Ulinguri oder das Schloß im Kohlfeld

Variante vom 21. Februar 1997

1 Einleitung

Eine andere Welt, eine andere Zeit.
Der Wind pfiff unter die weiten Mäntel der Magier. Regen tropfte durch das durchlöcherte Dach der alten Zauberburg. Langeweile hatte sich breit gemacht, war wie kriechender Schlamm über alles gedeckt. Spinnweben zogen sich von Hut zu Hut, die Zauberstäbe wurmgangdurchfressen. Einsturzgefährdete Fensterbalken waren notdürftig abgestützt. Doch als ein letzter Herbststurm auch noch die Sternwarte zum Einstürzen brachte, wurde langsam allen klar, daß es so nicht weitergehen konnte. Die Spinnen verließen plötzlich panisch ihre Netze, denn ein heftiger Streit war zwischen den alten Magiern ausgebrochen: wer war der Aufgabe, eine neue Burg zu erschaffen, würdig. Erst als die letzten Bärte zerrauft und dazu ein Toupet aus dem ohnehin zerschlagenen Fenster geflogen war, beruhigten sich die alten Wirrköpfe. Man beschloß, einen Wettstreit auszutragen. Ein Wettstreit, bei dem ein jeder Zauberkundige seine Fähigkeiten im Erschaffen und Aufbauen eines kleinen Fürstentums unter Beweis stellen konnte. Dem Sieger sollte die Ehre zuteil werden, Entwurf und Aufbau einer neuen mächtigen Zauberburg zu leiten. Die Idee zu Ulinguri war geboren, denn so sollte dieser Wettkampf heißen.

Mit dem Sammelkartenspiel Ulinguri habt ihr die Möglichkeit, in die Rolle der Zauberer, Magier und Hexen zu schlüpfen und einen solchen Wettkampf in spielerischer Form zu Hause auszutragen. Im weiteren unternehmen wir den Versuch, euch die Regeln von Ulinguri zu erklären. Viel besser ist es natürlich, ihr laßt euch die Spielregeln von schon erfahrenen Ulinguri-Spielern erklären. Ulinguri ist ein so lebendiges Spiel, daß es durch so eine trockene Spielanleitung gar nicht so richtig wiedergegeben werden kann.

2 Ziel des Spieles

In Ulinguri wetteifern die Magier darum, wer erfolgreicher beim Erschaffen eines Fürstentums mit Schloß, Festung, Kloster und Dorf ist. In abwechselnden Spielrunden bauen die Magier ihre jeweiligen Reiche aus. Ab und zu fordert ein Magier einen Vergleich, wer bisher erfolgreicher gebaut hat. Der Sieger in diesem Vergleich (das muß nicht der mit den meisten Bauwerken sein), wird um eine Stufe befördert. Wer es zuerst geschafft hat, drei$_{4,5\ldots}$ Stufen aufzusteigen, gewinnt das Spiel.

3 Die Spielkarten

3.1 Geister

Die Geisterkarten enthalten als wichtigste Information den Eigenschaftskreis Auf dem Eigenschaftskreis sind die Eigenschaften, die dem jeweiligen Geist zur Verfügung stehen als schwarzes Symbol auf farbigem Grund gekennzeichnet. Ändern sich die Eigenschaften im Verlauf des Spiels (z.B. durch Zaubersprüche), kennzeichnet man die vefügbaren Eigenschaften durch farbige Himpelchen

Fähigkeit oder Eigenschaft oder Talent?

3.1.1 Der Eigenschaftskreis

Die Geister in Ulinguri können über insgesamt acht verschiedene Fähigkeiten verfügen, die zum Erbauen von Schöpfungen, beim Zaubern und beim Pokern um Baumaterial notwendig sind. Diese Eigenschaften sind in einem Eigenschaftskreis angeordnet, der im Bild **??** dargestellt ist. Wie bei dem bekannten Knobelspiel „Stein – Brunnen – Papier“ kann man dabei nicht sagen, welche Eigenschaft am besten ist.

3.1.2 Die verschiedenen Geistersorten

In Ulinguri gibt es acht Basisgeister (die erscheinen aber erst in einer zukünftigen Version). Wenn diese ins Spiel kommen, verfügen sie über jeweils eine Fähigkeit. Diese Fähigkeit beherrschen sie so außerordentlich gut, daß sie sie sozusagen gleich doppelt anwenden können. Das ist im Eigenschaftskreis dieser Geister dadurch gekennzeichnet, daß das Symbol für diese Fähigkeit gleich doppelt dargestellt ist.

- **Flammenzwerge** klangvoller Esprit *gelb*
  Pyropygmäen
- **Zunderzwerge** sengende Weisheit *orange(rot)*
- **Lavazwerge** zornige Gewalt *(bordeaux-)rot*
  Lavaliliputaner
- **Erdzwerge** eherner Ernst *braun*
  Aus der Erde ziehen die Bäume ihre Kraft.
- **Schlammschlümpfe** schöpferische Wandlung *grün*
- **Wasserwichte** schwungvolle Schönheit *(helleres) blau*
  Wasser ist das Element der Gefühle.
  Wasserwinzlinge, Wasserwürmer
- **Nebelzwerge** verführerische Flüchtigkeit *(hell)grau*

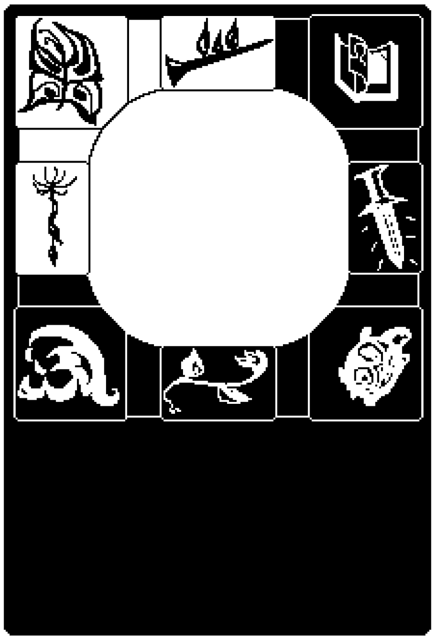

Abbildung 1: Geisterkarten

- **Luftlibellen** ahnungsvolle Phantasie *hellblau*

Weiterhin gibt es acht Geister, die im Spiel seltener als die acht Basisgeister vorkommen. Diese beherrschen, wenn sie ins Spiel kommen, ihre spezielle und die beiden benachbarten Fähigkeiten, alle drei Fähigkeiten aber jeweils nur einfach. Diese sind im Eigenschaftskreis durch einfache schwarze Symbole auf farbigem Grund dargestellt.

- **Flammengeister** klangvoller Esprit *gelb*
  Flammenfurien, Flammenfresser, Zunderzwerge
- **Feuerfurien** sengende Weisheit *orange*
  Brandbeschwörer
- **Lavageister** zornige Gewalt *rot*
  Lavalaren, Magmamenschen, Vulkanviecher
- **Erdelementare** eherner Ernst *braun*
- **Schlammgeister** schöpferische Wandlung *grün*
  Schlammschweine Schlammschlangen
- **Wasserwesen** schwungvolle Schönheit *blau*
- **Nebelnymphen** verführerische Flüchtigkeit *grau*
- **Luftlaren** ahnungsvolle Phantasie *hellblau*
  Gasgeschöpfe

Des weiteren gibt es 2 sehr seltene Geister, die 2 gegenüberliegende Fähigkeiten beherrschen, wenn sie ins Spiel kommen. Diese Geister verfügen jedoch über Spezialeigenschaften.

- **Staubgeister**
  Ein Staubgeist kann eine Schöpfung bis zum Ende der Runde verstauben, die dann nicht benutzbar ist. Das heißt, sie zählt nicht mit, wenn das bisher errichtete Fürstentum verglichen wird. Dabei ermüdet der Staubgeist.
- **Feuerwassergeister**
  Dieser Geist kann einen anderen Geist ermüden lassen. Dabei ermüdet er selber ebenfalls. oder Zauberspruch Medflasche

Zu guter Letzt gibt es noch Metageister. Diese Geister kommen im Spiel äußerst selten vor. Vielleicht hast Du Glück und findest einen zwischen Deinen Karten.

- **Harlekin**
  Der Harlekin hat zu jedem Zeitpunkt nur eine einzige Fähigkeit. Am Anfang Deiner Runde kannst Du neu festlegen, welche Fähigkeit für diese Runde gilt.
- **Bienenkönigin**
  Erzeugt durch Ermüden einen anderen Geist (aber nicht beliebig oft).
- **Donnerdinos**
  Entferne Dino und einen anderen Geist Deiner Wahl aus dem Spiel.

- **Besengeschwader**
  Eine getappte Schöpfung enttappt.

Es gibt noch weitere Metageister, laß Dich einfach überraschen, welche Geister Deine Mitspieler auslegen.

3.2 Baupläne

Die Bauplankarten enthalten jeweils eine Schöpfung, die zunächst - solange sie noch nicht gebaut wurde - in Form eines Bauplanes oder als Baumaterial vorliegt. Dazu trägt jede dieser Karten drei Informationsbereiche:

- einen kleinen Eigenschaftskreis, auf dem diesmal die zur Errichtung der Schöpfung nötigen Eigenschaften, die **Baukosten** farblich gekennzeichnet sind. Im Inneren dieses Kreises ist durch Punkte der Wert der Schöpfung bei einem Vergleich gekennzeichnet.

- einen **Textteil**, der den Namen der Schöpfung und eventuelle Spezialeigenschaften enthält

- eine **Bauordnung**, die durch farbige Balken kennzeichnet, an welchen Orten diese Schöpfung errichtet werden darf und für welchen der vier Bereiche Luft (hellblau), Feuer (rot), Erde (braun) und/oder Wasser (blau) sie Bonuspunkte bringt.

3.2.1 Errichten von Schöpfungen

Auf den Bauplänen sind links unten die Baukosten verzeichnet. Die Baukosten müssen erbracht werden, um die entsprechende Schöpfung zu errichten. Die Baukosten werden erbracht, indem Geister mit den entsprechenden Fähigkeiten getappt werden. Diese Geister errichten die Schöpfung sozusagen. Dabei darf ein Geist alle Fähigkeiten beisteuern, über die er verfügt. Die Schöpfung kann also durchaus von weniger Geistern errichtet werden, als Fähigkeiten in den Baukosten verlangt werden. Es müssen aber alle Fähigkeiten durch die beteiligten Geister abgedeckt werden. Fähigkeiten der Geister, die nicht zum Errichten dieser einen Schöpfung gebraucht werden, kann man **nicht** für das Errichten weiterer Schöpfungen oder das Sprechen von Zaubersprüchen aufheben; diese Fähigkeiten sind für den Spieler in dieser Runde nutzlos. Ein Geist darf sich eben nicht verzetteln und kann pro Runde nur an einem Projekt (Schöpfung oder Zauberspruch) teilnehmen, dort engagiert er sich aber mit allen seinen Fähigkeiten. *Hanna hat 3 Geister auszuliegen und möchte eine Gemäldegalerie errichten. Zum Errichten der Gemäldegalerie werden blau, grauund gelbbenötigt. Hannas Flammengeist verfügt über grau, gelbund rot, die Nebelnymphen über blau, hellblauund grauund der Staubgeist über grauund braun. Hanna tappt den Flammengeist, der zum Errichten der Gemäldegalerie grauund gelbbeiträgt. Außerdem tappt Hanna noch die Nebelnymphen, damit blaubeigetragen wird. Damit sind alle notwendigen Talente abgedeckt und die Nebelnymphen und Flammengeister können zusammen die Gemäldegalerie errichten.*

3.2.2 Erlaubte Bauplätze

Rechts unten auf den Konstruktionsplänen ist verzeichnet, wo die entsprechenden Schöpfungen gebaut werden dürfen. Jeder der 4 Bereiche Schloß, Festung, Kloster und Dorf, der mindestens einen Farbbalken rechts neben seinem Symbol hat, ist ein zulässiger Bauplatz. In Bereichen ohne Farbbalken darf diese Schöpfung nicht gebaut werden.

3.2.3 Wert der Schöpfungen

Alle Schöpfungen sind einer oder mehreren Gruppen zugeordnet, was durch die Farbbalken neben den Bauplätzen gekennzeichnet wird. Hierbei bedeuten weiße Balken Schöpfungen der Luft, rot kennzeichnet Schöpfungen des Feuers, blau steht für Wasser und braun für Erde. Von Bedeutung wird diese Zuordnung beim Vergleich der Schöpfungen durch Herausforderungen. Zusätzlich zu der Punktsumme der Schöpfungen, die sich im Bereich der Herausforderung befinden, bekommt man noch Bonuspunkte. Für jeden der vier Bereiche bekommt man für jede Schöpfung über die erste hinaus einen Bonuspunkt.

Liesel hat zum Beispiel im Kloster vier Schöpfungen. Zuerst ist da Zisterne mit Wert 4 und einem roten Balken im Kloster. Außerdem hat Liesel eine Arztpraxis mit Wert 3, einem roten und und einem weißen Farbbalken. Das Gewächshaus hat Wert 2, rot und blau und die Zugbrücke hat Wert 2 und ist rot, blau und braun. Der reine Gesamtwert der Schöpfungen ist also 11. Dazu kommen jetzt aber noch die Bonuspunkte: Alle 4 Schöpfungen haben einen roten Balken, das ergibt 3 Bonuspunkte. Blau kommt zwei Mal vor, das ergibt einen weiteren Bonuspunkt. Braun und Weiß kommen nur je einmal vor; also keine Bonuspunkte. Insgesamt haben die vier Schöpfungen bei einer Herausforderung also den Wert 15.

Allerdings zählen Schöpfungen, die getappt sind, beim Vergleich nicht mit und werden so behandelt, als ob sie gar nicht da wären. Sie bringen damit also auch keine Bonuspunkte. Dabei ist egal, ob sie getappt sind, weil ihre Spezialeigenschaft benutzt wurde (der Kamin kann beispielsweise für tappen zornige Gewalt (rot) erzeugen), weil sie durch einen Staubgeist verstaubt wurden oder weil ein Zauberspruch das Tappen bewirkt hat.

Um bei der Herausforderung besser abzuschneiden, tappt Hanna ihren Staubgeist um Liesels Zisterne zu verstauben. Die Zisterne tappt dadurch und Liesels Schöpfungen haben jetzt nur noch den Gesamtwert 10, weil die 4 Punkte für die Zisterne und ein Bonuspunkt für Rot nicht mehr mitgezählt werden.

3.3 Zaubersprüche

Die Zauberspruchkarten enthalten jeweils einen Zauberspruch. Dazu trägt jede dieser Karten zwei Informationsbereiche:

- einen kleinen Eigenschaftskreis, auf dem die zum Zaubern des Spruchs nötigen Eigenschaften, die **Spruchkosten** farblich gekennzeichnet sind. Im Inneren dieses Kreises sind durch Symbole weitere Kosten (Verdopplung, noch X beliebige...) gekennzeichnet.
- einen **Textteil**, der den Namen des Spruchs und seine Wirkung enthält.

Zaubern ist nur während der eigenen Runde erlaubt. Von dieser Regel gibt es aber zwei Ausnahmen. Erstens darf man beim Pokern zaubern (dazu siehe Kapitel Pokern) und zweitens darf man während einer Herausforderung zaubern (siehe Kapitel Herausforderung). Man darf so viel zaubern, wie die zur Verfügung stehenden Geister erlauben.

3.3.1 Spruchkosten

3.3.2 Beispiele

Es gibt jede Menge verschiedener Zaubersprüche, nachfolgend sind einige Beispiele aufgeführt:

- Schaumgeburt: Lege zusätzlich einen Geist aus.
- Verändern von Eigenschaften
  - Ein Geist lehrt eine beliebige eigene Fähigkeit einem anderen Geist und ermüdet dadurch.
  - Ein Geist spiegelt eine Fähigkeit eines anderen Geistes und ermüdet dadurch.
  - Ein Geist lehrt einen anderen Geist eine von drei möglichen Fähigkeiten und ermüdet dadurch. Der Lehrer muß über diese Fähigkeit natürlich verfügen. Der Schüler widmet sich so intensiv dem Erlernen der neuen Fähigkeit, daß er eine beliebige andere dadurch vergißt.
  - Ein Geist lehrt eine beliebige eigene Fähigkeit einen anderen Geist und ermüdet dadurch. Der Schüler widmet sich so intensiv dem Erlernen der neuen Fähigkeit, daß er zwei beliebige andere dadurch vergißt.
  - Missionar: Ein Geist lehrt eine seiner Fähigkeiten drei anderen Geistern.
- Transportzauberspüche
  - Verschieben zwischen Bereichen, aber nur dahin, wo die Schöpfung auch gebaut werden darf.
  - Verschieben zu beliebigem Teilbereich.
  - Verschieben zwischen 2 Teilbereichen eines Bereichs.
  - Verschieben für Kosten.
- Gebäudeteile verschönern
  - Zimmer wird vergoldet - Wert +1
  - Ahnengalerie wird aufgehängt
  - Geheimgang
  - Fenster
  - Dürre: Alle Schöpfungen mit Wasser bei den Baukosten haben bis Ende der Runde einen um 1 verringerten Wert.
- Zwingen zum Herausfordern

- Gegner muß offen setzen beim Pokern
- Beide pokernden Geister ermüden und müssen durch neue noch nicht ermüdeten Geister ersetzt werden.
- Negative Wirkung auf Geister (Ermüden/Fähigkeit vergessen).

4 Spielvorbereitung

Jeder Spieler sortiert seine Karten in das *Zauberbuch* für die Zaubersprüche, die *Flasche* für die dienstbaren Geister und die *Konstruktionsmappe*, die die Baupläne enthält[1]. Jeder der drei Stapel wird getrennt gemischt, und nachdem der andere Spieler abgehoben hat, vor sich abgelegt. Aus Gründen der Einheitlichkeit und Übersichtlichkeit empfehlen wir, daß jeder Spieler an seinem rechten Rand der Spielfläche die Konstruktionsmappe, die Flasche und das Zauberbuch in dieser Reihenfolge von oben nach unten ablegt und links von der Flasche und dem Zauberbuch den *Ablagestapel* und das *Materiallager*. Anschließend nimmt jeder Spieler sieben Karten auf die Hand. Dabei kann man sich jede aufgenommene Karte ansehen und danach entscheiden, ob man die nächste Karte aus der Bibliothek oder Flasche nimmt.

Beide Spieler beginnen ihre Magierlaufbahn während dieses Wettkampfes als mit 0 Siegpunkten.

Wenn die Spieler ihren ersten Wettstreit austragen, bestimmen sie, wer beginnt. Ansonsten fängt der Spieler an, der den letzten Wettstreit verloren hat.

Betrachten wir dazu ein Beispiel: *Hanna und Liesel wollen eine Partie Ulinguri spielen. Beide sortieren ihre Karten in die Konstruktionsmappe, die Flasche und das Zauberbuch, die danach jeweils gemischt werden. Beide beginnen mit 0 Siegpunkten. Hanna möchte zu Beginn gerne viele verschiedene Geister haben. Sie nimmt deshalb drei Geister und erst mal zwei Zaubersprüche auf die Hand. Sie ist mit ihren Zaubersprüchen zufrieden, und nimmt deshalb einen weiteren Geist auf. Da Hanna jetzt alle acht Fähigkeiten mit ihren Geistern, die sie auf der Hand hat, abdecken kann, zieht sie zum Schluß noch einen weitern Zauberspruch. Liesel hofft dagegen, ihre Geister durch gute Zaubersprüche schnell verbessern zu können. Sie nimmt deshalb vier Zaubersprüche aus dem Zauberbuch und drei Geister aus der Flasche auf. Die Spielvorbereitung ist abgeschlossen. Da das letzte Spiel zwischen beiden Liesel gewonnen hatte, fängt jetzt Hanna mit ihrer ersten Spielrunde an.*

5 Ablauf der Spielrunden

Während seiner Runde kann jeder Spieler verschiedene Handlungen durchführen:

- *Aufnehmen einer Karte:* Der Spieler nimmt die oberste Karte des Zauberbuches oder der Flasche auf die Hand. Diese Aktion darf nur einmal während des eigenen Zuges durchgeführt werden[2].

[1] Wie bei Sammelkartenspielen üblich, hat man diese drei Stapel vorher aus der Menge aller seiner Karten zusammengestellt.

[2] Sinnvollerweise macht man das zu Beginn, aber man kann es auch später durchführen.

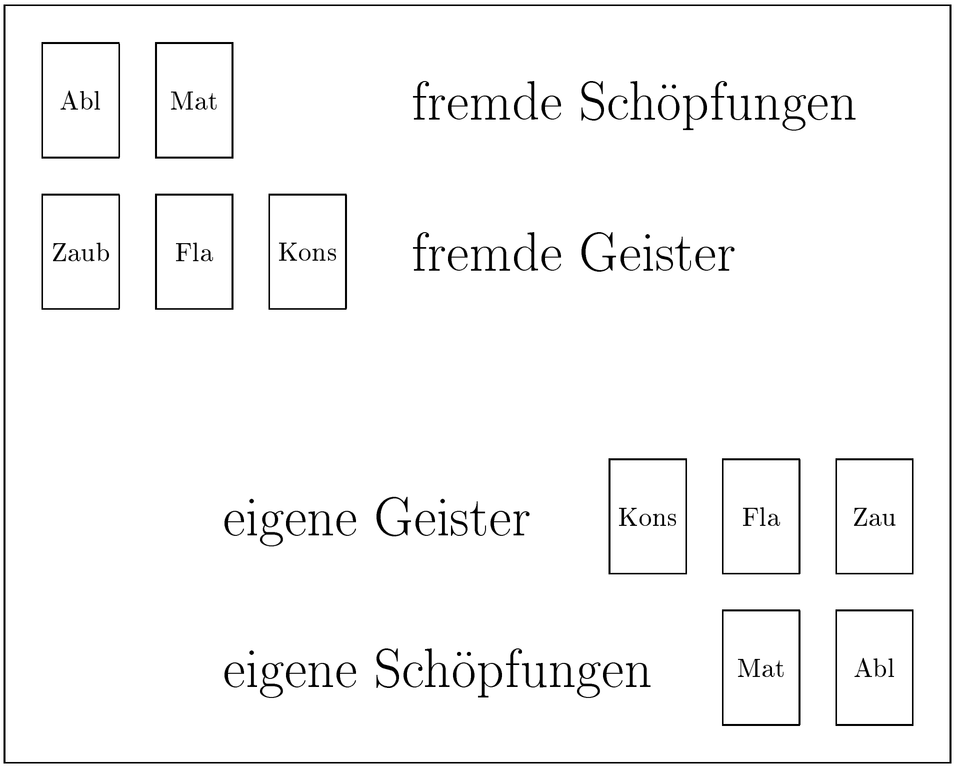

Abbildung 2: Beispiel für die Aufteilung der Spielfläche

- *Ausspielen eines Geistes:* Der Spieler bringt einen Geist von der Hand ins Spiel. Dazu legt er den Geist offen vor sich ab (hochkant). Die Anfangsfähigkeiten des Geistes werden gekennzeichnet und der Geist steht dem Magier ab sofort mit allen seinen Fähigkeiten zur Verfügung. Pro eigenem Zug darf nur höchstens ein Geist ins Spiel gebracht werden, falls nicht durch Zaubersprüche oder anderes weitere Geister ermöglicht werden.

- *Baumaterial erwerben:* Baumaterial kann nur einmal pro Runde erworben werden, jedoch nicht in der ersten Runde. Man dreht die oberste Karte aus der Konstruktionsmappe um. Falls ein anderer Spieler an dem Bauplan interessiert ist, wird um die Karte gepokert. Dazu siehe Abschnitt „Pokern um Baumaterial". Wenn der andere Spieler an dieser Karte nicht interessiert ist, wird aus dem Bauplan automatisch Baumaterial und die Karte kommt offen ins Materiallager. Das Baumaterial, das sich dort befindet, darf sofort verbaut werden.

- *Bauen:* Um aus Baumaterial die entsprechende Schöpfung zu errichten, benötigt man Geister. Auf jeder Karte ist vermerkt, welche Fähigkeiten zum Errichten gebraucht werden und wo man die betreffende Schöpfung errichten darf. Man bestimmt die Geister, die die Schöpfung errichten. Durch die Geister müssen alle notwendigen Fähigkeiten abgedeckt werden. Einige bestimmte Schöpfungen können auch Talente besteuern, dies ist auf den betreffenden Schöpfungen dann vermerkt. Ein Geist kann alle Talente beisteuern, die er besitzt. Nach dem Errichten sind die beteiligten Geister (und Schöpfungen) ermüdet und werden deshalb in die Horizontale gedreht, um die Ermüdung zu kennzeichnen. Diese Geister können bis zur Erholungsphase keine weiteren Aktionen durchführen. Man kann pro Runde so oft und so viel bauen, wie die zur Verfügung stehenden Geister das erlauben.

  Eigenschaften auch mehrfach, z.B. für Turm 2 Luftgeister? - Ja

- *Zaubern:* Um zu zaubern, bestimmt man zuerst die Geister, die den Zauberspruch realisieren sollen. Diese ermüden (tappen) dadurch und werden um 90° gedreht. Ein Geist kann mehrere Talente zum Zauberspruch beitragen. Der Zauberspruch kann also durch weniger Geister, als die Spruchkosten betragen, gewirkt werden. Wichtig ist aber, daß alle für den Zauberspruch benötigten Talente durch die beteiligten Geister abgedeckt werden. Talente der Geister, die für diesen Zauberspruch nicht benötigt werden, können nicht für ein anderes Projekt (Zauberspruch oder Errichten von Schöpfungen) aufgehoben werden; sie sind für den Spieler in dieser Runde sozusagen wertlos. Nach der Auswahl der beteiligten Geister nimmt man den gewünschten Zauberspruch aus der Hand und führt die darauf gegebenen Anweisungen aus.

- *Herausforderung:* Einmal pro Runde darf man den anderen Magier zum Vergleich der Fürstentümer herausfordern. Siehe Abschnitt „Herausforderung".

- *Erholung:* Am Ende der eigenen Runde erholen sich alle ermüdeten Geister wieder und werden wieder hochkant zurückgedreht.

Kehren wir zu unserem Beispiel zurück: *Hanna beginnt ihren Zug, indem sie aus der Flasche noch einen weiteren Geist aufnimmt. Sie hat damit jetzt sechs Geister auf der Hand und entschließt sich, die Luftlaren auszuspielen. Sie nimmt also die Luftlaren aus der Hand und legt sie offen vor sich hin. Hanna könnte jetzt bereits einen Zauberspruch aussprechen, für den die Talente der Luftlaren ausreichen, aber sie hat keinen solchen Zauberspruch auf der Hand. Sie darf auch in der 1. Runde noch kein Baumaterial erwerben. Sie beendet deshalb ihre Runde. Liesel zieht einen Zauberspruch aus dem Zauberbuch und legt einen Nebelgeist aus. Auch sie darf noch kein Baumaterial erwerben und da Liesel keinen passenden Zauberspruch hat, beendet sie ebenfalls ihre Runde. Hanna zieht einen Geist aus der Flasche. Sie könnte sofort einen Geist auslegen, wartet aber lieber damit, um Liesel beim eventuellen Pokern zu überraschen. Sie entschließt sich, die oberste Karte ihrer Konstruktionsmappe aufzudecken und dreht dabei einen Glockenturm um. Da Liesel mit ihrem Nebelgeist beim Pokern keine Chance gegen die Luftlaren hat, erklärt Liesel, daß sie nicht um den Glockenturm pokern möchte. Hanna legt den Glockenturm in ihr Materiallager ab - aus dem Bauplan ist jetzt Baumaterial geworden. Um den Glockenturm zu bauen, braucht man nur einen Geist mit ahnungsvoller Phantasie (hellblau) und klangvollem Esprit (gelb). Die Luftlaren verfügen gerade über diese Eigenschaften und sind auch noch nicht ermüdet. Deshalb baut Hanna gleich den Glockenturm. Dazu werden die Luftlaren auf die Seite gedreht, da sie ermüden und Hanna nimmt den Glockenturm aus dem Materiallager und baut es im Kloster. Mehr kann Hanna jetzt nicht mehr machen, sie sagt deshalb, daß sie mit ihrer Runde fertig ist. In diesem Moment erholen sich die Luftlaren wieder und werden wieder gerade hingelegt. Jetzt ist Liesel mit ihrer Runde an der Reihe.*

6 Pokern um Baumaterial

Wenn Spieler A einen Bauplan aufdeckt, darf sich Spieler B entscheiden, ob er um den Bauplan pokert. Im Falle des Pokerns legt zuerst Spieler B einen seiner nicht ermüdeten Geister fest, der den Bauplan erwerben soll. Danach legt Spieler A einen Geist fest[3]. Dieser Geist darf natürlich auch noch nicht ermüdet sein. Jetzt haben beide Spieler noch die Gelegenheit, einen Zauberspruch zu zaubern, aber diesmal zuerst der Spieler B und dann Spieler A. Anschließend markiert jeder Spieler verdeckt eine Fähigkeit seines Geistes, mit der der Geist versuchen soll, den Bauplan zu erwerben. Jetzt wird verglichen, welche der beiden Eigenschaften nach dem Eigenschaftskreis die bessere ist. Der Geist mit der besseren Eigenschaft gewinnt und erwirbt den Bauplan, der betreffende Spieler kann den Bauplan in sein Materiallager legen.

Wenn beide Spieler dieselbe oder genau gegenüberliegende Eigenschaften auswählen, geht diese Runde unentschieden aus. Die eben benutzte Eigenschaft ist dann verbraucht, das heißt, sie darf beim weiteren Pokern nicht wieder ausgewählt werden. Jeder Spieler darf wieder einmal zaubern. Diesmal zaubert aber Spieler B zuerst; mit dem zuerst Zaubern wechselt man sich von Pokerrunde zu Pokerrunde ab. Danach wird wieder eine Eigenschaft verdeckt ausgewählt und dann verglichen. Das wiederholt sich solange, bis ein Geist gewinnt oder ein Geist über keine Fähigkeiten mehr verfügt, die er zum Erwerb des Bauplanes

[3]Der herausgeforderte Spieler hat damit einen Vorteil, denn er kann seinen Geist in Abhängigkeit von den Eigenschaften des Geistes des Herausforderers bestimmen.

einsetzen kann. In dem Fall gewinnt natürlich der andere Geist. Sollte einmal der seltene Fall eintreten, daß beide Geister keine Fähigkeiten mehr haben, die sie einsetzen können, bleibt der Bauplan bei Spieler A, der ihn seiner Konstruktionsmappe entnommen hat und Spieler A darf den Bauplan seinem Materiallager zufügen. In jedem Fall ermüden aber die beiden Geister, die um den Bauplan gepokert haben und werden gedreht. Es ist erlaubt, während des Pokerns aufzugeben und den Bauplan dem anderen Spieler zu überlassen. Das verhindert allerdings nicht das Ermüden der bisher beteiligten Geister.

Kehren wir zu unserem Spiel zwischen Hanna und Liesel zurück: *Liesel dreht von der Konstruktionsmappe eine Luftschaukel um. Hanna entschließt sich, Liesel den Bauplan nicht einfach so zu lassen, sondern mit ihr um den Bauplan zu pokern. Deshalb beauftragt Hanna ihre Luftlaren, den Bauplan zu erwerben. Der Luftgeist hat die Eigenschaften... Jetzt kann Liesel einen Geist auswählen, der verhindern soll, daß Hanna die Luftschaukel erwirbt. Liesel schaut auf die Fähigkeiten von Hannas Luftgeist und wählt von ihren Geistern den Staubgeist aus. Der Staubgeist hat die Eigenschaften... und sollte deshalb gegen Hannas Luftgeist gewinnen. Liesel zaubert deshalb nicht mehr, um die Eigenschaften ihres Staubgeistes zu verbessern und Hanna ist mit Zaubern an der Reihe. Hanna hat noch den Zauberspruch „Erlerne sengende Weisheit (orange)“ auf der Hand und noch nicht ermüdete Feuerfurien im Spiel. Deshalb spielt sie diesen Zauberspruch aus und die Feuerfurien werden gedreht, denn durch das Lehren ermüden sie. Die Luftlaren bekommen jetzt einen Markierungsstein auf die sengende Weisheit (orange), da sie diese Fähigkeit jetzt ebenfalls beherrschen. Jetzt legen Hanna und Liesel verdeckt fest, welche Eigenschaft ihre beiden Geister benutzen sollen, um den Bauplan zu erwerben. Liesel entschließt sich für eherner Ernst (braun), während Hanna nicht die gerade erlernte sengende Weisheit (orange) sondern die verführerische Flüchtigkeit (grau) markiert. Jetzt zeigen beide ihre ausgewählten Fähigkeiten und da sich die verführerische Flüchtigkeit (grau) auf dem Eigenschaftskreis 3 Plätze weiter im Uhrzeigersinn als der eherne Ernst (braun) befindet, gewinnen Hannas Luftlaren. Hanna legt die Luftschaukel in ihr Materiallager. Liesels Staubgeist und Hannas Luftlaren werden gedreht, denn durch das Pokern um die Luftschaukel sind beide ermüdet und Liesel setzt ihre Spielrunde fort.*

7 Herausforderung

Wenn ein Magier die bisher errichteten Bauten vergleichen möchte, fordert er den anderen Magier zu einem Vergleich heraus. Der Sieger in diesem Vergleich bekommt dann einen Siegpunkt. Der Herausforderer wählt dazu einen Bereich (Kloster, Festung, Schloß, Dorf) aus, in dem der Vergleich stattfinden soll, und sagt beispielsweise „Ich möchte mein Schloß mit Deinem vergleichen.“ Als Ausgleich dafür, daß sich der Herausforderer ja einen Bereich aussucht, in dem er mehr erschaffen hat, hat der andere Spieler eine außerordentliche Bauphase zwischen Herausforderung und Vergleich. In dieser Phase hat er zwei Möglichkeiten. Er kann entweder aus den obersten fünf Karten seiner Konstruktionsmappe einen Bauplan heraussuchen, ohne um diesen Bauplan zu pokern diesen zu seinem Baumaterial hinzufügen und zu den vollen Baukosten die Schöpfung sofort errichten. Die Schöpfung muß aber in dem Bereich errichtet werden, in dem die Herausforderung stattgefunden hat. Die Konstruktionsmappe wird danach neu gemischt. Oder der Herausgeforderte errichtet eine Schöpfung, dessen Baumaterial schon im Materiallager liegt. Für diese Schöpfung brauchen dann aber nur die halben Baukosten entrichtet zu werden. Halbe Baukosten heißt, daß man nur die Hälfte der Fähigkeiten zum Errichten braucht, bei ungerader Anzahl wird nach oben aufgerundet. Welche Fähigkeiten eingesetzt werden und welche man dadurch wegläßt, entscheidet dann der betreffende Spieler in freier Auswahl.

Natürlich muß man sich vor dem Ansehen der fünf Baupläne entscheiden, ob man sich einen Plan aus der Konstruktionsmappe heraussucht oder aus dem Materiallager baut. Zaubern! Danach findet der eigentliche Vergleich statt. Dazu wird der Wert aller Schöpfungen aus dem Bereich, der verglichen wird, addiert. Zusätzlich gibt es noch Bonuspunkte für Farbbereiche, die auf mehr als einer Schöpfung des Bereichs enthalten sind. Für jede Schöpfung über die erste hinaus erhält man je einen Punkt. Wenn also durch einen Zauberspruch das Kohlfeld aus dem Dorf ins Schloß befördert wurde, erhält man bei Vergleich des Schlosses den Wert des Kohlfeldes einschließlich aller Zusatzpunkte durch mehrfach vorhandene Farbbereiche im Schloß. Schöpfungen die ermüdet sind, zählen dabei nicht mit! Auch während der Herausforderung darf gezaubert werden, und zwar sowohl vor als auch nach der außerordentlichen Bauphase. Dabei beginnt jeweils der herausgeforderte Spieler und es wird abwechselnd fortgefahren. Wenn einer der beiden Spieler nicht mehr zaubern möchte, kann der andere jedoch weiterzaubern. Diese beiden Zauberphasen sind also erst dann vorbei, wenn beide Spieler nicht mehr zaubern wollen (oder können). Sollte einmal der seltene Fall eintreten, daß beide Spieler beim Vergleich die gleiche Punktzahl erreichen, bekommt keiner einen Siegpunkt. Sonst bekommt den Siegpunkt der Spieler, der mehr Punkte im Vergleich erreicht.

Kehren wir wieder zu unserem Spiel zwischen Hanna und Liesel zurück: *Liesel ist der Meinung, daß sie in ihrem Schloß bereits so viel gebaut hat, daß sie einen Vergleich mit Hanna gewinnt.*
Gretel bringt aber plötzlich alle Karten durcheinander, weil gerade niemand mit ihr spielt und Ulinguri ist deshalb zu Ende.

8 Andere Spielvarianten

8.1 Mehrspielermodus

Die bisherigen Spielregeln und Beispiele gingen davon aus, daß ihr Ulinguri zu zweit spielt. Es ist aber auch möglich, mit mehreren Spielern zu spielen. Der wichtigste Unterschied zum Zweispielermodus besteht dann darin, mit wem um Baumaterial gepokert wird. Das passiert mit dem nächsten (im Uhrzeigersinn) Spieler. Wenn dieser kein Interesse hat, mit dem übernächsten. Mit anderen Worten, mit dem nächsten Spieler in Uhrzeigerrichtung, der an dem Bauplan ebenfalls Interesse hat. Erst wenn kein anderer Spieler Interesse an dem Bauplan hat, wird er ohne zu pokern zu Baumaterial; ansonsten wird mit dem entsprechenden Spieler wie beim Zweispielermodus um den Bauplan gepokert. Herausfordern darf man jeden beliebigen der beteiligten Spieler.

8.2 Beschleunigtes Bauen

Bei dieser Variante gibt es kein Materiallager. Nach dem Pokern wird das betreffende Gebäudeteil sofort gebaut. Praktisch haben damit alle Gebäude Baukosten von Null.

8.3 Eigene Regeln

Natürlich steht es jedem Ulinguri-Spieler frei, zusätzliche Spielregeln einzuführen bzw. völlig neue Regeln zu entwerfen.

Supplement

- Ablagestapel
- Baukosten
- Baumaterial
- Bauplan
- Bereich
- Bonuspunkte: zusatzliche Punkte für mehrere Schöpfungen in einem Bereich (siehe **??**)
- Erholung
- Ermüdung
- Fähigkeit oder Eigenschaft oder Talent
- Flasche
- Geist
- Herausforderung
- Konstruktionsmappe
- Materiallager
- Ort
- Pokern
- Runde
- Schöpfung
- Siegpunkte
- Spielmarke
- Spruchkosten
- tappen: heißt in Ulinguri ermüden

- Zauberbuch:
- Zauberspruch:
- Zug: