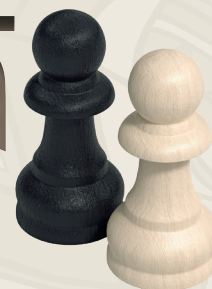




Katarena

EXTRA



Die Drei

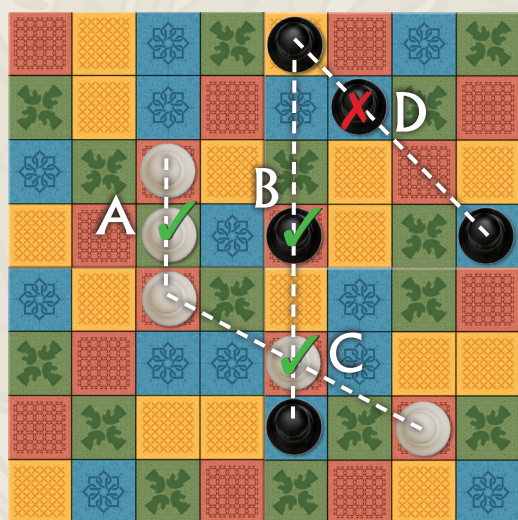
Die Drei wird auf dem KATARENGA-Spielplan (alle vier Tableaus) gespielt. Wie bereits in „Das Bedrängnis“ setzen die Spieler ihre Figuren abwechselnd auf freie Felder, ohne die Figuren danach zu bewegen. Besetzte Felder bleiben also besetzt. Es kann nicht geschlagen werden.

ZIEL DES SPIELS:

Ergeben drei Spielfiguren eines Spielers die Formation **Die Drei**, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.

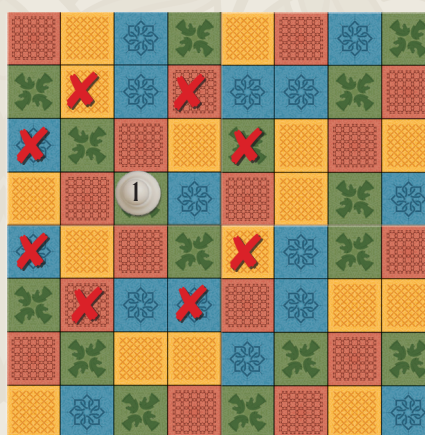
Die Drei ist eine Linie aus drei Figuren der eigenen Farbe.

- Die drei Figuren können horizontal, vertikal oder diagonal eine Linie ergeben (siehe Beispiele).
- Die drei Figuren können auf benachbarten Feldern stehen (Siehe Beispiel A).
- Zwischen den drei Figuren dürfen leere oder besetzte Felder liegen (Siehe Beispiel B).
- **Die Drei** müssen symmetrisch angeordnet sein (Siehe Beispiele A, B und C. Die Figuren in Beispiel D sind nicht symmetrisch angeordnet und zählen somit nicht als **Die Drei**).



SPIELABLAUF

Zu Beginn des Spiels ist der Spielplan leer. Spieler Weiß beginnt und stellt seine erste Figur auf ein beliebiges Feld. Es wird abwechselnd gespielt, so dass nun Schwarz an der Reihe ist. Ab sofort müssen die Spieler ihre Spielfiguren wie schon in „Das Bedrängnis“ in Schlagweite einsetzen, also **en prise**.



Beispiel I: Weiß setzt seine Figur (1) auf ein grünes Feld. Dadurch hat (1) die Schlagweite eines Springers im Schach. Schwarz muss daraufhin seine Figur auf ein Feld in Schlagweite setzen. Die markierten (X) Felder sind in Schlagweite (en prise) zu (1).



Beispiel II: Schwarz stellt seine Figur (2) en prise zu Weiß (1) auf ein rotes Feld. Weiß platziert daraufhin Figur (3) en prise zu Schwarz (2) (Ein rotes Feld bedeutet: Schwarz (2) zieht wie ein Turm im Schach), usw. Das Spiel endet, wenn Weiß die Figur (11) einsetzt und somit **Die Drei** (1 – 3 – 11) errichtet. Weiß gewinnt.



Wichtig: Ein Spieler darf nicht so spielen, dass sein Gegner nicht mehr in der Lage ist, eine Figur einzusetzen. Züge, die keine gültige Fortsetzung des Spiels durch den Gegner erlauben, sind also verboten.

SPIELLENDE:

Wenn ein Spieler **Die Drei** errichtet, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt. Wenn alle 16 Figuren eingesetzt wurden und kein Spieler **Die Drei** errichten konnte, geht das Spiel unentschieden aus.

Alternatives Spielende: Die Spieler können nach einem Unentschieden das Spiel noch fortsetzen und nehmen dazu ab sofort in ihren Zügen jeweils eine ihrer Figuren vom Spielplan und platzieren diese **en prise** zur zuletzt vom Gegner eingesetzten Figur auf dem Plan. In diesem Fall endet das Spiel, wenn ein Spieler **Die Drei** errichtet oder wenn beide Spieler sich auf ein Unentschieden einigen.