

KALA

Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren
von Steffen Mühlhäuser und Daniel Krieg

Spielmaterial

16 neutrale Schalen („Feldschalen“)
2 Sonderschalen („Spielschalen“)
56 Bohnen

Spielidee

Die Spieler säen Bohnen in ein Spielfeld aus 16 Schalen, die sich dadurch langsam füllen. Ziel ist es durch geschickte Züge möglichst oft volle Schalen zu ernten und gleichzeitig zu verhindern, dass der Gegner zum Ernten kommt.

Spielvorbereitung

Die 16 Feldschalen werden, wie in der Abbildung gezeigt, zwischen den Spielern aufgestellt. Ein Spieler wählt die dunkle, der Andere die helle Spielschale. Die Spielschalen werden auf zwei diagonal gegenüberliegende Eckschalen gesetzt. Jeder Spieler erhält 28 Bohnen als Vorrat. Die Bohenschachtel wird als Bank neben dem Spielfeld platziert. Der Startspieler wird ausgelost.



Spielaufbau

SPIELBLAUF

Aussaat

Der Startspieler nimmt 4 Bohnen aus seinem Vorrat und sät diese einzeln in horizontaler oder vertikaler Richtung aus. Die erste Bohne wird immer in die **eigene** Spielschale gelegt, die weiteren Bohnen in direkt benachbarte Feldschalen.

Es ist erlaubt während des Zuges **einmal** im 90°-Winkel abzubiegen.

Nach dem Aussäen wird die eigene Spielschale auf die Schale versetzt, in die der Spieler die vierte (letzte) Bohne gelegt hat.

Nun ist der andere Spieler an der Reihe. Er sät ebenfalls 4 Bohnen aus und versetzt danach seine Schale usw.



Schwarz sät 4 Bohnen ...



... und versetzt die Spielschale.



Weiß sät 4 Bohnen ...



... und versetzt die Spielschale.

Die gegnerische Schale

Es ist erlaubt Bohnen in die gegnerische Spielschale zu legen. Eine Aussaat darf somit auch über die gegnerische Spielschale hinwegführen.

(Von nun an werden die 4 Bohnen, die der aktive Spieler aussät, in der Grafik grün hervorgehoben.)

Die eigene Schale darf allerdings **nicht** auf die gegnerische Schale versetzt werden. Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seines Zuges in die gegnerische Schale, muss er die eigene Schale auf eine beliebige horizontal oder vertikal benachbarte Schale setzen.

(In der Grafik sind die vier Plätze, auf die die weiße Schale versetzt werden darf, blau hervorgehoben.)

Es ist jederzeit erlaubt unter die beiden Spielschalen zu schauen.

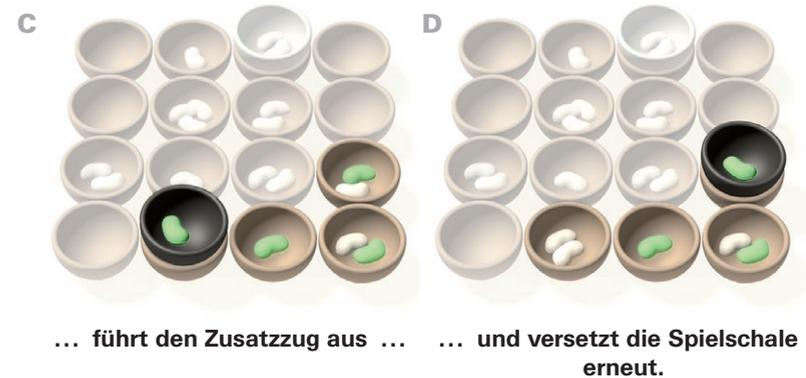
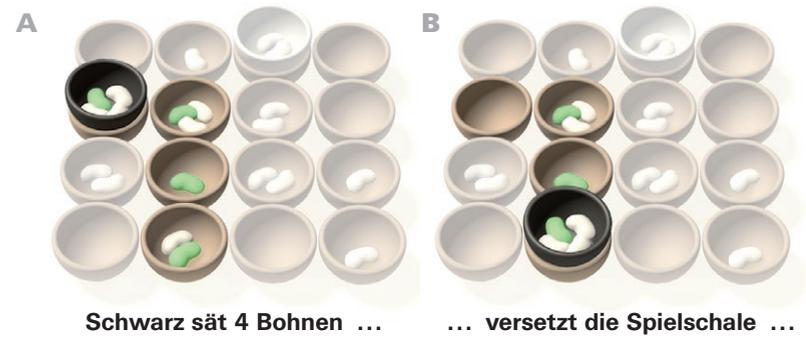
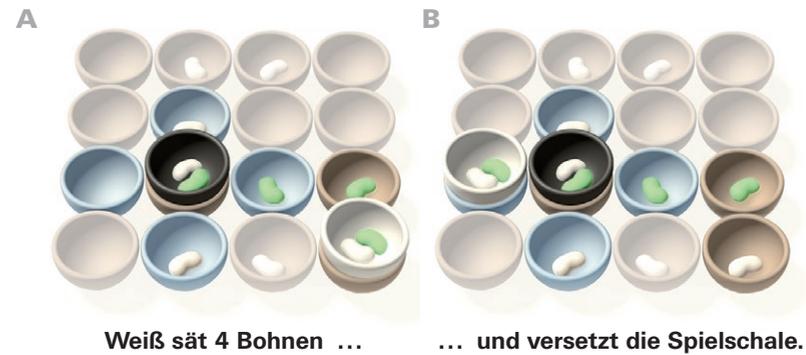
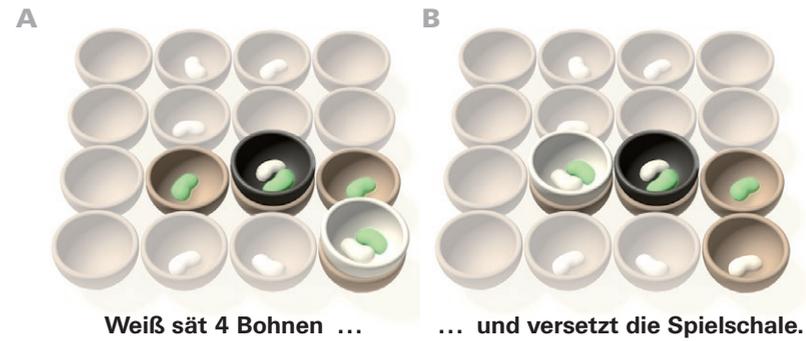
Der Zusatzzug

Da in jedem Spielzug eine Bohne in die eigene Spielschale gelegt wird, wächst deren Inhalt kontinuierlich an.

Befinden sich in der eigenen Spielschale, nach dem Versetzen, **4 oder mehr Bohnen**, ist der Spieler **noch einmal an der Reihe**. Er nimmt alle Bohnen aus seiner Spielschale und sät sie direkt wieder aus, wiederum beginnend in der eigenen Schale. Nach dem Zusatzzug versetzt der Spieler seine Schale ein zweites Mal.

In einem Zusatzzug können (und müssen!) manchmal 5, in seltenen Fällen sogar 6 Bohnen ausgesät werden. Auch in einem solchen Fall darf während des Zuges nur *einmal* im 90°-Winkel abgebogen werden.

Kann auf Grund dieser Regel die 6. Bohne nicht mehr im Spielfeld untergebracht werden, geht sie an den Gegner. In diesem Fall gilt die 5. Bohne als letzte der Aussaat.



Die Ernte

Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seiner Aussaat in eine Feldschale, in der sich bereits 3 oder mehr Bohnen befinden (nach seinem Zug also 4 oder mehr), darf er diese Schale leeren. **Eine** Bohne geht als Abgabe in die Bankschachtel, die restlichen Bohnen darf der Spieler als Gewinn zu seinem Vorrat legen.

(In der Grafik ist die Ernteschale gelb hervorgehoben.)

ACHTUNG:

Es ist auch erlaubt in der **gegnerischen Spielschale zu ernten**. Nach dem Leeren der gegnerischen Schale wird die eigene Spielschale wie gewohnt auf eine benachbarte Feldschale versetzt.

Spieltipp: Es empfiehlt sich zuerst die Ernteschale leerräumen und danach die Spielschale auf die geleerte Ernteschale zu setzen.

Spielende

Die Partie ist zu Ende, sobald ein Spieler keinen vollständigen Zug mehr ausführen kann, da sich in seinem Vorrat weniger als 4 Bohnen befinden.

Der andere Spieler gewinnt die Partie.

