



Einst lebten hoch oben in den Dörfern von Shangrila die weisesten Menschen der Erde. Doch eines Tages verschwanden diese Weisen auf geheimnisvolle Art und nur einer, nämlich der legendäre unsichtbare Brückensprenger, blieb zurück. Kaum hatte die Kunde vom Auszug der Weisen die Runde gemacht, schickten die Bergvölker, die in den Hochtälern rund um Shangrila lebten, ihre gewitztesten Meister und deren gelehrigste Schüler auf große Wanderschaft dorthin. Sie sollten dafür sorgen, dass künftig ihre eigene Kultur auf Shangrila vorherrsche.

Spielziel

Jeder Spieler setzt zu Beginn sieben verschiedene Meister der eigenen Farbe in die Dörfer von Shangrila. Im weiteren Verlauf des Spieles können neue Meister eingesetzt oder Schüler ausgebildet werden. Sobald diese Schüler meinen, dass ihre Zeit reif sei, wandern sie vom Dorf ihrer Meister über eine Brücke in ein benachbartes Dorf. Dort besetzen sie — sofern das Dorf, aus dem sie kommen, stärker ist, als das Dorf in das sie gehen — freie Plätze oder vertreiben andere Meister, die diese Plätze bislang innehielten. Sobald ein oder mehrere Schüler von einem Dorf zum anderen gewandert sind, wird die Brücke, über die sie dabei gehen mussten, abgebrochen. Wer am Ende die meisten Plätze in den Dörfern von Shangrila mit Meistern der eigenen Farbe besetzt hält, hat gewonnen.

Spielmaterial

1 Spielplan, 23 Holzbrücken, 168 Meisterplättchen (in vier Farben mit je 6 x 7 Meistersymbolen), elf Steine der Weisen und ein Ersatzstein, 2 Startaufstellungen mit Kurzregeln

Weg-Bruchstelle

7er-Gruppe mit 7 verschiedenen Meister-Symbolfeldern

Meisterplättchen können jeweils auf das entsprechende Meister-Symbolfeld eines Dorfes gelegt werden.

				Heiler
				Drachenzüchter
				Feuerbewahrer
				Gebetsmüller
				Regenmacher
				Sterndeuter
				Yeti-Flüsterer

Rotes Dorf spielt beim Spiel zu dritt (!) nicht mit

Auf jede Weg-Bruchstelle wird eine Brücke gestellt.

Stein der Weisen

Sind im Verlauf des Spieles alle Brücken rund um ein Dorf abgebrochen, wird ein „Stein der Weisen“ auf das betreffende Dorf gelegt, zum Zeichen dafür, dass in diesem Dorf künftig ewiger Friede herrscht.

Spielvorbereitung

Spielplan - Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er zeigt eine Gebirgslandschaft mit 13 Dörfern, die untereinander durch Wege verbunden sind. Jeder dieser Wege besitzt eine Bruchstelle, die sich jeweils in der Mitte der Strecke zwischen zwei Dörfern befindet. — Jedem Dorf ist eine Gruppe von 7 Meister-Symbolfeldern zugeordnet. — Rechts oben auf dem Spielplan befindet sich ein Dorf, das durch seine auffallend roten Mauern hervorsteht.

Beim Spiel zu dritt (!) ist dieses Dorf nicht mit von der Partie. Als Zeichen dafür wird es gleich zu Beginn mit einem „Stein der Weisen“ (siehe unten) markiert.

Holzbrücken — Auf jede Weg-Bruchstelle wird eine der 23 Holzbrücken platziert. Beim Spiel zu dritt werden nur 20 Holzbrücken benötigt, da das rote Dorf, rechts oben auf dem Plan, nicht mitspielt und also auch auf die drei Wege, die von diesem Dorf wegführen, keine Brücken gelegt werden dürfen.

Meisterplättchen — Vor dem ersten Spiel werden die Meisterplättchen vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst. Jeder Spieler nimmt sich alle Meisterplättchen seiner Farbe. Es handelt sich dabei um sieben verschiedene Symbole (Meister-Gilden), die in jeder Farbe jeweils sechs mal vorhanden sind. Es ist ratsam, diese Plättchen vor sich in übersichtlichen Reihen anzuordnen, so dass man während des Spieles jederzeit schnell erkennen kann, wie viele Plättchen von welchem Symbol man noch zur Verfügung hat.

Steine der Weisen - Elf bunte Glassteine („Steine der Weisen“) werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Der zwölfte Stein ist nur ein Ersatzstein.

Beim Spiel zu dritt (!) wird ein „Stein der Weisen“ gleich auf das rote Dorf, rechts oben auf dem Spielplan, gelegt.

Jeder Spieler repräsentiert ein Volk aus den Bergen rund um Shangrila.

Die vier verschiedenen Bergvölker heißen:

Ro-Tarya — Spielerfarbe Rot, Ba-Lao — Spielerfarbe Blau,
Gyl-Den — Spielerfarbe Gelb, Li-Lamas — Spielerfarbe Lila

Die Meister, die von den Bergvölkern in den Wettstreit um Shangrila geschickt werden, gehören 7 verschiedenen Gilden an: Regenmacher, Gebetsmüller, Yeti-Flüsterer, Sterndeuter, Drachenzüchter, Heiler, Feuerbewahrer.

Für jede der 7 verschiedenen Gilden stehen den Spielern je 6 Meister der eigenen Farbe zur Verfügung.

Meister einsetzen

Vor Beginn des eigentlichen Spieles setzen die Spieler reihum 7 verschiedene Meisterplättchen der eigenen Farbe in Dörfer der eigenen Wahl. Hierbei wechseln sich die Spieler nach jedem eingesetzten Meister ab. Das heißt also zum Beispiel: Rot setzt einen Meister, dann Blau, dann Lila, dann Gelb, dann ist wieder Rot dran usw. Das Symbol des eingesetzten Meisterplättchens muss immer mit dem entsprechenden Symbol im gewählten Dorf korrespondieren.

Wichtig: In der Einsatzphase dürfen pro Dorf nicht mehr als drei Meisterplättchen insgesamt und 2 Meisterplättchen der gleichen Farbe eingesetzt werden.

Beim Spiel zu dritt (!) dürfen in der Einsatzphase pro Dorf insgesamt nur zwei Meisterplättchen eingesetzt werden; diese Meisterplättchen müssen verschiedene Farben haben.

Diese Beschränkung gilt aber nur für die Einsatzphase. **Auch wichtig:** Die jeweils 7 in der Einsatzphase platzierten Meister müssen alle verschiedenen Gilden angehören. Man sortiert für das Einsetzen je einen Meister der 7 verschiedenen Gilden aus.

Nach der Einsatzphase bleiben jedem Spieler noch pro Gilde je fünf Meister. Diese „Meister“ bilden den „Vorrat“.

Startaufstellung für das erste Spiel

Da Ihnen die taktischen Feinheiten der Einsatzphase vor dem ersten Spiel noch nicht unbedingt klar sein müssen, empfehlen wir, zunächst einfach die auf den Rückseiten der Kurzspielregel-Kärtchen abgebildeten Startaufstellungen (auf einem Kärtchen finden Sie die Startaufstellung für das Spiel zu viert - markiert mit einer großen Ziffer 4; auf dem anderen Kärtchen befindet sich die Startaufstellung für das Spiel zu dritt - markiert mit einer großen Ziffer 3) zu übernehmen, um dann sofort mit dem eigentlichen Spiel zu beginnen. - Schon beim zweiten Spiel werden Sie dann sicherlich auf diese vorgegebene Startaufstellung verzichten und Ihre Meisterplättchen in der Einsatzphase nach eigenem Gutdünken platzieren.

Spielablauf

Wer zuletzt auf weißblaukarierten Stelzen aus nussbaumfurniertem Mammutbaumholz den Mount Everest erklimmen hat, ist Startspieler. Hilfsweise kann auch der weiseste aller Beteiligten zum Startspieler gewählt werden.

Der Spieler, der am Zug ist, wählt stets **eine** von drei Aktionsmöglichkeiten:

Aktionsmöglichkeit 1: ... ein Meisterplättchen in einem Dorf platzieren, oder...

Aktionsmöglichkeit 2: ... Schüler rekrutieren, d.h. zwei beliebige Meisterplättchen aus seinem Vorrat nehmen und sie auf zwei andere, bereits in einem oder zwei Dörfern liegende Meisterplättchen der eigenen Farbe legen, oder...

Aktionsmöglichkeit 3 Wanderung der Schüler veranlassen.

Hat ein Spieler eine der drei Aktionsmöglichkeiten ausgeführt, so ist sein Zug beendet und es folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler.

Kegel zu Aktionsmöglichkeit 1: Meisterplättchen in einem Dorf platzieren.

Wählt ein Spieler diese Aktion, so nimmt er aus seinem Vorrat ein beliebiges Meisterplättchen und legt es auf das entsprechende freie Meister-Symbolfeld in einem Dorf, **in dem bereits mindestens ein weiteres Meisterplättchen der eigenen Farbe liegt.** **Wichtig:** Das Meisterplättchen darf auf gar keinen Fall in ein Dorf gelegt werden, in dem man noch nicht mit einem Meisterplättchen der eigenen Farbe vertreten ist!



Spieler Gelb ist am Zug. Er setzt einen Drachenzüchter auf das freie Meister-symbolfeld „Drachenzüchter“.

• Spieler Rot würde gerne einen seiner Regenmacher ins Dorf setzen. **Darf er aber nicht,** weil dieses Feld bereits vom gelben Regenmacher besetzt ist. Rot entscheidet sich dafür, einen Yeti-Flüsterer auf das entsprechende **freie** Meister-Symbolfeld zu setzen. Und schon hat Rot auch noch einen Heiler in der Hand und will ihn auf das ebenfalls freie Meister-Symbolfeld der Heiler setzen... **Stopp, so geht es nicht!** Pro Zug darf immer nur ein Meister neu eingesetzt werden. Spieler Rot legt gehörig zerknirscht seinen Heiler wieder aus der Hand.

Spieler Blau wäre jetzt am Zug, aber der hat sich für eine andere Aktionsmöglichkeit entschieden.

* Spieler Lila würde hier in diesem Dorf gerne einen seiner Meister einsetzen, **darf er aber nicht**, weil man neue Meister nur in ein Dorf setzen darf, in dem bereits mindestens ein Meister der eigenen Farbe vorhanden ist.

Regel zu Aktionsmöglichkeit 2: Rekrutierung von Schülern.

Die effizienteste Art, Meisterplättchen ins Spiel zu bringen, ist die „Rekrutierung von Schülern“. — Bei dieser Aktionsmöglichkeit nimmt der Spieler zwei beliebige Meisterplättchen aus dem Vorrat und legt sie auf zwei andere Meisterplättchen der eigenen Farbe und dem jeweils gleichen Symbol, die bereits liegen. Diese oben liegenden Plättchen sind nun die „Schüler“. Die „Schüler“ können auf zwei Meister gelegt werden, die entweder beide im selben Dorf oder in zwei verschiedenen Dörfern angesiedelt sind. Auf einem Meister (-plättchen) **darf immer nur ein Schüler**, nie mehrere Schüler, liegen.

Die Aktion "Rekrutierung von Schülern" kann auch dann gewählt werden, wenn der Spieler nur einen Meister zur Verfügung hat, auf den ein Schüler gelegt werden kann. Statt, wie es normalerweise der Fall ist, zwei Schüler ins Spiel zu bringen, kann der Spieler diese Aktion auch dann ausführen, wenn er nur einen Schüler platzieren kann.



Die hohe Kunst von „Shangrila“ besteht in der geschickten Rekrutierung von „Schülern“. - Es ist spielentscheidend, zur richtigen Zeit am richtigen Ort Schüler ins Spiel zu bringen.

Spieler Gelb setzt zwei Schüler in Dorf A ein. Er legt ein Regenmacher-Plättchen auf den bereits vorhandenen gelben Regenmacher-Meister und einen Yeti-Flüsterer auf seinen bereits vorhandenen Meister der Yeti-Flüsterei. Damit ist der Zug von Gelb beendet.

Nun kommt Spieler Blau, der sich ebenfalls für die Aktion „Rekrutierung von Schülern“ entschieden hat. Blau setzt einen Heiler als Schüler auf seinen in Dorf A bereits vorhandenen Meiler-Meister; den zweiten Schüler, einen Feuerbewahrer, setzt er auf seinen Feuerbewahrer-Meister in Dorf B.

• Die beiden Spieler Rot und Lila haben sich in diesem Beispiel für eine der beiden anderen Aktionsmöglichkeiten entschieden.

Regel zu Aktionsmöglichkeit 3: Wanderung der Schüler.

Die „Wanderung der Schüler“ bildet das spielentscheidende Element im Wettstreit um „Shangrila“.

Wichtig: Nur mit Hilfe einer "Wanderung der Schüler" kann man in Dörfern vordringen, in denen man vorher noch nicht mit mindestens einem Meister der eigenen Farbe vertreten ist.

Wo kann eine Wanderung stattfinden? - Eine „Wanderung“ kann stets nur zwischen zwei Dörfern stattfinden, die miteinander durch eine Brücke verbunden sind. — Gewandert werden kann immer nur in ein direkt benachbartes Dorf, zu dem es noch eine Brückenverbindung gibt.

Wer kann eine Wanderung veranlassen? - Eine „Wanderung“ kann nur von einem Spieler veranlassen werden, der in dem Dorf, aus dem die „Schüler“ aus-

wandern sollen, selbst mit mindestens einem „Schüler“ vertreten ist. (Mit anderen Worten: der Spieler muss in dem betreffenden Dorf mindestens einen Meister haben, auf dem er ein zweites Plättchen, d.h. einen „Schüler“, liegen hat.)

Wer wandert mit? - Veranlasst ein Spieler eine Wanderung, so wandern grundsätzlich **immer alle** Schüler (also nicht nur die eigenen, sondern auch die der Mitspieler) von einem Dorf in das benachbarte Dorf aus. **Die Meister, auf denen die Schüler lagen, bleiben aber im Heimatdorf zurück.** - Der Spieler, der die „Wanderung der Schüler“ veranlasst, entscheidet, in welches Dorf ausgewandert wird. Dieser Entscheidung müssen sich alle betroffenen „Schüler“ beugen. - Als benachbart gelten alle Dörfer, die mit dem Ausgangsdorf **unmittelbar** durch eine Brücke verbunden sind.

Wann wird eine Brücke abgerissen? - Sobald eine „Wanderung der Schüler“ erfolgt ist, wird **sofort** die Brücke, zwischen den beiden betroffenen Dörfern abgerissen, d.h. vom Spielplan genommen und beiseite gelegt. — Zwischen diesen beiden Dörfern wird es also im Verlauf des Spieles keine „Wanderung der Schüler“ mehr geben.

Wann kommt der Stein der Weisen ins Spiel? - Sind alle Brücken, die zu einem Dorf hinführen (Man könnte genauso gut sagen:... die von einem Dorf wegführen.) abgebrochen, kehrt ewiger Friede in dieses Dorf ein und es wird zum Zeichen dieses Friedens sofort mit einem „Stein der Weisen“ markiert. - Sobald ein Dorf mit solch einem „Stein der Weisen“ markiert ist, finden dort überhaupt keine Aktionen mehr statt.

Wandern Schüler von einem Dorf ins andere, so können zwei Fälle eintreten:

Fall A: Das Dorf, aus dem die Schüler auswandern, ist **stärker** als das Dorf, in das die Schüler einwandern.

Achtung: Normalerweise wird der Spieler, der eine „Wanderung der Schüler“ auslöst, sehr darauf achten, dass das Dorf, aus dem die Schüler auswandern, stärker ist, als das Dorf, in das die Schüler einwandern wollen. - „Stärker“ heißt, dass die Summe aller Plättchen (Meister plus Schüler, eigene Plättchen plus die Plättchen der anderen Spieler) in dem Dorf, aus dem die Schüler auswandern, höher ist als die Summe der Plättchen in dem Dorf, in das die Schüler einwandern. Nur dann nämlich können Meisterplättchen anderer Spieler im neuen Dorf, wie unten beschrieben, vertrieben werden.

Trifft ein Schüler in dem Dorf, in das er auswandert, auf ein **leeres Symbolfeld seiner eigenen Gilde**, (trifft also zum Beispiel ein Regenmacher-Schüler auf ein leeres Regenmacher-Symbolfeld), so besetzt er dieses Feld einfach und wird zum Meister.

Trifft ein Schüler in dem Dorf, in das er ausgewandert ist, auf ein **besetztes Symbolfeld seiner eigenen Gilde und seiner eigenen Farbe**, (trifft also zum Beispiel ein roter Regenmacher-Schüler auf ein Regenmacher-Symbolfeld das bereits von einem Regenmacher-Meister der eigenen Spielerfarbe besetzt ist), so wird der neuangekommene Schüler auf das Meisterplättchen der eigenen Farbe gelegt (der Schüler bleibt also Schüler). - Trifft der ausgewanderte Schüler auf ein Symbolfeld, auf dem **sowohl ein Meister als auch ein Schüler der eigenen Farbe** sitzen, dann wird der Schüler wieder in den eigenen Vorrat der Meisterplättchen zurückgelegt.

Trifft ein Schüler in dem Dorf, in das er ausgewandert ist, auf **ein von einem anderen Spieler besetztes Symbolfeld** seiner eigenen Gilde, (trifft also zum Beispiel ein Regenmacher-Schüler auf ein Regenmacher-Symbolfeld das bereits

vom Regenmacher einer anderen Spielerfarbe besetzt ist), so wird der Meister, der dieses Symbolfeld bislang besetzt hielt, vertrieben. Das heißt, der vertriebene Spieler nimmt dieses Meisterplättchen zurück in seinen Vorrat. Liegt auf diesem Meisterplättchen zu allem Unglück auch noch ein „Schüler“, so geht auch dieser „Schüler“ zurück in den Vorrat. Meisterplättchen, die man zurück in den Vorrat nehmen muss, sind nicht verloren. Sie können, wie jedes andere Plättchen des Vorrats auch, natürlich wieder von neuem irgendwo eingesetzt werden.

Fall B: Das Dorf, aus dem die Schüler auswandern, ist schwächer als das Dorf, in das die Schüler einwandern

Trifft ein Schüler in dem Dorf, in das er auswandert, auf ein leeres Symbolfeld seiner eigenen Gilde, (trifft also zum Beispiel ein Regenmacher-Schüler auf ein leeres Regenmacher-Symbolfeld), so besetzt er dieses Feld einfach. Aber andererseits: Trifft ein Schüler auf ein besetztes Feld, so wird dieser Schüler sozusagen „abgeschmettert“ und muss von seinem Besitzer in den eigenen Meisterplättchen-Vorrat zurückgelegt werden.

Dass eine „Wanderung der Schüler“ von einem schwächeren in ein stärkeres Dorf veranlagt wird, ist ungewöhnlich, kommt aber während eines Spiels durchaus häufiger vor. Wer das tut, hat dafür in aller Regel gute taktische Gründe.

Patt bei der Ermittlung der Stärken zweier Dörfer
Besitzen zwei Dörfer, zwischen denen eine „Wanderung der Schüler“ stattfinden soll, die gleiche Anzahl von Plättchen (Meister plus Schüler), so gilt jenes als das stärkere, in dem mehr Meister sind, das heißt also, jenes Dorf, das die meisten besetzten Symbolfelder hat. — Ergibt sich dann erneut ein Gleichstand, dann gilt das Dorf, in das die Schüler einwandern wollen, als das stärkere.

Beispiele für die Wanderung der Schüler

Fall 1: Das Dorf, aus dem die Schüler auswandern, ist stärker als das Dorf, in das die Schüler einwandern.



In Dorf B sind insgesamt fünf Meister- und Schülerplättchen versammelt. In Dorf A hingegen sind es insgesamt acht Meister- und Schülerplättchen. Dorf A ist also deutlich stärker. Spieler Rot, der in Dorf A mit zwei Meistern und zwei Schülern vertreten ist, hat sich für die Aktion „Wanderung der Schüler“ entschieden. Nun wandern alle Schüler von Dorf A aus. Spieler Rot hat bestimmt, dass Dorf B das Ziel der Auswanderung sein soll.

- Rot beginnt: Er nimmt zunächst das Schülerplättchen, das auf dem roten Drachenzüchter-Meister in Dorf A liegt, und setzt es auf das freie Drachenzüchter-Symbolfeld in Dorf B. Nun aber wandert natürlich auch noch der rote Regenmacher-Schüler von Dorf A nach B. - Das Regenmacher-Symbolfeld von Dorf B ist besetzt von einem gelben Regenmacher-Meister und seinem Schüler. Pech für die beiden! Spieler Gelb muss Meister UND Schüler entfernen und sie zurück in seinen Vorrat an Meisterplättchen legen. Spieler Rot legt seinen Regenmacher-Schüler auf den freigewordenen Platz in Dorf B. - Der rote Schüler ist damit nun selbst Meister geworden.

- Nun ist auch noch Spieler Lila betroffen. Auch der Lila-Heilerschüler muss nach Dorf B auswandern. Das Heiler-Symbolfeld in Dorf B ist von Blau besetzt. Blau muss seinen Heiler zurück in den Vorrat nehmen. Der Lila-Schüler nimmt seinen Platz ein und wird neuer Meiler-Meister in Dorf B.

Die Spieler Gelb und Blau nehmen an der Auswanderung von A nach B nicht teil, da sie in Dorf A jeweils nur mit einem Meister, nicht aber mit Schülern vertreten sind. **Achtung:** Es wandern immer nur die Schüler, niemals aber die Meister.

Und schließlich: Sobald alle Schüler von A nach B gewandert sind, wird sofort die Brücke, die diese beiden Dörfer bislang verbunden hat, entfernt und aus dem Spiel genommen.

Fall 2: Das Dorf, aus dem die Schüler auswandern, ist schwächer als das Dorf, in das die Schüler einwandern



In Dorf B sind insgesamt neun Meister- und Schülerplättchen versammelt. In Dorf A hingegen sind es insgesamt nur sieben Meister- und Schülerplättchen. Dorf A ist also deutlich schwächer als B. - Trotzdem entscheidet sich Spieler Lila, der gerade am Zug ist, für eine „Wanderung der Schüler“ von Dorf A nach B. Eine ziemlich schlitzohrige Entscheidung. Wahrscheinlich dachte sich Lila: „Ich bin doch nicht blöd und warte ab, bis die Schüler aus dem starken Dorf B nach A kommen und hier alles platt machen. - Aber wenn ich jetzt die Schüler von A nach B wandern lasse, dann passiert MIR überhaupt nichts.“ Und so ist es auch! Lilas einziger Schüler in Dorf A, ein Heiler, wandert unbehelligt nach B und lässt sich dort auf dem freien Heiler-Symbolfeld als Meister nieder. Schlechter ergeht es da schon dem Regenmacher-Schüler von Spieler Rot. Der nämlich trifft in Dorf B auf ein (von Gelb) besetztes Feld. Da B das stärkere Dorf ist, kann der rote Regenmacher-Schüler dem Gelben seinen Platz nicht streitig machen und muss von Spieler Rot in den Vorrat seiner Meisterplättchen zurückgelegt werden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte Stein der Weisen gelegt wurde (es bleiben immer zwei Dörfer übrig, auf denen am Schluss kein „Stein der Weisen“ liegt). Nun zählen die Spieler, wie viele Meister-Symbolfelder sie besetzt haben. Wer die meisten Felder besetzt hat, ist Sieger. Achtung: Es zählen nur die von Meistern der eigenen Farbe besetzten Felder. Die „Schüler“, die sich bei Spielende noch auf dem Rücken von Meistern befinden, zählen nicht. - Kommt es zu einem Gleichstand, zählt man noch aus, wer von beiden in mehr Dörfern vertreten ist. Beispiel: Spieler Rot und Spieler Blau halten beide jeweils 17 Meister-Symbolfelder besetzt. Es herrscht also Gleichstand. Spieler Rot ist aber in insgesamt 7 Dörfern, Spieler Blau nur insgesamt 6 Dörfern vertreten. Spieler Rot gewinnt also.

Impressum:
Autor: Leo Colovini,
Redaktion: TM-Spiele
Illustrationen: Andreas Steiner
Grafik: Pohl 6 Rick

© 2003 KOSMOS-Verlag
Postfach 10 60 11 • D — 70049 Stuttgart
Tel.+49(0) 711.2191-0 • Fax + 49 (0) 711.2191-422
e-mail: info@kosmos.de • web: www.kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten • Made in Germany