



*Die Neuigkeit verbreitete sich wie ein
Lauffeuer durch den Kaiserpalast:
Der Kaiser hat endlich einen Erben! Und
unter Konkubinen und Höflingen aller
Dynastien schießen die Spekulationen
ins Kraut ... Welcher der vier
himmlischen Geister wird zum göttlichen
Beschützer des Neugeborenen?*

*Unglücklicherweise gerieten die kaiserlichen
Onmyōji in Streit über die beste Art, Omen
zu deuten und Vorzeichen zu studieren. Die
vier Wächter – Seiryū, der Azurblaue Drache
des Ostens, Byakko, der Weiße Tiger des
Westens, Genbu, die Schwarze Schildkröte
des Nordens, und Suzaku, der Zinnoberrote
Vogel des Südens – können alle Anspruch
darauf erheben, zum Schutzpatron
des kaiserlichen Prinzen zu werden.*

*Angesichts dieser Sackgasse soll die
altehrwürdige Tradition des Shijin die
Entscheidung bringen. Denn es ist mehr
als nur ein Spiel. In diesem Duell aus
Einfallsreichtum und Scharfsinn versuchen
die Onmyōji, die himmlischen Orakel zu
entschlüsseln und dabei die Elemente der
vier Gottheiten zu lenken, um zu bestimmen,
wer über die Welt wachen wird. Erhebt
euch zum Ruhm des nächsten Kaisers!*

KURZÜBERSICHT

Spielmaterial	2
Spielziel	2
Spielaufbau	2
Spielablauf	3
Aktionen	4
Transzendenz	4
Spielende	6
Freier Spielaufbau ...	6
3- und 4- Spieler-Spiele	6

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 1 Spielbrett
- 4 Wächterfiguren
- 4 Wächterkarten
- 8 Siegelscheiben
(4 **WEIßE** and 4 **SCHWARZE**)
- 4 Sockelringe
(2 **WEIßE** and 2 **SCHWARZE**)



SPIELZIEL

Der gegnerische Wächter muss eingeschlossen werden, indem vier Siegel auf zu seiner Figur benachbarte Felder gebracht werden.

SPIELAUFBAU

1. Das Spielbrett wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.
2. Die Spieler wählen eine der acht vorgegebenen Anfangsaufstellungen aus, die auf der nächsten Seite genau beschrieben sind.
3. Ein zufälliger Startspieler wird bestimmt. Er spielt **WEIß**. Er wählt einen der vier Wächter und stellt die zugehörige Figur sowie die Karte (mit der Wachsamkeitsseite nach oben) vor sich ab. Er stülpt einen **WEIßEN** Sockelring auf seine Wächterfigur und nimmt die vier **WEIßEN** Siegel. Anschließend führt der zweite Spieler, der **SCHWARZ** spielt, den gleichen Vorgang aus, indem er einen der übrigen Wächter wählt.
4. Mit dem zweiten Spieler beginnend legen die Spieler abwechselnd ein Siegel ihrer Farbe auf ein zulässiges freies Feld des Spielbretts. Die für ein Siegel zulässigen Felder sind im gewählten Aufstellungs-Diagramm mit einem  markiert.
5. Nachdem alle Siegel gelegt wurden, stellt der zweite Spieler seinen Wächter auf ein freies Feld des Spielbretts. Danach setzt der erste Spieler seinen Wächter auf dieselbe Weise ein.

Spielaufbau-Beispiel (Krater)



Wächterkarte
(Wachsamkeitsseite)



Wächterkarte
(Wachsamkeitsseite)

SPIELSTEIN

Dieser Begriff steht sowohl für Wächterfiguren als auch für Siegel.

BENACHBARTES FELD

Ein Feld ist benachbart zu allen es umgebenden Feldern - orthogonal und diagonal.

FELDKAPAZITÄT

Auf jedem Feld kann maximal ein Spielstein sein. Ein Feld mit einem Spielstein gilt als „besetzt“, ein Feld ohne Spielstein (weder Wächter noch Siegel) gilt als „frei“.



✓: Zum Wächter benachbarte Felder des Spielers **SCHWARZ**

VORGEGEBENE ANFANGSAUFSTELLUNGEN

◼: Zulässiges Feld für ein Siegel beim Spielaufbau.



Wald



Gestein



Insel



Krater



Ebene



Canyon



Heiligtum



Flussgabelung

SPIELABLAUF

Mit dem Startspieler beginnend, führen die Spieler abwechselnd ihre Spielzüge aus, bis einer der Spieler den gegnerischen Wächter einschließt.

In seinem eigenen Spielzug muss jeder Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Eigenen Wächter bewegen;
- Eigenes Siegel bewegen;
- Ein verstärktes Siegel benutzen.



AKTIONEN

EIGENEN WÄCHTER BEWEGEN

Der Spieler bewegt seinen Wächter auf ein freies benachbartes Feld.

EIGENES SIEGEL BEWEGEN

Der Spieler bewegt eine eigene Siegelscheibe (verstärkt oder nicht) auf ein freies benachbartes Feld. Ab jetzt werden diese einfach nur „Siegel“ genannt.

EIN VERSTÄRKTES SIEGEL BENUTZEN

Ein Siegel ist „**verstärkt**“, wenn es benachbart zu seinem Wächter ist.

Wenn ein Spieler eins seiner verstärkten Siegel benutzt, kann er eins von Folgendem tun:

- Er kann das Siegel mit jedem benachbarten Spielstein austauschen.



*Beispiel: Spieler **SCHWARZ** kann sein Siegel (hervorgehoben) mit jedem Spielstein austauschen, der mit ✓ markiert ist.*

- Der Spieler kann mit seinem Siegel einen beliebigen benachbarten Spielstein stoßen. Der gestoßene Spielstein wird auf ein benachbartes freies Feld in Stoßrichtung versetzt. Ein Spielstein kann nicht vom Spielbrett gestoßen werden.



Beispiel: Das schwarze Siegel (hervorgehoben) kann einen der mit ✓ markierten Spielsteine auf das freie Feld in Pfeilrichtung ➔ stoßen.

Wichtig: Kein Spieler kann in seinem Spielzug den letzten Spielzug des Gegners rückgängig machen, indem er dessen Spielzug genau umkehrt.

TRANSZENDENZ

Jeder Wächter besitzt eine Transzendenzfähigkeit. Zwei der Wächter haben eine Bewegungsfähigkeit, während die beiden anderen eine Haltefähigkeit haben. Um seine Transzendenzfähigkeit zu benutzen, muss ein Wächter zuvor den Zustand der Transzendenz erreicht haben.

Wichtig: Es ist möglich, den Zustand der Transzendenz zu erreichen und ihn noch in demselben Spielzug zu benutzen, und umgekehrt.

ZUSTAND DER TRANSZENDENZ

Falls sich alle vier Siegel des Spielers benachbart zu seinem Wächter befinden (und der Spieler dessen Transzendenzfähigkeit in diesem Spielzug nicht benutzt hat), erreicht sein Wächter den Zustand

der Transzendenz. Der Spieler dreht seine Wächterkarte dann auf ihre Transzendenzseite um.

Der Wächter eines Spielers kann den Zustand der Transzendenz nur im eigenen Spielzug erreichen. Dieser Zustand kann nicht während des Spielaufbaus erreicht werden.

Wächterkarte
(Wachsamkeitsseite)



Wächterkarte
(Transzendenzseite)

BEWEGUNGSFÄHIGKEITEN

Der Vogel und der Tiger haben **Bewegungsfähigkeiten**. Der Spieler, der einen von diesen beiden Wächtern führt, hat in seinem Spielzug eine **neue Aktionsmöglichkeit**, falls sein Wächter im Zustand der Transzendenz ist. Er kann diese Aktion ausführen **statt einer anderen**.



VOGEL - Himmlisches Feuer: Dieser Wächter kann die Position mit einem eigenen Siegel tauschen.



TIGER - Raubtiersprung: Dieser Wächter bewegt sich um zwei Felder. Dabei kann er die Richtung ändern und über ein besetztes Feld springen.



HALTEFÄHIGKEITEN

Der Drache und die Schildkröte haben **Haltefähigkeiten**. Der Spieler, der einen von diesen beiden Wächtern führt, kann ihre Fähigkeit in seinem Spielzug **zusätzlich zu seiner anderen Aktion** nutzen (vorher oder hinterher). Die Nutzung einer Haltefähigkeit gilt nicht als Aktion.

DRACHE - Fußfessel: Im nächsten Spielzug kann der gegnerische Wächter unter keinen Umständen bewegt werden.



SCHILDKRÖTE - Eispanzer: Im nächsten Spielzug können der eigene Wächter und die eigenen Siegel unter keinen Umständen bewegt werden.



ENDE DES ZUSTANDS DER TRANSCENDENZ

Wenn ein Spieler die Transzendenzfähigkeit seines Wächters benutzt, dreht er seine Karte auf die Wachsamkeitsseite. Er kann die Transzendenzfähigkeit seines Wächters erst wieder benutzen, wenn dieser erneut den Zustand der Transzendenz erreicht hat.

SPIELENDE

Ein Spieler gewinnt sofort und beendet das Spiel, **sobald der gegnerische Wächter eingeschlossen ist.**

Um einen Wächter einzuschließen, müssen **vier gegnerische Siegel auf zu ihm benachbarten** Feldern liegen.

Falls beide Wächter gleichzeitig eingeschlossen werden hat der Spieler gewonnen, der die Aktion ausgeführt hat, die zu diesem Doppel-Einschluss geführt hat.

Hinweis: In seltenen Fällen kann eine Abfolge mehrerer Spielzüge eine unauflösbare Schleife erzeugen, die nicht beendet werden kann, ohne dass einer der Spieler das Spiel verliert. In diesem Fall endet das Spiel unentschieden.



*Beispiel: Der **WEIßE** Wächter ist von gegnerischen Siegeln eingeschlossen.*

FREIER SPIELAUFBAU

Statt sich für einen vorgegebenen Spielaufbau zu entscheiden, können die Spieler ihre Spielsteine frei auf dem Spielbrett einsetzen. Während des Spielaufbaus gelten alle Felder des Spielbretts als gültige Felder für den Einsatz eines Spielsteins. Alle übrigen Spielregeln bleiben unverändert.

DREI-UND VIER-SPIELER-SPIELE

Mit einigen Regelanpassungen kann *Shijin* auch mit drei oder vier Spielern gespielt werden.

VIER SPIELER

Zwei Zweierteams treten gegeneinander an.

Die Teammitglieder sollten so sitzen, dass sich die Spielzüge der Teams abwechseln.

Auf zufällige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Dessen Team spielt **WEIß**. Er wählt einen der vier Wächter und legt die zugehörige Figur sowie die Karte (mit der Wachsamkeitsseite nach oben) vor sich aus. Anschließend verfährt der links von ihm sitzende Spieler ebenso mit der Farbe **SCHWARZ**, bis alle Spieler ihren Wächter gewählt haben.

Hinweis: Die Wächter desselben Teams müssen Sockelringe derselben Farbe haben.

Der Spieler, der seinen Wächter zuletzt gewählt hat, legt ein Siegel in der Farbe seines Teams auf ein zulässiges freies Feld. Dies tut der rechts von ihm sitzende Spieler ebenfalls, bis alle Spieler sämtliche Siegel ihres Teams eingesetzt haben. Anschließend geht es weiter reihum, bis alle Spieler ihren Wächter auf ein freies Feld des Spielbretts gestellt haben.

◆ SPIELABLAUF

Mit dem Startspieler beginnend, führen die Spieler abwechselnd ihre Spielzüge aus, bis einer der Spieler **einen** gegnerischen Wächter einschließt. Der Spieler, dem dies gelingt, erringt damit den Sieg für sein Team.

◆ ZUSÄTZLICHE REGELN

- Jeder Spieler eines Teams verkörpert und führt seinen eigenen Wächter. Ein Spieler kann daher weder den Wächter seines Teamkameraden durch eine Bewegungsaktion bewegen noch die Transzendenzfähigkeit des Wächters seines Teamkameraden benutzen.
- Der Wächter eines Spielers kann den Zustand der Transzendenz nur im eigenen Spielzug erreichen oder im Spielzug seines Teamkameraden.
- Die Siegel des Teams werden von beiden Spielern gemeinsam benutzt. Ein Spieler eines Teams kann die Aktion „Ein verstärktes Siegel benutzen“ jedoch nur mit Siegeln ausführen, die zu seinem eigenen Wächter benachbart sind.

DREI SPIELER

Zwei Spieler bilden ein Team und treten gegen einen einzelnen Spieler an. Der einzelne Spieler ist der Startspieler. Er spielt **WEIß** und spielt nur mit einem Wächter. Es gelten die Regeln des Spiels mit vier Spielern und es muss sowohl beim Spielaufbau als auch beim Spielablauf darauf geachtet werden, dass sich die Spielzüge des einzelnen Spielers und die des Teams abwechseln.

Beispiel: Spielzug des Einzelspielers, dann Spielzug des Teamspielers A, dann wieder Spielzug des Einzelspielers, dann Spielzug des Teamspielers B, usw.

Spielaufbau-Beispiel (Krater):

Drei Spieler



Vier Spieler





CREDITS

Autor: Morgan Guillet.

Entwickler: Jean-Baptiste Gaillet, Marc Lagroy, Mathieu Rivero.

Projektmanager: Benoît Vogt.

Künstlerische Leitung: Stéphane Gantiez.

Illustrationen: Gavin Valentine.

Figurengestalter: Grégory Clavilier, Stéphane Gantiez.

Grafische Gestalter: Arnaud Marchand,
Jean-Jérôme Loubet dit Gajol.

Layout Gestalter: Jean-Jérôme Loubet dit Gajol.

Testspieler: Herald Hermosura, Quentin Mottet, Clément Monteil, Noëlle Saily, Gérard Laboucarié, Henri-Pierre Gautier, Elzabetha Daufin, die Cottrant Familie, Olivier Rivière und sein Sohn, Cédric und Mélina Audibert, die Schüler der fünften Klasse des Autors in Davézieux.

ÜBERSETZUNG

Übersetzungsmanagerin und Sprachkoordination: Anne Vétillard.

Englische Übersetzung: Heidi Lajos.

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther.

Englisches Lektorat: Ben Clapperton, Anne Vétillard.

Einige Worte vom Autor: „Vielen Dank an meine Frau Hermanelle für ihre unerschütterliche Unterstützung. Dank an meine Eltern Nadine und Gilbert, die mich immer ermuntert haben, meine Träume zu verwirklichen. Vielen Dank an alle, die die Entstehung von Shijin möglich gemacht haben: Meine Nachbarn (Johanne, Maurice, Julie und Bruno), die Vereine Collectif-jeu Drôme-Ardèche (Michel Turca und Stéphanie Morand), Tujoues, PanazolJoue, Ludothèque SME, Katounga, Graal, Clanssortlegrandjeu (Niko, Samy, Josette und viele mehr, besonders Pizzi und Adrien); für Logistik und Vertrieb, Jeannine Charpentier, Michèle und Guy Paupelard, Baylon-Villard Printing (Christophe Chirol, Maxime und Didier), le Mouton à 3 pattes, Gamenki. Dank an Alain Brobecker für seine Ratschläge.

Und schließlich vielen Dank an alle Araksey Käufer, die an dieses Projekt geglaubt haben.”

