KATARENGA

Katarenga is een abstract tactisch bordspel voor twee spelers, ontworpen door David Parlett. Het unieke mechanisme is dat de kleur van het veld waar een speelstuk op staat, bepaalt hoe dat stuk mag bewegen. De speelstukken veranderen dus continu van eigenschappen.

🎯 Doel van het spel

Het spel eindigt direct zodra een speler aan een van de volgende winvoorwaarden voldoet:

- **Twee eigen pionnen over de achterste basislijn** (de 'hoofdlinie') van de tegenstander krijgen.
- **Zeven of alle acht de pionnen** van de tegenstander slaan.

🧱 Opstelling (Setup)

1. Het speelbord bestaat uit een frame en **vier losse, dubbelzijdige kwadranten**. Plaats deze willekeurig in het frame om telkens een ander bord te maken.
2. Beide spelers krijgen **8 pionnen** (zwart of wit).
3. Plaats jouw 8 pionnen op de **8 velden van de onderste rij** (jouw basislijn) aan jouw kant van het bord.

♟️ Hoe de pionnen bewegen

Als je aan de beurt bent, kies je één pion om te verplaatsen. De **kleur van het startveld** bepaalt de beweging:

Kleur veld	Schaakstuk-beweging	Uitleg
Rood 🔴	**Toren** (Rook)	Beweegt zover als gewenst in een rechte lijn (horizontaal of verticaal).
Geel 🟡	**Loper** (Bishop)	Beweegt zover als gewenst in een diagonale lijn.
Groen 🟢	**Paard** (Knight)	Beweegt in een L-vorm (2 velden één richting op, dan 1 veld haaks daarop). Kan over andere stukken springen.
Blauw 🔵	**Koning** (King)	Beweegt precies 1 veld in een willekeurige richting (horizontaal, verticaal of diagonaal).

⚠️ Belangrijke bewegingsregels

- **Niet voorbij dezelfde kleur:** Een pion die als Toren (rood) of Loper (geel) beweegt, mag zover lopen als je wilt, maar **nooit verder dan het eerstvolgende veld van diezelfde kleur**. Je mag wel *op* dat volgende veld van dezelfde kleur eindigen.

- **Blokkades:** Je mag niet door of over je eigen pionnen of die van de tegenstander heen bewegen (behalve met de paardsprong vanaf een groen veld).
- **Slaan:** Je slaat een pion van de tegenstander door er exact bovenop te landen. Geslagen pionnen worden definitief van het bord verwijderd.
- **Geen slag in de eerste beurt:** De allereerste zet van het spel (door speler 1) mag geen vijandelijk stuk slaan.
- **De achterste lijn halen:** Om met een pion te 'scoren', moet deze via een geldige zet exact op of over de achterste rij van de tegenstander landen.