

John Yianni

# TATSU® 辰

Das Spiel der Drachenherrscher

## INHALT

- 18 Drachensteine
- 2 Würfel
- 1 Spielplan
- 1 Spielregel



& friends  
**HUCH!**

## Spielvorbereitung:

Die Spieler sitzen einander gegenüber. Der Spielplan wird so in die Tischmitte gelegt, dass jeder der beiden

Spieler vor einem braunen Matten-Bereich des Spielplans sitzt.



▲  
MATTE

Jeder Spieler nimmt sich alle Drachensteine einer Farbe (schwarzer oder weißer Untergrund) und legt drei seiner Rankendrachens (grün) auf seiner Seite des Spielplans in den inneren Ring der Arena, direkt oberhalb der mit 1, 2 und 3 markierten Felder dieser Segmente.



▲  
ARENA



◀ ABLAGE

Seine restlichen Drachensteine (drei blaue Wasserdra­chen, zwei rote Feuerdra­chen und den verbliebenen grünen Rankendra­chen) legt jeder Spieler in seine Ablage in der linken unteren Ecke des Spielplans.

## Fähigkeiten der Drachen:

Jeder der unterschiedlichen Drachensteine hat eine besondere Fähigkeit, die gegen die gegnerischen Drachen eingesetzt werden kann, um diese zu blockieren, rauszuwerfen oder zu vernichten.

### Der Rankendrache:

Wenn er auf einem Segment landet, in dem sich ein gegnerischer Drache befindet, blockiert er diesen und hält ihn auf dem Feld fest, bis dieser entkommen kann oder befreit wird.



### Der Wasserdrache:

Wenn er auf einem Segment landet, in dem sich ein gegnerischer Drache befindet, wirft er diesen raus. Der gegnerische Drache wird zurück in die Ablage des gegnerischen Spielers gelegt.



### Der Feuerdrache:

Wenn er auf einem Segment landet, in dem sich ein gegnerischer Drache befindet, vernichtet er diesen. Der gegnerische Drache wird in die Totenzone des Angreifers gelegt und ist damit für den Rest der Partie aus dem Spiel.



TOTENZONE ▶



## Gewinnen:

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Partie zu gewinnen:

1. Du gewinnst, wenn dein Gegner keinen seiner Drachen mehr in der Arena oder im Matten-Bereich hat.
2. Du gewinnst auch, wenn du alle gegnerischen Drachen einer Art vernichtest – also seine vier Rankendrachen oder seine drei Wasserdrachen oder seine beiden Feuerdrachen.

## Steine bewegen:

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, werfen die beiden Würfel und ziehen ihre Steine im inneren Ring der Arena von Segment zu Segment. Schwarz zieht im Uhrzeigersinn, Weiß gegen den Uhrzeigersinn, wie die Drachenabbildungen in der Mitte des Spielplans anzeigen.

Wenn sich in einem Segment der Arena bereits ein Drachenstein auf dem inneren Ring befindet und ein weiterer Stein hinzukommt, zieht dieser Stein auf den äußeren Ring des Segments. Ein Stein darf seine Bewegung nicht in einem Segment beenden, in dem sich bereits zwei Steine befinden.

Steine können an Segmenten vorbeigezogen werden, die bereits zwei Steine enthalten, müssen dieses Segment bei ihrer Bewegung aber mitzählen.

Ein Spieler darf während seines Zuges ein oder zwei seiner Drachensteine bewegen und dabei beide Würfel für einen Stein verwenden oder jeweils einen Würfel für zwei verschiedene Steine.

Wenn der Spieler zwei Steine bewegt, zieht er einen gemäß dem Ergebnis des einen Würfels und danach den anderen gemäß dem Ergebnis des zweiten Würfels voran. Wird nur ein einziger Drachenstein bewegt, zieht der Spieler ihn zuerst um den Wert des einen Würfels voran und anschließend um den Wert des zweiten Würfels; er darf den Stein nicht auf einmal um die Summe der beiden Würfel vorwärtsziehen - jeder der beiden Würfel muss einzeln für eine Bewegung genutzt werden.

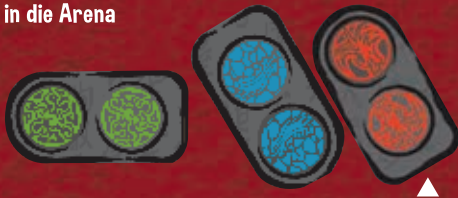
### Auf eigene Drachensteine treffen:

Wenn ein Spieler eine Bewegung in einem Segment beendet, das bereits einen seiner eigenen Steine enthält, wird der neu ankommende Stein in den äußeren Ring des Segments geschoben, während der Stein auf dem inneren Ring festgehalten wird und sich erst wieder bewegen kann, wenn er befreit wird. Die Fähigkeit des Drachens im äußeren Ring hat keinen Einfluss auf den Stein im inneren Ring - davon abgesehen, dass dieser Drache den anderen festhält.



## Steine aus der Ablage ins Spiel bringen:

Wenn ein Spieler eine Bewegung in einem der sechs farbigen Ecksegmente der Arena beendet, darf er einen Drachenstein der angegebenen Farbe aus seiner Ablage ins Spiel bringen, sofern ein Stein dieser Farbe dort noch vorhanden ist. Ein auf diese Weise aktivierter Drachenstein wird in den Matten-Bereich des Spielers gelegt und bleibt dort, bis er vom Matten-Bereich in die Arena gezogen wird.



ECKSEGMENTE

## Von der Matte in die Arena ziehen:

Der Spieler kann einen oder beide Würfeln nutzen, um Drachensteine aus seinem Matten-Bereich in die Arena zu ziehen. Der Würfel, der zu diesem Zweck verwendet wird, muss eine 1, 2 oder 3 zeigen, und die Drachensteine müssen in das Segment mit dem entsprechenden Wert (1, 2 oder 3) gestellt werden. Drachensteine dürfen nicht in ein Segment gestellt werden, in dem sich bereits zwei Steine befinden.

Wird ein Drachenstein in ein Segment gestellt, in dem sich bereits ein eigener Stein befindet, gilt dieser als festgehalten (siehe oben).

Stellt der Spieler einen Drachenstein von seinem Matten-Bereich in ein Segment, in dem sich bereits ein gegnerischer Drache befindet, wird auf diesen die Fähigkeit des angreifenden Drachen angewendet, sodass der gegnerische Drache blockiert, rausgeworfen (zurück auf die Ablage gelegt) oder vernichtet wird.

**Anmerkung:** Nachdem ein Stein rausgeworfen oder vernichtet worden ist, muss der angreifende Stein immer auf den inneren Ring des Segments geschoben werden.

### Aus einer Blockade entkommen:

Um aus der Blockade durch einen gegnerischen Rankendrachen zu entkommen, wirft der Spieler ganz normal beide Würfel und nutzt dann das niedrigere Ergebnis, um seinen Stein zu bewegen. (Hat der Spieler einen Pasch geworfen, verwendet er einen beliebigen der beiden Würfel.) Der zweite Würfel verfällt: Er wird gebraucht, um die Energie für diese Befreiung aufzubringen. Der zurückbleibende Drachenstein wird auf den inneren Ring des Segments verschoben.

**Anmerkung:** Diese Methode kann nicht angewendet werden, um einen eigenen Stein zu befreien, der von einem anderen eigenen Drachenstein festgehalten wird. In diesem Fall ist eine Befreiung nur möglich, wenn der auf dem äußeren Ring befindliche Stein bewegt wird.

## Nutzung der Würfel:

Wenn ein Spieler Drachensteine von seinem Matten-Bereich in die Arena ziehen kann, muss er dies tun. Er darf allerdings frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfel verwendet, sodass er unter Umständen eine Situation herbeiführen kann, in der es nicht mehr möglich ist, das Ergebnis des zweiten Würfels zu nutzen.

Es kann außerdem gelegentlich vorkommen, dass der Spieler keines seiner beiden Würfelergebnisse verwenden kann: Er muss dann passen, und sein Gegner ist an der Reihe.

© 2016 Gen Four Two Ltd

© 2016 HUCH! & friends

Autor: John Yianni

Design: Gen Four Two Ltd,  
HUCH! & friends

Redaktion: Simon Hopp



**Hersteller + Vertrieb:**

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

**HUCH!** & friends  
HUCH!