



EINFÜHRUNG

Jelimvre ist ein Spiel wo Strategie unvorstellbare Höhen erreicht. Zunächst ist es ein dreidimensionales Spiel aber hinzu kommt, dass auf dem Spielbrett ist nichts festgelegt ist, nicht einmal die Anfangsstellung der Figuren. Während des Kampfes kreieren/zerstören die Spieler Verteidigungs- und Angriffsmauern, sie können auch Flüsse, Gruben, Seen usw. kreieren. Nichts wird dem Schicksal überlassen. Auf diese Weise wird der militärische Kampf nicht nur durch die Armee dargestellt, sondern auch durch die Veränderung des physischen Raums, vor und während der Schlacht. Ein weiterer Aspekt besteht in der Möglichkeit verlorene Figuren zu regenerieren, dabei geht es darum sich Verstärkung zu beschaffen. Dies vermittelt der Strategie zusätzlichen Realismus und steigert das Spiel-Potential.

Im allgemeinen ähnelt es dem Schachspiel und in gewisser Weise, ist es ein Tribut an das internationalste Spiel aller Zeiten, eine ergänzte Schachvariante mit völlig neuen Möglichkeiten. Nun musst du deine Burgen maximal ausschöpfen und die schnellen Bewegungen übers Wasser für deine Angriffe ausnutzen. Du darfst deine Verteidigung aber nicht vernachlässigen und kannst mit deinem Drachen auch aus der Luft angreifen. Es werden alle Aspekte eines Kampfes dargestellt und wenn du deinen Gegner schlagen willst, musst du ein großer Strategie sein. Definitiv, Jelimvre ist die Evolution des Schachspiels.

SPIELZIEL

Ziel ist es den gegnerischen König zu schlagen (die einzige Figur die nicht regeneriert werden kann), das Spiel endet sobald die Königsfigur von einem der Spieler entfernt wird, oder in die Enge getrieben wird und nicht mehr fliehen kann.

SPIELELEMENTE

Spielbrett, Bauelemente, Wasser-Figuren, Armee-Figuren, Spielzähler.

SPIELBRETT

Quadratische Grundfläche umgeben von einem Rahmen mit Öffnungen an zwei der Seiten (gegenüber stehende). Die Fläche besteht aus Quadraten die abwechselnd weiß oder hell und schwarz oder dunkel sind, insgesamt 11 x11, das heißt 121 Quadrate, wobei die Winkel der Grundfläche schwarz oder dunkel sind.



BAUELEMENTE

Das Spielbrett oder der physische Raum des Kampfes besteht aus drei Figurtypen.

WASSER-FIGUREN

Bilden Kanäle, Gruben und Seen durch die man sehr schnelle Truppen- Fortbewegungen machen kann, sie sind genau so groß wie die Spielbrett-Quadrate und dank ihrer angemessenen dicke leicht zu handhaben. Es gibt davon 14 Figuren, die von beiden Spielern unterschiedslos benutzt werden, siehe Details im Abschnitt „Bewegung und Fähigkeiten der Figuren“.



x 14

REGENERIERUNGS-FIGUREN

Zwei Figuren, für jeden Spieler eine mit der gleichen Größe wie die Wasser-Figuren und die rotfarbigen.



x2

MAUER-FIGUR

Es gibt 16 Teile, davon sind 8 weiss und die anderen 8 schwarz. Mit ihnen werden die Mauern gebaut. Dessen Position auf dem Spielbrett wird vom Spieler selbst bestimmt. Sie sind genau so groß wie die Spielbrett-Quadrate damit sie übereinandergestellt werden können und so, dank ihrer dicke, auf dem Spielbrett wie eine Mauer zu hervorstehen. Alle Mauer-Figuren, die seitlich oder an einem Eckpunkt verbunden sind, bilden zusammen eine Einheit.



x 8



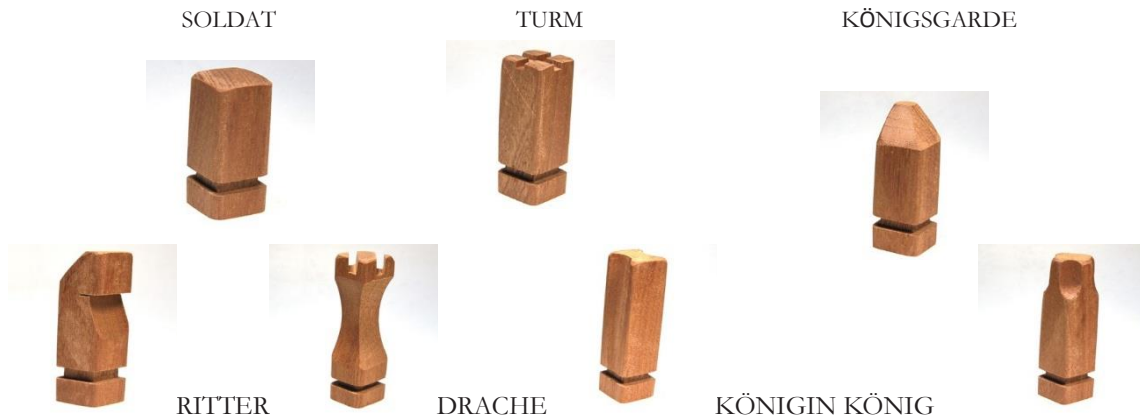
x 8

SPIELZÄHLER

Es handelt sich um ein Gerät mit 12 Öffnungen im Spielbrettrahmen (der Zähler befindet sich bei jedem Spieler zu seiner Rechten) und einem Zylinder der leicht in die genannten Öffnungen einrastet. Jedes Mal wenn ein Spieler sein Spiel beendet hat, rückt er auf seinem Spielzähler eine Position weiter.

ARMEE-FIGUREN

Emulieren eine Armee und hinsichtlich ihrer Bewegung auf dem Spielbrett, Angriffsmethode und Regenerierungsfähigkeit, folgen sie bestimmte Regeln. Dies sind wie folgt: Soldat x11, Turm x2, Königsgarde x2, Ritter x 2, Drache x1, Königin x1, König x1.



BEWEGUNGEN DER ARMEE-FIGUREN

Keine Figur darf auf ein mit der gleichen Farbe besetztes Feld ziehen, hat die Figur aber eine andere Farbe (des Gegenspielers), so wird beim besetzen dieses Feldes die vorher platzierte Figur entfernt, dies wird ebenso bei der Regenerierungs-Figur (Bauteil) beider Spieler angewendet, wird diese Figur entfernt, so verliert man während des restlichen Spieles die Fähigkeit Figuren zu regenerieren. Die Figuren, die auf ihrem Weg ihre Regenerierungs-Figur antreffen, dürfen diese nicht überspringen, sie können sich darauf platzieren und beim nächsten Zug wieder verlassen und so ihren Weg fortsetzen, mit Ausnahme von dem Drachen der alles überspringen darf.

Als generelle Bewegungsregel bezüglich der Mauer- und Wasser-Figuren gilt, dass nur der Drache diese überspringen kann, anders gesagt, sie bilden Blockaden für alle Figuren, nur für den Drachen nicht.

SOLDAT

- Der Soldat kann sich sowohl über die Grundfläche als auch über die Mauern bewegen.
- Zur Bewegung über die Grundfläche ein Feld vorwärts ziehen.
- Der Soldat kann auf seine eigene Mauer steigen wenn diese sich, seitlich oder an einem Eckpunkt, neben seiner Position befindet.
- Wenn sich der Soldat auf der Grundfläche befindet, kann er nur die Gegnerteile entfernen, die sich in den zwei diagonalen Feldern vor ihm befinden.
- Optional, kann jeder Soldat bei seinem ersten Zug, von seiner Startposition aus, zwei Felder vorziehen.
- Bewegung auf der Mauer (es ist immer die eigene Mauer gemeint, man kann nicht auf die Mauer des Gegners steigen). Auf der Mauer kann er sich in alle Richtungen beliebig viele Felder fortbewegen, vorwärts, rückwärts, seitlich oder diagonal. Richtung seines Territoriums, kann er von der Mauer steigen indem er sich eine Position (seitlich oder diagonal) in Richtung Boden bewegt. In Richtung Gegenspieler, kann er die Teile des Gegners angreifen. Seine erhöhte Position verleiht ihm einige Vorteile. Die Bewegung erfolgt zwei Felder vertikal und noch ein weiteres horizontal nach rechts oder links (wie die Ritterbewegung).
- Die Bauern können sich nur auf der Mauer des Gegners bewegen, wenn dieser eine Mauer neben der eigenen baut. Die Bewegung der Bauern auf der Mauer des Feindes ist identisch mit der auf der Grundfläche.
- Um auf der Mauer andere Teile entfernen zu können, müssen sich die Bauern ein Quadrat vorwärts und diagonal bewegen. Dabei ist es unwichtig ob sie auf der eigenen Mauer stehen oder die des Gegners.
- Erreicht der Soldat die letzte Reihe seines Angriffs (erste des Gegners), so kann er diese Figur gegen eine beliebige seiner entfernten Figuren austauschen, ausgenommen sind der Drache und die Regenerierungs-Figur.

TURM

Kann sich entlang der vertikalen oder horizontalen Linie bewegen, kann aber keine anderen Figuren überspringen. Er ist ein grundlegendes Element der Verteidigung denn, steht er (seitlich oder diagonal) neben dem Mauerteil, so verhindert er, dass der Gegner dieses Teil sowie alle seitlich oder diagonal angrenzenden Teile entfernen kann. Definitiv, der Turm beschützt rundherum die Mauer neben der er sich befindet.

Königsgarde. Die Königsgarde bewegt sich entlang der Diagonalen. Auch diese darf nicht über andere Teile springen.

RITTER

Ist die einzige Figur die auf andere springen kann, nur auf den Drachen nicht. Die Bewegung des Ritters hat eine „L“ Form, das heißt, er bewegt sich zwei Felder horizontal und noch ein weiteres vertikal, oder er bewegt sich zwei Felder vertikal und noch ein weiteres horizontal.

DRACHE

Kann sich entlang der vertikalen, horizontalen oder diagonalen bewegen, er kann über eigene Teile und die des Gegners springen, sowie beliebige Figuren entfernen. Er kann auch springen und sich auf Mauern platzieren. Er kann über Wasser springen. Um den König oder die Regenerierungs-Figur zu entfernen, darf ihm keine Figur im Wege stehen.

Er kann auch die Soldaten entfernen, die auf den Mauern stehen.

KÖNIGIN

Kann sich entlang der vertikalen, horizontalen oder diagonalen bewegen, sie kann nicht über andere Teile springen.

KÖNIG

Kann sich bewegen indem er, in beliebiger Richtung (horizontal, vertikal oder diagonal), ein Feld weiterzieht. Er kann nur die Figuren entfernen die sich neben einem von ihm besetzten Feld befinden.

BEWEGUNGEN UND FÄHIGKEITEN DER BAU-FIGUREN

WASSER-FIGUREN

Ein Spieler kann eine Wasserzone kreieren indem er die Wasser-Figuren an ihrem Eckpunkt oder seitlich verbindet, diese Zone kann so schmal oder breit sein wie der Spieler es für nötig hält. Allerdings, wenn die Wasserzone erst einmal entstanden ist, so kann diese unterschiedslos von beiden Spielern vergrößert oder benutzt werden.

Die Bewegung über das Wasser ist zu einer schnellen und massiven Truppenentsendung gedacht, denn die Figuren dürfen sich nicht in einer Wasserzone aufhalten. Um in eine Wasserzone hinein- und herausgehen zu können, müssen die von den unterschiedlichen Figuren besetzten Positionen, an einer Seite oder einem Eckpunkt, mit den Figuren der Wasserzone verbunden sein. Der Spieler entscheidet wie viele Figuren sich gleichzeitig über das Wasser fortbewegen, sowie den strategischen Ort an dem sie wieder herauskommen, dieser darf natürlich von keiner anderen Figur besetzt sein.

REGENERIERUNGS-FIGUR

Ebenso wie die restlichen Figuren wird diese am Anfang der Spielpartie, nach Wahl des Spielers, platziert. Sie ermöglicht den Spielern eine zuvor entfernte Figur wieder ins Spiel zu bringen, man kann sie auch als ein magisches Tor betrachten, das den Einstieg in das Spiel erlaubt. Die Regeln um die unterschiedlichen Figuren zu regenerieren werden vom Spielzähler bestimmt. Die regenerierte Figur wird auf die Regenerierungs-Figur gestellt und von dieser Position aus, beginnen sie ihre Bewegungen auf dem Spielbrett. Sie darf nur von der regenerierten Figur besetzt werden und kann, ebenso wie die restlichen Figuren, vom Gegner entfernt werden. Wenn sie, zu dem Zeitpunkt an dem sie entfernt wird, mit einer regenerierten Figur besetzt ist, so wird diese auch entfernt.

Um die Position der Regenerierungs-Figur zu ändern muss der „Spielzähler“ die Position 12 erreicht haben.

MAUER-FIGUREN

Diese werden auf das Spielbrett eingesetzt und herausgenommen, je nach Angabe des Spielzählers. Nur der Soldat und der Drache dürfen auf die Mauer steigen und sich darauf fortbewegen. Der Drache bewegt sich auf der Mauer unbegrenzt und der Bauer, wie im Abschnitt „Bewegungen der Armee-Figuren“ beschrieben worden ist. Wenn einer der beiden Spieler neben seiner eigenen Mauer ein Turm platziert, so schützt der Turm die Mauer und diese kann vom Gegner nicht zerstört werden. (Siehe „Turm“ im Abschnitt: „Bewegungen der Armee-Figuren“)

SPIELZÄHLER

Jedes Mal wenn der Spieler eine Bewegung macht, rückt dieser auf seinem Spielzähler eine Position vorwärts. Je nach Position des Spielzählers, erhält der Spieler unterschiedliche Vorteile „Strategische Züge“ (mit Ausnahme der Positionen 5, 7 und 11 welche nur Übergangpositionen sind). Aber sobald er den vom Spielzähler erlaubten Strategischen Zug genutzt hat, kehrt dieser wieder an den Anfang (Position 1) zurück, außer der Spielzähler steht auf den Positionen 2 oder 3, in diesen Fällen rückt er im Spielzähler eine Position weiter. Steht der Spielanzeiger des Spielers zum Beispiel in der Position 7, so bedeutet dies, er ist an den vorherigen Positionen vorbeigezogen und hat die zur Verfügung gestellte Möglichkeit nicht genutzt. Er kann aber jeder Zeit (wenn er am Zug ist) einen, von der Position 7 aus rückwärts, möglichen Strategiezug auszuführen, ausgenommen der Möglichkeiten der Positionen 2 und 3. Das heißt, er kann in Position 4 oder 6 ein vom Spielzähler erlaubtes Spiel auswählen.

Nach Ausführung eines dieser Züge, kehrt der Spielanzeiger wieder in die Position 1 des Zählers zurück.

Wenn ein Spieler die Position 12 erreicht und die möglichen Strategiezüge dieser Position nicht nutzen will, so bleibt er dort bis er es für angebracht hält einen der möglichen Spiele zu nutzen.

Die Möglichkeiten die je nach Fortschritt vom Spielzähler angeboten werden sind folgende:

- Eine Figur regenerieren (nur wenn der Spieler die rote Figur „Regenerierungs-Figur“ nicht verloren hat). Die regenerierte Figur wird auf die rote (Regenerierungs) Figur gesetzt und beginnt von dort aus ihre Bewegung gemäß den für diese Figur bestimmten Regeln, immer ein Spiel nach ihrer Regenerierung.
- Eine Mauer oder Burg bauen/entfernen, mittels der „Mauer-Figur“. Diese Figur kann auf jede beliebige Spielbrett-Position platziert werden, sofern diese von keiner Armee-Figur oder einer anderen Mauer-Figur (Mauer-Figuren können nicht gestapelt werden) besetzt ist.
- Kanal, Grube..kreieren/entfernen. Dies erreicht man indem man „Wasser-Figuren“ hinzufügt oder entfernt.

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 1

Ist die Position, die beide Spieler zu Beginn des Spiels haben und an die man zurückkehrt wenn die Option Zählerspiel genutzt worden ist (ausgenommen der Spielzähler steht in der Position 2 oder 3).

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 2 - 3

Der Spieler kann eine Bewegung mit den Armee-Figuren ausführen und optional gleichzeitig: Eine Wasserfigur oder eine Mauerfigur auf das Spielbrett setzen. Diese Figuren müssen zusammen, seitlich oder an einem Eckpunkt verbunden, an das Feld platziert werden in dessen Position sich eine eigene Figur befindet, dabei braucht es nicht unbedingt die Figur zu sein die der Spieler bewegt hat oder vorhat zu bewegen.

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 4

Der Spieler kann, anstatt eine Bewegung mit den Armee-Figuren auszuführen, eine der folgenden Figuren regenerieren (wenn er die Regenerierungs-Figur besitzt): Soldat, Ritter, Königsgarde, wobei es sich aber um eine Figur handeln muss die er während des Kampfes verloren hat.

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 6

Der Spieler kann, anstatt eine Bewegung mit den Armee-Figuren auszuführen, eine der folgenden Aktionen auswählen:

- Wahlweise, bis zu drei Mauerfiguren setzen (falls er Mauerfiguren besitzt und die auf dem Spielbrett zugehörige Position nicht von einer anderen Figur besetzt ist).
- Bis zu drei eigene Mauerfiguren in angrenzende Positionen der vorher besetzten Felder bewegen, vorausgesetzt die Position auf dem Spielbrett ist von keiner anderen Figur besetzt.
- Mauer-Figuren entfernen. Der Spieler kann, anstatt eine Bewegung mit den Armee-Figuren auszuführen, bis zu drei eigene oder gegnerische Mauer-Figuren entfernen. Handelt es sich dabei um eine gegnerische Mauer, so müssen die Einschränkungen zu dem Turm beachtet werden (siehe „Bewegungen der Armee-Figuren Turm“). Um eine Mauer-Figur zu entfernen muss eine eigene Figur, seitlich oder an einem Eckpunkt, neben der zu entfernenden Mauerfigur stehen. Zudem, sollte die zu zerstörende Mauer-Figur gleichzeitig mit einer anderen Figur besetzt sein, so wird diese mit entfernt.

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 8

Der Spieler kann, anstatt eine Bewegung mit den Armee-Figuren auszuführen, eine der folgenden Figuren regenerieren (wenn er die Regenerierungs-Figur besitzt): Turm und Königin.

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 9

Der Spieler kann, anstatt eine Bewegung mit den Armee-Figuren auszuführen, bis zu fünf der seitlich oder diagonal angrenzenden Wasserfiguren hinzufügen oder entfernen. Voraussetzung ist, dass eine eigene Figur, seitlich oder an einem Eckpunkt, neben der Wasserfigur steht die hinzugefügt oder entfernt werden soll.

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 10

Der Spieler kann, anstatt eine Bewegung mit den Armee-Figuren auszuführen, eine Mauer-Figur entfernen auch wenn keine eigene Figur mit dieser angrenzt.

SPIELZÄHLER IN DER POSITION 12

Der Spieler kann, anstatt eine Bewegung mit den Armee-Figuren auszuführen, die Regenerierungs-Figur auf eine freie Stelle des Spielbretts umstellen und gleichzeitig eine beliebige entfernte Figur regenerieren.

Der Spielzähler verbleibt in dieser Position bis ein vom Spielzähler erlaubtes Spiel gemacht wird, dann geht dieser in die Position 1.

SPIELBEGINN

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 20 Armee-Figuren, 8 Mauer-Figuren und 14 gemeinsame Wasser-Figuren. Beide Spieler müssen entscheiden wer mit den weißen und wer mit den schwarzen spielt. Die Spieler müssen die Armee-Figuren und die Regenerierungs-Figur auf die ersten zwei Reihen des Spielbretts platzieren. Die Anordnung der Figuren wird dem Spieler frei überlassen, denn für das Spiel ist keine bestimmte Anordnung festgelegt worden. Der Spieler der mit weiß spielt platziert seine Figuren zuerst und wenn dieser mit seiner Anordnung fertig ist, platziert der Spieler der mit schwarz spielt. Das Spiel wird immer von dem Spieler begonnen der mit weiß spielt.

Hat ein Spieler eine Figur bewegt, so kann er die Bewegung nicht mehr rückgängig machen (ausgenommen bestimmte Regeln beim Team-Spiel).

Bei der ersten Spielbewegung können die Spieler entscheiden ob sie eine Armee-Figur bewegen oder mit dem Bau einer Mauer oder Wasserzone beginnen, oder beides gleichzeitig machen. Im zweiten Fall, können sie je nach Bedarf von den Wasser- und Mauerfiguren bis zu insgesamt 6 Figuren auswählen. So können sie zum Beispiel, eine Mauer aus 6 Figuren oder eine Wasserzone aus 6 Figuren bauen, oder auch, eine Wasserzone aus 4 Figuren und eine Mauer aus 2 Figuren. Ebenso kann die Mauer und die Wasserzone sowohl nebeneinander als auch voneinander entfernt auf dem Spielbrett platziert werden, sofern diese Positionen von keiner anderen Figur besetzt sind.

Wenn es die Spielgegner zu Beginn der Partie vereinbaren, werden die Spiele mit einer Sanduhr gemessen, wobei jeder Spieler 30" Zeit hat um seine Bewegung auszuführen. Hat der Spieler nach Verlauf dieser Zeit seine Bewegung nicht ausgeführt, so verliert er die Runde. Hat der Spieler nach Zeitverlauf eine Figur in der Luft, so kann er diese auf keine Position stellen und verliert sie.

Ist die Zeit abgelaufen und der Spieler hat eine Figur in der Luft, so kann er diese auf keine Position stellen und verliert sie.

TEAM-SPIEL

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Einzelspiel mit folgenden Ausnahmen:

- Es wird für jede Bewegung immer der Zeitzähler 30' benutzt.
- Während der 30' die dem Team zur Verfügung stehen um das Spiel auszuführen, kann die Bewegung beliebig oft geändert werden solange die Zeitspanne 30' nicht überschritten wird.
- Das Team, das die letzte Bewegung gemacht hat muss den Zeitzähler wieder einstellen damit der Gegner weiterspielen kann.