



Ein Legespiel für 2, 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren

TA YÜ ist der Name einer legendären chinesischen Sagengestalt. Er rettete das Reich der Mitte vor einer Sintflut - aber nicht dadurch, daß er, wie Noah, eine Arche baute; vielmehr durchzog er das ganze Land mit einer Vielzahl von Kanälen und versuchte so, die gewaltigen Wassermassen aus dem Inneren des Landes ins weite Meer abzuleiten.

In unserem Spiel TA YÜ geht es ebenfalls darum, das Land (Spielfeld) mit Kanälen (Steine mit Doppellinien) zu durchziehen, um Verbindungen zum offenen Meer (Spielfeldrand) zu schaffen.

Spielmaterial

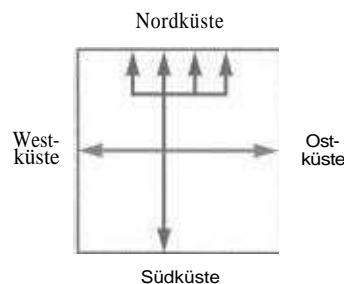
- 1 Spielplan
- 112 Spielsteine im Aufbewahrungsbeutel

Das Spiel für 2 Spieler

Spielziel -

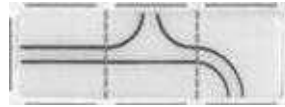
Jeder Spieler muß versuchen, ausgehend von einem zentralen Stein in der Mitte, möglichst viele Mündungen ins offene Meer (Spielfeldrand) zu schaffen - und zwar zu den jeweils gegenüberliegenden Küsten. Ein Spieler übernimmt die Richtung Nord - Süd (oben/unten), der andere die Richtung West - Ost (links/rechts).

Alle Mündungen, die eine eigene Küste erreichen, werden addiert. Die Summe dieser Mündungen wird mit der Summe der Mündungen auf der gegenüberliegenden Küste multipliziert. Wer das höchste Ergebnis erzielt, gewinnt das Spiel.



Die Spielsteine

Jeder Stein besteht sozusagen aus drei Quadraten, an denen sich acht Kanten befinden. Von diesen acht Kanten sind auf jedem Stein genau drei durch einen Kanal verbunden. Jeder Stein hat also drei Mündungen.



Es gibt 28 verschiedene Steine, die je viermal vorhanden sind:

- 1 Stein hat alle 3 Mündungen auf einer Seite.
- Bei 15 Steinen führen die Mündungen nach 2 verschiedenen Seiten.
- Bei 12 Steinen führen die Mündungen nach 3 verschiedenen Seiten. Diese 48 Steine (12 x 4) tragen auf der Rückseite eingravierte Ringe zur Kennzeichnung.

Spielvorbereitung

Alle 112 Steine werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt (blaue Linien nach unten) und gut gemischt. Aus den verdeckt liegenden Steinen wird nun der Vorratsblock, bestehend aus 16 Stapeln, neben dem Spielplan aufgebaut: zwei Steine breit, acht Steine lang und sieben Steine hoch. Der Stapel muß so ausgerichtet werden, daß Seite A zum Spielplan hin zeigt.



Die Spieler sollten sich nicht gegenüber sitzen, sondern über Eck nebeneinander (z.B. einer Nord, der andere West). Jeder spielt dann in die Richtung, die vor ihm liegt. Ein Startspieler wird ausgelost.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Er nimmt den ersten Stein vom Stapel.

Wer an der Reihe ist, nimmt einen verdeckt liegenden Stein vom Stapel:

1. Es muß immer ein Stein von einem der zwei vorderen Stapel genommen werden, immer ein oben liegender. Ist ein Stapel ganz aufgebraucht, darf von dem Stapel dahinter genommen werden.

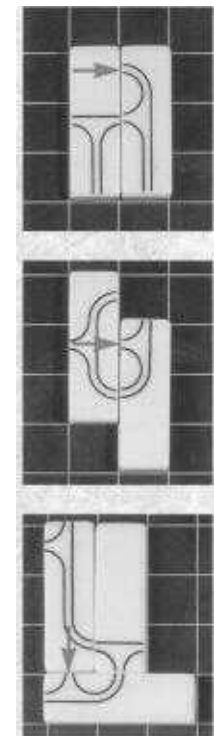
2. Der aufgenommene Stein wird offen auf dem Spielplan abgelegt. Jeder Stein ist drei Felder groß und muß immer so abgelegt werden, daß er genau drei Felder abdeckt.
3. Der allererste Stein des Startspielers muß so platziert werden, daß er das besonders gekennzeichnete Mittelfeld mit einem (beliebigen) Teil des Steines abdeckt. Jeder weitere Stein auf dem Spielfeld muß so gelegt werden, daß er die folgenden Bedingungen erfüllt:
 - Mindestens ein bereits vorhandener Kanal muß weitergeführt werden.
 - Kein Stein darf so abgelegt werden, daß eine leere Kante an eine Mündung grenzt.
 - Der Spielfeldrand (Küste) darf nicht überschritten werden.
Ansonsten hat jeder Spieler die freie Wahl, wo auf dem Spielfeld er seinen Stein anlegen und welchen Kanal er weiterbauen möchte.

Die folgenden Abbildungen zeigen, wie Steine gelegt werden dürfen und wie nicht:

Erlaubt



Verboten



4. Hat ein Spieler den aufgenommenen Stein abgelegt, so ist nun der Mitspieler an der Reihe. Auch er nimmt einen oben liegenden Stein vom Vorratsstapel und legt ihn auf dem Spielfeld ab. So wechselt die Spielreihenfolge zwischen beiden Spielern hin und her.
5. Ein Spieler muß einen aufgenommenen Stein immer
 - legen, wenn es eine gültige Legemöglichkeit gibt - auch, wenn der Stein für ihn ungünstig ist und dem Mitspieler hilft.

Spielende

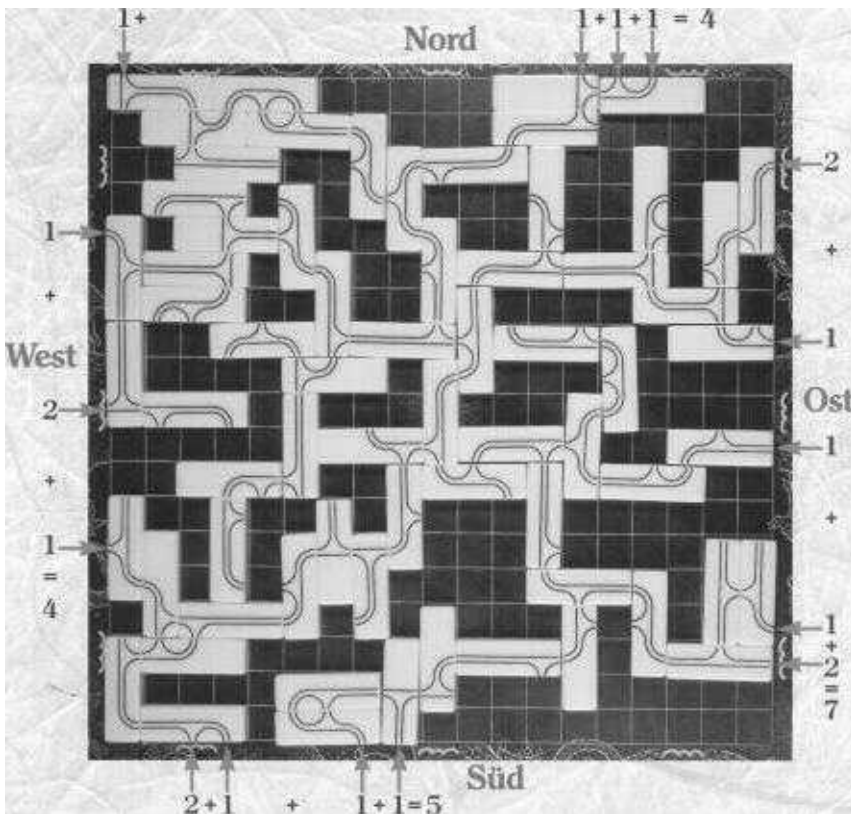
Das Spiel endet, sobald ein Spieler einen Stein aufgenommen hat, bei dem beide Spieler feststellen, daß es dafür keinen gültigen Platz mehr auf dem Spielfeld gibt. Der Stein wird weggelegt, und die Punkte für die Wertung werden gezählt.

Punkte und Wertung

- Jede Mündung, die eine Küste (Rand des Spielfeldes) erreicht, zählt 1 Punkt. Mündungen, die die Küste nicht erreichen, bringen keine Punkte.
- An jeder Seite des Spielfeldes sind drei Positionen besonders gekennzeichnet. Endet eine Mündung an einer dieser Positionen, so erhält der Spieler dafür 2 Punkte (also 1 mehr als sonst).

Jeder Spieler zählt getrennt für jede seiner Küsten die erreichten Punkte. Die Summe der einen Küste wird mit der Summe der gegenüberliegenden Küste multipliziert. Wer das höhere Gesamtergebnis erreicht, gewinnt das Spiel.

Beispiel;



Spieler A: Nord: 4, Süd: 5 $\rightarrow 4 \times 5 = 20$
Spieler B: West: 4, Ost: 7 $\rightarrow 4 \times 7 = 28$
Spieler B gewinnt.

Achtung: Ein Spieler, der nur an einer Küste Punkte macht, erreicht das Gesamtergebnis Null!
(z.B. $6 \times 0 = 0$).

Taktik

Je nach Spielsituation kann es von Bedeutung sein, ob Sie einen Stein mit Ringen auf der Rückseite aufnehmen oder einen Stein ohne Ringe: Bei Steinen mit einem Ring gibt es Mündungen in drei verschiedene Richtungen.

Es kann sinnvoll sein, einen Stein so abzulegen, daß er nicht den eigenen Kanal fortführt, sondern den Kanal des Gegners in die falsche Richtung bzw. in eine Sackgasse führt.

Übrigens: im Spielsteine-Stapel sind oft eine oder mehrere Mündungen der Steine andeutungsweise zu erkennen. Es ist völlig legitim, auch dies bei der Auswahl seines Steines zu berücksichtigen. Aber aufgepaßt Die nicht sichtbaren Mündungen verlaufen oft anders, als man denkt.

Das Spiel für 3 Spieler

Wenn Sie Ta Yü zu dritt spielen wollen, sollten Sie das Spiel möglichst schon gespielt haben:

- Wie im Grundspiel beschrieben, spielt ein Spieler Nord-Süd, der zweite West - Ost. Der dritte Spieler übernimmt die Rolle des „Störenfrieds“.
- Zu Beginn des Spieles wird die Rolle des „Störenfrieds“ versteigert. Wer das niedrigste Angebot macht, erhält diese Rolle. Ein Spieler wird ausgelost, der sein Angebot macht. Er bietet zum Beispiel 20 Punkte. Das heißt, er will in diesem Spiel verhindern, daß von den beiden anderen Spielern einer 20 Punkte erreicht.
- Der linke Nachbar muß das letzte Gebot unterbieten oder passen. Er bietet nun z.B. 16 Punkte (er behauptet, daß keiner seiner Gegner 16 Punkte erreichen wird). Der dritte Spieler bietet 15 Punkte.

reihum so lange fortgesetzt, bis zwei Spieler ge paßt haben.

- Der dritte Spieler, der das niedrigste Gebot abgegeben hat, übernimmt die Rolle des Störenfrieds. Er gewinnt nur dann, wenn keiner der beiden anderen Spieler sein Gebot (im Beispiel die 15 Punkte) erreicht
- Tritt dieser Fall dennoch ein, so gewinnt, von den beiden anderen Spielern, wer die höchste Punktezahl erzielt.

- Die Spielvorbereitung erfolgt wie im Standardspiel. Ein Startspieler wird ausgelost (ohne Beteiligung des Störenfrieds) und beginnt. Die beiden anderen Spieler (einschließlich des Störenfrieds) folgen im Uhrzeigersinn. Weitere Regeländerungen gibt es nicht.

Zum Verständnis: Je niedriger die Punktezahl, desto schwerer ist es, sie zu erreichen. Der „Störenfried“ muß so geschickt „destruktiv“ spielen, daß die gebotene Punktezahl von keinem Gegner erreicht wird.

Das Spiel für 4 Spieler (Partnerspiel)

Die Spieler bilden zwei Teams, Die Mitglieder eines Teams sitzen sich am Spielfeld gegenüber - ein Team spielt Nord - Süd, das andere West - Ost. Ein Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn (Spieler Nord von Team 1, Spieler Ost von Team 2, Spieler Süd von Team 1, Spieler West von Team 2 usw.) Die Mitglieder eines Teams dürfen nicht über die jeweils bevorstehenden Züge sprechen. Geschieht dies dennoch, so ist der Zug verloren. Der aufgenommene Spielstein muß an den linken Nachbarn (also an das gegnerische Team) weitergegeben werden.

Profivariante für 2 Spieler

Es gelten alle Regeln fürs 2er-Spiel mit folgenden Änderungen:

Vor dem Spiel nimmt jeder Spieler zunächst einen Stein von dem Vorratsblock auf und legt ihn offen vor sich ab. Ist ein Spieler an der Reihe, so nimmt er einen zweiten Stein dazu und legt ihn ebenfalls offen. Der Spieler hat also in jedem Zug die Wahl, welchen Stein er legen will.

Der Autor

Niek Neuwahl, geboren 1944, lebt mit seiner Frau in Italien. Der Architekt und Unternehmensberater ist ein begeisterter Spielemacher, der schon zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht hat. Zu seinen größten Erfolgen zählt der Sonderpreis „Schönes Spiel der Jury Spiel des Jahres“. Er bevorzugt strategische Spiele für zwei Personen.

Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele

Illustration:

Grafik Studio Krüger. Claus Stephan

Grafik:

Thilo Rick/Anke Pohl

Foto:

Dirk Hoffmann

- Die Verantwortung für den Inhalt des Textes übernehmen die vielen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr. 681319

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY