



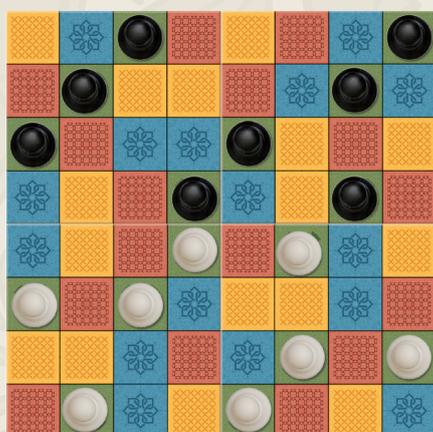
# Katarena

## EXTRA

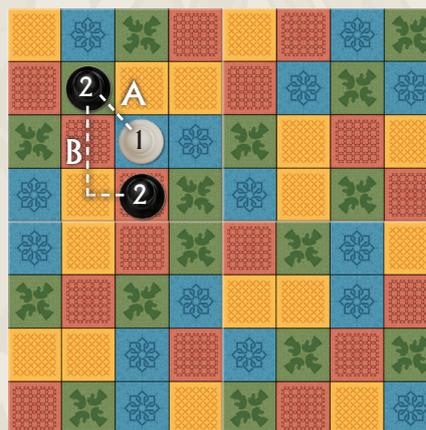


### Das Rennen

Das Rennen wird auf dem KATARENGA-Spielplan (alle 4 Tableaus) gespielt. Zu Beginn stellen die Spieler ihre 8 Figuren auf die 8 grünen Felder in der eigenen Spielplanhälfte.



**Startaufstellung:** Beide Spieler haben ihre Figuren auf die grünen Felder in ihren Spielplanhälften platziert.



**Verdrängung:** Weiß (1) zieht auf das von Schwarz (2) besetzte grüne Feld (Zug A). Schwarz muss in seinem Zug seine Figur (2) auf ein Feld in Zugweite des grünen Feldes ziehen (Zug B).

#### SPIELLENDE:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit allen seinen Figuren die grünen Felder der gegenüberliegenden Spielfeldseite besetzen konnte und damit gewinnt.



**Spielende:** Weiß gewinnt, da er seine Figuren als Erster auf den grünen Feldern der gegenüberliegenden Seite platzieren konnte.

#### ZIEL DES SPIELS:

Wer zuerst mit seinen Figuren alle grünen Felder der gegenüberliegenden Hälfte des Spielplans besetzt, gewinnt.

#### SPIELABLAUF:

Es gelten die Zugregeln von KATARENGA. Figuren auf grünen Feldern ziehen wie der Springer im Schach, Figuren auf roten Feldern wie der Turm, Figuren auf gelben Feldern wie der Läufer und Figuren auf blauen Feldern wie der König.



**Wichtig:** Es darf nicht geschlagen werden. Du darfst jedoch eine **gegnerische Figur verdrängen**, wenn sie auf einem grünen Feld in **ihrer Hälfte** steht. Dazu musst du auf das besetzte grüne Feld ziehen. Der Gegner muss als nächsten Zug seine verdrängte Figur auf ein beliebiges Feld in Zugweite ziehen. Kann dein Gegner infolge deiner Verdrängung keinen regelgerechten Zug machen, darfst du ihn nicht verdrängen. Du musst stattdessen einen anderen Zug machen.

**Hinweis:** Ihr könnt *Das Rennen* auch alternativ mit den **anderen Farben** spielen. Entscheidet euch gemeinsam für eine Farbe – rot, gelb oder blau – und wendet alle oben genannten Regeln auf diese Farbe an. Wahlweise könnt ihr auch mit **zwei verschiedenen Farben** spielen. Vereinbart eine Startfarbe (z.B. rot) und eine Zielfarbe (z.B. gelb). Der Spieler, der zuerst alle seine Figuren von den Feldern der Startfarbe zu den Feldern der Zielfarbe (also von seinen roten Feldern auf die gelben Felder der gegenüberliegenden Seite) gezogen hat, gewinnt.