

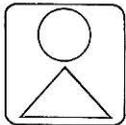
Shogun

Brettspiel für 2 Personen
Ravensburger® Spiele Nr. 604 5 120 6

Der Name dieses Spiels stammt aus Japan. Vom Mittelalter bis ins 19. Jahrhundert war der Shogun (sprich Schogun), der kaiserliche Feldherr, die beherrschende Figur in der japanischen Politik, mächtiger noch als der Kaiser.

Inhalt

1 Spielbrett
7 weiße und 7 rote Spielsteine
1 weißer und 1 roter Shogun-Stein



Spielstein



Shogun

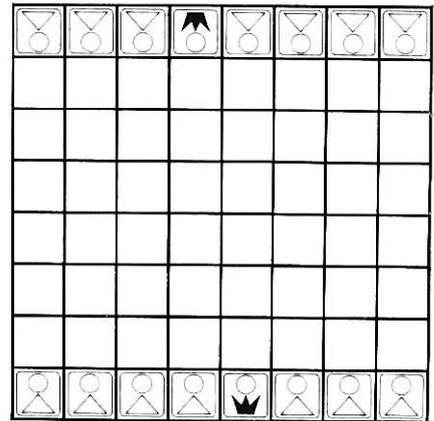
Ziel des Spiels

Bei Shogun geht es darum, die Hauptfigur, den Shogun, des Gegenspielers zu besiegen, oder seine Spielsteine so zu schlagen, daß nur noch der Shogun und ein weiterer Stein übrig bleiben.

Durch das Ziehen der Spielsteine versucht man zwei Aufgaben zu erfüllen: gegnerische Steine zu schlagen und zugleich die eigenen zu schützen.

Spielvorbereitung

Ein Spieler erhält alle roten Spielsteine und der Gegner alle weißen. Die folgende Abbildung zeigt die Aufstellung:



Der Shogun kommt auf das vierte Feld von rechts. Alle übrigen Steine können in beliebiger Reihenfolge stehen. Die Pfeilspitzen und die Zacken der Krone müssen zur gegnerischen Seite zeigen.

Spielverlauf

Die Spieler einigen sich wer beginnt. Man zieht abwechselnd jeweils mit einem Spielstein.

Ziehen der Spielsteine: Die Zahl, die im Spielstein sichtbar ist, zeigt an, wie viele Felder dieser Stein ziehen **muß**. Beim Shogun erscheinen nur die Zahlen 1 und 2. Bei den übrigen Steinen reichen die Zahlen von 1–4.

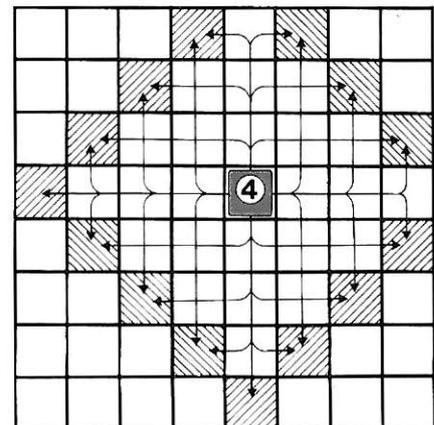
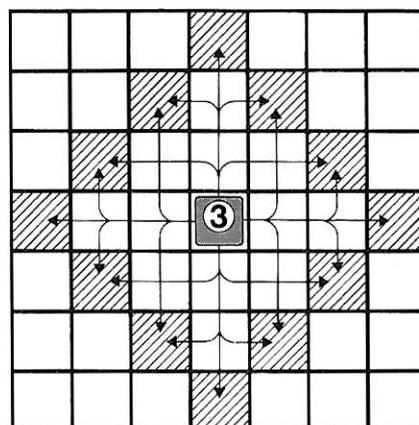
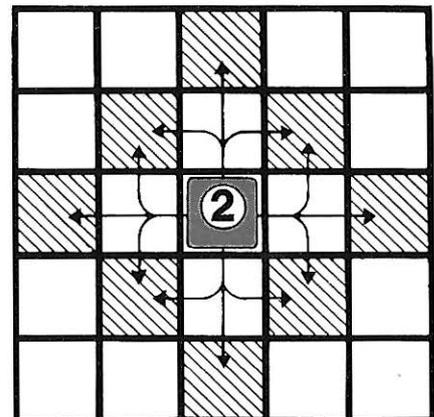
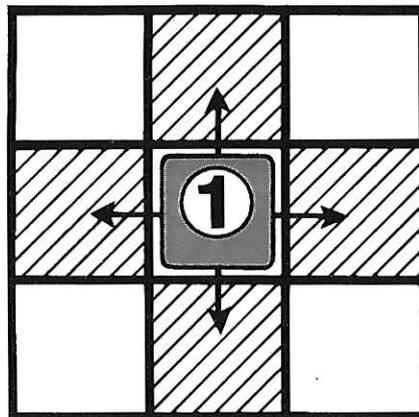
Während die Spielsteine über das Brett geführt werden, ändert sich automatisch die Zahlenanzeige. Für den Zug gilt nur die **vor** dem Aufnehmen des Spielsteines angezeigte Zahl. Wenn der Zug beendet ist, erscheint die Zahl, die für den nächsten Zug gilt. Es kann wieder die gleiche Zahl sein.

Die Spielsteine dürfen nur waagrecht und senkrecht gezogen werden, nicht schräg. Bei jedem Zug darf man nur **einmal** rechtwinklig abbiegen. Die Steine werden so bewegt, daß die Pfeile bzw. die Zacken der Krone immer zur gegnerischen Seite weisen. Die Spielsteine dürfen nicht gedreht werden. In den nebenstehenden Abbildungen werden alle für die Zahlen 1–4 möglichen Züge gezeigt.

Man darf keinen Spielstein überspringen.

Innerhalb eines Zuges darf man nicht vorwärts **und** rückwärts ziehen.

Ein ausgeführter Zug kann nicht mehr zurückgenommen werden.



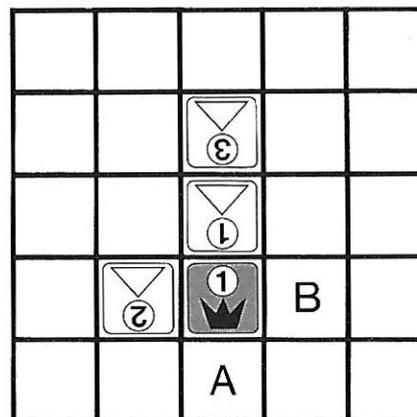
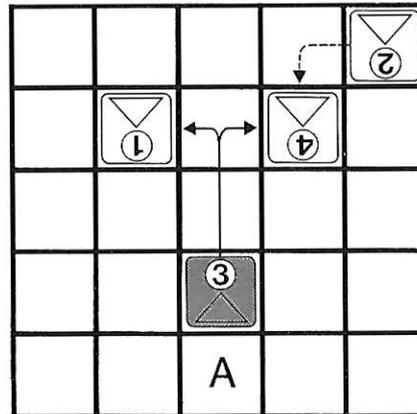
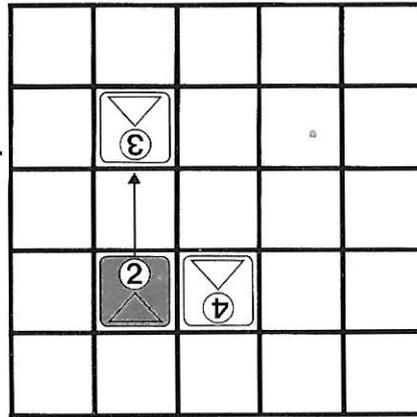
Schlagen: Jeder Spielstein kann jeden gegnerischen Spielstein schlagen, indem er bei Ende des Zuges dessen Feld besetzt. Der geschlagene Stein wird aus dem Spiel genommen. Siehe Beispiele 1 und 2. Ausnahme dabei ist der Shogun: Er kann schlagen, darf aber nicht geschlagen werden.

Wenn der gegnerische Shogun geschlagen werden könnte, so muß dies mit »Shogun!« angesagt werden. Der Gegenspieler muß dann versuchen,

- seinen Shogun auf ein nicht bedrohtes Feld zu bringen
- oder
- den Shogun zu schützen, indem er den drohenden Stein schlägt
- oder
- einen Stein zwischen die Bedrohung und den Shogun zu setzen.

Ebenso muß man den Gegenspieler darauf hinweisen, wenn er selbst seinen Shogun aus Versehen in eine solche bedrohte Lage bringt. Der Gegenspieler muß dann ausnahmsweise diesen Zug zurücknehmen und einen anderen Zug ausführen. (Mit einem solchen regelwidrigen Zug darf man auch nicht das Spiel beenden.)

Ende des Spiels: Wenn der Shogun keine Zugmöglichkeit mehr hat, so ist dieser besiegt und das Spiel ist damit zu Ende. Siehe Beispiel 3. Das Spiel ist auch dann beendet, wenn ein Spieler nur noch zwei Spielsteine besitzt, nämlich den Shogun und einen weiteren Stein.



Beispiele

1. Hier kann der Spielstein mit der Zahl 2 zwei Felder vorwärts ziehen, um so den Stein mit der Zahl 3 zu schlagen. Ist aber der Gegenspieler an der Reihe, so sollte er den Spielstein mit der Zahl 3 in Sicherheit bringen.
2. Hier sollte der Spielstein mit der Zahl 3 zwei Felder vorwärts und ein Feld nach links gezogen werden, um so den Stein mit der Zahl 1 zu schlagen. Er könnte auch den Stein mit der Zahl 4 schlagen. Im Gegenzug würde er dann aber von dem Spielstein mit der Zahl 2 geschlagen.
3. In dieser Situation könnte der Shogun den gegnerischen Spielstein mit der Zahl 1 schlagen. Er würde dann aber im Gegenzug von dem Stein mit der Zahl 2 geschlagen werden. Der Shogun könnte auch den gegnerischen Stein mit der Zahl 2 schlagen. Er würde dann aber von dem Stein mit der Zahl 3 geschlagen werden. Auch auf den Feldern A und B wäre der Shogun bedroht. Da dem Shogun keine Zugmöglichkeit bleibt, ist er besiegt.

Nach mehreren Partien kann das Brett um 90 Grad gedreht werden. Dadurch ändert sich der Einfluß auf die Zahlen der Spielsteine.