

# Du tust, was ich will!

Abstrakte Denkspiele für zwei Personen zeichnen sich für gewöhnlich durch ein angenehm kurzes, überschaubares Regelwerk aus. Nur wenige Anweisungen sind notwendig, um zu erklären, wie die Steine übers Brett gezogen werden und welche Siegbedingungen zu erfüllen sind. Trotzdem ergibt sich aus diesem minimalen Gerüst oftmals eine beachtliche Spieltiefe.

Die großformatige Spielanleitung von KAMISADO lässt dagegen Kompliziertes befürchten: acht Seiten Text in kleinen Lettern, den keine erläuternden Grafiken unterbrechen. Sie sind ausgelagert, finden sich reichlich in einem weiteren, ebenso großformatigen Heft und bilden 62 Spielsituationen ab. Es scheint, als müssten wir uns dieses Spiel erarbeiten, doch der Eindruck täuscht.

## I Schachbrett quietschbunt

Gespielt wird auf einem „Schachbrett“ in achtmal acht Farben. Jede Farbe ist in jeder Reihe und jeder Spalte genau einmal vertreten. An zwei gegenüberliegenden Seiten des Plans nehmen als Spielfiguren jeweils acht Türme in den Felder-

ben Aufstellung. Damit man auseinander halten kann, welcher Turm welchem Spieler gehört, ruht auf seinem Dach ein zusammengerollter Drache, gold für den einen, schwarz für den anderen Spieler. Die Türme heißen deshalb auch Drachentürme.

Ziel ist es, einen Turm in die Startreihe des Gegners zu bringen. Dazu bewegen beide Spieler abwechselnd einen ihrer Türme: immer nur vorwärts (geradeaus oder diagonal), immer nur auf und über freie Felder und beliebig weit. Das Besondere: Nur der erste Spieler kann sich ausuchen, welchen Turm er bewegt. Danach entscheidet das Feld, auf dem der Turm landet, mit welcher Farbe der andere Spieler ziehen muss: Wenn ich also auf ein gelbes Feld ziehe,

muss mein Gegner nun seinen gelben Turm bewegen.

Das ist schon alles, was man wissen muss, um mit dem Spiel zu beginnen. Anfangs verwechselt man gern mal Turm- und Feldfarbe, aber dagegen hilft ein wenig Konzentration, schließlich haben wir ein Denkspiel vor uns. Schnell wird auch klar, worauf ich achten muss. Zwar gebe ich durch meinen Zug vor, mit welchem Turm mein Mitspieler ziehen muss, der aber hat die freie Auswahl, auf welche der acht Farben er zieht, um mir dann wiederum meinen nächsten Zug vorzuschreiben. Jedenfalls am Anfang. Durch das Vorrücken der Türme wird die Bewegungsfreiheit zunehmend eingeschränkt, da nur über freie Felder gezogen werden darf. Je weniger Möglichkeiten mein Gegner hat, desto leichter kann ich die nächsten Züge kalkulieren. Ihn in die Enge zu treiben, die Initiative zu übernehmen und sie nicht mehr abzugeben, ist die Devise.

Das In-die-Enge-treiben kann auch zu einer Blockade führen. Wer nicht ziehen kann, muss aussetzen. Die Farbregel, die mir den nächsten Zug vorschreibt, gilt trotzdem. Passt man dabei nicht auf, so dass beide Spieler nicht mehr zie-



hen können, verliert, wer zuletzt einen Turm bewegt hat. Das ist nicht unbedingt derjenige, der die Blockade verursacht hat; vielleicht hat er dem unterlegenen Spieler ja den letzten Zug aufgezwungen.

Warum braucht ein so schnell erklärtes Spiel eine so lange Spielanleitung? Erstens, weil der Autor jedes Regeldetail sehr ausführlich, mit vielen Beispielen und auch mehrfach und immer wieder erklärt. Zweitens, weil das Spiel nach einer Partie nicht zu Ende ist. Aber nicht gleich alles abräumen und neu aufstellen, lassen wir alles erst mal so stehen, wie es ist.

### Ring frei für die Sumos!

An den Turm, der die gegnerische Startreihe erreicht und damit den Sieg herbeigeführt hat, wird ein Gesims gebaut. Hier im Spiel heißt das „Sumo-Ring“. Der Turm wird so zum „Sumo-Drachenturm“ aufgewertet. Sumo-Türme ziehen ebenso wie die anderen Drachentürme, können aber nicht mehr beliebig weit ziehen. Dafür haben sie nun die Fähigkeit zum Sumo-Stoß. Dabei schubsen sie einen gegnerischen Turm ein Feld nach hinten. Der Gegner bezahlt diese Schmach mit einem Aussetzer, der Sumo-Spieler ist also gleich noch einmal am Zug.

Bevor wir nun in die nächste Partie starten, müssen die Drachentürme neu aufgestellt werden, und dafür gilt ein besonderes Ritual. Die Türme, die sich am wenigsten vorwärts bewegt haben, werden zuerst platziert, die anderen folgen entsprechend der Position, die sie erreicht haben. Der Gewinner der Partie entscheidet, ob die Startreihe von links oder von rechts aus aufgebaut wird. Als unerfahrener Spieler stellt man sich jetzt die Frage, ob das nicht schnurzpiepe ist. Die Antwort darauf kann natürlich nur lauten: Nein, ist es nicht, und die Spielanleitung liefert auch gleich ein Beispiel für mögliche Schwachpunkte in der Verteidigungslinie.

Brettspielbrüter verfallen an dieser Stelle in minutenlange Denkstarre, denn an die Entscheidung, ob von links oder rechts aufgestellt wird, muss sich auch der Ge-

genspieler halten. Folglich muss auch die Positionierung der gegnerischen Türme ins Kalkül aufgenommen werden. Wem dies zu kopflastig wird, der mag eine Münze werfen, um die Aufstellrichtung zu entscheiden, auch wenn das garantiert nicht im Sinne des Erfinders ist.

Immer wenn ein Drachenturm die gegnerische Startreihe erreicht und damit das Spiel beendet, erhält er einen Sumo-Ring. Hat er schon einen, bekommt er einen zweiten, hat er schon zwei, dann einen dritten. Mit jedem Sumo-Ring wird der Drachenturm schwerfälliger, unbeweglicher. Aber desto kräftiger werden seine Sumo-Stöße, sodass er auch zwei oder sogar drei gegnerische Türme, die hintereinander stehen, schubsen kann.

Mit jedem Sumo-Ring wird ein Drachenturm aber auch wertvoller und bringt mehr Punkte, wenn er die Siegbedingung erfüllt. Deshalb ist es gut ausgeklügelt, dass die Reichweite eines Turms mit jedem Ring weiter eingeschränkt wird.

Die Anleitung bietet mehrere Spielversionen an, die sich im Wesentlichen durch die zu erreichenden Siegpunkte voneinander unterscheiden. Je mehr Punkte gefordert werden, desto mehr Partien müssen gespielt werden, desto mehr Sumo-Drachentürme kommen ins Spiel, desto länger dauert das Ganze. Nicht umsonst nennt sich die längste Version „Marathon-Spiel“; sie wird mit drei bis fünf Stunden Spieldauer veranschlagt. Das ist dann natürlich nur was für Fans. Aber es lohnt sich.

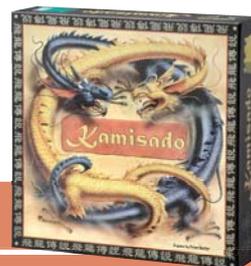
### Entdecke die Möglichkeiten

KAMISADO ist ein wunderschönes Denkspiel. Was schon in der ersten Runde, wenn noch keine Sumo-Ringe auf dem Brett sind, zu bedenken ist, habe ich bereits erwähnt. Durch die Sumo-Drachentürme kommt dann ein neuer Aspekt ins Spiel. Der Sumo-Stoß, der übrigens nicht obligatorisch ist, verschafft einen Zug Vorsprung. Wer es geschickt einfädelt, kann gleich einen zweiten Stoß folgen lassen. Es lohnt sich, die Grafiken und Beispiele zu studieren, um schon vor der ers-

ten Partie die Möglichkeiten zu erkennen, die im Spiel stecken. Andererseits ist keine wirkliche Eile geboten, denn die Sumo-Ringe tauchen nicht gerade überfallartig auf: nach jedem Durchgang nur ein einziger neuer. Es dauert also eine geraume Zeit, bis Doppel- oder gar Dreifach-Sumos auf dem Brett stehen. Wer sich diesem langen Prozedere nicht unterziehen will, kann auch willkürlich vor Spielbeginn ein oder zwei Drachentürme mit Sumo-Ringen aufwerten.

Ich finde KAMISADO auch des Materials wegen wunderschön. Das gilt zum einen für die Drachentürme mit den in drei Größen geformten Sumo-Ringen, die sich in drei Etagen an die Außenmauern schmiegen. Zum anderen gilt es für den dreidimensional wirkenden Spielplan, der beidseitig bedruckt ist. Funktional sind die Seiten identisch, aber die eine ist mit chinesischen Schriftzeichen bedruckt. Das soll nicht nur gut aussehen, sondern auch Farbenblinden helfen, die Felder zu unterscheiden. Dabei sind Kanji-Kenner im Vorteil: Die Schriftzeichen bezeichnen die Farben der Felder.

Im Versandhandel war das Spiel bei Redaktionsschluss nur bei AllGames4You im Programm. Es soll demnächst aber direkt vom Verlag ([www.burleygames.com](http://www.burleygames.com)) zu beziehen sein. Gut so, denn das Spiel hat eine größere Verbreitung verdient, zumal der Preis angesichts der Ausstattung günstig ist. *KMW*



**Titel:** Kamisado  
**Verlag:** Burley Games  
**Autor:** Peter Burley  
**Grafik:** Peter Dennis u. a.  
**Spieler:** 2  
**Alter:** ab ca. 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 20-300 (!) Minuten  
**Preis:** ca. 35 €

| Kritiker          | Spielreiz |
|-------------------|-----------|
| KMW               | 8         |
| Christwart Conrad | 7         |
| L. U. Dikus*      | 8         |

\* Hoher Spielappeal trotz hyperreduzierter Anleitung und talmihafter Ausstattung.

### Weniger fernöstlich als gedacht

Wer aufgrund der chinesischen Schriftzeichen eine fernöstliche Bedeutung des Spieletitels vermutet, liegt falsch. Camisado (mit C) ist ein portugiesisches Wort aus dem 15. oder 16. Jahrhundert und bezeichnet einen nächtlichen Angriff auf eine Festung. Die Schriftzeichen am Rand des Covers hingegen lassen sich mit „Sage vom geflügelten Drachen“ übersetzen.