

## The Great divide, Game Design: Allen Doum - Kurzregel von spieledoktor

### Spielidee und -ziel:

Die Spieler legen abwechselnd eines der 66 Landplättchen auf den Spielplan, wobei der Pfeil auf dem Plättchen die Richtung angibt, in die das Wasser fließt. Am Ende des Spiels ist ein Netz aus Flüssen entstanden. Die Flüsse müssen entweder im Pazifik ("West"-Spieler) oder im Atlantik ("East"-Spieler) enden. Wer mehr Flussplättchen in seinem Einzugsgebiet hat, gewinnt.

### Vorbereitung:

- Spielplan so auslegen, dass ein Spieler vor "East", der andere vor "West" sitzt
- Alle 66 hexagonale Flussplättchen und das "5"-Plättchen in einen Beutel, eine Tasse o.ä. füllen und mischen
- Jeder Spieler nimmt seine 7 Auswahlkarten und legt sie offen mit einer *beliebigen* Seite nach oben (*active/passive*) vor sich aus. Die spezielle Auswahlkarte kommt zunächst zur Seite.
- Der jüngere Spieler fängt an, bei mehreren Spielen hintereinander der Verlierer der letzten Partie.

### Zugablauf:

Als erstes kann der aktive Spieler beliebig viele (also auch null) eigene Auswahlkarten auf die andere Seite drehen. Dann zieht der aktive Spieler verdeckt ein Hexagonplättchen und schaut, welche Seite der zugehörigen Auswahlkarte sichtbar ist:

**"Active"**: Der Spieler muss das gezogene Flussplättchen selber sofort auf den Spielplan legen. Danach ist sein Zug beendet.

**"Passive"**: Der aktive Spieler muss das gezogene Flussplättchen sofort an seinen Mitspieler geben, und dieser muss es sofort auf ein Spielfeld seiner Wahl legen.

Das Ziehen wird solange fortgesetzt, bis der aktive Spieler **genau ein** Plättchen selber gelegt hat. Wenn der Spieler das **"5"-Plättchen** zieht, kann er es behalten und seinen Zug beenden, oder es seinem Mitspieler geben und seinen Zug fortsetzen.

### Legeregeln:

- Das Plättchen darf nur auf Felder gelegt werden, die die gleiche Farbe/Symbol haben
- Der Pfeil auf dem Plättchen darf auf nicht-blauen Randfeldern nie aus dem Spielplan herauszeigen. Auf blauen **Eck**feldern ist nur die Pfeilrichtung direkt nach oben bzw. unten aus dem Spielplan heraus verboten.
- Es *muss* möglich sein, dass der Flusslauf auf dem gelegten Plättchen *irgendwann* eine Verbindung zu einem Plättchen erhält, welches auf der blauen West- oder East-Reihe liegt und dessen Pfeil zur äußeren Seite zeigt (das Wasser fließt also hier in den Pazifik/Atlantik ab!). Eine Fläche (egal welcher Größe) ohne Abfluss ins Meer (wie z.B. eine geschlossene Schleife) ist *nicht* erlaubt (s. Bildbeispiele). Es ist also auch nicht erlaubt, dass Pfeile von benachbarten Plättchen direkt aufeinander zeigen.

### Spielende und Wertung:

Wenn alle 67 Plättchen gezogen und gelegt wurden, wird gezählt, wieviele Plättchen in den Atlantik bzw. den Pazifik abfließen. Pro Plättchen gibt es einen Pluspunkt, das "5"-Plättchen zählt 5 Punkte. Fürs schnelle Auswerten: Plättchenanzahl (x) eines Spielers zählen, der andere hat 66-x Plättchen. 5 Punkte extra nicht vergessen!

Bei mehreren Spielen hintereinander erhält der Gewinner der aktuellen Partie seine Punkte gutgeschrieben, der Verlierer geht leer aus. Gewinner ist der Spieler mit zuerst 90 (oder 150) Punkten.

## Variante A:

### Spezielle Geographieplättchen (Großes Becken und Zwei-Meeres-Pass):

- Jeder Spieler benutzt nun auch seine 8. Auswahlkarte gemäß der o.g. Regeln, diese Karte regelt auch den Umgang mit dem "5"-Plättchen
- Es kann auch nur eines dieser Plättchen benutzt werden
- Sie dürfen nur auf ein Feld gelegt werden, auf welches kein Pfeil zeigt, und auch später im Spiel darf kein Wasser auf sie abfließen.
- Zwei-Meeres-Pass: Am Schluss des Spiels **muss** Wasser von diesem Plättchen in den Pazifik **und** den Atlantik abfließen. Das Plättchen zählt für jeden Spieler einen Pluspunkt.
- Großes Becken: Es zählt für beide Spieler null Punkte.
- Wenn ein normales oder ein spezielles Geographieplättchen nicht gemäß der Regeln gelegt werden kann, wird es zur Seite gelegt, und der Spieler zieht nochmals.
- Ggf. können nicht alle Spielplanfelder belegt werden
- Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der das letzte Plättchen gelegt hat.

### Variante B- Erdbeben-Plättchen:

- Dieses Plättchen muss **sofort** vom ziehenden Spieler benutzt werden, danach endet sein Zug.
- Der aktive Spieler kann passen oder ein beliebiges Plättchen vom Spielplan entfernen und in den Sack zurücklegen. Falls es sich um ein spezielles Geographieplättchen handelt, wird auch jedes Plättchen, welches aufgrund dieses speziellen Geographieplättchen zur Seite gelegt wurde, in den Sack zurückgelegt. Nachdem der aktive Spieler ein Plättchen entfernt hat, darf auch der andere Spieler ein Plättchen entfernen oder passen. Wenn der zweite Spieler auch ein Plättchen entfernt hat, kann der aktive Spieler wieder eins entfernen usw. Sobald **ein** Spieler passt, ist Schluss und das Erdbebenplättchen wird dauerhaft entfernt.

### Variante C - Ereignisplättchen und -karten:

Man kann eine oder beide Ereignisplättchen benutzen. Die vier Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt abgelegt. Wenn ein Ereignisplättchen gezogen wird, zieht der Spieler eine E-Karte:

- **Überschwemmung:** Zuerst wählt der aktive Spieler ein liegendes Flussplättchen: Alle flussabwärts hiervon liegenden Plättchen werden wieder in den Sack zurückgelegt, einmündende Nebenäste sind nicht betroffen. Dann darf der andere Spieler dasselbe tun. *Wenn der Zwei-Meeres-Pass gewählt wurde, wird nur eine Seite abgeräumt.* Danach zieht der aktive Spieler noch ein Plättchen.
- **Vulkane:** Erst dreht der aktive Spieler ein liegendes Flussplättchen beliebig weit, dann der Mitspieler ein anderes Plättchen. Die allgemeinen Abflussregeln müssen weiterhin beachtet werden! Danach zieht der aktive Spieler noch ein Plättchen.
- **Binnensee:** Für den Rest des Spiels müssen die Flüsse nicht mehr unbedingt ins Meer abfließen (Schleifen oder versiegelte Gebiete sind also erlaubt), weiterhin dürfen aber Pfeile auf benachbarten Plättchen nicht direkt aufeinander zeigen, und Flüsse dürfen weiterhin nicht nach Norden oder Süden abfließen. Danach zieht der aktive Spieler noch ein Plättchen.

### Variante D: Auswahlkarten einschränken

Alle Auswahlkarten beginnen "active".

Im Spiel darf der aktive Spieler vor jedem Ziehen eines Plättchens nicht mehr beliebig viele, sondern nur noch **eine** beliebige Auswahlkarte umdrehen.

