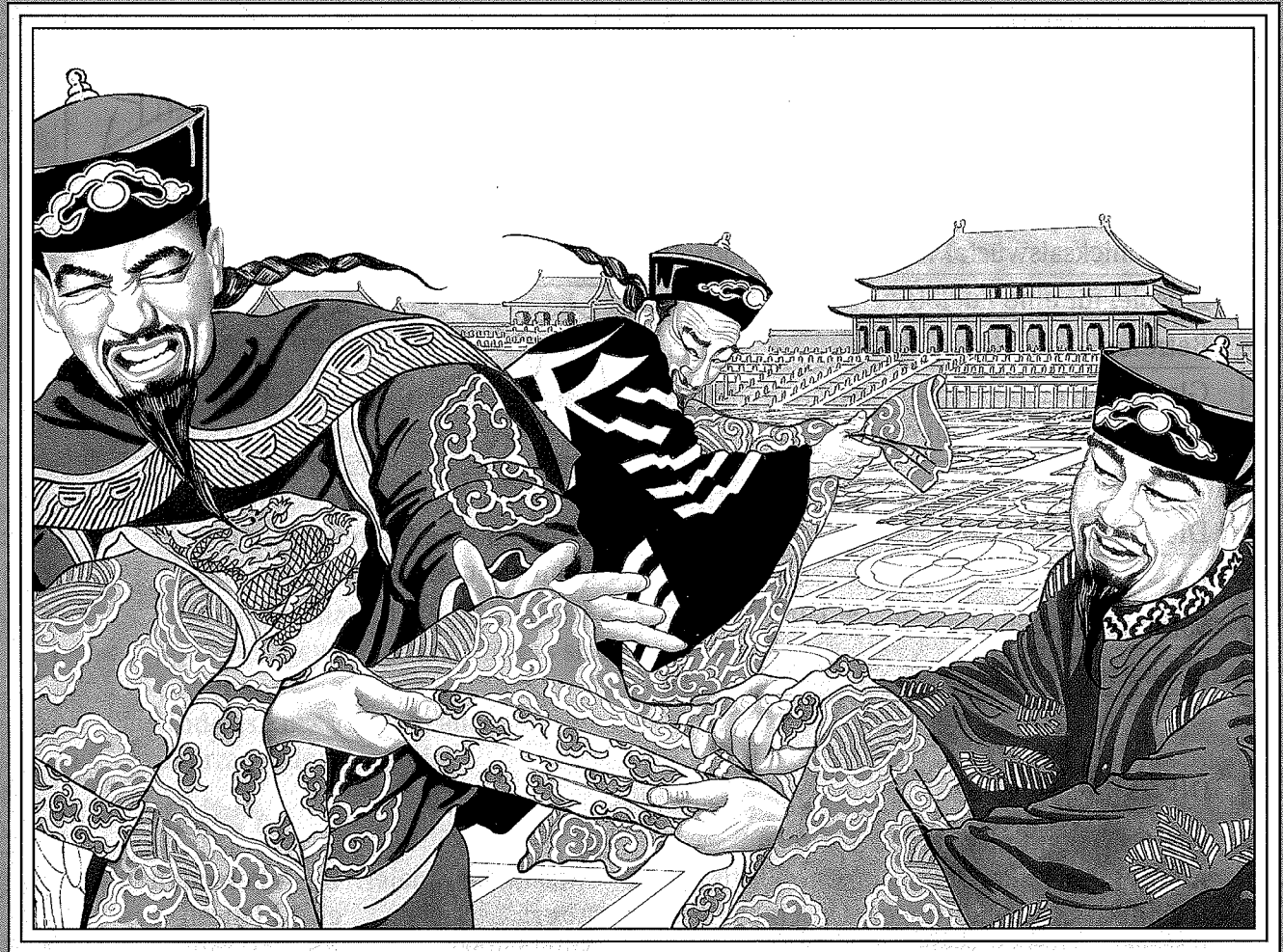


DIE VERBOTENE STADT

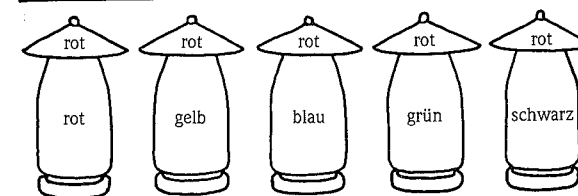
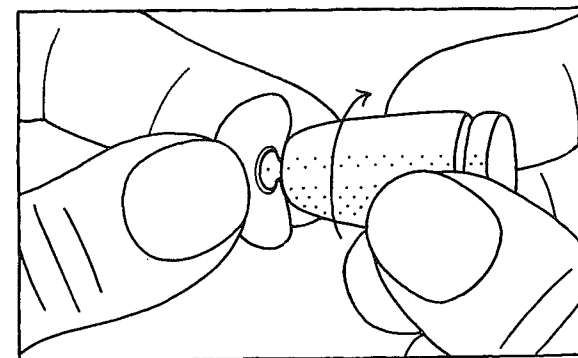


Raffinierte Winkelzüge im Zentrum der Macht

Inhalt

Die Geschichte	3
Das Spielmaterial	4
Ziel des Spiels	5
Spielvorbereitung	6
Das Spiel beginnt	7
Wie wird gezogen?	8
Die Schicksalswürfel	9
Beispiel für eine Zugfolge	10
Betreten eines Zielpavillons	11
Gleiche geheime Wahl	12
Das Bluffen	12
Leere Pavillons	13
Die „Terrasse der Verbannung“	13
Ende des Spiels	14
Variante für 4 Spieler	14
Ein Rätsel	15

Montage der Spielfiguren



Bei den 25 Spielfiguren ist **jede** Farbkombination **einmal** vorhanden.

DIE VERBOTENE STADT

Ravensburger Spiele Nr. 27312 6

Autoren: Alex Randolph/Johann Rüttinger

Graphik: Johann Rüttinger/Ulrich Lichthardt

Photos: Thomas Weiß

Anzahl der Spieler: 2 – 4 Personen

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 45 – 60 min

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Die Geschichte

Die Macht des chinesischen Kaisers ist längst gebrochen. Intrigen, Korruption und Bestechung herrschen im Inneren der Verbotenen Stadt – dem einstigen Zentrum des mächtigen Reiches der Mitte.



Das einzige, womit sich der gesamte Hofstaat in dieser Zeit noch beschäftigt, ist die bevorstehende Hochzeit des Kaisers.



Und da geschieht das Unfaßbare:
Die Prunkgewänder des Kaisers sind verschwunden!

Und das kurz vor dem alles überragenden Ereignis.



Der Fall ist klar:
Eine Bande von korrupten Hofbeamten, mittlerweile die heimlichen Herrscher der Verbotenen Stadt, hat den Machtverfall des Kaisers für sich genutzt. Nur die Hofbeamten kennen die verwinkelten Wege der Verbotenen Stadt, die zu den Pavillons mit den Gewändern führen.



Der Kaiser ruft in der Not seine letzten treuen Berater zu sich (und das seid Ihr, die Mitspieler):
„Beschafft mir die Gewänder – egal wie!“



Das Spielmaterial

4 „Geheime Bestechungstafeln“
zum Einstellen der Spielfiguren

25 Spielfiguren (Hofbeamte)
auf den Startfeldern
Pavillon

Lauffelder

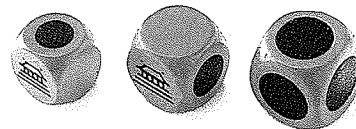
Hindernisse

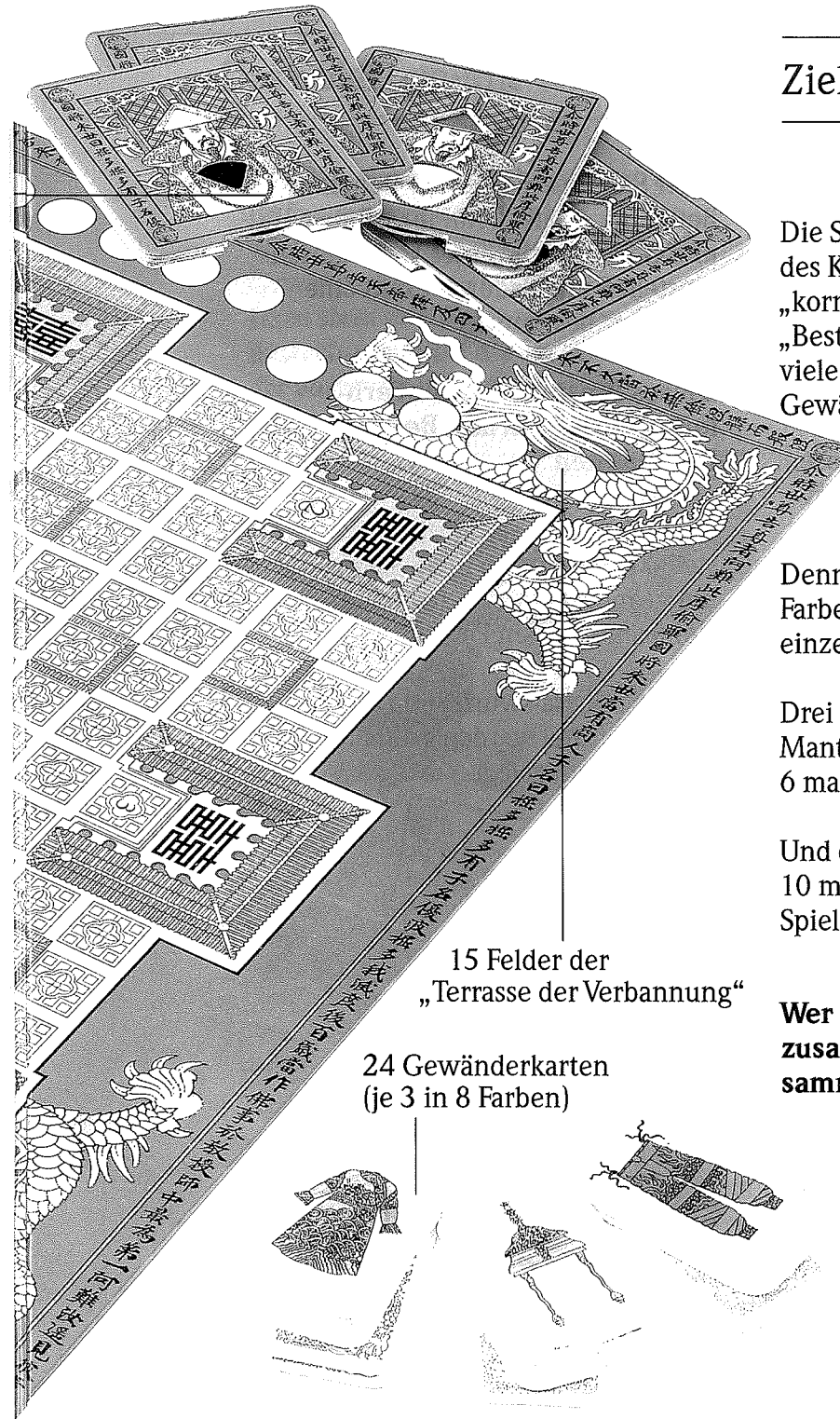
Der Spielplan zeigt
einen Teil der
„Verbotenen Stadt“



1 achtseitiger Pavillonwürfel

3 Schicksalswürfel





Ziel des Spiels

Die Spieler folgen dem verzweifelten Ruf des Kaisers und versuchen mit Hilfe der „korrupten“ Hofbeamten, die sie durch „Bestechungen“ beherrschen, möglichst viele und möglichst zusammenpassende Gewänderkarten zu finden.

Denn zwei Gewänderkarten derselben Farbe sind 4 mal soviel wert wie eine einzelne Karte.

Drei Karten (kompletter Kleidersatz: Hut, Mantel, Hose) verschiedener Farben sind 6 mal soviel wert wie eine einzelne Karte.

Und drei Karten einer Farbe sind sogar 10 mal soviel wert (siehe auch „Ende des Spiels“, S. 14).

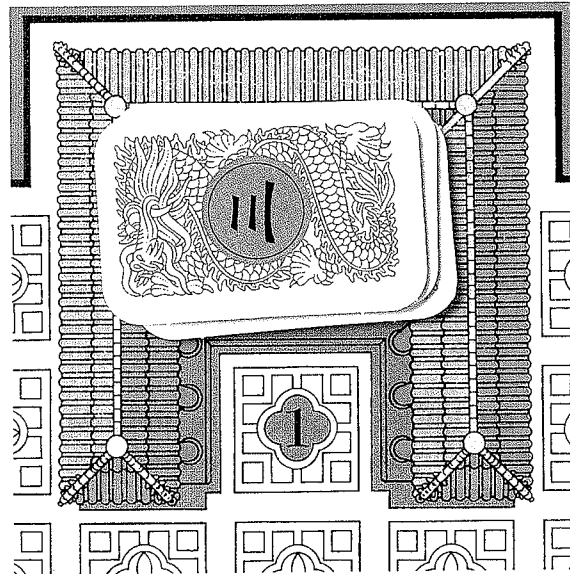
15 Felder der
„Terrasse der Verbannung“

24 Gewänderkarten
(je 3 in 8 Farben)

Wer am Ende des Spiels die meisten zusammenpassenden Gewänderkarten sammeln konnte, gewinnt.

Spielvorbereitung

1. Die 25 Hofbeamten werden beliebig auf die 25 gelben Startfelder in der Mitte des Spielplans gestellt. Die 4 grau-gelben Felder bleiben frei (siehe auch Abb. Seite 4).
2. Die Gewänderkarten werden nach Farben sortiert. Zu jeder der 8 Farben gehören 3 Karten: Hut – Mantel – Hose. Jeder Kartensatz wird einzeln gemischt und verdeckt auf den gleichfarbigen Pavillon gelegt.



3. Jeder Spieler erhält eine „Geheime Bestechungstafel“. Auf ihr kann er Hut- und Gewandfarbe eines Hofbeamten einstellen und dadurch exakt eine Spielfigur bestimmen.

Dieses Einstellen einer Farbkombination gilt als „Bestechen eines Hofbeamten“.

Die anderen Spieler dürfen die eingestellte Kombination nicht sehen. Sie darf nur geändert werden, nachdem ein Hofbeamter einen Pavillon betreten hat.

4. Die 3 Schicksalswürfel und der blaue Pavillonwürfel werden griffbereit neben den Spielplan gelegt.

Das Spiel beginnt

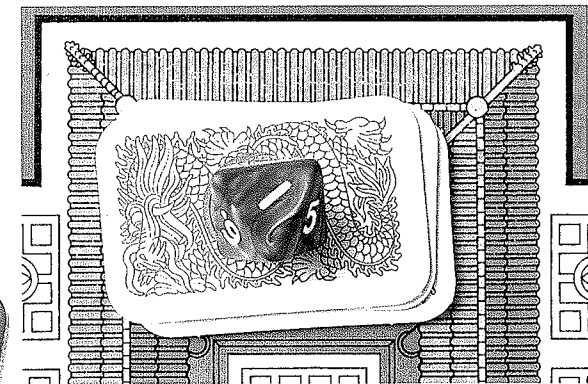
1. Jeder Spieler sucht sich (geheim) einen Hofbeamten aus, den er losschicken wird, um aus dem ersten Pavillon eine Gewänderkarte zu beschaffen. Dazu stellt er auf seiner „Geheimen Bestechungstafel“ die Farbkombination der ausgewählten Spielfigur ein.



Beispiel:
Roter Hut und grünes Gewand.
(Tafel + Figur)

2. Jetzt wird der Startspieler ermittelt. Wer mit dem großen Schicksalswürfel zuerst „rot“ würfelt, darf anfangen. Später wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

3. Der Startspieler würfelt mit dem blauen Pavillonwürfel und bestimmt damit den ersten Zielpavillon. Nur aus diesem Pavillon darf die erste Gewänderkarte genommen werden. Zur Kontrolle wird der Würfel auf diesen Pavillon gelegt.



4. Der linke Nachbar des Startspielers nimmt die 3 Schicksalswürfel und wartet auf seinen Einsatz.

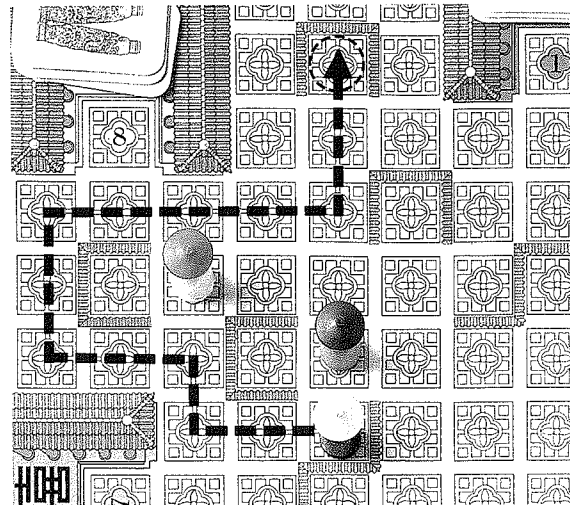
Wie wird gezogen?

Ist ein Spieler an der Reihe, darf er mit jeder beliebigen Spielfigur ziehen, nicht nur mit der, die er auf seiner „Bestechungstafel“ eingestellt hat.

Er bewegt die Spielfigur senkrecht oder waagrecht so weit, bis sie auf ein Hindernis trifft.

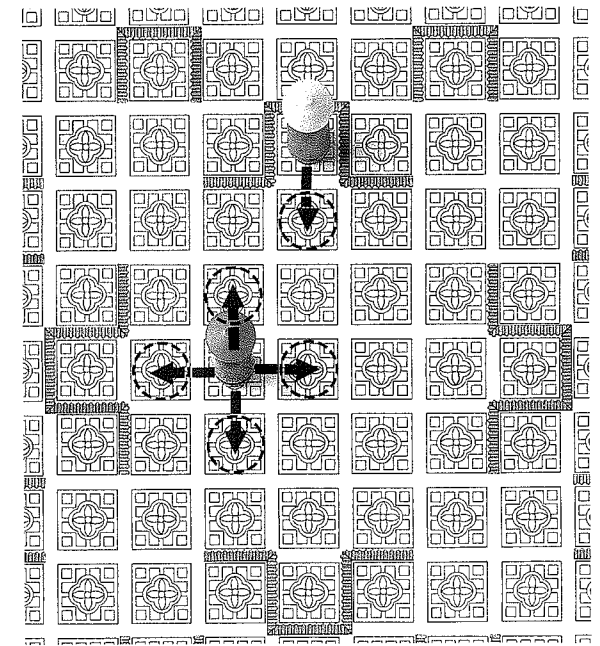
Vorher darf die Figur nicht stehenbleiben. Hindernisse sind Wände, Dächer oder andere Spielfiguren.

Der Spieler kann jetzt den Spielzug beenden oder aber mit der Figur im rechten Winkel nach rechts oder links weiterziehen – wieder bis zum nächsten Hindernis. Beendet der Spieler seinen Zug, bleibt die Spielfigur auf dem Feld vor dem Hindernis stehen.



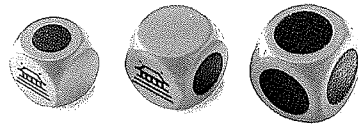
Achtung: Führt der Spieler seine Figur in eine Sackgasse, so ist der Zug mit dieser Figur sofort beendet.

Während eines Zuges dürfen die Startfelder wie ganz normale Spielfelder wieder betreten werden.



Wichtig für die Endphase des Spiels: Solange ein Hofbeamter noch auf einem gelben Startfeld steht (einschließlich der 4 herausragenden grau-gelben Felder), kann er auch um **ein** Feld waagrecht oder senkrecht gezogen werden. Ein solcher Kurzzug gilt jedoch als vollständiger Zug.

Die Schicksalswürfel



Wer an der Reihe ist, darf auf jeden Fall einen Zug durchführen. Ob er weitere Züge machen kann, entscheiden die 3 Schicksalswürfel, die der linke Mitspieler wirft.

Die Schicksalswürfel kommen in folgender Reihenfolge zum Einsatz:

Nachdem der erste Zug ausgeführt wurde, würfelt der linke Nachbar des Spielers mit dem **kleinsten** Schicksalswürfel.

Würfelt er einen **schwarzen Punkt**, sind die Aktionen des Spielers beendet, und der linke Nachbar ist nun selbst an der Reihe. Dieser gibt die Schicksalswürfel im Uhrzeigersinn weiter.

Würfelt er eine **rote Seite mit oder ohne Symbol**, darf der Spieler, der gerade an der Reihe ist, ein weiteres Mal ziehen.

Nach dem zweiten Zug wird der **mittlere** Würfel geworfen. **Ab dem dritten Zug** wird der **größte** der 3 Schicksalswürfel geworfen.

Einige rote Seiten der Schicksalswürfel tragen Symbole:
einen Drachen oder einen Pavillon.



Der **Pavillon** zwingt einen Spieler, der an der Reihe ist, **vor seinem nächsten Zug** mit dem blauen Würfel einen neuen

Zielpavillon auszuwürfeln. (Mit viel Glück bleibt alles beim alten.)

Die nächste Gewänderkarte muß aus dem neuen Pavillon geholt werden.

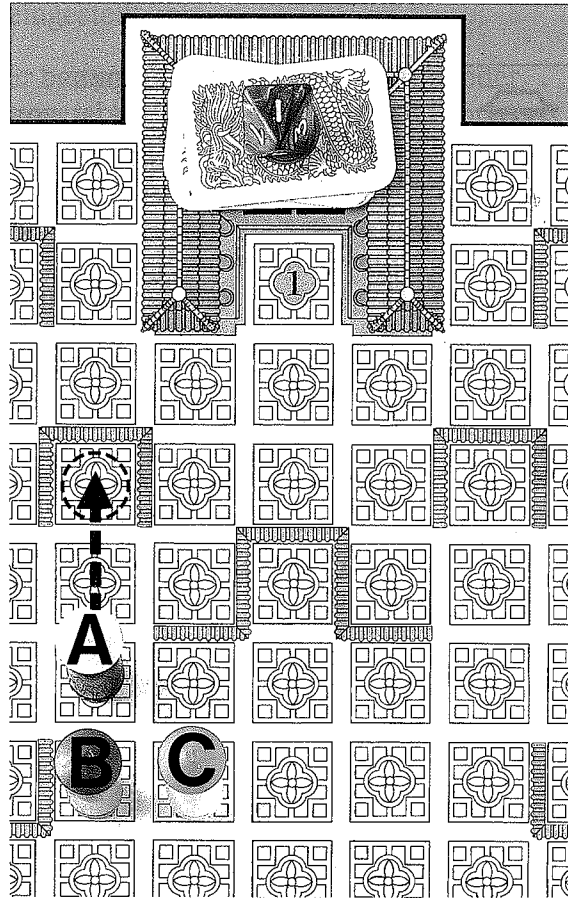


Der **Drache** erlaubt es dem „Schicksalswürfler“ (dem linken Nachbarn), einem beliebigen Mitspieler **sofort**

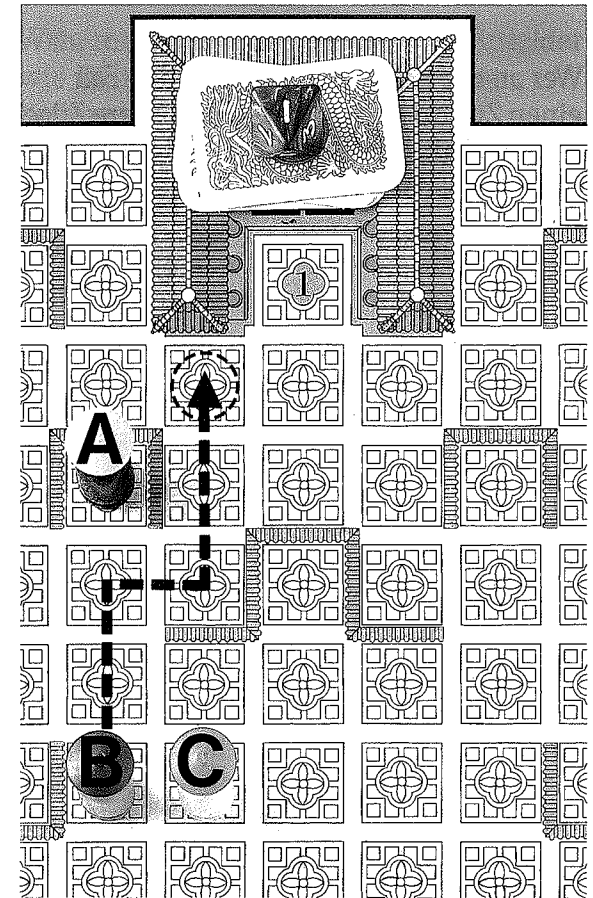
eine Gewänderkarte wegzunehmen. **Danach** darf der Spieler, der an der Reihe ist, seinen nächsten Zug durchführen.

Beispiel für eine Zugfolge

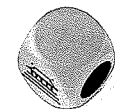
Sie sind an der Reihe und „C“ ist der Hofbeamte, den Sie „bestochen“ haben.



1. Zug: Sie ziehen die Figur „A“
entsprechend der Abbildung. Ihr linker
Nachbar wirft mit dem kleinsten Schicksals-
würfel „rot“.
Sie sind weiter am Zug.



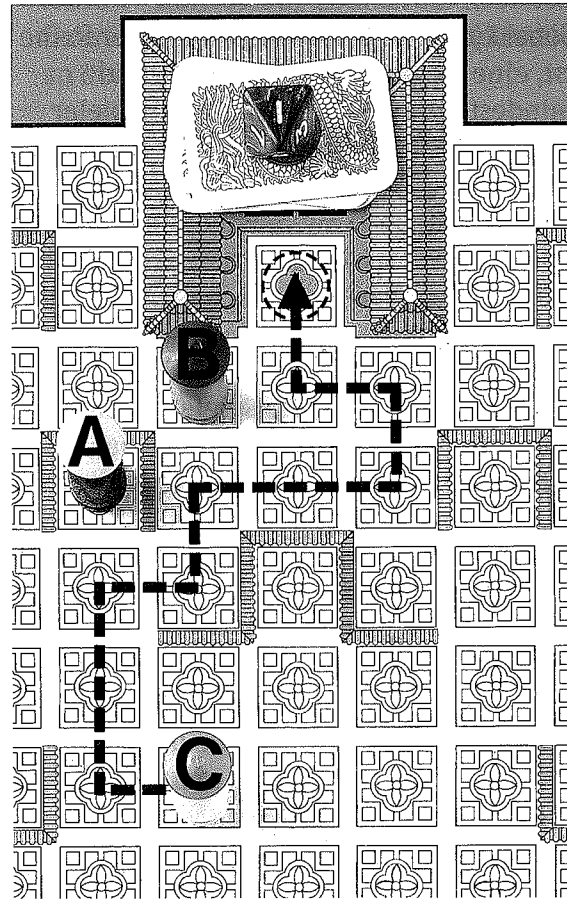
2. Zug: Sie ziehen die Figur „B“ entspre-
chend der Abbildung. Ihr linker Nachbar
wirft mit dem mittleren Würfeln wieder
„rot“.
Sie sind weiter am Zug.



Betreten eines Zielpavillons

Normalerweise (aber wie wir sehen werden, gibt es auch Ausnahmen) geschieht folgendes, wenn ein Spieler eine Figur in einen Zielpavillon zieht:

1. Der Spieler deckt seine „Geheime Bestechungstafel“ auf und beweist, daß er tatsächlich mit dem von ihm „bestochenen“ Hofbeamten gezogen ist.
2. Er nimmt die oberste Gewänderkarte aus dem Pavillon und legt sie offen vor sich ab.
Er erhält die Gewänderkarte nicht, wenn die Farbkombination der Spielfigur und der „Geheimen Bestechungstafel“ nicht übereinstimmt.
3. Der Hofbeamte wird aus dem Spiel genommen und auf ein Feld der „Terrasse der Verbannung“ gestellt.
4. Nun stellt er eine neue Farbkombination auf seiner „Geheimen Bestechungstafel“ ein. Die anderen Spieler dürfen das jetzt auch tun – wenn sie wollen.
5. Danach wirft der Spieler den blauen Würfel und legt ihn auf den entsprechenden Zielpavillon. Das kann zufällig der gleiche Pavillon sein.
6. Der linke Nachbar ist an der Reihe.



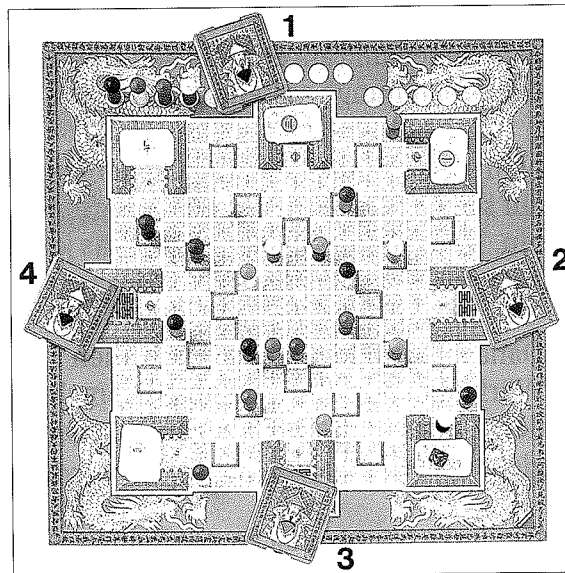
3. Zug: Nun können Sie Ihren „bestochenen“ Hofbeamten entsprechend der Abbildung in den Zielpavillon hineinziehen. Ihr linker Nachbar braucht mit dem größten Schicksalswürfel nicht mehr zu würfeln.

Gleiche geheime Wahl

Es kann durchaus vorkommen, daß mehrere Spieler dieselbe Farbkombination eingestellt haben.

Zieht ein Spieler nun mit seinem „bestochenen“ Hofbeamten in den Zielpavillon, so muß der Mitspieler mit derselben Farbkombination sofort seine „Bestechungstafel“ aufdecken. In diesem Fall bekommt **er** (nicht der Spieler, der am Zug ist) die oberste Gewänderkarte.

Sollten gar noch weitere Spieler den gleichen Hofbeamten „bestochen“ haben, so bekommt der Spieler die Gewänderkarte, der (im Uhrzeigersinn) am weitesten von dem Spieler, der am Zug ist, entfernt sitzt.



Das Bluffen

Zu Beginn des Spiels darf nur der Hofbeamte in einen Zielpavillon gezogen werden, der auch tatsächlich „bestochen“ wurde. Sobald jedoch der Spieler, der an der Reihe ist, eine Gewänderkarte besitzt, und mindestens noch ein anderer Mitspieler eine Gewänderkarte hat, darf er bluffen.

Bluffen bedeutet: Ein Spieler kann, wenn er will und den Mut dazu hat, auch einen Hofbeamten, den er **nicht** „bestochen“ hat, in den Zielpavillon ziehen.

In diesem Fall deckt der Spieler, der die Spielfigur in den Pavillon gezogen hat, seine „Geheime Bestechungstafel“ **nicht** sofort auf, sondern fragt die Spielrunde: „Glaubt ihr mir?“ Erst nach den Antworten zeigt er dann seine „Bestechungstafel“, woraus sich 4 Möglichkeiten ergeben:

1. Wenn ihm alle glauben und er **nicht** geblufft hat, bekommt er, wie üblich, die oberste Gewänderkarte, und das Spiel geht normal weiter.

Beispiel: Spieler „1“ hat die Figur in den Pavillon gezogen, aber Spieler „4“ erhält die Gewänderkarte. (Spieler „1“, „2“ und „4“ haben gleich „bestochen“.)

2. **Gelungener Bluff.** Wenn ihm alle glauben, er aber geblufft hat, wird er für seinen Mut belohnt. Er erhält die oberste Gewänderkarte, **und** er ist noch einmal an der Reihe!
3. Wenn ein Mitspieler (einer, der schon mindestens eine Gewänderkarte besitzt) Zweifel anmeldet, aber der Spieler, der am Zug ist, „ehrlich“ gewesen war, wird der „Zweifler“ bestraft. Der „Ehrliche“ bekommt die oberste Karte aus dem Zielpavillon **und zusätzlich** eine beliebige Karte vom „Zweifler“!
4. **Mißlungener Bluff.** Wenn ein Mitspieler Zweifel anmeldet, und es stellt sich heraus, daß der Spieler, der am Zug ist, geblufft hat, wird der „Bluffer“ bestraft. Der „Zweifler“ bekommt die Karte aus dem Zielpavillon **und zusätzlich** eine beliebige Karte vom „Bluffer“!

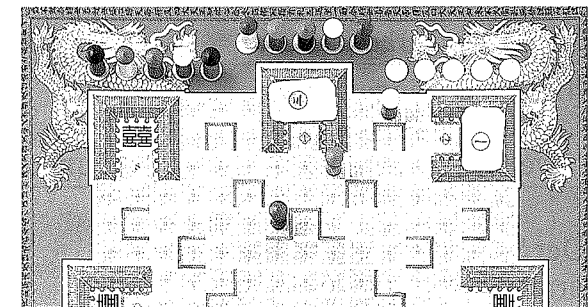
Gibt es mehrere Zweifler, so kommt nur der im Uhrzeigersinn erste in Betracht.

Leere Pavillons

Es kann passieren, daß ein Zielpavillon erwürfelt wird, der keine Gewänderkarten mehr enthält. In diesem Fall darf der Spieler, der diesen leeren Zielpavillon erreicht hat, einem beliebigen Mitspieler eine Gewänderkarte wegnehmen, die aus diesem Pavillon stammt. Natürlich können die Spieler auch in den leeren Pavillons bluffen.

Die „Terrasse der Verbannung“

Wenn die „Terrasse der Verbannung“ mit 10 Spielfiguren besetzt ist, ändert sich der Spiel- und Spannungsverlauf dramatisch.



Von diesem Zeitpunkt an darf ein Spieler **alle** Gewänderkarten aus einem Zielpavillon nehmen, nicht nur die oberste. Ist ein Zielpavillon leer, so darf ein Spieler die 3 Gewänderkarten aus diesem Pavillon seinen Mitspielern wegnehmen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet mit der 15. Spielfigur, die zur „Terrasse der Verbannung“ gebracht wird. Alle Auswirkungen des letzten Zuges, mit Ausnahme des gelungenen Bluffs (der „Bluffer“ ist **nicht** noch einmal an der Reihe), werden noch durchgeführt. Danach werten die Spieler ihre Gewänderkarten aus. Jede Karte darf nur einmal in die Wertung einbezogen werden.

Die Gewänderkarten werden wie folgt bewertet:

1. Eine einzelne Gewänderkarte	1 Punkt
<hr/>	
2. Zwei Gewänderkarten gleicher Farbe	4 Punkte
<hr/>	
3. Drei Gewänderkarten gleicher Farbe	10 Punkte
<hr/>	
4. Drei Gewänderkarten (Hut + Mantel + Hose) verschiedener Farben	6 Punkte

Der Spieler, der die meisten Punkte erreicht, hat gewonnen.

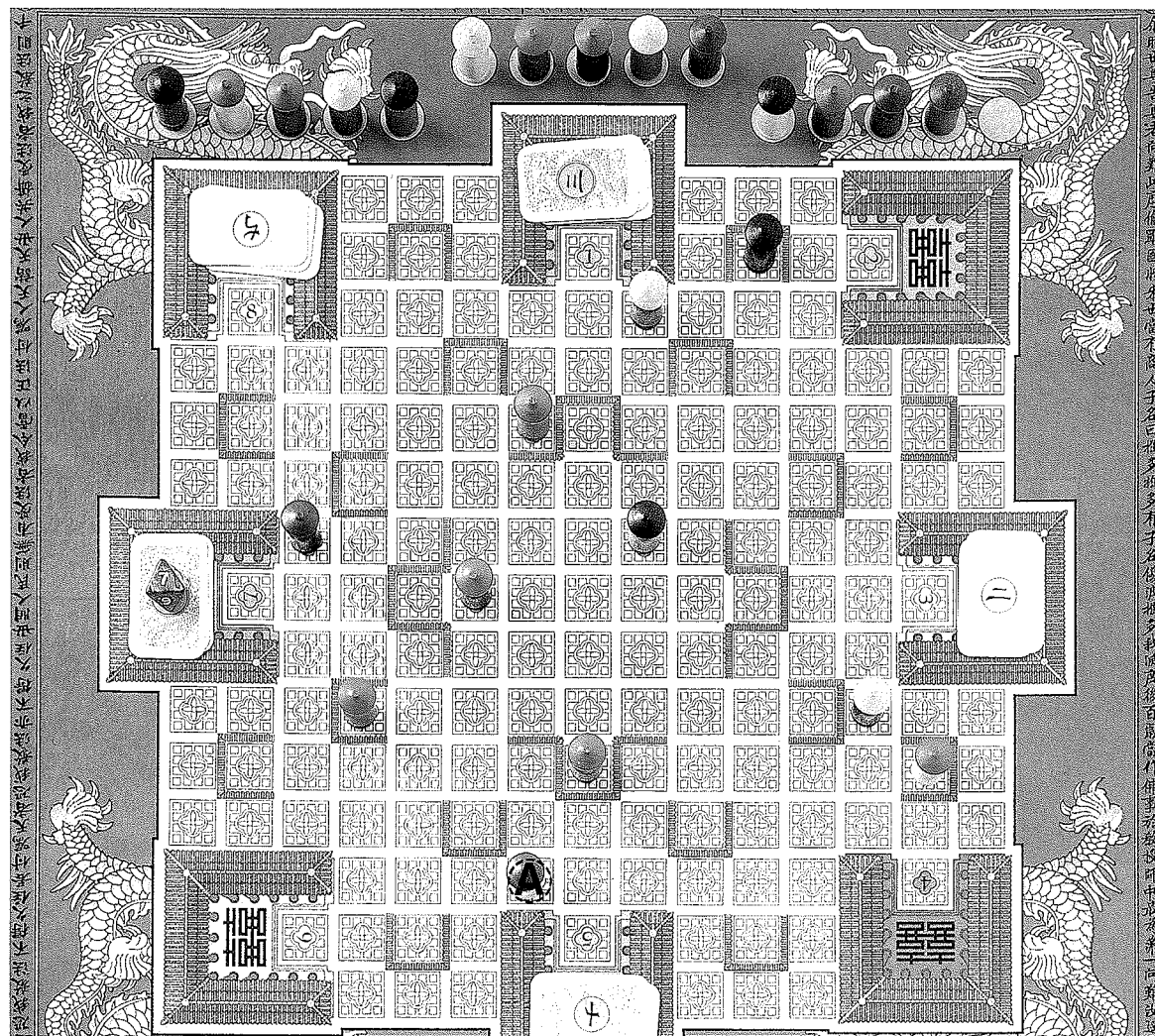
Variante für 4 Spieler

Wenn man die „Verbotene Stadt“ zu viert spielt, wird das Spiel noch spannender, wenn gegenüberstehende Spieler Partner sind. Sie stimmen dann ihre Spielzüge aufeinander ab und zählen am Ende ihre Punkte zusammen.

Ein Rätsel

Wir befinden uns in der Endphase eines
Spieles. Auf der „Terrasse der Verbannung“
stehen bereits 14 Hofbeamte.
Ihre Spielfigur ist mit „A“ gekennzeichnet.

Der nächste Spieler, der einen Hofbeamten
in den grünen Pavillon Nr. 7 zieht, gewinnt
das Spiel.
Schaffen Sie es mit Ihrer Figur?



Die Lösung

Sie macht deutlich, welche interessanten Spielzüge sich häufig in diesem Spiel ergeben.

Zusatzfrage: Wie viele andere Spielfiguren können den grünen Pavillon in einem Zug betreten?

