

# MERIDIAN

*Zu Beginn des 18. Jahrhunderts erkannte Königin Wu Wei, dass es unabwendbar und daher vernünftig sei, einigen mächtigen europäischen Handelsfirmen zu erlauben, befestigte Niederlassungen auf den Inseln des südlichen Archipels zu errichten. Aber um deren bekannter Streitlust und Habsucht Einhalt zu gebieten, erfand die Königin eine Reihe ungewöhnlicher Regeln und Konditionen, denen die Handelsfirmen zustimmen mussten. Die ungewöhnlichste darunter war, den Archipel in imaginäre von Norden nach Süden laufende Streifen zu teilen, die sie "Meridiane" nannte, mit der Vorschrift, dass jede Handelsfirma nur eine Niederlassung in jedem Streifen errichten durfte. In diesem Spiel verkörpert jeder Spieler eine der mächtigen Handelsfirmen und die Regeln des Spiels sind denen sehr ähnlich, die Königin Wu Wie ersann.*

## Spielinhalt

- 1 Spielplan, beidseitig bedruckt
  - 4 verschiedenfarbige Sets mit je 13 Spielkarten, 10 mit den Zahlen 1 bis 10, 3 zeigen jeweils eine Zahlengruppe, 1-2-3, 4-5-6-7, 8-9-10.
  - 4 Sets mit je 20 Turm-Teilen in den 4 verschiedenen Farben.
- Anmerkung: die Turm-Teile können zu Türmen in verschiedener Höhe zusammengesteckt werden.

## Vorbereitung

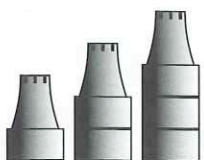
- Beide Seiten des Spielplans zeigen eine Anzahl von Inseln mit Städten, die in den 10 "Meridianen" liegen (vertikale Streifen, nummeriert von 1 bis 10). Auf einer Seite gibt es 5 Städte in jedem Streifen (für 2 oder 4 Spieler), auf der anderen Seite befinden sich 4 Städte (für 3 Spieler). Hauptstädte sind durch einen gelben Punkt und das Bild einer Stadt gekennzeichnet, andere Städte mit einem rötlichen Punkt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den entsprechenden Satz Spielkarten und 20 Turm-Teile.
- Jeder Spieler mischt seine Karten, nimmt anschließend die zwei obersten und deckt sie auf.

## Spielziel

Das Ziel ist, Inseln einzunehmen, indem man mehr Niederlassungen als die Mitspieler auf den Inselstädten gründet.

## Die Niederlassungen

Ein Turm repräsentiert eine Niederlassung. Die Spieler können Türme in verschiedenen Höhen platzieren, aber die Höhe steht nicht in Zusammenhang mit dem Wert der Niederlassung. Alle Niederlassungen in normalen Städten haben einen Wert von 1, die in Hauptstädten 2.

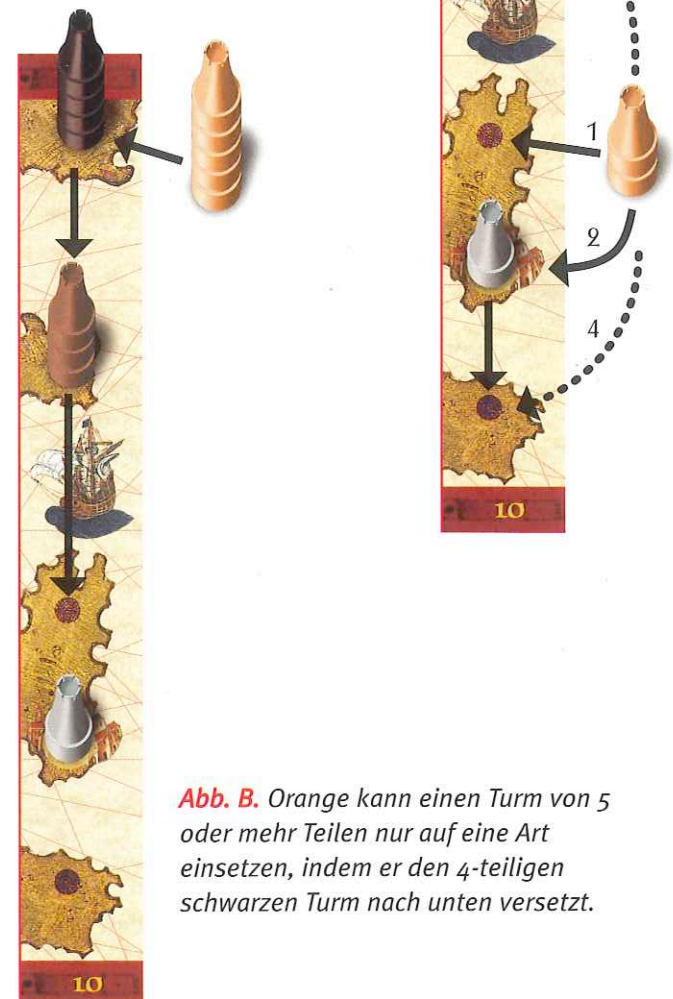


## Spielablauf

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wird ausgelost.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine seiner beiden offen Karten: die Zahl auf der Karte bestimmt, in welchem Meridian ein Turm gesetzt werden darf. Wurde eine Karte mit mehreren Zahlen gewählt, darf in einen dieser Meridiane ein Turm gesetzt werden.
- Vier Regeln bestimmen das Setzen von Türmen und somit das Gründen von Niederlassungen:
  1. Türme können 1 oder mehrere Teile hoch sein, aber der erste Turm, der in einen Meridian gesetzt wird, muss mindestens **2 Teile** hoch sein.
  2. Alle Türme in einem Meridian müssen verschieden hoch sein.
  3. Ein niedrigerer Turm darf **nicht** im gleichen Meridian oberhalb eines höheren Turmes gesetzt werden. Umgekehrt darf ein höherer Turm **nicht** unterhalb eines niedrigeren platziert werden. (An der Nummerierung der Meridiane erkennt man, wo oben bzw. unten ist. In Richtung nummerierter Leiste bedeutet „unten“.)
  4. Jeder Spieler darf nur einen Turm in jedem Meridian besitzen (bzw. zwei im 2-Personenspiel).
- Einzig beschränkt von diesen vier Regeln, können Türme in jeder beliebigen freien Stadt eines Meridians platziert werden. Weiters, falls es der Platz erlaubt, kann ein Turm eines Mitspielers **versetzt** werden, indem man dessen Stadt belegt und seinen Turm hochschiebt, wenn dieser höher ist, bzw. hinunterschiebt, wenn er niedriger ist als der Turm der neu platziert wird. In Folge wird von dem versetzten Turm auch ein weiterer Turm verschoben usw. Dieses "Versetzen" ist allerdings nicht erlaubt, wenn nicht ausreichend Platz vorhanden ist, das heißt, wenn der letzte Turm vom Spielplan geschoben würde.

**Beispiel:** Orange ist am Zug. Der Spieler entscheidet sich einen Turm im abgebildeten Meridian zu platzieren. Da sich dort bereits Türme mit 1, 3 und 4 Teilen befinden, muss er einen 2-teiligen Turm einsetzen (Abb. A) oder einen mit mindestens 5 Teilen (Abb. B).

**Abb. A.** Orange hat zwei Möglichkeiten den Turm einzusetzen: Entweder ganz einfach auf die freie Stadt mit Zug 1, oder mit Zug 2, indem er den grauen 1-teiligen Turm nach unten versetzt. Nicht erlaubt ist Zug 3 wobei der braune Turm nach oben versetzt wird, da es den schwarzen Turm vom Spielplan schieben würde. Zug 4 ist ebenfalls nicht erlaubt, da ein höherer Turm niemals unterhalb eines niedrigeren stehen darf.



**Abb. B.** Orange kann einen Turm von 5 oder mehr Teilen nur auf eine Art einsetzen, indem er den 4-teiligen schwarzen Turm nach unten versetzt.

**Achtung!** Wenn ein Spieler einen Meridian wählt in dem er bereits einen Turm besitzt (das ist möglich, da 13 Mal in 10 Meridianen gespielt wird), darf dieser Turm entfernt werden und entweder a.) diese Turmteile für eine späteren Zug zurückbehalten werden oder b.) durch einen Turm in einer anderen Höhe bzw. in einer anderen Stadt ersetzt werden.



**Abb. C.** Orange hat einen Meridian gewählt, in dem er bereits einen 4-teiligen Turm besitzt. Er nimmt diesen Turm vom Spielplan, formt einen 2-teiligen Turm, versetzt den grauen 1-teiligen Turm nach unten und platziert seinen neuen Turm an dessen ursprünglichen Ort. Die beiden wiedergewonnenen orangefarbenen Teile nimmt er zurück in seinen Vorrat. Sie können für neue Türme verwendet werden.

- Wenn ein Zug abgeschlossen ist, wird die gewählte Karte mit der Zahlenseite nach oben abgelegt (alle abgelegten Karten müssen sichtbar bleiben) und die nächste Karte wird aufgedeckt. Damit ist der Zug vollständig beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Möglichkeit zu passen:** Nachdem ein Meridian gewählt wurde, kann man sich dazu entschließen, **keinen** Turm einzusetzen. In diesem Fall wird die Karte einfach, wie oben beschrieben, abgelegt.
- Falls ein Spieler die benötigte Anzahl von Turm-Teilen nicht mehr in seinem Vorrat hat (da sie bereits in vorherigen Zügen eingesetzt wurden), muss er auf den Zug verzichten und die Karte ablegen.

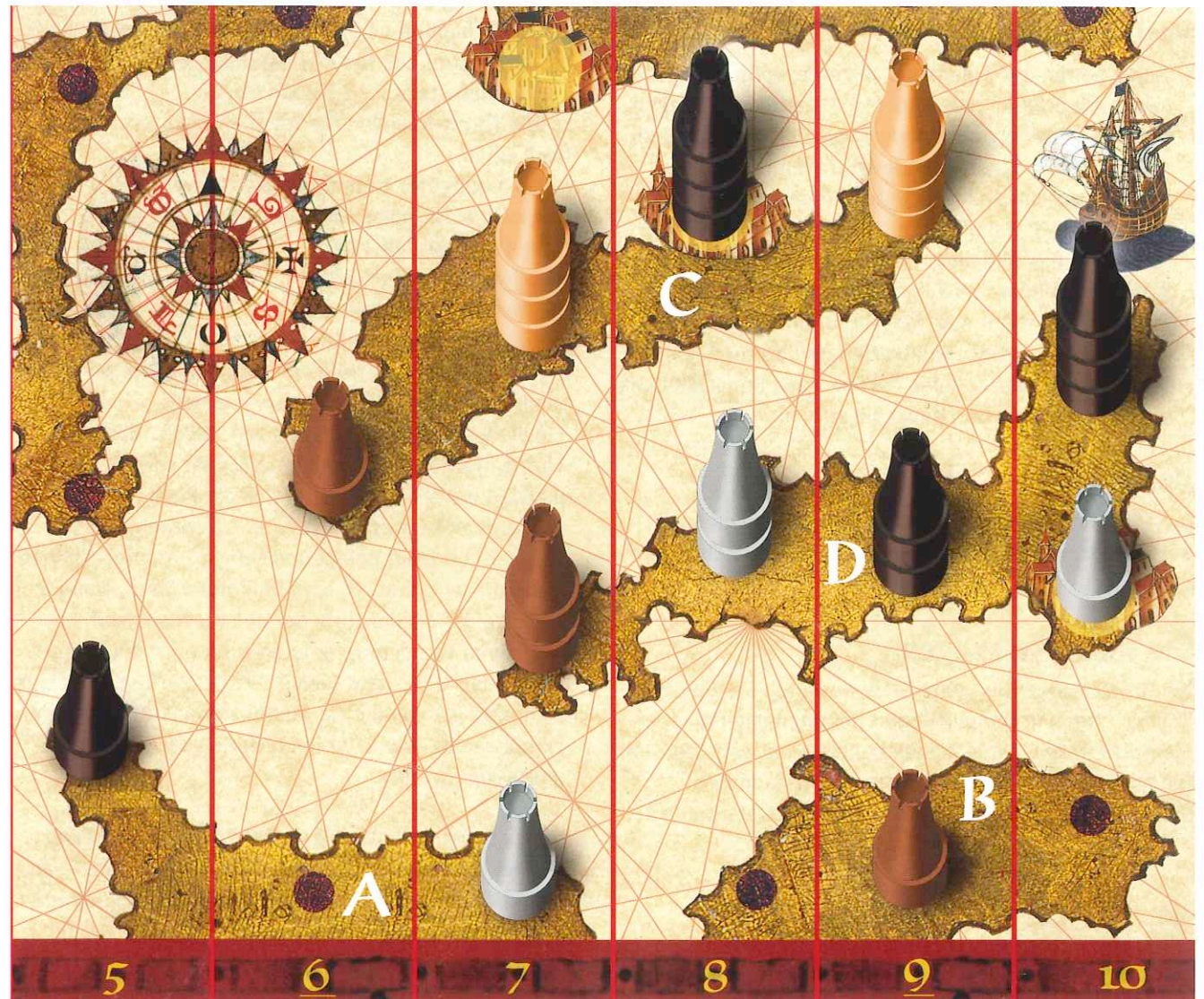
## Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karten gespielt wurden. Nun muss ermittelt werden, wer welche Insel eingenommen hat. Eine Insel wurde von dem Spieler eingenommen, der

darauf die meisten Niederlassungen errichtet hat (das heißt Türme, unabhängig von ihrer Höhe), nicht zu vergessen, dass Niederlassungen in normalen Städten 1 und in Hauptstädten 2 wert sind. Im Fall eines Gleichstandes wird die Insel niemandem zugesprochen.

Als nächstes werden alle Städte auf den eingenommenen Inseln gezählt, jede Stadt zählt 1 (in diesem Fall auch die Hauptstädte). Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel. Kommt es zu einem Gleichstand, gewinnt der Spieler, der mehr Turm-Teile in seinem Vorrat behalten hat.

**Abb. D.** Es besteht folgende Endsituation, in der bestimmt wird, welchem Spieler welche Insel zugesprochen wird: Insel "a" hat drei Städte und zählt daher in der Endabrechnung 3. Schwarz und Grau haben je eine Niederlassung in normalen Städten errichtet, es herrscht Gleichstand und keiner bekommt diese Insel. Insel "b" hat ebenfalls drei Städte und zählt daher 3, sie geht an Braun, der die einzige Niederlassung dort errichtet hat. Insel "c" hat vier Städte und ist 4 Punkte wert. Orange hat zwei Niederlassungen und Schwarz hat eine Niederlassung in der Hauptstadt, welche doppelt zählt, daher herrscht Gleichstand und die Insel wird nicht vergeben.



Letztlich Insel "d" mit 5 Städten, Wert 5 Punkte, geht an Grau, der 2 Niederlassungen besitzt, eine davon in der Hauptstadt während Schwarz nur zwei Niederlassungen in normalen Städten hat.

**Achtung:** Um die Endbewertung zu erleichtern nachdem die Inseln zugeteilt wurden, sollten alle Türme von den Inseln entfernt werden, ausgenommen ein Turm des Spielers, der die Insel eingenommen hat. (Wurde eine Insel nicht zugeteilt, werden ausnahmslos alle Türme entfernt)

## Spielregel für 2 Spieler

Der einzige Unterschied ist, dass jeder Spieler mit zwei Farben spielt (40 Turm-Teile und 26 Karten) und Türme aus zwei Farben einsetzen darf, als wären sie eine Farbe. Jeder Spieler darf zwei Türme in jeden Meridian setzen. Falls ein Meridian gewählt wird, in dem der Spieler bereits einen oder zwei Türme besitzt, darf er einen entfernen oder ersetzen wie im Standardspiel beschrieben.