

Walter Obert

CHANG CHENG



TENKIGAMES PLATINUM COLLECTION



TENKIGAMES
games for fun

& friends
HUSHI!

CHANG CHENG

Die Chinesische Mauer

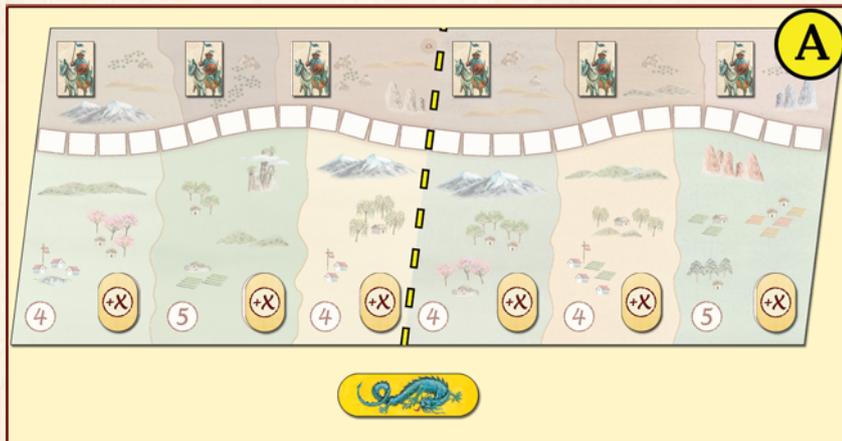
Vor mehr als 2500 Jahren begann der Kaiser der Qin-Dynastie mit dem Bau zahlreicher Befestigungen, um seine blühenden Nord-Provinzen gegen die ständigen Angriffe der Barbaren zu schützen. So entstand eine eindrucksvolle Reihe aus Verteidigungswällen, die sich schließlich über mehr als 6000 Kilometer erstreckten. Später wurde die Große Mauer – wie sie bald genannt wurde – soweit ausgebaut und verstärkt, dass ein Heer von einer Million Männern für ihre Verteidigung und Instandhaltung nötig war.

Der Niedergang begann mit der Ankunft der Mongolen, welche später das größte Reich der Geschichte regieren sollten. Sie durchbrachen die Mauer und eroberten das gesamte chinesische Reich. Heute stellen die Ruinen eines der bedeutendsten und großartigsten Bauwerke der Menschheit dar: **Chang Cheng**, die Chinesische Mauer.

Spielmaterial

- 4 beidseitig bedruckte Spielpläne
- 1 Siegpunkttafel
- 24 Aktionskarten in 4 Farben (rot, grün, blau, violett)
- 15 Prestigemarker (Rückseite mit Schriftzeichen)
- 15 Bedrohungsmarker (Rückseite mit Reiter)
- 56 Einfachmauern in 4 Farben (rot, grün, blau, violett)
- 4 Doppelmauern in 4 Farben (rot, grün, blau, violett)
- 4 Türme in 4 Farben (rot, grün, blau, violett)
- 1 Chinakarte (= Drache)
- 3 Kaiserkarten
- 4 Punktsteine in 4 Farben (rot, grün, blau, violett)
- 4 Ereigniskarten (siehe Optionale Regeln)
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung



- 2 der 4 Spielpläne werden mit einer beliebigen Seite nach oben nebeneinander ausgelegt, so dass die Mauerbauplätze eine durchgehende Linie bilden [Abbildung A].
- Die Chinakarte wird neben die Spielfläche auf die Seite mit den chinesischen Provinzen gelegt.
- Die Bedrohungsmarker werden mit der Rückseite nach oben gemischt und auf jedes mongolische Gebiet jeweils einer **verdeckt** gelegt.
- Die Prestigemarker werden gemischt und zufällig auf jede chinesische Provinz jeweils einer **offen** ausgelegt.
- Die Siegpunkttafel wird für alle Spieler gut sichtbar auf den Tisch gelegt.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Mauern, den Turm und die Aktionskarten. Seinen Punktstein setzt er auf den Wert „0“ der Siegpunkttafel.
- Der älteste Spieler beginnt das Spiel, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Hinweis:

Das Spiel beginnt immer mit nur 2 Spielplänen. Im Laufe des Spiels kommen - abhängig von der Spielerzahl - weitere hinzu.

Spielziel

Die Spieler errichten Abschnitte der Großen Mauer, um die chinesischen Provinzen zu schützen. Sie wetteifern darum, die wichtigsten Provinzen zu schützen, bevor der Mongolensturm losbricht. Für jede geschützte Provinz bekommen die Spieler Prestigepunkte. Gleichzeitig müssen sie die Bedrohung aus den mongolischen Gebieten im Auge behalten, die zum Verlust von Siegpunkten führen kann. Wenn die Große Mauer fertiggestellt ist, ist der mongolische Angriff gestoppt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Vollständige und unvollständige Provinzen

Eine chinesische Provinz wird **vollständig** genannt, wenn alle Mauerbauplätze darin durch Mauern besetzt sind.

Eine chinesische Provinz wird **unvollständig** genannt, wenn es noch mindestens einen freien Mauerbauplatz gibt.

Der Spielzug

Im Verlauf des Spiels stehen jedem Spieler 14 Einfachmauern, 1 Doppelmauer, 1 Turm und 6 Aktionskarten zur Verfügung, um die chinesischen Provinzen zu schützen.

Während seines Zuges führt der Spieler **genau eine** der folgenden Aktionen aus:

- **2 Einfachmauern in verschiedene** chinesische Provinzen setzen;
- **2 Aktionskarten in verschiedene** chinesische Provinzen legen;
- **1 Aktionskarte und 1 Einfachmauer in dieselbe** chinesische Provinz spielen;
- **die Doppelmauer** setzen;
- **den Turm** setzen.

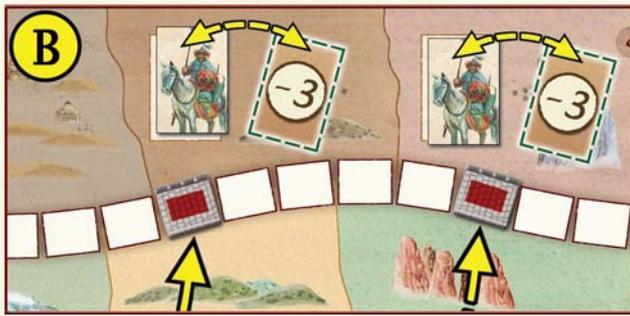
Ist dabei eine Provinz vollendet worden, wird deren Wert bestimmt und die Prestigepunkte verteilt (s.a. „Vervollständigung einer Provinz“). Liegen nach einer Wertung alle 3 Kaiserkarten in den chinesischen Provinzen, wird ein Spielplan hinzugefügt (s.a. „Erweiterung der Spielfläche“).

Nun setzt sein linker Mitspieler das Spiel fort.

Achtung! In der ersten Spielrunde darf der erste Spieler nur 1 Einfachmauer setzen.

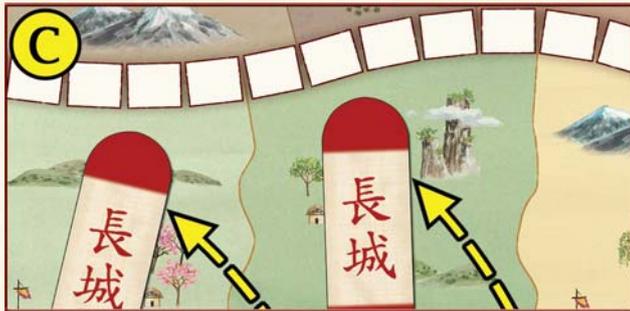
Beschreibung der Aktionen

Immer **nach** dem Setzen einer Mauer oder des Turms kann der Spieler geheim den Wert der Bedrohungsmarker der am **Bauplatz** angrenzenden mongolischen Provinzen ansehen.



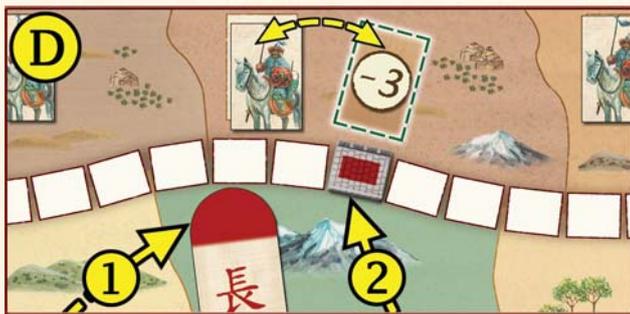
2 Einfachmauern setzen

Der Spieler setzt zwei seiner Einfachmauern auf zwei freie Bauplätze in **zwei verschiedene** chinesische Provinzen [Abbildung B]. Danach kann er sich die beiden entsprechenden Bedrohungsmarker geheim ansehen und verdeckt auf ihre Plätze zurücklegen.



2 Aktionskarten legen

Der Spieler legt zwei seiner Aktionskarten **verdeckt** in **zwei verschiedene** chinesische Provinzen, welche noch nicht vollständig sind [Abbildung C].

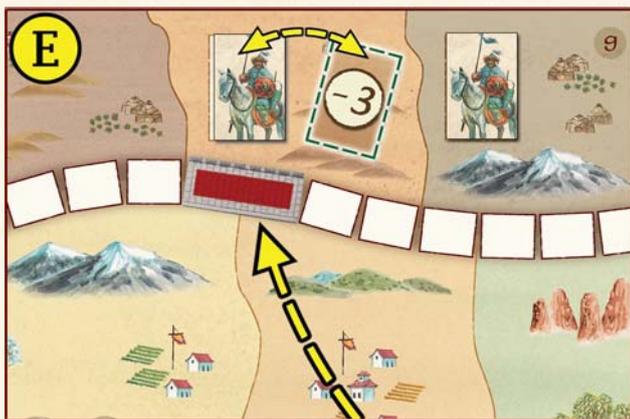


1 Aktionskarte und 1 Einfachmauer spielen

Der Spieler legt eine seiner Aktionskarten **verdeckt** in eine chinesische Provinz und setzt dann eine Einfachmauer in **dieselbe Provinz** [Abbildung D].

Achtung!

- Die Aktionskarte muss immer zuerst gespielt werden, erst danach wird die Mauer gesetzt.

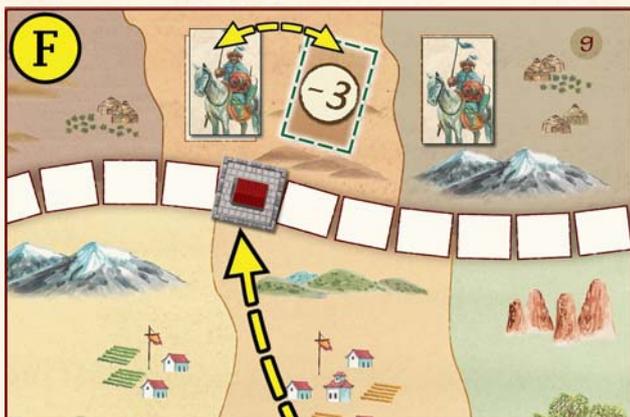


Die Doppelmauer setzen

Der Spieler setzt seine Doppelmauer auf zwei benachbarte freie Bauplätze. Die Bauplätze dürfen auch zu zwei verschiedenen Provinzen gehören [Abbildung E].

Achtung!

- Der Spieler erhält **sofort** 1 Prestigepunkt für alle angrenzenden chinesischen Provinzen **und** mongolischen Gebiete.
- In einer vollständigen Provinz wird eine Doppelmauer wie zwei benachbarte Einfachmauern gewertet.
- Die Doppelmauer kann **nicht** zerstört werden.



Den Turm setzen

Der Spieler setzt seinen Turm auf einen beliebigen freien Bauplatz. Der Turm darf **niemals** neben einem anderen Turm stehen [Abbildung F].

Achtung!

- Gibt es noch freie Bauplätze neben dem Turm, so ist einer davon für seinen Besitzer reserviert.
- Der Turm schützt seinen Besitzer vor der mongolischen Bedrohung (s.a. „Angriff der Mongolen und Schlussabrechnung“).
- In einer vollständigen Provinz wird ein Turm wie eine Einfachmauer gewertet.
- Der Turm kann **nicht** zerstört werden.

Wert einer chinesischen Provinz

Der Wert einer Provinz entspricht der Anzahl aller Mauern oder Türme (unabhängig von ihrer Farbe) plus dem Wert des Prestigemarkers in dieser Provinz und eventuellen Modifikatoren durch die Aktionskarten. **Nicht** gewertet werden zerstörte Mauern.

Vervollständigung einer Provinz

Sind alle Bauplätze in einer chinesischen Provinz durch Mauern (einschließlich Doppelmauern und Türme) belegt, gilt die Provinz als **vollständig**. Das Spiel wird sofort unterbrochen und der Wert der Provinz bestimmt, sowie Prestigepunkte vergeben:

1. Die Aktionskarten in dieser Provinz werden aufgedeckt und ihre Auswirkungen in der Reihenfolge ihrer Priorität ausgeführt (s.a. „Die Aktionskarten“).
2. Der Spieler mit den meisten Mauern in dieser Provinz bekommt entsprechend dem Wert der Provinz Prestigepunkte. Bei Gleichstand von zwei oder mehreren Spielern erhalten alle jeweils den vollen Wert.

Achtung! Doppelmauern zählen innerhalb einer Provinz wie zwei Einfachmauern.

3. In die vervollständigte Provinz wird eine Kaiserkarte gelegt. Der Prestigemarker verbleibt aufgedeckt in der Provinz [Abbildungen G und H].

Achtung! Ist eine Provinz vollständig, wird das Spiel sofort unterbrochen, um die Prestigepunkte zu berechnen. Spielt ein Spieler zwei Einfachmauern und vervollständigt dabei mit der ersten Mauer eine Provinz, dann wird die Berechnung und Vergabe der Prestigepunkte sofort durchgeführt. Erst danach darf der Spieler seine zweite Mauer setzen.

Erweiterung der Spielfläche

Nach dem Vervollständigen einer Provinz wird eine Kaiserkarte in diese Provinz gelegt. Der Spieler, der die dritte Kaiserkarte legt, fügt in seinem Zug einen neuen Spielplan hinzu. Der Plan wird links oder rechts angelegt, ganz nach Ermessen des Spielers, so dass die Mauerbauplätze weiterhin eine durchgehende Linie bilden. Die drei Kaiserkarten werden wieder neben den Spielplan gelegt. Die Spieler können nun ihre Mauern und Karten auch in die Provinzen des neuen Spielplans legen.

Bei 2 oder 3 Spielern wird die Spielfläche nur um 1 Spielplan, bei 4 Spielern nach weiteren 3 Kaiserkarten noch um einen weiteren Spielplan erweitert.

Die Aktionskarten

Jeder Spieler hat einen Satz mit 6 Aktionskarten.

Jede Aktionskarte zeigt:

- Einen oder mehrere Punkte, welche ihre **Priorität** angeben;
- Eine symbolhafte Darstellung ihrer Auswirkung bzw. ihrer Auswirkungen.

Ist eine Provinz vervollständigt, werden alle Karten in dieser Provinz aufgedeckt. Alle Karten mit der gleichen Priorität heben sich gegenseitig auf und werden aus dem Spiel entfernt. Die übrigen Karten werden in der Reihenfolge ihrer Priorität sortiert (zuerst die Karte mit Priorität 1, dann die Karte mit Priorität 2 usw.). Sind die Auswirkungen aller Aktionskarten ausgewertet und die Prestigepunkte berechnet, werden die Karten aus dem Spiel entfernt.

Achtung!

Einige Karten haben zwei Auswirkungen. Werden diese aufgedeckt, **muss** ihr Besitzer **eine der beiden Auswirkungen** wählen. Während seines eigenen Spielzugs darf der Spieler unter seine bereits ausgespielten Aktionskarten schauen.



Der Krieger (Priorität 1)

Der Spieler **muss** eine andere Aktionskarte aus dieser Provinz entfernen. Dies kann auch eine eigene Aktionskarte sein.
Die entfernte Karte kommt aus dem Spiel.



Der Verräter (Priorität 2)

Dies ist eine Karte mit zwei Auswirkungen:
a) Eine Einfachmauer in dieser Provinz wird „zerstört“ (um dies anzuzeigen, wird die Mauer auf die Seite gelegt) **oder**
b) Der Spieler wählt ein an diese Provinz angrenzendes mongolisches Gebiet; der Bedrohungsmarker wird in diesem entfernt.

Achtung!

- Zerstörte Mauern zählen weder für die Bestimmung der Mehrheit, noch werden sie für den Wert der Provinz berücksichtigt.
- Doppelmauern und Türme können **nicht** zerstört werden.



Die Überschwemmung (Priorität 3)

Dies ist eine Karte mit zwei Auswirkungen:
a) Die Provinz zählt +2 Prestigepunkte **oder**
b) Die Provinz zählt -2 Prestigepunkte.



Der Baumeister (Priorität 4)

Dies ist eine Karte mit zwei Effekten:
a) Die Provinz zählt +2 Prestigepunkte **oder**
b) Bei der **Bestimmung der Mehrheit** zählt diese Karte wie 1 zusätzliche Einfachmauer.



Der Architekt (Priorität 5)

Bei der Bestimmung der Mehrheit zählt diese Karte wie 2 zusätzliche Einfachmauern.



Der Beamte (Priorität 6)

Diese Aktionskarte erlaubt den Austausch einer Einfachmauer dieser Provinz mit einer beliebigen anderen Einfachmauer auf den Spielplänen.

Verändert eine umgesetzte Mauer die Mehrheit in einer bereits gewerteten Provinz, wird diese nicht erneut gewertet.

Achtung! Doppelmauern, Türme und zerstörte Mauern dürfen **nicht** versetzt werden.

Spielende

Das Spiel endet mit Abschluss des Zuges, in welchem die Große Mauer fertiggestellt wird (es gibt keinen freien Bauplatz mehr auf der Spielfläche). Nun beginnt der Angriff der Mongolen, bei dem die Spieler Prestigepunkte verlieren können (s.a. „Angriff der Mongolen und Schlussabrechnung“). Danach ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte gesammelt, gibt es mehrere Gewinner.

Achtung! In den letzten Runden kann es vorkommen, dass einige Aktionen aufgrund fehlender Mauern, Aktionskarten oder freien Bauplätzen nicht vollständig durchgeführt werden können. Während seines Zuges muss der Spieler immer versuchen, seine Aktion komplett auszuführen (s.a. „Beschreibung der Aktionen“), auch wenn es ihm schaden sollte. Kann er eine Aktion nicht vollständig ausführen, muss er versuchen, eine Aktion zumindest teilweise auszuführen. Kann ein Spieler **keinerlei** Aktion ausführen, wird er übersprungen. Kann kein Spieler mehr eine Aktion ausführen, endet das Spiel vorzeitig.

Angriff der Mongolen und Schlussabrechnung

Die Bedrohungsmarker auf den mongolischen Gebieten stellen die Stärke des dortigen mongolischen Angriffs dar. Am Spielende wird der dadurch verursachte Prestigeverlust folgendermaßen berechnet:

1. Die Bedrohungsmarker auf der Spielfläche werden nacheinander aufgedeckt.
2. Für jedes mongolische Gebiet wird die Anzahl der Mauern (inkl. Doppelmauern und Türme) darin bestimmt. Der Spieler mit der Mehrheit verliert soviele Prestigepunkte, wie der Bedrohungsmarker anzeigt [Abbildung I].

Achtung!

- Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Mauern in einem Gebiet, verlieren sie alle die auf dem Bedrohungsmarker angezeigte Punktzahl.
- Der Turm schützt seinen Besitzer vor dem Angriff der Mongolen aus dem Gebiet, an das er angrenzt.

Beispiele



Abbildung G - Eine Provinz vervollständigen

Der rote Spieler entscheidet sich in seinem Zug dafür, 2 Einfachmauern in zwei verschiedene chinesische Provinzen zu setzen. Mit der ersten Mauer wird die Provinz vervollständigt.

Das Spiel wird sofort unterbrochen (bevor der Spieler seine zweite Mauer setzt) und die Prestigepunkte werden verteilt.

Aktionskarten auswerten

Hier gibt es keine Aktionskarten, welche die Mehrheit oder den Wert der Provinz beeinflussen.

Mehrheit bestimmen

- Der rote Spieler hat 2 Mauern (2 Einfachmauern).
 - Der blaue Spieler hat 1 Mauer (1 Einfachmauer).
 - Der violette Spieler hat 1 Mauer (1 Einfachmauer).
- Der rote Spieler hat damit die Mehrheit und bekommt soviele Prestigepunkte, wie die Provinz wert ist.

Wert der Provinz bestimmen

Der Wert der Provinz beträgt 6:
4 (Anzahl Mauern in der Provinz)
+ 2 (Prestigemarker)

Der rote Spieler bekommt 6 Prestigepunkte und zieht somit auf der Siegfunkttafel um 6 Felder weiter.

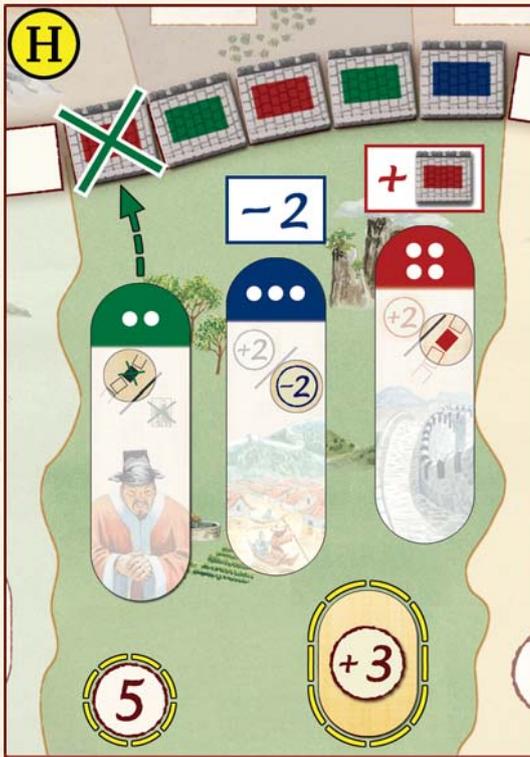


Abbildung H - Eine Provinz vervollständigen

Der rote Spieler entscheidet sich in seinem Zug dafür, 1 Aktionskarte (wird zu den beiden bereits ausliegenden hinzugefügt) und 1 Einfachmauer zu spielen. Dadurch wird die Provinz vervollständigt. Das Spiel wird sofort unterbrochen und die Prestigepunkte werden verteilt.

Aktionskarten auswerten

In diesem Fall liegen 3 Aktionskarten in der Provinz:
1 blaue, 1 grüne und 1 rote.

Die Karten werden aufgedeckt und gemäß ihrer Priorität geordnet.

1. Karte „Der Verräter“ (grün) mit Priorität 2.
2. Karte „Die Überschwemmung“ (blau) mit Priorität 3.
3. Karte „Der Baumeister“ (rot) mit Priorität 4.

Die Karte „Der Verräter“ bietet zwei Auswirkungen: der grüne Spieler entscheidet sich für a) und zerstört 1 rote Einfachmauer in der Provinz.

Auch die Karte „Die Überschwemmung“ bietet zwei Auswirkungen: der blaue Spieler nutzt b), und der Wert der Provinz wird um 2 Prestigepunkte gesenkt.

Schließlich wählt der rote Spieler aus den beiden Auswirkungen der Karte „Der Baumeister“ b) und erhält dadurch eine virtuelle Einfachmauer.

Mehrheit bestimmen

- Der rote Spieler hat 2 Mauern (1 echte Mauer und 1 virtuelle Mauer; die zerstörte Mauer zählt nicht).
- Der grüne Spieler hat 2 Mauern (2 Einfachmauern).
- Der blaue Spieler hat 1 Mauer (1 Einfachmauer).

Die Spieler rot und grün haben also beide die Mehrheit und bekommen daher beide so viele Prestigepunkte, wie die Provinz wert ist.

Wert der Provinz bestimmen

Der Wert der Provinz beträgt 5:

- 4 (Anzahl der nicht zerstörten Mauern in der Provinz)
- 2 (Karte „Die Überschwemmung“)
- + 3 (Prestigemarker)

Beide Spieler (rot und grün) bekommen 5 Prestigepunkte und ziehen auf der Siegpunkttafel um 5 Felder weiter.

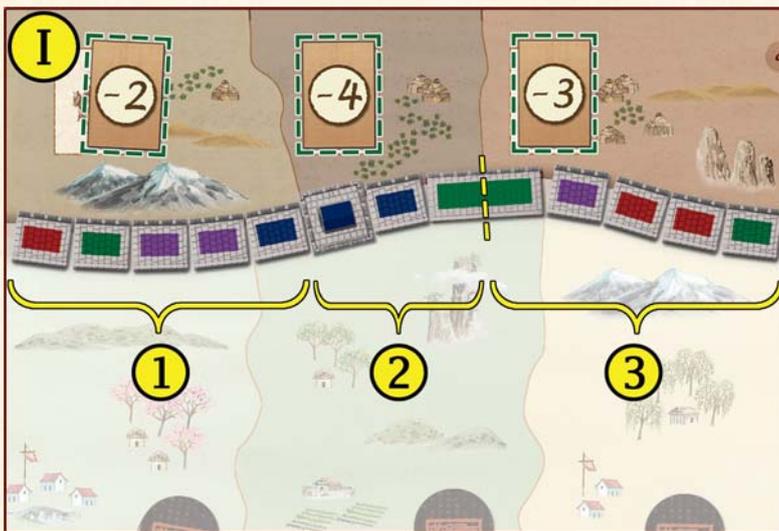


Abbildung I - Mongolische Gebiete abrechnen

Sobald die Große Mauer vollendet worden ist, endet das Spiel und die mongolischen Gebiete werden abgerechnet. In diesem Beispiel werden 3 Gebiete (1, 2, 3) ausgewertet. Die Bedrohungsmarker darauf werden aufgedeckt, die Gebiete nacheinander ausgewertet.

Gebiet 1

Die Stärke des mongolischen Angriffs in diesem Gebiet beträgt gemäß Bedrohungsmarker -2. Der violette Spieler hat die Mehrheit der Mauern in diesem Gebiet (violett 2 - zwei Einfachmauern, grün 1 - eine Einfachmauer, rot 1 - eine Einfachmauer, blau 1 - eine Einfachmauer) und leidet daher unter den Folgen des Angriffs. Der violette Spieler verliert 2 Prestigepunkte und zieht auf der Siegpunkttafel um 2 Felder zurück.

Gebiet 2

Die Stärke des mongolischen Angriffs in diesem Gebiet beträgt gemäß Bedrohungsmarker -4. Der blaue Spieler hat die Mehrheit der Mauern in diesem Gebiet (blau 2 - eine Einfachmauer und ein Turm, grün 1 - eine halbe Doppelmauer). Obwohl der blaue Spieler hier die Mehrheit der Mauern hat, verliert er keine Punkte, da er durch seinen Turm geschützt ist.

Gebiet 3

Die Stärke des mongolischen Angriffs in diesem Gebiet beträgt gemäß Bedrohungsmarker -3. Die Spieler rot und grün haben beide die Mehrheit der Mauern in diesem Gebiet (rot 2 - zwei Einfachmauern, grün 2 - eine Einfachmauer und eine halbe Doppelmauer, violett 1 - eine Einfachmauer). Beide Spieler leiden daher unter den Folgen des Angriffs. Beide Spieler (rot und grün) verlieren 3 Prestigepunkte und ziehen auf der Siegpunkttafel um 3 Felder zurück.

Optionale Regeln

Variante für 2 Spieler

Das Spiel wird wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben aufgebaut. Zusätzlich werden neben der Spielfläche 12 Einfachmauern einer dritten - neutralen - Farbe bereitgelegt.

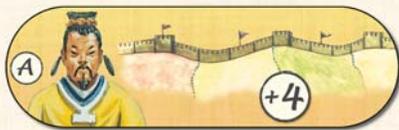
Am Ende seines eigenen Zuges **darf** ein Spieler 1 neutrale Einfachmauer setzen, wobei folgende Regeln zu beachten sind:

- Hat er zwei Einfachmauern oder zwei Aktionskarten gespielt, darf er die neutrale Mauer nicht in eine dritte Provinz stellen. Er muss eine der beiden Provinzen wählen, in welche er die Mauern oder Karten gespielt hat.
- Hat er eine Einfachmauer und eine Aktionskarte in eine Provinz gespielt, darf er die neutrale Mauer **nicht** in dieselbe Provinz stellen.
- Hat er eine Doppelmauer oder einen Turm in eine Provinz gespielt, darf er die neutrale Mauer **nicht** in dieselbe Provinz stellen.

Achtung! In der ersten Spielrunde darf der erste Spieler nur 1 eigene Einfachmauer setzen.

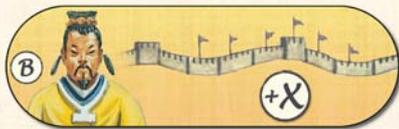
Ereigniskarten

Diese Karten erlauben neue Strategien und Möglichkeiten, Prestigepunkte zu bekommen. Es gibt 4 Ereigniskarten, von denen die Spieler zu Spielbeginn maximal 2 auswählen. Die ausgewählten Karten werden für alle Spieler gut sichtbar neben die Spielfläche gelegt. Nun wird die Partie nach den üblichen Regeln gespielt. Die Ereigniskarten werden (mit Ausnahme der Karte „Beobachter“) am Spielende ausgewertet, nachdem die Minuspunkte aus den mongolischen Gebieten verteilt worden sind.



(A) Karte „Diplomatie“

Der Spieler, der mit seinen unzerstörten Mauern (inkl. Turm und Doppelmauer) in den meisten chinesischen Provinzen vertreten ist, bekommt 4 Prestigepunkte. Bei Gleichstand bekommen alle diese Spieler 4 Punkte.



(B) Karte „Dominanz“

Der Spieler, der die längste zusammenhängende Reihe von eigenen, unzerstörten Mauern (einschließlich Turm und Doppelmauer, die wie 2 Einfachmauern zählt) errichtet hat, bekommt dafür so viele Prestigepunkte, wie diese Mauer lang ist. Zerstörte Mauern zählen nicht zu dieser Reihe.



(C) Karte „Kaiserliche Prämie“

Die Spieler bekommen für jede nicht verwendete Aktionskarte 2 Prestigepunkte.



(D) Karte „Beobachter“

Wird ein Bauplatz der Großen Mauer besetzt, wird der Bedrohungsmarker des angrenzenden mongolischen Gebiets aufgedeckt, so dass ihn von nun an alle Spieler sehen können.

CREDITS

Autor: **Walter Obert**

Illustrationen: **Giuseppe Rava**

Übersetzung: **Jost Schwider**

Dank an: **Alle, die an den Spieltests teilgenommen haben.**

An Andrea "Sargon" Cupido, Luca Iennaco, Ciaci, Giorgia Pandolfo, Maura Mattio, Serena e Giulia Obert, Richard Doni, Morsac, Gf Buccoliero, Marco Avarone, Marco Broglia, Gianni Cottogni, Maghi Guerrieri e Menestrelli, La Torre Nera, Club Tre Emme, GiocaTorino und IDG-www.inventoridigiochi.it.

Copyright © 2005-2007 TENKIGAMES SrlU

Copyright © 2008 HUCH & friends

www.huchandfriends.de

www.tenkigames.com

TENKIGAMES™ and Chang Cheng™ are
Registered TENKIGAMES SrlU Trademarks
All rights Reserved



Autor:
Walter Obert



HUCH & friends
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Copyright © 2008 HUCH & friends
Copyright © 2005-2007 TENKIGAMES SrlU
TENKIGAMES™ e CHANG CHENG™ are trademarks of TENKIGAMES SrlU
www.tenkigames.com
All Right Reserved

TG0060-RULES