

MAJI

SPIELREGELN

MARIUS SPIX

spieltrieb

## ÜBER DAS SPIEL

»MAJI« IST KISWAHILI UND BEDEUTET »WASSER«

Staubig ist es, heiß und trocken. Die Serengeti ist keine Wüste, aber im Sommer, insbesondere dann, wenn der Regen ausgeblieben ist, wird Wasser für die Menschen und die Rinderherden gebraucht.

Die Dorfversammlung hat beschlossen, dass ein neuer Brunnen gebaut werden soll, denn die nächste Trockenzeit wird härter denn je. Ein erfolgreicher Brunnenbau soll mit einem Rubin belohnt werden.

Nun sind kluge Köpfe gefragt, die sich in der weitläufigen Steppe auskennen, die Wasser- und Lehmvorkommen ausfindig machen und den besten Brunnen errichten können.

Das allein gestaltet sich schon als schwierig, aber die wildlebenden Büffel haben es ebenfalls auf die Wasserstellen abgesehen und zerstören die entstehenden Brunnen nur allzu gerne...

## SPIELMATERIALIEN

25 quadratische Serengeti-Karten (eine Blanko-Karte als Reserve), je 6 Brunnen-teile in zwei verschiedenen Farben, 2 Ziegen-Marker, 1 Arbeiter-Spielfigur, 1 Kunststoffsockel, 7 rote Rubine, 5 blaue Wasserkristalle (je ein Kristall als Reserve), 1 Spielanleitung

## SPIELZIEL

Bei MAJI konkurrieren zwei Brunnenbauer darum, wer zuerst seinen Brunnen fertigstellen kann. Dazu suchen sie einerseits nach geeigneten Wasserquellen und sammeln andererseits Lehmziegel für die Brunneneinfassung. Wer zuerst seinen Brunnen fertig errichtet hat und dabei über ausreichend Wasser verfügt, gewinnt die Runde und einen Rubin. Wer als erstes vier Rubine hat, gewinnt das gesamte Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel steckt die **Arbeiter-Spielfigur** in den Kunststoffsockel.

- Mischt die **25 Serengeti-Karten** und legt sie in einem quadratischen Feld in fünf Zeilen (waagrecht) und fünf Spalten (senkrecht) aus.



- Platziert auf jede Serengeti-Karte mit einer Wasserstelle einen **blauen Wasserkristall**.
- Die **roten Rubine** legt ihr in Griffweite bereit.
- Lost aus, wer mit den **hellen** und wer mit den **dunklen Brunnteilen** spielt.
- Stapelt die sechs Brunnteile in eurer Farbe vor euch.
- Die runden **Ziegen-Marker** werden für eine Variante von MAJI benötigt, die zum Schluss erklärt wird. Für das erste Spiel braucht ihr sie nicht.
- Der Spieler mit den hellen Brunnteilen beginnt die erste Runde.
- Der Spieler, der die Runde nicht beginnt, stellt die Arbeiter-Spielfigur nach eigener Wahl entweder an die mittlere Zeile oder die mittlere Spalte der Auslage.

## SPIELBLAUF

Es wird immer abwechselnd gespielt. Der Spieler, der am Zug ist, muss zunächst aus der Zeile oder Spalte an der die Arbeiter-Spielfigur steht, eine der Serengeti-Karten auswählen und aus dem Spiel nehmen. Die Bedeutung der Karten wird auf der nächsten Seite separat erklärt. Danach stellt er die Arbeiter-Spielfigur an die Spalte bzw. Zeile zu der genommenen Serengeti-Karte. Es findet also immer ein Wechsel zwischen einer Spalte und einer Zeile statt. Dann ist der andere Spieler wieder am Zug.



*Beispiel: Spieler A wählt aus der vierten **Zeile** von oben die vierte Serengeti-Karte (grüner Pfeil), legt diese zur Seite und stellt danach die Arbeiter-Spielfigur an die senkrechte **Spalte**, aus der die Karte gerade genommen wurde (roter Pfeil). Spieler B muss jetzt aus dieser Spalte eine der vier verbleibenden Serengeti-Karten (rote Punkte) wählen.*

Die Runde endet sofort, sollte am Ende eines Zuges eine der folgenden Bedingungen eingetreten sein:

- Ein Brunnen ist mit mindestens sechs Teilen vollendet. Ob er mit Wasser gefüllt ist, oder nicht, spielt hierbei keine Rolle.

- In der Zeile oder Spalte, an der die Arbeiter-Spielfigur steht, gibt es keine Serengeti-Karte mehr. Die Trockenzeit beginnt. Leider ist kein Brunnen rechtzeitig fertig geworden.
- Eine Person konnte alle fünf Wasserkristalle sammeln.

Solange keine dieser drei Bedingungen erfüllt wurde, geht die Runde weiter.

## BEDEUTUNG DER SERENGETI-KARTEN

- **Ein, zwei, drei oder vier Lehmziegel.** Wer diese Karte wählt, nimmt entsprechend ein, zwei, drei oder vier Brunnenteile aus seinem Vorrat und legt sie so vor sich ab, dass die Teile nach und nach das Rund des Brunnens ergeben. Es ist nicht möglich, weniger Brunnenteile zu legen, als Ziegel auf der Karte abgedruckt sind. Wird der Brunnen eines Spielers so fertiggestellt, endet die aktuelle Spielrunde (siehe oben).
- **Wasserstelle.** Wer diese Karte wählt, nimmt den darauf liegenden Wasserkristall und legt ihn in seinen entstehenden Brunnen. Oder – wenn er noch kein Brunnenteil gebaut hat – vor sich ab.
- **Ein, zwei, drei oder vier Büffel.** Wer diese Karte wählt – oder wählen muss – legt entsprechend der zertrampelten Ziegel ein, zwei, drei oder vier bereits gebaute eigene Brunnenteile zurück auf seinen Vorratsstapel. Sollte der Büffel mehr Ziegel zertrampeln, als Brunnenteile gebaut wurden, werden alle eigenen Brunnenteile in den Vorrat zurück gelegt. Wurde überhaupt noch kein Brunnenteil gebaut, passiert nichts. Eventuell vorhandene Wasserkristalle lassen die Tiere in Ruhe. Büffel sind zwar aggressiv, aber nicht die hellsten Köpfe der Savanne.

## RUNDENENDE UND SPIELENDE

Die Runde kann auf drei Arten enden:

**1. Ein Brunnen wurde fertiggestellt.** Wer einen Brunnen aus genau sechs Teilen fertiggestellt hat und mindestens einen Wasserkristall besitzt, bekommt als Belohnung einen Rubin. Hat man jedoch keinen Wasserkristall gesammelt, wenn man seinen Brunnen fertigstellt, macht man sich zum Gespött der Leute und der Gegenspieler erhält den Rubin. Was nützt denn ein Brunnen ohne Wasser?

Wenn ein Brunnen aus mehr als sechs Teilen errichtet wurde – das ist z. B. dann der Fall, wenn jemand bereits fünf Brunnenteile gebaut hat und nun eine Serengeti-Karte mit drei Ziegeln nimmt (bzw. nehmen muss) – sollte für jeden überschüssigen Ziegel ein zusätzlicher Wasserkristall im Brunnen liegen (in diesem Beispiel eins plus zwei weitere, also drei Wasserkristalle). Ist das der Fall, dann gewinnt die Person, die den Brunnen vollendet hat, einen Rubin. Hat man nicht genügend Wasserkristalle erhält der andere Spieler den Rubin.

**2. Die Arbeiter-Spielfigur steht an einer Zeile oder Spalte, in der keine Serengeti-Karte mehr liegt.** Wer mindestens einen Wasserkristall sammeln konnte, erhält einen Rubin. Sollten beide mindestens über einen Wasserkristall verfügen, geht der Rubin an den Spieler, der die meisten Brunnenteile bauen konnte. Herrscht auch hier Gleichstand, erhält derjenige den Rubin, der mehr Wasserkristalle besitzt. Ist immer noch nichts entschieden, erhält niemand den Rubin.

**3. Jemand hat alle fünf Wasserkristalle gesammelt.** Das gesammelte Wissen über die Wasserstellen ist für die Dorfgemeinschaft so wichtig, dass es auch dann einen Rubin wert ist, wenn kein Brunnen vollendet wurde.



Sobald ein Spieler seinen vierten Rubin erhalten hat, gewinnt dieser das Spiel. Ansonsten kann das Spiel für eine neue Runde aufgebaut werden. Beide Spieler behalten ihre Rubine und ihre Brunnenteifarbe. Die nächste Runde beginnt, wer in der vorherigen Runde die meisten Wasserkristalle sammeln konnte. Bei der gleichen Anzahl Wasserkristallen beginnt die Person, die keinen Rubin erhalten hatte. Sollte niemand einen Rubin erhalten haben, so beginnt der Spieler, der mit den dunklen Brunnenteilen spielt, die nächste Runde.

## DIE ZIEGEN

Obwohl sie oft störrisch, verfressen und undankbar sind, gehören Ziegen neben den Rindern zu den wichtigsten Haustieren im Dorf. Sie sind nicht nur die idealen Lasttiere in der trockenen Serengeti, sondern liefern auch Milch und wertvolle Wolle zur Herstellung von Decken und Kleidungsstücken. Wer Ziegen besitzt, hat Vorteile.

Die Ziegen bringen einen zusätzlichen Kniff ins Spiel und sollten erst verwendet werden, wenn man sich mit MAJI schon etwas auskennt.

Zu Beginn des Spiels nehmt jeweils einen Ziegen-Marker und legt ihn mit der bunten Vorderseite nach oben vor euch ab.

Sollte es im Spiel zu einer Situation kommen, in der jemand eine wirklich ungünstige Karte nehmen muss, darf dieser Spieler seinen Ziegen-Marker auf die Rückseite drehen und damit auf den gesamten Zug verzichten. In diesem Fall wird keine Serengeti-Karte genommen und die Arbeiter-Spielfigur bleibt stehen, wo sie ist.

Diese Möglichkeit gibt es nur einmal pro Runde und sie besteht nur, wenn man weniger Wasserkristalle als die Gegenseite besitzt und die gegnerische Ziege nicht im vorherigen Zug eingesetzt wurde.

Zu Beginn der nächsten Runde dreht die Ziegen wieder auf die Vorderseite.

## TAKTISCHE TIPPS

- Man sollte nicht zu gierig mit den Ziegelsteinen sein. Da es nur fünf Wasserquellen gibt, ist es wichtig, sich vor allem hierauf zu konzentrieren.
- Nichts ist ärgerlicher, eine Serengeti-Karte mit 3 oder 4 Lehmziegeln nehmen zu müssen, wenn man nicht genügend Wasserkristalle hat.
- Manchmal ist es sinnvoll, die Konfrontation mit einem Büffel aufzusuchen, wenn man dafür die Spielfigur an eine für seinen Gegenspieler ungünstige Zeile oder Spalte stellen kann. Zumal der Büffel harmlos ist, wenn man mit dem Brunnenbau noch gar nicht begonnen hat.
- Wahre Brunnenbautalente denken vorausschauend. Mit Tücke, Planung und ein bisschen Bluff kommt man sicher zum Ziel.



**KONZEPTION UND ENTWICKLUNG:** Marius Spix

**SPIELENTWICKLUNG UND PRODUKTION:**

Spieltrieb GbR · 65321 Heidenrod · Pfarrgasse 2 · Tel. 06772-94356  
www.spiele-entwickler-spieltrieb.de

**ILLUSTRATION:** Nicole Pustelny · [www.pustelny-portfolio.de](http://www.pustelny-portfolio.de)

**DESKTOP-GRAFIK UND TYPOGRAFIE:** Achim Schulte · [www.achimschulte.de](http://www.achimschulte.de)

**DANKSAGUNG**

Danke an die zahlreichen Testpersonen, die MAJI zu dem gemacht haben, was es jetzt ist. Erwähnt seinen hier insbesondere der Spieletreff *Bird-Box* in Mönchengladbach, der *Verein für Gesellschaftsspiele Mister X* in Düren und der *Spielkreis Gemeinde Heilig-Geist* in Jülich, die mich mit zahlreichem Feedback unterstützt haben. Allen voran aber Claudia Görldt, ohne die das Spiel nie möglich geworden wäre.

Danke auch an die Beiden mit Maus und spitzem Stift, Achim und Nicole, die MAJI mit einer außergewöhnlichen Geschwindigkeit illustriert und gestaltet haben.

