

Frank Crittin  
Grégoire Lorgey  
Sébastien Pauchon

# WANGDO 왕도

2-4 Spieler/-innen  
30 Minuten  
Ab 8 Jahren


Vor sehr langer Zeit, als es noch keine Menschen gab, gab es vier Bären-Clans, die dem König dabei halfen, sein Reich im Nordosten Asiens zu regieren. Schließlich kam die Zeit, dass sich der alte König entscheiden musste, wem er seinen Thron vererben wollte. Die Clans schickten ihre Prinzen in die Welt hinaus, um alle wichtigen Fähigkeiten zu erwerben, die der nächste König brauchen würde. Sie reisten von Stadt zu Stadt, errichteten heilige Bärenstatuen und erwarben im Gegenzug dafür Wissen über Religion, Erziehung, Kriegskunst und Handel. Eine neue Reise beginnt. Wer wird als Nächstes auf dem Thron sitzen?

## Inhalt und Vorbereitung

**1** Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches.

- Bei 4 Spielern werden alle Teile verwendet.
- Bei 2 oder 3 Spielern wird Teil **P** weggelassen.

**2** Jeder Spieler erhält eines der **4 Spielertableaus**.

- Bei 2 Spielern werden sie auf die Seite mit den  gelegt (untere linke Ecke).

**3** Mischt die **40 Wissens-Chips** verdeckt und legt je einen auf die Dorffelder des Spielbretts. Danach dreht ihr sie mit dem Bild nach oben.

- Bei 2 oder 3 Spielern werden vor Beginn **8 Chips** aus dem Spiel aussortiert: einen von jeder Sorte, mit und ohne Drachensiegel.



Diese 8 Chips müssen bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern aussortiert werden.

**4** Verteilt die **84 Bärenstatuen**:

- Stellt 1 Statue der passenden Farbe auf den ersten Altar jedes Tempels.
- Werft alle anderen Statuen in den **Beutel**.
- Dann zieht blind 4 Statuen und tauscht sie gegen 4 Chips, die einen Bären zeigen. Nehmt die Chips aus dem Spiel.
- Jeder Spieler zieht blind 3 Statuen und stellt sie neben sein persönliches Spielertableau.



**5** Mischt die **16 Siegel-Karten** und legt sie mit der Rückseite nach oben neben das Spielbrett.

**6** Wählt den Spieler aus, der beginnen soll. Dieser erhält den **Startspielmarker mit dem Goldenen Bären**.



Das Spiel kann beginnen!

## ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler, der **sein Tableau voll hat**, hat das Spiel gewonnen. Das heißt, er muss 2 Chips jeder Sorte eingesammelt haben (3 Chips bei 2 Spielern).

Wenn mehrere Spieler in derselben Runde dieses Ziel erreichen, gewinnt derjenige Spieler mit den meisten Drachen-Siegeln.



## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft beginnend mit dem ersten Spieler im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, kannst du eine der folgenden zwei Aktionen ausführen:

**NEUE STATUEN ERWERBEN** oder **EINEN WISSENS-CHIP ERGATTERN**. Zusätzlich kannst du so viele Siegel-Karten einsetzen, wie du willst.

### NEUE STATUEN ERWERBEN

Um neue Statuen zu erhalten, kannst du:

- 2 Statuen deiner Wahl aus dem Tempel nehmen **oder**
- 3 Statuen blind aus dem Beutel ziehen.

**Beachte:** Wenn du am Ende deines Zuges mehr als 10 Statuen in deinem Vorrat hast, darfst du 10 behalten und musst die restlichen zurück in den Beutel tun.



### EINEN WISSENS-CHIP ERGATTERN

Um einen Wissens-Chip von einem Dorf zu erwerben, musst du eine Bärenstatue errichten. Nimm eine Statue aus deinem Vorrat, stell sie auf das Dorffeld und nimm den Chip. Dann leg den Chip auf das vorgesehene Feld auf deinem Spielertableau. Dabei sind zwei Regeln zu beachten:

Du darfst **keine** Statue **direkt neben** (= verbunden durch einen Weg) einer anderen in **derselben Farbe** errichten.

Die Statue, die du errichtest, muss sich neben (= verbunden durch einen Weg) **mindestens** einer anderen Statue befinden.



*In diesem Beispiel darf die orangefarbene Statue nur auf dem orange umrandeten Feld aufgestellt werden.*

*Sie darf nicht auf dem oberen Feld errichtet werden, weil sie sich dann neben einer anderen orangefarbenen Statue befinden würde.*

*Sie darf auch nicht auf dem unteren Feld aufgestellt werden, da sie sich dann nicht neben einer anderen Statue befinden würde.*

## ABGABEN

Nachdem du eine Statue aufgestellt hast, musst du dafür Abgaben leisten. Die Höhe wird durch **alle angrenzenden** Statuen bestimmt. Du zahlst mit Statuen in der entsprechenden Anzahl und Farbe an die zugehörigen Tempel.



*In diesem Beispiel musst du, nachdem du die orangefarbene Statue errichtet hast, 1 schwarze und 1 blaue Statue aus deinem Vorrat bezahlen. Stell sie auf das erste freie Altarfeld von links im entsprechenden Tempel.*

## SONDERFALL

Wenn du eine Statue auf den letzten Altar eines Tempels stellst, erfolgt ein Ritual:

- 1) Alle Statuen dieses Tempels müssen in den Beutel zurückgelegt werden. Der abgebildete Beutel erinnert daran.
- 2) Dann nimmt der Spieler, der am Zug ist, eine Statue von irgendeinem **anderen** Tempel und fügt sie seinem Vorrat zu. Die abgebildete Statue erinnert daran.



### Beachte:

- Während eines einzigen Zuges kann es zu mehr als einem Ritual kommen.
- Manchmal kann es sein, dass du ein Ritual ausführen musst, bevor du weitere Statuen im selben Tempel platzieren kannst.

## WISSENS-CHIPS

Immer wenn du eine Statue errichtest, erhältst du einen Wissens-Chip.

- Leg ihn auf das entsprechende Feld auf deinem Tableau.
- Du kannst **niemals** mehr Chips einer Sorte nehmen als auf deinem Tableau vorgesehen sind.
- Wenn du eine **Reihe** voll hast, zieh die oberste Siegel-Karte vom Stapel.

Die abgebildete Siegel-Karte auf deinem Tableau erinnert daran.




## SIEGEL-KARTEN

Die Karten verleihen dir besondere Fähigkeiten, die dir auf deiner Reise von Nutzen sein werden. Es gibt zwei Sorten von ihnen.

A) Die eine verwendest du während einer regulären Aktion; sie hilft dir dabei, die Regeln ein bisschen zu verändern.



B) Die andere ermöglicht dir eine **zusätzliche** Aktion. Diese Karten sind mit einem Symbol  markiert, das dich daran erinnert, dass diese Aktion wirklich zusätzlich ist.



- Du kannst bis zu 4 Karten besitzen (wenn du alle Reihen auf deinem Tableau voll hast und keine der Karten ausspielst).
- Du kannst mehrere Karten während eines einzigen Zuges spielen und/oder kombinieren.
- Du darfst eine Karte **nicht** in dem Zug einsetzen, in dem du sie bekommen hast.
- Wenn du eine Karte spielst, leg sie ab.

## SPIELENDE

Wenn ein Spieler seine vierte Reihe voll hat, ist das Spiel beendet. Die Runde wird aber noch bis zum letzten Spieler fertiggespielt. Dadurch haben am Ende alle Spieler die gleiche Anzahl an Zügen gespielt.

## SIEG



Wenn ein einziger Spieler sein Tableau voll hat, ist er der **Sieger** und der nächste König. Wenn mehrere Spieler ihre Tableaus in der letzten Runde füllen können, müssen sie die Anzahl ihrer Drachensiegel vergleichen.

Die Spieler rechnen alle ihre Drachensiegel zusammen:



- auf ihren Chips
- auf der Rückseite ihrer nicht eingesetzten Siegel-Karten
- auf der bzw. den Siegel-Karte(n) mit 3 Drachensiegeln

Der Spieler mit den meisten Drachensiegeln gewinnt! Bei einem Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg (und den Thron).



*In diesem Beispiel hat der Spieler insgesamt 9 Drachensiegel.*





**FRANK CRITTIN**

**SÉBASTIEN PAUCHON GRÉGOIRE LARGEY**

Frank hat einen Doktor in Mathematik, ist aber eher der intuitive Typ als ein kühler Rechner. Er wurde in dem Jahr geboren, als „Conquest“ herauskam.

Sébastien ist nachts Spieldesigner. Tagsüber spielt er Billard, hält ein Nickerchen oder führt seine Firma GameWorks.

Greg ist als Ingenieur eher Generalist als Spezialist. Er arbeitet in einem Innovationszentrum. Er wurde geboren in dem Jahr, als „Vier gewinnt“ veröffentlicht wurde.



Jakub wurde 1981 in Polen geboren. Er ist Illustrator, Comiczeichner und Konzeptkünstler. Er ist Autor der Comics „Doktor Bryan“ und „Ester Klemens“ sowie des Kunstbandes „ELEMENT CHAOSU“. Regelmäßig publiziert er Comics in polnischen Zeitschriften. Er arbeitete für die Videospieleentwickler CD Projekt RED und Flying Wild Hog und schuf Stills für animierte Zwischensequenzen der Spiele „The Witcher 2: Assassins of Kings“ und „Shadow Warrior“. Vor kurzem hat er in Frankreich und Polen die Fantasy-Comics „City of the dogs“ veröffentlicht und in den USA bei BOOM!Studio „Namesake“ und „Judas“.

*Die Arbeit an Wangdo war für mich wie eine Reise in meine Kindheit, als ich mit meinem Bruder und meinen Cousins Brettspiele spielte. Ich hatte riesigen Spaß bei der Arbeit an allen Elementen des Spiels. Mein Ziel war es, ein kleines Universum zu schaffen, das die Spieler in ein fantastisches Reich entführt.*

**JAKUB REBELKA**



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

## IMPRESSUM

**Spiele designer:** Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon

**Grafik:** Jakub Rebelka

**Producer:** Kevin Kichan Kim

**Art Direction:** Vincent Dutrait

**Grafikdesign:** Vincent Dutrait & Agsty Lim

*(Besonderer Dank an Sébastien für seine Hilfe bei der Anleitung!)*

**3-D-Gestaltung der Bärenstatuen:** Dominique Breton (3dzeplate.com)

**Grégoire:** Die Geburtsstunde von Wangdo war wahrscheinlich der Moment, als Frank mir vom Vier-Farben-Satz erzählte (ich bin eigentlich farbenblind).

**Frank:** Für alle, die es nicht wissen: Er besagt, dass vier Farben ausreichen, eine beliebige Landkarte so einzufärben, dass keine zwei angrenzenden Länder die gleiche Farbe haben.

**Grégoire:** Richtig, wir haben auch mit angrenzenden Feldern angefangen, sind aber bald zu einem Straßennetz übergegangen ...

**Frank:** Daher rührte das erste Food-Truck-Thema. Bei der ersten Version standen vier schwankende Märkte im Mittelpunkt, mit ihren Höhen und Tiefen.

**Seb:** Ja, ich erinnere mich an ein Spiel über Essen mit komplizierten Preisen! Zumindest war es so, als du mich zum ersten Mal spielen ließest.

**Grégoire:** Ein paar Wochen später – ein erster Abend bei Seb, dann ein Wochenende bei mir zu Hause – beschlossen wir, das Spiel gemeinsam fertig zu machen.

**Frank:** Fertig – das ist nicht ganz richtig! Du solltest lieber sagen, dass wir uns entschieden, das Spiel völlig umzustoßen, neu zu machen, umzustoßen, neu zu machen, wieder umzustoßen usw. Die Arbeit mit einem Schweizer ist kompliziert genug, aber gleich drei ...

**Seb:** Es stimmt, wir haben eine ganze Reihe von Schleifen durchlaufen, bevor wir das Spiel auf die letzte Version reduziert haben, aus der Wangdo geworden ist.

*Vielen Dank an Kevin, Jakub and Vincent für ihre tolle Arbeit am finalen Konzept und Design!*



Wenn ihr Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel habt, wendet euch bitte an:  
[info@spielefaible.de](mailto:info@spielefaible.de)  
[www.spielefaible.de](http://www.spielefaible.de)



© 2018 Mandoo Games