Princess Jing

Roberto Fraga
Naiade

Ein Spiel über Deduktion, Bluffen und Taktik für 2 Spieler ab 8 Jahren.

Während der Ming Dynastie werden zwei Prinzessinnen in der Verbotenen Stadt in Peking gefangen gehalten. Prinzessin Jing und ihre Schwester Fang wurden zwei älteren Verbündeten des Kaisers versprochen und dürfen keinen anderen Mann sehen. Sie setzen sich über das Verbot hinweg und vertrauen sich zwei Wachen der kaiserlichen Garde an. Was als Geflüster durch die Sichtschirme ihrer Gemächer beginnt, entwickelt sich zu einem echten Abenteuer. Die Prinzessinnen sind entschlossen, ihre Freiheit wieder zu erlangen. Sie versuchen, dem wachsamen Auge der Spiegelhalter zu entgehen, um aus dem Sichtschirmsaal zu fliehen. Den Prinzessinnen steht je eine treue Zofe zur Seite, die zur Täuschung der Wachen dieselbe Kleidung trägt wie sie. Man erkennt die Zofe nur daran, dass sie keine Krone aufhat.

Spielmaterial



1 Spielbrett



25 Sichtschirme



6 magische Tiere



2 Prinzessinnen *2 Zofen*



4 magische Spiegelhalter



6 Wachen



Den Sichtschirm zusammensetzen



6 geheime Zielkarten



Die Figuren mit Vorsicht einsetzen

Princess Jing kann in zwei Spielvarianten gespielt werden. Beginne mit „Die Prinzessinnen fliehen!", um dich mit den grundlegenden Schritten vertraut zu machen. Dann kannst du „Magische Tiere", die Variante für Fortgeschrittene/Experten, ausprobieren.

Hinweis: In der Spielanleitung wurden der Einfachheit und besseren Lesbarkeit halber männliche Pronomen verwendet. Sie gelten gleichermaßen für beide Geschlechter.

Die Prinzessinnen fliehen!

Ziel des Spiels

Die Prinzessinnen Jing und Fang wollen aus der Verbotenen Stadt fliehen, um ihre geliebten Wachen zu treffen. Mit der Unterstützung ihrer Zofen müssen die Prinzessinnen versuchen, aus dem Sichtschirmsaal zu fliehen, ohne erwischt zu werden. Doch sie müssen sich vor den magischen Spiegelhaltern in Acht nehmen, denn diese können die Prinzessinnen jederzeit entlarven!

Spielaufbau

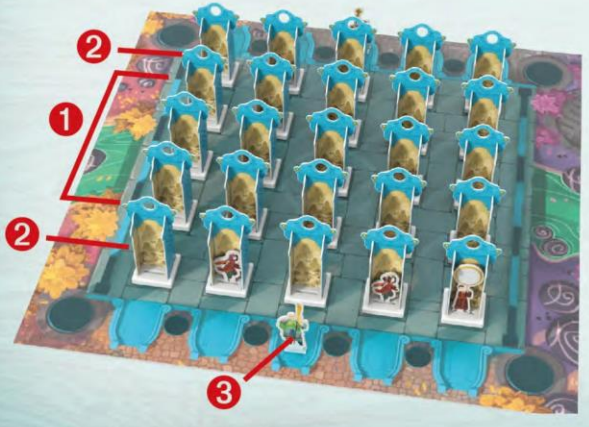
Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt 5 leere Sichtschirme. Dann stellt jeder Spieler hinter drei der fünf Schirme die *Prinzessin*, die *Zofe* und *einen magischen Spiegelhalter*.



Beispiel: Die 5 Schirme des grünen Spielers bei Spielbeginn

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

1. 15 leere Schirme auf den drei mittleren Linien des Spielbretts aufstellen
2. ihre 5 Schirme mischen und beliebig in der ersten Reihe auf ihrer Seite des Spielfelds platzieren
3. Am Ende wählt jeder Spieler eine seiner drei Wachen aus und stellt sie auf der gegenüberliegenden Seite in der Mitte am Eingang zum Sichtschirmsaal auf. Der **jüngste** Spieler beginnt..



Spielablauf

Princess Jing wird in mehreren Runden gespielt.
Während einer Runde führt der Spieler folgende Schritte aus:

- er bewegt einen Sichtschirm *(Pflicht)*
- er tippt auf einen gegnerischen Sichtschirm *(optional)*

Einen Sichtschirm bewegen (Pflicht)

Der Spieler muss eine der beiden Aktionen durchführen:

- zwei benachbarte Schirme tauschen

oder

- die Prinzessin oder einen magischen Spiegelhalter zurücknehmen.

➥ Zwei benachbarte Schirme tauschen



Der Spieler kann zwei beliebige benachbarte Schirme auf dem Spielfeld tauschen. Er kann **gerade** oder **diagonal** benachbarte Schirme miteinander tauschen.
Aber:

1) Der Schirm darf nicht umgedreht werden.
2) Der Zug des Gegners darf nicht rückgängig gemacht werden, indem derselbe Schirm in die entgegengesetzte Richtung bewegt wird.



Platziere deinen Schirm mit der Prinzessin an der Stelle, wo du vermutest, dass dein Gegner spielen wird. So wird er vielleicht deine Prinzessin bewegen, ohne es zu ahnen!

➥ Eine Prinzessin oder einen magischen Spiegelhalter zurücknehmen



Der Spieler nimmt den Schirm mit der Prinzessin oder dem magischen Spiegelhalter heraus und tauscht ihn gegen einen **leeren** Schirm aus seiner ersten Reihe aus.
Der Spieler geht folgendermaßen vor:

1) Er enthüllt dem Gegner den Schirm mit seiner Prinzessin oder seinem magischen Spiegelhalter.
2) Der Gegner schließt seine Augen.
3) Der Spieler tauscht den enthüllten Schirm mit einem leeren Schirm aus der ersten Reihe aus.

Auf einen gegnerischen Sichtschirm tippen (optional)

Nach seinem Zug kann der Spieler auf einen der Sichtschirme auf dem Spielbrett tippen, um die gegnerische Prinzessin zu entlarven. Der Gegner muss diesen Schirm offen legen, um zu zeigen, ob sich die Prinzessin dahinter versteckt.

1) Sollte sich die Prinzessin hinter diesem Schirm verstecken, so muss der Gegner sie wieder zurückversetzen (siehe auf der vorhergehenden Seite: eine Prinzessin oder einen magischen Spiegelhalter zurücknehmen). Hat ein Spieler richtig geraten, darf er noch einmal ziehen.
2) Hat er sich geirrt, so bekommt stattdessen der Gegner einen Extrazug (er spielt zweimal hinter einander).

Pro Runde darf man maximal zwei Züge durchführen.



Tippe auf einen Schirm auf dem Spielfeld.



Dein Gegner enthüllt ihn. Es ist die Prinzessin!



Er stellt sie zurück und du bekommst einen Extrazug.

Falls du die gegnerische Prinzessin entdeckt hast, brauchst du nicht gleich auf sie zu tippen. Merke dir ihre Position und nutze dein Wissen zu einem besseren Zeitpunkt, zum Beispiel, wenn du einen oder zwei Züge vor dem Sieg stehst.

Die magischen Spiegelhalter

Die magischen Spiegelhalter helfen dir dabei, herauszufinden, hinter welchem Schirm sich die gegnerische Prinzessin befindet. Sie werden wie alle anderen Schirme bewegt und es ist natürlich besser, dass ihre Position geheim bleibt.



Dein magischer Spiegelhalter hat soeben eine gegnerische Figur entdeckt.



Schau hinunter, um sicherzugehen, dass es sich um die Prinzessin handelt oder nicht.

Schau immer diskret in den Spiegel! Sonst bemerkt es dein Gegner und weiß, welchen Zug du als nächstes ausführen wirst.

Spielende

Der Spieler, der als Erster seine Prinzessin genau vor die Wache stellt, die auf sie wartet, gewinnt das Spiel.

Experten Modus

Die magischen Tiere

Die Prinzessinnen versuchen, aus dem Sichtschirmsaal zu fliehen, um ihre geliebten Wachen zu treffen. Doch während der Nacht hat sich die Anzahl der Wachen verdreifacht und die Prinzessinnen sind nicht in der Lage, ihren Geliebten zu erkennen. Sie haben zwar schon oft miteinander gesprochen, aber sie waren immer hinter den Sichtschirmen verborgen. Der Legende zufolge werden die Prinzessinnen ihren Geliebten dank der Tiere erkennen, denen sie auf ihrer Flucht begegnet sind. Jedes Tier symbolisiert eine der Tugenden des Geliebten.
Der Kranich steht für Ehrlichkeit.
Der Fuchs steht für Weisheit.
Die Eule steht für Scharfsinn.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist dasselbe wie bei der Variante „Die Prinzessinnen fliehen!“. Der Unterschied besteht einzig darin, dass jetzt drei Mal so viele Wachen präsent sind. Die Spieler müssen mit Hilfe von zwei magischen Tieren erkennen, in welche Wache ihre Prinzessin verliebt ist.

Die magischen Tiere und das geheime Ziel

Die magischen Tiere symbolisieren die Tugenden der Wachen, in die die Prinzessinnen verliebt sind. Die Spieler müssen mit Hilfe der magischen Spiegelhalter zuerst die Tiere aufspüren und dann auf der geheimen Zielkarte nachsehen, welche der Wachen der Geliebte ihrer Prinzessin ist. Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler verdeckt zwei der drei magischen Tiere aus und zieht eine der drei Geheimen Zielkarten.
Das nicht verwendete Material kann in die Schachtel zurückgelegt werden.





Beispiel: Während des Spiels hast du deine magischen Tiere ausfindig gemacht: den Kranich und den Fuchs. Sieh dir deine Zielkarte an! Jetzt weißt du, dass der Geliebte der Dritte ist. Nun musst du deine Prinzessin vor ihn platzieren, um das Spiel zu gewinnen.

Vorbereitung

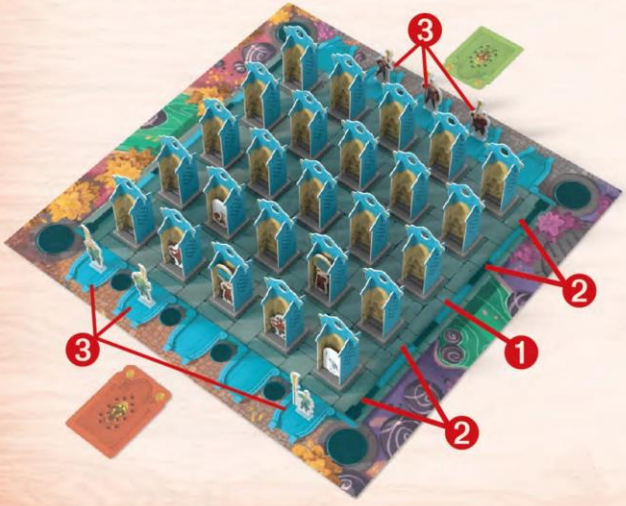
Jeder Spieler wählt eine Farbe, zieht eine seiner Geheimen Zielkarten und nimmt zehn leere Sichtschirme. Dann stellt jeder Spieler hinter sechs der zehn Schirme: die *Prinzessin*, die Zofe die *zwei magischen Spiegelhalter* und *zwei der drei magischen Tiere.*



Beispiel: Die zehn Sichtschirme und die Geheime Zielkarte des roten Spielers bei Spielbeginn

Dann führen die Spieler folgende Schritte aus:

1. Sie stellen fünf leere Schirme auf der mittleren Linie des Spielbretts auf.
2. Jeder Spieler mischt seine zehn Schirme und platziert sie beliebig in den ersten zwei Reihen auf seiner Seite des Spielfelds. Die **Prinzessin** und **die Zofe müssen** in der ersten Reihe aufgestellt werden.
3. Am Ende stellt jeder Spieler seine drei *Wachen* auf der gegenüberliegenden Seite am Eingang zum Sichtschirmsaal auf. Er legt seine *Geheime Zielkarte* mit der Bildseite nach unten vor sich. Der **jüngste** Spieler beginnt.



Spielablauf

Die Variante *„Die magischen Tiere"* wird wie *„Die Prinzessinnen fliehen!"* gespielt, es gibt jedoch eine zusätzliche Option: *den plötzlichen Stillstand.*

Während seiner Runde führt der Spieler folgende Schritte aus:

- Er bewegt einen Sichtschirm *(Pflicht)*
- Er tippt auf einen gegnerischen Schirm *(optional)*

Wenn der Gegner am Zug ist, dann kann der andere Spieler versuchen,

- einen plötzlichen Stillstand herbeizuführen *(zusätzliche Option)*

Der plötzliche Stillstand (zusätzliche Option)

Falls ein Spieler den Schirm mit seiner Prinzessin vor einen der gegnerischen magischen Spiegelhalter stellt, dann kann der magische Spiegelhalter einen plötzlichen Stillstand herbeiführen.

Dieser Stillstand ist eine Art Trick, mit dem der Spieler eventuell das Spiel sofort gewinnen kann. Natürlich ist das sehr riskant.

Wenn ein Spieler einen plötzlichen Stillstand herbeiführt, geht er folgendermaßen vor:

1) Sobald der Gegner den Schirm mit seiner Prinzessin vor den magischen Spiegelhalter platziert, dann tippt er auf ihn und ruft: "PRINCESS JING!".
2) Der Gegner zeigt den entsprechenden Sichtschirm vor.
   - Falls sich die gegnerische Prinzessin dahinter verbirgt, dann darf sie sich nicht mehr bewegen und der Spieler, der sie entdeckt hat, darf **fünf Runden** hintereinander spielen, um die fehlenden Hinweise zu finden und zur geliebten Wache zu gelangen. Falls ihm dies gelingt, dann hat er das Spiel gewonnen.
   - Andernfalls gewinnt der Gegner sofort das Spiel.



Versuche die gegnerische Prinzessin ausfindig zu machen (ohne sie zwangsläufig auf die Startlinie zurück zu stellen), sodass du diskret einen Spiegelhalter in der Nähe aufstellen kannst, in der Hoffnung, dass dein Gegner seine Prinzessin davor platzieren wird und du einen plötzlichen Stillstand herbeiführen kannst.

Spielende

Der Spieler, der als Erster seine Prinzessin genau vor die Wache stellt, die mit Hilfe der zwei magischen Tiere ausfindig gemacht wurde, gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Roberto Fraga
Illustrationen von Naïade
Übersetzung von Swetlana und Michael Zimmerli
Ein speziellen Dank an Sebastien Pauchon and Malcom Braff

© 2019 Matagot
48 rue de la Bienfaisance
F-75008 Paris
www.matagot.com

© 2019 Board Game Box
Luegstrasse 16
CH-6037 Root
www.boardgamebox.life