

TAI CHI TIGER

Turnier im Tausendmorgenwald

Für 2 bis 5 Personen ab 10 Jahre

Spürt das Chi, zückt die Karten! Im ersten Licht des Neujahrstages, tief im tausendjährigen Morgenwald, treffen sich die ehrwürdigen Tiger zum gegenseitigen Kräfteressen. Im Rhythmus des Chi beweist ihr euch im Turnier: Wer sich die eigenen Karten merkt, zum richtigen Zeitpunkt ausspielt und clever kombiniert, hat gute Chancen auf die meisten Punkte. Die Entscheidung des ewigen Wettstreits liegt in euren Händen – wer wird die Lichtung als „Dashi Jinlong“ verlassen? (‘Großmeister‘ in Goldener Drache)

Inhalt

Insgesamt 160 Karten:



15 Tigerkarten
(fünf Teams in unterschiedlichen Farben, je drei Tigerkarten pro Team)



30 blaue Kombokarten
(zehn unterschiedliche Kombotypen, je drei Mal)



9 Räucherstäbchen-Rundenkarten



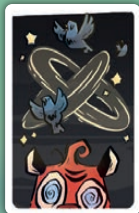
25 rote Ausgerutscht-Karten
(-3 Punkte)



25 gelbe Energiekarten
(0 Punkte)



40 grüne Tatzenkarten
(+2 Punkte)



15 schwarz-graue Voll-Verwirrt-Karten



1 Pssst-Karte

SpieLvorbereitung



Legt die roten Ausgerutscht-Karten, gelben Energiekarten und grünen Tatzekarten in drei allgemeinen Stapeln offen (mit der Vorderseite nach oben zeigend) am Spielfeldrand aus. Legt die Pssst-Karte daneben bereit.



Mischt die neun Rundenkarten und legt sie in einem verdeckten Stapel (Rückseite nach oben zeigend) in die Tischmitte.

Legt die schwarzgrauen Voll-Verwirrt-Karten und die blauen Kombokarten in zwei Stapeln separat bereit.



Jede Person nimmt sich ein Team aus drei Tigern gleicher Farbe und legt sie „aktiv“ (mit ihrer bunten Vorderseite nach oben zeigend) vor sich aus.

Stellt nun euren persönlichen Nachziehstapel zusammen:

1. Jeder nimmt **drei schwarzgraue Karten, eine rote Karte, eine gelbe Karte und eine grüne Karte** (übrig gebliebene schwarzgraue Karten werden nicht weiter benötigt und in die Schachtel zurückgelegt).
2. Mischt verdeckt die 30 blauen Kombokarten. Jeder zieht hiervon sechs Karten, schaut sie an und entscheidet, welche vier behalten werden sollen. Die übrigen zwei Kombokarten werden nicht weiter benötigt und zusammen mit allen anderen übrig gebliebenen Kombokarten in die Schachtel zurückgelegt.
3. Jeder nimmt sich zusätzliche rote, gelbe oder grüne Karten entsprechend der Symbole in der linken oberen Ecke auf den eigenen Kombokarten (insgesamt sind das acht weitere Karten).



4. Mischt jetzt den eigenen Nachziehstapel aus achtzehn Karten und legt ihn verdeckt bereit (schräg links über den eigenen Tigern).

Beispielaufbau im Spiel zu dritt



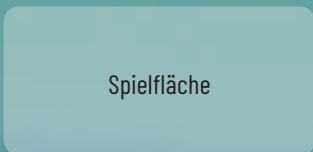
Spielbereich Grün



Spielbereich Gelb



Nachziehstapel



Spielfläche



Ablagestapel



Spielbereich Blau

Spielablauf

Kurzer Überblick: Das Spiel findet über mehrere Runden statt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen. In der ersten Phase merkt man sich einen Teil der eigenen Handkarten. In der zweiten Phase ziehen alle gleichzeitig verdeckte Karten aus ihrem Handkartenstapel – ohne diese vorher ein weiteres Mal anzusehen – und spielen sie offen vor sich aus. Die Rundenkarte zeigt an, wie viele Karten ausgespielt werden. Dann werden die Punkte gezählt. Wer eine Runde verliert, dreht einen seiner Tiger auf die Rückseite. Das Spiel endet, wenn nur noch eine Person mindestens einen aktiven Tiger übrig hat.

LOS GEHT'S!

1. Zieht die obersten **zehn Karten** von eurem Nachziehstapel **ohne sie anzuschauen** und haltet sie **als einen verdeckten Stapel in der Hand**. Weitere Karten aus dem Nachziehstapel werden in dieser Runde nicht benötigt.
2. Dreht die oberste Rundenkarte in der Tischmitte um. Die Rundenkarte zeigt erstens an, wie viele Karten sich alle aus ihren eigenen Handkartenstapeln anschauen werden (z.B. „von 5,6,7 bis zu 8“ Karten).

Und zweitens, wie viele Karten anschließend alle ausspielen müssen (dies steht unten auf dem Topf, z.B. „7“ Karten).

minimale Anzahl
an Karten, die
angesehen werden



maximale Anzahl an
Karten, die angesehen
werden

Anzahl der Karten, die
ausgespielt werden
müssen

Info: Einige Rundenkarten zeigen in ihrer rechten unteren Ecke eine Sonderregel, die nur für diese Runde gilt. Es gibt insgesamt vier Sonderregeln:



Wenn du eine schwarzgraue Karte aufdeckst, verlierst du sofort die Runde und musst einen deiner Tiger auf die Rückseite umdrehen. Deine ausgespielten Karten zählen nicht für die Wertung.



Jede in dieser Runde ausgespielte grüne Karte zählt plus zwei zusätzliche Punkte



Jede in dieser Runde ausgespielte blaue Karte zählt plus zwei Punkte



Jede in dieser Runde ausgespielte gelbe Karte zählt plus zwei Punkte

Eine Spielrunde besteht aus zwei Phasen:

Erste Phase „Handkarten Merken“

Jetzt beginnt eine Person laut für alle langsam von eins an zu zählen („eins, zwei, drei, ...“). **Gleichzeitig** sehen sich alle eine Karte nach der anderen aus dem eigenen Handkartenstapel an. **Dabei muss stets die oberste Karte angesehen werden und diese wird anschließend wieder ganz zuunterst unter den Handkartenstapel geschoben.** Dies machen alle gleichzeitig, Karte für Karte. Das geht so lang, bis

entweder die maximale Anzahl an Karten (die auf der Rundenkarte oben angegeben ist) erreicht ist -

oder eine Person nach dem Erreichen der Mindestanzahl (oder einer späteren Anzahl angesehener Karten) „Stopp!“ ruft. In diesem Fall darf sich niemand eine weitere Karte ansehen und es geht direkt mit Phase 2 (dem Kartenausspielen) weiter.

Ruft jemand „Stopp!“, bekommt diese Person die Pssst-Karte und legt sie vor sich aus. Nur **für die nächste Runde** gilt: Diese Person darf NICHT erneut „Stopp!“ rufen. Nach der nächsten Runde wird die Pssst-Karte in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt (oder gegebenenfalls direkt an die nächste Person weitergegeben, die dann „Stopp!“ gerufen hat).



Zweite Phase „Karten Ausspielen“

Jetzt beginnt erneut eine Person laut für alle langsam von eins an zu zählen („eins, zwei, drei, ...“). **Gleichzeitig** ziehen nun alle **eine verdeckte Karte nach der nächsten** aus ihrem Handkartenstapel und legen sie **offen** vor sich aus (oberhalb der eigenen drei Tiger). Es kann jede der eigenen zehn Karten gezogen werden!

Wer sich in Phase 1 gut gemerkt hat, wo welche Karten im eigenen Handkartenstapel liegen, ist klar im Vorteil!



Zur besseren Orientierung wird dafür der eigene Handkartenstapel verdeckt leicht in der Hand aufgefächert, sodass man an alle zehn Karten gut herankommt. **Man darf sich jedoch vor dem Auspielen die Karte nicht nochmal ansehen!**

Es müssen so lange Karten aufgedeckt werden, bis die angegebene Anzahl auf der Rundenkarte (die Zahl auf dem Topf) erreicht ist.



Wer allerdings eine schwarzgraue Karte aufdeckt, muss den eigenen Zug sofort beenden und darf keine weitere Karte ausspielen. Alle bis hierhin offen ausgespielten Karten zählen für die Wertung.

Punktwertung

Wenn alle ihre Karten ausgespielt haben, werden die restlichen verbliebenen Handkarten verdeckt zurück auf den eigenen Nachziehstapel gelegt. Sie werden in der nächsten Runde verwendet.

Alle zählen nun die Punkte ihrer ausgespielten Karten zusammen:

1. grüne Tatenkarten zählen plus 2 Punkte, rote Ausgerutscht-Karten zählen minus 3 Punkte und gelbe Energiekarten zählen null Punkte.
2. Jetzt kommt es auch auf die blauen Kombokarten an! Habt ihr welche ausgespielt? Dann können sie die Punktwerte eurer ausgespielten Karten verändern oder zusätzliche Punkte ergeben (seht euch dazu die Kombokarten mit Erklärung auf Seite 10 und 11 an).
3. Beachtet zusätzlich die Sonderregel der aktuellen Rundenkarte, wenn es eine gibt.

Wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Runde!

Folgende Personen verlieren die Runde:



Die Person oder Personen mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl.



Ebenso alle Personen, die lediglich die Hälfte oder weniger Punkte der höchsten Gesamtpunktzahl der Runde erzielen konnten.

Wer die Runde verliert, muss nun einen der eigenen aktiven Tiger auf die Rückseite umdrehen (damit ist er „inaktiv“). Drehst du einen aktiven Tiger auf die Rückseite um, erhältst du sofort den auf der Karte angezeigten Bonus (seht euch die Tigerkarten mit Erklärung auf Seite 9 an).

Spezialfall: Erzielen alle dieselbe Gesamtpunktzahl in einer Runde, verliert niemand einen Tiger und eine neue Runde startet.

Neue Spielrunde

Solange noch mindestens zwei Personen aktive Tiger vor sich liegen haben, startet eine neue Runde. Personen, deren drei Tiger bereits inaktiv sind, sind ausgeschieden und nehmen leider nicht mehr am Spiel teil.

Alle Personen mit mindestens einem aktiven Tiger bereiten nun Folgendes vor:

1. Legt die offen ausgespielten Karten auf einen eigenen Ablagestapel (schräg rechts über euren eigenen Tigern).
2. Mischt euren Nachziehstapel, zieht erneut zehn Karten und nimmt sie ungesehen verdeckt als Stapel in die Hand.
3. Wenn in einem Nachziehstapel weniger als zehn Karten vorhanden sind, nehmt alle vorhandenen verdeckt auf die Hand. Anschließend mischt ihr den eigenen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Hiervon zieht ihr nun die restlichen Karten, bis ihr wieder zehn verdeckt als Stapel in der Hand haltet.

Deckt nun die nächste Rundenkarte auf und startet eine neue Runde!

Spielende

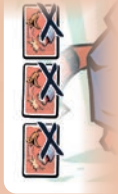
Das Spiel endet, wenn nur noch eine Person mindestens einen aktiven Tiger übrig hat.

Diese Person gewinnt das Turnier im Tausend-morgenwald, wird zum Champion ernannt und erhält den ehrfurchtgebietenden Titel ‚Dashi Jinlong‘ (Großmeister*in Goldener Drache)!

Gōngxǐ gōngxǐ!
(Glückwunsch!)

Tigerkarten

Wenn du eine Runde verloren hast und eine Tigerkarte auf die Rückseite umdrehst, bekommst du folgenden Bonus:



Du darfst sofort einmalig (bis zu) drei rote Karten aus deinem Nachzieh- und/oder Ablagestapel zurück in die Schachtel legen. Diese sind aus dem Spiel.



Du darfst sofort einmalig drei zusätzliche grüne Karten vom allgemeinen Stapel deinem Nachziehstapel hinzufügen. Der Nachziehstapel muss anschließend gemischt werden.



Für alle weiteren Runden gilt: Wenn du die erste schwarzgraue Voll-Verwirrt-Karte ausspielst, ignorierst du sie und darfst weitere Karten ausspielen. Spielst du jedoch eine zweite schwarzgraue Voll-Verwirrt-Karte aus, musst du wie üblich deinen Zug sofort beenden.



Aufgepasst: Der Bonus gilt nicht für diese Rundenkarte. Ist diese Rundenkarte aktiv, verlierst du trotzdem sofort einen Tiger, wenn du die erste schwarzgraue Voll-Verwirrt-Karte aufdeckst.

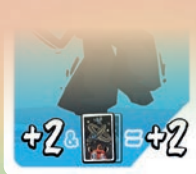
Kombokarten

Jede ausgespielte Kombokarte löst eine Funktion aus, die im unteren Bereich der Karte angezeigt ist:



Mit der Ferse stoßen

Wenn du keine schwarzgraue Karte ausspielst, erhältst du +3 Punkte.



Die Fee am Webstuhl

Du erhältst + 2 Punkte und jede schwarzgraue Karte, die du ausspielst, zählt +2 Punkte.



Der weiße Kranich breitet seine Schwingen aus

Jede gelbe Karte, die du ausspielst, zählt +2 Punkte.



Wolkenhände

Du erhältst + 2 Punkte und jede rote Karte, die du ausspielst, zählt 0 Punkte.



Das Pferd am Hals tätscheln

Wenn du keine grüne Karte ausspielst, erhältst du +6 Punkte.



Die Nadel vom Meeresgrund holen

Jede grüne Karte, die du ausspielst, zählt doppelt (jede grüne Karte zählt also insgesamt +4 Punkte).



Aufgepasst! Ist diese Rundenkarte aktiv, gilt: Die zusätzlichen zwei Punkte für die Rundenkarte werden erst nach dem Verdoppeln angerechnet.

Beispiel: Carla hat diese Kombokarte und eine grüne Karte ausgespielt. Insgesamt sind das: 2 Pkt. (grüne Karte) x 2 (Kombokarte) + 2 Pkt. (Sonderregel der Rundenkarte) = 6 Punkte



Den Vogel beim Schwanz fassen

Jede Karte, die du ausspielst, zählt (zusätzlich zu ihrem Wert) +1 Punkt.



Das Chi wecken

Für jedes Set aus einer grünen, einer gelben und einer roten Karte, das du ausspielst, erhältst du + 10 Punkte.



Einfache Peitsche

Wenn du keine weitere Kombokarte (außer dieser) ausspielst, erhältst du +5 Punkte.



Den Affen vertreiben

Wenn du keine gelbe Karte ausspielst, erhältst du +4 Punkte.

Spielvariante für planende Profi-Tiger

Für etwas mehr Taktik könnt ihr während der Spielvorbereitungsphase – statt die dreißig Kombokarten verdeckt zu mischen und sechs zufällig zu ziehen – alle verschiedenen Kombokartentypen sortieren und in zehn Stapeln offen auslegen (es gibt je drei Kombokarten von jedem Typ). Die jüngste mitspielende Person nimmt sich zuerst eine Kombokarte, dann nimmt sich die nächste Person im Uhrzeigersinn eine Kombokarte und so weiter. Das geht solange, bis alle Mitspielenden jeweils vier Kombokarten aufgenommen haben. Die restliche Vorbereitung und der Spielablauf bleiben gleich.



Autoren: Matteo Cimenti, Carlo Rigon, Chiara Zanchetta

Illustration: Johannes Lott

Grafik: atelier198

Entwicklung: Sarah Brodbeck

Redaktion: Vincent Gatzsch

 **premio**
ARCHIMEDE
dedicato ad Alex Randolph

 **studiogiochi**

©2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 - 7

70184 Stuttgart

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Artikel-Nr.: 685102

Hinweise zum
Verpackungsmüll



kosmos.de/disposal