*Het spel der*

hemel en aarde

*ofwel*

天地棋

oorlog en vrede, keizers en boeren, draken en lotusbloemen

Nederlands

v12

Sander in ‘t veld

hecticware, 2011 - 2012

# Spelidee

## spelers

Een speler speelt als het Zuiderrijk, de ander als het Noorderrijk. Speelstukken van de tegenstander worden ‘vijandelijk’ genoemd. Speelstukken van dezelfde speler heten ‘vriendschappelijk stukken’.

Het Zuiderrijk begint met zetten.

## bord

Het zeshoekvlakkenbord is een landkaart. De zeven donkergekleurde tegels in het midden van het bord vormen de Tuin. De eerste rij en laatste rij roodkleurige tegels vormen elk een Stad, omgeven door een Stadsmuur. De twee roodkleurige tegels aan de andere kant van de muur heten de Poortwachterstegels. Verder hebben de verschillende velden geen speciale waarde of functie. Het bord biedt geen van de spelers een inherent voordeel.

## doel

Een speler kan op drie manieren winnen:

* Door de vijandelijke Keizer te slaan.
* Door alle andere stukken van de zijn tegenspeler te slaan.
* Door zijn Lotus in de stad van zijn tegenstander te plaatsen.

# speelstukken

Elke speler begint met 8 speelstukken, bestaande uit elk een Lichaam en een Karakter. De lichaamssteen wordt bovenop de karakterssteen geplaatst, zodat de karakterssteen onleesbaar is.

Aan het begin van het spel verdeelt elke speler zelf de karakters over de lichamen en zet zijn stukken op de acht roodkleurige velden aan zijn kant van het speelveld. Welke stukken hij in de Stad plaatst, en welke als Poortwachters, is geheel naar eigen inzicht.

Een stuk van hogere rang dan een ander stuk, is in principe ‘sterker’; het andere stuk is dan uiteraard ‘zwakker’. Stukken van gelijke rang zijn ‘even sterk’.

* De Nachtegaal is sterker dan de Draak.

## bewegen

De speler mag (en moet) per beurt één speelstuk tot diens maximum aantal velden bewegen, maar alleen in een rechte lijn.

Een speelstuk mag niet op een vriendschappelijk speelstuk landen, en ook niet op een vijandelijk stuk dat het niet kan slaan.

Een speelstuk mag niet over een vijandelijk speelstuk springen, maar wel over een vriendschappelijk speelstuk.

* De Aap kan ook in een bocht bewegen.
* De Havik mag niet slechts een of twee velden bewegen.
* De Havik en de Nachtegaal kunnen over vijandelijk speelstukken springen.
* De Olifant mag, als hij een stuk aanvalt, tot vier velden bewegen, in plaats van tot twee.

## slaan

Een stuk kan alleen een vijandelijk stuk slaan, als het sterker of even sterk is.

* De Generaal kan elk vijandig stuk slaan.
* De Jager kan altijd een vijandige Olifant of Panda slaan.

Het geslagen stuk wordt van het bord verwijderd. Het geslagen stuk hoeft niet zijn karakter te tonen.

## Tuin

De zeven donkergekleurde tegels in het midden van het bord vormen de Vredestuin.

De Panda, de Nachtegaal en de Lotus mogen zich altijd in de Tuin begeven.

De Draak, de Olifant, de Tijger, de Havik en de Aap mogen niet naar de Tuin bewegen, tenzij ze de Keizerin zijn (zie ‘Keizerin’). Ze mogen er echter altijd doorheen om aan de andere kant eindigen.

# lichamen

### Draak

Rang 5. Is zwakker dan de Nachtegaal. Beweegt tot 3 velden.

### olifant

Rang 4. Beweegt tot 2 velden, maar tot 4 als hij een stuk slaat.

### panda

Rang 4. Beweegt 1 veld. Mag de Tuin in.

### Tijger

Rang 3. Beweegt tot 4 velden.

### Havik

Rang 3. Beweegt ten minste 3, ten hoogste 5 velden. Mag over vijandelijke speelstukken bewegen.

### Aap

Rang 3. Beweegt tot 2 velden. Mag ook in een bocht bewegen.

### Nachtegaal

Rang 2. Is sterker dan de Draak. Beweegt tot 4 velden. Mag de Tuin in. Mag over vijandelijke speelstukken bewegen.

### Lotus

Rang 1. Beweegt tot 3 velden. Mag de Tuin in. Als een speler aan het eind van zijn beurt de Lotus in de Stad van zijn tegenstander heeft staan, heeft de speler gewonnen.

# karakters

### Keizer

Als deze geslagen is, heeft de eigenaar verloren. Als dit het enige overgebleven stuk is, heeft de eigenaar verloren.

### Generaal

Kan, als hij zich toont, elk stuk slaan, ongeacht de rang van dat stuk.

### Keizerin

Kan, als zij zich toont, naar de Tuin bewegen, zelfs als ze een Draak, Olifant, Tijger, Havik of Aap is.

### Strateeg

Kan, als hij zich toont, het karakter van een ander speelstuk bekijken.

De Strateeg doet dit in plaats van een gewone zet en blijft stilstaan. Hij moet het stuk wel kunnen bereiken, maar hij kan ook als hij een Draak, Olifant, Tijger, Havik of Aap is, een stuk in de Vredestuin bekijken. Hij kan als Olifant maar tot 2 velden kijken.

### Jager

Kan, als hij zich toont, elke Olifant en Panda slaan, ongeacht de rang van dat stuk.

### leerling

Kan, als hij zich toont, het karakter van een al geslagen vriendschappelijk stuk overnemen.

De Keizer en de Keizerin kunnen niet gekozen worden. De leerling-steen wordt vervangen met de karaktersteen van het gekozen stuk. Hierbij wordt duidelijk gemaakt welk karakter de leerling overneemt. Het stuk zelf blijft verder staan.

### alchemist

Kan, als hij geslagen wordt, zich tonen; ook het aanvallende stuk wordt dan van het bord verwijderd.

### Boer

Heeft geen speciale eigenschappen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Rang | Beweegt | Tuin |
| D | Draak | 5 | 1 t/m 3 | *nee* |
|  | *Is zwakker dan de Nachtegaal.* | | | |
| E | Olifant | 4 | 1 t/m 2 | *nee* |
|  | *Kan tot 4 velden ver slaan.* | | | |
| P | Panda | 4 | één veld | *ja* |
| T | Tijger | 3 | 1 t/m 4 | *nee* |
| H | Havik | 3 | 3 t/m 5 | *nee* |
|  | *Kan niet maar 1 of 2 velden bewegen.*  *Kan over vijandelijke stukken bewegen.* | | | |
| A | Aap | 3 | 1 t/m 2 | *nee* |
|  | *Kan ook een bocht maken.* | | | |
| N | Nachtegaal | 2 | 1 t/m 4 | *ja* |
|  | *Is sterker dan de Draak.*  *Kan over vijandelijke stukken bewegen.* | | | |
| L | Lotus | 1 | 1 t/m 3 | *ja* |
|  | *Als de Lotus aan het eind van je beurt in de Stad van je tegenstander staat, heb je gewonnen.* | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| K | Keizer | *Als de Keizer geslagen is, heb je verloren. Als alle stukken behalve de Keizer geslagen zijn, heb je verloren.* |
| G | Generaal | *Kan elk stuk slaan.* |
| Q | Keizerin | *Kan naar de Tuin bewegen.* |
| S | Strateeg | *Kan het karakter van een stuk bekijken.* |
| J | Jager | *Kan elke Olifant en Panda slaan.* |
| W | Leerling | *Kan het karakter van een geslagen stuk overnemen (behalve de Keizer en de Keizerin).* |
| I | Alchemist | *Als de Alchemist geslagen wordt, wordt ook het aanvallende stuk verwijderd.* |
| B | Boer | *Doet niets speciaals.* |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Rang | Beweegt | Tuin |
| D | Draak | 5 | 1 t/m 3 | *nee* |
|  | *Is zwakker dan de Nachtegaal.* | | | |
| E | Olifant | 4 | 1 t/m 2 | *nee* |
|  | *Kan tot 4 velden ver slaan.* | | | |
| P | Panda | 4 | één veld | *ja* |
| T | Tijger | 3 | 1 t/m 4 | *nee* |
| H | Havik | 3 | 3 t/m 5 | *nee* |
|  | *Kan niet maar 1 of 2 bewegen.*  *Kan over vijandelijke stukken bewegen.* | | | |
| A | Aap | 3 | 1 t/m 2 | *nee* |
|  | *Kan ook een bocht maken.* | | | |
| N | Nachtegaal | 2 | 1 t/m 4 | *ja* |
|  | *Is Sterker dan de Draak.*  *Kan over vijandelijke stukken bewegen.* | | | |
| L | Lotus | 1 | 1 t/m 3 | *ja* |
|  | *Als de Lotus aan het eind van je beurt in de Stad van je tegenstander staat, heb je gewonnen.* | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| K | Keizer | *Als de Keizer geslagen is, heb je verloren. Als alle stukken behalve de Keizer geslagen zijn, heb je verloren.* |
| G | Generaal | *Kan elk stuk slaan.* |
| Q | Keizerin | *Kan naar de Tuin bewegen.* |
| S | Strateeg | *Kan het karakter van een stuk bekijken.* |
| J | Jager | *Kan elke Olifant en Panda slaan.* |
| W | Leerling | *Kan het karakter van een geslagen stuk overnemen (behalve de Keizer en de Keizerin).* |
| I | Alchemist | *Als de Alchemist geslagen wordt, wordt ook het aanvallende stuk verwijderd.* |
| B | Boer | *Doet niets speciaals.* |