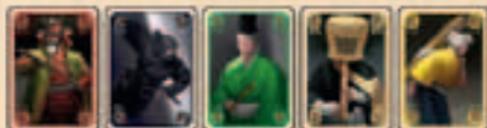


Call to Glory

Michael Schacht

Ein kaiserliches Kartenspiel für konkurrierende japanische Dynastien!

Spielmaterial



110 Charakter Karten



12 Kaiserliche Auftragskarten



4 Ninja Miniaturen

Hinweis! Papier und Stift werden benötigt, um die Punkte der Spieler zu notieren.

Spielidee

Die Spieler sammeln japanische Charaktere mit unterschiedlichen Werten. Wer zwei oder mehr Karten desselben Typs auf der Hand hat, kann diese (möglicherweise) auf dem Tisch auslegen und dafür am Ende der Runde Punkte erhalten. Falls aber ein Gegner mehr Karten desselben Typs auslegt, müssen bereits ausliegende Karten dieses Typs abgeworfen werden ...

Spielvorbereitung

- Die 110 Charakterkarten werden gut gemischt.
- Jeder Spieler erhält verdeckt drei Karten, das sind seine anfänglichen Handkarten.
- Die übrigen Karten werden als zwei etwa gleichgroße, verdeckte Stapel bereitgelegt. Zwischen den Stapeln wird Platz für zwei Ablagestapel gelassen.
- Die 12 kaiserlichen Auftragskarten und 4 Ninja Miniaturen bleiben in der Schachtel, sie werden nur für die Varianten gebraucht (siehe weiter unten).



Die Charakterkarten

Jede Charakterkarte zeigt einen von neun japanischen Charakteren. Die Zahl auf jeder Karte gibt an, wie viele Karten dieses Charaktertyps es gibt – zum Beispiel 20 Bauern, aber nur 8 Daimyos. Diese Zahl ist gleichzeitig auch der Wert jedes Charaktertyps bei der Wertung.



9 verschiedene Charaktertypen

6 x Kaiser, 7 x Kaiserin, 8 x Daimyo, 9 x Shogun,
12 x Samurai, 14 x Ninja, 16 x Gesandter, 18 x Mönch, 20 x Bauer



Spielablauf

Das Spiel geht über vier Spielrunden. Jede Runde beginnt mit dem Aufbau und wird in einzelnen Spielzügen gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, anschließend sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jeder Spielzug besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Aktionen:

Aktion 1: Zwei Karten ziehen **Aktion 2: Karten auslegen oder eine Karte abwerfen**

Aktion 1: Zwei Karten ziehen

In seinem Spielzug muss der Spieler zuerst zwei Karten ziehen. Die beiden Karten müssen von **verschiedenen** Stapeln gezogen werden. Zu Spielbeginn hat der Startspieler nur zwei verdeckte Stapel zur Auswahl, er muss also von jedem der beiden Stapel die oberste Karte nehmen. Im Laufe des Spiels entstehen zwei offene Ablagestapel, und ein Spieler kann immer auch die oberste Karte eines (oder beider) dieser Stapel ziehen.



Aktion 2: Karten auslegen oder eine Karte abwerfen

Nachdem er Karten gezogen hat, muss der Spieler entweder einen Satz Charakterkarten auf dem Tisch auslegen (s. Aktion 2a) **oder** eine Karte abwerfen (s. Aktion 2b).

Aktion 2a: Mehr als eine Karte auslegen

Beim Auslegen der Karten müssen die Spieler folgende Regeln beachten:

- In jedem Spielzug kann nur ein Kartentyp ausgelegt werden.
- Der Spieler muss mindestens zwei Karten auslegen.
- Die Karten müssen offen ausgelegt werden und so überlappend, dass die Zahlen sichtbar sind.

Falls irgendein Spieler schon Karten gleichen Typs ausliegen hat, gilt folgende Regel:

- Der aktive Spieler muss mehr Karten dieses Typs auslegen, als momentan davon auf dem Tisch liegen. Der Spieler, der die geringere Anzahl Karten dieses Typs vor sich ausliegen hat, muss alle diese Karten offen auf einen der beiden Ablagestapel legen.

Wichtig: In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern muss der Spieler jeweils mindestens drei Karten der Typen mit den Werten 12, 14 und 16 auslegen. (Unter den Zahlen dieser Karten sind deshalb drei kleine Punkte.)



Beispiel: Spieler A hat vier Bauern vor sich, die er schon vorher ausgelegt hatte. Nun legt Spieler B sechs Bauern aus. Spieler A muss sofort seine vier Bauern auf einen der beiden Ablagestapel legen.



Wichtig! Nachdem ein Spieler Karten eines Typs ausgelegt hat, kann er diese Auslagereihe in späteren Spielzügen nicht durch weitere Karten dieses Typs vergrößern! Er kann aber in einem späteren Spielzug einen neuen, separaten und größeren Satz desselben Kartentyps auslegen.

Beispiel: Spieler A hat drei Ninja Karten vor sich ausliegen. Über mehrere Runden hat er fünf Ninja Karten auf seiner Hand gesammelt. In seinem Spielzug legt er diese fünf Ninja Karten aus und wirft die drei bereits ausliegenden Ninja Karten auf einen der beiden Ablagestapel.



Spieler A

Aktion 2b: Eine Karte abwerfen

Falls ein Spieler keine Karten auslegen will oder kann, muss er eine seiner Handkarten offen auf einen der beide Ablagestapel abwerfen. Er sollte seine Wahl sorgfältig treffen und daran denken, dass diese Karte später wieder aufgenommen werden kann. Mit der ersten abgeworfenen Karte wird der erste Ablagestapel gebildet (zwischen den beiden verdeckten Zugstapeln). Mit der zweiten abgeworfenen Karte muss der zweite Ablagestapel begonnen werden. Falls ein Ablagestapel leer ist, weil alle seine Karten aufgenommen wurden, muss erst wieder ein zweiter Ablagestapel gebildet werden, bevor weitere Karten auf den ersten Ablagestapel gelegt werden können. Wenn es zwei Ablagestapel gibt, kann jeder Spieler wählen, auf welchen Ablagestapel er seine Karte abwirft.

Spätestens nach einigen Spielrunden stehen den Spielern dann vier Kartenstapel (zwei verdeckte und zwei offene) zur Auswahl, von denen sie ihre zwei Karten ziehen können. Die einzige Beschränkung besteht darin, dass beide Karten nicht von demselben Stapel genommen werden können.

Rundenende und Wertung

Das Spiel geht so lange weiter, bis zum Ende des Spielzuges eines Spielers eine der folgenden drei Bedingungen erfüllt ist:

- Ein Spieler hat sechs verschiedene Kartentypen in seiner Auslage (bei 2 Spielern), fünf verschiedene Kartentypen (bei 3 Spielern) oder vier verschiedene Kartentypen (bei 4 Spielern).
- Alle neun Kartentypen sind auf dem Tisch ausgelegt.
- Es gibt nur noch einen verdeckten Zugstapel (die offenen Abwurfstapel zählen nicht!).

Die Spielrunde endet zu diesem Zeitpunkt sofort. Alle Spieler berechnen nun ihre Punkte und notieren sie auf einem Blatt Papier. Jeder Spieler zählt die Werte der Charaktertypen zusammen, die er in seiner Auslage hat, wobei die jeweilige Kartenanzahl der verschiedenen Kartentypen keine Rolle spielt! Für ihre Handkarten bekommen die Spieler keine Punkte.

Beispiel: Zum Ende seines Spielzuges hat Spieler A sechs verschiedene Charaktertypen vor sich liegen. Die Runde endet. Die Punkte der Spieler errechnen sich folgendermaßen:

Spieler A	18+12+9+8+7+6	60 Punkte
Spieler B	20+16	36 Punkte

Der Spieler mit den wenigsten Punkten insgesamt ist Startspieler der nächsten Runde. Bei Gleichstand wird derjenige der davon betroffenen Spieler Startspieler, der in dieser Runde die wenigsten Punkte erzielt hat. Spielvorbereitung und Ablauf der neuen Spielrunde sind wie oben beschrieben.

Spielende und Spielsieger

Nach vier Spielrunden ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der davon betroffenen Spieler, der die meisten Punkte in einer einzelnen Runde erzielt hat.

Variante 1: "Kaiserliche Aufträge"

Spielvorbereitung:

- Die Kartenstapel werden wie im Standardspiel gebildet und jeder Spieler erhält drei Karten.
- Aus den Auftragskarten werden drei Stapel gebildet: A (rot), B (gelb) und C (blau). Jeder Stapel wird separat gemischt, dann erhält jeder Spieler von jedem dieser Stapel eine Karte. Eventuell übrige Auftragskarten kommen zurück in die Schachtel.

Rundenende und Wertung: Zum Ende jeder Runde **MUSS** jeder Spieler (beginnend beim Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn) **EINE** seiner Auftragskarten aufdecken. Der Spieler, der die entsprechenden Karten in seiner Auslage hat, erhält die auf der Auftragskarte genannten Bonuspunkte für **JEDE** dieser Karten. Die aufgedeckten Auftragskarten werden aus dem Spiel genommen.

Die Karten des Stapels A geben 5 Bonuspunkte für jede entsprechende Karte in der Auslage eines Spielers, die Karten des Stapels B geben 4 Bonuspunkte pro Karte und schließlich geben die Karten des Stapels C 3 Bonuspunkte pro Karte. Anschließend erhalten die Spieler Punkte wie üblich für **ALLE** Sätze in ihrer Auslage.

Beispiel: Zum Ende einer Runde muss Spieler A eine Auftragskarte spielen, hat aber leider keine Karte zur Wahl, die ihm selbst auch Punkte bringen würde. Er spielt eine „7“-Auftragskarte; Spieler C hat zwei „7“-Karten in seiner Auslage und erhält demzufolge $2 \times 5 = 10$ Bonuspunkte.



12 Kaiserliche Auftragskarten



Stapel A



Stapel B



Stapel C

Spielende und Sieg: Nach drei Spielrunden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

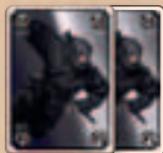
Variante 2: "Die Macht der Ninja"

Spielaufbau:

- Die Kartenstapel werden wie im Standardspiel gebildet und jeder Spieler erhält drei Karten.
- Die vier Ninja Miniaturen werden in der Tischmitte in die Nähe der beiden Zugstapel gestellt. Es gelten die Regeln des Standardspiels, mit folgender Änderung: Wenn ein Spieler einen Satz Ninja Karten auslegt (nach den Regeln des Standardspiels), nimmt er eine der vier Ninja Figuren aus dem Vorrat in der Tischmitte (falls vorhanden). Jederzeit während eines späteren eigenen Spielzuges kann der Spieler eine eigene Ninja Figur in den Vorrat zurückstellen und dafür eine beliebige Karte aus der Auslage irgendeines Mitspielers eliminieren; der betroffene Spieler legt die Karte auf einen der beiden Ablagestapel.

Hinweis! Ein Spieler kann einen Ninja jederzeit während des eigenen Spielzuges benutzen (vor, nach oder während Aktion 1 und/oder 2). Es ist erlaubt, mehrere Ninja Figuren während eines einzigen Spielzuges einzusetzen.

Beispiel: Spieler A legt zwei Ninja Karten aus und nimmt eine Ninja Figur. Spieler B hat vier Mönche und fünf Samurai in seiner Auslage. In einem späteren Spielzug legt Spieler A die Ninja Figur in den Vorrat zurück und eliminiert eine Samurai Karte aus der Auslage von Spieler B. Später legt Spieler B drei Ninja Karten aus und nimmt eine Ninja Figur. Spieler A muss seine beiden Ninja Karten auf einen der offenen Ablagestapel werfen und Spieler B hat nun eine Ninja Figur, die er in einem späteren Spielzug benutzen kann.



Spieler A



Spieler B



Credits

Spielautor: Michael Schacht,
www.michaelschacht.net

Schachtelillustration: Drew Baker

Grafische Gestaltung: Hans Schneider

Illustrationen: Drew Baker

Figuren: Mrs. JiangQin

Logo Design: Hans Schneider

Deutsche Regeln:

Ferdinand Köther

Herausgeber:

Jeroen Hollander and W. Eric Martin

Projektmanager: Jonny de Vries

© 2012 White Goblin Games

Alle Rechte vorbehalten.



www.whitegoblingames.nl