

# Ashte Kashte

## Vorbemerkung

ASHTE KASHTe ist ein altes indisches Spiel, das aus dem heutigen Bundesstaat Gujarat stammt, der an den Süden Pakistans grenzt. Unter den Namen *Koli kaDam* und *Champul* ist es auch in anderen Teilen Nordindiens bekannt. Es entstammt einer ganzen Familie von Spielen, in denen es im Prinzip darum geht, als erster von einer Startposition am Rande eines quadratischen Spielbretts mit in der Regel einer ungeraden Zahl von Spielfeldern auf teilweise recht verschlungenen Pfaden zum Ziel im Zentrum zu gelangen. Die Größe des Bretts reicht dabei von  $5 \times 5$  bis  $10 \times 10$  Feldern. Zu dieser Familie gehören Spiele wie *Thayaam* (das der Familie seinen Namen gab), *Ashtam Changam Pe*, *Sadrurangam*, aber auch *Ashtapada* („Acht Felder“), dessen Spielbrett mit  $8 \times 8$  Feldern angeblich das Vorbild für das Schachbrett war. Dies zeigt, dass diese Familie sehr alt ist. Tatsächlich rät bereits Gautama Buddha im *Vinayapitaka* aus dem fünften oder sechsten Jahrhundert v.Chr. seinen Anhängern, nicht *Ashtapada* und dessen nahen Verwandten *Dasapada* („Zehn Felder“) zu spielen, weil dies von Pfad der Erleuchtung ablenke. Wer den verschlungenen Pfad gesehen hat, der bei den meisten dieser Spiele zum Ziel führt, kann das in gewisser Weise nachvollziehen.

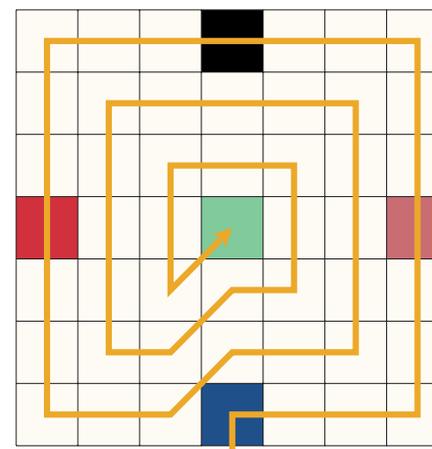
Gegenüber all seinen Verwandten wirkt ASHTE KASHTe so, als hätte sich irgendwann einmal ein sehr methodischer Geist daran gemacht, ein Spiel dieser Art konsequent durchzustrukturieren. Hier ist der Weg eine konsequent gegen den Uhrzeigersinn verlaufende Spirale, die im Zentrum endet; es gibt also keine Verschlingungen, die zu Richtungswechseln führen. Auch die Regeln haben von diesem methodischen Vorgehen profitiert, man benötigt z.B. keine besonderen Würfelerggebnisse, um das Brett betreten oder verlassen zu dürfen. Daher ist dieses Spiel durchaus geeignet, auch im Europa des 21. Jh. neue Freunde zu finden.

## Spielanleitung

ASHTE KASHTe wird von zwei bis vier Spielern auf einem Brett mit  $7 \times 7$  Feldern gespielt. Jeder Spieler sitzt vor einer anderen Seite des Bretts und hat vier Spielsteine (natürlich jeder in seiner eigenen Farbe), die zu Spielbeginn nicht auf dem Brett stehen. Ziel des Spiels ist es, alle seine vier Steine vom Startfeld an der Mitte der eigenen Spielfeldrands exakt auf das Zielfeld in der Mitte des Spielfelds zu bewegen. Sieger ist der, der alle seine vier Steine als erster ins Ziel gebracht hat.

Ähnlich wie bei dem uralten ägyptischen Spiel MEHEN ist der Weg zum Ziel eine Spirale. Da aber jeder Spieler ein eigenes Startfeld hat, zieht jeder auf einem eigenen Weg zum Ziel, obwohl alle die gleichen Felder benutzen. Wie dies funktioniert, ist auf der Abbildung oben beispielhaft für den Spieler mit den blauen Steinen dargestellt. Um den Weg für die anderen Spieler zu finden, muss man die Zeichnung nur entsprechend drehen. Zur Orientierung sind die Felder, auf denen ein Spieler auf eine innere Windung der Spirale wechseln muss, auf dem Spielfeld mit einem entsprechend ausgerichteten Pfeil in seiner Farbe markiert.

Wie bei MEHEN werden zum Spielen vier Würfel benutzt, die jeder nur zwei verschiedene Ergebnisse produzieren können. Es gibt zum Beispiel Würfel, bei denen drei Seiten ein „+“-Zeichen,



Zugweg der blauen Steine

die anderen drei ein „-“-Zeichen zeigen. Man kann auch normale sechsseitige Würfel verwenden und dann zwischen geraden (2, 4, 6) und ungeraden (1, 3, 5) Zahlen unterscheiden oder ganz einfach vier Münzen werfen. Für diese Anleitung nehmen wir an, dass die Würfel drei Seiten mit einem Klecks und drei „saubere“ Seiten (also ohne Klecks darauf) haben. Die Inder haben übrigens statt der Würfel die Schalen von Kauri-Muscheln verwendet, die auf der einen Seite rund und geschlossen, auf der anderen flach sind und eine Öffnung haben.

1. Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Es wird dann gegen den Uhrzeiger weitergespielt (d. h., es geht dann jeweils mit dem nächsten Spieler zur Rechten weiter).
2. Um einen Stein auf das Brett zu bringen, benötigt man – anders als beispielsweise bei MENSCH ÄRGERE DICH NICHT! – kein besonderes Würfelergbnis. Man zählt den ersten Zug eines Steines ganz einfach von seinem Startfeld in der Mitte des eigenen Spielrands aus.

---

kein Klecks:	acht Felder weit ziehen und noch einmal würfeln
ein Klecks:	ein Feld weit ziehen
zwei Kleckse:	zwei Felder weit ziehen
drei Kleckse:	drei Felder weit ziehen
vier Kleckse:	vier Felder weit ziehen und noch einmal würfeln

---

3. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit den vier Würfeln aus, wie weit er mit einem seiner Steine ziehen darf (s. Tabelle oben). Als Merkregel gilt: Man darf so weit ziehen, wie man Kleckse würfelt. Bleibt alles sauber (sprich: kein Klecks), darf man zur Belohnung sogar acht Felder weit ziehen. Wenn alle Würfel dasselbe Ergebnis zeigen („Pasch“), darf man noch einmal würfeln.
4. Im Prinzip darf auf jedem Feld nur ein Stein stehen.

5. Die Startfelder zählen als geschützte Felder: Wenn ein Stein auf einem dieser Felder steht, ist es für andere Steine gesperrt. Man darf aber natürlich darüber hinweg ziehen, wenn das Würfelergbnis dazu ausreicht.
6. Kommt man auf ein nicht geschütztes Feld, auf dem bereits ein einzelner Stein eines Mitspieler steht, so wird dieser „geschlagen“, d.h., er wird vom Brett genommen und muss das Spiel wieder von vorne beginnen.
7. Kommt man auf ein nicht geschütztes Feld, auf dem bereits ein eigener Stein steht, so kann man die beiden Steine zu einem Doppelstein „verschmelzen“. Für diese Doppelsteine gelten folgende Regeln:
  - (a) Ein Doppelstein wird wie ein einzelner Stein bewegt.
  - (b) Doppelsteine dürfen keine geschützten Felder (wohl aber das Zielfeld) betreten, dürfen sie aber überspringen.
  - (c) Doppelsteine können nur von anderen Doppelsteinen geschlagen werden, können selbst aber alle Steine der Mitspieler schlagen.
  - (d) Wird ein Doppelstein geschlagen, wird er dabei auch aufgelöst, d.h., seine beiden Bestandteile müssen das Spielbrett wieder als einzelne Steine betreten.
  - (e) Doppelsteine dürfen von einzelnen Steinen nicht übersprungen werden, auch nicht von eigenen. Andersherum ausgedrückt: Einzelne Steine können keine Doppelsteine überholen, weder fremde noch eigene.
  - (f) Ein Spieler kann einen Doppelstein jederzeit freiwillig wieder „auflösen“, indem er nur einen der beiden Steine zieht und den anderen einfach auf dem Feld stehen lässt.

Dreifach- oder gar Vierfachsteine sind nicht erlaubt.

Man muss keinen Doppelstein bilden, wenn man das aus welchen Gründen auch immer nicht tun möchte. In diesem Fall darf man aber das Feld, auf dem bereits ein eigenen Stein steht, nicht mit einem anderen betreten.

8. Ein Stein muss das Zielfeld mit der *exakten* Würfelzahl betreten, die dazu nötig ist. Hat er das Zielfeld betreten, wird er sofort vom Brett genommen und außerhalb so aufgestellt, dass alle Spieler leicht erkennen können, wie viele Steine dieser Farbe das Ziel bereits erreicht haben.
9. Wer als erster alle seine Steine ins Ziel gebracht hat, hat das Spiel gewinnen.