



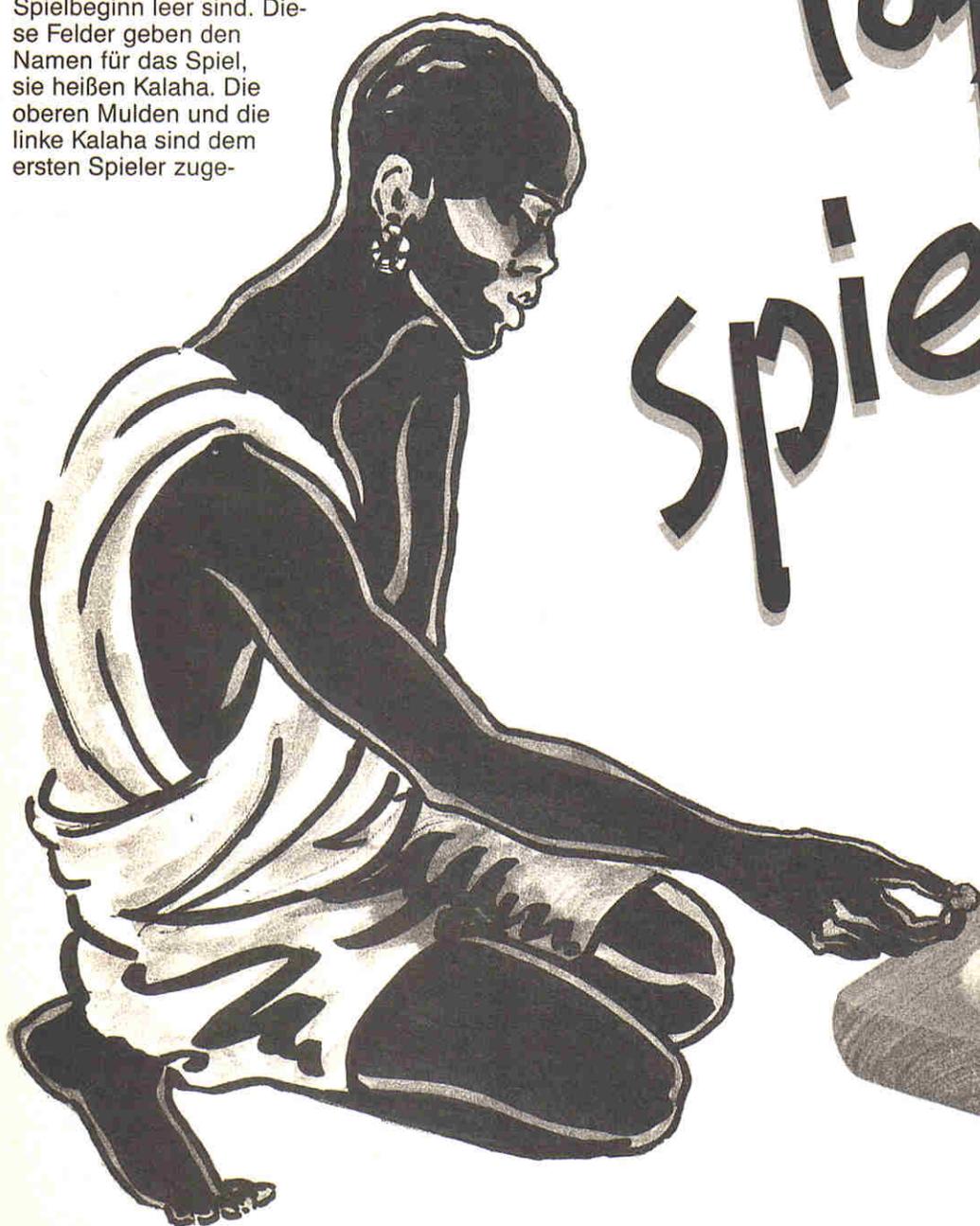
Logisches Denkvermögen ist gefordert bei dieser Umsetzung eines alten afrikanischen Brettspiels. Planen Sie Ihre Züge gut und behalten Sie Ihren Gegner im Auge. Nur mit einer guten Taktik haben Sie eine Chance auf den Sieg.

Das Spiel »Kalah« ist ein fesselndes Strategiespiel. Sie können es allein oder zu zweit spielen. Als Einzelspieler treten Sie gegen den C64 an. Zum Kennenlernen des Spiels ist die Computer-Version geeignet, in der der C64 gegen sich selbst spielt.

Der Bildschirmaufbau (Bild 1) erinnert sehr stark an die Holzbrettversion, die als Vorlage für die Computerversion diente. Zu erkennen sind oben und unten sechs Felder in gleicher Größe, die mit jeweils sechs Kugeln gefüllt sind. In Anlehnung an die Holzbrettversion werden diese Felder »Mulden« genannt.

Links und rechts erkennen Sie zwei größere Felder, die bei Spielbeginn leer sind. Diese Felder geben den Namen für das Spiel, sie heißen Kalaha. Die oberen Mulden und die linke Kalaha sind dem ersten Spieler zuge-

Afrika läßt spielen





ordnet, die unteren Mulden und die rechte Kalaha dem zweiten Spieler. Für den besseren Überblick wurden die Felder mit unterschiedlichen Farben gestaltet. Der Spielername erscheint in der gleichen Farbe wie seine Felder und die Kugeln, die er verteilen darf.

Jeder Spieler darf aus einer eigenen Mulde alle Kugeln entnehmen. Die Kugeln, die in dieser Mulde waren, werden anschließend entgegen dem Uhrzeigersinn über das Spielfeld verteilt. Fällt dabei eine Kugel in die eigene Kalaha, bleibt sie für den Rest des Spiels dort liegen. Beim Verteilen der Kugeln wird es oft vorkommen, daß Kugeln in die Mulden des Gegners abgelegt werden. Sie ändern dann übrigens sofort die Farbe. Die Mulden des Gegners dürfen nur gefüllt, nie geleert werden.

Einzige Ausnahme ist die gegnerische Kalaha: Diese wird beim Verteilen der Kugeln übergangen. Der Mitspieler soll schließlich selbst darüber nachdenken, wie er möglichst viele Kugeln in seine Kalaha bekommt. Wer am Ende die meisten Kugeln in seiner Kalaha hat, ist Sieger.

Sollten Sie sich nun fragen, wo da die taktischen Möglichkeiten bleiben, können wir Sie beruhigen. Selbstverständlich gibt es ein paar Tricks, mit denen Sie Ihren Gegner überlisten und ihm Kugeln abnehmen können. Zudem gibt es die Möglichkeit, mehrmals hintereinander zu ziehen. Ein Beispiel für die Ausgangsstellung zu einem Kopelpzug zeigt Bild 2 (die Zahlen in den Feldern stehen für die Anzahl der Kugeln pro Mulde):

Beide Spieler haben bereits einige Züge ausgeführt. Der obere Spieler ist nun am Zug. Wenn er nun die Möglichkeiten von Kalaha nutzt, kann er mehrere Kugeln in seiner Kalaha ablegen, bevor sein Gegner wieder einen Zug ausführen darf. Dazu müssen Sie aber eine erste Regel kennenlernen:

Regel 1:

Fällt nach dem Verteilen die letzte Kugel in die eigene Kalaha, darf derselbe Spieler einen weiteren Zug ausführen.

Da gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird, hat der obere Spieler in dieser Spielsituation verschiedene Zugvarianten zur Verfügung: Wenn er die Kugeln der dritten eigenen Mulde verteilt, fällt die letzte Kugel in die eigene Kalaha. Er darf also anschließend sofort wieder ziehen. Wenn er so zieht, nutzt er den Vorteil dieser Stellung gar nicht aus.

Sinnvoller wäre folgender Zug: Zuerst wird die Kugel aus der linken Mulde in die eigene Kalaha gelegt. Mit dem folgenden Zug werden die beiden Kugeln aus der nächsten Mulde verteilt. Die letzte fällt wieder in die Kalaha, also darf man noch einmal ziehen. Jetzt hat Mulde 1 wieder eine Kugel, also wird diese im nächsten Zug in die Kalaha gelegt. Zuletzt werden die drei Kugeln aus der dritten Mulde verteilt. Wieder liegt in Mulde 1 nur eine Kugel, die natürlich den Weg in die Kalaha findet.





Diese Zugkombination bringt wesentlich mehr Kugeln für die eigene Kalaha. Das Beispiel beweist, daß jeder Zug gut durchdacht werden muß.

Mitunter ist es jedoch angebracht, auf einen derartigen Koppelzug zu verzichten. Bei Kalaha darf man nie den Gegenspieler aus dem Auge verlieren: Wenn dieser eine gute Ausgangsposition für einen lohnenden Zug besitzt, lohnt es sich, seine Absichten zu vereiteln.

Der Grund liegt in einer weiteren Regel:

Regel 2:

Fällt nach dem Verteilen die letzte Kugel in eine eigene, leere Mulde, werden alle Kugeln, die in der gegenüberliegenden Mulde liegen, in die eigene Kalaha gelegt.

Unter Ausnutzung dieser Regel können Sie viele Kugeln für die eigene Kalaha sammeln, wenn der Gegner es nicht verhindert...

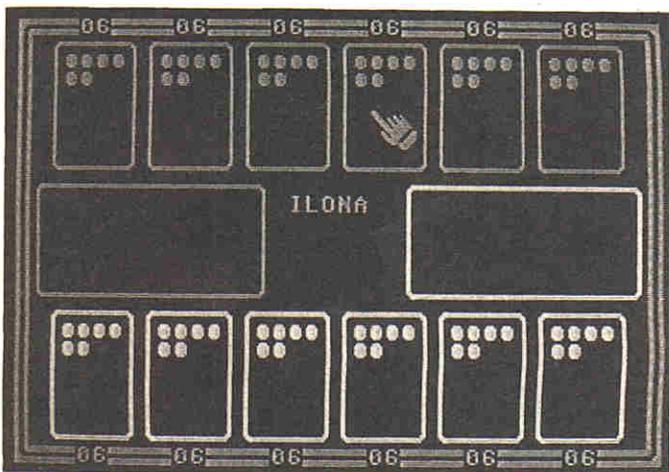


Bild 1. Das Strategie-Spiel »Kalaha« können Sie allein oder zu zweit spielen. Auch ein Automatikmodus ist integriert.

Ein Beispiel für das Einkassieren von Kugeln aus einer gegnerischen Mulde zeigen die Bilder 3 und 4: Der untere Spieler verteilt zwei Kugeln (Bild 3). Da die letzte Kugel in eine leere Mulde fällt, werden diese und die gegenüberliegenden in seine Kalaha gelegt (Bild 4).

Das Spiel wird automatisch beendet, wenn einer der beiden Spieler keine Zugmöglichkeiten mehr besitzt. Das ist der Fall, wenn alle Mulden geleert sind. Im Bild 5 finden Sie ein Beispiel:

Der untere Spieler verteilt seine Kugeln aus der letzten Mulde. Eine fällt in die Kalaha, die anderen landen beim Gegner. Dieser darf sich darüber freuen, weil er automatisch alle übriggebliebenen Kugeln einkassiert.

Gegen Ende des Spiels kann man mit dieser Möglichkeit eine Niederlage verhindern: Wer sie taktisch einsetzt, zwingt den Gegner, dessen Kugeln auf die andere Seite zu verteilen und so Kugeln zu gewinnen.

Kurzinfo: Kalaha

Programmart: Strategie-Spiel

Spielziel: Sammeln Sie möglichst viele Kugeln in der eigenen Kalaha

Laden: LOAD "KALAH.A",8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Beim Zwei-Spieler-Modus mit beiden Joysticks.

Im Einzelmodus spielen Sie wahlweise mit dem Joystick in Port 1 oder 2.

Besonderheiten: Einstellung einer Version, in der der C64 gegen sich selbst spielt, ist als Demo möglich.

Programmautor: C. Burfeind, überarbeitet von S. Seidler

1	2	3	2	7	9
10			20		
5	1	3	2	5	2

Bild 2. Mit einem Koppelzug aus den ersten drei Mulden lassen sich fünf Kugeln in die eigene Kalaha ablegen

4	7	11	5	1	6
2		5			
2	7		8	5	9

Bild 3. Der untere Spieler ist am Zug: Er verteilt die Kugeln aus der ersten Mulde (unten links).

4	7		5	1	6
2		17			
	8		8	5	9

Bild 4. Nach dem Zug kassiert er die Kugeln des Gegners

	2		3	1	
28			34		
					4

Bild 5. Sind die unteren Kugeln verteilt, ist das Spiel beendet. Die restlichen Kugeln sammelt der obere Spieler in seiner Kalaha.

Vor dem Spielbeginn werden Sie gefragt, ob Sie eine ständige Anzeige der Kugelzahlen pro Mulde wollen. Mit der Anzeige fällt es leichter, die Stellung des Gegners im Auge zu behalten. Wenn in einer Mulde 13 Kugeln gesammelt sind, können Sie diese im nächsten Zug genau einmal um das gesamte Spielfeld verteilen. Die letzte Kugel fällt genau in das leere Ausgangsfeld. Mit diesem Zug kassieren Sie automatisch alle gegenüberliegenden Kugeln.

Trotz der einfachen Regeln entwickeln sich bei »Kalaha« spannende Spiele.

(C. Burfeind/ef)