bir eksen üzerinde düz** veya **çapraz** olarak hep ileriye (asla yanlara veya geriye değil) olacak şekilde **istenildiği** kadar hareket ettirilebilir. Plaka yalnızca boş kareler boyunca ilerleyebilir ve üzerinde başka bir plakanın bulunduğu bir karenin üzerine yerleştirilemez. Bir plaka başka bir plakanın üzerinden 'atlayamaz'. Bir plaka köşeleri birbirine değen karelerde bulunan iki plaka arasından geçerek çapraz olarak hareket edebilir.

2. Aktif Kule

Sıradaki oyuncu her hamlede rakibinin hamlesini sonlandırdığı karenin rengiyle eşleşen plakasını oynamalıdır. Bu plaka bu hamle için kendisinin aktif plakasıdır.

3. Engelleme

Eğer hareket edebiliyorsa, sıra kimdeyse o aktif plakasıyla hamlesini mutlaka yapmalıdır. Ancak her türlü ileri ve çapraz yönde hareketinin bütünüyle engellenmesinden dolayı aktif plaka hareket ettirilemez ise, bu durumda hamle sırası tekrar rakibe geçer. Rakibin oynamak zorunda olduğu plaka ise sizin oynayamadığınız engellenmiş plakanızın üzerinde bulunduğu karenin rengi ile eşleşen plakadır. Teoride her iki oyuncunun da plakalarını oynayamayacağı bir 'kilitleme' durumu oluşabilir. Böyle bir durumda, oyunun kilitlemesine sebep olacak şekilde, en son hamleyi yapmış olan oyuncu oyunu kaybeder.

Çalibiye

Plakalarından biriyle rakibinin Başlangıç Sırası'na ulaşan ilk kişi oyunu kazanır.

Temel oyunda, oyun durumları için örnekleri ve diğer detayları "Örnek Hamleler" kitapçığında ve de aşağıdaki sayfalarda 1'den 6'ya kadar "Örnekler için Notlar" da bulabilirsiniz.

Kamisado Standard-Maç

Oyun Akışı

Standart maçta 3 puan alan ilk oyuncu oyunu kazanır. Oyun yukarıda tarif edilen temel kurallara göre oynanır. İlk turun bitiminden sonra iki önemli değişiklik geçerlilik kazanır:

Bir 'Sumo'nun Doğuşu!

Bir turda kazanan oyuncu rakibinin "başlangıç sırası" na ulaşabilen plakayı sembolün etrafındaki dairenin görüldüğü tarafa çevirir ("Sumo tarafı"). Bu kuleye artık "Sumo" ejderha plakası, kısaca Sumo denir. Bu plaki ilerleyebileceği kare sayısı açısından sınırlandırılmıştır, fakat "Sumo Saldırısı" denilen bir hamleyi yapabileme gücü vardır. Sumo plakalarının bu iki özelliği daha aşağıda açıklanmıştır. Dikkat: Eğer bir turda tamamen bir "kilitlenme" durumu oluştuysa, o zaman buna neden olmayan oyuncu rakibinin son hamlesinde hareket ettiği karenin rengi ile eşleşen renkteki kendi ejderha plakasını çevirir. "Tamamen kilitlenme" konusunda şekil 6 örneğine bakınız.

Sumo Özellikleri

Kural "Sumo 1": Bir Sumo plakası normal bir ejderha plakasından daha güçlüdür, fakat daha yavaştır. Bir plaka doğrudan ileriye veya çapraz ileriye **en fazla 5 kare** hareket edebilir.

Kural "Sumo 2": Bir Sumo, rakip bir normal plakaya bir "Sumo Saldırısı" yapabileme yeteneğine sahiptir. Eğer bir Sumo hareket ettirilecekse (Rakibin kendi hamlesini Sumo'nun rengiyle eşleşen renkteki karede sonlandırmış olduğundan) ve hamle başlarken Sumo'nun tam önündeki karede rakip oyuncunun bir plakası bulunuyorsa, Sumo bir "Sumo Saldırısı" gerçekleştirebilir. Bu da Sumo plakasının rakibinin plakasını bir kare geriye iterek, kendisinin bir adım ileri gitmesi demektir.

Kural "Sumo 3": Sumo saldırısından hemen sonra, rakip oyuncu hamle sırasını kaybeder ve Sumo saldırısını yapan oyuncu rakibin itilen plakasının geldiği karenin rengi ile eşleşen renkteki ejderha plakasını kullanarak, hemen tekrar bir daha hamle yapar.

Kural "Sumo 4": Bir Sumo saldırısı hiçbir zaman çapraz olarak yapılamaz. İtilecek olan plaka, Sumo saldırısının yapılacağı hamlenin başında Sumo'nun hemen önündeki karede olmalıdır.

Kural "Sumo 5": İtilecek olan plakanın arkasındaki karenin boş olması gerekmektedir. Bu karenin rengi, Sumo saldırısını gerçekleştiren oyuncunun bir sonraki hamlesi için kullanacağı plaka sembolünün rengini belirler.

Kural "Sumo 6": Bir "Sumo" hücumu başlangıç sırasında olan bir plakayı itemez (Yani hiç bir plakayı "oyun alanı dışına" itemez).

Kural "Sumo 7": Bir Sumo saldırısı ile kesin olarak sadece tek bir plaka geri itilebilir.

Kural "Sumo 8": Bir Sumo, başka bir Sumo'yu itemez.

Kural "Sumo 9": Bir Sumo sadece rakibinin ejderha plakalarını itebilir, kendisinkileri değil.

Kural "Sumo 10": Sumo'nun çapraz ileri doğru hareket ettirilebilmesi halinde, oyuncu bir Sumo saldırısı yapmak yerine, normal bir hamle yapmaya da karar verebilir.

Kural "Sumo 11": Sumo'nun çapraz ileri doğru hareket ettirilebilmesi mümkün değil ise, oyuncu Sumo saldırısını, imkanı dâhilinde gerçekleştirmek zorundadır (Yani oyuncu, eğer Sumo saldırısı mümkün ise, gönüllü olarak hamle sırasını atlayamaz).

Ejderha plakalarının yeniden dizilmesi

Turun sonunda ejderha plakaları tekrar her iki oyuncunun "başlangıç sırası" na yerleştirilerek bir sonraki tura hazır hale getirilir. Ejderha plakalarının yeni dizilişi önceki tura kazanan oyuncu tarafından belirlenir: Bu oyuncu başlangıç sırası üzerinde dizilişin

soldan sağa mı, yoksa sağdan sola mı olacağına karar verir. Bu detaylı olarak aşağıda açıklanmıştır. İlk oyuncu ejderha plakalarını soldan veya sağdan başlayarak dizdikten sonra rakibinin de kendi plakalarını aynı yönde dizmesi gerekmektedir.

Soldan sağa dizmenin kuralları

Kural "Diziliş 1": Son turu kazanan oyuncu (ve yeni turda Savunma Oyuncusu) "soldan başlayarak dizmek" veya "sağdan başlayarak dizmek" seçeneklerinden birine karar verir.

Kural "Diziliş 2": Son turu kaybeden oyuncu (ve yeni turda Hücum Oyuncusu) kazanan oyuncunun kararına uymak zorundadır. Kaybeden oyuncu kulelerini kazanan oyuncunun dizdiği yönde dizmek zorundadır.

Kural "Diziliş 3": Eğer Savunma Oyuncusu soldan başlayarak dizmeyi tercih ederse, her bir oyuncu kendine ait başlangıç sırasındaki boş karelere soldan (Kahverengi kare) başlayarak dizebilir. Son turu kazanan oyuncu oynamaya başlar, ondan sonra ise sıra kaybeden oyuncuya geçer. İlk oyuncu plakalarının her birini peş peşe alır ve kendi başlangıç sırasına yerleştirir. Plakaların sıralaması son turda bulundukları pozisyona göre belirlenir (aşağıya bakınız). Oyuncu dizmeye başlangıç sırasında ilk önce sol dıştaki kahverengi kareden başlar, sonrasında hep sağa devam eder ve en son sağ dıştaki turuncu kareye dizebilir.

Kural "Diziliş 4": Eğer Savunma Oyuncusu sağdan başlayarak dizmeyi tercih ederse, her bir oyuncu kendine ait başlangıç sırasındaki boş karelere sağdan (Turuncu kare) başlayarak dizebilir. Son turu kazanan oyuncu oynamaya başlar, ondan sonra ise sıra kaybeden oyuncuya geçer. İlk oyuncu plakalarının her birini peş peşe alır ve kendi başlangıç sırasına yerleştirir. Plakaların sıralaması son turda bulundukları pozisyona göre belirlenir (aşağıya bakınız). Oyuncu dizmeye başlangıç sırasında ilk önce sağ dıştaki turuncu kareden başlar, sonrasında hep sola devam eder ve en son sol dıştaki kahverengi kareye dizebilir.

Standart Maç için Puanlama Sistemi

Bir oyuncu 3 puan aldığı anda Standart Maç sona erer. Her seferinde herhangi oyuncudan biri ejderha plakalarından biriyi rakibin başlangıç sırasına ulaştırduğunda bu ejderha plakası Sumo tarafı üstüne gelecek şekilde ters çevrilir: Artık bu plaka bir "Sumo"dur. Her bir Sumo 1 puan değerindedir. Eğer bir oyuncu rakip başlangıç sırasına farklı ejderha plakalarıyla arka arkaya 3 defa ulaşırsa, maçı kazanmış olur. Her kim rakip başlangıç sırasına bir Sumoyla ulaşırsa, 2 puan alır.

Çalibiyet

Bir "Standart Maç"ı kazanmak için iki farklı seçenek vardır:

- Üç Sumo elde eden ilk oyuncu olmak.
- Bir Sumoyu rakip başlangıç sırasına yerleştirerek bir ikili Sumo elde eden ilk oyuncu olmak.

Turnuva Kuralları

Turnuvaların veya ilk turun açılış hamlesinin bol seçeneği ve gösterişli olmasını isteyen deneyimli oyuncular arasındaki maçlar için aşağıdaki oyun yapısını tavsiye ediyoruz (plakaları kendi renklerindeki karelere yerleştirmek yerine):

1. "Hücum oyuncusu" oyuna başlar ve tüm plakalarını kendi Başlangıç Sırasına herhangi bir düzende yerleştirir (plakaları kendi renkleri üzerinde durmak zorunda değildir). Eğer bir satranç saati kullanılıyorsa, Hücum Oyuncusu için saat ilk plakaların yerleştirilmesinden önce başlatılır. Hücum oyuncusu bütün plakaları yerleştirdiyse, Savunma Oyuncusunun saati başlatılır.
2. Savunma Oyuncusu ikinci sırada oyuna başlar. "Savunma Oyuncusu" Hücum Oyuncusu'nun oyun yapısını tanıdıktan, plakalarını herhangi bir düzende kendi başlangıç sırasına yerleştirir. Savunma oyuncusunun bütün plakalarını yerleştirmesinden sonra tekrar Hücum Oyuncusunun saati çalıştırılır. Sonrasında ise maç başlar.
3. Artık maç bilinen kurallara göre devam eder.

Aşağıdaki örnekler "Kamiso"nun işleyişini anlamana yardımcı olmak için verilmiştir. Örnekleri daha iyi anlayabilmek için, "Örnek Hamleler" kitapçığındaki uygun şekilleri de takip etmelisiniz.

Örnek 1 – Açılış hamleleri: Alain Johan'e karşı oynuyor. Alain, daha deneyimli bir oyuncu olarak beyaz ejderha plakalarını alıyor. Johan siyah ejderha plakaları ile oynuyor ve maça başlıyor (Birkaç turluk bir maça siyah ejderha plakalarını alan oyuncu ilk turda daima oyuna başlar). Her turda oyuna başlayan oyuncuya Hücum Oyuncusu, rakibine ise Savunma Oyuncusu denir. Siyah plakalar ile oynayan oyuncu bir maçın ilk turunda her zaman Hücum Oyuncusu olur. Sonraki turlarda önceki turu kaybeden oyuncu Hücum Oyuncusu olur ve sonraki tura başlarken, önceki turu kazanan oyuncu ise Savunma Oyuncusu olur.

- 1(a) İlk hamlesinde Johan kendisinin sekiz ejderha plakasından herhangi biri ile hamle yapmakta serbesttir. Seçtiği plakayı istediği sayıda kare doğrudan ileri veya çapraz ileri yönünde hareket ettirir. Şekil, pembe renkli plaka için mümkün olan bütün açılış hamlelerini örnek olarak bir şekilde göstermektedir.
- 1(b) Eğer Johan kırmızı plakayı seçerse, alternatif olarak bu durumda mümkün olan bütün hamleler bu şekilde gösterilmiştir.

Örnek 2 – Sonraki hamleler: Johan'ın kendisinin herhangi bir ejderha plakası ile yaptığı açılış hamlesinden sonra oyuncular sırayla rakip oyuncunun hamlesini sonlandırdığı karenin rengi ile eşleşen sembolün rengine sahip olan plakasını oynamak zorundadır.

- 2(a) Örneğin, Johan kırmızı ejderha plakasını mavi bir kareye çekerse, bir sonraki hamlesinde Alain mavi sembolü plakasını oynamak zorundadır.
- 2(b) Bu ejderha plakası istenilen kare sayısı kadar doğrudan ileriye veya çapraz ileriye hareket ettirilebilir. Ancak hâlihazırda rakibin veya kendi plakası tarafından işgal edilmiş kareler üzerinden geçme hakkına sahip değildir. Şekilde Alain'ın mavi plakası için mümkün olan bütün hamleler gösterilmiştir. Bütün hamlelerde şu geçerlidir: Bir hamlenin daima işgal edilmemiş bir karede bitmesi gerekmektedir; yana veya geriye hareketlere izin verilmemektedir.
- 2(c) Eğer Alain mavi plakasını sarı kareye getirirse, Johan sonraki hamlesini sarı plakası ile yapmak zorundadır.
- 2(d) Bu şekil Johan'ın mümkün olan hamlelerini göstermektedir.
- 2(e) Bu şekil Johan'ın mor renkli kareye yaptığı hamlesini göstermektedir.
- 2(f) Bunlar Alain'ın mor renkli ejderha plakası ile karşılık verebileceği hamleleri göstermektedir.
- 2(g) Alain mor renkli ejderha plakasını yeşil kareye çekmektedir.
- 2(h) Bu şekil Johan'ın olası hamlelerini göstermektedir.
- 2(i) Nihayetinde turuncu kareye hamle yapar.
- 2(j) Bunlar Alain'ın bu durumdaki hamle seçenekleridir.
- 2(k) Alain bu hamleye karar verir (5 kare ilerleyerek mavi kareye gelmek).
- 2(l) Bunlar Johan'ın bir sonraki hamlede mavi ejderha plakası ile yapabileceği hareket seçeneklerini göstermektedir.

Örnek 3 – Hamle zorunluluğu: Bir plaka, eğer mümkünse en azından bir kare hareket ettirilmelidir.

- 3(a) Helmut kahverengi plakasını iki kare ileri hareket ettirerek mavi kareye yerleştirir.
- 3(b) Bu durumda Steve mavi plakasını oynamak zorundadır. Şekilde gösterildiği gibi kulesini çekebileceği tek kare pembe karedir. Steve bu hamleyi yapmak zorundadır. Mavi ejderha plakasını bulunduğu yerde bırakıp hamlesini "pas" geçemez. Bir oyuncunun "pas" geçip kulesini hareket ettirmekten vazgeçmesi, sadece kendisinin ilgili ejderha kulesi için bir hamle olasılığı kalmadığında mümkündür (aşağıdaki örnekleri bakınız).
- 3(c) Bu örnekte, Helmut pembe ejderha plakasını üç kare ileri oynayarak Steve'ın başlangıç sırasındaki mavi kareye getirerek turu kazanabilir.

Örnek 4 – Eğer plakanız engellenirse ne olur? Eğer oyuncunun bir sonraki hamlesini yapacağı plakası tamamen engelleniyse (yani bu plakanın doğrudan ileri veya çapraz

ileri bir hamle yapması mümkün değilse), oyuncu bu hamle hakkını kaybeder. Hamlesi, plakasını 0 kare ileri hareket ettirdiği anlamında değerlendirilir, yani oyuncunun rakibi hamlesinde sembolünün rengi oyuncunun engellenmiş plakasının durduğu karenin rengeyle eşleşen plakasını oynamak zorundadır.

- 4(a) Amy kahverengi plakasını dört kare ileri hareket ettirerek yeşil renkli kareye yerleştirir.
- 4(b) Chris şimdi yeşil plakasını oynamak zorundadır. Ancak bu kule Amy'nin kırmızı ve sarı ejderha plakası ve aynı zamanda da kendisinin kahverengi plakası tarafından engellendiği için bir hamle yapması mümkün değildir. Chris "pas" geçmek zorundadır ve oyun sırası tekrar Amy'e geçer. Chris'in ejderha plakasının sarı renkli karede engellenmiş olduğuna dikkat edin.
- 4(c) Chris'in yeşil plakası sarı karede engellendiği için, Amy sonraki hamlesinde sarı plakasını oynamak zorundadır. Amy, sarı ejderha plakasını doğrudan üç kare ileri hareket ettirerek rakibinin başlangıç sırasına ulaşabilir ve turu kazanır.

Örnek 5 – Engellenmiş Ejderha Kuleleri: Daha karmaşık bir örneği aşağıdaki şekillerde görebilirsiniz.

- 5(a) Daniel mavi plakasını beş kare ileri götürerek yeşil kareye ulaşır.
- 5(b) Vlor, eğer mümkünse, şimdi yeşil ejderha plakasını hareket ettirmelidir. Ancak, bu plaka tamamen engellendiği için ileri doğru hiçbir hamle yapamaz. Vlor "pas" geçmek zorundadır; kendisinin yeşil ejderha plakası sarı kare üzerinde engellenmiştir.
- 5(c) Vlor'a'nın engellenmiş plakası sarı karede durduğundan, Daniel şimdi kendisinin sarı plakasını hareket ettirmelidir. Ancak bu da tamamen engellenmiştir ve böylece Daniel de ara vermek zorundadır. Kendisinin engellenmiş sarı ejderha plakası mavi kare üzerinde bulunmaktadır.
- 5(d) Daniel'in engellenmiş plakası mavi karede durduğundan, Vlor mavi plakasını şimdi üç kare ileri götürerek sarı kareye yerleştirir.
- 5(e) Daniel'in sarı ejderha plakası hala daha aynı mavi karede engellenmiş durumda olduğundan, yine ara vermek zorundadır.
- 5(f) Bu durumda Vlor mavi ejderha plakasını iki kare çapraz olarak ileri götürerek Daniel'in başlangıç sırasındaki bir kareye ulaşır ve turu kazanır.

Örnek 6 – Komple Kilitleme: Her iki oyuncunun da plakalarıyla kurallara uygun olarak bir hamle yapamayacak şekilde sürekli olarak engellenme durumuna "kilitleme" denir. Bu durumda en son hamleyi yapan ve kilitlemeye sebebiyet veren oyuncu (yani - rakibi tarafından bu hamleyi yapmaya mecbur bırakılırsa da - kilitlemeye sebebiyet veren oyuncu) turu kaybeder. Komple kilitleme durumları, biraz da oyuncuların buna neden olmamak için dikkatli olmalarından dolayı, oldukça nadir olur. Bununla bağlantılı olan zincirleme reaksiyona iki ejderha plakası dâhil olabilir (her bir oyuncunun bir plakası), fakat bu dört, altı veya daha fazla plaka olabilir.

- 6(a) Wolfgang'ın mavi ejderha plakası bir kare ileri götürülerek yeşil kareye çekilir.
- 6(b) Bu durumda Ralf yeşil plakasını hareket ettirmek zorundadır. Hamle yapabileceği sadece tek bir boş kare mevcut olduğundan başka bir seçeneği yoktur: Ralf yeşil plakasını ileri sağ çaprazındaki kırmızı kareye çekmek zorundadır. Eğer mümkünse, plakasını en azından bir kare öteye çekmelidir. Yani kırmızı kareye hamle yapmak zorundadır.
- 6(c) Wolfgang şimdi kırmızı plakasını hareket ettirmek zorundadır. Ancak bu plaka kendine ait kahverengi ejderha plakası ve Ralf'in pembe renkli ve de mor renkli ejderha plakaları tarafından tamamen engellenmiş durumdadır. Yani Wolfgang ara vermek zorundadır. Kendisinin engellenmiş olan kırmızı ejderha plakası yeşil kare üzerinde durmaktadır.
- 6(d) Wolfgang'ın engellenmiş olan kırmızı plakası yeşil kare üzerinde durduğundan, hemen tekrar sırası gelen Ralf yeşil ejderha plakası ile hamle yapmak zorundadır. Ancak bu plaka de aynı şekilde, hem de kendisine ait kırmızı ejderha plakası ve Wolfgang'ın sarı ve de turuncu renkli ejderha plakaları tarafından engellenmiş durumdadır. Ralf'de ara vermek zorundadır. Engellenmiş olan plakası kırmızı kare üzerinde durmaktadır.

6(e) Wolfgang, öncesinde olduğu gibi hala **yeşil** kare üzerinde durarak engellenmiş olan **kırmızı** plakası ile bir kez daha hamle yapmak zorundadır. Bu "engelleme durumu" artık çözülemediğinden "komple bir kilitlenme" ortaya çıkmıştır. Bu hamle yapamama dizini ardi ardına tekrarlayıp durur ve oyuncunun hiç biri bu durumu kurallara uygun bir hamle ile değiştiremez. Ralf, plakalarının birini hareket ettiren son oyuncu olduğundan ve dolayısıyla kilitlenmeye neden olan oyuncu olduğundan, bu turu kaybeder. Wolfgang turu kazanır.

Aşağıda verilen örnekler, "Örnek Hamleler" kitapçığında gösterilen şekillerle birlikte değerlendirilmelidir. Bu örnekler bir Standart Maç ile ilişkilidir.

Örnek 7 – Başlangıç sırasında diziliş: Bir sonraki turun başlangıcında, ejderha plakaları oyuna başlangıç sırasındaki kendi renkleri ile eşleşen karelerin üzerine dizilmez. Önceki turu kazanan oyuncu sonraki turda Savunma Oyuncusu olur ve başlangıç sırasına plaka dizilişlerinin "soldan" mı yoksa "sağdan" mı başlayacağına karar verir. Bu karar rakibi için aynı şekilde bağlayıcıdır. Yani Savunma Oyuncusu aşağıdaki olasılıklardan birini seçer:

- Soldan sağa dizime (Her iki oyuncu için de aynı şekilde geçerlidir).
- Sağdan sola dizime (Her iki oyuncu için de aynı şekilde geçerlidir).

Başlangıç sırasını soldan veya sağdan dizme kararıyla Savunma Oyuncusu iki farklı diziliş seçeneğine kavuşur. Bu da Hücum Oyuncusunun kendisine kolaylıkla saldırılabileceği zayıf pozisyonlardan kaçınmasına yardımcı olur. Kamisado'yu daha çok oynadıkça, hangi pozisyonların zayıf olduğunu anlamak daha çok kolaylaşır. Savunma Oyuncusu bunları önlemek isterken, Hücum Oyuncusu ise bunları fark etmeyi ve saldırıyı deneyecektir. Örnek 7'de Alain bir Standart Maç'ın ilk turunda David'e karşı kazanmıştır ve şimdi ejderha plakalarının hangi yönde dizileceğine karar vermek zorundadır.

7(a) Alain az önce **mor renkli** plakasını beş kare çapraz olarak David'in başlangıç sırasına ileri çekerek ilk maçı kazanmıştır. Alain'in **mor renkli** ejderha plakasının artık bir Sumo plakası olduğunu belirtmek için Sumo tarafına çevrilir. Bu Sumo ile Alain'in bir puan kazanmış olduğu da kalıcı olarak gösterilmiştir. Alain bir sonraki turun çıkış dizilişi için (kendisi Savunma Oyuncusu olacağı için) başlangıç sıralarına dizilişin soldan mı yoksa sağdan mı başlayacağına karar vermek zorundadır. 7(b)'den 7(d)'ye kadar olan şekiller Alain'in soldan dizmeye başlaması halinde ne olacağını göstermektedir. 7(e)'den 7(g)'ye kadar olan şekiller ise dizmeye sağdan başlarsa ne olacağını göstermektedir.

7(b) Farzedelim ki Alain, kareleri soldan dizmeye başlamak için karar verdi. Bu, diziliş başlangıç sırası üzerindeki **kahverengi** kareden başlayacağı anlamına gelir ve sonrasında sırasıyla **yeşil** kare, **kırmızı** kare, **sarı** kare, **pembe renkli** kare, **mor renkli** kare, **mavi** kare ve son olarak da **turuncu** kare gelir. Plakaları bu karelere yerleştirme sırası önceki turun sonundaki pozisyonlarına göre belirlenir; ilk olarak maçı hangi sırada bitirdikleri ve ikinci olarak da ilgili sırada ne kadar solda durdukları belirleyicidir. Başlangıç sırasıyla başlayarak sıra sıra soldan sağa kontrol edilir. Bu şemada oyun alanı Alain'in bakış açısından gösterilmektedir. Onun başlangıç sırası "HR" olarak ve diğer sıralar "R2" "R3", ... "R8" e kadar isimlendirilmiştir (Ki R8 Alain'den en uzak sıradır ve David'in de başlangıç sırasıdır). Kendi başlangıç sırasının karelerine yerleştirmek zorunda olduğu plakalarının sırası her bir ejderha plakasının üzerindeki sayıyla belirtilmiştir. Alain daha hala kendi başlangıç sırasında kalan plakalarını, ilk önce en soldaki plakadan başlayarak, bu başlangıç sırasında mümkün olduğu kadar sola yerleştirir.

- **Kahverengi ejderha plakasını (1) başlangıç sırasının kahverengi karesi üzerine yerleştirir** (Bu plaka hâlihazırda oradadır, bu nedenle bir şey yapmaya gerek yoktur).

- **Mavi ejderha plakasını (2) yeşil kare üzerine yerleştirir.**

Alain şimdi diğer sıralarda duran ejderha plakalarının yerlerini değiştirmelidir. 2'ci ve 3'cü sıralar boştur. 4'cü sırada kendisinin turuncu ejderha plakası bulunmaktadır.

- **Turuncu ejderha plakasını (3) kırmızı kare üzerine yerleştirir.**

5'ci sırada kendisinin kırmızı ve pembe renkli ejderha plakaları bulunmaktadır. Alain sola en uzak duran plakadan başlar, yani:

- **Kırmızı ejderha plakasını (4) sarı kare üzerine yerleştirir.**

- **Pembe ejderha plakasını (5) pembe renkli kare üzerine yerleştirir** 6'cı sırada kendisinin sarı ejderha plakası bulunmaktadır, yani:

- **Sarı ejderha plakasını (6) mor renkli kare üzerine yerleştirir.**

7'ci sırada kendisinin yeşil ejderha plakası bulunmaktadır, yani:

- **Yeşil ejderha plakasını (7) mavi kare üzerine yerleştirir.**

8'ci sırada kendisinin mor renkli Sumo Ejderha plakası bulunmaktadır, yani:

- **Mor renkli ejderha plakasını (8) turuncu kare üzerine yerleştirir.**

Böylece bir sonraki tur için Alain'in ejderha plakalarının dizilişi tamamlanmıştır.

7(c) Şimdi David başlangıç sırasına aynı şekilde soldan başlayarak plakalarını dizmek zorundadır. Burada kendisi için bir seçenek yoktur, çünkü Hücum Oyuncusu plakalarını daima Savunma Oyuncusunun dizdiği yönde dizmek zorundadır. Bu şekil Alain'in plakalarının hâlihazırda başlama dizilişini (yukarıda tarif edildiği üzere soldan sağa) göstermektedir. Şimdi başlangıç sırasıyla (HR) başlayarak, sonra 2'den 8'e kadar olan sıralar David'in görüş açısına göre numaralandırılmıştır. Soldan başlayarak dizme, David için de başlangıç sırasının kahverengi karesiyle başlamak zorunda olduğu anlamına gelir; bunu **yeşil** kare, **kırmızı** kare, **sarı** kare, **pembe renkli** kare, **mor renkli** kare, **mavi** kare ve sonunda da **turuncu** kare takip eder. David'in plakaları, soldan başlayarak başlangıç sırasında yerleştirmek zorunda olduğu karelerin sıralamasına göre numaralandırılmıştır. David önce, daha kendi başlangıç sırasında bulunan plakaları mümkün olduğu kadar en sola yerleştirmek zorundadır ve bunun için en solda bulunan plakayla başlamak zorundadır.

- **Yeşil ejderha plakasını (1) başlangıç sırasının kahverengi karesine yerleştirir.**

- **Kırmızı ejderha plakasını (2) yeşil kare üzerine yerleştirir.**

- **Sarı ejderha plakasını (3) kırmızı kare üzerine yerleştirir.**

David şimdi diğer sıralarda bulunan ejderha plakalarını yeniden yerleştirmek zorundadır. 2'ci sıra boştur.

3'cü sırada pembe renkli plakası bulunmaktadır, yani:

- **Pembe renkli ejderha plakasını (4) sarı kare üzerine yerleştirir.**

4'cü sırada kendisinin kahverengi ve turuncu ejderha plakaları bulunmaktadır. Yerleştirmeye en solda bulunan plakadan başlar, yani:

- **Kahverengi ejderha plakasını (5) pembe renkli kare üzerine yerleştirir.**

- **Turuncu ejderha plakasını (6) mor renkli kare üzerine yerleştirir.**

5'ci sıra boştur.

6'cı sırada mavi ejderha plakası bulunmaktadır, yani:

- **Mavi ejderha plakasını (7) mavi kare üzerine yerleştirir.**

7'ci sırada mor renkli ejderha plakası bulunmaktadır, yani:

- **Mor renkli ejderha plakasını (8) turuncu kare üzerine yerleştirir.**

Böylece yeni tur için David'in başlangıç sırasında ejderha plakalarının dizilişi tamamlanmıştır.

7(d) Burada, her iki oyuncunun da ilgili başlangıç sıralarında soldan başlayarak her iki ejderha plakaları setini sağa doğru dizdikten sonraki yeni diziliş şekli gösterilmektedir. Farzedelim ki, Alain şimdi bunun yerine plakaları sağdan yerleştirmeyi tercih etsin.

7(e) Ejderha plakalarının başlangıç sırası üzerinde yeni yerleştirme şekli tam tersinden, yani sağdan başlar. Bu nedenle plakalar aşağıdaki sıralamaya göre yerleştirilmelidir: Önce **turuncu** kare, sonra **mavi** kare, **mor renkli** kare, **pembe renkli** kare, **sarı** kare, **kırmızı** kare, **yeşil** kare ve son olarak da en solda **kahverengi** kare. Alain'in plakalarını yerleştirmek zorunda olduğu başlangıç sırası üzerindeki karelerin sıralaması şekilde ejderha plakaları üzerindeki rakamlarla belirtilmiştir. Sıralar Alain'in görüş açısına göre numaralandırılmıştır. Alain önce, daha kendi başlangıç sırasında bulunan plakaları bu başlangıç sırasında mümkün olduğu kadar en sağa yerleştirmek zorundadır ve bunun için en sağda bulunan plakayla başlamak zorundadır.

- **Mavi ejderha plakasını (1) başlangıç sırasının turuncu karesi üzerine yerleştirir.**

- **Kahverengi ejderha plakasını (2) mavi kare üzerine yerleştirir.**

Şimdi Alain diğer sıralarda bulunan ejderha plakalarının yerlerini değiştirmelidir. 2'ci ve 3'cü sıra boştur. 4'cü sırada turuncu ejderha plakası bulunmaktadır, yani:

- **Turuncu ejderha plakasını (3) mor renkli kare üzerine yerleştirir.**
5'ci sırada kendisinin kırmızı ve pembe renkli ejderha plakaları bulunmaktadır.
Yerleştirmeye en sağda bulunan plakadan başlar, yani:
- **Pembe renkli ejderha plakasını (4) pembe renkli kare üzerine yerleştirir.**
- **Kırmızı ejderha plakasını (5) sarı kare üzerine yerleştirir.**
6'cı sırada sarı ejderha plakası bulunmaktadır, yani:
- **Sarı ejderha plakasını (6) kırmızı kare üzerine yerleştirir.**
7'ci sırada yeşil ejderha plakası bulunmaktadır, yani:
- **Yeşil ejderha plakasını (7) yeşil kare üzerine yerleştirir.**
8'ci sırada mor renkli Sumo Ejderha plakası bulunmaktadır, yani:
- **Mor renkli ejderha plakasını (8) kahverengi kare üzerine yerleştirir.**

Böylece bir sonraki tur için Alain'in ejderha plakalarının dizilişi (sağdan) tamamlanmıştır.

- 7(f) Burada, Alain'in plakalarının sağdan başlayarak tamamlanan başlama dizilişi ve de David'in sağdan başlayarak başlangıç sırasına yerleştirmek zorunda olduğu, numaralandırılmış sıralaması gösterilmektedir. Burada sıralar şimdi David'in görüş açısına göre numaralandırılmıştır. David kendisinin başlangıç sırasında en sağda bulunan plakası ile başlamak zorundadır. Bu yüzden sarı kule turuncu renkli kare üzerine yerleştirilir ve bu sıralama, son olarak mor renkli plaka kahverengi kare üzerine yerleştirilinceye kadar, belirlenen sıralamaya göre devam eder.
- 7(g) Burada, her iki oyuncunun da ilgili başlangıç sıralarında sağdan başlayarak her iki ejderha plakaları setini sola doğru dizdikten sonraki yeni diziliş şekli gösterilmektedir.
- 7(h) Bu örnek gerçek bir maçtan alınmıştır. Bu şekilde görüldüğü gibi Alain plakaları soldan başlayarak dizmeye karar vermiştir; bu muhtemelen daha iyi bir seçimdir. Zira bir önceki şekilde görülebileceği gibi, sağdan dizmeye başlamayı seçmek Alain'in sarı plakasını, hemen önünde sarı bir kare olan bir karenin üzerine getirecekti. Bu da, David'in saldırmayı tercih edebileceği, zayıf bir başlama dizilişi olurdu. Hatırlayınız ki: Bir Sumo azami 5 kare ileriye götürülebilir (**Kural „Sumo 1“**). Bu şekil, David'in açılış hamlesi olarak kendine ait bir plakayı mor renkli kare üzerine yerleştirmesi halinde, Alain'in mor renkli Sumo Ejderha plakası için olası hamleleri göstermektedir.

Örnek 8 – Sumo saldırısı nasıl ve ne zaman yapılır? Eğer bir Sumo saldırısı için aşağıdaki örneklere bakersanız, lütfen **„Sumo Özellikleri“** başlıklı kural bölümüne başvurunuz.

- 8(a) Alain **turuncu renkli** ejderha kulesini iki kare çapraz ileri götürerek **mor renkli** bir kare üzerine yerleştirdi.
- 8(b) Pete şimdi bir Sumo olan **mor renkli** kulesini oynamak zorundadır. Eğer isterse, bu kuleyi **„normal“** olarak da çapraz ileri götürülebilir ve **mor renkli** ya da **yeşil** kareye ulaşabilir (**Kural „Sumo 10“**).
- 8(c) Buna alternatif olarak Pete **mor renkli** ejderha plakasını bir kare doğrudan ileri hareket ettirerek ve bununla birlikte Alain'in **kırmızı** ejderha plakasını bir kare geri, **sarı** bir kare (**Kural „Sumo 2“**) üzerine iterek, bir Sumo Saldırısı yapma seçeneği de vardır.
- 8(d) Alain'in ejderha plakası karşı bir Sumo tarafından iltidilgi için, Alain hamle hakkını kaybeder ve sıra bir defa daha hemen Pete'e geçer. Alain'in ejderha plakası **sarı** bir kare üzerine iltidilgi için, Pete bu hamlede sarı ejderha plakasını hareket ettirmek zorundadır. **Sarı** plakasının olası hamleleri bu şekilde gösterilmiştir.
- 8(e) Bu şekilde değişik bir senaryo gösterilmektedir. Alain **turuncu** ejderha plakasını, (Şekil 8(a) da olduğu gibi iki kare yerine) dört kare çapraz ileri, **mor renkli** bir kare üzerine götürmüştür.
- 8(f) Pete şimdi (bir kez daha **mor renkli** ejderha plakasını bir kare doğrudan ileri çekerek ve Alain'in **kırmızı** ejderha plakasını bir kare geriye, **sarı** kare üzerine, iterek) bir Sumo Saldırısı yapmak zorundadır. Başka bir olasılık olmadığı için, Pete'in burada başka bir seçeneği yoktur ve gönüllü olarak da **„pas“** geçme hakkı yoktur (**Kural „Sumo 11“**). Alain'in ejderha plakası, Pete'in Sumo Saldırısı ile geriye **sarı** bir kare üzerine iltidilgi için, bir önceki örnekte olduğu gibi sıra tekrar Pete'e geçer ve **sarı** ejderha plakası ile hemen bir hamle daha yapar. Pete'in **sarı** plakası ile yapabileceği hamle seçenekleri, yukarıdaki örnekte olduğu gibi ayınsıdır.



Kamisado®

© Peter Burley

Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey,
GU16 9QU, United Kingdom

Tel.: 01276 514307, Mobil: 07799676226

pete.burley@burleygames.com

www.burleygames.com

Ein Spiel von Peter Burley

Kamisado ist eine eingetragene Marke von Burley Games Limited
und Peter John Burley

Grafik, Layout und Produktion: steve@thecreative.demon.co.uk
Mobile 07703 404886

Illustration „Kämpfende Drachen“: Peter Dennis

Übersetzung ins Deutsche: Birgit Irgang

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de
petits éléments. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen
die ingeslikt kunnen worden **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under
age of 3 due to small parts. **Uyari!** Küçük parçalar içerdüğinden dolayı yutulması veya
solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH & Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

© 2009, 2013, 2014
Peter Burley und HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

