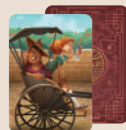




Du bist auf der Großen Mauer und möchtest dort natürlich das ideale Erinnerungsfoto für zu Hause schießen! Tausche, verschiebe und durchsuche die Große Mauer, um schließlich das bestmögliche Arrangement für dein Foto zu finden. Aber beeile dich, sonst macht jemand anderes den begehrten Schnappschuss vor dir!



Mauerkarten (47x)



Rikschakarten (3x)



Arrangement-Karten (25x)



Aktionskarten (35x)

Spielaufbau

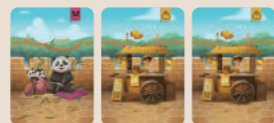
Alle nehmen sich 5 Handkarten: jeweils 3 Aktionskarten und 2 Arrangement-Karten. Zeigt diese niemandem sonst.

Dann werden 3 Arrangement-Karten vom Stapel gezogen und offen auf den Tisch gelegt. Solltet ihr dabei das pinkle Pandasymbol oder das rote Drachensymbol aufdecken, mischt ihr die jeweiligen Karten zurück und zieht Ersatz, bis keine der drei Karten mehr ein solches Symbol zeigt.

Legt die 3 Rikscha-Karten erstmal zur Seite. Mischt alle Mauerkarten zu einem Stapel und legt die obersten 4 offen in einer Reihe in die Tischmitte. Dies ist der Beginn der Großen Mauer. Deckt dann 3 weitere Mauerkarten vom Stapel auf, diese bilden den (offenen) Markt.



offene Mauerkarten (Markt)



Aktionskarten



offene Arrangement-Karten



Die Große Mauer

Teilt die verbleibenden Mauerkarten in 3 gleich große Stapel, mischt in jeden davon 1 Rikschakarte und platziert dann die Stapel wieder aufeinander.

Mischt die Aktionskarten und legt diese als verdeckten Aktionsstapel bereit. Macht aus, wer beginnt und schon geht es los!

Ablauf

Dein Ziel ist es, so viele Fotos von der Großen Mauer zu schießen wie möglich. Durch Tauschen und Hinzufügen von Mauerkarten erreichst du passende Arrangements. Aber beeile dich, die anderen können ebenfalls während deines Zugs Fotos schießen.

Dein Zug

In deinem Zug führst du die folgenden 4 Schritte durch:

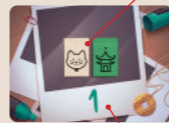
1. Sollten Rikschas im Spiel sein, so bewege diese um je 1 Platz nach rechts.
2. Wähle 1 Mauerkarte vom offenen Markt (oder alternativ die oberste Karte des verdeckten Stapels) und lege sie ans linke oder rechte Ende der Großen Mauer. Fülle ggf. den offenen Markt wieder auf.
3. Spiele 1 Aktionskarte. Seid ihr zu dritt, darfst du 2 Aktionskarten spielen. Seid ihr zu viert, sogar 3.
4. Ziehe Aktionskarten nach, bis du wieder 3 auf der Hand hältst.

Sobald der Mauer- oder Aktionsstapel aufgebraucht wurde, mischt den jeweiligen Ablagestapel und bildet so den neuen Nachziehstapel.

Ein Foto schießen

Alle haben 2 Arrangement-Karten auf der Hand. Wenn die Karten der Großen Mauer in exakter Reihenfolge dem Arrangement einer deiner Karten entsprechen, so rufe schnell „KLICK!“ Auf diese Weise schießt du ein Foto und erhältst die Punkte der Arrangement-Karte.

Die Symbole auf der Arrangement-Karte entsprechen exakt diesem Bereich der Großen Mauer



Du erhältst 1 Punkt für dieses Foto

Übersicht

Aktionskarten



Um 1 Feld bewegen

Bewege 1 Mauer-Karte um 1 Platz nach links oder rechts.



Um 2 Felder bewegen

Bewege 1 Mauer-Karte um 2 Plätze nach links oder rechts.



Tauschen

Vertausche 2 Mauer-Karten innerhalb der Großen Mauer.



Entfernen

Entferne 1 Mauerkarte aus der Großen Mauer und wirf sie ab.



Zusätzliche Arrangement-Karte

Ziehe 1 weitere Arrangement-Karte. Dadurch ist dein Handlimit kurzfristig erhöht.



Offenen Markt ersetzen und spielen

Ersetze den offenen Markt mit neuen Karten. Wähle 1 davon und lege sie ans linke oder rechte Ende der Mauer.



Karte zurücknehmen

Wähle 1 Mauerkarte aus dem Ablagestapel und platziere sie irgendwo in der Mauer.

Dein Zug

1. Rikschas bewegen
2. Mauerkarte legen
3. Aktionskarte(n) spielen
4. Hand auffüllen

Wie viele Aktionen?

Du spielst immer 1 Aktionskarte. Seid ihr zu dritt, darfst du 2 Aktionskarten spielen, zu viert sogar 3 Aktionskarten.

Du möchtest keine Aktionskarte spielen?

Du darfst stattdessen deine gesamte Hand abwerfen (Aktions- und Arrangement-Karten), um 5 komplett neue Handkarten zu ziehen (3 Aktionen und 2 Arrangements). Dein Zug endet sofort.



Alle dürfen zu jedem Zeitpunkt ein Foto entsprechend der eigenen Arrangement-Karten schießen, egal ob während des eigenen oder eines fremden Zugs. Mit den 3 offen ausliegenden Arrangement-Karten könnt ihr allerdings nur im eigenen Zug ein Foto schießen.

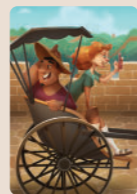
Während eine Aktion noch abgehandelt wird (egal in wessen Zug), darfst du allerdings kein Foto schießen. Dies ist erst nach der Aktion möglich. Zwischen 2 Aktionen dürft ihr Fotos schießen.

Nach einem erfolgreichen Schnappschuss legst du die erfüllte Arrangement-Karte vor dir für die spätere Wertung ab und ziehst wieder auf 2 Arrangement-Karten nach. Die 3 offenen Arrangement-Karten werden nicht aufgefüllt. Lege alle Mauerkarten ab, die für das Foto genutzt wurden. Sollte die Große Mauer hierdurch aus weniger als 4 Karten bestehen, ziehe Karten vom Stapel und lege sie ans linke Ende der Mauer bis diese aus wieder mind. 4 Karten besteht. Sollte irgendwann während des Spiels eine Lücke in der Mauer entstehen, so schiebe deren beide Enden zusammen.



Rufen mehrere von euch „KLICK“, schießt das Foto, wer am schnellsten war. Lege die entsprechenden Mauerkarten ab, damit alle anderen überprüfen können, ob sie auch noch ein Foto schießen können.

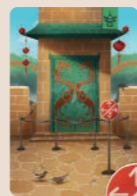
Besondere Karten



Die Rikscha: Wird eine Rikscha-Karte aufgedeckt, lege diese sofort auf die am weitesten links liegende Karte der Großen Mauer. Sollte diese bereits durch eine Rikscha belegt sein, so lege die neue Rikscha auf die nächste freie Mauerkarte. Ziehe dann eine neue Karte, um das Spiel nach der unerwarteten Unterbrechung durch die Rikscha fortzusetzen.

So lange eine Mauerkarte durch eine Rikscha belegt ist, kann diese weder für Fotos benutzt werden noch bewegt oder abgelegt werden. Zu Beginn jedes Zugs bewegt sich die Rikscha um 1 Platz nach rechts. Sollte diese hierdurch von der Mauer herunter fahren, wird sie abgelegt.

Die Rikscha wird wie hier gezeigt auf die Mauerkarte gelegt, sodass das Symbol auf der Mauer weiterhin sichtbar ist.



Der Turm: Diese Mauerkarte kann durch Aktionskarten nicht bewegt oder abgelegt werden. Ihr dürft andere Mauerkarten jedoch mit einer Aktionskarte um 1 oder 2 Plätze über den Turm hinweg bewegen.



Drachen: Ein roter Drache muss immer passend angelegt werden. Um ein Foto eines Arrangements mit 2 Drachensymbolen zu schießen, muss dieser aus einem Kopf und einem Schwanz bestehen, bei 3 Symbolen zusätzlich mit einem Mittelstück dazwischen.



Ende der Partie

Die Partie endet sofort, sobald ein Foto der letzten offenen Arrangement-Karte geschossen wurde. Ansonsten endet die Partie, sobald ihr die letzte Arrangement-Karte vom Stapel zieht. In diesem Fall haben alle noch einen letzten Zug.

Alle addieren nun die Punkte der eigenen geschossenen Fotos. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Fotos geschossen hat. Sollte noch immer Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.



www.jollydutch.com



MITWIRKUNG

Spielidee: Vicky Trouerbach
Illustration: Gustavo Furstenau
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Publisher: Jolly Dutch
Version: 2022

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL ODER DEN REGELN?

