

Moeraki-Kemu Meisterspiel

Wenn ihr mit dem Basisspiel vertraut seid, solltet ihr *Moeraki-Kemu* als Meisterspiel weiterspielen. Es bietet für geübte Spieler einen zusätzlichen taktischen Reiz.

Beim Meisterspiel tritt der Maori-Tane (Krieger) aus seiner Höhle auf das Spielfeld

Ablauf wie im Basisspiel.
Die Maori-Tane des jeweiligen Stammes sind zu Beginn des Spieles in ihrer Höhle.
Im Verlauf einer Partie kann jeder Spieler einmal seinen Tane anstatt eines ganzen(!) Stammesplättchens seiner Farbe einsetzen. In Blickrichtung des Tane werden alle (auch eigene!) Stammesplättchen vom Tane bis zum Spielfeldrand vom Spielfeld entfernt. Es darf an dieser Stelle auch zukünftig kein Stammesplättchen mehr (auch bei späterer Übermacht) auf die betroffenen Strandfelder gelegt werden (siehe Abb. rechts).

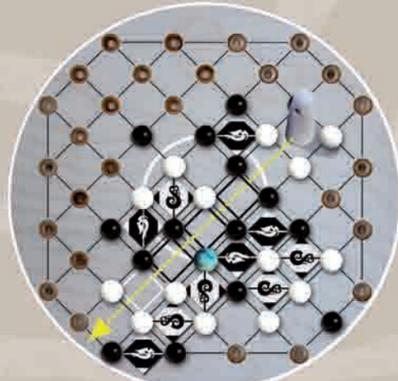
Löst das Setzen eines Spielsteines das Legen zweier unterschiedlicher Stammesplättchen aus, so wird zuerst das Stammesplättchen der Farbe des gelegten Spielsteines gesetzt. Ebenso verhält es sich, wenn der Maori-Tane anstatt eines Stammesplättchens gesetzt wird.

Sonderfälle im Meisterspiel

Kreuzen sich die Blicke der beiden Tane, so wird die Wirkung des ersten Tane auf diesem Strandfeld aufgehoben. Das Stammesplättchen darf hier bei einer Übermacht wieder eingesetzt werden (siehe Abb. rechts).

Richtet sich der Blick des zuletzt gesetzten Tane auf den ersten, so werden nur die Stammesplättchen bis zum ersten Tane vom Spielbrett genommen (siehe Abb. rechts).

Einsetzen des Maori-Tane



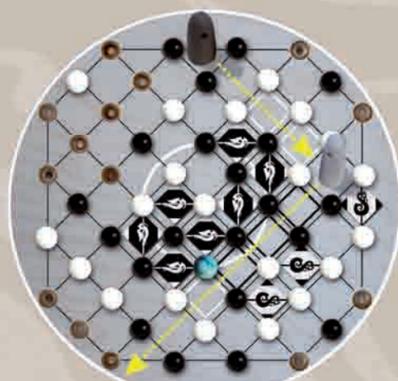
Anstatt eines Stammesplättchens setzt Weiß seinen Tane mit Blickrichtung nach links unten. Bereits gesetzte Stammesplättchen müssen entfernt werden (auch von Weiß).

Blicke der Maori-Tane kreuzen sich



Auf dem Strandfeld auf dem sich die Blicke kreuzen, wird das Stammesplättchen wieder eingesetzt.

Tane blickt zum Tane



Die Stammesplättchen werden nur bis zum weißen Moeraki-Tane entfernt.

Maori Beriffe und deren Bedeutung für das Spiel

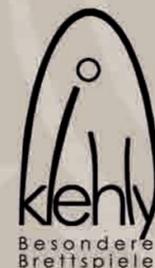
- Ara - Weg (3. Siegesmöglichkeit)
- Ariki - Häuptling (Die 2 Spieler)
- Awa - Fluß (2. Siegesmöglichkeit)
- Haka - Kriegstanz
- Hei-tiki - Glücksbringer (Im Spiel der Sieges-Spielstein)
- Hongi - Begrüßung mit Nasendrücken (vor Spielbeginn)
- Ika Moana - Wal (Spiel auf 10 Siege)
- Iwi - Stamm
- Kemu - Spiel
- Kivi - Wappentier Neuseelands (Spiel auf 5 Siege)
- Koru - Aufgehendes Farnblatt (Symbol der Spielvarianten)
- Ma` - Weiß (Farbe des Manaia-Stammes)
- Mana - Ansehen, Respekt, Erfolg (Hat der Sieger des Spiels)
- Manaia - Vogel (Stamm der weißen Spielsteine)
- Mangu - Schwarz (Farbe des Matau-Stammes)
- Maori - Ureinwohner Neuseelands
- Marae - Heiliger Boden (Spielbrett u. 4. Siegesmöglichkeit)
- Matau - Haken (Stamm der schwarzen Spielsteine)
- Moa - Ausgestorbener Laufvogel (Spiel auf 7 Siege)
- Moeraki - Versteinerte Flaschenkürbisse (Moeraki-Kugel)
- Moko - Tätowierung
- Rua, Tomo - Höhle (Standpunkt des Tane)
- Tahuna - Strand (1. Siegesmöglichkeit)
- Tohunga - Meister, Gelehrter (Sieger des Spiels)
- Tangata - Gastgeber (Besitzer des Moeraki Spiels)
- Tane - Krieger (Sonderfigur der Spieler)
- Uira - Blitz (Spiel auf 3 Siege)
- Whata - Lagerhaus (Lagerplatz der Stammesplättchen)

Wir wünschen euch viel Vergnügen beim Spielen von *Moeraki-Kemu*, euer *Stefan* und *Florian*.

Wir bedanken uns bei allen Testspielern, sowie bei allen die bei der Herstellung von *Moeraki-Kemu* behilflich waren. Ein besonderer Dank geht an Karl und Kolja vom TAC-Verlag für die fachkundige Unterstützung bei der Umsetzung der Spielidee.

Für Fragen, Anregungen, Lob und Kritik sendet uns einfach eine E-mail. info@kiehly.de

Weitere Infos und Aktuelles über das Spiel erhaltet ihr unter der Homepage: www.kiehly.de



Moeraki-Kemu

Autor: Stefan Kiehl Grafische Gestaltung: Florian Buchner

Das besondere Taktikspiel für 2 Personen ab 8 Jahren. Dauer: 3 - 25 min. pro Partie

Auf der Südinsel Neuseelands befinden sich auf einem Strandabschnitt die Moeraki-Felsen. Rätselhafte, riesige Steinkugeln, die nach Überlieferung der Maori, der Ureinwohner Neuseelands, von den Göttern geschaffene Flaschenkürbisse darstellen. Die Kürbisse waren eine traditionelle Speise der Maori. Sie sollen von dem großen Riesenkanu „Areiteuru“ gefallen sein, als es vor hunderten von Jahren Schiffbruch erlitt.



Spielziel:

Ihr seid die Stammesführer eures jeweiligen Maori-Volkes und habt die Aufgabe, durch strategisches Legen eurer Spielsteine eine der Siegesmöglichkeiten zu nutzen, um das *Moeraki-Kemu* zu gewinnen.

Spielvarianten:

Einsteigerspiel

Wenn ihr zum ersten mal *Moeraki-Kemu* spielt, beachtet nur die Regeln mit diesem Symbol



Basisspiel

Solltet ihr bereits einige Partien gespielt haben, ergänzt die Regeln des Einsteigerspiels mit den Punkten dieses Symbols.



Meisterspiel

Sobald ihr mit dem Basisspiel gut vertraut seid, ergänzt die Regeln des Basisspiels mit den Punkten dieses Symbols.



Seit Jahrhunderten beanspruchen zwei Maori-Stämme diesen „Marae“ (heiligen Boden). Aber nur einer der Stämme darf dieses Gebiet für rituelle Bräuche nutzen. Um unnötiges Blutvergießen zu vermeiden, ist es seit jeher Sitte, dass die Oberhäupter beider Stämme den Sieger des *Moeraki-Kemu* am Strand bei den mysteriösen Felskugeln ermitteln. Das Volk des Siegers darf diesen Ort nicht nur für seine kulturellen Bräuche nutzen, sondern übernimmt auch die Verantwortung gegenüber der Natur.



Material und Spielbrett

Stammesplättchen



24 x Matau (Haken)



24 x Manaia (Vogel)

2 Zählsteine



Spielsteine



28 x Schwarz für den Matau-Stamm



28 x Weiß für den Manaia-Stamm

Moeraki-Kugel



2 Maori-Tane



Ablage für Spielsteine

Mulden für Spielsteine

Strandfelder

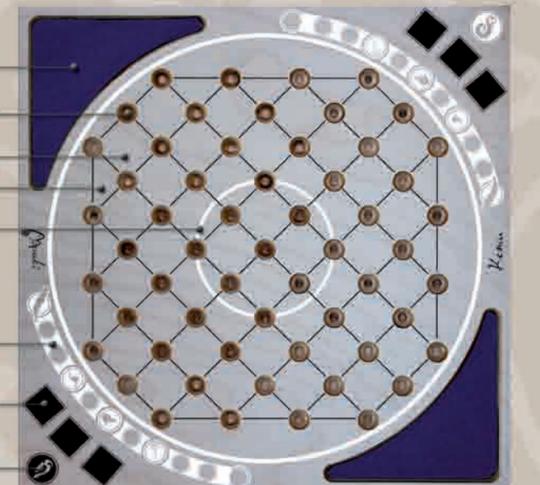
Halbe Strandfelder

Moeraki-Felder (Neun Mulden innerhalb des weißen Kreises)

Moeraki Skala

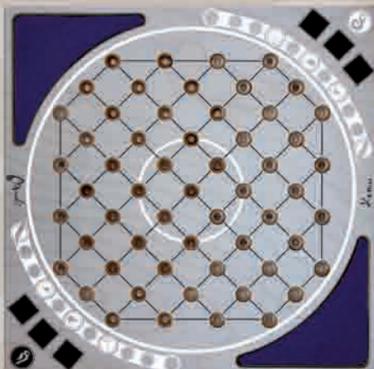
3 Lagerhäuser für Stammesplättchen

Höhle des Maori-Tane (Krieger)



A) Spielvorbereitung

Das Spielbrett kommt in die Tischmitte und wird so platziert, dass aus der Sicht beider Spieler der *Moeraki-Kemu* Schriftzug auf dem Brett links und rechts zu lesen ist. Die Spieler bestimmen, welchen Stamm mit der dazugehörigen Farbe sie vertreten.



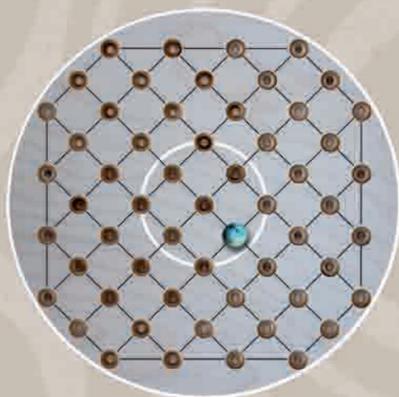
Entsprechend ihrer Stammesfarbe entnehmen die Spieler die Spielsteine aus ihren Beuteln und geben sie in die dafür vorgesehene Ablage rechts von ihnen.

Stammesplättchen

Vor dem ersten Spiel werden alle Stammesplättchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.

B) Spielbeginn

Die erste Partie beginnt der jüngere Spieler (Spieler A). Er setzt die Moeraki-Kugel, die er aus dem weißen Beutel entnimmt, in eine der neun zentralen Mulden des Moeraki-Feldes (siehe Abb. rechts).

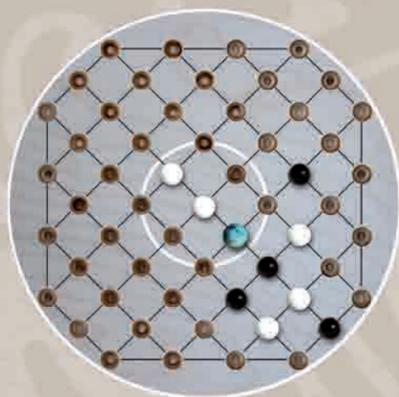


Bei jedem weiteren Spiel fängt der Sieger der letzten Partie mit dem Setzen der Moeraki-Kugel an. Die Moeraki-Kugel muss dabei stets versetzt werden.

C) Spielverlauf

Legen von Spielsteinen

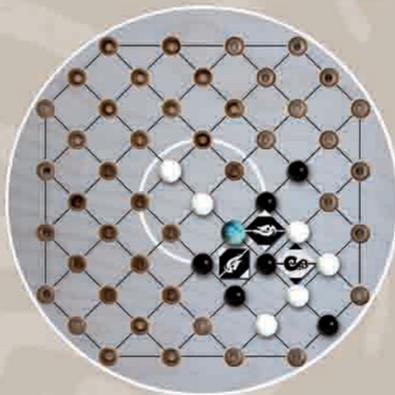
Nach dem Setzen der Moeraki-Kugel durch Spieler A legt der gegnerische Spieler (Spieler B) den ersten Spielstein seiner Farbe in eine beliebige Mulde des Spielfeldes. Nun setzt Spieler A einen Spielstein seiner Farbe in eine noch offene, beliebige Mulde. Das Setzen der Steine erfolgt immer abwechselnd.



Sobald der jeweilige Spielstein in einer Mulde liegt, gilt der Zug als ausgeführt und der Stein darf nicht mehr bewegt werden (siehe Abb. rechts).

Legen von Stammesplättchen

Wird ein Strandfeld z. B. von drei weißen Spielsteinen und einem schwarzen Spielstein umschlossen, muss sofort ein weißes Stammesplättchen in diesen Zwischenraum gelegt werden (Übermacht 3 gegen 1, siehe Abb. rechts). Dabei ist es egal, welcher Spieler den letzten Spielstein legt.



Bei zwei schwarzen und zwei weißen Spielsteinen um einen Zwischenraum bleibt dieses Strandfeld unbesetzt (keine Übermacht 2 gegen 2, siehe Abb. rechts).

Die Moeraki-Kugel ist ein neutraler Spielstein!

Bei denjenigen Strandfeldern, die an die Moeraki-Kugel angrenzen, ist kein Unentschieden möglich. Hier gibt es immer eine Übermacht von 2:1 oder 3:0. Egal wie hoch die Übermacht ist, es wird stets ein Plättchen des entsprechenden Stammes gelegt (siehe Abb. rechts).



An den beiden waagerechten und senkrechten 4er Reihen gibt es immer eine Übermacht an den Dreiecksfeldern.

Bei Übermacht 2:1 wird das Stammesplättchen der Übermachtfarbe so gesetzt, dass die diagonale Trennlinie des Stammesplättchens am Spielfeldrand liegt, also ein Dreieck innen sichtbar ist. Es zählt als halbes Plättchen (siehe Abb. rechts).

Bei Übermacht 3:0 wird das Stammesplättchen der Übermachtfarbe so gesetzt, dass die diagonale Trennlinie des Plättchens den Spielfeldrand kreuzt. Es zählt als ganzes Stammesplättchen (siehe Abb. rechts).

D) Spielende

Es gibt vier Möglichkeiten, um Sieger des *Moeraki-Kemu* zu werden.

1. Tahuna (Strand)

Es gelingt einem Spieler, mit vier Spielsteinen seiner Farbe ein Strandfeld zu umschließen (siehe Abb. rechts). **!Partie vorzeitig gewonnen!**



Schwarz gewinnt vorzeitig durch Tahuna

2. Awa (Fluß)

Variante A: Es gelingt einem Spieler, mit den Spielsteinen seiner Farbe eine Diagonale von Spielfeldrand zu Spielfeldrand zu legen (siehe Abb. rechts). Dabei zählen auch die Dreier-Diagonalen an den Spielfeldecken.

!Partie vorzeitig gewonnen!



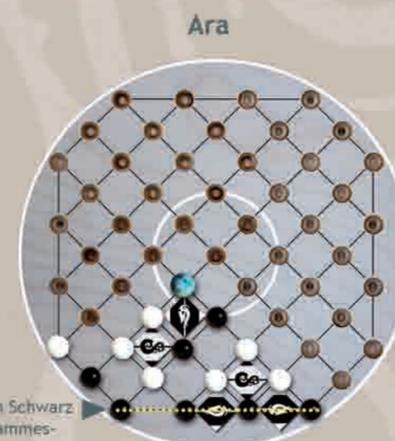
Siegesstein von Weiß, (daher kein Stammesplättchen nötig)

Weiß gewinnt vorzeitig durch Awa (Variante A). Schwarz hätte durch Variante B gewinnen können.

Variante B: Die Moeraki-Kugel beendet im Zentrum die Diagonale. Es gelingt einem Spieler, eine Diagonale vom Spielfeldrand bis zur Moeraki-Kugel zu legen (siehe Abb. rechts). **!Partie vorzeitig gewonnen!**

3. Ara (Weg)

Es gelingt einem Spieler, mit den Spielsteinen seiner Farbe die vier Mulden des äußeren Spielfeldrandes (zwei waagerechte und zwei senkrechte 4er-Reihen) zu legen (siehe Abb. rechts). **!Partie vorzeitig gewonnen!**



Schwarz gewinnt vorzeitig durch Ara.

Im Einstiegs spiel ist ein Unentschieden möglich!

Achtung

Falls es einem Spieler nicht gelingt, seinen Gegner durch die Möglichkeiten 1, 2 oder 3 zu überlisten, um das Spiel vorzeitig zu gewinnen, kommt die vierte Siegesmöglichkeit zur Anwendung.

4. Marae (Heiliger Boden)

Alle Mulden des heiligen Bodens sind besetzt. Nun zählt jeder Spieler seine gesetzten Stammesplättchen. Jedes ganze Stammesplättchen zählt voll, also einen Punkt. Die äußeren Stammesplättchen an den halben Strandfeldern zählen entweder voll (bei Übermacht 3:0), also einen Punkt, oder nur zur Hälfte, also einen halben Punkt pro Plättchen (bei Übermacht 2:1). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger der Partie (siehe Abb. unten - Abrechnungsbeispiel).

Marae



Schwarz 11 Stammesplättchen
Weiß 10 1/2 Stammesplättchen

Schwarz gewinnt durch Marae!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Moeraki-Kugel gesetzt hat!

Tipp: Beim Abzählen zuerst die vollen Stammesplättchen einer Farbe vom Spielfeld nehmen und gemeinsam mitzählen. Anschließend die restlichen Stammesplättchen der halben Strandfelder hinzuzählen. Danach diese Zählweise beim Spieler der anderen Farbe wiederholen.

E) Die MOERAKI - Skala

Die Spieler legen vor Beginn der ersten Partie fest, mit wie vielen Siegen das *Moeraki-Kemu* gewonnen ist. Bei einem Sieg zieht der Spieler seinen Zählstein in der Skala ein Feld weiter. Das erste größere Feld ist das Startfeld. Der Spieler, der als erster die vorher bestimmte Anzahl an Siegen erreicht hat, gewinnt das *Kemu*.



IKA MOANA (Wal)
Spiel auf 10 Siege
Spiel der „Arki“

MOA (Ausgestorbener Laufvogel)
Spiel auf 7 Siege

KIWI (Wappentier Neuseelands)
Spiel auf 5 Siege

Uira (Blitz)
Spiel auf 3 Siege
Turnier Spiel