



## Spielregel

Ein strategisches Spiel  
für 2 Personen ab 8 Jahren

# Katargenga

Das persische Großreich um 300 v. Chr. – zwei mächtige Heere treten gegeneinander an, um über Sieg und Niederlage zu entscheiden. Das Ziel beider Heere ist es, die feindlichen Lager zu erobern.

### INHALT

- 8 weiße Spielfiguren
- 8 schwarze Spielfiguren
- 1 Spielplanrahmen (2-teilig)
- 4 doppelseitige Spielplantageaus



### ZIEL DES SPIELS

Wer taktisch klug agiert und als Erster zwei eigene Spielfiguren hinter die gegnerische Grundlinie zieht oder sicherstellt, dass der Gegner keine Möglichkeit hat, die eigenen Heerlager einzunehmen, der erweist sich als kluger Strategie und gewinnt so nicht nur seine Schlachten, sondern am Ende auch das Spiel.

### SPIELVORBEREITUNG

Verbindet die beiden Teile des Spielplanrahmens und legt diesen in die Tischmitte. Legt danach die vier Tableaus beliebig in den Spielplanrahmen. Die Tableaus sind beidseitig bedruckt. Jede Seite ist in der Zusammensetzung der Spielplanfelder individuell, so dass kein Tableau dem anderen gleicht. Alle Tableaus können beliebig gedreht, gewendet

und in den 4 Ecken des Spielplanrahmens platziert werden. So könnt ihr eure Partien abwechslungsreich gestalten.



**Tipp:** Wenn ihr KATARGENGA bereits einige Male gespielt habt und das Spiel besser kennt, solltet ihr beim Aufbau auf einen ausgeglichenen Spielplan achten, um so keinem Spieler bereits zu Spielbeginn zu große Vor- oder Nachteile zu geben.

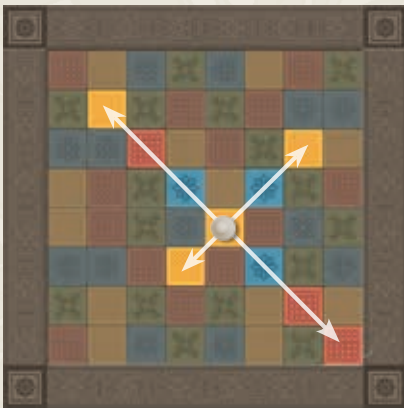
Nachdem ihr den Spielplan aufgebaut habt, lost ihr die Spielerfarben aus. Spieler Schwarz entscheidet, von welcher Grundlinie aus er spielen möchte, und dreht das Brett so, dass die gewünschte Linie vor ihm liegt. Stellt nun jeweils eure Spielfiguren auf die Felder eurer Grundlinie. Da Schwarz zuvor die Seite gewählt hat, darf Weiß jetzt das Spiel beginnen und macht den ersten Zug.

## SPIELBLAUF

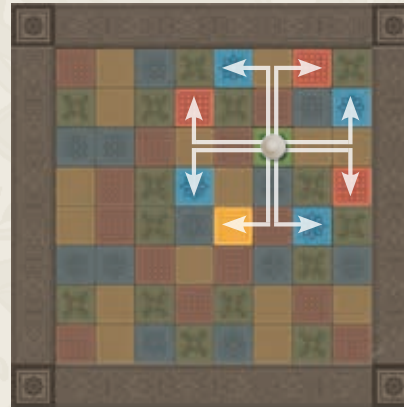
Ihr spielt abwechselnd immer je einen Zug, bis ein Spieler gewinnt. In KATARENGA verfügen die Spielfiguren über keine eigene Funktion oder Zugstärke. Die Art des Zuges wird stattdessen von dem Spielfeld vorgegeben, auf dem die Figur steht. In KATARENGA gibt es vier verschiedene Arten von Spielfeldern:



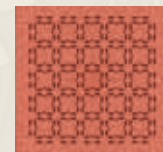
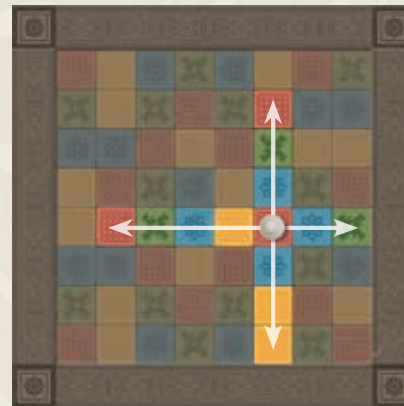
Eine Figur, die auf einem **blauen Feld** steht, muss horizontal, vertikal oder diagonal auf ein unmittelbar angrenzendes Feld ziehen. Eine Figur auf einem blauen Feld zieht also wie der **König im Schach**.



Eine Figur, die auf einem **gelben Feld** steht, muss in diagonaler Richtung ziehen, ohne über andere Figuren zu springen. Eine Figur, die auf einem gelben Feld steht, zieht also wie der **Läufer im Schach**. Sie darf allerdings **nicht beliebig weit ziehen**. Ihr Zug muss **spätestens auf dem nächsten gelben Feld in der diagonalen Linie** enden.



Eine Figur, die auf einem **grünen Feld** steht, muss von ihrem Ausgangsfeld immer zwei Felder geradeaus und dann ein Feld links oder rechts davon auf ihr Zielfeld ziehen. Eine Figur auf einem grünen Feld vollführt also den Rösselsprung und zieht wie der **Springer im Schach**.



Eine Figur, die auf einem **roten Feld** steht, darf auf horizontalen und vertikalen Linien ziehen, ohne über andere Figuren zu springen. Eine Figur, die auf einem roten Feld steht, zieht also wie ein **Turm im Schach**. Sie darf allerdings **nicht beliebig weit ziehen**. Ihr Zug muss **spätestens auf dem nächsten roten Feld in der horizontalen oder vertikalen Linie** enden.



**Tip:** Achtet darauf, dass ihr beim Ziehen nicht in der Linie verrutscht.

## Ziehen

Wenn du an der Reihe bist, wählst du eine deiner Figuren und ziehst diese entsprechend der Zugregeln des Feldes, auf dem sie steht. Wenn es die Zugregeln erlauben, darfst du die Figur in jede beliebige Richtung ziehen.

*Beispiel 1: Schwarz 1 zieht entsprechend der Zugregeln des Feldes, auf dem sie steht. Die Figur steht auf einem roten Feld, zieht daher wie ein Turm und kann deswegen auf alle farblich hervorgehobenen Felder ziehen. Auf alle anderen Felder kann die Figur in diesem Zug nicht ziehen. Da der Zug von einem roten Feld immer spätestens auf dem nächsten roten Feld enden muss, kann die Figur die Linien nach links und nach unten nicht bis zum Ende ziehen.*



## Schlagen

Es darf immer nur eine Figur auf einem Feld stehen. Du darfst nie auf ein Feld ziehen, auf dem bereits eine **deiner** Figuren steht. Dieses Feld ist für eigene Figuren blockiert.

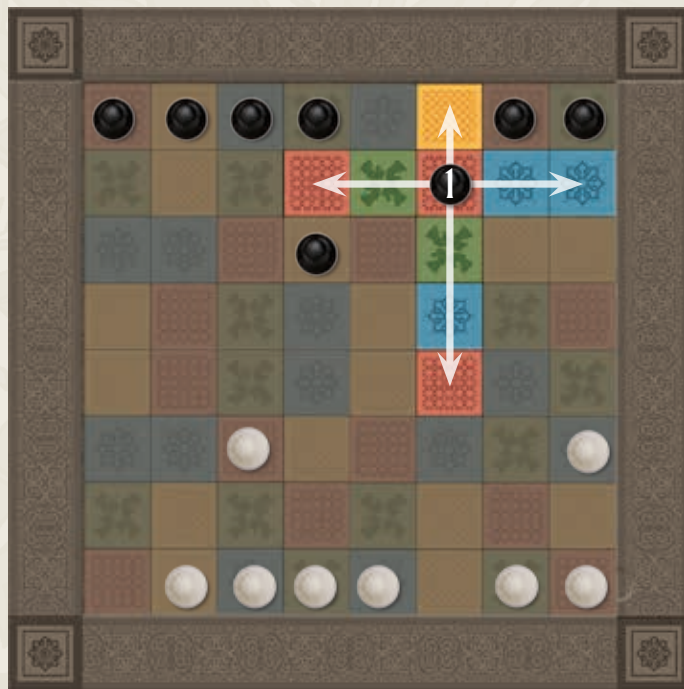
Wenn auf dem Feld jedoch eine **gegnerische** Figur steht, dann darfst du deine Figur auf dieses Feld ziehen und die dort stehende gegnerische Figur vom Brett nehmen – du schlägst sie. Geschlagene Figuren kommen aus dem Spiel.

*Beispiel 2: Schwarz 1 kann vom roten Feld aus die gegnerische Figur schlagen.*

## Berührt - Geführt

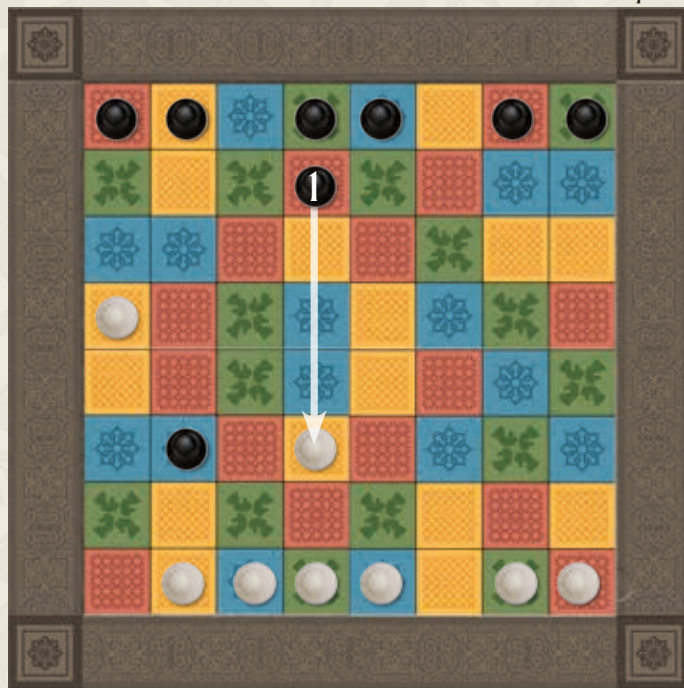
Sobald du einen Zug ausgeführt hast, darfst du diesen nicht mehr zurücknehmen!

Wenn du eine eigene Figur berührt hast, musst du einen Zug mit ihr ausführen, sofern es eine regelkonforme Möglichkeit gibt, einen Zug auszuführen. Wenn du eine gegnerische Figur berührst (um sie zu schlagen), dann musst du diese Figur auch schlagen, sofern es dazu eine regelkonforme Möglichkeit gibt. Wenn du jedoch eine Figur berührst, mit der in dieser Situation kein regelkonformer Zug (oder ein Schlagen) möglich ist, hat das keine Folgen. Du darfst stattdessen mit einer deiner anderen Figuren einen beliebigen anderen regelkonformen Zug ausführen.



Beispiel 1 ▲

▼ Beispiel 2



## Gegnerische Grundlinie

Wenn du eine eigene Figur auf die gegnerische Grundlinie ziehst, dann endet ihr Zug dort. Es kostet dich einen weiteren Zug, um sie von der gegnerischen Grundlinie hinaus ins gegnerische Lager zu ziehen. Die Grundlinie ist regulärer Bestandteil der Spielfläche. **Solange eine Figur auf der Grundlinie steht, ist sie also weiterhin im Spiel.** Du kannst sie von dort nach den

üblichen Regeln in alle möglichen Richtungen ziehen – auch entlang der Grundlinie. **Wichtig: Eine Figur auf der Grundlinie kann also wieder zurückgezogen werden, sie kann gegnerische Figuren schlagen und sie kann vom Gegner geschlagen werden.** Wenn du an der Reihe bist und einen weiteren Zug verwendest, um die Figur von der gegnerischen Grundlinie hinter die Grundlinie zu ziehen und ins feindliche Lager zu ziehen, ist sie in Sicherheit und kann nicht in die aktuelle Partie zurückkehren.



*Beispiel 3: Schwarz 1 und Schwarz 2 könnten auf die gegnerische Grundlinie gezogen werden. Sie dürfen nicht darüber hinaus direkt hinter die gegnerische Grundlinie gezogen werden. Schwarz 2 könnte in diesem Zug außerdem eine gegnerische Figur schlagen. Schwarz 3 kann nicht auf die gegnerische Grundlinie gezogen werden, da eine eigene Figur (Schwarz 4) den Zug verhindert. Alle anderen Steine erreichen die Grundlinie in diesem Zug nicht.*

Beispiel 3 ▲

## Gegnerisches Lager

Wenn eine deiner Figuren auf der gegnerischen Grundlinie steht, kannst du sie in deinem Zug hinter die gegnerische Grundlinie ziehen, egal welche Farbe das Feld hat, auf dem du stehst. Stelle deine Figur auf eines der beiden Felder in den Ecken des Spielplans. Somit besetzt du eines der beiden feindlichen Lager. **Das Ziehen hinter die gegnerische Grundlinie und das Besetzen eines feindlichen Lagers zählt als eigenständiger Zug.** Die Figur ist jetzt in Sicherheit und kann nicht ins Spiel zurückkehren. Danach ist dein Mitspieler an der Reihe. Sobald du beide Lager mit einer Figur eingenommen hast, hast du die Partie gewonnen.

*Beispiel 4: Schwarz 4 zieht von der gegnerischen Grundlinie in das feindliche Lager. Die Figur ist nun in Sicherheit und das erste Lager ist besetzt. Sobald der Spieler mit einer zweiten Figur auch noch das andere gegnerische Lager besetzt, gewinnt er das Spiel.*



▲ Beispiel 4

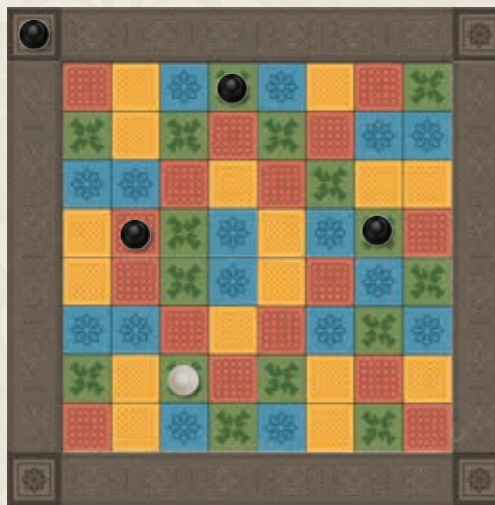
## SPIELENDE

Du kannst KATARENGA auf zwei Arten gewinnen:

- Du gewinnst, wenn du als Erster zwei eigene Spielfiguren hinter die gegnerische Grundlinie ziehst und mit ihnen die beiden feindlichen Lager besetzt (Beispiel 5).
- Du gewinnst, wenn du sicherstellst, dass dein Gegner nicht mehr ausreichend Figuren zur Verfügung hat, um deine beiden Lager zu besetzen (Beispiel 6).



*Beispiel 5: Schwarz besetzt beide feindlichen Lager und gewinnt das Spiel.*



*Beispiel 6: Weiß hat nicht mehr ausreichend Figuren im Spiel, um beide gegnerischen Lager zu besetzen. Damit verliert er automatisch und Schwarz gewinnt das Spiel.*



## UNSERE TIPPS

**Revanche:** Wenn ihr eine Partie beendet habt, solltet ihr eine weitere Partie spielen. Dreht dazu das Spielbrett so, dass Weiß jetzt mit der Grundlinie von Schwarz spielt und umgekehrt. So könnt ihr sicherstellen, dass keiner gewinnt (oder verliert), weil eine Spielplanseite eine stärkere Ausgangsbasis bietet als die andere Seite. Wenn es nach den ersten beiden Partien unentschieden steht, könnt ihr in weiteren Partien den endgültigen Sieger festlegen. Denkt auch hier daran: Nach jeder neuen Partie immer den Spielplan drehen, Revanche spielen und so Chancengleichheit sicherstellen.

**Schachuhr:** Spielt KATARENGA mit einer Schachuhr (oder einer Schachuhr-App). Einigt euch auf eine Anzahl an Minuten, die jeder Spieler zur Verfügung hat. Ihr werdet feststellen, dass schnelle Partien mit begrenzter Spielzeit eine ganz eigene Dynamik haben. Alternativ könnt ihr auf der Uhr (oder in der App) auch unterschiedliche Zeiten pro Spieler einstellen, um so mögliche Unterschiede in den Spielstärken auszugleichen.

Autor: David Parlett  
3D: Andreas Resch  
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!  
Redaktion: Simon Hopp

© 2017 HUCH!  
www.hutter-trade.com

**Hersteller + Vertrieb:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND



Lizenz: [whitecastle.at](http://whitecastle.at)

Regelvarianten auf:  
[parlettgames.uk](http://parlettgames.uk)

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.





## Rules

A game of strategy for 2 persons  
age 8 and upwards

# katarenga

The Persian Empire around 300 B.C. – two powerful armies face off to decide the victor and the vanquished. The goal for both armies is to occupy the enemy camps.

### CONTENTS

- 8 white pawns
- 8 black pawns
- 1 game board frame  
(consists of 2 parts)
- 4 double-sided game board quarters



### THE GOAL OF THE GAME

Whoever displays the cleverer tactics and is the first to get two of their pawns behind their opponent's baseline, or ensures that their opponent has no chance of conquering both their camps, will prove themselves to be a brilliant strategist and win not just their battles, but also the game.

### SETTING UP THE GAME

Join both parts of the game board frame and place this in the middle of the table. Then place the four game board quarters into the game board frame any way you wish. The game board quarters, are printed on both sides. They are all differently arranged so that no two quarters have exactly the same pattern. All quarters can be rotated, turned and placed in the 4 corners of the game board frame in any way you

wish. This will allow you to start each new game on a new and unique game board.



**Tip:** When you have played KATARENGA a number of times and become better accustomed to the game, you should take care to ensure a balanced set up of the game so that no player is at an advantage or disadvantage before the game has even begun.

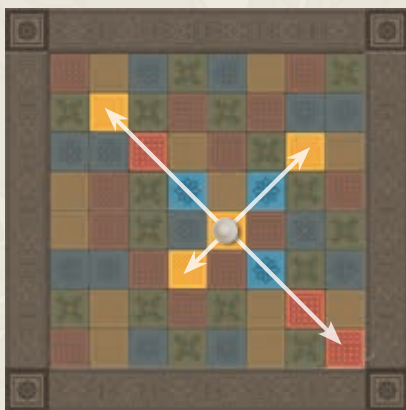
Once you have set up the board, you must then draw lots to decide who plays which colour. The player playing with the black pawns decides which baseline they would like to play from and rotates the board so the row they want is directly in front of them. Now place your respective pawns on the squares of your baseline. Because Black was allowed to choose which side they wanted, White may now start the game and makes the first move.

## PLAYING THE GAME

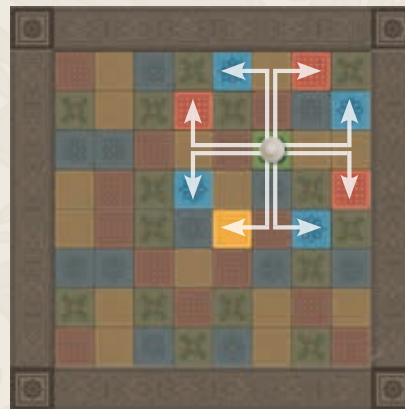
In KATARENGA, the pawns do not have their own specific function or different level of importance for the course of the game when moved. The type of movement is determined by the particular square on the game board that the pawn is on. In KATARENGA there are four different types of squares:



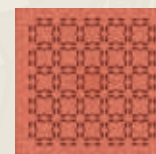
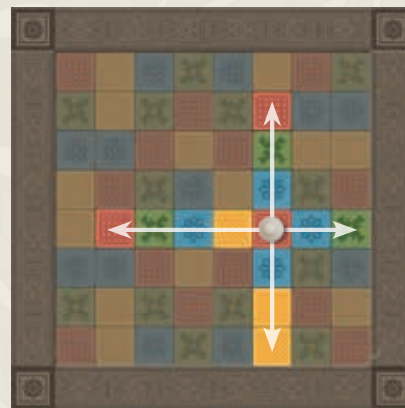
A pawn on a **blue square** must move horizontally, vertically or diagonally to the immediately adjacent square. This means that a pawn on a blue square moves like the **King in chess**.



A pawn on a **yellow square** must move in a diagonal direction, but without jumping over other pieces. This means that a pawn on a yellow field moves like the **bishop in chess**. However, it may **not move any distance**. It may go as far as but **no further than the next yellow square** in the direction of travel.



A pawn on a **green square** must always move two squares straight ahead and then one square to the left or right from the location of its starting square. This means that a pawn on a green square moves like the **knight in chess**.



A pawn on a **red square** may be moved along a straight line, either horizontally or vertically, but without being allowed to jump over other pawns. This means that a pawn on a red square moves like **the rook in chess**. However, it may **not move any distance**. It may go as far as but **no further than the next red square** in the direction of travel.



Tip: Take care not to slip out of line when moving along a row, column or diagonal.

## Moving:

You consecutively take turns. On each turn, you move one pawn in accordance with the movement rule for the colour of the square it is on.

*Example 1: **Black 1** moves in accordance with the game's rules of movement with respect to the colour of the square that it is on. The pawn is on a red square; it therefore moves like a rook and can so land on all squares highlighted in colour. It cannot be moved to any other square because it cannot go further than the next red one. Thus, the pawn cannot be moved either leftwards or downwards further than the next red square, as shown by the arrows.*

## Capturing Enemy Pawns:

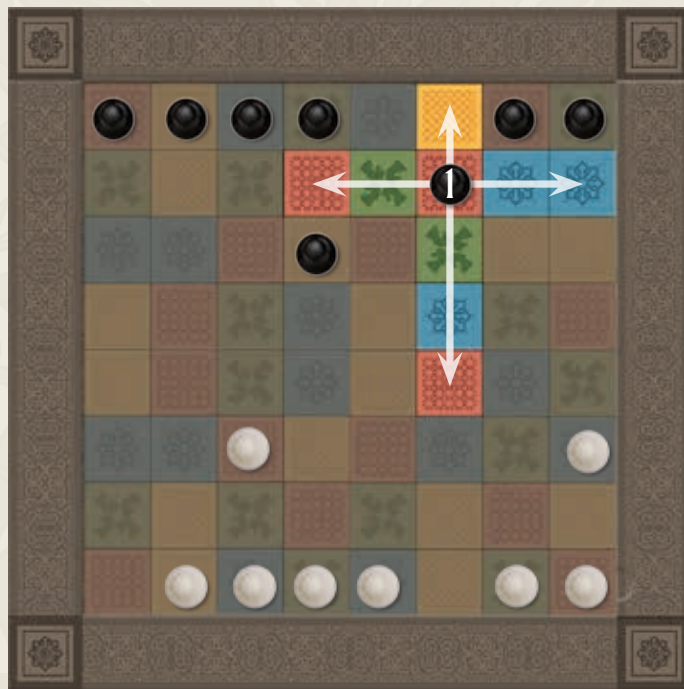
There can only be one pawn on each square at a time. You may never move one of your pawns onto a square that is already occupied by one of your own pawns. This square is blocked to you. If there is an opponent's pawn on this square, however, then you can move onto this square and remove your opponent's pawn from the board - you've captured them. Captured pieces are removed from the game.

*Example 2: **Black 1** can capture an opponent's pawn from a red square.*



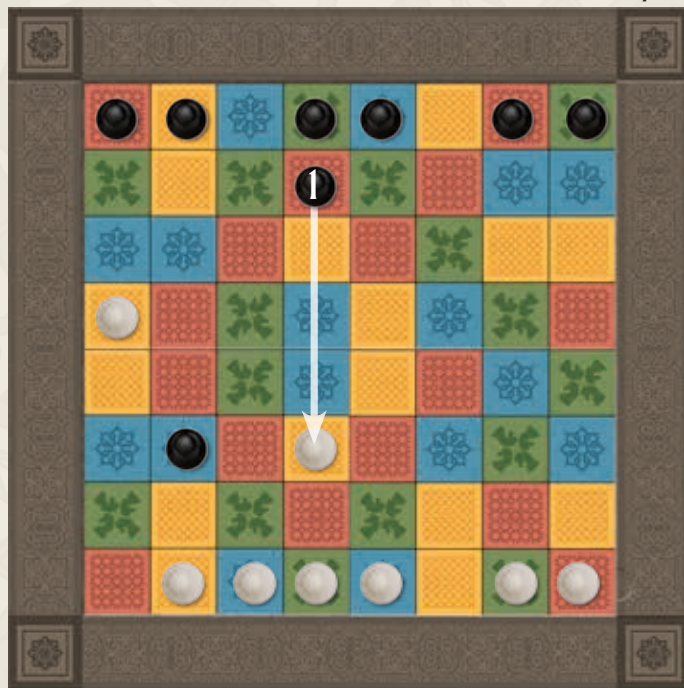
## Touch-Move Rule:

As soon as you take your move, you can no longer take it back! If you deliberately touch one of your pawns, you must then make your move with this pawn, if there is a legal move that can be taken. If you deliberately touch an opponent's pawn, you then have to capture this pawn, if there is a legal move that can be made. If you do, however, happen to touch a pawn for which no legal move or capture is possible, it is of no consequence. You may instead make a legal move with any one of your other pawns.



Example 1 ▲

▼ Example 2







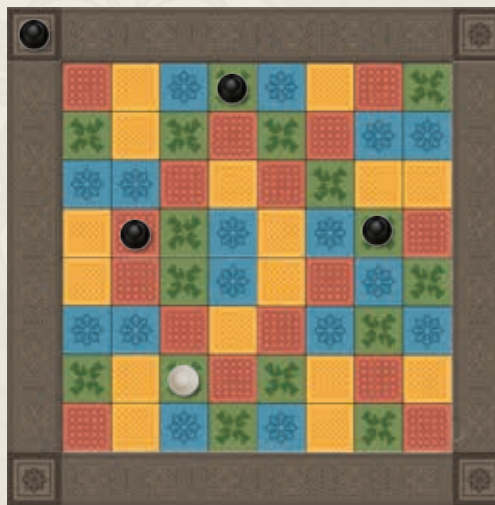
## HOW TO WIN:

You can win KATARENGA in two ways:

- You win when you are the first to get two of your pawns behind your opponent's baseline and occupy both enemy camps (Example 5).
- You win when you ensure that your opponent no longer has sufficient pawns available to occupy both of your camps (Example 6).



*Example 5: Black now occupies both enemy camps and wins the game.*



*Example 6: White no longer has sufficient pawns in the game to occupy both camps. This means that White automatically loses and Black wins the game.*



## OUR TIPS

**Revenge:** When you have finished a game, you should start a new game. Just rotate the game board so that white now plays with the baseline from Black and vice versa. You could ensure that no one wins (or loses) because one side of the game board offers a stronger starting position than the other. If the two games end in a draw, you can play more tie-breaking games to determine the ultimate victor. Please remember: Always rotate the game board after a game, play a revenge game and so ensure that both players have been given a fair and equal chance.

**Chess Clock:** Play KATARENGA with a chess clock (or a chess clock app). Decide together how many minutes each player can take for their moves. You will see that games played against the clock develop their very own dynamic. You could alternatively set the clock so that each player is assigned an individual number of minutes to balance out a disparity in the playing strength between both players.

Author: David Parlett  
3D: Andreas Resch  
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!  
Product manager: Simon Hopp

© 2017 HUCH!  
www.hutter-trade.com  
Translation: Ü-Werk GmbH

**Manufacturer + distributor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY



License: [whitecastle.at](http://whitecastle.at)

Variants:  
[parlettgames.uk](http://parlettgames.uk)

**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.





## Règles

Un jeu de stratégie pour  
2 personnes dès 8 ans

# katarenga

Le Royaume perse vers l'an 300 av. J.-C. : deux puissantes armées s'affrontent à l'envi. L'objectif de ces deux armées est de conquérir les camps ennemis.

### CONTENU

- 8 pions blancs
- 8 pions noirs
- 1 cadre de jeu (en deux parties)
- 4 carrés de jeu (des deux cotes)



### BUT DU JEU

Celui qui fait preuve de tactique et qui franchit en premier la ligne adverse avec deux de ses pions ou empêche son adversaire d'occuper ses camps est le plus stratégique des joueurs et gagne non seulement ses batailles mais aussi la partie.

### PRÉPARATION

Assemblez les deux parties du cadre de jeu et posez-le au centre d'une table. Placez ensuite les quatre carrés de jeu dans le cadre comme bon vous semble. Les carrés de jeu sont imprimés des deux côtés. Chaque côté comporte des cases différentes et se distingue donc des autres. Tous les carrés de jeu peuvent être pivotés à souhait, retournés et placés dans les quatre coins du cadre. Par conséquent, chaque partie peut être disputée sur un nouveau plateau de jeu unique.



Conseil : si vous avez déjà joué plusieurs fois à KATARENGA et que vous connaissez mieux le jeu, nous vous conseillons de réaliser un plateau de jeu équilibré lors de l'assemblage pour qu'aucun joueur ne soit trop avantagé ou désavantagé au début de la partie.

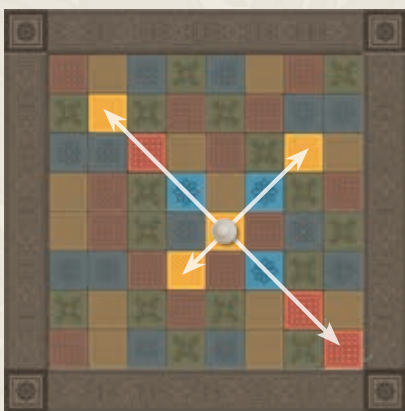
Après avoir assemblé le plateau de jeu, vous devez tirer au sort les couleurs de chaque joueur. Le joueur noir décide à partir de quelle ligne il veut jouer et tourne le plateau de façon à positionner la ligne choisie devant lui. À présent, placez vos pions sur les cases de votre ligne. Étant donné que le joueur noir a déjà choisi son côté, c'est au tour du joueur blanc de commencer la partie et de faire le premier mouvement.

## DÉROULEMENT DU JEU

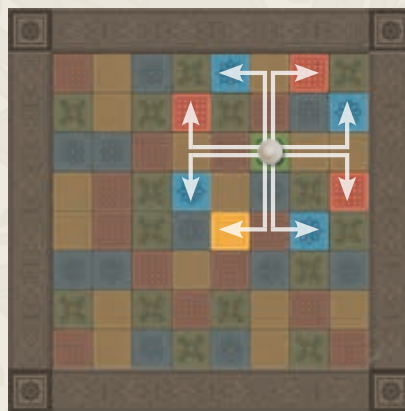
Vous jouerez à tour de rôle. Dans un tour tu déplace un de tes pions suivant les règles de mouvement. KATARENGA, les pions n'ont aucune fonction ou valeur. Le type de mouvement est défini par la case sur laquelle se trouve le pion. Dans KATARENGA, il existe quatre types de case :



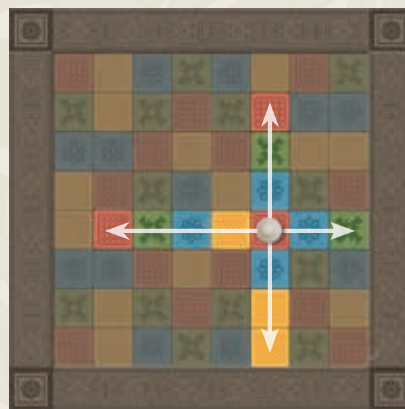
Un pion se trouvant sur une **case bleue** doit se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale sur une case adjacente. Un pion sur une case bleue se déplace donc comme **le roi au jeu d'échecs**.



Un pion se trouvant sur une **case jaune** doit se déplacer en diagonale mais sans sauter par-dessus d'autres pions. Un pion sur une case jaune se déplace donc comme **le fou au jeu d'échecs**. Cependant, il **ne peut pas sauter des autres cases jaunes**. Son mouvement doit **s'arrêter au maximum à la case jaune suivante située sur cette ligne diagonale**.



Un pion se trouvant sur une **case verte** doit toujours se déplacer tout droit de deux cases depuis sa case de départ, puis d'une case à gauche ou à droite pour atteindre sa case d'arrivée. Un pion sur une case verte se déplace donc en L comme **le cavalier au jeu d'échecs**.



Un pion se trouvant sur une **case rouge** peut se déplacer sur une ligne ou une rangée, c'est-à-dire horizontalement et verticalement, mais sans sauter par-dessus d'autres pions. Un pion sur une case rouge se déplace donc comme **la tour au jeu d'échecs**. Cependant, il **ne peut pas sauter des autres cases rouges**. Son mouvement doit **s'arrêter au maximum à la case rouge suivante située sur cette ligne horizontale ou verticale**.



Conseil : faites attention de ne pas vous tromper de ligne en déplaçant le pion, en particulier lors d'un mouvement diagonal !

## Déplacement :

lorsque c'est à ton tour de jouer, choisis un de tes pions et déplace-le conformément aux règles applicables à la case sur laquelle il se trouve. Tu peux déplacer les pions dans toutes les directions.

*Exemple n° 1 : le joueur noir choisit le pion 1 indiqué et le déplace conformément aux règles applicables à la case sur laquelle il se trouve. Le pion est situé sur une case rouge, il se déplace donc comme une tour et peut ainsi se positionner sur toutes les cases mises en évidence en couleur. Le pion ne peut toutefois pas se déplacer sur toutes les autres cases lors de ce tour. Étant donné que le déplacement d'une tour doit toujours s'arrêter au maximum à la case rouge suivante, le pion ne peut pas se déplacer jusqu'au bout des lignes vers la gauche et vers le bas.*

## Capture :

il doit toujours y avoir un seul pion sur une seule case. Tu ne peux jamais placer ton pion sur une case où il y a déjà un de tes pions. Cette case est bloquée pour tes autres pions. Toutefois, si un pion adverse se trouve sur cette case, tu peux y mettre ton pion et enlever le pion adverse. Tu l'as alors capturé. Les pions capturés sont retirés du jeu.

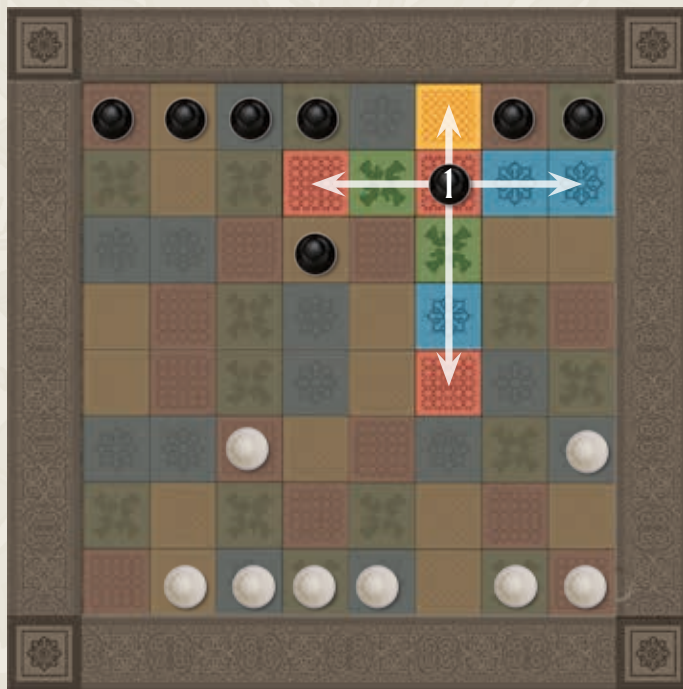
*Exemple n° 2 : le pion noir 1 peut capturer le pion adverse depuis la case rouge.*



## Touché/guidé :

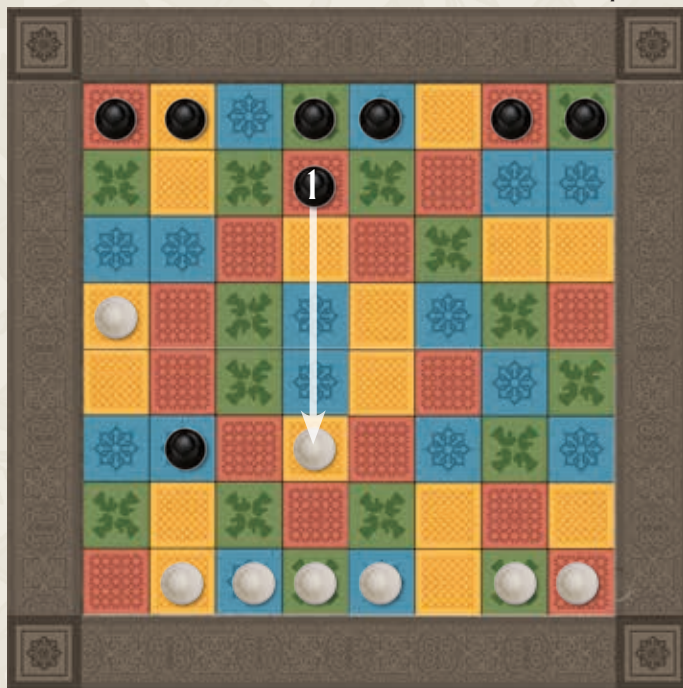
dès que tu as exécuté un mouvement, tu ne peux plus l'annuler ! Si tu as touché un de tes pions délibérément, tu dois exécuter ton mouvement avec ce pion, du moment qu'il est possible de faire un mouvement conformément aux règles. Si tu touches un pion adverse délibérément (pour le capturer), tu dois capturer ce pion, du moment que cette capture est possible conformément aux règles.

Toutefois, si tu touches un pion qu'il est impossible de déplacer (ou de capturer) dans ce cas de figure conformément aux règles, ceci n'a aucune conséquence. Au lieu de cela, tu peux exécuter un autre mouvement conforme aux règles avec un de tes autres pions.



Exemple n° 1 ▲

▼ Exemple n° 2



## Ligne adverse :

lorsque tu déplaces un de tes pions sur la ligne adverse, ton mouvement s'arrête là. Il te faut un autre mouvement pour franchir la ligne adverse et occuper le camp ennemi. La ligne fait partie de la zone de jeu. Tant que ton pion se trouve sur la ligne, il reste donc dans le jeu. Depuis la ligne, tu peux le déplacer dans toutes les directions possibles conformément aux règles

usuelles, même le long de la ligne. **Important : un pion sur une ligne peut donc retourner en arrière, il peut capturer des pions adverses et être capturé par l'adversaire.**

Lorsque c'est ton tour et que tu fais un mouvement supplémentaire pour que ton pion franchisse la ligne adverse et occupe le camp ennemi, il ne peut plus retourner dans la partie en cours.

*Exemple n° 3 : le pion noir 1 et le pion noir 2 pourraient être déplacés sur la ligne adverse. Ils ne peuvent pas être placés derrière la ligne adverse. De plus, le pion noir 2 pourrait lors de ce tour capturer un pion adverse. Le pion noir 3 ne peut pas être déplacé sur la ligne adverse, car un pion (pion noir 4) du joueur empêche ce mouvement. Tous les autres pions ne peuvent pas atteindre la ligne lors de ce tour.*



Exemple n° 3 ▲

## Camp ennemi :

si l'un de tes pions se trouve sur la ligne adverse, tu peux le franchir lorsque c'est ton tour et occuper avec ce pion un des deux camps ennemis. Pour cela, pose ton pion sur une des deux cases aux coins du plateau de jeu. Le franchissement de la ligne adverse et l'occupation d'un camp ennemi sont considérés comme un **déplacement total à part entière**. Alors tu ne peux plus retourner le pion dans le jeu. Ensuite, c'est au tour de ton adversaire de jouer. Dès que tu as conquis les deux camps, tu as gagné la partie.

*Exemple n° 4 : le joueur noir déplace son pion noir 4 de la ligne adverse pour pénétrer dans le camp ennemi. Le pion est alors en sécurité et le premier camp est occupé. Dès que le joueur noir occupe le second camp avec un autre pion, il a gagné la partie.*



▲ Exemple n° 4

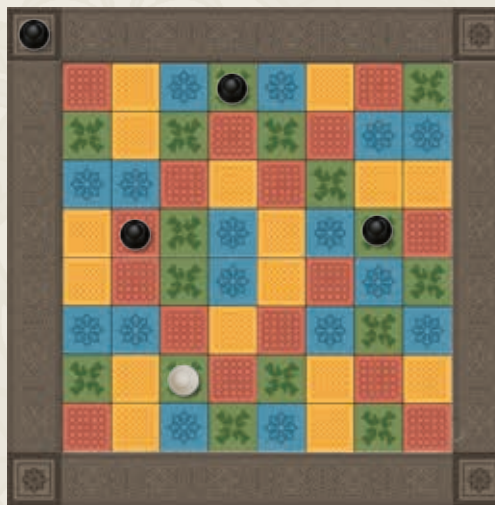
## FIN DE LA PARTIE

Il existe deux façons de gagner une partie de KATARENGA :

- Tu as gagné lorsque tu franchis la ligne adverse en premier avec deux de tes pions et que tu occupes avec eux les camps ennemis (Exemple n° 5).
- Tu as gagné lorsque tu fais en sorte que ton adversaire n'ait plus assez de pions pour occuper tes deux camps (Exemple n° 6).



Exemple n° 5 : le joueur noir occupe les deux camps ennemis et gagne la partie.



Exemple n° 6 : le joueur blanc n'a plus assez de pions en jeu pour occuper les deux camps ennemis. C'est pourquoi il perd automatiquement, et c'est le joueur noir qui gagne la partie.



## NOS CONSEILS

**Revanche** : lorsque vous avez terminé une partie, nous vous conseillons d'en jouer une autre. Pour cela, tournez le plateau de jeu de manière à ce que le joueur blanc joue avec la ligne adverse du joueur noir et inversement afin de vous assurer que la victoire (ou la défaite) n'est pas due à la situation de départ d'un côté du plateau de jeu qui est plus (ou moins) avantageuse par rapport à l'autre. En cas d'égalité, vous pouvez déterminer le vainqueur final en jouant d'autres parties. N'oubliez pas : après chaque nouvelle partie, tournez toujours le plateau de jeu, jouez une partie de revanche et gardez ainsi l'égalité des chances.

**Pendule d'échecs** : jouez à KATARENGA avec une pendule d'échecs (ou une application pendule d'échecs). Choisissez le nombre de minutes dont chaque joueur dispose. Vous découvrirez que les parties rapides, limitées dans le temps ont un dynamisme bien particulier. Autrement, vous pouvez définir sur le pendule (ou dans l'application) un nombre de minutes personnel pour chaque joueur afin d'équilibrer les éventuelles différences de niveau entre les joueurs.

Auteur : David Parlett  
3D : Andreas Resch  
Design : Sabine Kondirolli, HUCH!  
Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH!  
www.hutter-trade.com  
Traduction : Ü-Werk GmbH

**Fabrication + distribution** :  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, ALLEMAGNE



Licence: [whitecastle.at](http://whitecastle.at)

voir également :  
[parlettgames.uk](http://parlettgames.uk)

**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.





## Spelregels

Een strategisch spel voor  
2 personen vanaf 8 jaar

# Katarena

Het grote Perzische rijk rond 300 v. Chr. – twee machtige legers treden tegen elkaar aan om over overwinning en nederlaag te beslissen. Het doel van beide legers is het, het vijandelijke kamp te veroveren.

### INHOUD

- 8 witte speelstukken
- 8 zwarte speelstukken
- 1 spelbordrand (2-delig)
- 4 spelbordtableaus



### DOEL VAN HET SPEL

Wie tactisch slim speelt en als eerste twee eigen speelstukken achter de hoofdlinie van de tegenstander krijgt of ervoor zorgt, dat de tegenstander geen mogelijkheid heeft om de eigen legerkampen in te nemen, die is een slim strateeg en wint zo niet alleen zijn slagen, maar aan het eind ook het spel.

### VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Verbind de beide delen van de spelbordrand en leg deze in het midden van de tafel. Leg daarna de vier tableaus willekeurig in de spelbordrand. De tableaus zijn aan beide kanten bedrukt. Elke zijde is qua samenstelling van de spelbordvelden uniek, zodat geen enkel tableau hetzelfde is. Alle tableaus kunnen naar wens worden gedraaid, gekeerd en in de

4 hoeken van de rand worden geplaatst. Zo kunnen jullie elke partij op een uniek en nieuw spelbord spelen.



Tip: als jullie KATARENGA al enkele malen hebben gespeeld en het spel beter kennen, dan is het aan te raden om bij de opbouw op een evenwichtig spelbord te letten. Geen enkele speler heeft dan aan het begin van het spel te grote voor- of nadelen.

Nadat jullie het spelbord hebben opgebouwd, moeten jullie de kleuren van de spelers loten. Speler zwart beslist, vanuit welke hoofdlinie hij wil spelen en draait het bord zo, dat de gewenste lijn voor hem ligt. Zet nu jullie speelstukken op de velden van jullie hoofdlinie. Aangezien zwart de zijde gekozen heeft, mag wit nu met het spel beginnen en doet de eerste zet.



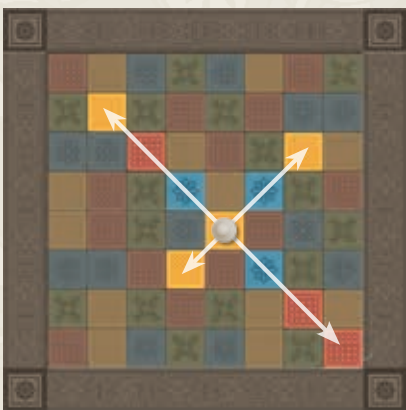
## VERLOOP VAN HET SPEL

In KATARENGA beschikken de speelstukken niet over een eigen functie of speelsterkte. De aard van de zet wordt echter bepaald door het speelveld, waarop het stuk staat.

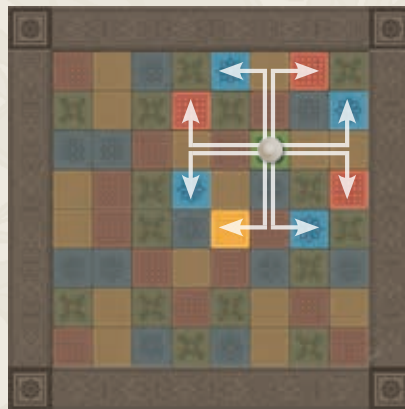
In KATARENGA zijn er vier verschillende soorten speelvelden:



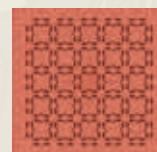
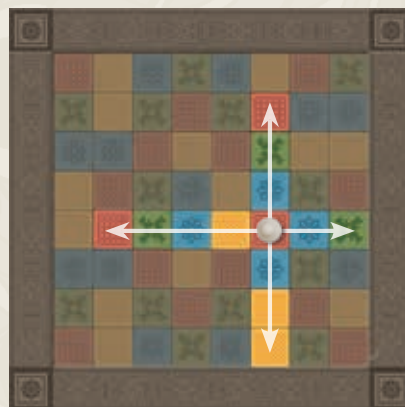
Een stuk dat op een **blauw veld** staat, moet horizontaal, verticaal of diagonaal naar het direct aangrenzende veld lopen. Een stuk op een blauw veld loopt dus als de **koning bij schaken**.



Een stuk dat op een **geel veld** staat, moet in diagonale richting lopen, maar zonder over andere stukken te springen. Een stuk dat op een geel veld staat, loopt dus als de **loper bij schaken**. Het stuk mag echter **niet onbeperkt ver lopen**. De zet moet **uiterlijk op het volgende gele veld in deze diagonale lijn eindigen**.



Een stuk dat op een **groen veld** staat, moet vanuit het beginveld altijd twee velden rechtuit en dan een veld naar links of rechts daarvan springen. Een stuk op een groen veld voert dus de **paardensprong** uit en springt als het **paard bij schaken**.



Een stuk dat op een **rood veld** staat, mag over lijnen en rijen, dus horizontaal en verticaal lopen, zonder echter over andere stukken te springen. Een stuk dat op een rood veld staat, loopt dus als een **toren bij schaken**. Het stuk mag echter **niet onbeperkt ver lopen**. De zet moet **uiterlijk op het volgende rode veld in deze horizontale of verticale lijn eindigen**.



Tip: let erop, dat jullie bij het zetten niet in de verkeerde lijn terecht komen.

## Zetten:

als je aan de beurt bent, kies je een van jouw stukken en zet je het volgens de regels van het veld waarop het staat. Je kan zetten de speelstukken in alle mogelijke richtingen.

*Voorbeeld 1: zwart zet stuk 1 volgens de regels van het veld waarop het staat. Het stuk staat op een rood veld, loopt daarom als een toren en kan daarom op alle gekleurde velden landen. Op alle andere velden kan het stuk bij deze zet echter niet landen. Omdat de zet van een toren altijd uiterlijk op het volgende rode veld moet eindigen, kan het stuk niet volledig naar links en naar beneden worden gezet.*

## Slaan:

er mag altijd maar een stuk op een veld staan. Je mag nooit op een veld landen waar al een van jouw stukken staat. Dit veld is geblokkeerd voor eigen stukken. Als op het veld echter een stuk van de tegenstander staat, dan mag je jouw stuk op dit veld zetten en het stuk van de tegenstander dat daar staat van het bord nemen - je slaat het. Geslagen stukken worden uit het spel genomen.

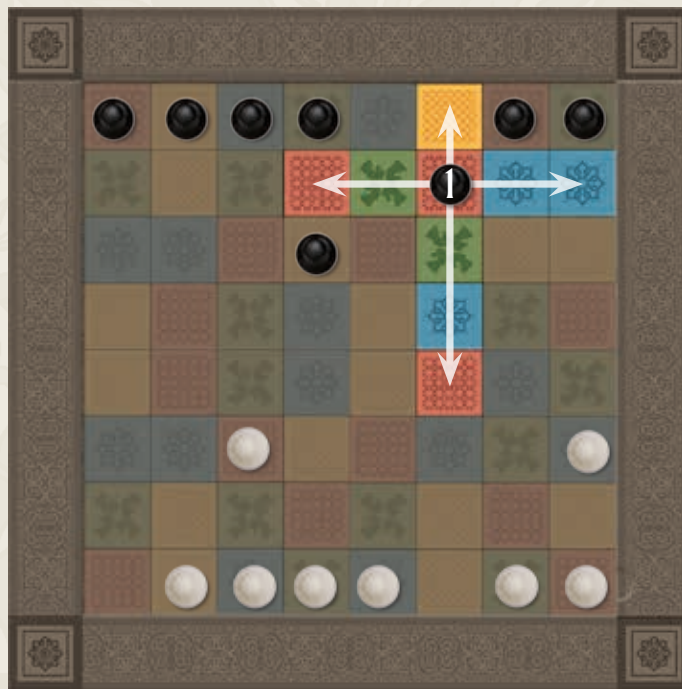
*Voorbeeld 2: zwart 1 kan vanuit het rode veld het stuk van de tegenstander slaan.*



## Aangeraakt/geleid:

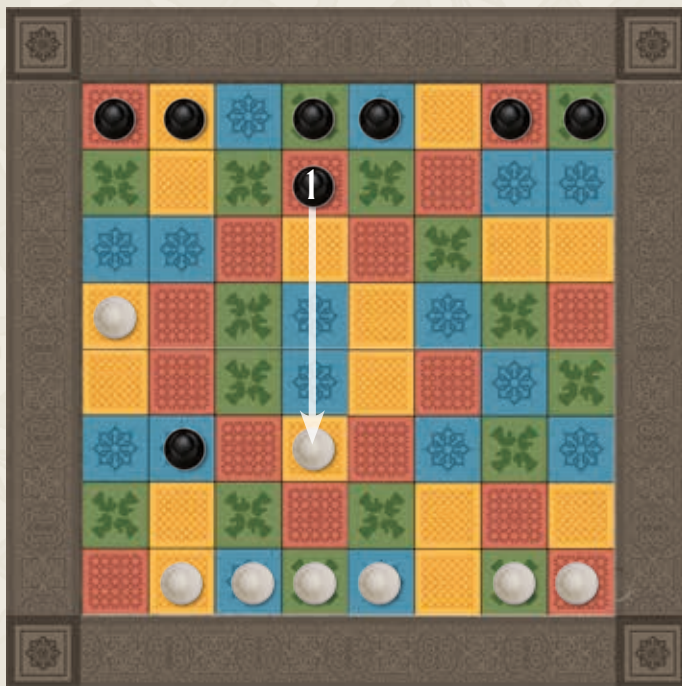
zodra je een zet hebt uitgevoerd, mag je deze niet meer terugnemen! Als je een eigen stuk met opzet hebt aangeraakt, moet je een zet met dit stuk uitvoeren, voor zover er een mogelijkheid volgens de regels is om een zet uit te voeren. Als je een stuk van de tegenstander met opzet aanraakt (om het te slaan), dan moet je het stuk ook slaan, mits er een mogelijkheid volgens de regels is om te slaan.

Als je echter een stuk aanraakt waarmee je in deze situatie niet volgens de regels kunt lopen (of slaan), dan heeft dit geen gevolgen. Je mag dan met een van jouw andere stukken een willekeurige andere zet volgens de regels uitvoeren.



Voorbeeld 1 ▲

▼ Voorbeeld 2





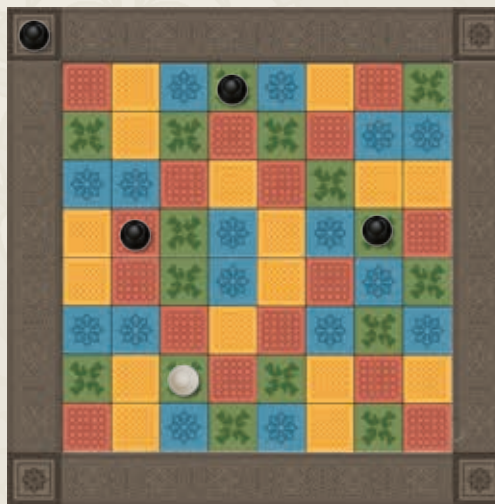
## EINDE VAN HET SPEL

Je kunt KATARENGA op twee manieren winnen:

- Je wint als je als eerste twee eigen speelstukken achter de hoofdlinie van de tegenstander zet en hiermee de beide vijandelijke kampen bezet (Voorbeeld 5).
- Je wint als je ervoor zorgt, dat jouw tegenstander niet meer voldoende stukken heeft om jouw beide kampen te bezetten (Voorbeeld 6).



*Voorbeeld 5: Zwart bezet beide vijandelijke kampen en wint het spel.*



*Voorbeeld 6: wit heeft niet meer voldoende stukken in het spel om beide kampen van de tegenstander te bezetten. Dus verliest hij automatisch en zwart wint het spel.*



## ONZE TIPS

**Revanche:** als jullie een partij hebben beëindigd, dan zouden jullie nog een partij moeten spelen. Draai daarvoor het spelbord zo, dat wit nu met de hoofdlinie van zwart speelt en omgekeerd. Zo kunnen jullie ervoor zorgen, dat niemand wint (of verliest), omdat een zijde van het spelbord een sterkere uitgangssituatie biedt, dan de andere zijde. Als jullie gelijkspelen, kunnen jullie in verdere partijen de definitieve winnaar vastleggen. Vergeet ook hier niet: Na elke partij altijd het spelbord draaien, een revanche spelen en zo gelijke kansen creëren.

**Schaakklok:** speel KATARENGA met een schaakklok (of een schaakklok-app). Spreek het aantal minuten af, dat elke speler tot zijn beschikking heeft. Jullie zullen vaststellen, dat snelle partijen op den duur een geheel eigen dynamiek hebben. Alternatief kunnen jullie op de klok (of in de app) ook individuele minuten per speler instellen, om zo mogelijke verschillen in speelsterkte te compenseren.

Auteur: David Parlett  
3D: Andreas Resch  
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!  
Redactie: Simon Hopp

© 2017 HUCH!  
www.hutter-trade.com  
Vertaling: Ü-Werk GmbH

**Productie + Verkoop:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DUITSLAND



Licentie: [whitecastle.at](http://whitecastle.at)

Zie ook:  
[parlettgames.uk](http://parlettgames.uk)

**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

