

KANTO

Ziel des Spiels: Den Gegner durch Schlagen all seiner Steine einschli. des Kanto (Abb. 1), des mächtigsten Steins, zu besiegen.



Abb. 1

Zubehör des Spiels:

Ein Spielbrett mit 40 Feldern und zwei Sätze Spielsteine aus jeweils 19 Steinen mit den Ziffern von 1-19 und einem Kanto-Stein.

Wie Kanto gespielt wird:

Die Steine werden den beiden Farben entsprechend geteilt. Dann wählen die beiden Spieler ihre Farbe und mischen alle Spielsteine verdeckt gründlich durcheinander. Gründliches Mischen ist wichtig! Ohne unter einen Stein zu sehen, werden dann alle Quadrate auf der einen Hälfte des Kanto Spielbretts mit den verdeckten Steinen belegt, die andere Hälfte mit den anderen.

Danach wird das Spiel gedreht, so daß die vom Gegenspieler gemischten und gesetzten Steine Ihre Steine und die Steine Ihrer Farbe die gegnerischen werden. Sie sind jetzt spielbereit. Jeder Spieler hat bei Kanto nur 4 Zugmöglichkeiten zur Auswahl, und jeder Spieler kann in einem Durchgang nur eine dieser Möglichkeiten nutzen.

Ein Spieler kann:

1. Einen beliebigen Stein umdrehen und damit Wert und Farbe dieses Steins aufdecken. Damit ist sein Durchgang beendet.
2. Einen gegnerischen Stein mit einem eigenen gleichen oder höheren Wertes schlagen (z.B. eine 5 kann eine 5, 4, 3, 2 oder 1 schlagen), unter der Voraussetzung, daß

der zu schlagende Stein auf einem unmittelbar angrenzenden Feld neben dem schlagenden Spielstein liegt und schon umgedreht ist (Spielsteine dürfen nicht diagonal ziehen). Der geschlagene Stein wird vom Spielfeld entfernt, und der Stein, der geschlagen hat, wird auf das leere Feld gezogen (Abb. 2). Das Schlagen des Steins beendet den Zug. Geschlagene Steine beider Farben werden verdeckt so neben das Spiel gelegt, daß kein Spieler sie sehen kann. Sie müssen versuchen, die vom Brett entfernten Steine im Gedächtnis zu behalten.

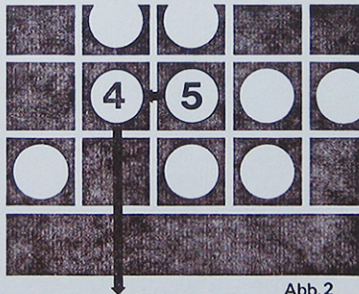


Abb. 2

3. Einen eigenen aufgedeckten Stein auf ein beliebiges angrenzendes freies Feld ziehen (Spielsteine dürfen nicht diagonal gesetzt werden.) Das Ziehen auf ein freies Feld beendet den Zug.
4. Ein Spieler kann jeden beliebigen verdeckten Stein **zwei** Felder in jede beliebige Richtung bewegen (nicht diagonal). Diese Steine können ihm selbst oder seinem Gegner gehören. Nach dem Aufdecken dürfen sie lediglich noch ein Feld gerückt werden. Ein Stein darf niemals einen anderen Stein überspringen.

Jedes Spiel beginnt mit der unter 1. beschriebenen Zugmöglichkeit. Diese Züge werden solange fortgesetzt, bis sich die ersten Möglichkeiten zum Schlagen ergeben (wie unter 2 beschrieben). Die Zugmöglichkeit Nr. 3 ist erst dann möglich, wenn schon einige Steine geschlagen wurden und dadurch Felder frei geworden sind. Zug Nr. 4 ist für taktische Manöver geeignet: Damit kann man gegnerische Steine entweder an die eigenen heranziehen, um sie zu schlagen, oder sie so bewegen, daß die eigenen Steine vor dem Schlagen geschützt werden. Ein Zug ist beendet, wenn ein Spieler seine Finger von dem gezogenen Spielstein wegnimmt.

Werte der Spielsteine:

Der Kanto kann einen Kanto schlagen und jeden Spielstein außer der 1.
19 kann jeden Stein außer dem Kanto schlagen.
18 kann jeden Stein außer 19 und Kanto schlagen.
17 kann jeden Stein außer 18, 19 und Kanto schlagen.
So geht das weiter runter, bis Sie zur 1 kommen.
1 kann nur die 1 und den Kanto schlagen.
Sie können das Spiel auch dann noch gewinnen, wenn Sie Ihre 1 verlieren – denn die 1 ist für gewöhnlich sehr schwierig zu halten.

Wichtig

Ein Spieler darf genau die gleiche Zugfolge nicht öfter als zweimal hintereinander machen. Zum Beispiel kann er nicht von einem Feld auf ein anderes ziehen und wieder zurück (insgesamt zwei Züge) und dann diese Folge mehr als einmal wiederholen. Sie müssen den gegnerischen Kanto schlagen, um das Spiel zu gewinnen. Aber die Spieler können sich für ein Unentschieden entscheiden, wenn nur noch die beiden Kanto-Steine und ein zweiter Stein gleichen Wertes, mit Ausnahme der 1, auf dem Spielfeld übriggeblieben sind. Dies ist jedoch eine höchst ungewöhnliche Situation.