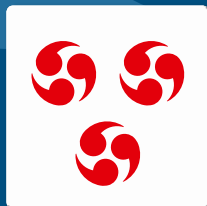


侍の果し合い赤と黒の対決

KAITŌ

Inon Kohn



怪盗

Das Spiel der Samurai



KAITO

Taktisches Schlagspiel für 2 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer 10 bis 20 Minuten, Autor: Inon Kohn

SPIELMATERIAL

- 36 Spielsteine bestehend aus
 - 17 Steine in jeder Farbe (**rot/schwarz**) mit
 - 2 Blankosteine
- 1 Kaito



Blankosteine



7 Katana-Steine 3 Kabuto-Steine



Mon-Steine

2

Erklärung der japanischen Wörter: *Kaito* = Meisterdieb
Katana = Schwert | *Kabuto* = Helm | *Mon* = Wappen

DAS SPIEL DER SAMURAI

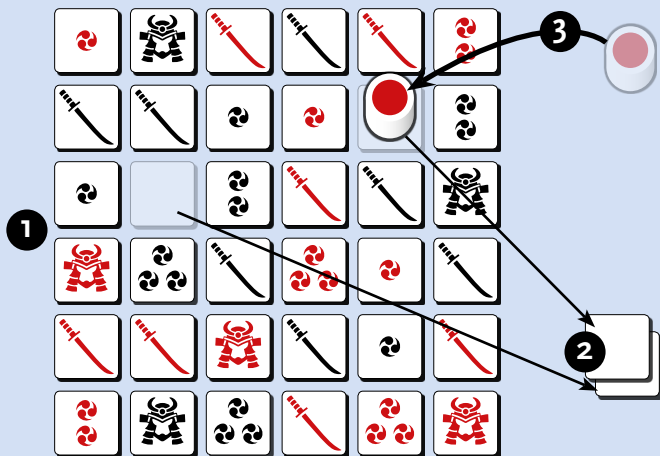
Die japanischen Samurai Krieger sind vor allem für ihre außergewöhnliche Kampfkunst bekannt. Neben dem Umgang mit Bogen, Schwert und Lanze gehörte zur Ausbildung eines Samurai aber auch das Erlernen von Musikinstrumenten, das Studium der Kalligraphie oder die Beherrschung der Teezeremonie. Auch Brettspiele wie **KAITO** gehörten zum täglichen Übungsprogramm, denn damit konnten alle Fähigkeiten trainiert werden, die ein Samurai besitzen soll: Schnelles Erfassen der Situation, Entschlusskraft und Risikobereitschaft.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es entweder alle im Feld liegenden **Katanas** (Schwerter) oder alle im Feld liegenden **Kabutos** (Helme) des **Gegners** zu schlagen, oder zu verhindern, dass der Gegner den **Kaito** (Schlagstein) **bewegen kann**.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler wählen ihre Farben. Alle Spielsteine werden verdeckt gemischt und zu einem 6x6 Feld ausgelegt. Ein Startspieler wird bestimmt und alle 36 Steine werden umgedreht. Der zweite Spieler entfernt nun die beiden Blankosteine aus dem Feld und platziert den Kaito, mit der Farbe des Startspielers nach oben, auf einem der beiden Startplätze. Der Startspieler beginnt die Partie mit dem ersten Zug.



Beispiel Spielaufbau

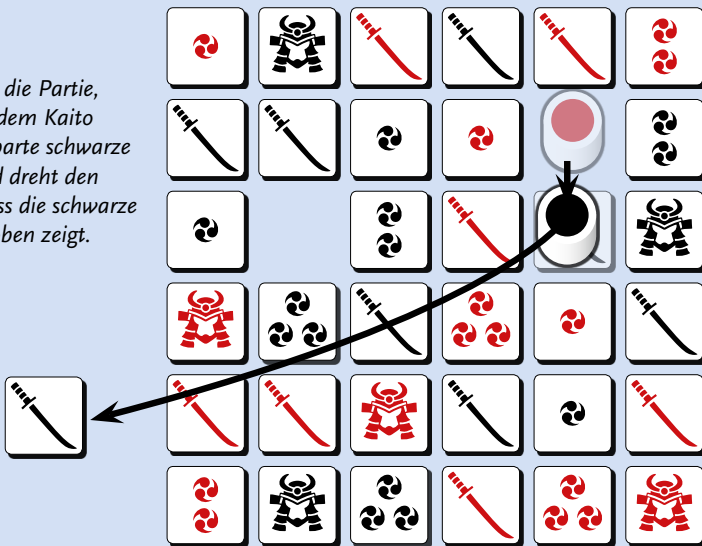
- 1 Aufstellen der Steine im 6 x 6 Feld
- 2 Die zwei Blankosteine werden entfernt
- 3 Der zweite Spieler platziert den Kaito

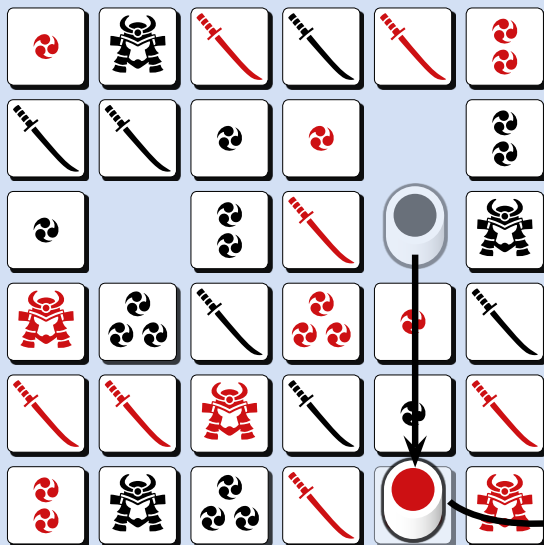
SPIELWEISE

Wer am Zug ist, bewegt den Kaito in vertikaler oder horizontaler Richtung bis zu einem beliebigen Spielstein. Der Kaito wird dabei umgedreht, so dass am Ende des Zuges die gegnerische Farbe nach oben zeigt. Der Kaito kann über eine beliebige Zahl von Spielsteinen und/oder Lücken ziehen. Die Bewegung muss stets auf einem Spielstein enden. Der Stein, auf dem der Kaito landet, ist geschlagen und wird aus dem Feld entfernt. Am Ende des Zuges kann der aktive Spieler einen Mon-Tausch ausführen. (Siehe Abschnitt: Der Mon-Tausch.)

Zugbeispiel

Rot beginnt die Partie, schlägt mit dem Kaito das benachbarte schwarze Schwert und dreht den Kaito, so dass die schwarze Seite nach oben zeigt.





Schwarz bewegt den Kaito in vertikaler Richtung, entfernt den Stein mit den 3 roten Mon Zeichen und wendet den Kaito erneut.

GESCHLAGENE STEINE

Wenn ich einen gegnerischen Stein schlage, lege ich ihn offen vor mir ab.
Nehme ich einen Stein der eigenen Farbe vom Feld, lege ich ihn verdeckt (mit der weißen Seite nach oben) zur Seite. Es ist erlaubt eigene Steine zu schlagen.

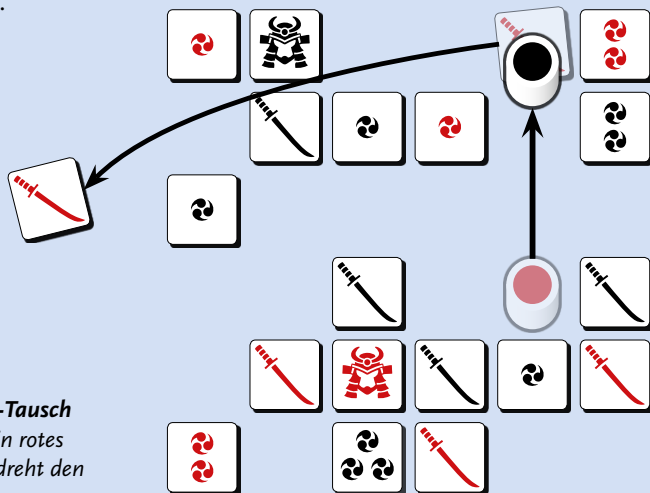
Zur Erinnerung: Ich verliere die Partie wenn **mein letztes Schwert**, oder **mein letzter Helm** aus dem Spielfeld genommen wird, egal von welchem Spieler.

DER MON-TAUSCH

Im Spiel befinden sich pro Farbe je zwei Steine mit 3 Mon und 2 Mon und drei Steine mit einem Mon. Habe ich genügend gegnerische Mon Steine gesammelt, kann ich damit am Ende meines Zuges einen meiner Steine, der sich im Besitz des Gegners befindet, eintauschen.

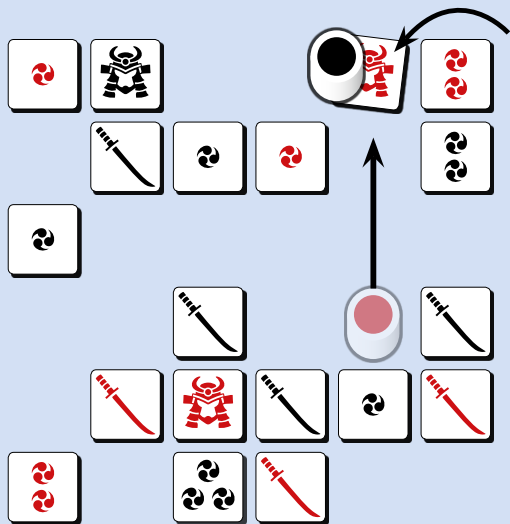
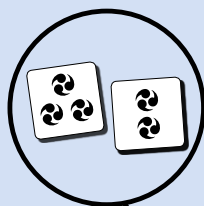
Für einen **Helm** benötige ich **5 Mon**, ein **Schwert** kostet **4 Mon**.

Ablauf des Tauschs: Ich übergebe meinem Gegner die Mon Steine mit denen ich meinen Stein freikaufen möchte. Dieser legt die Mon Steine verdeckt zur Seite und händigt mir dafür den Stein aus nach dem ich gefragt habe. Ich platziere meinen freigekauften Spielstein unter der Kaito Figur. Damit ist mein Zug beendet.



Beispiel Mon-Tausch
Rot schlägt ein rotes
Schwert und dreht den
Kaito auf Schwarz.

Danach zahlt **Rot** 5 gegnerische Mon, erhält dafür einen roten Helm und platziert diesen Stein unter dem Kaito. **Schwarz** ist am Zug.



Schwarz wird vermeiden, den Kaito in horizontaler Richtung zu bewegen, weil er sonst seinen letzten Helm verlieren würde. In vertikaler Richtung gibt es nur noch eine Zugoption: **Schwarz** muss das eigene Mon schlagen.

Rot hat daraufhin die Möglichkeit wieder zurück in die obere Reihe zu ziehen und seinen eigenen Helm zu schlagen den er gerade eingesetzt hat. Nun kann **Schwarz** den Kaito nur noch in horizontaler Richtung bewegen und verliert die Partie, da **Rot** im nächsten Zug den letzten schwarzen Helm schlagen kann.

Beachte:

- Pro **Zug** ist nur **ein Tausch** möglich.
- Gebe ich einen höheren Wert (überzählige Mon) für einen Tausch ab, bekomme ich kein „Wechselgeld“.

Der Rückkauf eines Steins ist eine starke Handlung. Es empfiehlt sich, möglichst 5 gegnerische Mon als Reserve anzusammeln, um die Möglichkeit eines Tauschs zu haben. Ebenso sinnvoll ist es, eigene Mon Steine zu schlagen und sie damit dem Gegner als Zahlungsmittel zu entziehen.

SPIELENDE

In drei Fällen gewinne ich das Spiel:

1. Mein Gegner hat **kein Schwert** mehr im Feld.
2. Mein Gegner hat **keinen Helm** mehr im Feld.
3. Mein Gegner kann den **Kaito nicht mehr bewegen**.



Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact
Fertigung: Ludofact

© 2019 by Inon Kohn

© 2019 by Steffen • Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de