

REINER KNIZIA

CHINESISCHE MAUER

SPIELREGEL



1



CHINESISCHE MAUER

Ein Streit um wertvolle Bauabschnitte für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Das erste chinesische Kaiserreich im 3. Jahrhundert vor Christus. Kaiser „Qin Shi Huang Di“ befiehlt den Bau der großen „Chinesischen Mauer“, die China vor den Völkern des Nordens schützen soll. Die Spieler übernehmen die Rolle regionaler Fürsten, die durch ihre Beiträge zum Bau der Mauer um die Gunst des Kaisers wetteifern.

Spielmaterial

100 Karten

(5 verschiedenfarbige Kartensätze mit je 20 Karten)

**36 Ruhmeskärtchen mit unterschiedlichen
Ruhmeswerten**

(2x1, 6x2, 7x3, 7x4, 8x5, 4x7, 2x8 Ruhmespunkte)



Spielziel

Es liegen mehrere Paare von Ruhmeskärtchen aus. Sie sind die kaiserliche Belohnung für den Bau der einzelnen Mauerabschnitte. Neben jedem Paar errichten die Spieler mit ihren Karten die Mauer. Sobald ein Spieler zu einem solchen Bauabschnitt mehr beigetragen hat (Summe der Kartenwerte) als jeder andere Spieler, erhält er eines der Kärtchen. Es gewinnt, wer die meisten Ruhmespunkte sammeln kann.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel lösen Sie bitte vorsichtig die Ruhmeskärtchen aus dem Rahmen. Die Ruhmeskärtchen werden gemischt und

verdeckt bereitgelegt. Abhängig von der Spielerzahl wird mit der folgenden Anzahl an Bauabschnitten gespielt:

2 Spieler: 2 Bauabschnitte

3 Spieler: 3 Bauabschnitte

4 – 5 Spieler: 4 Bauabschnitte

Für jeden Bauabschnitt werden zwei Ruhmeskärtchen aufgedeckt und so ausgelegt, dass rechts davon Platz zum Ablegen der Karten ist (siehe auch Abbildung zum Spielverlauf).

Jeder Spieler erhält einen Kartensatz seiner Farbe, den er mischt und verdeckt vor sich ablegt. Jeder Spieler zieht **fünf Karten** vom eigenen Stapel und nimmt diese auf die Hand.

Bei zwei Spielern gilt als Sonderregel, dass jedes Paar, dessen zwei Ruhmeswerte gleich hoch sind, zurück in die Schachtel gelegt und dafür ein neues Paar von Ruhmesplättchen aufgedeckt wird.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, führt folgende drei Aktionen aus:

Erste Aktion

Der Spieler prüft zunächst, ob er in einem Bauabschnitt mehr Punkte hat als die ande-

ren Spieler (siehe Wertung).

Zweite Aktion

Der Spieler muss sich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Eine einzelne Karte oder mehrere identische Karten aus der Hand offen an einen beliebigen Bauabschnitt anlegen**

Beispiel einer typischen Spielsituation bei drei Spielern:


(siehe auch „Die einzelnen Karten und ihre Bedeutung“)



Rot = 3
Grün = 2



Blau = 3
Grün = 3
Rot = 2



b) Eine Karte vom eigenen Nachziehstapel nachziehen

Dritte Aktion

Der Spieler muss sich wieder für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden (wie bei der zweiten Aktion).

Karten werden immer ganz rechts an den bestehenden Bauabschnitt angelegt.

Wertung

In jedem Bauabschnitt, in dem ein Spieler **zu Beginn seines Zuges** mehr Punkte als jeder andere Spieler hat, erhält er eines der Ruhmeskärtchen wie folgt:

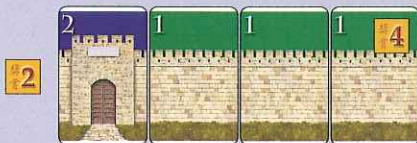
■ Sind noch zwei Ruhmeskärtchen vorhanden, muss der Spieler eines der beiden

wählen. Er legt es offen auf eine seiner Karten im Bauabschnitt.

- Liegt bereits eines der beiden Ruhmeskärtchen auf einer Karte, nimmt der Spieler das übrig gebliebene und legt es verdeckt vor sich ab. Das Ruhmeskärtchen, das bereits auf einer Karte liegt, geht an den Besitzer dieser Karte. Er legt es ebenfalls verdeckt vor sich ab. Die ausliegenden Karten des Bauabschnitts werden in die Schachtel gelegt. Es werden zwei neue Ruhmeskärtchen aufgedeckt. Im Spiel zu zweit werden Ruhmeskärtchen mit gleichen Werten beiseite gelegt und durch zwei neue ersetzt. Sind keine neuen Ruhmeskärtchen mehr vorhanden, wird mit einem Bauabschnitt weniger weitergespielt.

Achtung: Hat ein Spieler bereits ein Ruhmeskärtchen auf einer seiner Karten liegen, wird der Gesamtwert seiner in diesem Bauabschnitt ausliegenden Karten um die Ruhmespunkte des Kärtchens vermindert.

Beispiel des Punktestandes nach einer Wertung



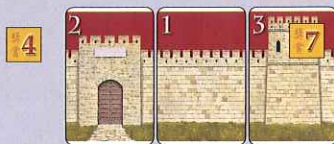
Grün: $3-4 = -1$ Blau = 2

Anmerkung: Es ist möglich, dass ein Spieler beide Ruhmeskärtchen eines Bauabschnitts gewinnt. Er gewinnt das zweite Ruhmeskärtchen, wenn er trotz Abzug des ersten Ruhmeskärtchens zu Beginn seines Zuges mehr Punkte als jeder andere Spieler in diesem Mauerabschnitt hat.

Hat kein anderer Spieler eine Karte in den jeweiligen Bauabschnitt gespielt, gewinnt der Spieler in seinem folgenden Zug auch

das zweite Ruhmeskärtchen, selbst wenn er nur negative Punkte nach Abzug des ersten Ruhmeskärtchens hat.

Beispiel einer Wertung für das zweite Ruhmeskärtchen



Rot gesamt: $2+1+3-7 = -1$

Kommt Rot an die Reihe und hat kein anderer Spieler hier eine Karte gelegt, erhält Rot auch das zweite Ruhmeskärtchen.



Spielende

Das Spiel kann wie folgt enden:

- a) Wird bei einer Wertung das letzte im Spiel ausliegende Ruhmeskärtchen gewonnen, endet das Spiel sofort. Es werden keine abschließenden Runden mehr durchgeführt.
- b) Sobald ein **Spieler seinen kompletten Kartensatz ausgespielt** hat, beginnt die letzte Runde. Die anderen Spieler kommen dann noch einmal an die Reihe.

Ist der Spieler wieder an der Reihe, der keine Karten mehr hat, darf kein Spieler mehr Karten ablegen.

Das Spiel geht allerdings reihum weiter, so dass die Spieler noch Wertungen durchführen können. Es wird so lange reihum gewertet, bis keine Wertung mehr durchzuführen ist, weil alle Ruhmeskärtchen vergeben sind oder nur noch Mauerabschnitte ausliegen,

bei denen die Spieler gleich viele Punkte haben (Pattsituationen).

Anmerkung: Die Wertung wird dabei wie bei einer normalen Spielrunde durchgeführt. Ein Spieler legt das erste Ruhmeskärtchen zunächst wieder auf eine seiner Karten. In diesem Bauabschnitt wird dieser Ruhmeswert bei der Wertung der folgenden Spieler von seinen ausliegenden Karten abgezogen. Erst wenn ein nachfolgender Spieler das zweite Ruhmeskärtchen gewinnt, erhält auch der erste Spieler sein Ruhmeskärtchen.

Die verdeckt vor den Spielern liegenden Ruhmeskärtchen werden nun umgedreht. Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt. Ruhmeskärtchen, die noch aufgrund von Pattsituationen auf Karten liegen, zählen nicht zum Endergebnis.

Die einzelnen Karten und ihre Bedeutung

Jeder Spieler hat einen Satz folgender
20 Karten:



7 Mauern:

jede Mauerkarte zählt
1 Punkt



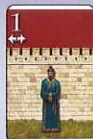
3 Tore:

jedes Tor zählt
2 Punkte



1 Wachtturm:

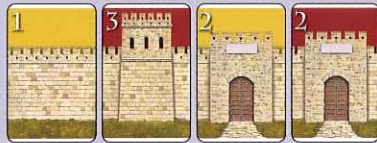
der Wachtturm zählt
3 Punkte



1 Adliger:

Der Adlige reduziert andere Karten
auf den Wert 1. Der Adlige zählt **1
Punkt**. Liegt ein Adliger in einem
Bauabschnitt, **zählt jede andere
Karte** in diesem Abschnitt auch nur noch **1
Punkt**. Dabei ist es egal, welchen Wert die
Karte zuvor hatte oder welchem Spieler sie
gehört. Auch Karten, die rechts vom Adligen
gelegt werden zählen nur 1 Punkt.

Beispiel einer Wertung mit einem Adligen



Rot: $3+2=5$ Gelb: $1+2=3$



Rot: $1+1=2$ Gelb: $1+1+1=3$



5 Kämpfer:

Die Kämpfer sind besonders in der Gruppe stark.

Der **Wert eines einzelnen Kämpfers erhöht sich um die Anzahl der Kämpfer** der eigenen Farbe, **die** im selben Bauabschnitt **links von ihm liegen**. Der erste Kämpfer in einem Bauabschnitt zählt also 1 Punkt, der zweite zählt 2 Punkte, der dritte 3 Punkte, der vierte 4 Punkte und der fünfte Kämpfer zählt 5 Punkte. Der Gesamtwert aller Kämpfer einer Farbe in einem Bauabschnitt steigert sich also:

Anzahl der Kämpfer	1	2	3	4	5
Gesamtwert der Kämpfer	1	3	6	10	15

Beispiel einer Wertung mit Kämpfern



Gelb: 3+1=4 **Braun:** 1+2+3=6



2 Reiter:

Die Reiter sind besonders flexibel und schnell.

Jeder Reiter zählt **2 Punkte**. Das Legen von Reitern **kostet keine Aktion**. Reiter dürfen also zusätzlich gelegt werden. Sie dürfen erst nach Ende der ersten Aktion (Wertung) gespielt werden. Reiter müssen vor der dritten Aktion gelegt werden, um das eindeutige Ende eines Spielzuges sicherzustellen.



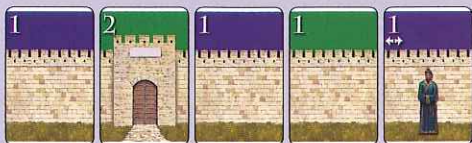
1 Drache:

Der Drache kann andere Karten verdecken.

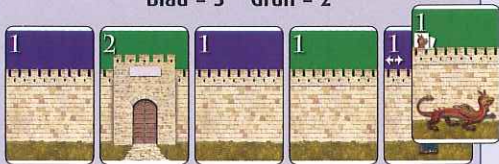
Der Drache zählt **1 Punkt**. Er kann wie üblich rechts an einen Bauabschnitt angelegt werden, darf aber auch **auf jede beliebige Karte gelegt werden**. Die unter einem Drachen liegenden Karten zählen nicht mehr. Auch ihre Wirkung auf den Wert anderer Karten erlischt. Der Drache darf auf jede beliebige Karte

gelegt werden, auch auf andere Drachen.
Ausnahme: Der Drache darf nicht auf eine Karte gelegt werden, auf der ein Ruhmeskärtchen liegt (siehe Wertung).

Beispiel einer Wertung mit einem Drachen



Blau = 3 Grün = 2



Blau = 2 Grün = 4

Dank

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern. Insbesondere gilt der Dank des Autors Chris Dearlove, Ross Inglis und Kevin Jacklin.

Illustration: Ted Nasmith

Grafik: nick.whyles@latitude.org.uk

Koordination und Bearbeitung:
Robert Hyde & Markus Reichert

Art.-Nr.: 690588

© 2006 Sophisticated Games

© 2006 KOSMOS Verlag,

Postfach 106011, D-70049 Stuttgart

Tel: +49(0)711-2191-0 Fax: +49(0)711-2191-422

E-Mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL