

# ETTANA

## Die Webstühle von Kanchi

Hold Different. Think Different.

### ÜBER DAS SPIEL

Die Geschichte der Indischen Handwebstühle reichen mehrere Jahrhunderte zurück. Die Tradition der Handweberei ist ein Teil des kulturellen Ethos des Landes. Ein Stück Stoff mit seinem Design kann die Bedeutung, den Zweck, die Kultur der Epoche und sogar die Lebensweise der Menschen beschreiben. Handwebstühle wurden so zu einem wertvollen Teil des Generationenerbes und sind ein Beispiel für den Reichtum und die Vielfalt eines Landes und die Kunstfertigkeit der Weber. Innovative Weber verleihen dem Stoff eine ansprechende Dynamik durch eine geschickte Mischung aus Mythen, Glauben, Symbolen und Bildern. Der Reiz des Handwebstuhls liegt in der Einführung innovativer Designs, die nicht einfach nachgeahmt werden können. Diese reiche Tradition der Handweberei wird in Kanchi, einer bedeutenden Tempelstadt in Südindien, immer noch gepflegt. Stoffe waren Teil des Handels der indischen Weber, für den sie im Gegenzug "Annas" oder Waren zurückbekamen. In diesem Spiel geht es darum, wie die Weber (Spieler) mit schnellem Denken Aktionen strategisch planen, um fertige Designs zu erstellen und als erster 8 "Annas" (Siegespunkte) zu erzielen.

### SPIELBESTANDTEILE

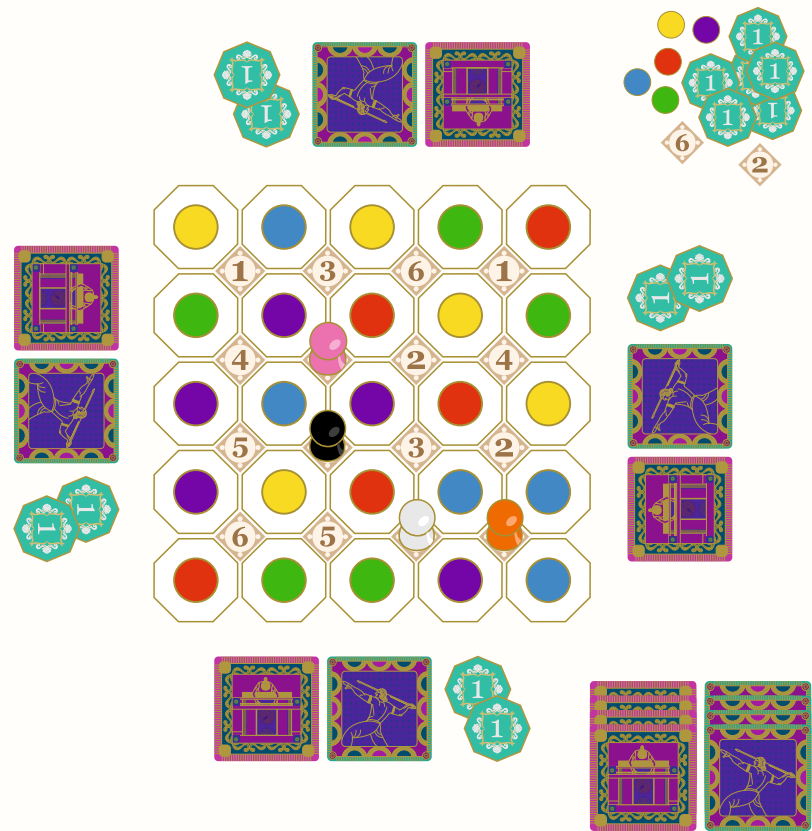
 Spielbrett	1x	 5 farbige Garne: rot, violett, gelb, blau und grün	30x	 Spielfiguren	4x	 Spieltoken mit dem Wert 1	48x
 Zahlenplättchen 1 bis 6	18x	 Würfel	2x	 12 Arten von Aktionskarten	36x	 Designkarten	36x

### SPIELHINTERGRUND

Sie sind ein Handweber, der das Ziel hat, verschiedene und einzigartige Designs auf dem Spielbrett gemäß den auf den Designkarten abgebildeten Mustern zu vervollständigen. Jede Designkarte hat vordefinierte Siegespunkte, die man gewinnen kann. Es gibt mehrere Spieler, die gleichzeitig gegeneinander antreten, um einzigartige Designs zu erstellen. Planen Sie sorgfältig, führen Sie verschiedene Aktionen zum richtigen Zeitpunkt und in der richtigen Reihenfolge durch. Seien Sie der erste Spieler, der durch effiziente und rechtzeitige Aktionen 8 "Annas" oder Siegespunkte erzielt, um Ettana - Die Webstühle von Kanchi - zu gewinnen.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legen Sie 5 Garne (einen von jeder Farbe) neben dem Spielbrett aus. Die restlichen 25 Garne werden zufällig in die Mitte jedes Achtecks gelegt.
2. Legen Sie 2 Zahlenplättchen (unterschiedliche Zahlen) neben dem Spielbrett aus. Die restlichen 16 Zahlenplättchen werden zufällig auf jedes Feld zwischen den Achtecken gelegt.
3. Mischen Sie die Designkarten und legen Sie sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
4. Mischen Sie die Aktionskarten und legen Sie sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
5. Legen Sie die Spieltoken neben das Spielbrett.
6. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur seiner Wahl.
7. Jeder Spieler würfelt mit dem Zahlenwürfel. Basierend auf der gewürfelten Zahl legt der Spieler seine Spielfigur auf ein entsprechendes Zahlenplättchen. Falls alle Zahlenplättchen bereits von anderen anderen Spielfiguren belegt sind, würfelt der Spieler erneut.
8. Das Spiel beginnt mit dem Spieler, der die höchste Zahl auf dem Würfel gewürfelt hat. Bei Gleichstand würfeln sie erneut.
9. Beginnend mit dem Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat, erhalten alle Spieler eine Designkarte, eine Aktionskarte und 2 Spieltoken.



## WENN SIE AN DER REIHE SIND

### (1) Beide Würfel zusammen werfen

### (2) Sammeln

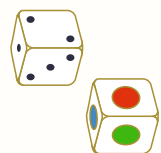
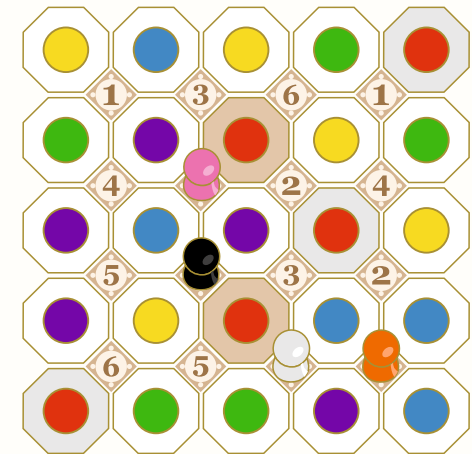
Überprüfen Sie die Anzahl der Garne, die mit der Farbe auf dem Würfel neben der Spielfigur eines jeden Spielers übereinstimmen. Dementsprechend erhält jeder Spieler ein Spieltoken pro passendem Garn. Hinweis: Wenn schwarz gewürfelt wird, erhält der Spieler, der gewürfelt hat, eine Aktionskarte. Andere Spieler erhalten nichts. Wenn z.B. ein Spieler rot gewürfelt hat, dann erhält der Spieler mit:

- der pinken Spielfigur 1 Spieltoken
- Ÿ der schwarzen Spielfigur 1 Spieltoken
- Ÿ der weissen Spielfigur 1 Spieltoken
- Ÿ der orangen Spielfigur keinen Spieltoken

*In der seltenen Situation, dass in der Bank nicht genügend Spieltoken für alle Spieler vorhanden sind, erhält kein Spieler einen Spieltoken.*

### (3) Aktion

Während einer Spielrunde kann der Spieler eine oder mehrere der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Einen Zug und einen kostenloses Tausch. Ein Zug muss während der Spielrunde ausgeführt werden und ein kostenloser Tausch ist dann optimal, wenn er unmittelbar nach dem Zug gespielt wird, (siehe 3.1 und 3.2).



Die folgenden Aktionen sind optional

- Zahlen Sie 2 Spieltoken, um eine Aktionskarte vom Stapel zu erhalten
- Zahlen Sie 3 Spieltoken, um die Positionen von zwei beliebigen Garne zu tauschen
- Zahlen Sie 3 Spieltoken, um eine Designkarte vom Stapel zu erhalten
- Spielen Sie eine oder mehrere Aktionskarten auf der Hand aus. Wenn eine Aktionskarte gespielt wird, wird sie abgelegt. Wenn sich keine Aktionskarten mehr im Stapel befinden, werden die abgelegten Aktionskarten neu gemischt und wieder als Stapel zurückgelegt.
- Decken Sie die fertigen Designs auf und gewinnen Sie Siegpunkte.

Eine Designkarte austauschen - Diese Option kann nur gespielt werden, wenn der Spieler nach dem Würfeln noch keine Aktion durchgeführt hat.

- Der Spieler kann eine in seinem Besitz befindende Designkarte mit einer aus dem Stapel austauschen.
- Legen Sie die Designkarte an das untere Ende des Designkartenstapels zurück und ziehen die oberste Karte des Stapels.
- Die Spielrunde endet mit dem Austausch einer Designkarte. Danach darf der Spieler keine weiteren Aktionen durchführen.

Hinweis: Beim Tausch einer Designkarte bleibt die Spielfigur des Spielers an der aktuellen Position (Quadrat) stehen.

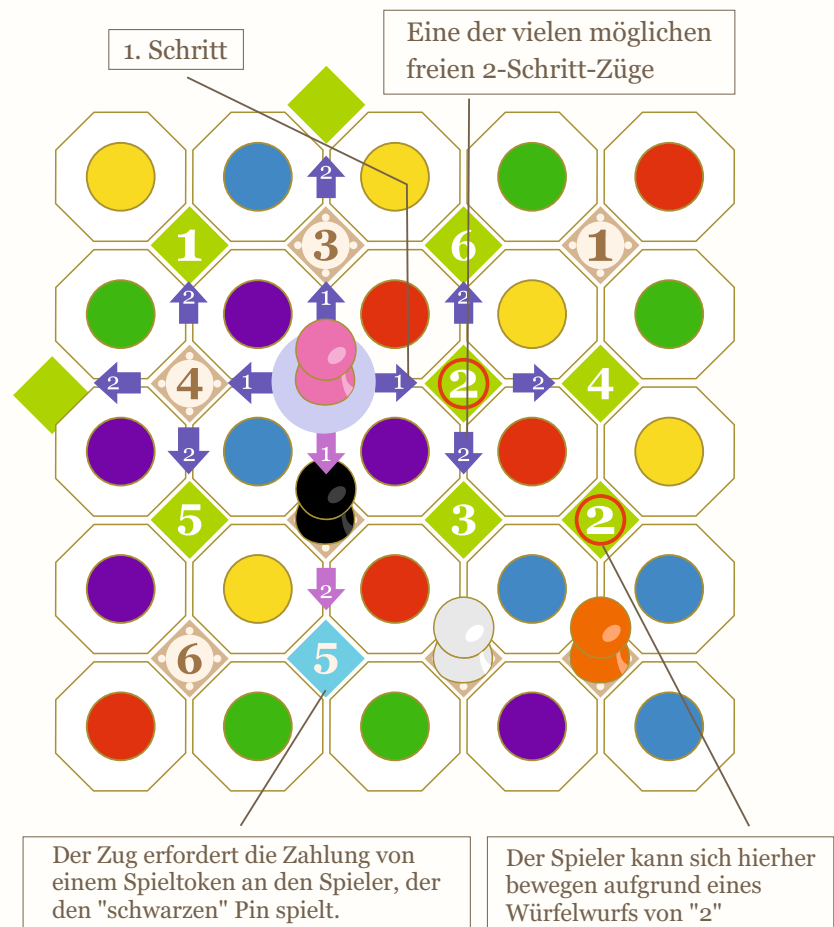
### (3.1) Bewegen

Regeln für das Bewegen von Spielfiguren

- Ein Bewegung ist erlaubt und muss während der Spielrunde eines Spielers ausgeführt werden.
- Die Spielfigur des Spielers darf während einer Runde nicht liegen bleiben.
- Der Spieler muss sich so viele Schritte bewegen, wie die gewürfelte Zahl angibt. Ein Schritt wird gezählt, wenn er sich von einem Feld zu einem benachbarten Feld bewegt.
- Während eine Spielrunde darf bei einem Schritt, die Spielfigur des Spielers nicht mehr als einmal über dasselbe Feld bewegt werden und auch nicht über die aktuelle Position (Feld).
- Zum Schluss kann eine Spielfigur nicht auf ein Feld bewegt werden, das bereits von einer anderen Spielfigur belegt ist.
- Um die Spielfigur über die Spielfigur eines anderen Spielers zu bewegen, muss der Spieler dem/den betreffenden Spieler(n) einen Spieltoken bezahlen. Der Spieler kann sich jedoch dafür entscheiden, nicht über die Spielfigur eines anderen Spielers zu ziehen.

Alternative Optionen für einen Zug

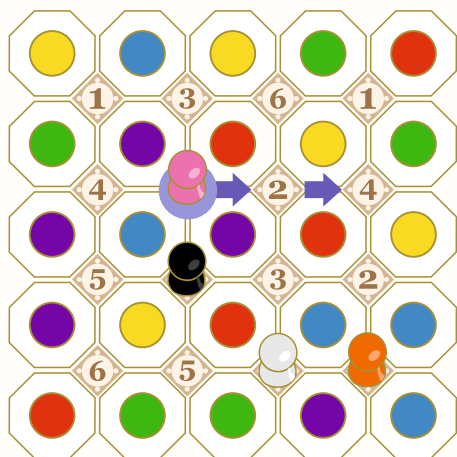
- Bewegen Sie sich auf ein unbesetztes Feld, das die gleiche Zahl wie der gewürfelte Wert hat.
- Bewegen Sie sich mit einer Aktionskarte "Bewegen" auf ein beliebiges unbesetztes Feld.



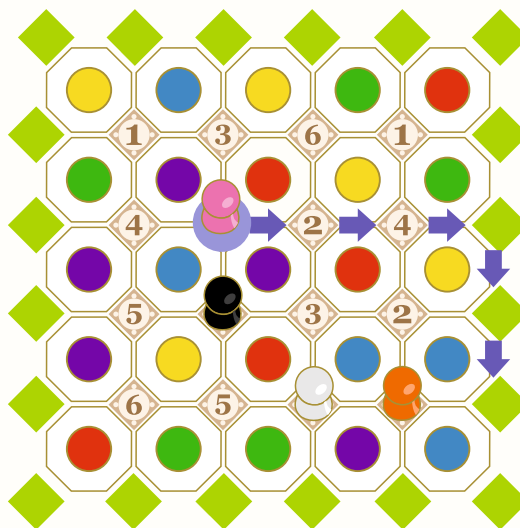
Im obigen Beispiel kann bei einem Würfelwurf von 2 ein 2-Schritt-Zug oder ein Zug auf ein unbesetztes Feld mit der Nummer 2 ausgeführt werden.

- Die hervorgehobenen Quadrate sind alle möglichen Züge für den Spieler.
- Rote Kreise kennzeichnen quadratische Felder mit der Nummer 2, auf die der Spieler sich bewegen kann.
- Violette Pfeile zeigen die Schrittzahl an
- Pinke Pfeile zeigen an, dass der Zug die Bezahlung eines Gegners verlangt.

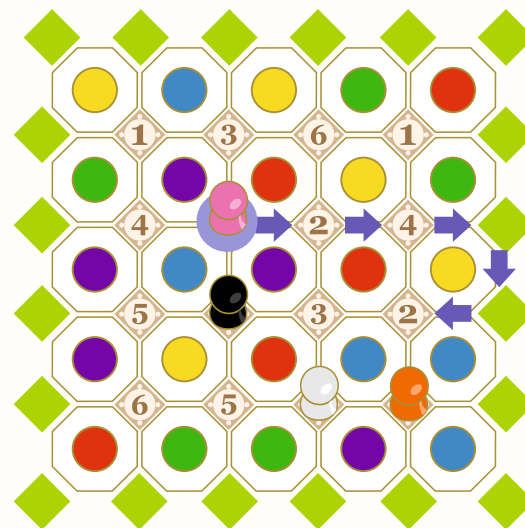




Der Spieler macht einen 2-Schritt-Zug, wie durch die Pfeile markiert wird.



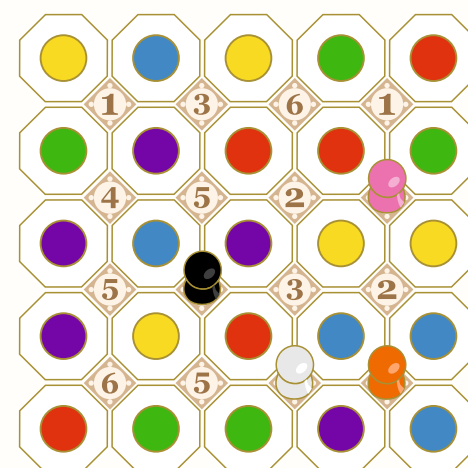
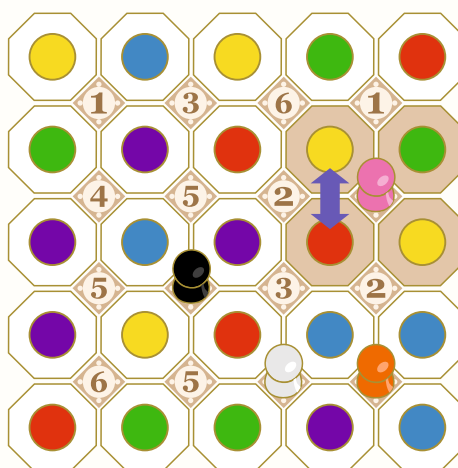
In ähnlicher Weise kann eine 5-Schritt-Zug durchgeführt werden, wie durch die obigen Pfeile markiert.



Alle hervorgehobenen Quadrate sind auch die Punkte, zu denen ein Spieler einen Schritt machen, ziehen oder die Spielfigur platzieren kann.

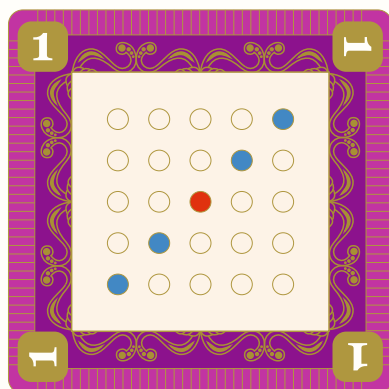
### (3.2) Kostenloser Tausch

- Nach dem Zug kann der Spieler einen kostenlosen Tausch von zwei beliebigen Garnen durchführen, die an die neue Position des Spielers auf dem Spielbrett angrenzen.
- Ein kostenloser Tausch ist nur erlaubt, wenn es die nächste Aktion nach dem Verschieben der Spielfigur ist.
- Die Durchführung eines kostenlosen Tausches ist allerdings optional



### (3.3) Ein Design einfordern

Der Spieler hat untenstehende Designkarte.

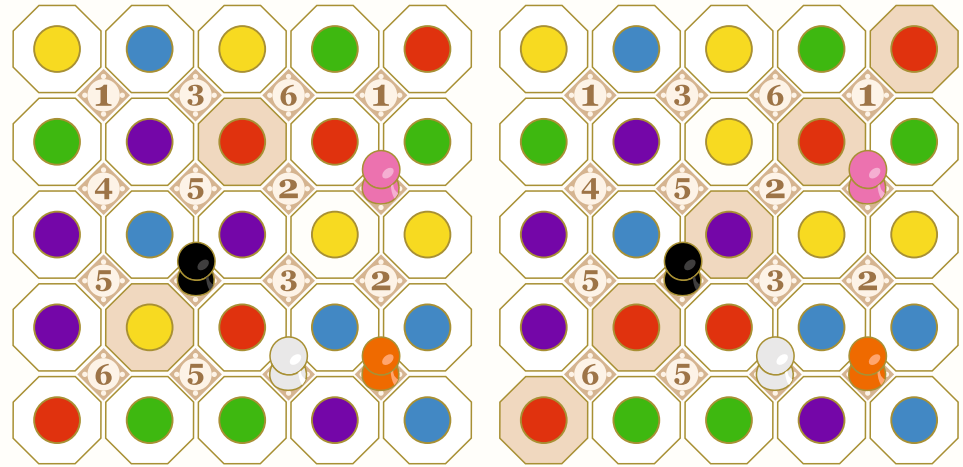


Diese Designkarte ist einen Siegespunkt wert.

Verstehen der Designkarte - Das Muster sollte aus 5 Garnen entlang der diagonalen Richtung bestehen, wobei das mittlere Garn aus einer Farbe besteht, die anderen 4 Garne auf beiden Seiten der Mitte sind aus einer zweiten Farbe. Das Muster kann sich an einer beliebiger Stelle auf der Karte befinden und mit jeder Farbkombination beansprucht werden, sofern die Musterlogik übereinstimmt.

In diesem Beispiel zahlt der Spieler 3 Spieltoken an die Bank und tauscht die Garne in den markierten Achtecken aus. Der Spieler erklärt dann, dass das Design fertiggestellt ist. Wenn ein Spieler ein Design einfordert, müssen die anderen Spieler die Beanspruchung bestätigen. Nach der Bestätigung behält der Spieler das eingeforderte Design offen vor sich liegen und erhält dafür einen/mehrere Siegespunkt(e).

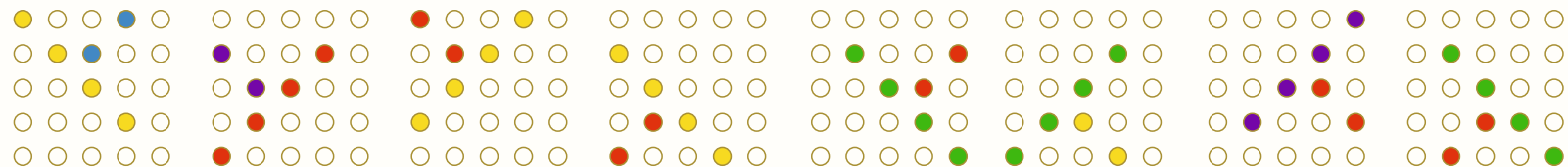
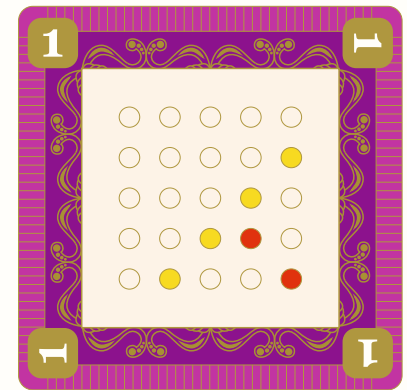
Hinweis: Denken Sie daran, alle Möglichkeiten zu prüfen, indem Sie die Designkarte drehen, um verschiedene Winkel und unterschiedliche Farbkombinationen zu entdecken.



### (3.4) Designkarte erklärt

Dieses Design kann erreicht werden, wenn der Spieler nach der Musterform eines "T" sucht, aber entlang der diagonalen Richtung. Das Muster sollte zwei beliebige Farben haben - 4 Garne entlang der diagonalen Richtung sollten von einer Farbe sein und die senkrechten 2 Garne von einer anderen Farbe. Es können mehrere mögliche Varianten auf dem Brett entstehen, wenn die Karte im oder gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird.

Hinweis: Der Spieler kann den genannten Siegespunkt nur einmal beanspruchen und zählen, auch wenn zum Zeitpunkt der Inanspruchnahme mehr als ein Muster auf dem Spielbrett vorhanden ist. Eine bereits beanspruchte Designkarte kann nicht erneut für zusätzliche Punkte beansprucht werden.



### NACH DER SPIELRUNDE

Der nächste Spieler würfelt, nachdem die Aktionen des einen Spielers abgeschlossen sind. Die Runde wird dann im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

### SPIELENDE

Der erste Spieler, der insgesamt 8 "Annas" ( Siegespunkte) gesammelt hat, wird zum Sieger erklärt und das Spiel ist zu Ende.

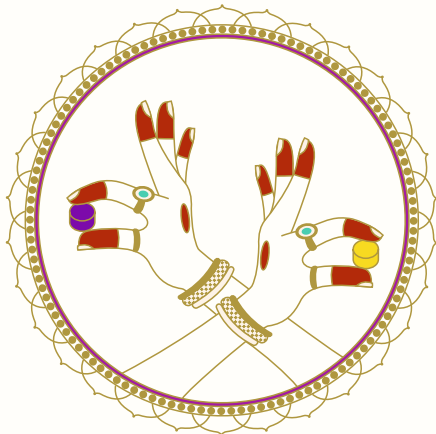
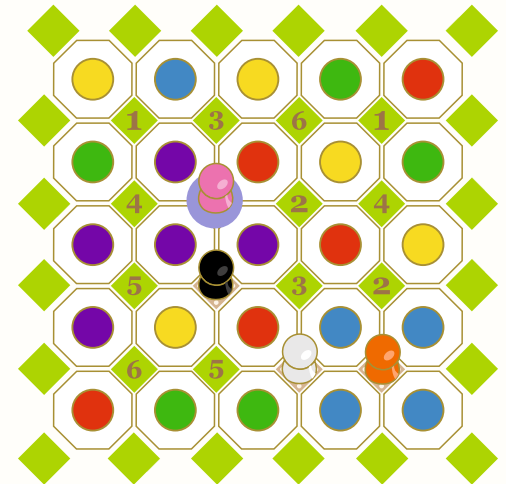
## AKTIONSKARTENBESCHREIBUNGEN



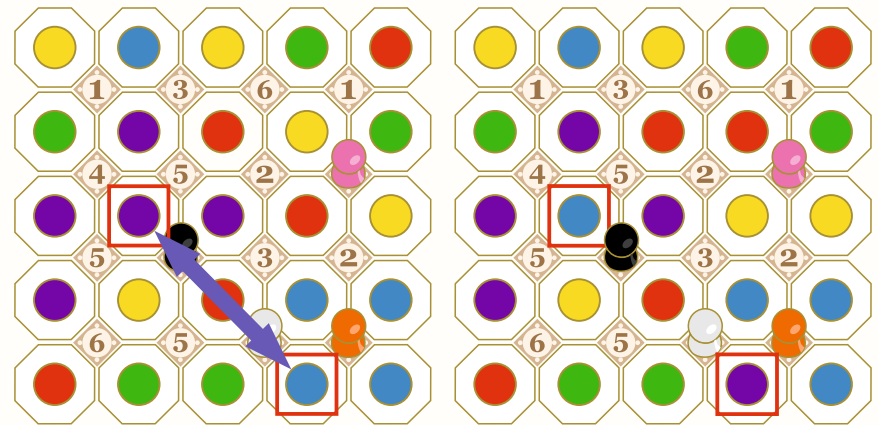
**Bewegen:** Diese Aktionskarte kann nur verwendet werden, wenn der Spieler während seiner Spielrunde noch keine Bewegungsaktion durchgeführt hat. Sie ersetzt den Zug basierend auf der gewürfelten Augenzahl.

Ein Spieler darf seine Spielfigur auf ein beliebiges unbesetztes Feld verschieben. (Ein unbesetztes Feld ist ein Feld, auf dem nicht bereits eine Spielfigur eines anderen Spielers steht)

Z.B. der Spieler, der die pinke Spielfigur spielt, entscheidet sich, die Karte "Bewegen" zu spielen, dann darf die Spielfigur auf alle möglichen Felder, die markiert sind, bewegt werden.

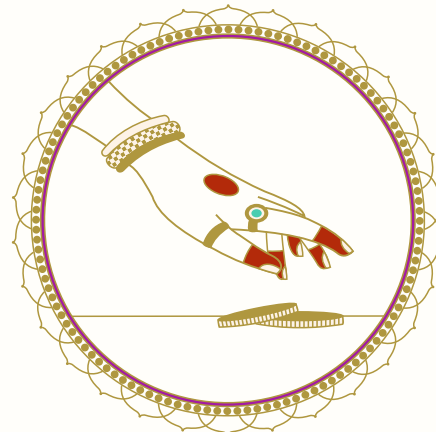


**Tausch:** Der Spieler darf zwei beliebige Garne auf dem Spielbrett tauschen.



**Aktionskarte stehlen:** Wählen Sie einen Gegner und stehlen Sie eine Aktionskarte aus seiner Hand

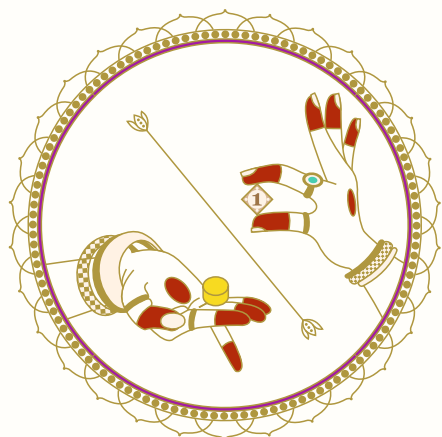
Hinweis:  
Eine offen gehaltene Siegespunktekarte kann nicht gestohlen werden.



**Spieltoken stehlen:** Wählen Sie einen Gegner und stehlen Sie maximal 2 Spieltoken.



**Ersetzen:** Der Spieler darf entweder eines der Garne auf dem Spielbrett durch eines der 5 Garne von der Bank ersetzen (oder) ein Zahlenplättchen, das nicht besetzt ist, durch eines der beiden Zahlenplättchen, die in der Bank liegen.

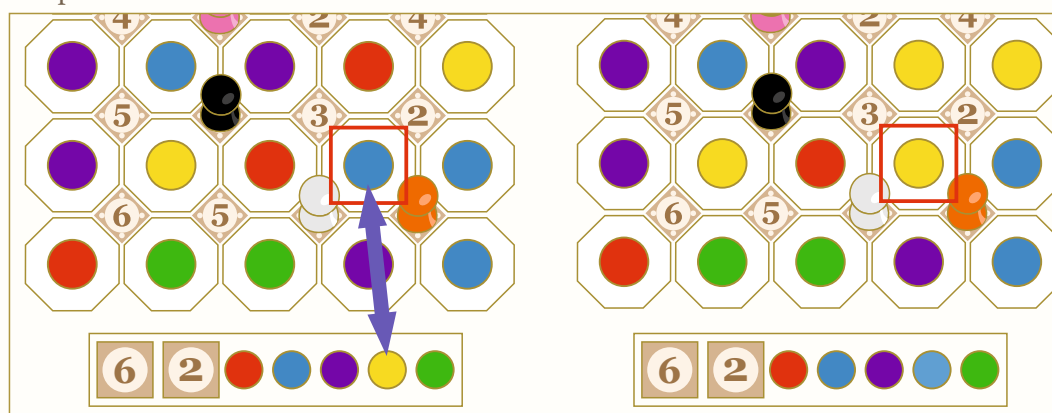


Hinweis: Es kann entweder ein Garn- oder ein Zahlenplättchen ersetzt werden, aber nicht beides.

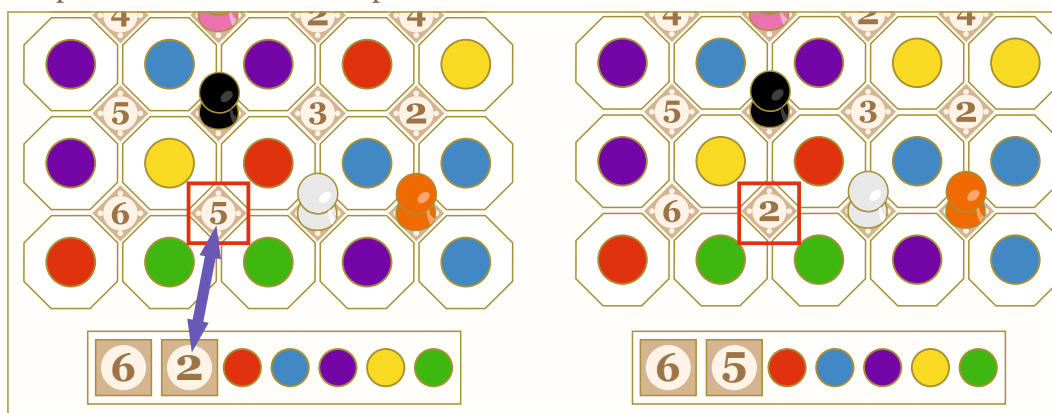
**Ansagen:** Der Spieler kann die Farbe des Farbwürfels, der gewürfelt werden soll, vor seinem Zug ansagen. Nur der Zahlenwürfel wird vom Spieler gewürfelt, wenn die „Ansagen“ Karte gespielt wird.



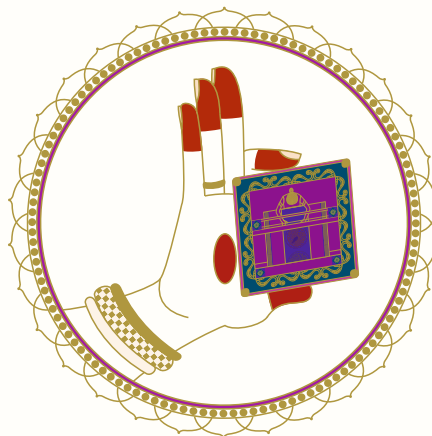
Beispiel: Ersetzen eines Fadens



Beispiel: Ersetzen eines Zahlenplättchen

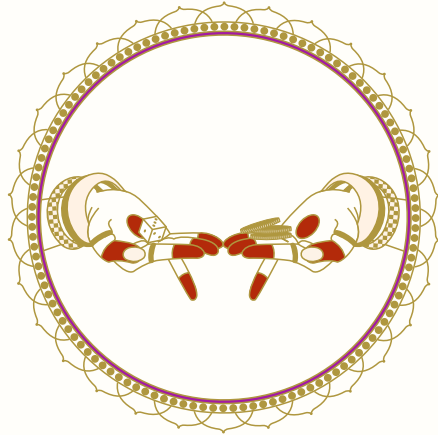


**Designkarte erhalten:** Der Spieler erhält eine Designkarte vom Stapel.



**Kassieren sie 3 Spieltoken:** Der Spieler erhält 3 Spieltoken von der Bank.

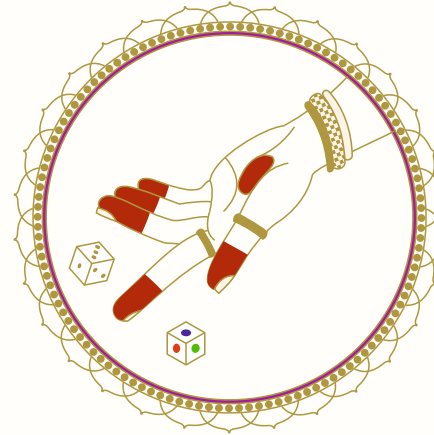




### Spieltoken gewinnen:

Der Spieler bestimmt eine Zahl zwischen 1 und 6 und wirft dann den Zahlenwürfel. Wenn die gewürfelte Zahl gleich oder höher ist als die angesagte Zahl, dann erhält der Spieler die angesagte Anzahl an Spieltoken.

Wenn die gewürfelte Zahl niedriger ist als die angesagte Zahl, erhält der Spieler keinen Spieltoken.

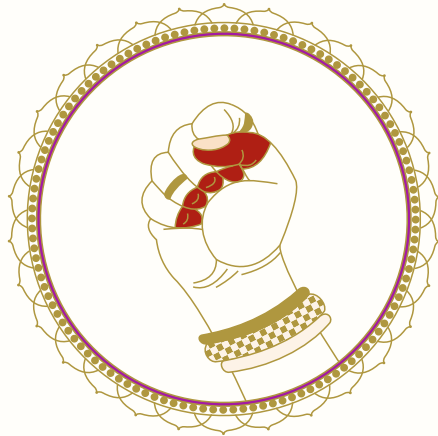


### Nochmals würfeln:

Der Spieler kann beide Würfel erneut würfeln. Diese Karte muss gespielt werden, bevor irgendwelche Aktionen in einer Spielrunde ausgeführt werden.

Hinweis:  
Die Bestimmen-Aktionskarte kann nicht zusammen mit dieser Aktion gespielt werden.

**Steuern:** Alle anderen Spieler, die Spieltoken haben, zahlen der Bank 1 Spieltoken.



### Siegespunkte:

Der Spieler erhält 1 Siegespunkt.

Diese Karte muss sofort aufgedeckt werden. Der Spieler behält die Siegespunktkarte offen vor sich.



## Impressum



Spieldesign:  
Illustrationen und Grafiken:  
Korrekturlesen:  
Testspieler:

Madhu Sundar  
Darshini Sundar  
Aravind Vasudevan  
Amrutha, Aravind, Avyukt, Vivan, Sahana, Thanneer Malai, Deepa, Prabhu, Lekshmi, Diya, Ilankathir, Ilamugil und viele andere Freunde.  
Unsere Familien R. Mani, Rajaganesh, Stephanie, Varun, Vishrutha und Vlada.  
Simon Blum

Besonderer Dank geht an:

Deutscheübersetzung der Spielregeln:

*Alle Rechte vorbehalten. Der Nachdruck oder die Veröffentlichung der Spielregeln, der Spielkomponenten und der Abbildungen ist ohne vorherige Genehmigung verboten.*

Copyright ©2020 Mad4Fun Games  
RR Nagar, Bangalore - 560098



Mad4Fun Games

[www.mad4fungames.com](http://www.mad4fungames.com)