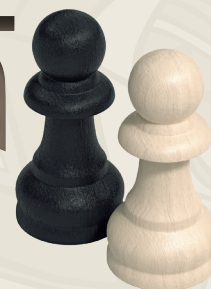




# Katarena

## EXTRA

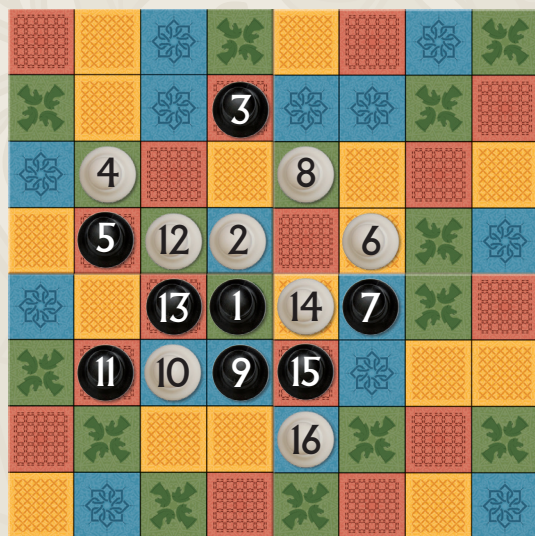


### Die Schlacht

**Die Schlacht** wird auf dem KATARENGA-Spielplan (alle 4 Tableaus) gespielt. Ein Spiel geht über mehrere Partien. Zu Beginn des Spiels ist der Spielplan leer. In der *Vorbereitungsphase* platzieren beide Spieler abwechselnd ihre **Figuren auf beliebigen leeren Feldern ihrer Wahl**. Wenn alle 16 Figuren auf dem Spielplan eingesetzt wurden, endet die *Vorbereitungsphase* und **Die Schlacht** beginnt.

#### ZIEL DES SPIELS:

Im Laufe des Spiels schlagen die Spieler solange gegnerische Figuren, bis beide nicht mehr schlagen können. Der Gewinner der Partie erhält 1 Punkt für jede auf dem Spielfeld verbliebene eigene Figur. **Die Schlacht gewinnt derjenige, der zuerst 7 Punkte** erreicht.



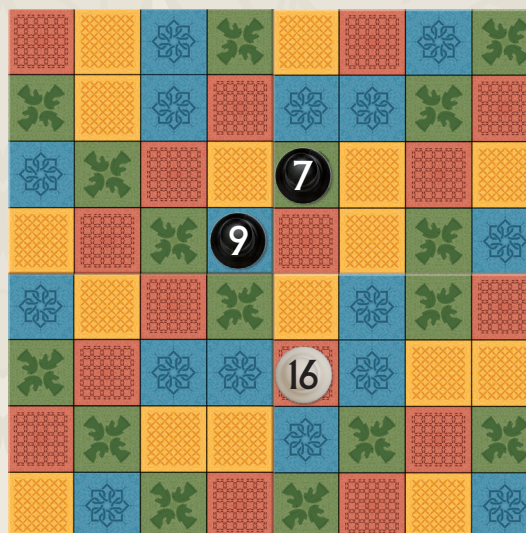
**Abb I** zeigt die Startaufstellung für **Die Schlacht** nach der *Vorbereitungsphase*. Alle 16 Figuren sind auf dem Plan platziert. Schwarz hat die erste Figur (Schwarz 1) platziert. Weiß hat die letzte Figur (Weiß 16) platziert. Alle Figuren wurden auf frei gewählte leere Felder gestellt. **Die Schlacht** kann jetzt beginnen und Schwarz macht den ersten Zug.

#### 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. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine eigene Figur auf ein Feld, das mit einer gegnerischen Figur besetzt ist. **In jedem Zug muss also eine gegnerische Figur geschlagen werden**, die anschließend aus dem Spiel kommt.

**Wer nicht schlagen kann, muss passen.** Der Gegner spielt weiter, bis auch er nicht mehr schlagen kann. Dabei kann es vorkommen, dass sich nach dem **Passen wieder eine Möglichkeit zu schlagen** auftut. In dem Fall steigt man wieder ins Spiel ein. **Erst wenn beide Spieler hintereinander gepasst haben**, endet die Partie. Der Spieler mit den meisten eigenen auf dem Spielplan verbliebenen Figuren gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuletzt gepasst hat.

Der Gewinner der Partie erhält **1 Punkt für jede eigene Figur**, die noch auf dem Spielplan steht. Die Punkte der Partien werden addiert. **Wer zuerst 7 Punkte** oder mehr erreicht, gewinnt **Die Schlacht**.



**Abb II:** Schwarz und Weiß können mit ihren Figuren keine gegnerische Figur mehr schlagen. Beide Spieler müssen daher passen und die Partie endet. Schwarz gewinnt diese Partie und erhält 2 Punkte.