

REINER KNIZIA

CHINESE MAUER

KOSMOS[®]

**SPANNENDES
LAUERN & MAUERN**

Chinesische Mauer
Een strijd om de meest waardevolle bouwplaatsen.

Kosmos, 2006

Reiner KNIZIA

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten



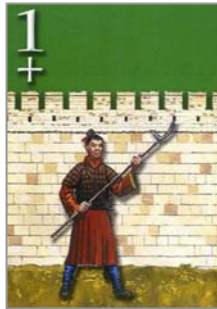
Spelmateriaal

100 kaarten

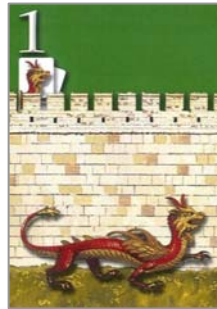
Er zijn 5 kaartensets, telkens bestaande uit 20 kaarten, in vijf verschillende kleuren.



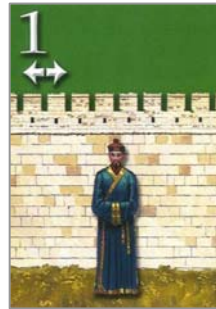
7x



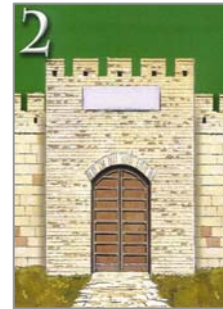
5x



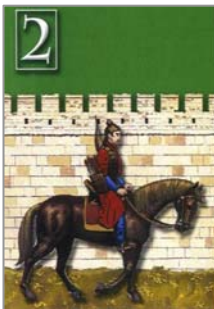
1x



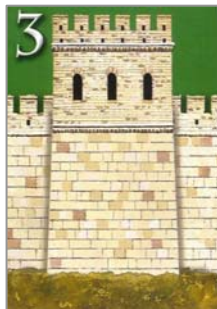
1x



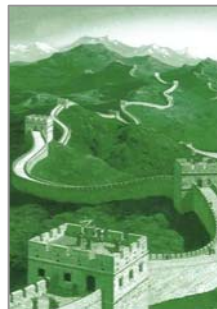
3x



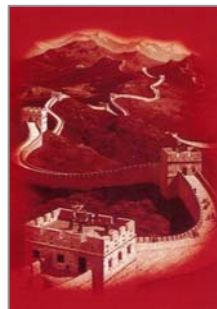
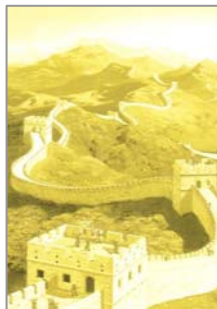
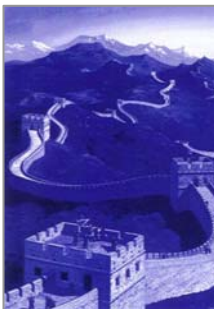
2x



1x



achterkant



36 roemfiches met verschillende waarden:



2x



6x



7x



7x



8x



4x



2x



achterkant

Doel van het spel

Meerdere paren van roemfiches liggen klaar. Deze fiches vormen de keizerlijke beloning voor de bouw van de afzonderlijke muuronderdelen.

Naast elk paar roemfiches (de bouwplaatsen) bouwen de spelers, met de hulp van hun kaarten, de muur. Zodra een speler bij een bepaald bouwonderdeel meer heeft bijgedragen als elke andere speler (de som van de kaartenwaarde), ontvangt hij één van de roemfiches.

De speler die de meeste roemfiches kan verzamelen, wint het spel.

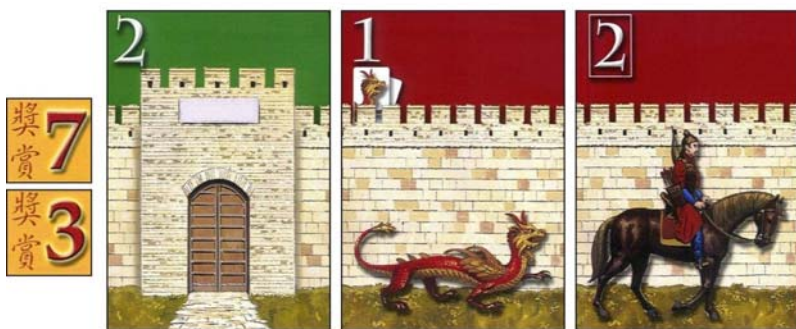
Spelvoorbereiding

Voor het allereerste spel worden de roemfiches zeer voorzichtig uit het stanskarton gedrukt. De roemfiches worden verdekt zeer grondig gemixt en klaargelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers wordt met het volgende aantal bouwplaatsen gespeeld:

- ⇒ **2 spelers:** 2 bouwplaatsen
- ⇒ **3 spelers:** 3 bouwplaatsen
- ⇒ **4 - 5 spelers:** 4 bouwplaatsen

Voor elke bouwplaats worden twee roemfiches blootgelegd en de fiches worden zo geplaatst dat aan de rechterkant ervan plaats is om kaarten af te leggen (zie afbeelding).



Iedere speler ontvangt een kaartenset van zijn kleur. Deze kaartenset wordt grondig gemixt en hij legt daarna de gemixte kaartenset verdekt voor zich neer.

Iedere speler trekt vervolgens **vijf kaarten** van de eigen stapel en neemt deze kaarten in de hand.

Opmerking

In een spel met twee spelers geldt een bijzondere regel: Als het paar roemfiches dat wordt getrokken even hoog is, wordt dit paar terug in de doos gelegd en er wordt een nieuw paar roemfiches getrokken.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel, daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende **drie acties** uit:

Eerste actie

De speler gaat eerst na of hij in een bouwplaats meer punten heeft als de andere spelers (zie verder bij 'Waardering' op pagina 5).

Tweede actie

De speler moet kiezen voor één van de beide volgende mogelijkheden:

- Eén afzonderlijke kaart of meerdere identieke kaarten uit de hand open aan een willekeurige bouwplaats aanleggen.
- Eén kaart van de eigen voorraadstapel trekken.

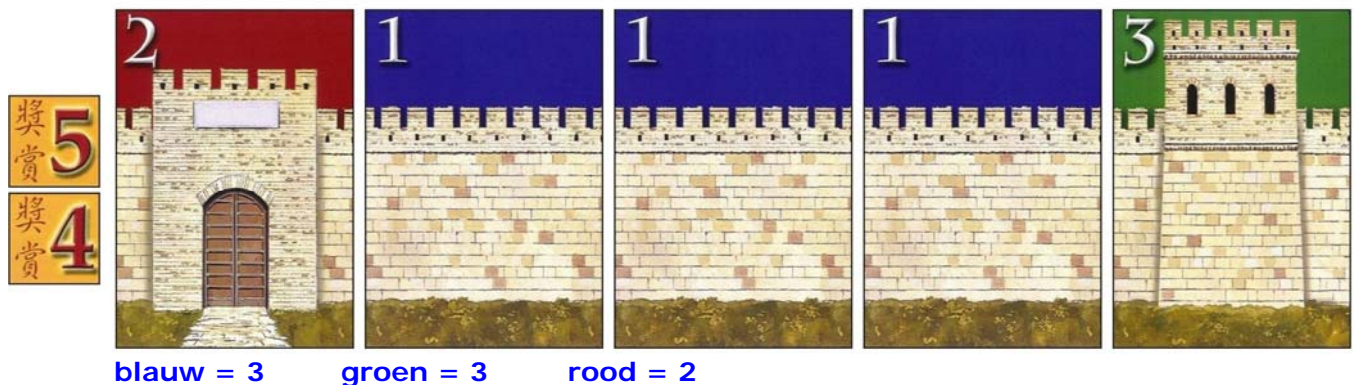
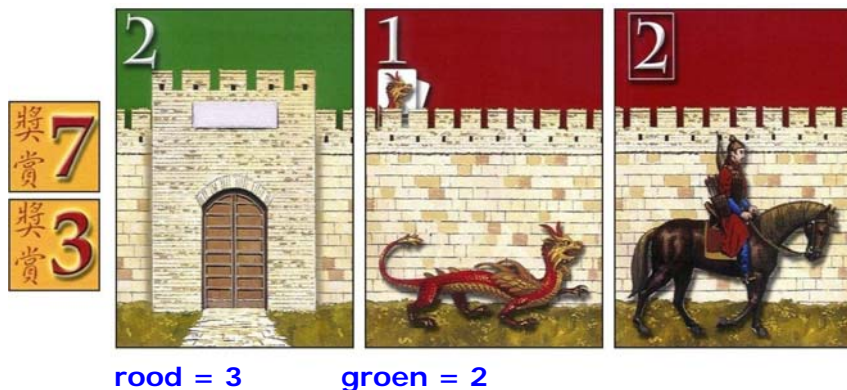
Derde actie

De speler moet opnieuw kiezen voor één van de beide mogelijkheden (zoals bij de tweede actie).

De kaarten worden steeds helemaal rechts aan de bestaande bouwplaats aangelegd.

Voorbeeld van een typische spelsituatie in een spel met drie spelers

(zie ook 'De afzonderlijke kaarten en hun betekenis' op pagina 6)



Waardering

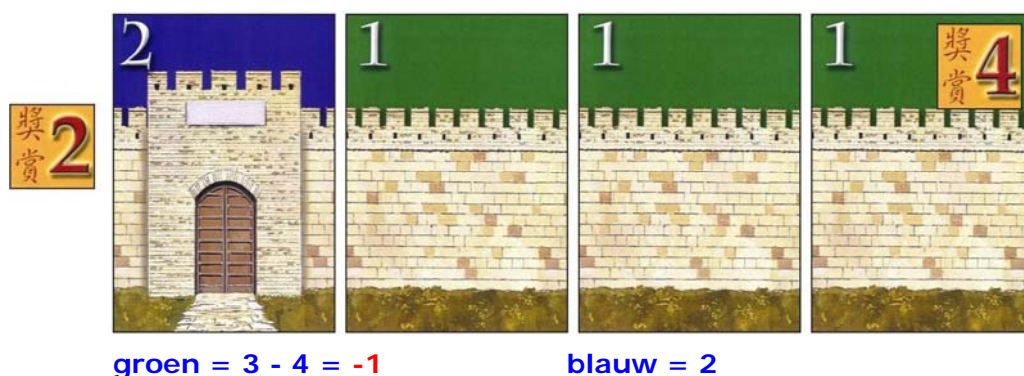
In iedere bouwplaats waarin een speler, **aan het begin van zijn speelbeurt**, meer punten heeft dan iedere andere speler, ontvangt hij één van de roemfiches op de volgende manier:

- ➔ Als er nog twee roemfiches voorhanden zijn, moet de speler één van de beide roemfiches kiezen. Hij legt deze roemfiche open op één van zijn kaarten in de bouwplaats.
- ➔ Als al één van de beide roemfiches op een kaart ligt, neemt de speler de resterende roemfiche en legt deze verdekt voor zich neer. De roemfiche die al op een kaart ligt, wordt aan de bezitter van deze kaart gegeven en hij legt deze roemfiche eveneens verdekt voor zich af. De kaarten die bij deze bouwplaats werden gespeeld, worden terug in de doos gelegd. Er worden opnieuw twee nieuwe roemfiches getrokken en blootgelegd. In een spel met twee spelers worden roemfiches met dezelfde waarde opzij gelegd en er worden twee nieuwe roemfiches getrokken. Als er geen roemfiches meer voorhanden zijn, wordt er met een bouwplaats minder verder gespeeld.

Aandacht

Als een speler al een roemfiche op één van zijn kaarten heeft afgelegd, wordt de totale waarde van zijn kaarten verminderd met de waarde van deze roemfiche.

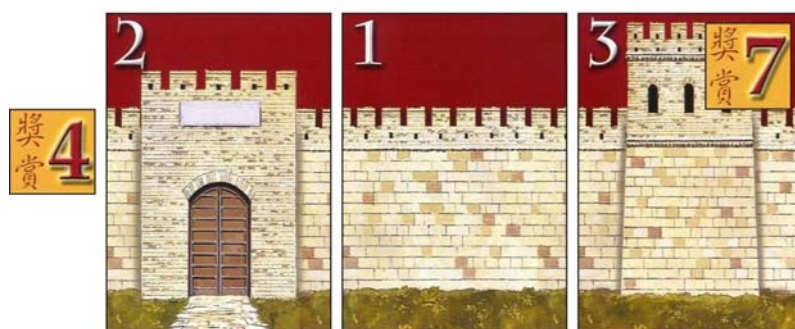
Voorbeeld van een puntenstand na een waardering



Opmerking

Het is goed mogelijk dat een speler de beide roemfiches van een bouwplaats wint. Hij wint de tweede roemfiche als hij ondanks de aftrek van zijn eerste roemfiche aan het begin van zijn speelbeurt meer punten heeft dan iedere andere speler in deze bouwplaats.

Als geen andere speler een kaart in de desbetreffende bouwplaats heeft gespeeld, wint de speler in zijn volgende beurt ook de tweede roemfiche, zelfs al heeft hij een negatief saldo na de aftrek van de eerste roemfiche.



Voorbeeld van een waardering voor de tweede roemfiche

Als rood aan de beurt komt en geen enkele andere speler heeft in deze bouwplaats een kaart afgelegd, ontvangt rood ook de tweede roemfiche.

Einde van het spel

Het spel kan als volgt eindigen:

- a. Als bij een waardering de laatste blootgelegde roemfiche wordt gewonnen, eindigt het spel onmiddellijk. Er worden geen afsluitende rondes meer gespeeld.
- b. Zodra een speler zijn complete kaartenset heeft uitgespeeld, begint de laatste ronde. De andere spelers komen dan nog éénmaal aan de beurt. Als de speler, die geen kaarten meer heeft, opnieuw aan de beurt komt, mag geen enkele speler nog kaarten afleggen. Het spel gaat gewoon om de beurt verder zodat de waarderingen nog kunnen worden uitgevoerd. Er wordt zolang verder gespeeld tot geen enkele waardering meer kan worden doorgevoerd omdat ofwel alle roemfiches zijn verdeeld ofwel omdat er enkel nog bouwplaatsen zijn waarbij de spelers evenveel punten hebben (patsituatie).

Opmerking

De waardering wordt zoals bij een normale speelronde doorgevoerd. Een speler legt om te beginnen de eerste roemfiche op één van zijn kaarten. In deze bouwplaats wordt de waarde van deze roemfiche van het kaartentotaal afgetrokken. Pas nadat een andere (of dezelfde) speler de tweede roemfiche ontvangt, ontvangt ook de eerste speler zijn roemfiche.

De roemfiches die verdekt voor de spelers liggen, worden nu omgedraaid. De speler met de meeste roemfiches wint het spel.

Roemfiches die nog op grond van patsituaties op kaarten liggen, worden niet meegeteld.

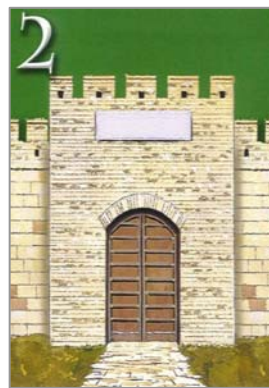
De afzonderlijke kaarten en hun betekenis

Iedere speler bezit een set van 20 kaarten.



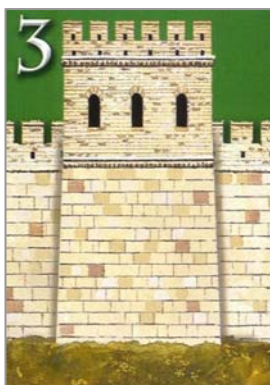
7 muren

Elke muur telt voor **1 punt**.



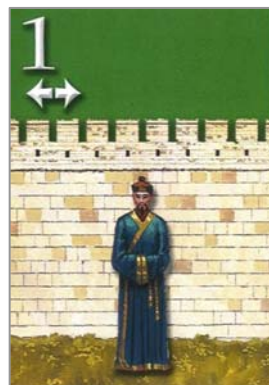
3 poorten

Elke poort telt voor **2 punten**.



1 wachttoren

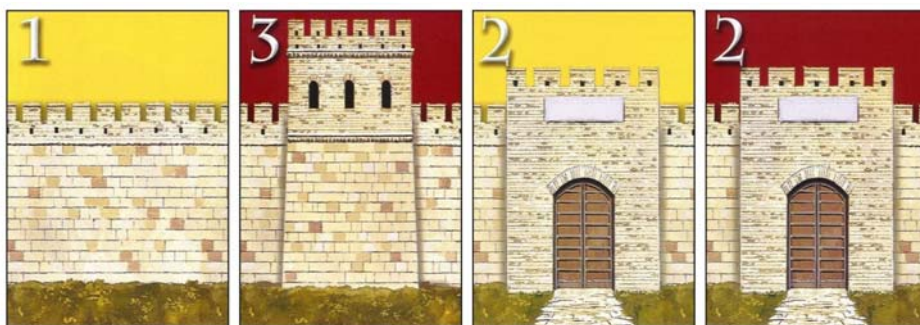
De wachttoren telt voor **3 punten**.



1 edele

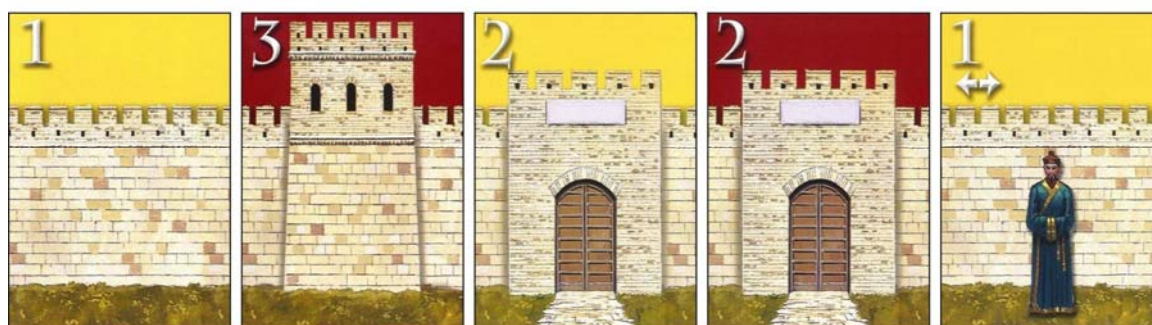
De edele reduceert de andere kaarten tot de waarde 1. De edele telt voor **1 punt**. Als er een edele in een bouwplaats ligt, telt **iedere andere kaart** in deze bouwplaats ook maar voor **1 punt**. Daarbij speelt het geen rol welke waarde de kaart daarvoor had of welke speler deze kaart speelde. Ook nieuwe kaarten die rechts van de edele worden afgelegd tellen maar voor 1 punt.

Voorbeeld van een waardering met een edele



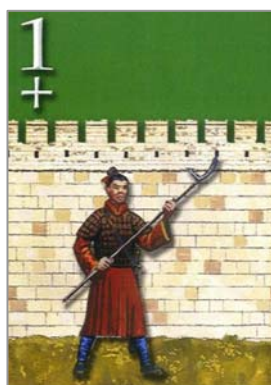
rood: $3 + 2 = 5$

geel: $1 + 2 = 3$



rood: $1 + 1 = 2$

geel: $1 + 1 + 1 = 3$



5 strijders

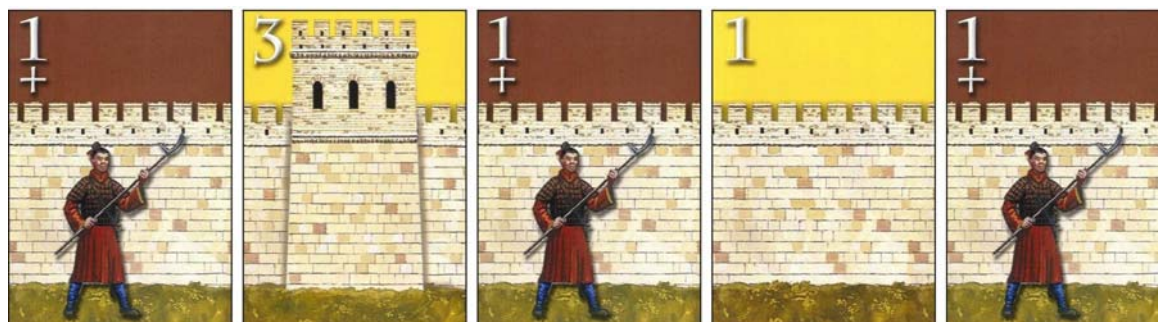
De strijders zijn bijzonder sterk als ze in groep optreden.

De waarde van een afzonderlijke strijder verhoogt **in verhouding tot** het aantal strijders van de eigen kleur die in dezelfde bouwplaats links van hem liggen.

De eerste strijder telt voor 1 punt, de tweede strijder telt voor 2 punten, de derde strijder telt voor 3 punten, de vierde telt voor 4 punten en de vijfde telt voor 5 punten. De totale waarde van alle strijders in eenzelfde kleur in één bouwplaats verhoogt op de volgende manier:

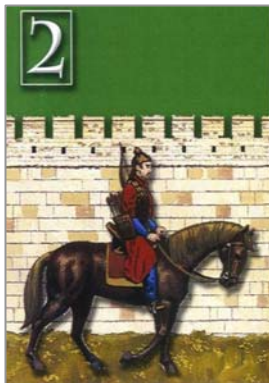
aantal strijders	1	2	3	4	5
totaalwaarde van de strijders	1	3	6	10	15

Voorbeeld van een waardering met een strijder



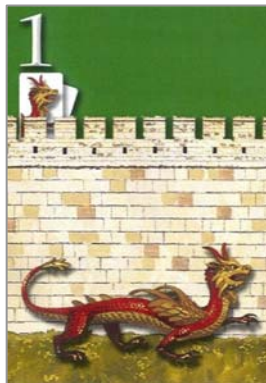
geel: $3 + 1 = 4$

bruin: $1 + 2 + 3 = 6$



2 ruiters

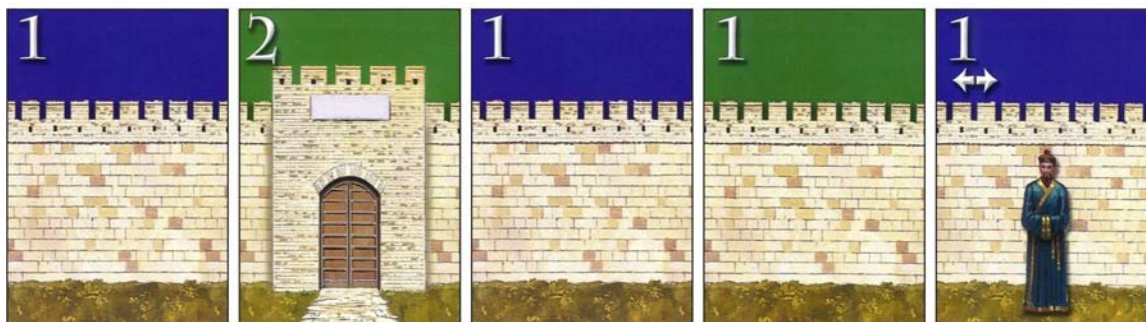
De ruiters zijn bijzonder flexibel en zeer snel. Iedere ruiters telt voor **2 punten**. Het plaatsen van een ruiters kost geen actie. Ruiters mogen dus als extra worden gelegd. Zij mogen pas aan het einde van de eerste actie (waardering) of aan het begin of einde van de tweede actie worden gespeeld. Ruiters moeten vóór de derde actie worden gelegd om duidelijk te maken wanneer een speelbeurt eindigt.



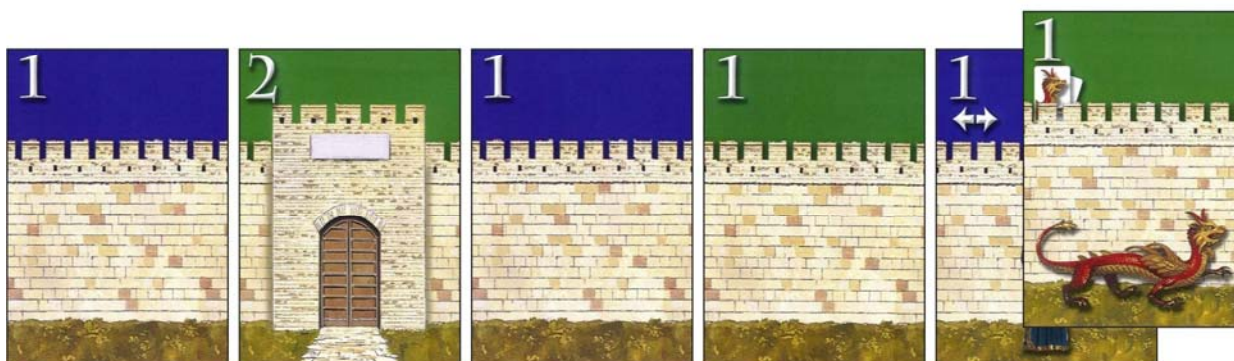
1 draak

De draak kan andere kaarten bedekken. De draak telt voor **1 punt**. Hij kan, zoals normaal, rechts aan een bouwplaats worden gelegd, maar hij mag ook op elke willekeurige kaart worden gelegd. De kaarten die onder de draak liggen, tellen niet meer mee en verliezen uiteraard ook hun werking op de waarde van andere kaarten. De draak mag op iedere kaart naar keuze worden gelegd, ook op andere draken. **Uitzondering:** De draak mag niet worden gelegd op een kaart waarop een roemfiche ligt (zie waardering).

Voorbeeld van een waardering met een draak



blauw = 3 groen = 2



blauw = 2 groen = 4

Dank

De auteur en de uitgever danken alle testspelers en lezers van het spelreglement. In het bijzonder gaat de dank van de auteur naar Chris Dearlove, Ross Inglis en Kevin Jacklin.

30 juli 2006