



JAPANESE CASTLE

建築

SPIELREGELN

Aus was baut man ein japanisches Haus?

Beim Bau eines japanischen Hauses werden Sie die Wandkarten – die “Heki” – benutzen. Es gibt vier Typen von Heki. Sie unterscheiden sich durch Abbildungen und Zahlen, die darauf stehen. Heki mit den Zahlen von 1 bis 4 sind gleich groß, deshalb ist es in den meisten Fällen egal, welche Karte verwendet wird. Nur in einigen Spielvariationen haben die Zahlen eine Bedeutung, und nur in diesem Fall muss man aufpassen, welche Heki als nächste genommen wird.



Dann gibt es große Karten – die “Gamen” mit der Zahl “0”. Sie sind zweimal so groß wie Heki. Gamen kann man sowohl zum Bau von Wänden als auch als Überlagerungen verwenden.



Normalerweise werden jedoch spezielle Karten als Überlagerungen genutzt – die sogenannten “Yanegae”. Davon gibt es zwei Typen – große und kleine Yanegae. Yanegae haben spezielle aufstellbare Teile – “Shimegu”. Diese sollten vor dem Bau in die senkrechte Position gebracht werden.

Später werden sich die Heki gegen Shimegu stützen, um die Last von weiteren Stockwerken tragen zu können. Kleine Yanegae haben drei Shimegu-Stützen, aber normalerweise werden nur die zwei seitlichen Shimegu genutzt.



KARIGOYA



ANTEI

Damit kann man die einfachste Konstruktion bauen – eine “Hütte” aus zwei Heki. So ein Haus aus drei Karten heißt “Karigoya”. Große Yanegae haben viele Shimegu, deshalb kann man die Heki-Wände auf ihnen beliebig ausrichten. Meistens werden eben die großen Yanegae für das Spiel genommen.

Wie baut man ein japanisches Haus?

Die Basis für jedes Haus bildet die sogenannte **Antei**-Konstruktion, die aus zwei großen Yanegae und vier Heki besteht. Eine Yanegae ist das Fundament der Konstruktion und die andere ihr Dach. Heki werden paarweise als Karigoya-Hütten aufgestellt und gegen Shimegu der Basis gestützt. Karigoya werden senkrecht zueinander gestellt.

Antei kann man übereinander bauen – dann ist die obere Yanegae einer **Antei** die Basis für die nächste. Heki der nächsten Ebene werden spiegelbildlich zur vorangehenden Ebene aufgestellt. Diese Stellung der Heki garantiert Stabilität und Gleichgewicht der Konstruktion.

Beim Bau von großen Häusern darf man das **Antei**-Prinzip verwerfen – in diesem Fall darf man Yanegae und Heki beliebig nach dem eigenen Bauplan positionieren.

Große Vielfalt der Spielvariationen

Siote. 2-4 Spieler.

Jeder bekommt: 4 große Yanegae, 1 kleine Yanegae und 18 Heki.

Aufgabe: man baut ein Haus mit **vier Antei-Ebenen**. Die letzte Ebene schließt man mit einer Karigoya aus einer kleinen Yanegae, auf der die letzten zwei Heki aufgestellt werden.

Haben einer oder zwei Spiegel viel Erfahrung beim Bauen von japanischen Häusern, müssen sie fünf **Antei**-Ebenen durch das Ziehen von zusätzlichen Karten bauen.

Gewinnt derjenige, der sein Haus als erster fertig hat.

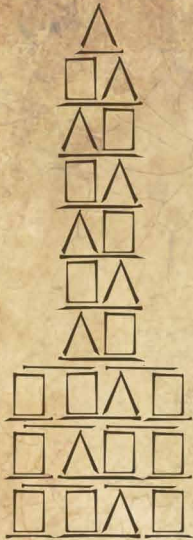
Nanatsu. 2-3 Spieler.

Jeder bekommt: 6 große Yanegae, 1 kleine Yanegae und 26 Heki.

Aufgabe: man baut ein Haus mit **sechs Antei-Ebenen**. Die letzte Ebene schließt mit einer Karigoya.

Gewinnt derjenige, der sein Haus als erster fertig hat.





Isshyo. 2 Teams à 2 Spieler.

Jedes Team bekommt: 7 große Yanegae, 1 kleine Yanegae und 30 Heki.

Aufgabe: man baut ein Haus mit **sieben Antei-Ebenen**. Die letzte Ebene schließt mit einer Karigoya.

Gewinnt das Team, das sein Haus als erstes fertig hat.

Kenchikushi. 2 Spieler.

Jeder bekommt: 9 große Yanegae, 7 kleine Yanegae, 6 Gamen und 50 Heki.

Aufgabe: man baut ein Haus mit **neun Antei-Ebenen**. Die letzte Ebene schließt mit einer Karigoya. Die Konstruktion sollte außerdem von den Seiten mit drei Karigoya-Ebenen auf kleinen Yanegae gestützt werden. Diese sollten mit den zentralen

Antei-Ebenen durch horizontal positionierte Gamen verbunden werden.

Gewinnt derjenige, der sein Haus als erster fertig hat.

Ein Bildbeispiel der Kenchikushi-Konstruktion finden Sie auf der Rückseite der Spiel-Box.

Hakobu. 2-4 Spieler.

Jeder bekommt: 4 große Yanegae, 1 kleine Yanegae und 18 Heki.

Man setzt sich um den Tisch herum. Jeder Spieler baut eine **Antei-Ebene**, nimmt dann sorgfältig seinen Bau in die Hände und steht auf, ohne seine **Antei** zu zerstören. Dann läuft man um den Tisch herum im Uhrzeigersinn, setzt sich auf den nächsten Stuhl links und stellt seinen Bau auf den Tisch wieder ab.

Diejenigen, die es geschafft haben, bauen noch eine **Antei-Ebene** und tragen ihr Haus wieder zum nächsten Platz. Ist das Haus beim Bau oder beim Tragen kaputt gegangen, scheidet man aus. Die anderen Spieler bauen weitere **Antei-Ebenen und tragen ihre Häuser um den Tisch**, bis nur einer bleibt, der dann als Sieger gilt.

Namatsu. 2-4 Spieler.

Jeder bekommt: 6 große Yanegae, 6 kleine Yanegae, 4 Gamen und 34 Heki (spielt man zu viert, so sind es 4 große Yanegae, 4 kleine Yanegae, 3 Gamen und 25 Heki).

Aufgabe: eine möglichst stabile Konstruktion zu bauen.

Man setzt sich an einen Tisch. Jeder baut ein Haus mit mindestens drei Ebenen. Dann beginnen die Spieler alle zusammen, den Tisch zu schüttern, und versuchen dabei, die Häuser der Gegner zu zerstören. Der Sieger hat die stabilste Konstruktion – das Haus, das als letztes stehen geblieben ist.

Iji. 2-3 Spieler.

Jeder bekommt: 6 große Yanegae, 6 kleine Yanegae und 4 Gamen. Alle Heki-Karten werden in vier Stapeln nach Nummern in die Tischmitte gelegt.

Man setzt sich um den Tisch herum und baut Häuser nach dem eigenen Bauplan. Dabei dürfen die Heki mit der Nummer „1“ nur für die erste Ebene, mit der Nummer „2“ nur für die zweite, mit der Nummer „3“ nur für die dritte und mit der Nummer „4“ nur für die vierte und weitere Ebenen verwendet werden. Das Spiel endet, wenn alle Heki mit der Nummer „4“ verbraucht sind. Heki mit den Zahlen „3“ und „4“, die für eine Konstruktion verwendet wurden, geben jeweils einen Punkt. Der Sieger hat die meisten Punkte. Ist ein Haus während des Baus abgestürzt, muss man zuerst alle dafür verwendeten Heki

in die Stapeln zurück legen – erst dann darf man mit dem Neubau beginnen. Man sollte die Häuser so bauen, dass alle Heki, die Punkte bringen, selbständige vertikale Elemente der Konstruktion bilden. Sie können nicht auf den Überlagerungen liegen oder eine Einheit darstellen. Nach dem Spielabschluss kann man das Haus zum Punkte Berechnen einfach zerstören oder die verwendeten Heki zählen.

Saiten. 2-3 Spieler.

Jeder bekommt: 6 große Yanegae, 6 kleine Yanegae und 4 Gamen. Alle Heki-Karten werden in vier Stapeln nach Zahlen in die Tischmitte gelegt.

Man setzt sich um den Tisch herum und baut Häuser nach dem eigenen Bauplan. Man darf allerdings keine Heki mit einer größeren Zahl nehmen, bevor alle Heki mit der kleineren Zahl verwendet wurden. So darf man keine Heki mit der Zahl „2“ nehmen, solange es noch Heki mit der Zahl „1“ gibt, und mit der Zahl „3“, bevor alle Heki mit der Zahl „2“ verbraucht worden sind. Das Spiel endet, wenn alle Heki mit der Zahl „4“ weg sind. Wenn das Haus fertig ist, bekommt man nur Punkte für die zwei obersten Ebenen, indem man die Zahlen auf diesen Heki summiert und um die Zahl der Ebenen multipliziert. Der Sieger hat die meisten Punkte. Ist das Haus während des Baus abgestürzt, sammelt man seine Heki und baut sein Haus mit diesen Heki wieder auf. Erst wenn man diese Heki verbraucht hat, darf man neue Karten aus der Tischmitte ziehen. Man sollte das Haus so bauen, dass alle Heki, die Punkte bringen, selbständige vertikale Elemente der Konstruktion bilden. Sie können nicht auf den Überlagerungen liegen oder eine Einheit darstellen.

Yakata. Ein Spieler oder ein Team.

Der Spieler (das Team) bekommt: 18 große Yanegae, 18 kleine Yanegae, 12 Gamen und 102 Heki.

Aufgabe: ein möglichst hohes Haus zu bauen.

Kyujo. 2 Spieler oder 2 Teams à 2 Spieler (zwei Spiel-Sets benötigt).

Jeder Spieler (jedes Team) bekommt: 18 große Yanegae, 18 kleine Yanegae, 12 Gamen und 102 Heki.

Aufgabe: ein großes Haus zu bauen, indem man alle Bauteile verwendet.

Der Sieger hat sein Haus zuerst fertig.

Kitsune. 1-4 Spieler.

Man legt 6 kleine Yanegae und alle Heki mit der Zahl „4“ weg. Die restlichen Heki werden vermischt und in die Tischmitte gelegt. Heki können ungeordnet in mehreren Lagen liegen – es ist sogar besser so. Man baut aus den gewählten Yanegae und Heki sechs übliche Karigoya und stellt sie auf die auf dem Tisch zerstreuten Heki. Die Aufgabe der Spieler ist es, alle auf dem Tisch liegenden Heki herauszunehmen und zwar so, dass alle Karigoya stehen bleiben. Man zieht die Karte im Uhrzeigersinn. Die gezogenen Heki werden von den Spielern behalten.

Hat man beim Versuch, eine Heki zu ziehen, eine Karigoya zum Absturz gebracht, nimmt er anstelle der gezogenen Karte beide Heki der abgestürzten Karigoya und legt sie separat ab (diese zählen dann als Strafpunkte). Die geliebene Yanegae wird ebenfalls weggeräumt.

Das Spiel endet, wenn alle Heki gezogen wurden oder das letzte Karigoya gestürzt ist. Man berechnet die Punkte, indem man die Zahlen auf allen gezogenen Heki summiert und 4 Punkte für jede Straf-Heki der Karigoya abzieht. Der Sieger hat die meisten Punkte.

© S.Machin, 2012

© RightGames, 2012

Besonderer Dank geht an: I. Gambaschidse, L. Matschina, A. Mironow, F. Mjatschin, A. Osipenko, L. Smirnowa, I. Tulowski

Herzlicher Dank an die Galerie des japanischen Antiquariats „Yugen“ (www.yugen.ru) für Hilfe und Material.

