

Pai Sho German Rules

Inhaltsverzeichnis

1. Skud Pai Sho
2. Spielziel
3. Spielsteine
4. Erklärung des Spielfeldes
5. Spielstart
6. Allgemeines
 - Spielzug
 - Ordnung – Spielsteine bewegen
 - Pflanzen
 - Wachsen und Blühen
 - Einnehmen gegnerischer Spielsteine
7. Erklärung und Eigenschaften der Standardblumen
8. Erklärung und Eigenschaften der Spezialspielsteine
 - Aktionsspielsteine
 - Spezialblumen
9. Harmonien und Disharmonien
 - Harmoniekreis
 - Harmoniebonus
10. Spielende / Sieg
11. Beispiele und Spezialfälle

Original von Zach Burnham © / Übersetzung von Paul Thies ©

1 Skud Pai Sho

Skud Pai Sho ist eine eigene Spielvariante des Pai Sho's, die von Fans entwickelt worden ist. Sie ist einfach zu erlernen und sorgt für ein kompetitives Spiel

2 Spielziel

Das Spielziel von Skud Pai Sho ist, als Erster einen Harmonie-Ring, also eine Kette von Harmonien, um die Mitte des Spielfeldes zu erschaffen.

3 Spielsteine

Für das Skud Pai Sho -Spiel benötigen Sie 28 Spielsteine pro Spieler, so wie ein Pai Sho Spielbrett. Die Spielsteine teilen sich auf in normale Blumensteine und in Spezialsteine, wie in der nachfolgenden Auflistung zu sehen ist. Im späteren Verlauf wird jeder Stein / Blume noch genauer erläutert:

Einfache Blumensteine | basic flower tiles

Weißer Blumen:

- 3x Jasmin (Weiß 3)
- 3x Lilie (Weiß 4)
- 3x Weiße Jade (Weiß 5)



Rote Blumen:

- 3x Rose (Rot 3)
- 3x Chrysantheme (Rot 4)
- 3x Rhododendron (Rot 5)



Spezialsteine

Aktionsspielsteine:

- 2x Stein
- 2x Rad
- 2x Knöterich
- 2x Boot



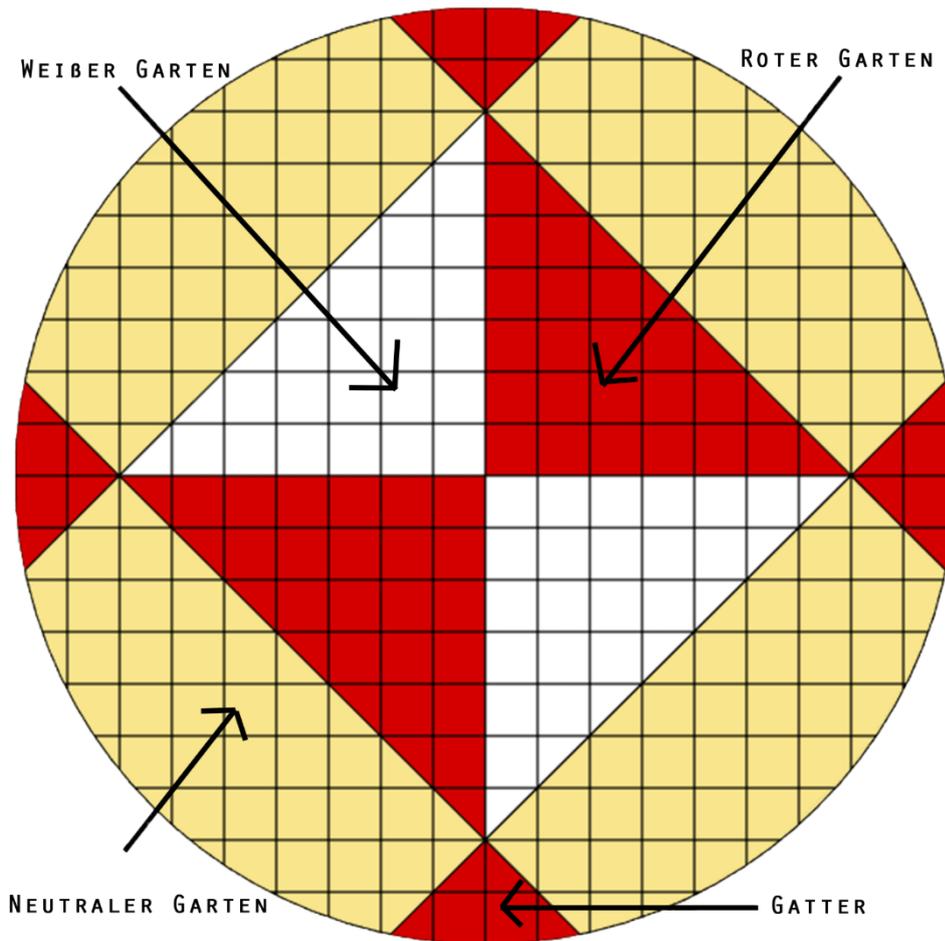
Spezialblumen:

- 1x Weißer Lotus
- 1x Orchidee



Achtung: der Weiße Lotus zählt nicht als normale Blume, sondern als Spezialstein!

4 Erklärung des Spielfeldes



Die Spielsteine werden auf den Schnittpunkten der Linien der quadratischen Spielfelder platziert und nicht innerhalb der Felder!

Gärten und Gatter

Ein Pai Sho Spielbrett ist unterteilt in sogenannte Gärten und Gatter. Die 4 kleinen roten Dreiecke an den äußeren Stellen des Spielbretts nennen sich Gatter. Alle anderen Felder auf dem Spielbrett sind entweder neutrale, rote oder weiße Gärten. Dabei gibt es 2 rote Gärten, 2 weiße Gärten und 4 neutrale Gärten. Es kann sein, dass Spielsteine manchmal auf der Grenzlinie zwischen den roten und weißen Gärten liegen. Eine Blume darf niemals ganz in einem ihrer

Farbe fremden Garten liegen (z.B. eine Rote Blume darf nicht vollständig in einem weißen Garten liegen).

Gatter

Die 4 kleinen Roten Felder an den äußeren Stellen des Spielbretts nennen sich Gatter.

Offene Gatter

Ein Gatter ist offen, wenn sich kein Spielstein in dem Gatter befindet!

Funktionen eines Gatters im Spiel

- Blumensteine werden in ein offenes Gatter gelegt, um sie ins Spiel zu bringen
- Blumensteine in einem Gatter (wachsende Blumen)
 - Formen keine Harmonie oder Disharmonie mit anderen Steinen auf dem Spielfeld
 - Können nicht eingenommen werden
- Spielsteine können nicht in ein Gatter bewegt werden, wenn sie sich schon auf dem Spielfeld befinden
- Aktionsspielsteine können nicht in einem Gatter platziert werden

Gärten

Die großen roten Flächen auf dem Spielfeld sind rote Gärten, weiße Flächen sind weiße Gärten und gelbe (oder nicht gefärbte) Flächen sind neutrale Gärten.

Nutzen der Gärten im Spiel

- Weiße Blumen dürfen am Ende ihres Zuges nicht in roten Gärten liegen

- Rote Blumen dürfen am Ende ihres Zuges nicht in weißen Gärten liegen
- Jeder Blumenstein kann in den neutralen Garten

Spezialpflanzen/steine können in alle Gärten

5 Spielstart

Zuerst wird entschieden, wer Gastgeber und wer Gast ist.

Dann wählen Gastgeber und Gast 4 Aktionsspielsteine aus ihren 8 aus. Die restlichen 4 werden zur Seite gelegt und werden im Spiel nicht mehr benötigt. Alternativ kann der Gastgeber auch bestimmen, welche Aktionsspielsteine genommen werden dürfen.

Der Gast beginnt, indem er eine Standardblume in das Gatter legt, welches direkt vor ihm liegt. Der Gastgeber muss nun eine Blume der gleichen Art in das gegenüberliegende Gatter legen. Der Gast hat den ersten Zug.

Tipp: Für ein schnelleres Spiel legt der Gastgeber eine Blume, die mit der Blume des Gastes disharmonieren würde.

6 Allgemeines

Spielzug

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie entweder eine neue Blume einpflanzen oder eine bestehende Pflanze bewegen.

Ordnung – Spielsteine bewegen

Wenn Sie sich für das Bewegen entscheiden, können Sie maximal eine Blume bewegen und keine neue Blume mehr einpflanzen. Durch das Verschieben einer Blume kann eine Harmonie entstehen, diese

bringt einen Harmoniebonus mit sich (Bewegung der Spielsteine und der Harmoniebonus werden später genauer erläutert).

Pflanzen – Spielsteine einpflanzen

Falls Sie sich dazu entscheiden zu pflanzen, können Sie eine Blume in ein offenes Gatter einpflanzen. Ihre Möglichkeit, einen Spielstein zu bewegen, verfällt dadurch.

Wachsen und Blühen

Blumensteine, die sich in einem Gatter befinden, wachsen.

Blumensteine, die aus dem Gatter herausbewegt wurden, blühen.

Einnehmen gegnerischer Spielsteine

Wenn eine Standardblume auf einer gegnerischen Standardblume landen würde, mit der sie disharmonisieren würde, kann diese eingenommen werden.

Es können nur blühende Blumen eingenommen werden, keinesfalls die noch wachsenden Pflanzen in den Gattern.

Die Fähigkeit von Spezialsteinen Spielsteine einzunehmen, wird im Bereich der Spezialpflanzen erläutert.

Wenn eine Blume eingenommen wurde, wird diese aus dem Spiel entfernt und kann während des restlichen Spiels nicht mehr genutzt werden.

7 Erklärung u. Eigenschaften der Standardblumen

Jede Blume hat ihre eigenen Harmonie- sowie Bewegungseigenschaften. Alle Standardblumen können nicht über andere Steine hinweggehen! Sie können aber beim Bewegen ihre Richtung so oft verändern wie es ihnen möglich ist.

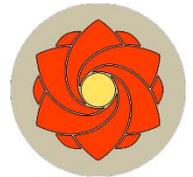
Die Standardblumen können mit Abkürzungen versehen werden wie Rot 3 oder Weiß 5, um schnell zu sehen zu welcher Farbe sie gehören und wie weit sie sich maximal bewegen können. Die Reihenfolge ist hierbei in einem Kreis dargestellt Rot 3, Rot 4, Rot 5, Weiß 3, Weiß 4, Weiß 5. Dabei formt eine Blume Harmonien mit ihren benachbarten Blumen z.B. Weiß 5 bildet Harmonien mit Weiß 4 und Rot 3. Eine Blume disharmoniert mit ihrer gegenüberliegenden Blume der anderen Farbe z.B. disharmoniert Rot 3 mit Weiß 3.

Rote Blumensteine

- *...können sich nicht vollständig in den weißen Garten bewegen*

Rose (Rot 3)

- Kann sich bis zu drei Felder weit bewegen
- Harmoniert mit Weißer Jade und Chrysantheme
- Disharmoniert mit Jasmin



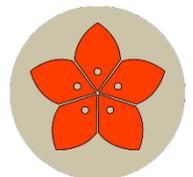
Chrysantheme (Rot 4)

- Kann sich bis zu vier Felder weit bewegen
- Harmoniert mit Rose und Rhododendron
- Disharmoniert mit Lilie



Rhododendron (Rot 5)

- Kann sich bis zu fünf Felder weit bewegen
- Harmoniert mit Chrysantheme und Jasmin
- Disharmoniert mit Weißer Jade

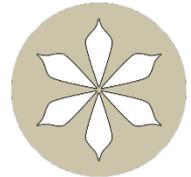


Weißer Blumensteine

- ...können sich nicht vollständig in den roten Garten bewegen

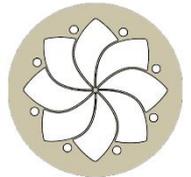
Jasmin (Weiß 3)

- Kann sich bis zu drei Felder weit bewegen
- Harmoniert mit Rhododendron und Lilie
- Disharmoniert mit Rose



Lilie (Weiß 4)

- Kann sich bis zu vier Felder weit bewegen
- Harmoniert mit Jasmin und Weißer Jade
- Disharmoniert mit Chrysantheme



Weißer Jade (Weiß 5)

- Kann sich bis zu fünf Felder weit bewegen
- Harmoniert mit Lilie und Rose
- Disharmoniert mit Rhododendron



Unter Punkt 9 folgt ein Bild des Harmoniekreises zur visuellen Verdeutlichung!

8 Erklärung und Eigenschaften der speziellen Spielsteine

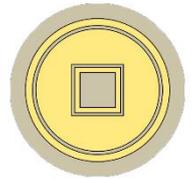
Jeder Spezialstein hat einen besonderen Effekt auf das Spiel. Schauen Sie bei der Erklärung des Harmonie-Bonus, wann Spezialsteine gespielt werden dürfen.

Aktionsspielsteine

Aktionsspielsteine sind Spezialsteine, die eine eigene Wirkung auf das Spiel haben. Sie sind nur durch einen Harmonie-Bonus einsetzbar.

Stein:

- Spielbar auf einer freien Fläche
- Blockiert alle Harmonien horizontal und vertikal auf einer Linie, ausgehend von dem Feld auf dem sich der Stein befindet
- Kann nicht durch ein Rad bewegt werden
- Bereits Bestehende Harmonien werden gestört und zählen nicht



Rad:

- Spielbar auf einer freien Fläche
- Bewegt alle angrenzenden Steine im Uhrzeigersinn ein Feld weiter
- Darf keine Steine bewegen, die zu einer Disharmonie werden würden
- Darf dabei keine Spielsteine aus den Gattern oder dem Spielfeld bewegen
- Darf keine einfachen Blumensteine in ihren falschen Garten bewegen (z.B. eine weiße Blume in einen roten Garten)



Knöterich:

- Spielbar auf einer freien Fläche
- Hindert alle angrenzenden Steine am Bilden von Harmonien



Boot:

- Spielbar auf Blühenden Standard- und Spezialblumen oder Aktionsspielsteinen. Bewegt blühende Standard- und Spezialblumen in ein angrenzendes Feld, dabei wird das Boot an die Stelle gelegt, an die der zu bewegende Stein vorher lag
- Entfernt Aktionsspielsteine aus dem Spiel, dazu zählen Stein, Rad und Knöterich. Beim Entfernen verschwindet auch das Boot aus dem Spiel
- Darf keine Steine bewegen, die zu einer Disharmonie führen würden
- Darf dabei keine Spielsteine aus den Gattern oder dem Spielfeld bewegen
- Darf keine einfachen Blumensteine in den falschen Garten bewegen (z.B. eine weiße Blume in einen roten Garten)



Die Aktionsspielsteine können nach dem Legen nicht mehr bewegt werden, außer sie werden durch ein Rad verschoben oder durch ein Boot entfernt!

Spezialblumen

Durch den Harmonie-Bonus pflanzbar in einem offenen Gatter.

Weißer Lotus:

- Kann sich bis zu zwei Felder weit bewegen
- Harmoniert mit allen Standardblumen, *harmoniert auch mit Blumen des Gegners!* Dabei gehört die Harmonie zu dem Spieler, dessen Standardblume eine Harmonie eingeht
- *Kann nicht eingenommen werden!*



Orchidee:

- Kann sich bis zu sechs Felder weit bewegen
- Macht alle anliegenden gegnerischen Blumen bewegungsunfähig
- Falls Sie keinen blühenden Lotus im Spiel haben, kann Ihre Orchidee nicht eingenommen werden, auch nicht von der gegnerischen Orchidee
- *Falls Sie einen blühenden Lotus im Spiel haben, kann ihre Orchidee:*
 - von allen Blumen des Gegners eingenommen werden
 - gegnerische Blumen einnehmen



Beispiele in Form von Bildern zur Benutzung der Spezialsteine folgen am Ende der Regeln!

9 Harmonie und Disharmonie

Zwei Blumen formen eine Harmonie, wenn sie folgende Bedingungen erfüllen:

- Die harmonisierenden Spielsteine müssen vom gleichen Spieler sein und *beide blühen!*
- Sie müssen sich auf der gleichen vertikalen oder horizontalen Linie befinden, ohne dass ein anderer Spielstein oder ein Gatter zwischen ihnen liegt.

Eine Disharmonie hingegen würde entstehen, wenn:

- Zwei Blumen blühen und disharmonisieren, Spielerunabhängig
- Sie vertikal oder horizontal auf der gleichen Linie liegen, ohne dass sich ein Stein oder ein Gatter zwischen ihnen befindet.

Blumen dürfen nicht so gelegt oder gezogen werden, dass sie eine Disharmonie erzeugen. Das gilt sowohl für die eigenen Spielsteine, als auch für die gegnerischen.

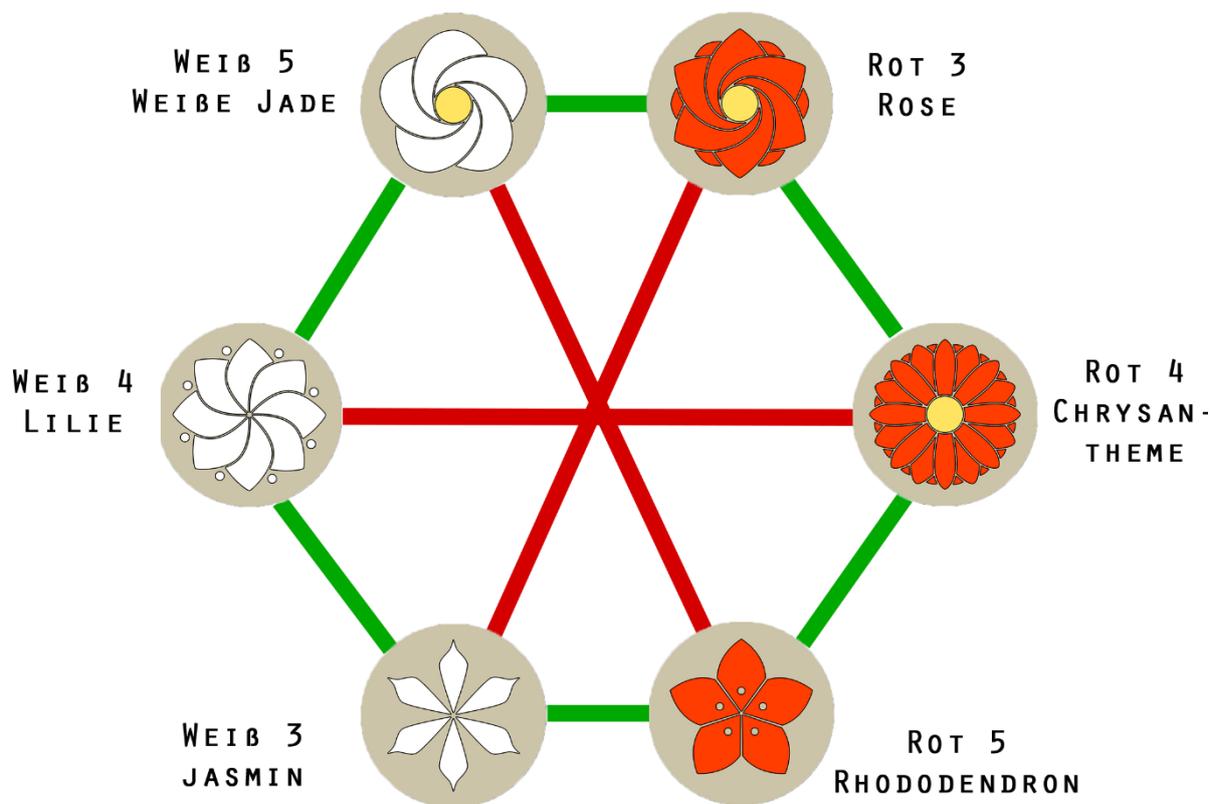
Sehen Sie sich hierzu die Erklärung der Eigenschaften der einzelnen Blumen an. Dort lernen Sie, welche Blumen miteinander harmonisieren oder disharmonisieren.

Tipp für Anfänger: Am Anfang ist es nicht immer leicht sofort zu erkennen, welche Blumen disharmonisieren würden, halten Sie sich deshalb an folgende Richtlinien:

- Falls ihr Mitspieler einen Zug tätigen will, der dazu führt, dass zwei Blumen disharmonisieren würden, machen Sie ihn darauf aufmerksam.
- Falls Ihnen zu irgendeinem Zeitpunkt auffällt, dass Sie aus Versehen im Laufe des Spiels eine Disharmonie erschaffen

haben, entfernen Sie die betroffenen Spielsteine und geben diese an den Besitzer zurück.

Harmonie-Kreis



Harmonie-Bonus

Falls nach dem Bewegen einer Blume eine oder mehrere neue Harmonien entstehen (Eine neue Harmonie ist eine Harmonie zwischen Spielsteinen, welche vor dem Zug noch nicht in Harmonie

zu einander standen) können Sie nur eine der folgenden Möglichkeiten eines Harmonie-Bonus ausspielen:

- Falls Sie keine wachsenden Blumen in einem der Gatter haben, können Sie eine neue Standardblume in eines der Gatter einpflanzen
- Sie können einen Aktionsspielstein mit dem dazugehörigen Spezialeffekt auf dem Spielfeld benutzen oder Sie können eine Spezialblume in einem offenen Gatter einpflanzen

Sie können maximal einen Harmonie-Bonus per Runde erhalten! Egal wie viele Harmonien beim Bewegen eines Spielsteins entstehen und unabhängig davon, ob durch die Effekte eines Aktionsspielsteines während einer Harmonie-Bonus Aktion neue Harmonien entstehen!

10 Spielende / Sieg

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Harmonie-Ring geformt wurde, ein Spieler seine letzte Standardblume gespielt hat oder ein Spieler aufgibt.

Harmonie-Ring

Das Spiel endet, wenn ein Spieler einen Harmonie-Ring geschaffen hat. Dieser ist ein Ring/Kette aus Harmonien, welche um den Mittelpunkt des Spielfelds verläuft. Der Spieler mit dem Harmonie-Ring gewinnt.

Keine Standardblumen mehr

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine letzte Standardblume gelegt hat. Wenn dies passiert, gewinnt der Spieler, welcher mehr Aktionsspielsteine übrig hat. Wenn beide Spieler gleichviele

