



**Spielanleitung**

**Seite 2**



**Playing instruction**

**page 3**



**Règle du jeu**

**page 4**



**Instrucciones del juego**

**página 5**

## Kalaha für 2 - 4 Spieler

DE

 2 - 4

 6 - 99

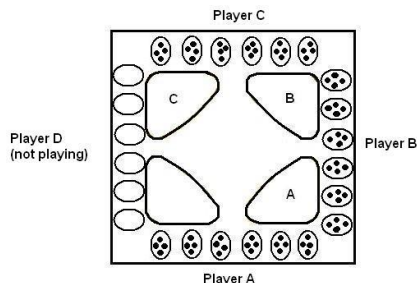
 10 min. - ∞

Das Ziel des Spiels ist es, über eine Reihe von Zügen, eine größere Anzahl von Steinen zu sammeln als der Gegner. Zwei bis vier Spieler sitzen sich gegenüber, so dass sie alle das Spielbrett vor sich haben. Das Spielbrett besteht aus vier Reihen mit sechs kleinen Spielmulden und einer großen Spielmulde an jedem Ende. Die große Spielmulde wird Kalaha genannt. Die kleinen Mulden enthalten die Steine, die bewegt werden. Die Kalaha enthalten die gewonnenen Steine. Weltweit gibt es diverse Varianten des Kalaha- Spiels. Die Regeln für zwei bis vier Spieler ähneln dem traditionellen Kalaha- Spiel. Sie weisen lediglich kleinere Veränderungen auf. Das Spiel ist sehr einfach zu erlernen und verschafft jedem Spieler viele unterhaltsame Stunden.

### Spielbeginn

Als erstes wird das Spielbrett zwischen die Spieler gelegt und alle kleinen Spielmulden mit jeweils 4 Spielsteinen gefüllt. Die Spielsteine in den Spielmulden direkt vor einem Spieler und die Kalaha rechts von ihm gehören einem Spieler (Siehe Diagramm 1) Bitte beachten Sie : Falls weniger als vier Spieler das Spiel spielen, sollen diese Mulden immer frei gelassen werden.

Diagramm 1  
Aufbau



Es wird gewürfelt, um festzulegen wer zuerst beginnt. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt, der nächste Spieler ist der Spieler rechts, von ihm aus gesehen.

Der erste Spieler nimmt alle Spielsteine aus einer Mulde seiner Seite. Dann wird ein Spielstein in jede Spielmulde gegen den Uhrzeigersinn gelegt, einschließlich der Kalaha. Die Spielsteine werden auch in die Mulden des Gegners gelegt, aber nie in die gegnerische Kalaha. Wenn der letzte Spielstein in der eigenen Kalaha landet, darf der Spieler eine weitere Runde legen.

Diagramm 2  
Erster Zug –Ergebnisse  
Freier Zug

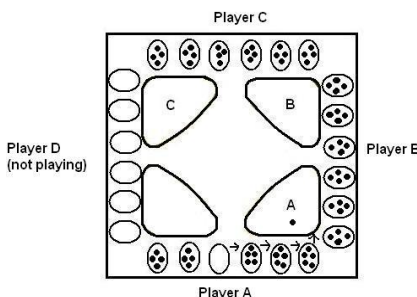
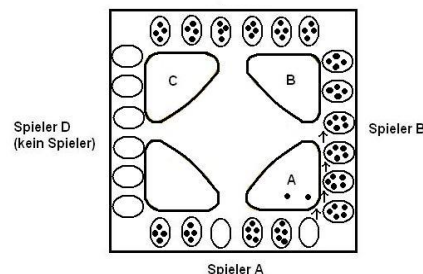


Diagramm 3  
Möglicher nächster Zug



Wenn der letzte Spielstein in einer leeren Spielmulde des aktiven Spielers landet und direkt gegenüber in der gegnerischen Mulde Spielsteine liegen, sind sowohl der letzte Spielstein als auch die gegenüberliegenden Spielsteine gefangen und werden zu den eigenen Spielsteinen in die eigene Kalaha gelegt. Sobald ein Spieler einen Spielstein in der Spielmulde berührt, muss er diesen Stein spielen. Wenn ein Spieler keine Spielsteine in seinen Spielmulden hat, muss er aussetzen, bis es Steine zum Bewegen gibt. Das Spiel ist beendet, sobald alle Steine, die auf dem Spielbrett sind, gespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Spielsteinen in seiner Kalaha ist der Gewinner.

### Varianten

Testen Sie diese Varianten, um das Spiel zu spielen. Benutzen Sie dabei eine Regel oder eine Kombination mehrerer Regeln:

- Um das Spiel einfacher zu spielen, werden 3 Spielsteine in jede Spielmulde gelegt. Um das Spiel komplexer zu gestalten, können 5 oder mehr Spielsteine in jede Spielmulde gelegt werden.
- Wenn ein Spieler an der Reihe ist, jedoch seine Spielmulden alle leer sind, ist die Partie beendet. Alle übrig gebliebenen Spielsteine bleiben in den Spielmulden und nur die Steine in den Kalahas werden gezählt.
- Fangen erfolgt nur, wenn es zwei oder vier Spieler gibt. Die Spielsteine in der Spielmulde gegenüber des gefangenen Spielsteins, werden in die Kalaha des Spielers gelegt.
- Erfolgt ein Fangen, so wird der gefangene Spielstein nicht in die Gewinnmulde des Spielers gelegt. Er bleibt spielbereit auf dem Spielbrett.
- Während eines Spielzuges werden keine Steine in die Kalaha gelegt. Der einzige Weg Spielsteine in der Kalaha zu sammeln erfolgt über das „Fangen“.
- Es gibt keine Extra-Runden.

### Strategien

Die folgenden Ideen helfen eine Strategie zu entwickeln, das Spiel zu gewinnen. :

- Immer nach Spielzügen Ausschau halten, die eine Extra- Runde ermöglichen. Es ist erlaubt mehrere Extra-Runden zu spielen.
- Immer nach Wegen Ausschau halten, den Gegner zu einem Spielzug zu zwingen, von dem man profitieren kann.
- Immer nach Wegen Ausschau halten den gegnerischen Plänen entgegenzuwirken..
- Immer der erste Spieler ohne Spielsteine in den Mulden zu sein, erscheint nicht immer der beste Weg zu sein.

## Mancala for 2 - 4 player

GB

The object is to accumulate the most pieces through a series of moves. Two to four players sit facing each other with the board between them. The board consists of four rows of six small pits with a large pit at each inside corner. The large pit is called a reservoir or scoring pit. The small pits hold the pieces to be played and the reservoirs hold the scored pieces.

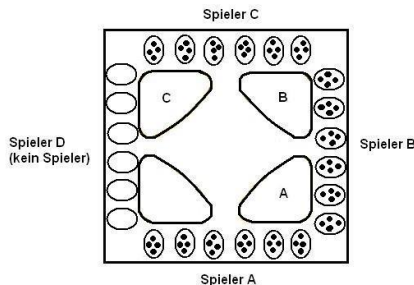
There are many different variations of Kalaha games played worldwide. The rules for Four Player Kalaha closely resemble those for regular Kalaha with a few exceptions. This game is very easy to learn and will provide endless hours of entertainment for everyone. Various rules are noted within these instructions to provide challenging and entertaining forms of play.

### Playing the game

Begin by setting the board between the players and placing 4 pieces in each of the small pits. The pieces in the pits directly in front of each player are theirs to move and the reservoir on the inside corner to their right is their scoring pit. (See Diagram 1)

Note: If less than 4 players, leave those pits empty at all times.

Diagram 1  
Set-Up



Roll the die to determine who goes first. The player with the highest score goes first with the next player being the person on the right.

The first player picks up all of the pieces from any one of the small pits on their side. Then, one piece is placed in each pit to the right, including their reservoir. Continue moving counter clockwise around the board placing pieces into the opponent's pits but never into an opponent's reservoir. During a move, if a player's last piece is placed in their own reservoir, they get a free turn.

(See Diagram 2 and 3)

Diagram 2  
First Turn –Results  
In Free Turn

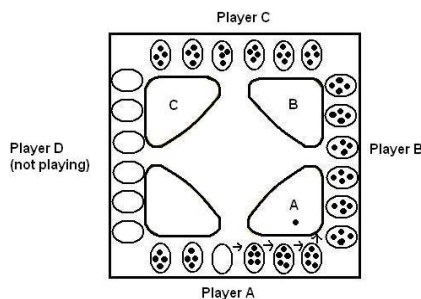
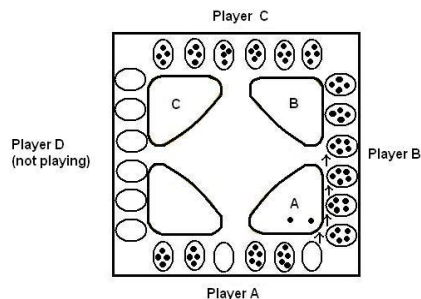


Diagram 3  
Possible Next Turn



During a move, if a player's last piece is played into an empty pit on their side of the board, a capture occurs. All of the pieces from the corresponding pits around the board are placed into the player's reservoir along with the capturing piece.

Once a player touches the piece in a pit, they must be played. If a player does not have any pieces left in their small pits, their turn is skipped until they have pieces to move. The game is over when all of the pieces on the board have been played. The player with the most pieces in their reservoir is the winner.

### Variations

Try these various ways to play either using one rule at a time or a combination of rules:

1. To play an easier game, start by placing 3 pieces in each of the small pits. For a more advanced game, begin with 5 or more pieces in each of the small pits.
2. The first player to clear all of the pits on their side of the board ends the game. Any remaining pieces stay in the small pits and only the pieces in the reservoirs are counted.
3. Captures only occur when there are 2 or 4 players. The pieces in the pit directly across from the capturing stone are placed into the player's reservoir.
4. When a capture occurs, the capturing piece does not get moved into the player's reservoir. It remains on the board and in play.
5. During a move, pieces are not placed in the reservoir. The only way to accumulate pieces in your reservoir is through captures.
6. There are no free turns.

### Strategies

The following ideas may help to develop a winning strategy:

1. Always look for moves that will enable you to take a free turn. Taking several consecutive free turns is allowed.
2. Always look for ways to force your opponent(s) into a move that would be beneficial to you.
3. Always look for ways to counteract your opponent(s) plans.
4. Always being the first player out of pieces may not be best.

## Awalé de 2 à 4 joueurs

FR

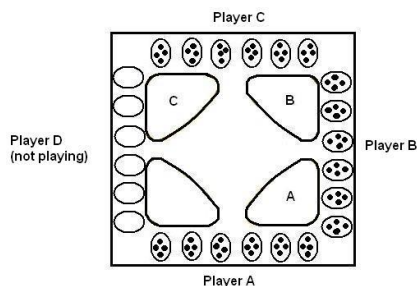
Le but du jeu est d'accumuler le plus grand nombre de billes au cours du jeu. Deux à quatre joueurs se font face de façon à avoir le plateau de jeu devant eux. Le plateau de jeu se compose de 4 rangées de 6 petites alvéoles, à la droite desquelles se trouve une alvéole plus grande. Cette dernière est appelée « grenier ». Dans les petites alvéoles se trouvent les billes avec lesquelles on joue. On place les billes gagnées dans les grandes alvéoles. Il existe de nombreuses façons de jouer au Kalaha dans le monde entier. Les règles du jeu du Kalaha à quatre joueurs ne présentent que quelques différences par rapport à celles du jeu traditionnel à deux joueurs. C'est un jeu très facile à apprendre et très divertissant.

### Début de la partie

Tout d'abord, on pose le plateau de jeu devant les joueurs et on dépose 4 billes dans chacune des petites alvéoles. Les billes se trouvant dans les alvéoles qui font face à un joueur appartiennent à celui-ci ainsi que le grenier qui se trouve à sa droite (voir le diagramme 1).

Attention : si vous jouez à moins de 4, les alvéoles non utilisées doivent rester vides.

Diagramme 1  
Construction



On tire au dé pour savoir qui commence. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence ; le joueur placé à sa droite joue après lui.

Le premier joueur prend les billes se trouvant dans une de ses alvéoles. Puis il dépose une bille dans chacune des alvéoles ainsi que dans le Kalaha (son «grenier») dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. On continuera à placer les billes dans le sens contraire des aiguilles d'une montre dans les alvéoles des adversaires, mais jamais dans leur Kalaha. Si un joueur pose sa dernière bille dans son propre grenier, il peut rejouer.

Diagramme 2  
Premier tour – Résultat  
Tour supplémentaire

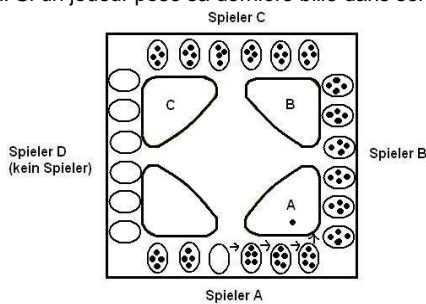
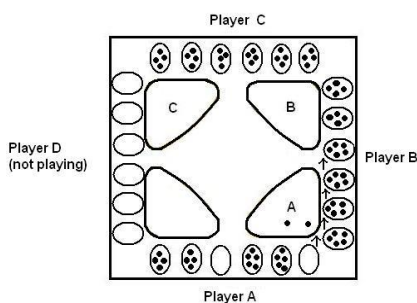


Diagramme 3  
Possibilité de jeu au tour suivant



Si la dernière bille d'un joueur atterrit dans une alvéole vide située en face d'une alvéole adverse dans laquelle se trouve au moins une bille, le joueur place sa bille et celles contenues dans l'alvéole adverse dans son grenier.

Dès qu'un joueur touche une bille dans l'une de ses alvéoles, il doit la jouer. Si un joueur n'a plus de billes dans aucune de ses alvéoles, il doit passer son tour jusqu'à ce qu'il reçoive de nouvelles billes. Le jeu prend fin lorsque toutes les billes ont été jouées. Le joueur qui a le plus de billes gagne la partie.

### Variantes

Voici différentes variantes pour jouer au Kalaha. Voici des propositions de règles que vous pouvez appliquer seules ou en les combinant :

1. Pour simplifier le jeu, placer seulement 3 billes dans chaque alvéole. Pour le compliquer, placer 5 billes ou plus dans chaque alvéole.
2. Lorsque le tour d'un joueur qui n'a plus rien dans ses alvéoles arrive, la partie est terminée. Toutes les billes restent dans les alvéoles, et seules les billes du grenier sont prises en compte dans le calcul des points.
3. On ne peut prendre les billes des autres joueurs que lorsque le jeu se déroule à 2 ou 4 joueurs. Les billes se trouvant dans les alvéoles sont alors placées dans le grenier du joueur.
4. Lorsqu'un joueur prend des billes chez un autre, il ne les place pas dans son grenier mais les laisse sur le plateau afin qu'elles soient rejouées.
5. Il peut être décidé qu'aucune bille ne puisse être placée dans le grenier. La seule possibilité de faire entrer des billes dans le grenier est de les prendre chez un autre joueur.
6. Aucun joueur n'a la possibilité de rejouer même s'il pose sa dernière bille dans son propre grenier.

### Stratégies

Les propositions suivantes vous aident à développer une stratégie en vue de gagner le jeu :

1. Guettez toujours les tours où vous pourrez rejouer. Il est tout à fait permis de rejouer plusieurs fois de suite.
2. Essayez toujours d'amener vos adversaires à jouer d'une façon qui sera avantageuse pour vous.
3. Essayez toujours de jouer de façon à contrecarrer les plans de vos adversaires.
4. Évitez d'être le premier joueur à ne plus avoir de billes.

## Kalaha para 2 - 4 jugadores

ES

El objetivo del juego es reunir, a través de un conjunto de jugadas, una cantidad mayor de fichas que el oponente. Dos a cuatro jugadores se sientan uno frente al otro de manera que todos tengan el tablero de juego delante de sí. El tablero de juego se compone de cuatro filas de seis hoyos de juego pequeños y de un hoyo grande en cada extremo. El hoyo grande se denomina hoyo de provisión o de ganancia. Los pequeños hoyos contienen las piedras que son movidas. Los hoyos grandes contienen las fichas ganadas. A escala mundial, hay distintas variantes del juego Kalaha. Las reglas para el Kalaha de cuatro personas se parecen a aquellas del juego normal de Kalaha y presentan tan sólo pequeñas divergencias. El juego es fácil de aprender y proporciona muchas horas de entretenimiento a cada jugador.

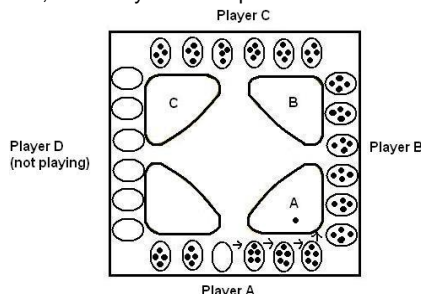
### Comienzo del juego

Para comenzar, se coloca el tablero de juego entre los jugadores y se colocan 4 fichas en cada uno de los hoyos de juego pequeños. Las fichas de los hoyos que están directamente en frente de cada jugador son aquellas que jugará y, en el hoyo de ganancia que se encuentra a su mano derecha, cada jugador introducirá sus fichas ganadas (ver diagrama 1).

Observación: en caso de haber menos de cuatro jugadores, estos hoyos deben permanecer libres todo el tiempo.

Diagrama 1

La disposición



Se lanzan los dados para determinar quién empieza. El jugador con el puntaje más alto juega primero, siendo el próximo jugador la persona que está sentada a su derecha. El primer jugador coge todas las fichas de cualquiera de los hoyos pequeños de su lado. Luego, siempre una ficha es depositada en cada hoyo siguiente a la derecha, incluyendo el hoyo de ganancia. Se continúa moviendo en contra del sentido de las agujas del reloj, colocando fichas en los hoyos de los oponentes pero nunca en un hoyo de ganancia contrario. Si durante una jugada la última ficha de un jugador cae en su propio hoyo de ganancia, éste tendrá un turno libre adicional. (Ver diagrama 2 y 3).

Diagrama 2

Primera jugada— resultados

Turno libre

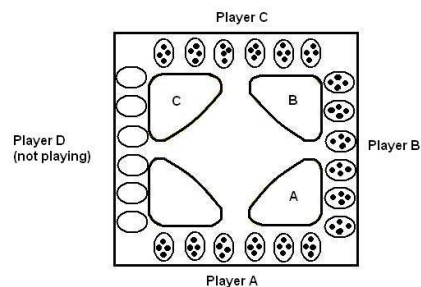
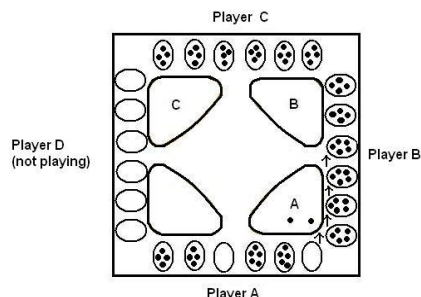


Diagrama 3

Próxima jugada posible



Si durante una jugada la última ficha de un jugador cae en un hoyo vacío de su lado del tablero y en el hoyo contrario que está justo al frente hay una o más fichas, tanto esta última ficha jugada como aquellas fichas del hoyo de enfrente son capturadas y se colocan, junto a las propias fichas, en el hoyo de ganancia.

Tan pronto un jugador toque una ficha de un hoyo, deberá jugarla. Si un jugador ya no tiene fichas en sus hoyos de juego, pierde su turno hasta que vuelva a haber fichas para mover. El juego termina una vez que todas las fichas del tablero de juego hayan sido jugadas. El jugador que tenga más fichas en su hoyo de ganancia es el ganador.

### Variantes

Pruebe estas variantes de juego, utilizando una de las reglas o una combinación de ellas:

1. Para jugar de forma más sencilla, se colocan 3 fichas en cada hoyo. Para jugar de forma más compleja, es posible colocar 5 o más fichas en cada hoyo.
2. Cuando le toca el turno a un jugador y todos sus hoyos de juego están vacíos, la partida se acaba. Todas las fichas restantes permanecen en los hoyos de juego y tan sólo se cuentan las fichas que están en los hoyos de ganancia.
3. Las capturas sólo ocurren cuando hay 2 o 4 jugadores. Las fichas que están en el hoyo de enfrente del de la ficha capturada, se colocan en el hoyo de ganancia del jugador.
4. Cuando se captura una ficha, ésta no es introducida en el hoyo de ganancia del jugador. Permanece en el tablero y en el juego.
5. Durante una jugada no se introducen fichas en el hoyo de ganancia. La única forma de acumular fichas en el hoyo de ganancia es a través de capturas.
6. No hay turnos libres.

### Estrategias

Las siguientes ideas pueden ayudar a desarrollar una estrategia para ganar el juego:

1. Trate siempre de realizar jugadas que le permitirán obtener un turno libre. Es posible tener varios turnos libres consecutivos.
2. Trate siempre de buscar una forma de forzar al (a los) oponente(s) a realizar jugadas que sean beneficiosas para usted.
3. Trate siempre de buscar una forma de contraatacar los planes de su(s) oponente(s).
4. Ser siempre el primer jugador en quedarse sin fichas puede no ser la mejor opción.