

CHINA MOON

Ein taktisches Rennspiel für drei bis fünf Spieler ab 12 Jahren,
Spieldauer ca. 30 Minuten
von Bruno Faidutti

Es war einmal vor langer Zeit im fernen China ein Mandarin-Enterich, der sehr traurig war. Er wusste kein Geschenk für seine Auserwählte und trieb schluchzend auf einem Teich. In einer Vollmondnacht wurden die Frösche auf ihn aufmerksam. Sie sahen ihn vorbeihüpfen und wunderten sich über seine Traurigkeit. "Hübscher Erpel, warum weinst Du?" "Ich bin sehr traurig", antwortete er, "weil ich verliebt bin, aber ich nicht weiß, welches Geschenk ich meiner Schönen machen soll, um ihr meine Liebe zu gestehen." "Warum nicht ein schöner Strauss Seerosen?" schlugen die Frösche vor. "Wir werden Dir helfen." Die kleinen Frösche bildeten Mannschaften und verbrachten den Rest der Nacht damit, im Teich die schönsten Seerosen auszuwählen, jede ausgesucht um für die Liebe des Mandarin-Enterich den schönsten Blumenstrauß in ganz China zu binden.

Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 15 Frösche, je drei pro Spieler
- 17 Seerosen, je fünf in Gelb, Rosa, Weiß, je eine in Schwarz und Blau
- Die vorliegenden Regeln

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt drei Spielsteine Frösche der entsprechenden Farbe und setzt diese auf das Startfeld.
- 3 Seerosen, je eine in Rosa, Weiß und Gelb, werden zufällig auf die drei nummerierten Plätze 1, 2, 3 des Zielfeldes gelegt. Die blaue Seerose wird auf den Platz Nummer 4 des Zielfeldes gelegt.
- Die schwarze Seerose wird auf das letzte (schwarze) Seerosenfeld der Rennstrecke gelegt.
- Die verbliebenen Seerosen in Rosa, Weiß und Gelb (vier von jeder Farbe) werden zufällig auf die freien 12 Seerosenfelder verteilt.



Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt, nacheinander drei Froschspielsteine seiner Wahl unter Beachtung der nachfolgenden Regel zu versetzen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Versetzen der Frösche

In seinem Spielzug muss ein Spieler zwangsläufig drei unterschiedliche Frösche nacheinander versetzen:

- Er kann seine eigenen Frösche versetzen, aber auch diejenigen seiner Mitspieler.
- Unter den drei versetzten Fröschen, muss sich wenigstens ein fremder Frosch befinden.
 1. Der Spieler, der am Zug ist, versetzt den ersten Frosch seiner Wahl um 2 Felder. Auf einem Feld kann sich immer nur 1 Frosch befinden. Beim Versetzen der Frösche werden durch andere Frösche besetzte Felder nicht mitgezählt, d.h. sie werden einfach übersprungen. Wenn ein Frosch nur um ein Feld versetzt wird, kann dies bedeuten, dass er ein oder mehrere Felder überspringt, bis er in dem ersten freien Feld landet.

2. Danach versetzt der Spieler einen anderen Frosch seiner Wahl nach den selben Regeln um zwei Felder.
3. Anschließend versetzt der Spieler einen dritten Frosch seiner Wahl nach den selben Regeln um zwei Felder.

Die Frösche werden nacheinander versetzt und besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt.

Frösche können nur vorwärts versetzt werden, niemals rückwärts.

Spezielle Spielfelder



Seerosenfelder

Sobald ein Frosch seine Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem sich eine Seerose befindet (einschließlich der schwarzen Seerose), erhält der Besitzer des Froschs (der nicht notwendigerweise der Spieler ist, der diesen Frosch bewegt hat) diese Seerose und legt sie offen vor sich hin.



Froschfeld

Sobald ein Frosch seine Bewegung auf einem Froschfeld beendet, muss der Besitzer des Frosches (der nicht notwendigerweise der Spieler ist, der diesen Frosch bewegt hat) eine seiner Seerosen einem anderen Spieler seiner Wahl geben und nimmt im Austausch von diesem Spieler eine Seerose seiner Wahl, jedoch von unterschiedlicher Farbe. Der Besitzer des Froschs entscheidet darüber, wie getauscht wird. Der Tausch ist nicht freiwillig, sondern muss durchgeführt werden. Der Austausch wird allerdings ersatzlos gestrichen, wenn nur ein Spieler Seerosen besitzt.



Tatkraftfeld

Sobald ein Frosch seine Bewegung auf einem Tatkraftfeld beendet, wird er sofort von neuem um 2 Felder versetzt. Wenn sich auf diesem Feld eine Seerose befindet, darf der Spieler diese zu sich nehmen, bevor er die Bewegung fortführt.



Schmetterlingsfeld

Sobald ein Frosch seine Bewegung auf einem Schmetterlingsfeld beendet, versucht dieser Frosch einen Schmetterling zu fangen und verliert momentan das Interesse an schönen Seerosen. Der Besitzer des Froschs (der nicht notwendigerweise der Spieler

ist, der diesen Frosch bewegt hat) gibt eine seiner Seerosen (wenn er welche besitzt) seiner Wahl ab, und legt diese auf das erste freie Feld hinter dem Schmetterling.

Beachte: Die schwarze und blaue Seerose können abgelegt und getauscht werden wie jede andere Seerose.

Zielankunft und Ende des Spiels



Der erste Frosch, der das Zielfeld erreicht, erhält die Seerose auf dem Feld "1", der zweite Frosch die Seerose auf dem Feld "2", der dritte Frosch die Seerose auf dem Feld "3". Der vierte Frosch erhält die blaue Seerose und beendet das Spiel, auch wenn sich auf der Strecke noch weitere Seerosen befinden. Ein Frosch muss nicht genau ins Ziel kommen, überzählige Bewegungspunkte verfallen.

Spielwertung:

Jeder Spieler zählt seine Punkte wie folgt:

Die erste Seerose einer jeden Farbe (Weiss, Gelb, Rose) zählt 1 Punkt, die Zweite 2 Punkte, die Dritte 3 Punkte und so weiter.

Der Besitzer der blauen Seerose erhält 4 Punkte, der Besitzer der schwarzen Seerose verliert 2 Punkte.

Der Übersicht können Sie entnehmen, wie viele Punkte die Spieler erhalten:

1 einzelne Seerose	
Weiss, Gelb oder Rose:.....	1 Punkt
2 Seerosen derselben Farbe:.....	3 Punkte
3 Seerosen derselben Farbe:.....	6 Punkte
4 Seerosen derselben Farbe:.....	10 Punkte
5 Seerosen derselben Farbe:.....	15 Punkte
Blaue Seerose:.....	4 Punkte
Schwarze Seerose:.....	-2 Punkte

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Bruno Faidutti

© 2003 Jeux Descartes
Illustrationen: Vincent Dutrait
Verantwortlicher Redakteur:
Henri Balczesak
Graphische Bearbeitung:
Studio Nexus/Guillaume Rohmer

Ein Spiel von Eurogames
Vertrieben durch
Eurogames Descartes Deutschland
Schützenstr. 38
D - 78462 Konstanz
<http://www.descartes-editeur.com>

