

Leo Colovini

DSCHINGIS KHAN

Spieler: 2 – 4

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: 30 – 45 Minuten

Bewegung an der Großen Mauer

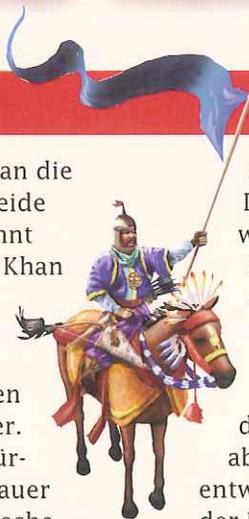
Spielablauf im Überblick

Die Spieler werden ins ferne Asien versetzt, an die Grenze zwischen der Mongolei und China. Beide Reiche werden durch die Große Mauer getrennt und vor einander geschützt. Aber Dschingis Khan hat gerade das mongolische Reich geeinigt und versucht nun, China zu erobern. In diesem Wirrwarr ziehen Krieger beider Seiten und die Landbewohner umher und suchen eine sichere Bleibe in einem der vielen Dörfer. Dabei möchten die mongolischen Reiter natürlich auf die mongolische Seite der Großen Mauer und die chinesischen Krieger auf die chinesische Seite. Nur die Bauern kommen auf beiden Seiten zurecht.

Als erfahrene Kundschafter helfen die Spieler diesen Versprengten auf ihrem schwierigen Weg. Denn je nach Erfolg der kriegerischen Parteien verschiebt sich die Große Mauer immer wieder - und die Kundschafter beteiligen sich daran tatkräftig, wenn dies ihren Interessen dient. Dann kann ein mongolisches Dorf schnell wieder chinesisch werden - und umgekehrt.

Jeder Spieler bekommt alle Spielsteine einer Farbe und hat Zugriff auf die Mauern. Vor jedem Zug muss der Spieler entscheiden, ob er Spielsteine ablegt oder Mauern anbauen soll, um chinesisches Gebiet mitsamt der Dörfer wieder der Mongolei einzuverleiben oder umgekehrt.

Möchte er Spielsteine ablegen, zieht er seinen Kundschafter von dessen Standplatz zu benachbarten Dörfern und legt dort jeweils verdeckt einen Spielstein ab. Liegen in einem Dorf schon Spielsteine, kommt der neue als oberster auf den Stapel. Der Spieler, dem der oberste



Spielstein gehört, kontrolliert das Dorf - wichtig für die spätere Punktwertung. Außerdem darf nur er die Spielsteine in diesem Dorf anschauen, um z.B. zu sehen, ob das Dorf vielleicht auf die andere Seite der Mauer wechseln sollte.

Dörfer sind auch benachbart, wenn sie auf verschiedenen Seiten der Mauer liegen, die Mauer dazwischen aber noch offen ist. Dann kann der Kundschafter entweder durch das offene Tor auf die andere Seite der Mauer gehen, oder aber auf die Mauer und auf ihr beliebig weit ziehen und sie über ein offenes Mauerstück wieder verlassen. Nach dem Zug werden die benutzten Mauerstücke umgedreht und sind dann „geschlossen“, d.h. man kann nicht mehr hindurch oder hinauf.

Möchte ein Spieler aber Mauern anbauen - um besseren Zugang zur Mauer für seinen Kundschafter zu bekommen oder um die Große Mauer zu verschieben -, stellt er seine Mauerstücke auf die hellen Linien auf dem Plan zwischen die Türme. Neue Mauern müssen immer mit der Großen Mauer in Verbindung stehen. Entsteht dabei ein Kreis aus Mauern, muss das kürzere Stück entfernt werden, so dass es nur eine durchgängige Mauer gibt und das eingeschlossene Stück Land wieder zur mongolischen oder chinesischen Seite gehört.

Am Ende bekommt jeder Spieler Punkte für die Spielsteine in den Dörfern, die er kontrolliert. Es gibt Pluspunkte für die Bauern und die Mongolen und Chinesen, die sich auf der richtigen Seite befinden. Sonst bekommt man Minuspunkte dafür. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Spielmaterial

- Spielplan aus 38 Dörfern und Markierungslinien für die Mauern. Die mittlere Linie kennzeichnet die Ausgangsstellung für die Große Mauer.

- je 17 Spielsteine in 4 Farben:
5 chinesische Krieger,
5 mongolische Reiter,
5 Bauern,
1 Spielstein „Pest“ und
1 Spielstein „Heilkräut“



Spielsteine

- je ein Kundschafter in 4 Farben



- 28 Mauern. Die Mauern haben 2 Funktionen:

Offen, d.h. mit dem Tor auf dem Plan, erlauben sie den Durchgang und den Aufstieg auf die Mauer.

Geschlossen, d.h. mit Treppe oben, versperren sie den Durchgang und den Aufstieg.

Abbildung 1:
Anfangsaufstellung für 3 Spieler

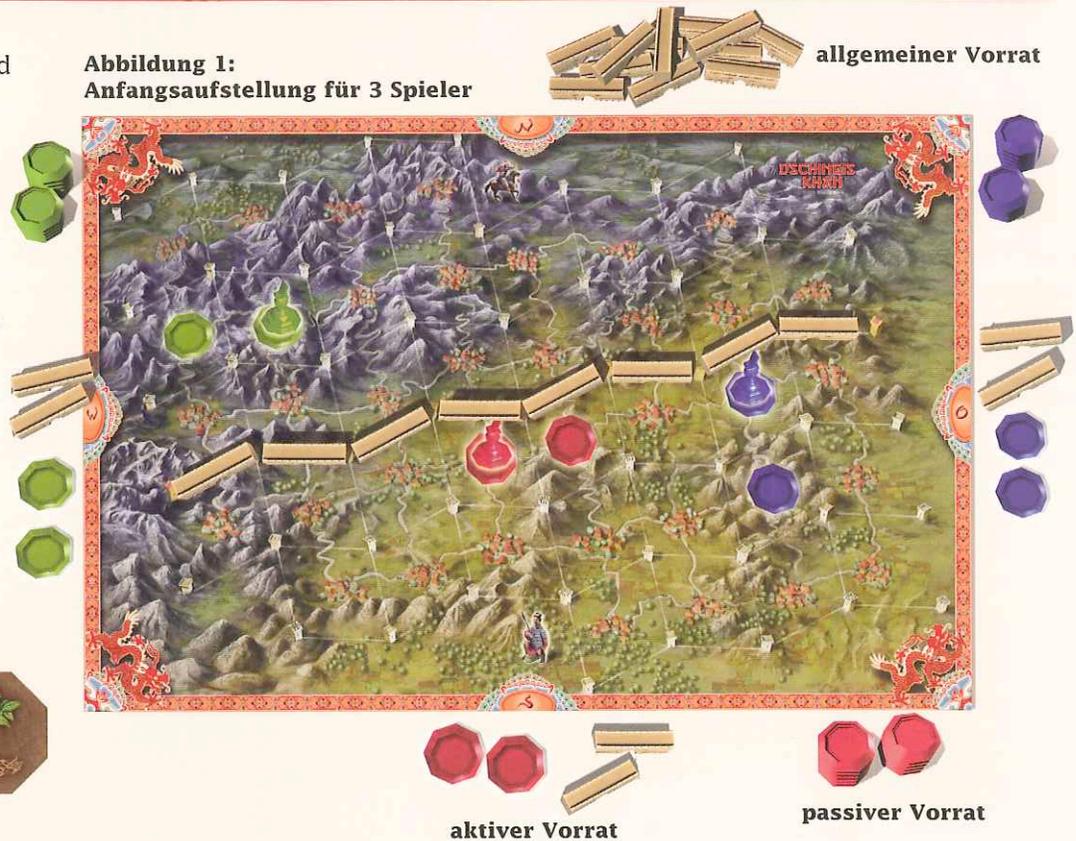
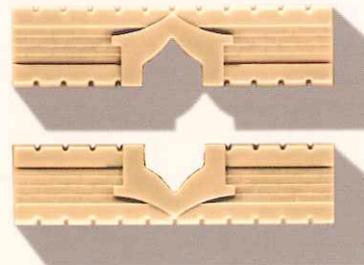


Abbildung 2



Vorbereitungen

Der Spielplan wird ausgebreitet und die Ausgangsposition der Großen Mauer wie in Abbildung 1 aufgebaut. Sie verbindet zu Beginn des Spiels die beiden roten Türme entlang der stärkeren Linie. Alle Mauern werden offen, d.h. mit dem Tor auf dem Spielplan, eingesetzt. Die restlichen Mauerteile werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

Der Spieler mit den schmalsten Augen beginnt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die Spielsteine und den Anführer seiner Farbe.

Er mischt alle seine Spielsteine verdeckt und legt sie ungesehen als passiven Vorrat bereit oder stapelt sie wie in Abbildung 1.

Reihum beginnend mit dem Startspieler nimmt jeder 2 seiner Spielsteine, sieht sie sich geheim an und platziert sie verdeckt in 2 benachbarten Dörfern auf derselben Seite der Mauer. Dann setzt er seinen Kundschafter auf einen der beiden Spielsteine.

Jeder nimmt sich noch 2 Mauern und 2 seiner Spielsteine und legt sie als aktiven Vorrat vor sich ab. Die Spielsteine darf er sich ansehen, hält sie aber geheim.

Spielablauf

Die Spieler sind reihum am Zug
Jeder Spielzug besteht aus 2 Schritten:

- **Nachziehen**
- **Einsetzen**

Anschließend ist der linke Nachbar an der Reihe.

Spielzug

1. Nachziehen

Man wählt zuerst 2 Teile und ergänzt damit seinen aktiven Vorrat:

- entweder 2 Mauern aus dem allgemeinen Vorrat
- oder 2 Spielsteine aus seinem passiven Vorrat
- oder je 1 Spielstein und 1 Mauer.

Die Spielsteine werden zufällig gezogen, dürfen danach aber angesehen werden. Man darf auch einen Spielstein wählen, ihn ansehen und danach erst entscheiden, ob man noch einen weiteren Spielstein oder eine Mauer nimmt. Man darf aber höchstens 4 Teile einer Sorte, Mauern oder Spielsteine, vor sich im aktiven Vorrat liegen haben, einschließlich der soeben genommenen.

Beispiel: Anna hat von der letzten Runde noch 3 Mauern. Sie möchte gern viele Mauern bauen, darf aber höchstens noch eine Mauer nehmen. Sie nimmt einen Spielstein aus ihrem passiven Vorrat, sieht ihn sich an und legt ihn verdeckt vor sich ab. Nun kann sie entscheiden, ob sie noch einen Spielstein oder eine Mauer möchte. Sie entscheidet sich für eine Mauer und nimmt sie aus dem allgemeinen Vorrat zu sich.

2 Teile nachziehen,
Mauern / Spielsteine

maximal 4 Mauern
maximal 4 Spielsteine
ansammeln



2. Einsetzen...

Der Spieler am Zug muss immer **alle** Teile **einer** Art aus seinem aktiven Vorrat auf dem Spielfeld einsetzen, also entweder alle Mauern oder alle Spielsteine.

... von Spielsteinen

Der Spieler zieht seinen Kundschafter von Dorf zu Dorf und verteilt dabei die Spielsteine.



(Wenn der Kundschafter am Anfang des Zugs nicht auf dem Brett steht, wird er zuvor eingesetzt, siehe „Kundschafter vom Brett nehmen“). Es werden immer alle Spielsteine aus dem aktiven Vorrat eingesetzt. Die Spielsteine werden verdeckt auf das Dorf in die Mitte des Feldes gelegt. Falls dort schon welche liegen, kommt der neue oben auf den Stapel.

Man darf seinen Kundschafter nur in folgende Dörfer ziehen:

- in Nachbardörfer des Ausgangsdorfs auf der selben Seite der Mauer, die durch eine Straße verbunden sind (Abb. 3).
- in Nachbardörfer des Ausgangsdorfs auf der anderen Seite der Mauer, falls das Mauerstück dazwischen offen ist, also mit dem Tor nach unten auf dem Spielplan steht (Abb. 4).



Abb. 3



Abb. 4

- in andere Dörfer an der Großen Mauer, wenn Ausgangsdorf und Zieldorf jeweils neben einer offenen Mauer liegen (egal auf welcher Seite). Der Kundschafter steigt dann am Ausgangsdorf auf die Mauer und wandert auf ihr bis zum Zieldorf, wo er wieder her untersteigt. Dabei darf er auch geschlossene Mauerstücke überqueren (Abb.5 und 6).



Abb. 5



Abb. 6

alle Teile **einer** Art einsetzen

evtl. Kundschafter einsetzen

Kundschafter ziehen = Spielsteine einsetzen

Kundschafter zieht in

- Nachbardörfer
- Nachbardörfer auf der anderen Mauerseite, falls Mauer offen
- entlang der Mauer, falls Auf- und Abgang offen

Der Kundschafter wird auf das Zielfeld gezogen und dort wird der erste Spielstein verdeckt abgelegt. Von dort zieht man weiter auf das nächste Zielfeld und legt dort den nächsten Spielstein ab usw., bis alle Steine verteilt sind. Die Figur des Kundschafters bleibt auf dem letzten Spielstein stehen. Kann der Kundschafter nicht weiterziehen, obwohl der Spieler noch Spielsteine hat, endet der Zug. Die restlichen Spielsteine gehen endgültig aus dem Spiel. (Der Kundschafter kann später in einem separaten Zug vom Brett genommen werden, siehe „Kundschafter vom Brett nehmen“).

Zieht der Kundschafter durch die Mauer, werden hinter ihm die Tore geschlossen, d.h. das Mauerstück wird umgedreht und mit dem Tor als Treppe nach oben auf den Spielplan zurückgesetzt.

Zieht der Kundschafter auf der Mauer entlang in ein weiter entferntes Dorf, werden das Mauerstück, an dem er die Mauer betritt und dasjenige, von dem er die Mauer verlässt, geschlossen, also umgedreht.

Der Kundschafter kann in leere oder in bereits besetzte Dörfer ziehen, jedoch nicht in Dörfer, in denen ein gegnerischer Kundschafter steht. Er darf im selben Zug ein Dorf nicht zweimal besuchen oder auf seinen Ausgangspunkt zurückkehren.

Der Spieler, dessen Spielstein in einem Dorf oben liegt, kontrolliert dieses Dorf. Er darf sich während seines Spielzugs (oder wann immer er möchte, wenn er dabei die anderen Spieler nicht stört) alle Spielsteine in allen seinen Dörfern ansehen.

Spielsteine „Pest“ und „Heilkraut“

„Pest“ und „Heilkraut“ werden wie normale Spielsteine eingesetzt, haben aber gravierende negative (Pest) beziehungsweise positive (Heilkraut) Auswirkungen in der Endabrechnung.



Einsetzen von Mauern

Mauern werden eingesetzt, um

- neuen Zugang zur Mauer zu bekommen, wenn sonst keine offenen Tore mehr zur Verfügung stehen;
- chinesisches Gebiet - und die Dörfer darauf - in mongolisches umzuwandeln und umgekehrt.



Ein- und Ausgangs-
mauer schließen

in leere oder besetzte
Dörfer, **nicht** zu
fremden Anführern
nicht zurück Spiel-
steine **verdeckt**
obenauf legen

eigene Farbe oben
= **eigenes Dorf**,
darf angesehen
werden

Pest und Heilkraut
analog

Mauern einsetzen

- neuer Zugang
- Gebiet umwandeln

Der Spieler muss immer alle Mauern aus seinem aktiven Vorrat einsetzen.

Die Mauern werden auf die hellen Linien zwischen den Türmen gestellt. Sie können überall eingesetzt werden, müssen aber immer mit der Großen Mauer in Verbindung stehen. Mauern werden stets offen, also mit dem Tor auf dem Spielplan, eingesetzt.

Es können verschiedene Abzweigungen an der Großen Mauer entstehen. Sobald aber eine wieder zur Großen Mauer zurückführt und eine Schleife entsteht, muss der Verlauf der Großen Mauer wieder eindeutig festgelegt werden, da es nur eine durchgehende Mauer geben darf. Dazu muss die Schleife wieder geöffnet werden, indem man **immer das kürzere Stück** entfernt und die Mauern wieder zum Vorrat zurücklegt. Das längere Stück der Schleife bleibt auf dem Spielplan. (Abb.7) Analog kann auch ein neues Ende der Mauer entstehen, also eine Verbindung zu einem anderen Turm. Auch hier gilt: Das längere Stück bleibt stehen, die Mauern des kürzeren Stücks werden entfernt.

Entsteht jedoch eine Schleife mit zwei gleichlangen Seiten, wird stets die zuletzt fertig gestellte Seite wieder entfernt. (Dies kann sinnvoll sein, um Projekte der Mitspieler zu behindern). Bleiben nach einer solchen Aktion isolierte Teile zurück, werden diese ebenfalls entfernt und zum Vorrat zurückgelegt (Abb. 8).

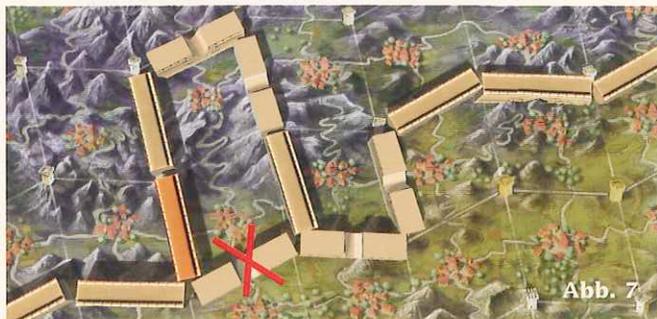


Abbildung 7: Wird die orange Mauer wie abgebildet eingesetzt, entsteht eine Schleife, die gleich wieder aufgelöst werden muss. Dabei bleibt die längere Verbindung (5 Mauerstücke) stehen, die kürzere (1 Mauerstück) wird entfernt. Das vorher mongolische Gebiet im Inneren der Schleife ist dadurch chinesisch geworden.



Abbildung 8: Man könnte die Mauer aber auch wie hier gezeigt einsetzen. Dann ist die neu entstandene Verbindung wie die schon bestehende 2 Mauerstücke lang. In diesem Fall muss die neue Verbindung (2 Mauerstücke) wieder entfernt werden. Die danach ohne Verbindung zur Großen Mauer verbleibenden Teile werden ebenfalls entfernt und damit die von einem Mitspieler geplante Gebietsumwandlung verhindert.

Kundschafter vom Brett nehmen

Der Spieler kann in seinem Zug, statt Mauern oder Spielsteine einzusetzen, den Kundschafter vom Spielbrett nehmen, wenn dieser blockiert ist und nicht ziehen kann. In diesem Zug werden keine Teile eingesetzt. Am Anfang des nächsten Zugs, in dem Spielsteine eingesetzt werden sollen, wird zuvor der Kundschafter auf ein beliebiges eigenes Dorf gesetzt. Hat der Spieler zu diesem Zeitpunkt kein eigenes Dorf oder keines, von dem er weiterziehen kann, startet der Kundschafter auf einem beliebigen leeren Feld neu.

- entlang der Linien
- Verbindung zur Großen Mauer
- Tor offen

Schleife oder neues Ende

- längere Strecke hat Bestand, falls gleich:
- ältere Strecke hat Bestand
- isolierte Teile entfernen

Anführer befreien

- vom Brett nehmen
- wieder einsetzen:
- vor dem nächsten Einsetzen von Spielsteinen

Spielende und Wertung

Wenn 2 Vorräte – also alle Mauern und alle Spielsteine einer Farbe oder alle Spielsteine von 2 Farben - **gleichzeitig** erschöpft sind, wird das Spielende eingeleitet. Der Spieler, der den zweiten Vorrat aufgebraucht hat, kündigt das Spielende an und beendet seinen Zug. Dann wird noch eine komplette Runde gespielt. Der letzte Spieler ist wiederum derjenige, der das Spielende ausgelöst hat.

Mauern, die in dieser letzten Runde vom Plan genommen werden, werden nicht wieder in den Vorrat gelegt. Wenn ein Spieler keine 2 Teile mehr aufnehmen kann, nimmt er soviel wie möglich.

Wertung:

Für jeden Spieler zählen alle Dörfer, die er am Spielende kontrolliert, unabhängig davon, wem die einzelnen Spielsteine gehören. Entscheidend ist nur der **oberste** Stein. Die Dörfer werden nacheinander ausgezählt und die Punkte für jeden Spieler zusammengezählt. Es empfiehlt sich, die Spielsteine der Dörfer nach dem Auszählen wieder zusammenzulegen, um besser die Übersicht zu behalten.

In Dörfern, die **weder „Pest“ noch „Heilkraut“** enthalten, zählen abhängig vom Standort

- Chinesen in China und Mongolen in der Mongolei positiv, je 3 Punkte.
- Chinesen in der Mongolei und Mongolen in China negativ, je -3 Punkte
- Bauern immer positiv, je 1 Punkt

In Dörfern, die einen oder mehrere Spielsteine **„Pest“**, aber kein „Heilkraut“ enthalten, zählen alle Spielsteine unabhängig vom Standort negativ,

- Mongolen und Chinesen je -3 Punkte
- Bauern je -1 Punkt
- die „Pest“ selbst zählt nicht.

in Dörfern, die einen oder mehrere Spielsteine **„Heilkraut“** enthalten, aber keine „Pest“, zählen alle Spielsteine unabhängig vom Standort positiv,

- Mongolen und Chinesen je 3 Punkte
- Bauern je 1 Punkt
- das „Heilkraut“ selbst zählt nicht.

„Pest“ und „Heilkraut“ heben sich auf. Dörfer, die **beide**, egal wie oft, enthalten, werden wie Dörfer ohne beide gewertet.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.



So könnte das Spiel beginnen ...

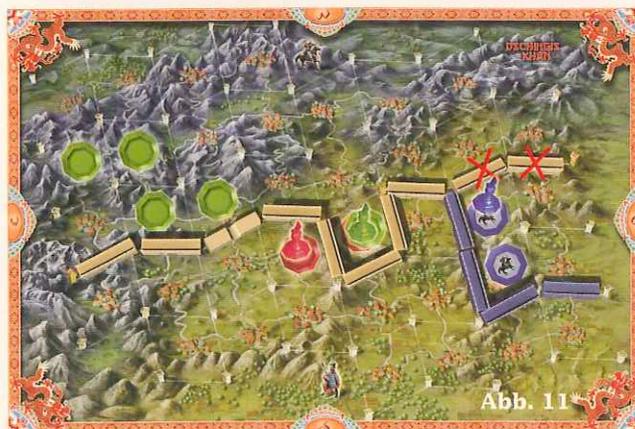
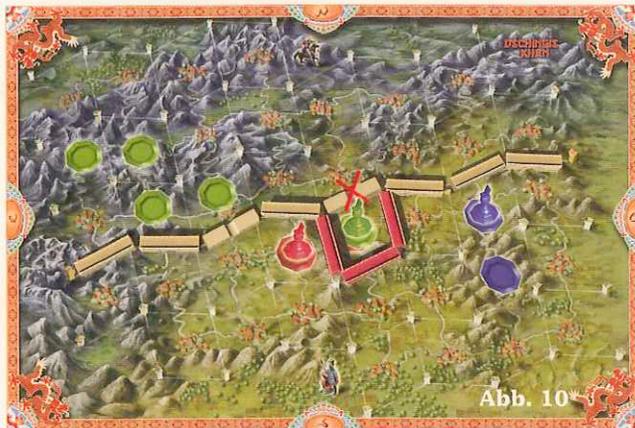
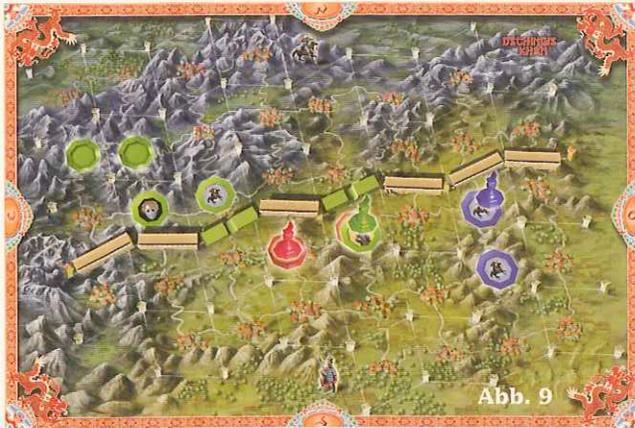


Abbildung 9: Grün zieht einen Spielstein und eine Mauer nach und entscheidet sich für das Einsetzen von Spielsteinen. Die Spielsteine werden grundsätzlich geheim und verdeckt eingesetzt, hier sind sie nur zur Verdeutlichung der Pläne von Grün offen.

Grün hat jetzt eine Pest, einen mongolischen Krieger und einen chinesischen Adligen vor sich liegen. Er entscheidet sich, die Pest nahe einer offenen Mauer auf ein leeres Feld zu legen, um die Mitspieler zum „Erobern“ zu verführen.

Den mongolischen Krieger platziert Grün auf das Nachbarfeld. Mit dem dritten Spielstein, einem chinesischen Adligen, möchte er gern einen roten Spielstein erobern. Er schickt seinen Anführer auf die Mauer und darauf entlang. Der rote Spielstein mit der Figur darauf ist tabu, also verlässt der Anführer die Mauer bei dem anderen roten Spielstein und besetzt ihn. Hoffentlich war es ein guter Fang, Grün darf sich jetzt den Stein angucken, da er nun das Dorf kontrolliert. Nicht vergessen, die Eingangsmauer und die Ausgangsmauer zu schließen, also umzudrehen!

Abbildung 10: Das ärgert Rot gewaltig. Er erinnert sich, dass zumindest sein unterer Stein ein Chinese ist, und beschließt, das Dorf dem mongolischen Territorium zuzuschlagen, damit Grün dafür keine Pluspunkte bekommt. Rot zieht ebenfalls eine Mauer und einen Chip nach und hat jetzt drei Mauern. Diese setzt er um das grüne Dorf, so dass eine Mauerschleife entsteht. Das kurze Stück aus einer Mauer wird entfernt, der neue Bogen ist mit 3 Mauerstücken länger.

Abbildung 11: Blau hält sich zunächst aus den Kämpfen der anderen beiden heraus. Er hat in seiner Startaufstellung bewusst zwei Mongolen nach China gelegt. (Verdeckt, hier nur zur Verdeutlichung aus Sicht von Blau) Wenn es ihm gelingt, diese in einem Bogen der Mauer zur Mongolei zu bringen, wird es sehr schwer, dies wieder rückgängig zu machen. Dazu müsste die Mauer ja einen noch größeren Bogen schlagen. Also zieht Blau zwei Mauern nach und verlegt das Ende der Großen Mauer zu einem unteren östlichen Turm. Das neue Mauerstück ist mit 4 Mauern länger als das bisherige. Also werden die 2 Mauern des ursprünglichen Endes entfernt und die beiden Dörfer sind auf mongolischem Gebiet. Damit bekäme Blau jetzt für jedes Dorf Pluspunkte statt Minuspunkte - wenn das Gebiet nicht doch wieder chinesisch wird.

© 2006 Winning Moves Deutschland
Winnig Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99 . 40545 Düsseldorf
1/10 06