

Leo Colovini

DSCHINGIS KHAN

Bewegung an der Großen Mauer

Spieler: 2 – 4

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: 30 – 45 Minuten



Spielablauf im Überblick

Die Spieler werden ins ferne Asien versetzt, an die Grenze zwischen der Mongolei und China. Die beide Reiche sind durch die Große Mauer getrennt.

Im Lauf des Spiels müssen die Spieler ihre Spielsteine – mongolische Reiter, chinesische Krieger und Bauern – reihum in den vielen Dörfern auf dem Spielplan ablegen, und zwar möglichst auf der richtigen Seite der Mauer, also die Chinesen in China und die Mongolen in der Mongolei. Das gelingt aber nicht immer, doch dann kann man während des Spiel versuchen, Dörfer mit falsch abgelegten Steinen den Mitspielern zuzuschancen oder auf die andere Seite der Mauer zu bringen.



Die Große Mauer bleibt nicht für alle Zeiten an ihrer Anfangsposition stehen, sondern kann durch geschicktes Anlegen der Mauerstücke verrückt werden, so dass z. B. bisher chinesische Dörfer der Mongolei einverleibt werden und auf diese Weise zuerst falsch untergebrachte mongolische Reiter doch noch auf der richtigen Seite landen – und umgekehrt.



Am Spielende ist die richtige Platzierung der Spielsteine Spiel entscheidend, denn jeder Spieler bekommt Pluspunkte für die richtig und Minuspunkte für die falsch abgelegten Spielsteine in den Dörfern, die er kontrolliert. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Spielmaterial

- Spielplan mit 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“



- je ein Kundschafter in 4 Farben



- 28 Mauern. Die Mauern haben 2 Funktionen:

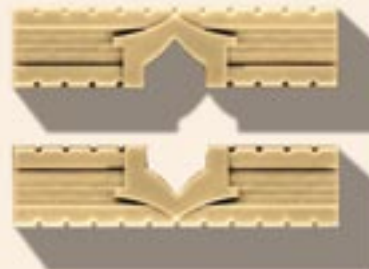
Offen, d.h. mit dem Tor auf dem Plan, erlauben sie den Durchgang und den Aufstieg auf die Mauer.

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 Türme an den Enden der stärkeren Linie. Bei allen Veränderungen, die die Ausgangsmauer während des Spiels erfährt, muss es immer eine – und nur eine – durchgehende Mauer von einem der roten östlichen Türme zu einem der gelben westlichen Türme geben. Alle Mauern werden offen, d.h. mit dem Tor auf dem Spielplan, eingesetzt. Die restlichen Mauerteile werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt. Beim Spiel zu zweit werden 4 Mauerteile weniger benötigt und bleiben in der Schachtel. 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 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 wählt verdeckt 2 seiner Spielsteine für den ersten Zug und legt sie getrennt von seinem Spielsteinevorrat 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:

1. Nachziehen 2. Einsetzen

Anschließend ist der linke Nachbar an der Reihe.

Spielzug

1. Nachziehen

Man wählt zuerst 2 zusätzliche Teile und ergänzt damit die bereits genommenen Spielsteine (auch vor dem ersten Zug):

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

Die Spielsteine werden verdeckt 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 liegen haben, einschließlich der nachgezogenen.

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** Sorte von seinen ausgewählten Steinen auf dem Spielfeld einsetzen, also entweder alle Mauern oder alle Spielsteine. Man muss immer einsetzen, auch wenn man nur eine Sorte zur Verfügung hat.

... von Spielsteinen

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

Es werden immer alle bereits gezogenen Spielsteine eingesetzt. Die Spielsteine werden **verdeckt** auf das Dorf in die Mitte des Feldes gelegt (nicht auf die Türme).

Falls dort schon Spielsteine - eigene oder gegnerische - 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). Nach dem Zug wird das Mauerstück geschlossen = umgedreht.



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 heruntersteigt. Dabei darf er auch geschlossene (=umgedrehte) Mauerstücke überqueren (Abb.5 und 6).



Abb. 5



Abb. 6

alle Teile **einer** Art einsetzen
es muss immer eingesetzt werden

(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 zuletzt abgelegten 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, wird hinter ihm das Tor 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.

Zieht der Kundschafter in ein besetztes Dorf, wird der Spielstein oben auf die bereits vorhandenen gelegt.

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 (siehe „Spielende und Wertung“).



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.

Der Spieler muss immer alle bereits gezogenen Mauerteile 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.



Ein- und Ausgangsmauer schließen

in leere oder besetzte Dörfer, **nicht** zu fremden Anführern **nicht** zurück Spielsteine **verdeckt obenauf** legen

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

Pest und Heilkraut analog

Mauern einsetzen

- neuer Zugang
- Gebiet umwandeln

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

Es können beliebige Abzweigungen von der Großen Mauer entstehen. Sobald aber eine davon wieder zurück führt und eine Schleife entsteht wie in Abb.7, muss der Verlauf wieder eindeutig festgelegt werden, da durch die Mauer kein Land eingeschlossen werden darf. In einer solchen Situation muss sofort, nachdem die Schleife geschlossen wurde, das kürzere Stück zwischen den beiden Verzweigungen weggenommen (Abb. 7) und die Mauerstücke wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt werden. Das längere Stück der Schleife bleibt stehen und das vorher zur Mongolei gehörende Gebiet ist dadurch chinesisch geworden. Analog kann auch ein neues Ende der Mauer entstehen, also eine Verbindung zu einem anderen der roten bzw. gelben Türme am Rand. Auch hier gilt: Das längere Stück bleibt stehen, die Mauern des kürzeren Stücks werden entfernt. (Abb.12)

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).

Schleifen, die vollständig auf einer Seite der Mauer liegen und kein Teil der großen Mauer beinhalten, dürfen nicht geschlossen werden (Abb. 9)



Abb. 7

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.



Abb. 8

Abbildung 8: Man könnte die Mauer aber auch wie hier gezeigt einsetzen. Dann ist die neu entstandene Verbindung wie die schon bestehende 2 Mauerteile 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.



Abb. 9

Abbildung 9: Züge, in denen wie hier durch das Legen eines Mauerstücks ein Kreis gebildet würde, der komplett neben der Mauer liegt, sind nicht erlaubt. Die orange Mauer darf so nicht gesetzt werden.

Schleife oder neues Ende

- längere Strecke hat Bestand, falls gleich:
- ältere Strecke hat Bestand
- isolierte Teile entfernen
- keine Schleifen abseits der Mauer

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.

Anführer befreien

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

Spielende und Wertung

Wenn 2 Sorten von Spielsteinen – also alle Mauern und alle Spielsteine einer Farbe oder alle Spielsteine von 2 Farben - zu Ende gegangen 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 jedes Spielers werden nacheinander ausgezählt und die Punkte für jeden Spieler zusammengezählt. Es empfiehlt sich, die Spielsteine der Dörfer nach dem Auszählen wieder zusammenzulegen, falls noch einmal nachgezählt werden muss.

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 auf beiden Seiten 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 mit der Anfangsaufstellung aus Abb. 1 beginnen ...



Abbildung 10: 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 plaziert 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 11: 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 12: 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 am Ende jetzt für jedes Dorf Pluspunkte statt Minuspunkte - wenn das Gebiet nicht doch wieder chinesisch wird.