



# Perali kotuma

2 Mitspieler

10 min

Strategie

16. Jahrhundert

Sri Lanka

*In Erinnerung an das alte Alquerque hat dieses Spiel viele Variationen in Asien. Ein Quadrat wird oft als Basis verwendet und an den Seiten können zwei bis sechs Dreiecke hinzugefügt werden. Der indische "Mughal Pathan" ist dem Perali Kotuma sehr ähnlich und scheint im Krieg zwischen den Mughals und den Pathans im 16. Jahrhundert entstanden zu sein.*

## Spielmaterial

1 Brett, 23 Figuren einer Farbe, 23 Figuren einer anderen Farbe.

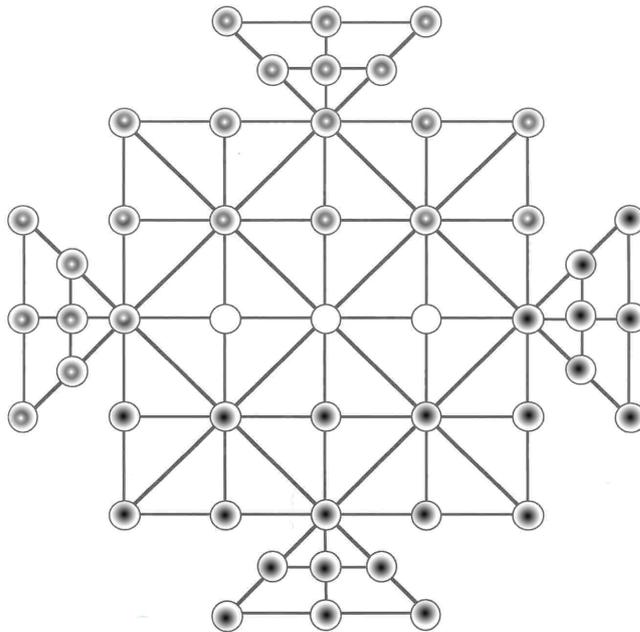
## Ziel des Spiels

Alle gegnerische Figuren zu fangen.

## Spielverlauf

- **Am Anfang**

Jeder Mitspieler setzt seine Figuren wie angezeigt.



📍 Maison des Jeux de Strasbourg 📍 38, route de Schirmeck 📍 67200 Strasbourg 📍

☎ 03 88 36 22 95 – 📧 [contact@maisondesjeux.fr](mailto:contact@maisondesjeux.fr) – 🌐 [www.maisondesjeux.fr](http://www.maisondesjeux.fr) – et sur Facebook...

- **Figuren verschieben**

Die Figuren ziehen zu einem anderen Punkt an einer Linie entlang. Das Zielfeld soll frei sein.

- **Figuren schlagen**

Gegnerische Figuren müssen übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist, und daß sie eine Linie entlang springen (im Mittel eines Sprung darf man nicht umdrehen).

Man darf aber mit der selbe Figur mehrere Sprünge mache, sogar in verschiedene richtungen. Alle Figuren sind dann weggenommen.

- **Fin de la partie**

Der Spieler der alle gegnerische Figuren geschlagen hat, gewinnt.

### Varianten

- **« Schlagen muß sein »**

Wenn ein Mitspieler entscheidet, eine gegnerische Figur nicht zu schlagen, oder vergißt sie zu schlagen, kann dann sein Gegner die Schuldige Figur wegnehmen. Das Wegnehmen gilt nicht als Zug. - « Schlagen muß sein »

- **Schlagen gezwungen**

Für mehr strategische Spiele, kann man den Schlagen zwingen.

Wenn ein Spieler eine gegnerische Figur nicht schlägt, kann es ihm sein Gegner sagen. Der schuldige Zug wird dann rückgängig gemacht, und der Gegner zeigt den richtigen Zug.