

Uwe  
Rosenberg

# Bali

Schattenspiele der Macht



## Die Geschichte

Das Malaisische Archipel (das heutige Indonesien) blickt auf eine lange, wechselhafte Geschichte zurück. Gegen Ende des 16. Jahrhunderts zerfiel das letzte Großreich der Majapahit und die regionalen Fürsten gründeten eigene Sultanate.

Aus dieser Zeit stammt die Geschichte dieses Spiels, die auf Bali heute noch in den berühmten Schattenspielen erzählt wird. Dabei bewegt ein Puppenspieler seine fein geschnitzten Figuren hinter einer hellen Leinwand und er spricht auch alle Rollen.

Zu dieser Zeit begründete sich die Herrschaft des Königs auf den Besitz heiliger Symbole: Das waren einmal kunstvoll gefertigte „Dämonenmasken“ und die heiligen „Herrschafts-Siegel“. Jedes dieser Symbole hat einen bestimmten Wert, und wer die Symbole mit dem höchsten Wert besaß, war anerkannter und geachteter König. Starb ein König, so wurden die Masken und Siegel unter den Bewerbern auf den Königsthron neu verteilt. Der „Dalang“ (der oberste Puppenspieler) reiste von Insel zu Insel und vergab Dämonenmasken an die Bewerber, die durch ihre sichere Herrschaft würdig erschienen, der nächste König zu werden. Gefang es einem der Bewerber zum Zeitpunkt des Besuches des Dalang gar die weltliche und die geistige Macht auf sich zu vereinigen, so gewann er das besonders wertvolle Herrschafts-Siegel dieser Insel.

Sobald alle Dämonenmasken verteilt waren, wurde der Bewerber, der die Symbole mit dem höchsten Gesamtwert errungen hatte (Masken und Siegel), zum neuen König gekrönt.

## Inhaltsverzeichnis

Zum Spiel gehören .....	Seite 4
Einführung .....	Seite 7
Vorbereitung des Spiels .....	Seite 10
Aufbau des Spielfeldes .....	Seite 10
Aufteilung der Karten .....	Seite 11
Bestimmen des Startspielers .....	Seite 13
Spielablauf .....	Seite 15
Ablauf eines Spielzuges .....	Seite 15
1. Karten nachziehen .....	Seite 15
2. Der Zug des aktiven Spielers .....	Seite 16
Hofstaatkarten (Charakter-Karten) .....	Seite 16
Krieger .....	Seite 17
Gelehrter .....	Seite 18
Künstler .....	Seite 19
Priester .....	Seite 20
Fürst .....	Seite 22
Zwei Machtsymbole in einem Dorf .....	Seite 23
Dalang-Karten .....	Seite 23
3. Wertung nach Ortswechsel .....	Seite 26
Ende des Spiels .....	Seite 28





24 Dalang-Karten

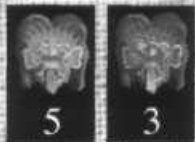
Ein Stanztableau mit:



16 Dämonenmasken in verschiedenen Werten



4 gelbe Chips Priester



4 blaue Chips Fürst



4 ovale Herrschafts-Siegel



1 Spielfigur „Dalang“  
(der oberste Puppenspieler) aus  
5 Teilen zum Zusammenbauen

Einführung

Worum geht es?

Sie wollen Herrscher des Inselreiches werden? Der Spieler, der die Machtsymbole (Dämonenmasken und Siegel) mit den meisten Punkten in seinen Besitz bringt, wird neuer König.

Wo wird gespielt?

Gespielt wird auf insgesamt 4 Inseln, die auf die Eckpunkte eines gedachten Quadrates gelegt werden. Aktiv ist aber immer nur eine der 4 Inseln - die Insel, auf der sich der Dalang befindet. Reist der Dalang zu einer anderen Insel weiter, so wird diese zur aktiven Insel.

Wie werden die Inseln angeordnet?

Die vier Inseln werden alle so ausgelegt, dass die Symbole der gleichen Farbe alle in eine Richtung zeigen. Zeigen zum Beispiel alle grünen Symbole nach unten, so übernimmt der Spieler am unteren Ende des Tisches die Farbe grün als Spielerfarbe. Die übrigen Spieler übernehmen entsprechend die anderen Spielerfarben. Siehe Abbildungen Seite 10 bis 12.

### Welchen Zweck haben die Inseln?

Auf den Inseln werden die Kämpfe um die Machtsymbole ausgetragen. Auf jeder der vier Inseln gibt es örtliche Machthaber - jeweils einen Fürsten und einen Priester. Diese Machthaber werden durch runde Chips mit Symbolen dargestellt.

Auf jeder Insel gibt es auch vier Dörfer, eines für jeden Spieler (in seiner Spielerfarbe). Neben jedem Dorf sind sozusagen symbolisch die Plätze für die örtlichen Machthaber abgebildet. Wird nun durch Ausspielen von Karten der Fürst oder der Priester in ein anderes Dorf beordert, so wird ihr Chip auf den dafür vorgesehenen Platz dieses Dorfes gelegt.

### Womit wird gespielt?

Gespielt wird mit Karten. Es gibt verschiedene Kartenarten, jede bietet andere Möglichkeiten.

Um jede der 4 Inseln liegen verdeckte Kartenstapel. Gespielt wird aber immer nur mit den Kartenstapeln, die um die aktive Insel herum ausliegen. Jeder Spieler nimmt die Karten auf, die vor seinem Dorf liegen. Wechselt jedoch der Dalang zu einer anderen Insel, so müssen die Karten verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt werden. Gespielt wird nun mit den Karten, die um die neue Insel herum liegen.

### Wie wird gespielt?

Der Startspieler beginnt, es ist sein Zug, er ist der aktive Spieler, er bestimmt das Geschehen. Seine Mitspieler sind die passiven Spieler, sie müssen reagieren.

Der aktive Spieler spielt jeweils eine Karte aus. Die passiven Spieler dürfen nur Karten der gleichen Art spielen.

Der aktive Spieler kann seinen Zug (das Ausspielen von Karten) freiwillig beenden, er kann aber auch dazu gezwungen werden.

Danach wird sein linker Nachbar zum neuen aktiven Spieler. Der Zug des aktiven Spielers endet auf jeden Fall, wenn er eine Insel-Karte ausspielt, die den Dalang auf eine andere Insel versetzt und wenn dort eine Wertung ausgelöst wird.

### Was passiert, wenn der Dalang auf eine andere Insel wechselt?

Der aktive Spieler kann den Dalang auf eine andere Insel versetzen. Dazu muss er eine Insel-Karte ausspielen, die den Namen der Zielinsel trägt. Wird diese Karte nicht blockiert (durch Ausspielen einer Karte mit dem gleichen Ziel durch einem passiven Spieler), so reist der Dalang auf die neue Insel.

Alle Spieler legen ihre Handkarten als verdeckte Stapel zu der soeben verlassenen Insel zurück. Alle nehmen nun die Kartenstapel von der neuen Insel (mit dem Dalang) auf. Kommt es zu einer Wertung, so wird der linke Nachbar des aktiven Spielers zum neuen aktiven Spieler. Gibt es keine Wertung, so ist der aktive Spieler weiter an der Reihe.

### Wertung

Zu einer Wertung kommt es, wenn der Dalang zu einer anderen Insel versetzt wird und wenn sich auf dieser Insel der Fürst und/oder Priester im Dorf des aktiven Spielers aufhält.

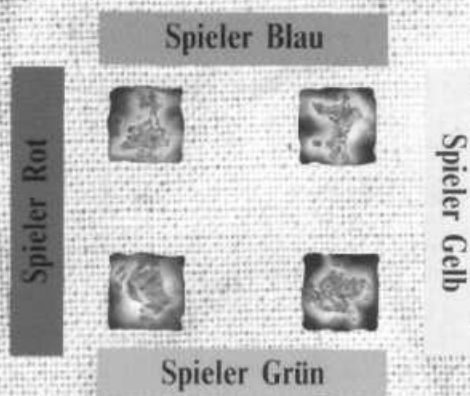
### Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, sobald die letzte Dämonen-Maske verteilt ist. Nun addiert jeder Spieler die Werte seiner Masken und Siegel. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, gewinnt das Spiel und ist der neue Herrscher des Inselreiches.

## Vorbereitung des Spiels

Vor dem allerersten Spiel müssen Sie vorsichtig die Teile aus den Stanztableaus lösen.  
Die Spielfigur des Dalang wird aus fünf Teilen zusammen gesetzt (wie in der Abbildung auf Seite 7).  
Die Stanzteile legen Sie zunächst an die Seite.

## Aufbau des Spielfeldes



Legen Sie die 4 Inseln wie abgebildet auf den Tisch. Lassen Sie zwischen den Inseln genügend Platz für je zwei Kartenstapel frei.

Drehen Sie nun alle 4 Inseln so, dass die Spielerfarben alle gleich ausgerichtet werden. Zum Beispiel Blau immer oben, Rot immer links usw. Siehe Abbildungen.

Jeder Spieler spielt mit der Farbe, die sich vor seiner Seite des Fisches befindet.

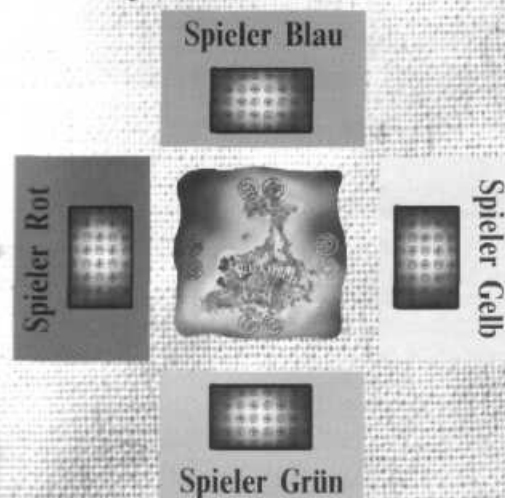
## Aufteilung der Karten



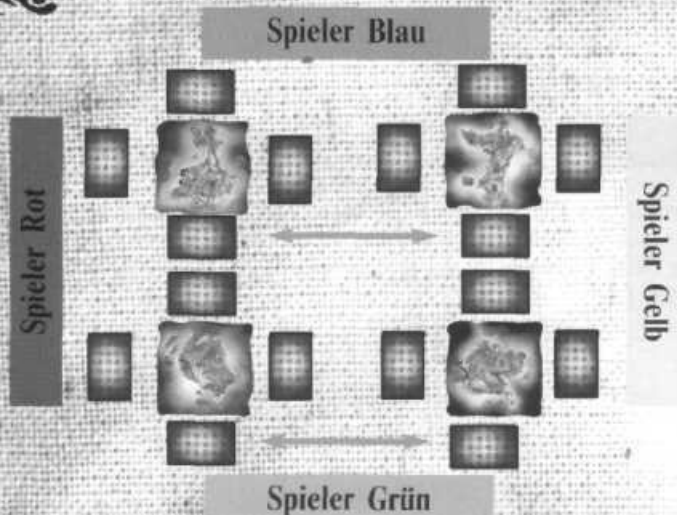
Sortieren Sie aus den Karten die vier Startkarten aus. Legen Sie diese zunächst zur Seite.

Alle übrigen Karten werden gründlich gemischt - verdeckt natürlich. Die verdeckten Karten werden wie folgt um die Inseln verteilt:

Beginnen Sie mit einer beliebigen Insel. Legen Sie reihum an jeder Seite eine verdeckte Karte ab. Setzen Sie das Austeilen fort, bis an jeder Seite für jeden Spieler ein kleiner Stapel mit 3 verdeckten Karten liegt.



Wiederholen Sie das Austeilen auch bei den anderen 3 Inseln. Für jeden Spieler gibt es dann im Spiel 4 Kartenstapel, mit denen er spielen darf. In der Abbildung sind die Stapel von Spieler Grün mit Pfeilen markiert.



Niemand darf sich jetzt schon seine verdeckten Kartenstapel ansehen.

Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte des Tisches gelegt - als Nachziehstapel. Ausgespielte Karten bilden später den Ablagestapel.

Bei 3 Spielern wird eine Inselseite nicht verwendet. An jeder Insel gibt es also nur drei Kartenstapel.

## Bestimmen des Startspielers

Nehmen Sie jetzt die 4 Startkarten auf und mischen Sie die Karten verdeckt. Teilen Sie an jeden Spieler eine Karte aus.

Die Karten sind von 1 bis 4 nummeriert. Wer die Karte mit der 1 erhalten hat, liest seine Karte zuerst vor - er ist der aktive Spieler im ersten Spielzug und beginnt das Spiel.

Bei 3 Spielern bleibt eine Startkarte übrig. Sollte die 1 nicht dabei sein, so wird der Spieler mit Karte Nr. 2 zum aktiven Spieler.



Der Startspieler nimmt dann das auf seiner Karte angegebene Fürstensymbol (blauer Chip) und legt es auf die genannte Insel Panschar - auf das Symbol auf seiner Inselseite.

Der Startspieler nimmt danach, wie angegeben, ein gelbes Priestersymbol und legt es auf die Insel Kukulusch - auch auf das Symbol auf seiner Inselseite.

Der Startspieler hat also zu Beginn zwei Machtsymbole in seinen Dörfern.

Nun lesen der Reihe nach die anderen Spieler ihre Karten vor. Jeder setzt 2 Symbolsymbole auf die angegebenen Inseln - jeweils auf seiner Inselseite. Danach muss jeder Spieler ein Fürstensymbol und ein

Priester-Symbol in zwei verschiedenen Dörfern besitzen.

Im Spiel zu dritt sind auf 2 Inseln nur je 1 Machtsymbol zu finden. Die beiden fehlenden Machtsymbole dieser Inseln werden zunächst beiseite gelegt und kommen erst im Laufe des Spiels auf die Inseln.

Aus den Anweisungen auf den Karten ergibt sich auch, auf welcher Insel der Dalang startet. Es entscheidet immer die Startkarte des Spielers, der rechts vom Startspieler sitzt. Die Spielfigur Dalang wird auf diese Insel gesetzt.



*Beispiel:*  
Der Dalang steht auf der Insel Panschar; Panschar ist also die Startinsel. Im Dorf von Spieler Grün befindet sich der Priester, im Dorf von Spieler Gelb der Fürst.

Nun werden noch die Dämonenmasken (sortiert nach Werten) und die 4 Herrschafts-Siegel in Reichweite der Spieler bereitgelegt.

## Der Spielablauf

Der aktive Spieler bestimmt in seinem Zug das Geschehen. Er spielt beliebig oft eine Karte aus. Die passiven Spieler können nur reagieren: entweder passen oder gleiche Karten spielen. Dabei können sie allerdings den Zug des aktiven Spielers zwangsweise beenden.

Beendet der aktive Spieler seinen Zug, so wird sein linker Nachbar zum aktiven Spieler, der, nachdem Karten nachgezogen wurden, nun seinerseits Karten spielen kann.

### Der aktive Spieler beginnt

Der erste aktive Spieler steht fest. Es ist der Startspieler.

- Das Spiel beginnt auf der Insel, auf der der Dalang steht.
- Jeder Spieler nimmt den Kartenstapel auf, der an seiner Inselseite liegt und sieht sich seine eigenen Karten an.

### Ablauf eines Spielzugs:

#### 1. Karten nachziehen

Reihum erhalten die Spieler zusätzliche Karten. Der aktive Spieler beginnt, die passiven Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

- Der aktive Spieler zieht sich 2 neue Karten vom Nachziehstapel.
- die passiven Spieler jeweils nur 1 Karte.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels (der entsteht im weiteren Spiel) gemischt und bilden dann den neuen Nachziehstapel.



## 2. Der Zug des aktiven Spielers

Der aktive Spieler kann in seinem Zug:

- a) Beliebige oft je eine Karte ausspielen. Solange er Karten ausspielt, bleibt er aktiver Spieler. Will oder kann er keine Karte mehr ausspielen, endet sein Spielzug sofort und sein linker Nachbar wird zum aktiven Spieler.
- b) Er kann auf das Ausspielen von Karten ganz verzichten. Dann endet sein Spielzug sofort und sein linker Nachbar wird zum aktiven Spieler.
- c) Der Spielzug des aktiven Spielers kann von den passiven Spielern zwangsweise beendet werden. Siehe unter Hofstaat-Karten.

Der Spielzug des aktiven Spielers endet immer, wenn ein Ortswechsel, gefolgt von einer Wertung, stattgefunden hat.

### Karten ausspielen

Was in einem Spielzug geschieht, hängt von der Art der Karte ab, die der aktive Spieler ausspielt - das heißt, offen auf den Ablagestapel legt.

#### Hofstaat-Karten:

Hofstaat-Karten zeigen die Charaktere, die einen Herrscher begleiten: Krieger, Gelehrter, Künstler, Priester und Fürst.

Die Fähigkeiten der einzelnen Figuren sind auf den Karten genannt.

## Krieger



Spielt der aktive Spieler eine Kriegerkarte aus, so fordert er damit die Mitspieler (die passiven Spieler) heraus.

- Allerdings **muss** der aktive Spieler einen passiven Spieler auswählen, der von der Herausforderung nicht betroffen wird, also auch nicht reagieren darf.
- Der aktive Spieler spielt 1 Kriegerkarte aus - auf den Ablagestapel.

Die passiven Spieler müssen im Uhrzeigersinn folgend reagieren:

#### Abwehren:

- Wer ebenfalls eine Kriegerkarte ausspielt (auf den Ablagestapel), hat die Herausforderung abgewehrt und bleibt weiter im Spiel.

#### Fliehen:

- Wer keine Kriegerkarte ausspielen will oder kann, muss fliehen. Wer flieht, wählt 3 seiner **Handkarten** aus und verteilt diese beliebig auf seine Stapel bei den **anderen Inseln**. Überzählige Karten (die vierte und weitere) gehen verloren - sie kommen auf den **Ablagestapel**. Hat der Spieler weniger als 3 Karten auf der Hand, so verteilt er alle seine Karten auf die Inseln.
- **Wichtig:** Wer geflohen ist, ist auf dieser Insel nicht mehr anwesend, so lange dieser aktive Spieler an der Reihe ist. Es kann durchaus passieren, dass der aktive Spieler alleine auf der Insel ist. Ein geflohener Spieler kommt wieder ins Spiel, wenn der aktive Spieler wechselt oder nach einem Ortswechsel.

### Spielzug des aktiven Spielers beenden:

Um den Spielzug des aktiven Spielers zwangsweise zu beenden, muss ein passiver Spieler (der herausgefordert wurde) zunächst 1 Kriegerkarte ausspielen, um die Herausforderung abzuwehren. Spielt er dann eine zweite Kriegerkarte aus, so beendet er damit den Spielzug des aktiven Spielers.

- Als Ersatz für seine zweite gespielte Karte darf der Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen.
- Auch wenn der Spielzug des aktiven Spielers zwangsweise beendet wird, muss sich ein Spieler, der ebenfalls herausgefordert wurde und noch nicht an der Reihe war, noch mit einem Krieger verteidigen oder fliehen.

## Gelehrter

Spielt der aktive Spieler eine Karte „Gelehrter“ aus, so erhält er damit das Recht, Karten zu seinen eigenen Stapeln zu legen oder von dort Karten aufzunehmen.

- Der Spieler darf bis zu 3 seiner Handkarten auswählen und sie **auf** (!) seine eigenen Stapel **obenauf** legen. Er darf die Karten beliebig auf seine 3 Stapel bei den nicht aktiven Inseln verteilen.
- Der Spieler darf aber auch bis zu 3 **obenauf** liegende Karten von seinen Stapeln der nicht aktiven Inseln **auf die Hand** nehmen. Die Karten dürfen von beliebigen Stapeln (auch von 2 oder 3) oben weggenommen werden.
- Die Karten werden einzeln aufgenommen. *Beispiel: Der Spieler kann zunächst eine Karte von der Insel Kukusch nehmen und sich ansehen. Danach nimmt er sich*



eine Karte von Wontong, schaut sie an und zum Schluss nimmt er noch einmal eine Karte von Kukusch.

Im Uhrzeigersinn folgen nun die passiven Spieler. Wer eine Gelehrtenkarte ausspielt (auf den Ablagestapel legt), darf ebenfalls entweder bis zu 3 Handkarten auf seine Stapel legen oder von dort aufnehmen.

Will oder kann ein passiver Spieler keine Gelehrtenkarte spielen, so setzt er einfach aus = bleibt aber weiter im Spiel.

### Spielzug des aktiven Spielers beenden:

Um den Spielzug des aktiven Spielers zwangsweise zu beenden, muss ein passiver Spieler zunächst 1 Gelehrtenkarte ausspielen, um bei dem Kartenwechsel dabei zu sein. Spielt er dann eine zweite Gelehrtenkarte aus, so beendet er damit den Zug des aktiven Spielers.

- Als Ersatz für seine zweite gespielte Karte darf der Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen.
- Auch wenn der Spielzug des aktiven Spielers zwangsweise beendet wird, darf ein Spieler, der noch nicht an der Reihe war, noch einen Gelehrten spielen.

## Künstler

Spielt der aktive Spieler eine Künstlerkarte aus, so erhält er damit das Recht, Handkarten zu tauschen.

- Er wählt bis zu 3 seiner Handkarten aus, legt sie auf den Ablagestapel und nimmt sich vom Nachziehstapel gleich viele neue Karten auf seine Hand.



Im Uhrzeigersinn folgen nun die passiven Spieler.

- Wer eine Künstlerkarte ausspielt (auf den Ablagestapel legt), darf ebenfalls bis zu 3 Handkarten tauschen.
- Will oder kann ein passiver Spieler keine Künstlerkarte spielen, so setzt einfach aus - bleibt aber weiter im Spiel.

**Wichtig:** Die erste Künstlerkarte, mit der ein Spieler das Tauschrecht erwirbt, zählt beim folgenden Umtausch nicht mit!

*Beispiel: Spieler Blau spielt eine Künstlerkarte aus und legt sie auf den Ablagestapel. Dann legt er 2 weitere Karten auf den Ablagestapel und zieht vom Nachziehstapel 2 neue Karten nach.*

#### **Spielzug des aktiven Spielers beenden:**

Durch Ausspielen von 2 Künstlerkarten kann der Spielzug des aktiven Spielers zwangsweise beendet werden. Siehe „Gelehrter“. Auch wenn der Spielzug des aktiven Spielers zwangsweise beendet wird, darf ein Spieler, der noch nicht an der Reihe war, noch einen Künstler spielen.

#### **Priester**

Spielt der aktive Spieler eine Priesterkarte aus, so erhält er damit das Recht, weitere Priesterkarten vorzuzeigen, um so eventuell das Priester-Symbol (Chip) in sein Dorf zu bringen.



- Der aktive Spieler legt eine Priesterkarte auf den Ablagestapel.
- Dann muss er aus seinen Handkarten beliebig viele Priesterkarten (mindestens eine) auswählen und sie vorzeigen.

#### **Im Uhrzeigersinn folgen nun die passiven Spieler.**

- Reihum darf jeder passive Spieler, der über mehr Priesterkarten als die bisher Gezeigten verfügt, seine Priesterkarten vorzeigen. Der Spieler muss nicht alle seine Priesterkarten auf der Hand vorzeigen.
- Wer keine Priester vorzeigen möchte, setzt einfach aus, bleibt aber weiter im Spiel.

#### **Das Ergebnis ermitteln:**

- Der Spieler, der die höchste Zahl an Priestern vorgezeigt hat, erhält das Priester-Symbol. Er schiebt den Priester-Chip in sein eigenes Dorf, auf das entsprechende Symbolfeld.
- Zeigt der Spieler die meisten Karten vor, der das Priester-Symbol schon in seinem Dorf hat, so bleibt es an seinem Platz.
- Alle Spieler, die Priester vorgezeigt haben, behalten ihre Karten. Der aktive Spieler hat natürlich seine zuerst ausgespielte Priesterkarte verloren, mit der er den Kampf um das Priestersymbol eingeleitet hat. Diese Karte zählt auch beim Vorzeigen weiterer Priester nicht mit.

Ist das Ergebnis ermittelt, so ist der aktive Spieler weiter an der Reihe, seine Rolle wechselt nicht.

## Fürst



Spielt der aktive Spieler eine Karte „Fürst“ aus, so erhält er damit das Recht, weitere Fürstenkarten vorzuzeigen, um so eventuell das Fürsten-Symbol (Chip) in sein Dorf zu bringen.

Es wird verfahren, wie oben unter Priester beschrieben.

### Ein Beispiel:

*Gelb ist der aktive Spieler. Wontong die aktive Insel. Gelb möchte den Fürsten (der sich im Dorf von Blau befindet) in sein Dorf bringen - er spielt also eine Fürstenkarte aus (auf den Ablagestapel). Gelb hat noch 2 weitere Fürstenkarten auf der Hand, die er nun vorzeigt.*

*Grün hat keine Fürsten, er passt. Rot zeigt 3 Fürstenkarten vor und danach Blau 4 Fürstenkarten. Damit gewinnt Blau und der Fürstenchip bleibt im Dorf von Spieler Blau.*

*Alle Spieler nehmen ihre vorgezeigten Fürstenkarten auf die Hand zurück. Gelb bleibt aktiver Spieler und setzt das Spiel fort.*

### Besonderheit im Spiel zu dritt

Im Spiel zu dritt gibt es zunächst eine Insel ohne Priester-Symbol und eine Insel ohne Fürsten-Symbol. Diese Chips kommen erst auf die Inseln, nachdem auf diesen Inseln Priesterkarten bzw. Fürstenkarten vorgezeigt wurden.



## Zwei Machtsymbole in einem Dorf

Ergibt es sich nach der Ergebnisermittlung einer gespielten Priester- oder Fürstenkarte, dass beide Machtsymbole (Priester- und Fürsten-Chip) in einem Dorf liegen, so gewinnt der Besitzer dieses Dorfes das Herrschafts-Siegel der Insel. Der Spieler erhält das ovale Siegel, das 3 Siegpunkte zählt.

Der Spieler kann das Siegel aber wieder verlieren: Gelingt es einem anderen Spieler auf derselben Insel beide Machtsymbole in sein Dorf zu bringen, so erhält er das Siegel der Insel und damit die 3 Siegpunkte.

Das Herrschafts-Siegel geht aber erst dann verloren, wenn ein anderer Spieler **beide** Machtsymbole in seinem Dorf hat. Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler das Siegel noch besitzt, aber keines der Machtsymbole mehr in seinem Dorf hat. Zwei andere Spieler besitzen dann je 1 Machtsymbol.

## Dalang-Karten



Die zweite Kartengruppe bilden die Dalang-Karten.

Auf den Dalang-Karten ist der Dalang zu sehen und jeweils die Namen von 2 verschiedenen Inseln. Mit Hilfe der Dalang-Karten kann der Dalang versetzt werden - auf eine andere Insel - und

dadurch eventuell eine Wertung auslösen. Jede Karte zeigt zwei verschiedene Inseln als Ziele an.

es spielt keine Rolle, ob der Name an erster oder an zweiter Stelle auf der Karte steht.

Spielt der aktive Spieler eine Dalang-Karte aus, so will er das Spielgeschehen auf eine andere Insel verlegen. Jede Dalang-Karte trägt 2 Inselnamen - eine davon muss der Spieler als Ziel wählen.

#### a) Aktiver Spieler spielt Dalang-Karte

- Der aktive Spieler legt eine Dalang-Karte auf den Ablagestapel. Dann muss er angeben, zu welcher der beiden Inseln der Dalang wechseln soll.

#### b) Reihum (im Uhrzeigersinn folgend) sind nun die passiven Spieler an der Reihe.

##### Mit dem Ortswechsel einverstanden

- Ist ein passiver Spieler mit dem Ortswechsel einverstanden, so unternimmt er nichts. Er muss auch keine Karte ausspielen.

##### Ortswechsel verhindern

- Ist ein passiver Spieler mit dem Ortswechsel nicht einverstanden, so kann er den Wechsel nur verhindern, wenn er eine Dalang-Karte spielt (auf den Ablagestapel), auf der ebenfalls der Name der Zielinsel angegeben ist.

Waren alle passiven Spieler an der Reihe, so ist nun wieder der aktive Spieler dran.

#### c) Ortswechsel ist verhindert worden

Ist der Ortswechsel verhindert worden, so darf der aktive Spieler erneut eine Dalang-Karte ausspielen - oder eine beliebige andere Karte seiner Wahl.

- Spielt er eine weitere Dalang-Karte, so wird verfahren, wie unter a) beschrieben.

#### Ein Beispiel:

*Wontong ist die aktive Insel und Spieler Blau ist der aktive Spieler. Blau möchte nach Kukusch, da er dort den Fürsten in seinem Dorf stehen hat und er bei einer Wertung eine Dämonenmaske erhalten würde.*

*Blau spielt also eine Dalang-Karte „Kukusch“. Spieler Gelb möchte lieber auf Wontong bleiben, also spielt er ebenfalls eine Karte „Kukusch“. Da der Ortswechsel bereits verhindert ist, müssen Grün und Rot keine Dalang-Karten spielen.*

*Blau ist wieder an der Reihe, hat aber keine Dalang-Karte mehr. Blau gibt sein Vorhaben auf. Er sagt an, dass er keine Karte mehr spielen möchte. Damit beendet er seinen Zug als aktiver Spieler und sein linker Nachbar wird nun zum aktiven Spieler.*

#### d) Ortswechsel findet statt

Ist der Ortswechsel nicht verhindert worden, so wird der Dalang auf die neue Insel versetzt und alle Spieler müssen sofort zu der neuen Insel wechseln.

- Alle Spieler legen ihre Handkarten verdeckt auf ihrer Inselseite der bisher aktiven Insel ab. Die Spieler dürfen ihre Handkarten vorher in die von ihnen gewünschte Reihenfolge bringen.
- Nach dem Ortswechsel wird überprüft, ob es zu einer Wertung kommt. Gibt es keine Wertung, so ist der aktive Spieler weiter an der Reihe.
- Alle Spieler nehmen ihre verdeckten Stapel an der neuen Insel auf die Hand - damit setzen sie das Spiel auf der neuen Insel fort. Da derselbe Spieler weiter aktiver Spieler ist, werden keine Karten nachgezogen.

### Ein Beispiel:

Panschar ist die aktive Insel und Spieler Rot ist der aktive Spieler. Rot möchte nach Tschakkalag, da er dort den Priester und Fürsten in seinem Dorf stehen hat und er ganz allein bei einer Wertung eine Dämonenmaske erhalten würde.

Rot spielt eine Dalang-Karte „Tschakkalag“. Blau hat keine Inselkarte. Gelb möchte den Ortswechsel verhindern und spielt ebenfalls eine Karte „Tschakkalag“. Grün muss keine Dalang-Karten mehr spielen.

Rot ist weiter an der Reihe und spielt erneut eine Karte „Tschakkalag“. Gelb hat aber keine Karte „Tschakkalag“ mehr - er muss passen. Die Mitspieler passen ebenfalls.

Rot schafft den Ortswechsel. Er stellt den Dalang auf die Insel Tschakkalag - es kommt also zu einer Wertung. Siehe nächstes Kapitel.

### e) Wertung nach Ortswechsel

Hat der aktive Spieler, der den Ortswechsel herbeigeführt hat, mindestens ein Machtsymbol (Fürsten- oder Priester-Chip) in seinem Dorf, so erfolgt eine Wertung.

- Hat der aktive Spieler ein Machtsymbol in seinem Dorf und ein anderer Spieler das zweite Machtsymbol, so erhält der andere Spieler die Maske mit dem niedrigsten Wert, der aktive Spieler die Maske mit dem nächst höheren (noch vorhandenen) Wert.
- Hat der aktive Spieler beide Machtsymbole in seinem Dorf, so erhält er nur eine Dämonenmaske - die mit dem niedrigsten, noch vorhandenen Wert.
- Befindet sich im Spiel zu dritt zunächst nur ein Machtsymbol auf der Insel, das der aktive Spieler hat, so erhält

er ebenfalls nur eine Dämonenmaske - die mit dem niedrigsten Wert.

- Mit einer Wertung endet auch immer der Zug des aktiven Spielers. Sein linker Nachbar übernimmt diese Rolle und setzt das Spiel fort.
- Die Spieler nehmen nun ihre Karten an der neuen, aktiven Insel auf. Aber: Jeder Spieler darf nur die untersten 4 Karten seines eigenen Stapels aufnehmen.
- Also: Stapel in die Hand nehmen, vier Karten von unten abzählen. Die überzähligen Karten müssen sofort auf den Ablagestapel gelegt werden.
- Nur mit diesen (maximal) 4 Karten darf weitergespielt werden.

### Fortsetzung des Beispiels:

Rot hat in seinem Dorf den Fürsten und den Priester. Es kommt also zu einer Wertung. Er nimmt sich die niedrigste noch vorhandene Dämonenmaske (Wert 4) und legt sie vor sich ab.

Alle Spieler legen ihre Handkarten an der Insel Panschar ab und nehmen ihren Kartenstapel an der Insel Tschakkalag auf.

Rot hat nur 3 Karten im Stapel, muss also keine Karte ablegen. Blau muss von seinen 6 Karten die 2 oberen ablegen. Gelb hat überhaupt keine Karte, muss das Spiel also mit 0 Karten fortsetzen. Grün hat genau 4 Karten, muss also nichts ablegen.

Mit der Wertung ist auch der Zug von Rot als aktiver Spieler beendet. Blau ist der neue aktive Spieler und setzt das Spiel auf Tschakkalag fort, indem er zunächst 2 neue Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nimmt und die Mitspieler jeweils 1 Karte.

## Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die letzte Dämonenmaske an einen Spieler vergeben wurde - also nach einer Wertung. Ist bei dieser letzten Wertung nur noch eine Dämonenmaske vorhanden, so erhält diese immer der aktive Spieler. Der zweite Spieler mit einem Machtsymbol in seinem Dorf geht also in diesem Fall leer aus.

Alle Spieler zählen die Werte ihrer Dämonenmasken und 3 Punkte für jedes Herrschafts-Siegel. Wer den höchsten Gesamtwert erreicht, gewinnt das Spiel und wird Herrscher des Inselreiches. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den führenden Spielern das Spiel beendet hat. Gibt es auch jetzt noch einen Gleichstand, so gibt es mehrere Sieger.

### Der Autor

Uwe Rosenberg, geboren 1970, lebt in Dortmund. Der Diplomstatistiker ist zur Zeit hauptberuflich Spieleurlauber. Mit seinen Spielen „Bohnanza“ und „Mamma Mia“ war er bereits zweimal auf der Auswahlliste Spiel des Jahres vertreten. Nach seinem erfolgreichen Zweierspiel „Babel“, bei dem er als Co-Autor fungiert, ist dies seine zweite Veröffentlichung bei Kosmos. Angeregt wurde er zu dem Spiel 1986 bei einem Urlaub auf Bali.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Claus Stephan (Grafik-Studio Krüger)

DTP: Fafaktor GmbH

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr.: 689117

ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
MADE IN GERMANY

© 2001 KOSMOS Verlag

Postfach 10 60 11

D-70049 Stuttgart

TELEFON +49 (0)714-2191-0

FAX +49 (0)714-2191-422

WEB [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

E-MAIL [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)