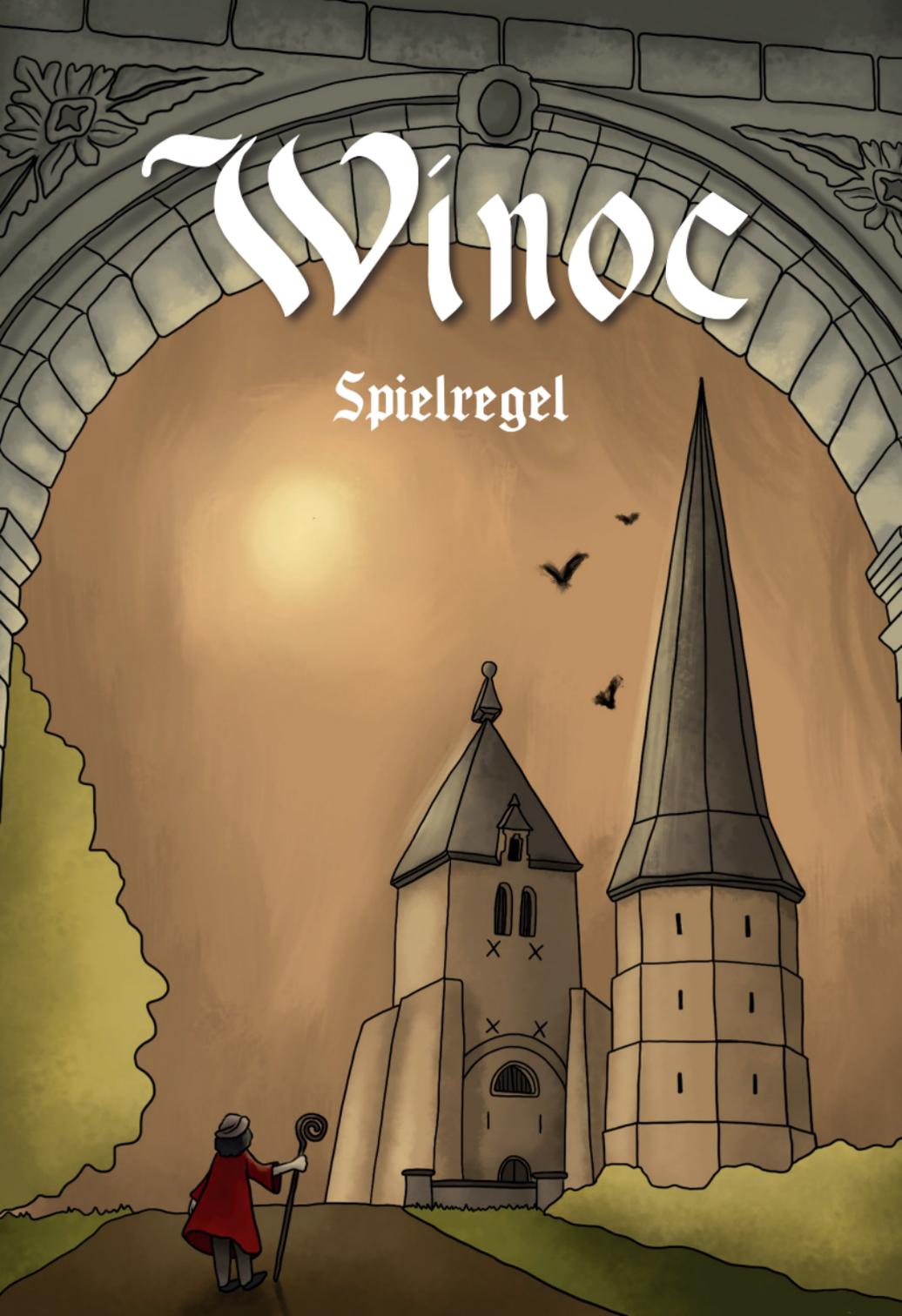


# Winoc

Spielregel



# Spielmaterial

- 1 Spielplan

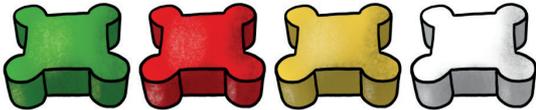
- 16 Zweiseitige Scheiben «**Steine**»



- 4 Spielfiguren «**Wachen**» in 4 Spielerfarben



- 4 Spielsteine «**Burg**» in 4 Spielerfarben



- 1 Regelheft

# Spielziel

Sei der erste, mit seiner **Wache** seine **Burg** besucht hat und wieder beim **Tor** seiner eigenen Farbe ankommt.

# Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

- Legt alle **Steine** mit zufälligen Seiten nach oben irgendwo in die Stadt.

- Legt jede **Wache** auf ihr Tor:

- 1- Die gelbe **Wache** kommt auf das Casseler **Tor** mit der gelben Fahne.
- 2- Die weiße **Wache** kommt auf das Bierner **Tor** mit der weißen Fahne.
- 3- Die grüne **Wache** kommt auf das Dünkirchener **Tor** mit der grünen Fahne.
- 4- Die rote **Wache** kommt auf das Hondshoother **Tor** mit der roten Fahne.

- Legt jede **Burg** auf das **Tor**, das ihrer Farbe gegenüber liegt:

- 1- Die gelbe **Burg** kommt auf das Dünkirchener **Tor** mit der grünen Fahne.
- 2- Die weiße **Burg** kommt auf das Hondshoother **Tor** mit der roten Fahne.
- 3- Die grüne **Burg** kommt auf das Casseler **Tor** mit der gelben Fahne.
- 4- Die rote **Burg** kommt auf das Bierner **Tor** mit der weißen Fahne.

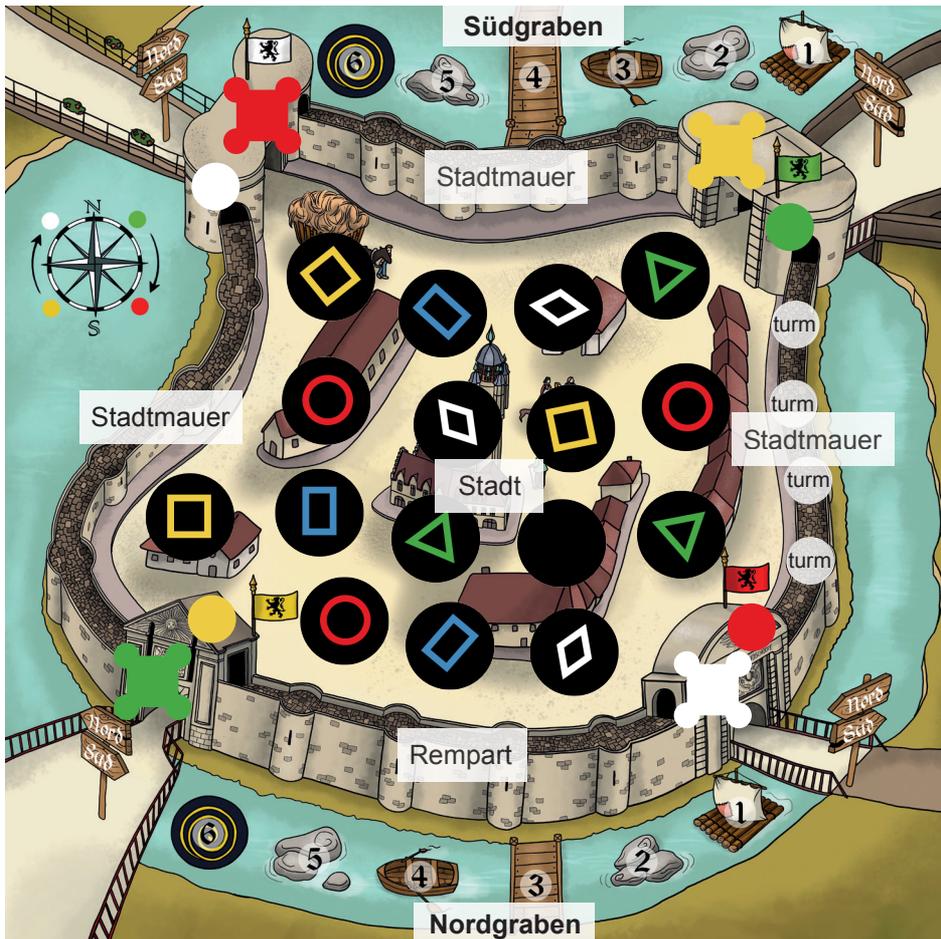
- Bestimmt auf irgendeine Weise einen Startspieler.

Bierner Tor



Laufrichtung  
Nord

Casseler Tor



Dünkirchener Tor



Laufrichtung  
Süd

Hondshooter Tor



Die Windrose zeigt die Spielerreihenfolge an.

# Der Spielzug

Bist du am Zug, wähle ein leeres **Feld** in einem der zwei **Wassergräben** (Nord/Süd, beide haben 6 **Felder**). Dann folgt deine

- **Hauptaktion:** Nimm 1 **Stein** aus der Stadt, **drehe ihn um** und lege ihn auf dieses **Feld**.
- Ist der **Stein** jetzt **neutral** (schwarze Seite oben) oder liegt in diesem **Graben** schon ein **Stein** mit **gleicher Farbe**, folgt für dich das „Ende des Spielzuges“.
- Andernfalls wiederholst du diesen Ablauf, beginnend mit einer weiteren **Hauptaktion** im gleichen **Graben**.

## Ende des Spielzuges

- Lag in dem gewählten **Graben** schon ein **Stein** mit **gleicher Farbe**, verschiebe diesen in den anderen **Graben**, ohne ihn umzudrehen. Ist auch dort der gleiche **Stein** vorhanden, lege beide zurück in die Stadt, ohne sie umzudrehen.
- Wähle erneut einen der **Gräben** (Nord/Süd), um die die Richtung und Schrittzahl der Bewegung deiner **Wache** zu bestimmen. Die Wegweiser zeigen die Richtung (Nord = Uhrzeigersinn), die Schrittzahl entspricht der Zahl von **Steinen**, die im jetzt gewählten **Graben** liegen. Jeder Schritt geht auf der Stadtmauer von Turm zu Turm (dafür zählen auch die Tore als Türme).
- Die Bewegung muss vollständig und nur in der gewählten Richtung erfolgen.

- Lege alle **Steine** aus dem zuletzt gewählten **Graben** in die Stadt zurück, ohne sie umzudrehen.
- Die folgenden Spieler in der Reihenfolge gemäß der **Windrose** bewegen ihre **Wachen** auf gleiche Weise, aber in entgegengesetzter Richtung, um so viele Schritte, wie **Steine** im anderen **Graben** liegen.
- Der nächste Spieler gemäß der **Windrose** wird jetzt aktiver Spieler und führt seinen Zug durch.

# Besondere Fälle

## Winoc

Liegen nach deinem Zug 6 **Steine** in einem Graben, hast du ein «Winoc» geschafft. Deine **Wache** darf sofort auf ein **Tor** oder einen Turm deiner Wahl springen. Lege dann **alle Steine** aus **beiden Gräben** in die Stadt zurück, ohne sie umzudrehen.

## Verjagen

Beendet deine **Wache** ihre Bewegung auf einem Turm (nicht Tor), auf dem bereits eine **Wache** steht, verschiebe die fremde **Wache** auf das nächstgelegene **Tor**.

## Tor

Für die Bewegungsschritte zählt ein **Tor** wie ein Turm.

**Wachen** auf Toren **sind** jedoch geschützt und können nicht verjagt werden.

## Mit 2 oder 3 Spielern spielen

Im Spiel sind nach wie vor alle **Burgen** und **alle Wachen**. Die **Wachen**, die keinem Spieler gehören, bewegen sich immer wie die der nicht aktiven Spieler.

Der aktive Spieler bewegt diese Wachen. Sie können keinen Stein umdrehen. Sie können verjagen und verjagt werden. Sie können auch ihre Festung einsammeln und das Spiel gewinnen.

## Wie gewinnt man ?

Die **Wache** muss ihre **Burg** besucht haben (nimm die Burg vom Spielplan) und ihre Bewegung auf dem **Tor** ihrer Farbe beenden. Eine **Wache** macht ihre Bewegung immer vollständig, auch wenn sie dadurch über ihr Ziel hinausgeht!



## Spielaufbau

Ihr braucht **keine Burgen** und nur die **Wachen** der Spieler. Baut das Spiel ansonsten genauso auf wie für das normale Spiel. Der **südliche Graben** wird im Spiel nicht benutzt.

## Spielziel

Beende als erster eine Runde über alle Stadtmauern zurück zu deinem **Tor**.

## Der Spielzug

Nur der nördliche Graben ist im Spiel.

- Mache deine **Hauptaktion**: Nimm 1 **Stein** aus der Stadt, **drehe ihn um** und lege ihn auf ein freies **Feld** im Nordgraben.
- Ist der **Stein** jetzt neutral (schwarze Seite oben) oder liegt in diesem Graben schon ein **Stein** mit gleicher Farbe, folgt für dich das «Ende des Spielzuges».
- Andernfalls wiederholst du diesen Ablauf, beginnend mit einer weiteren **Hauptaktion**.

## Ende des Spielzuges

Du bewegst deine **Wache** um so viele Schritte im Uhrzeigersinn, wie **Steine** im Graben liegen. Dann legst du alle **Steine** in die Stadt zurück, ohne sie umzudrehen.

Der nächste Spieler gemäß der **Windrose** wird jetzt aktiver Spieler und führt seinen Zug durch.

## Besondere Fälle

### Verjagen

In der Junior-Version gibt es kein Verjagen, mehrere **Wachen** dürfen auf demselben Turm stehen.

### Tor

Für die Bewegungsschritte zählt ein Tor wie ein Turm.

### Wie gewinnt man?

Die **Wache** muss die Stadt umrunden und ihre Bewegung auf dem **Tor** ihrer Farbe beenden. Hat eine Wache zu viele Bewegungsschritte, wenn sie an ihrem **Tor** ankommt, muss sie die überzähligen Schritte rückwärts (gegen den Uhrzeigersinn) gehen.

Für weitere Informationen und ein Erklärvideo (auf französisch) besucht bitte unsere Website:

[www.familyjeux.com](http://www.familyjeux.com)

**FAMILY JEUX**

Ich danke der lieben und sanften Dame Patricia.

Ich danke auch meiner Familie und den Familien meiner Freunde.

Ich danke Maëlle für die wundervollen Zeichnungen: [www.malouzelle.com](http://www.malouzelle.com)

Ich danke auch der Stadt Bergues ...

Hergestellt von Callicartes (Schachtel, Spielplan, Regelheft) und La Tournerie Carron (Holzteile).

