

KALAH SPILLEREGLER

2 spillere

Fra 6 år

10-30 min

OVERBLIK OG FORMÅL

ANTAL SPILLERE:

Kalaha spilles af **2 spillere**, der sidder overfor hinanden med brættet imellem sig.

MÅL:

Saml flest mulige kugler i din egen store fordybning (din kalaha) inden spillet afsluttes.

Kort overblik

På din tur tømmer du én af dine små fordybninger og fordeler kuglerne én ad gangen mod uret. Du lægger i din egen kalaha, men aldrig i modstanderens kalaha.

INDHOLD OG BEGREBER

Brættet

DIN SIDE:

Du bruger de **6 små fordybninger** (amboer) på din egen side af brættet.

DIN KALAH:

Din store fordybning (kalaha) ligger ved din **højre hånd**. Her samler du kugler under spillet.

MODSTANDERENS SIDE:

Modstanderen har tilsvarende 6 små fordybninger samt sin egen kalaha på sin højre side.

Kugler og retning

KUGLER:

Der spilles med kugler/sten, som flyttes mellem fordybningerne under spillet.

RETNING:

Kuglerne fordeles **mod uret** fra den fordybning, du vælger.

HUSK: Du må **aldrig** lægge en kugle i modstanderens kalaha.

OPSTILLING FØR START

PLACERING:

Sæt jer overfor hinanden, så hver spiller har 6 små fordybninger foran sig og sin kalaha til højre.

STARTKUGLER:

Læg **6 kugler** i hver af de små fordybninger på hele brættet. Kalahaerne starter tomme.

Startklar

Når alle små fordybninger har 6 kugler, aftales hvem der begynder. Herefter skiftes man, medmindre en spiller får ekstra træk.

SÅDAN SPILLER DU EN TUR

Vælg en ambo og så kuglerne

1) VÆLG:

Vælg **én** af dine egne små fordybninger med kugler i.

2) TAG:

Tag alle kuglerne fra den valgte fordybning op i hånden.

3) SÅ:

Læg **1 kugle** i hver efterfølgende fordybning mod uret, indtil du er løbet tør.

4) FORTSÆT RUNDT:

Du fortsætter fordelingen forbi din egen kalaha og videre over i modstanderens små fordybninger, hvis du stadig har kugler.

Hvad du må springe over

EGEN KALAHA:

Når du passerer din egen kalaha under såningen, lægger du også en kugle dér, hvis du stadig har kugler i hånden.

MODSTANDERENS KALAHA:

Når du passerer modstanderens kalaha, springer du den altid over (der lægges ingen kugle).

Præcisering

At "springe over" betyder, at du bare fortsætter til næste små fordybning i retningen, uden at aflevere en kugle i modstanderens kalaha.

EKSTRA TRÆK OG FANGST

Ekstra træk

EKSTRA TRÆK: Hvis din **sidste** kugle lander i **din egen kalaha**, får du straks et ekstra træk.

VED EKSTRA TRÆK:

Et ekstra træk spilles på samme måde: vælg en af dine små fordybninger, tag alle kuglerne og så dem mod uret.

Fangst (tagning af modstanders kugler)

BETINGELSE:

Hvis din sidste kugle lander i **en af dine egne små fordybninger**, og den fordybning var **tom** før kuglen blev lagt, kan du fange kugler.

HVAD FANGES:

Du tager den kugle, du netop lagde, samt **alle kugler** i modstanderens fordybning lige overfor.

HVOR LÆGGES DE:

De fangede kugler lægges i **din egen kalaha**.

Ingen bonus ved fangst

En fangst giver ikke i sig selv et ekstra træk. Kun afslutning i din kalaha udløser ekstra træk.

SLUTSPIL OG VINDER

Når spillet stopper

STOPBETINGELSE:

Spillet slutter, når alle **6 små fordybninger** på den ene spillers side er tomme.

RESTKUGLER:

Når spillet stopper, flyttes de kugler, der ligger tilbage i den anden spillers små fordybninger, over i den store fordybning hos den spiller, der afsluttede spillet.

Optælling og vinder

OPTÆLLING:

Hver spiller tæller antallet af kugler i sin egen kalaha.

VINDER: Spilleren med **flest kugler** i sin kalaha vinder spillet.

Ved lige mange

Hvis begge har samme antal kugler, er resultatet uafgjort, medmindre I på forhånd har aftalt en anden løsning.

UENIGHED OG SPILRO

VED UENIGHED:

Hold en kort pause og gennemgå situationen ud fra reglerne, før næste kugle flyttes.

GOD PRAKSIS:

Hvis I er i tvivl om, hvilke fordybninger der er "lige overfor" hinanden, aftal det tydeligt inden spillet begynder.

Hvis der opstår fejl undervejs

Hvis en spiller ved en fejl har lagt i modstanderens kalaha eller fordelt i forkert retning, kan I rulle handlingen tilbage, hvis det er muligt. Hvis det ikke er muligt, aftal en rimelig løsning og fortsæt spillet.