

Ashte Kashte zu sechst

Vorbemerkung

AShte KAShte ist ein altes indisches Spiel, das ursprünglich 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 5×5 bis 10×10 Feldern. Zu dieser Familie gehören Spiele wie THAYAAM (das der Familie seinen Namen gab), GAVALATA, SATURANKAM, aber auch ASHTAPADA („Acht Felder“), dessen Spielbrett mit 8×8 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 den meisten seiner 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 Würfelresultate, um das Brett betreten oder verlassen zu dürfen. Daher ist dieses Spiel durchaus geeignet, auch im Europa des 21. Jh. neue Freunde zu finden. In dieser Anleitung wird eine Version für sechs Spieler:innen vorgestellt, die auch nicht komplizierter als das Original ist. Allerdings befinden sich die Startfelder anders als bei den quadratischen Spielbrettern auf dem sechseckigen Brett in seinen Ecken.

Spielanleitung

AShte KAShte zu sechst wird von fünf oder sechs Spielern oder Spielerinnen auf einem Brett mit 73 sechseckigen Feldern gespielt (Abb. 1, links). Jede/r Spieler:in sitzt vor einer anderen Ecke 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 von seinem Startfeld **exakt** auf das große Zielfeld in der Mitte des Spielfelds zu bewegen. Sieger:in ist, wer das als erster geschafft hat.

Ähnlich wie bei dem uralten ägyptischen Spiel MEHEN ist der Weg zum Ziel eine Spirale. Da aber jede/r Spieler:in ein eigenes Startfeld hat, zieht jeder auf einem eigenen Weg zum Ziel, obwohl alle die gleichen Felder benutzen. Wie dies funktioniert, ist auf Abb. 1, rechts für den/die Spieler:in mit den orange Steinen dargestellt. Um die Wege für die anderen Spieler:innen zu finden, muss man die Zeichnungen nur entsprechend drehen. Zur Orientierung sind die Felder, auf de-

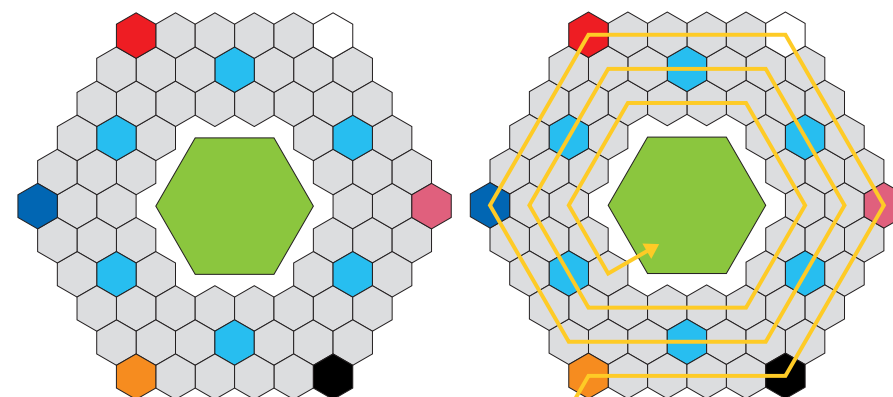


Abb. 1: Skizze des Spielbretts und der Zugweg des Spielers mit den orange Steine.

nen ein/e Spieler:in auf eine innere Windung der Spirale wechseln muss, auf dem Spielfeld mit einem entsprechend ausgerichteten Pfeil in seiner/ihrer Farbe markiert.

Für die normale Version mit bis zu vier Spielern werden vier Würfel benutzt, die jeder nur zwei verschiedene Ergebnisse produzieren können (sog. binäre Würfel). Die kann man für die Sechserversion natürlich auch benutzen. Das könnte aber möglicherweise das Spiel zu einer recht zähen Angelegenheit werden lassen: Nur vier Würfel werden schon für kleinen Spiele der THAYAAM-Familie mit 5×5 Feldern benutzt, man wundert sich fast schon, dass sie auf einem größeren Brett mit 7×7 Feldern (also mit fast doppelt so vielen Feldern), wie eben auch beim normalen AShte KAShte, noch zu einem so unterhaltsamen Spiel führen. Das Spielfeld des AShte KAShte für fünf bis sechs Spieler hat demgegenüber dann noch einmal rd. 50 % Felder mehr. Das soll aber niemanden davon abhalten, es einfach mal auszuprobieren.

Als Alternative zu den vier binären Würfeln schlage ich daher vor, mit zwei vierseitigen Würfeln zu spielen, wobei ein Ergebnis von „4“ **stets** als „0“ gezählt wird. Da vierseitige Würfel notorisch schlecht rollen (ehrlich gesagt, so gut wie gar nicht), verwende ich zwölfseitige Würfel, die dreimal die Zahlen von 1–4 zeigen. Wer gerne rechnet, kann natürlich auch normale W12 benutzen, das Ergebnis durch drei teilen und alle Brüche **aufunden**.

1. Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Es wird dann **gegen** den Uhrzeiger weitergespielt (d. h., es geht 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 Würfelresultat. Man zählt den ersten Zug eines Steines ganz einfach von seinem Startfeld aus.
3. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit den zwei W4 aus, wie weit er mit einem seiner Steine ziehen darf (s. die Tabelle auf der nächsten Seite). Als Merkregel gilt: Man darf so weit ziehen, wie die Summe der beiden Würfelresultate beträgt (zur Erinnerung: ein Ergebnis von „4“ zählt als „0“). Ausnahmen sind ein Gesamtergebnis von „0“, bei dem man zwölf Felder weit, und eines von „1“, bei dem man sieben Felder weit ziehen darf. In diesen beiden Fällen und bei einem Gesamtergebnis von „6“ darf man noch einmal würfeln.

-
- 0: zwölf Felder weit ziehen und noch einmal würfeln
 - 1: sieben Felder weit ziehen und noch einmal würfeln
 - 2: zwei Felder weit ziehen
 - 3: drei Felder weit ziehen
 - 4: vier Felder weit ziehen
 - 5: fünf Felder weit ziehen
 - 6: sechs Felder weit ziehen und noch einmal würfeln
-

Pfiffigen Lesern wird aufgefallen sein, dass man auf die zuvor beschriebene Weise kein Ergebnis erzielen kann, bei dem man ein Feld weit ziehen darf, was ja durchaus nötig sein kann, wenn man (a) einen Stein vom Brett spielen möchte oder (b) einen Doppelstein bilden (s. unten) möchte. In diesem Feld gilt eine ähnliche Regel wie beim ebenfalls indischen Spiel PACHISI: Würfelt man ein Ergebnis, bei dem man noch einmal würfeln dürfte (also „0“, „1“ oder „6“), so darf man damit ausnahmsweise nur ein Feld weit ziehen. Der Rest verfällt, man darf aber natürlich 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 Würfelergebnis dazu ausreicht.

Optionale Regel: Als geschützte Felder können auch die hier türkis dargestellten Felder auf dem zweiten Ring zählen, wenn die Spieler das vor dem Spiel so vereinbaren.

6. Kommt man auf ein nicht geschütztes Feld, auf dem bereits ein einzelner Stein eines Mitspielers 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 eigener 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 getan, 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 vier Steine ins Ziel gebracht hat, hat das Spiel gewonnen.

Teamspiel mit sechs Spielern

Spielt man zu sechst, kann man in drei Teams zu zwei Spielern, aber auch in zwei Teams zu je drei Spielern spielen.

Im ersten Fall bilden Orange und Weiß, Schwarz und Rot sowie Violett und Blau jeweils ein Team (also jeweils die Farben, die auf dem Brett diagonal gegenüber liegen), und es gelten entsprechend die Team-Regeln für das normale ASHTE KASHTE.

Im zweiten Fall gehören zu der einen Mannschaft die Spieler, die mit den „kalten“ Farben Blau, Weiß und Schwarz spielen, das andere Team besteht aus den Spielern mit den „warmen“ Farben Orange, Violett und Rot. So ist sichergestellt, dass die beiden Mannschaften abwechselnd ziehen. Für das Team-Spiel gelten folgende Zusatzregeln, die teilweise mit denen für das normale ASHTE KASHTE übereinstimmen:

- 1. Steine der eigenen Mannschaft zu schlagen, ist nicht erlaubt.
- 2. Doppelsteine dürfen nach wie vor nur aus zwei Steinen desselben Spielers bestehen.
- 3. Hat einer der drei Spieler einer Mannschaft bereits alle seine Steine im Ziel, darf er trotzdem weiter würfeln, wenn er am Zug ist. Das Würfelergebnis wird dann sofort von dem Teamkollegen genutzt, der als nächster am Zug ist. Der darf dann natürlich selbst auch noch einmal würfeln, wenn er regulär an der Reihe ist.
- 4. Haben bereits zwei Spieler eines Teams alle ihre Steine im Ziel, so dürfen auch die weiter würfeln und der verbliebene dritte Spieler nutzt die Würfelergebnisse.
- 5. Die Mannschaft, die als erste alle ihre zwölf Steine im Ziel hat, hat die Partie gewonnen.