

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Die Geschichte

## und

# das Original „Sassak“ Spielbrett

Hart orientiert an einer in der Natur durchgeführten Tigerjagd, instinktiv und ohne Kompromisse, ist der Verlauf dieses Spieles, wie auch der Verlauf der traditionellen Tigerjagden seit der Zeit der Maharaja im frühen Indien, Singapur, Malaysia und Sumatras, bis zum heutigen Tage ungewiß.

Die zahlenmäßige Überlegenheit der Eingeborenen Jäger wirkt erdrückend im Revier des Tigers, doch das so bedrängte Tier kann, einmal gereizt, in seinem Gegenangriff verheerend wirken. Versetzen sich die Spieler in das Verhalten und in die Identität der Figuren des Kontrahenten und bedenken gleichwohl die eigene Strategie, so entwickelt sich ein meisterhaftes Agieren um das Bestehen.

Tigerjagden der Inselreiche Asiens wurden durch Hörensagen bis in die entlegensten Winkel getragen. Diese wenigen Geschichten wurden von Generation zu Generation über Jahrhunderte hinweg weitergegeben und haben bei den Insulanern eine eigene Vorstellung über das Aussehen von Tigern entstehen lassen. Tatsächlich wurden auf einer Unzahl von Inseln Überlieferungen Verbal gepflegt, jedoch eine Tigerfiguren Schnitzerei hat es nachweislich bis zur Produktion des Spieles nie gegeben.

Die ersten zwei Spielbretter dieser Welt, die diese Tigerjagden zum Inhalt haben, wurden im November 1998 fertiggestellt. Sie enthalten erstmalig die von Hand geschnitzte Vorstellung der Eingeborenen "Sassak" von einem Tiger. Das Spiel hat somit auch einen kleinen historischen Beitrag in der Handwerkskunst dieser Inseln geleistet. Diese Voraussetzungen waren der Wegweiser zu einer der heutigen Produktionsstätten, in der auf einer der unzähligen Eilande diese Spielbrett Schnitzerei gefertigt wird. Die für die Insel typische Holzbearbeitung unterstreicht die Originalität und bestimmt den Charakter und das Erscheinungsbild des Original Sassak Spielbrettes. Die Eingeborenenfiguren werden schon seit Jahrhunderten in den dort dargestellten Formen geschnitzt, wenn auch erstmals in der zum Spielen notwendigen Variante. Ihre unterschiedliche Herausarbeitung steht symbolisch für die verschiedenartige Dorfherkunft der Jäger. Zum Beispiel gibt es die Reisbauern, die Ikat Weber, Holz verarbeitende Dörfer, Töpfersiedlungen, Schmiededörfer und etliche mehr die durch die Schnitzerei dargestellt wurden.

Um die Exklusivität jedes der in reiner Handarbeit hergestellten Einzelstücke zu garantieren, schützt ein speziell für dieses Spiel entwickeltes Verschlüsselungs-, bzw. Erkennungsverfahren diese Kunsthandwerke. Es weist das Spiel als Original aus und beinhaltet die numerische Ausgabe der Auflage.

# MANDUA ist ein niveauvolles zwei Personen Strategiespiel ab zwölf Jahren aufwärts

## Das Spielmaterial:

Das Spiel besteht aus 29 Spielfiguren:                   - 25 Jäger  
  - 4 Tiger

und einem Spielbrett mit 29 Spielfeldern:

(Einige MANDUA Spielschatullen beinhalten eine zweite kleinere Spielfläche plus 29 Spielsteine die der Rekonstruktion von Spielzügen dienen. Die Rekonstruktionsfläche sollte von beiden Spielern parallel zum Hauptspiel geführt werden und darf **auf keinen Fall** als Versuchsfläche benutzt werden!)

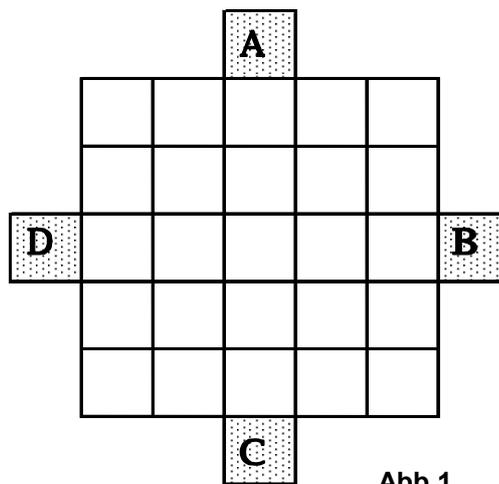


Abb.1

## Ziel des Spieles:

Die Aufgabe des Jäger-Spielers ist es, durch Strategie (**Feldgewinn durch Ausblocken, Fallen-stellen und locken durch Opfern**), die Tiger in den Käfigen oder auf dem Spielfeld Bewegungsun-fähig zu setzen (**Abbildung 3**). Seine zweite Aufgabe ist es, auf einen Fehler des Tiger-Spielers zu achten und nach begangenen Fehler, einen Tiger zu entfernen (**Regel 5**). Der Jäger-Spieler setzt eine Figur pro Zug in ein beliebiges freies Feld. Ist der Vorrat an Spielfiguren erschöpft, so muß er mit einem Jäger pro Zug, in ein angrenzendes, freies Feld ziehen (**Regel 1**)!

Die Aufgabe des Tiger-Spielers ist es, sich durch geschickte Manöver, gegen die Jäger zu wehren, indem er sie „schlägt“ und so aus dem Spiel nimmt (**Abbildung 4 - 13**). Dieses tut er durch Überspring-en von einem, oder mehreren Jägern, mit einem oder mehreren Tigern und/oder durch ziehen in ein freies Feld zwischen zwei Jäger (= **MANDUA**), während eines Zuges (**Regel 3**). Der Tiger-Spieler zieht pro Zug mit einem beliebigen Tiger seiner Wahl, in ein an sein Standort angrenzendes, freies Feld (**Regel 1**)!

**Achtung:** Die vier Außenfelder: **A / B / C/ D** sind ausschließlich den Tigern als zusätzliche Zugfelder vorbehalten (**Abbildung 1**). (Sie können den Tigern auch zum Käfig werden!)

**Spieldauer:**                   ca. 35 – 60 Minuten

## Spielregeln:

- ① **TIGER**  
Der Tiger-Spieler darf nur mit **einem (beliebigen)** Tiger pro Zug, in ein freies, **angrenzendes** Feld ziehen! **Erlaubte** Zugrichtungen sind **Horizontal** und **Vertikal**!
- JÄGER**  
Der Jäger-Spieler darf nur **einen** Jäger pro Zug in ein freies Feld setzen. **Außer** in eines der vier **Außenfelder**! Ist sein **Vorrat** an Figuren **erschöpft**, **muß er** mit einem Jäger pro Zug, in ein freies, angrenzendes Feld **ziehen**. **Außer** in eines der vier **Außenfelder**! **Erlaubte** Zugrichtungen sind **Horizontal** und **Vertikal**!
- ② **Keiner** der beiden Spieler darf zu irgendeiner Zeit **diagonal** ziehen (**Abbildung 5**)!
- ③ Der Tiger-Spieler muß immer die **höchstmögliche Wurffolge** während seines Zuges durchführen! d.h. er muß während seines Zuges, über- und zwischen **alle** Jäger (**die zu einer Wurffolge verkettet sind**), mit einem oder **mehreren** Tigern **hintereinander** springen bzw. ziehen (**Abbildungen 4,6, 8, 14**)!  
**(ACHTUNG!:** ein ausgeführtes **MANDUA** hat **Zugpriorität**) (**Abbildung 12 + 13**).
- ④ Der Tiger-Spieler muß die **genaue** Gesamtanzahl (**weder mehr noch weniger**) zu schlagender Jäger, immer **vor Beginn** seiner Wurfserie ankündigen!
- ⑤ Sollte der Tiger-Spieler **nicht** die **Ertragreichste Wurffolge** durchführen, **nennt** er eine **falsche Anzahl** zu schlagender Jäger, oder übersieht er einen **Schlagvor-rang**, so ist ihm (**nach** Beendigung seines Zuges) vom Jäger-Spieler (**vor** Beginn seines eigenen Zuges), ein Tiger zu nehmen! (**Die durchgeführten Wurfzüge des Tiger-Spielers bleiben immer wie sie gezogen wurden, stehen!!!**) Der Jäger-Spieler **muß den Tiger\*** nehmen, **der** die höchstmögliche Anzahl an Jägern **während des gesamten Zuges** geschlagen **hätte** (wenn richtig gezogen worden wäre), **oder schon** geschlagen **hat**. Des weiteren darf der Jäger-Spieler den (**richtigen**) Tiger nur dann nehmen, wenn er die **exakte** (korrekte) **Gesamtanzahl** zu schlagender Jäger benennen kann, die der Tiger-Spieler während dieser fehlerhaften Wurffolge **hätte schlagen müssen**. (**Abbildungen 10-11 / 14-15 / 18- 9**)  
\*Sollten zwei oder mehrere Tiger die gleiche Anzahl zu schlagender Jäger gehabt haben, so wählt der Jäger-Spieler den am taktisch gefährlichsten von ihnen aus.
- ⑥ Läßt einer der beiden Spieler seine Zugfigur los, **gilt** der Zug als ausgeführt!
- ⑦ Zieht einer der beiden Spieler mit der gleichen Figur **mehr als zweimal** den gleichen Zug hintereinander, so hat der Gegner das Spiel gewonnen!
- ⑧ Sollten beide Spieler den Fehler des Gegners **übersehen** haben (d.h. bevor der eigene Zug gesetzt wurde), wird das Spiel **ohne** Unterbrechung fortgesetzt!
- ⑨ Einmal geschlagene Spielfiguren dürfen **nicht** mehr eingesetzt werden!

## Mögliche Endsituationen:

1. **Jäger gewinnt:** a) die noch im Spiel verbliebenen Tiger sind Bewegungsunfähig (**Abb. 20**).  
b) durch **MANDUA-PATT** (**Abb. 22 - 23**) oder dem **MAHARAJA** (**Abb. 24 - 32**).
2. **Tiger gewinnt:** alle Jäger sind aus dem Spielfeld geschlagen (**Abbildung entfällt**).
3. **Remis:** Einigung beider Spieler zur Aufgabe (**Abbildung 21**).

# Spielbeginn:

Am Anfang wird ausgelost, wer mit welchen Figuren spielt.

Vor Beginn des Spieles werden alle vier Tiger auf der Spielfläche aufgestellt (**Abbildung 2**).

Der Jäger-Spieler fängt an, indem er eine Figur in ein beliebiges (ausgenommen eines der vier Außenfelder), freies Feld setzt (**Regel 1**). Beide Spieler machen nun, je abwechselnd, einen Spielzug!

**START POSITION**

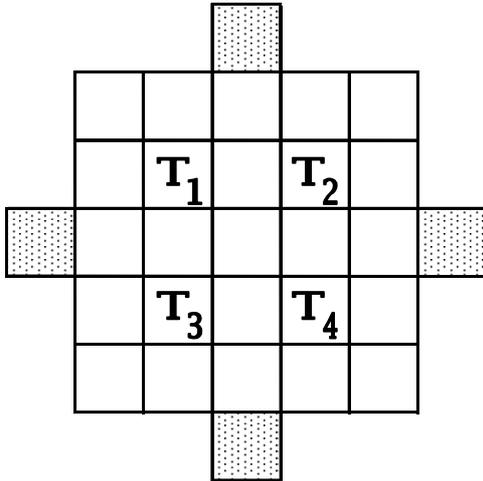


Abb. 2

**BEWEGUNGSUNFÄHIGE TIGER**

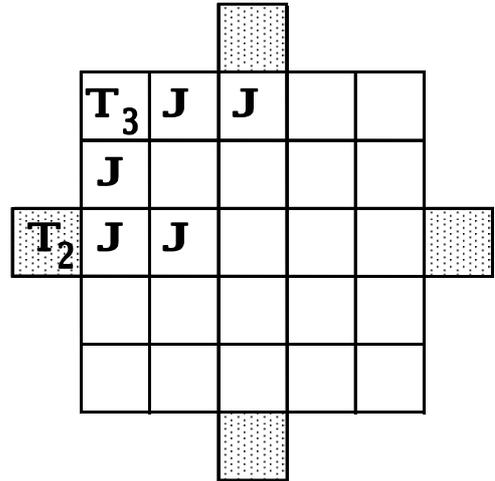


Abb. 3

## Erklärung:

Die Tiger 3 + 2 dürfen, mindestens zwei hintereinander stehende Jäger, nicht überspringen (**Abb. 3**).

## Jäger überspringen:

Der Tiger-Spieler versucht durch überspringen der Jäger, diese aus dem Spiel zu nehmen (**Abb. 4**).

**RICHTIG**

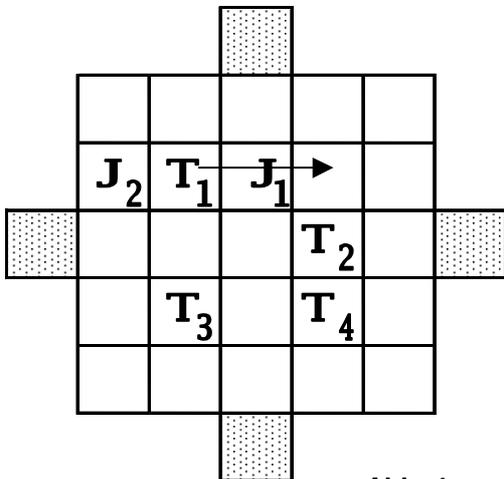


Abb. 4

**FALSCH**

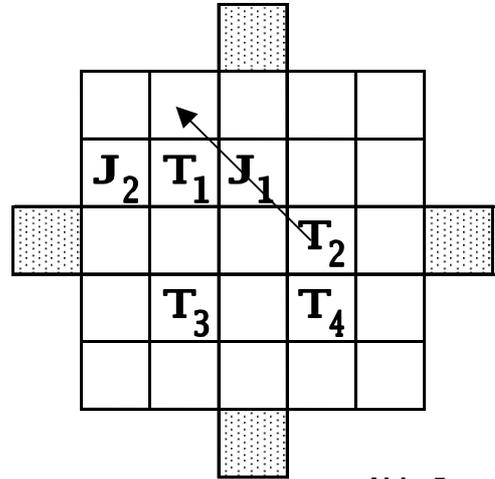
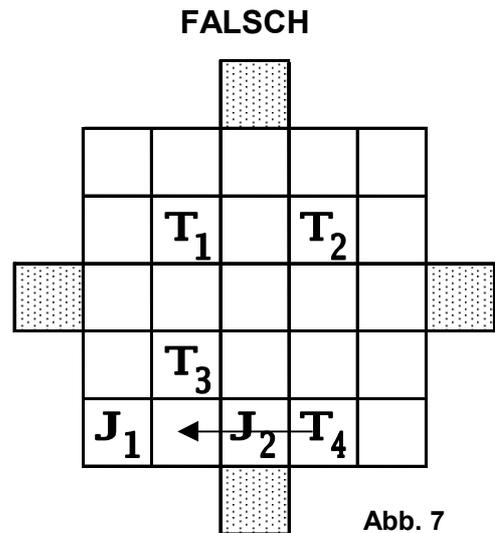
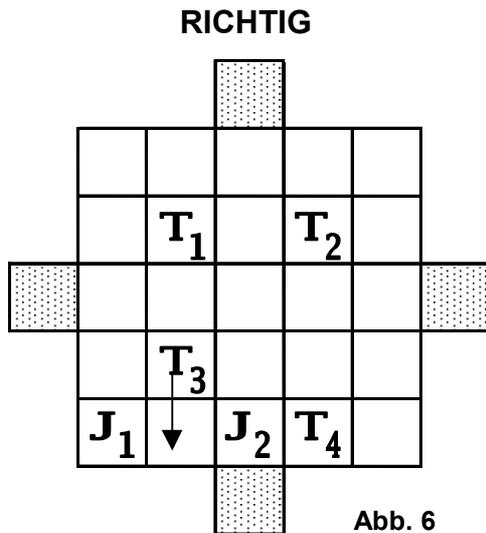


Abb. 5

## MANDUA (= Zwei Jäger):

Durch das ziehen zwischen zwei Jäger (**MANDUA**), kann der Tiger-Spieler beide entfernen (**Abb. 6**).

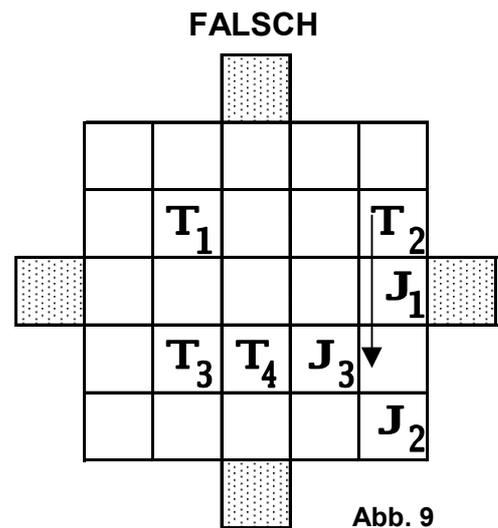
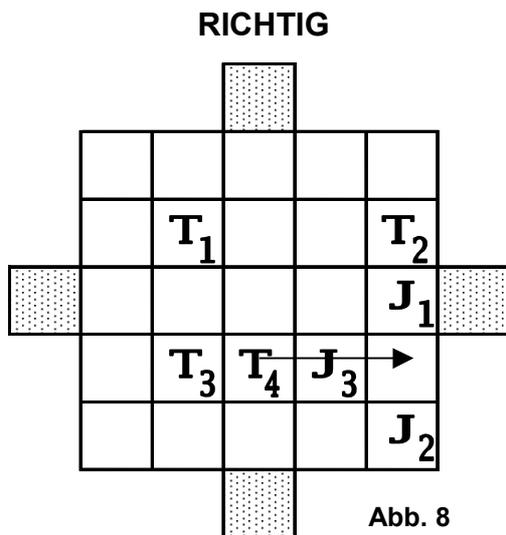


### Erklärung:

Der Zug des Tigers 3 zwischen Jäger 1 + 2 ist ein **MANDUA** (**Abb. 6**). Der Sprung über den Jäger 2 mit dem Tiger 4 ist **kein MANDUA** (**Abb. 7**) und wäre ein Fehlzug des Tiger-Spielers (**Regeln 3 + 5**)!

## Überspringen + MANDUA:

Ein Tiger kann auch durch das überspringen eines dritten Jägers, in ein **MANDUA** ziehen (**Abb. 8**).

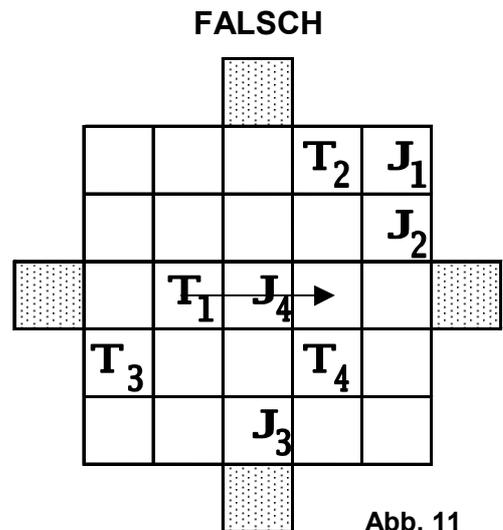
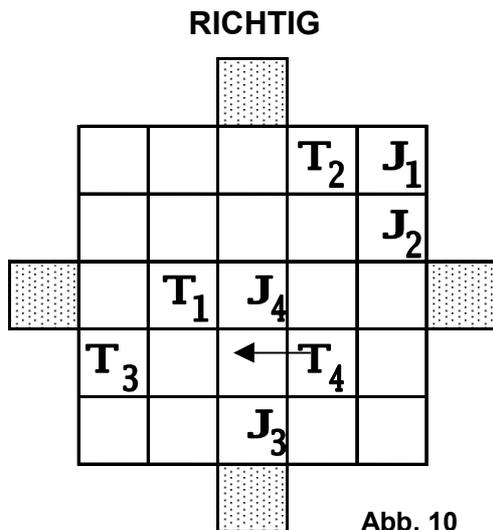


### Erklärung:

Der Tiger-Spieler schlägt Jäger 3, 2 und 1 in einem Zug mit Tiger 4 (**Abb. 8**). Tiger 2 kann während seines Zuges nur einen Jäger schlagen (**Abb. 9**). Dies wäre ein Fehlzug und der Jäger-Spieler müsste Tiger 4 aus dem Spiel nehmen (**Regeln 3 + 5**)!

## Zug Prioritäten:

Der Tiger-Spieler muß immer die höchstmögliche Anzahl an Jägern während seines Zuges schlagen (Abb. 10).

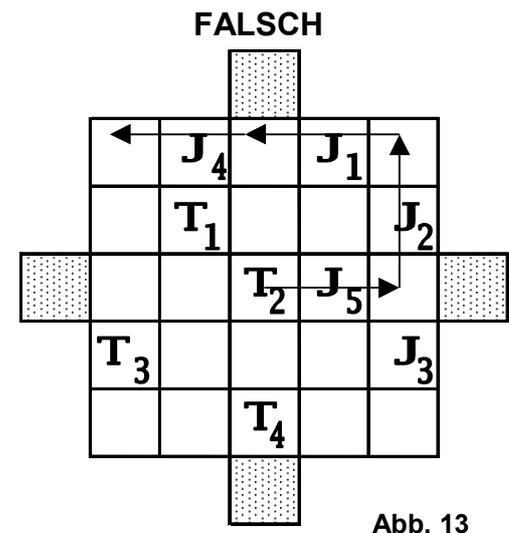
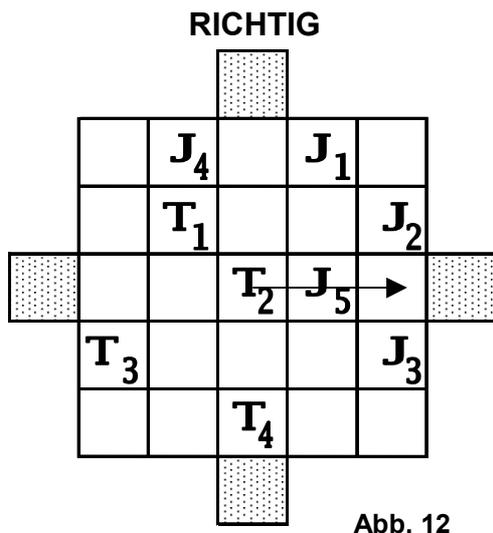


### Erklärung:

Der Tiger-Spieler schlägt Jäger 4 und 3 mit einem **MANDUA** (Abb. 10). Sollte er mit Tiger 1 nur Jäger 4 geschlagen haben, (Abb. 11), muß der Jäger-Spieler Tiger 4 aus dem Spiel nehmen (Regel 3 + 5).

## Schlagvorrang/ Priorität:

Bei einem gezogenem **MANDUA** müssen **immer** zwei Jäger aus dem Spiel genommen werden, **auch dann**, wenn durch die Nichtbeachtung des **MANDUA** eine höhere Schlagfolge ausgeführt hätte werden können (Abb. 12 - 13).



### Erklärung:

Der Tiger 2 springt über Jäger 5 zwischen Jäger 3 + 2 (**MANDUA**) (Abb. 12). Die drei Jäger müssen zuerst entfernt werden. Es wäre ein Fehlzug vier Jäger zu schlagen (Abb. 13) (Regel 5)!

# Erweitertes Überspringen:

Die durch ausgeführte Sprungzüge, neu geöffneten Wurfmöglichkeiten müssen, unter Hinzunahme der anderen Tiger, während des gleichen Zuges ausgeführt werden (Abb. 14).

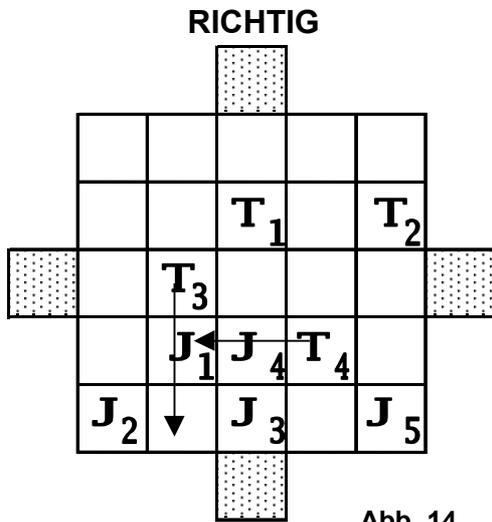


Abb. 14

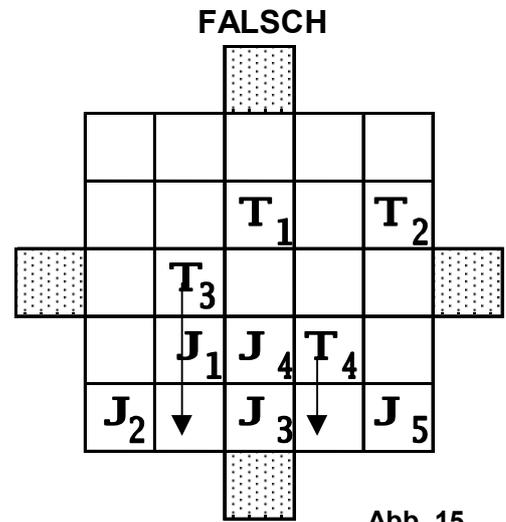


Abb. 15

## Erklärung:

**Bevor** der Tiger-Spieler mit Tiger 3 zieht, muß er zuerst die zu schlagende Höchstanzahl an Jägern nennen: (4)(Regel 4) (Abb. 14)! Im Falle des Fehlzuges von Tiger 4 (Abb. 15), muß der Jäger-Spieler (nachdem der Tiger-Spieler gezogen hat), die richtige Anzahl (vier) Jäger nennen und Tiger 3 aus dem Spiel nehmen (Regel 5)! Die vom Tiger-Spieler gezogenen Positionen bleiben unverändert!

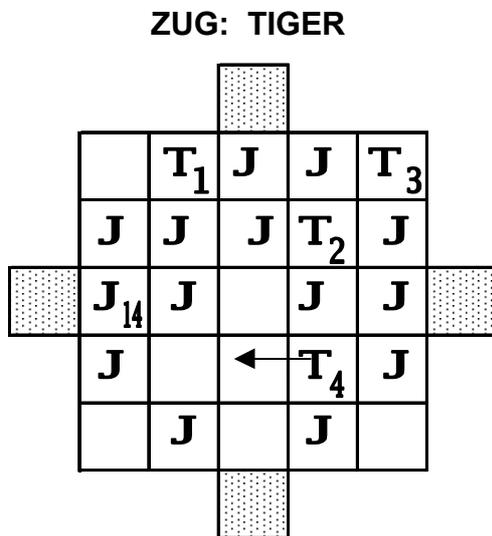


Abb. 16

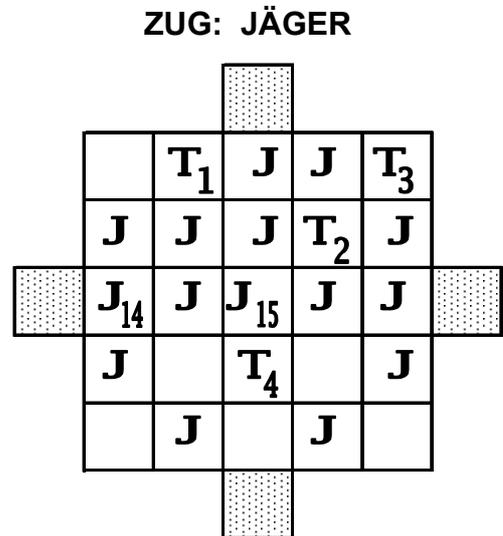


Abb. 17

## Erklärung:

Der Tiger-Spieler zieht mit Tiger 4 in eine, für seine Folgezüge wichtige Position (Abb. 16). Der Jäger-Spieler setzt Jäger 15 auf das Mittelfeld (Abb. 17).

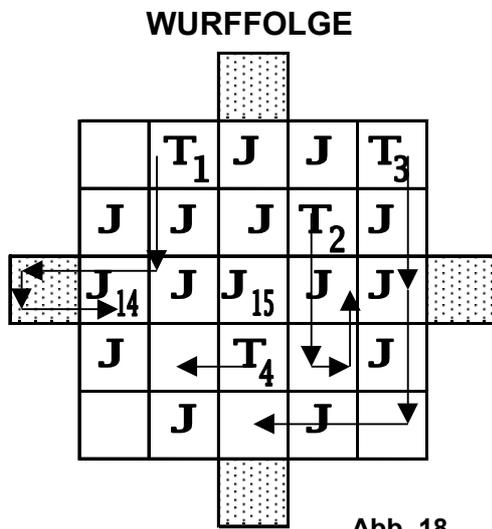


Abb. 18

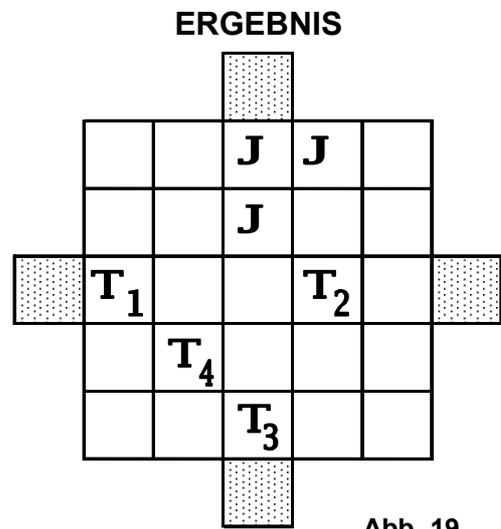


Abb. 19

**Erklärung:**

Um die Höchstanzahl von 12 Jägern zu schlagen, **muß** der Tiger-Spieler entweder mit dem **Tiger 4 beginnen** und mit **Tiger 2** fortfahren, oder mit dem **Tiger 2** beginnen und mit **Tiger 4** fortfahren! (Abb. 18). Sollte der Tiger-Spieler mit Tiger 1 (nach dem ersten Zug von Tiger 4) vor Tiger 2 gezogen haben, kommt er in eine Schlagpriorität (**MANDUA** zwischen **Jäger 14 und 15**) und schlägt durch die veränderte Situation, insgesamt nur acht Jäger. In so einem Fall (Fehler des Tiger-Spielers), sollte der Jäger-Spieler (nach Beendigung des gesamten Zuges durch den Tiger-Spieler), die Korrekte Höchstanzahl zu schlagender Jäger nennen und den Tiger 1 entfernen (**dieser** hätte in der Fehler-losen Wurffolge 4 Jäger geschlagen) (**Regel 5**).

**Endsituationen:**

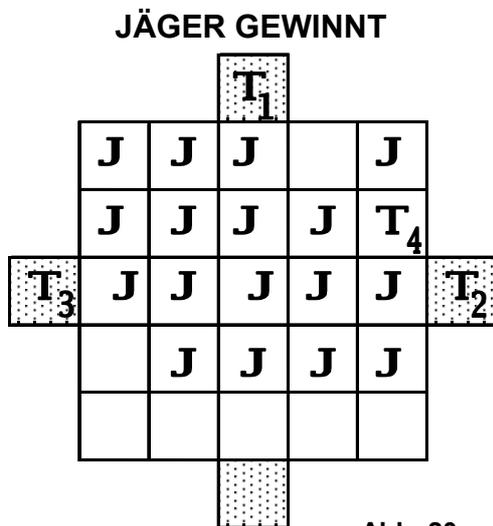


Abb. 20

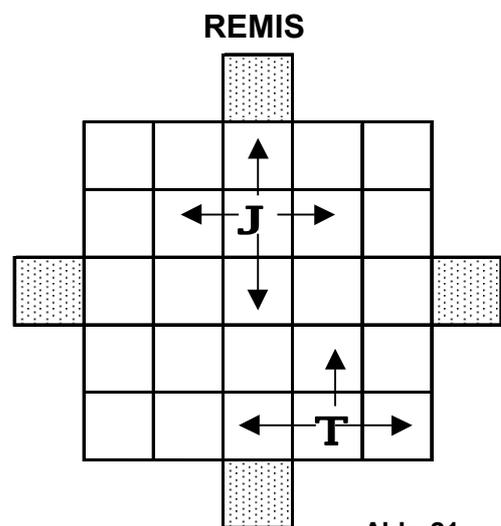


Abb. 21

**Erklärung:**

Alle Tiger sind Bewegungsunfähig (Abb. 20). In dieser Situation ist nicht zu erwarten das einer der beiden Spieler einen Fehler begeht. Somit kann auch keiner von beiden Spielern einen Sieg erlangen (Abb. 21).

# MANDUA PATT:

Nach einem Verlust von ca. 2/3 seiner Jägerfiguren, hat der Jäger-Spieler immer die Möglichkeit durch die verschiedensten Strategien ein **MANDUA PATT** (Abb. 22-23) bzw. einen "DER MAHARA-JA" zu er spielen und damit das Spiel zu gewinnen (Abb. 24-32).

→ IN DEN FOLGENDEN BEISPIELEN HAT DER JÄGER-SPIELER DEN ERSTEN UND LETZTEN ZUG

## NORMALES PATT

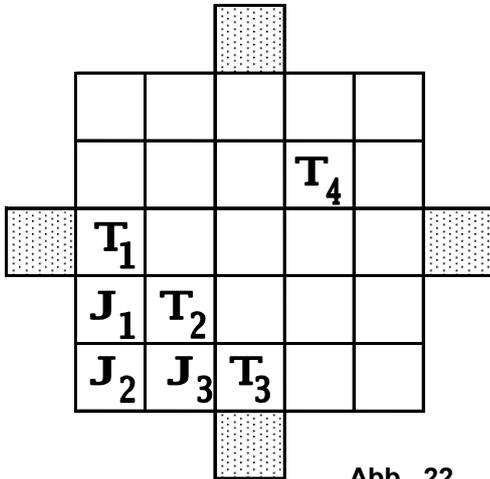


Abb. 22

## EXTREMES PATT

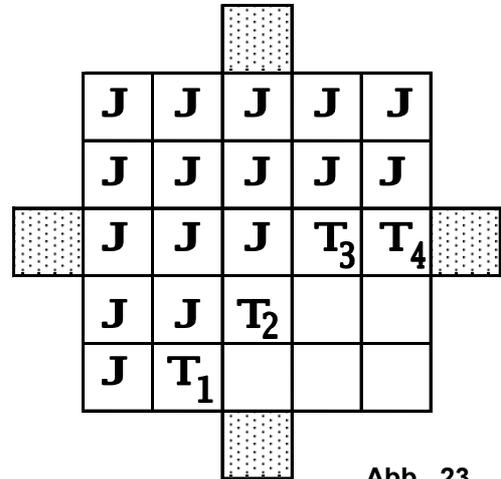


Abb. 23

## DER MAHARAJA

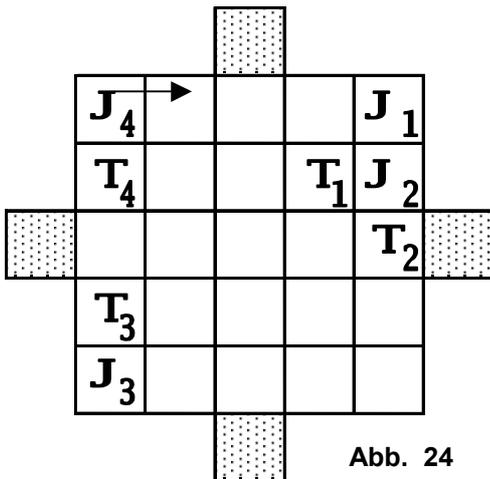


Abb. 24

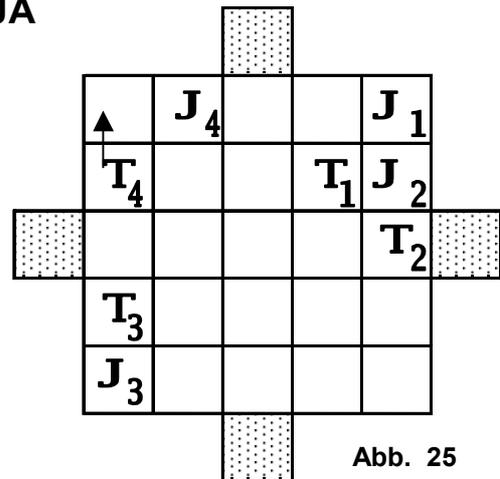


Abb. 25

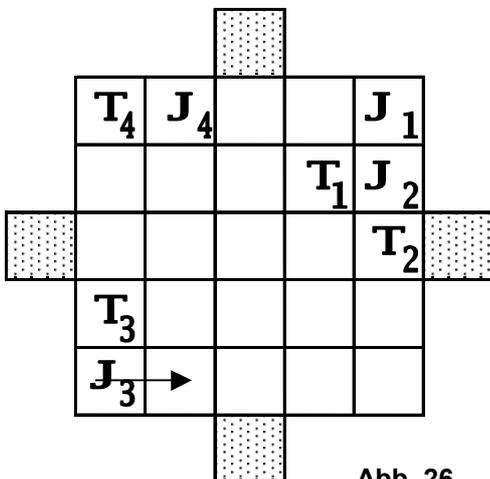


Abb. 26

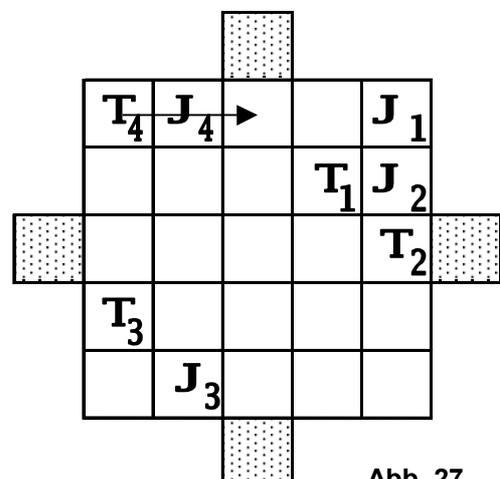


Abb. 27

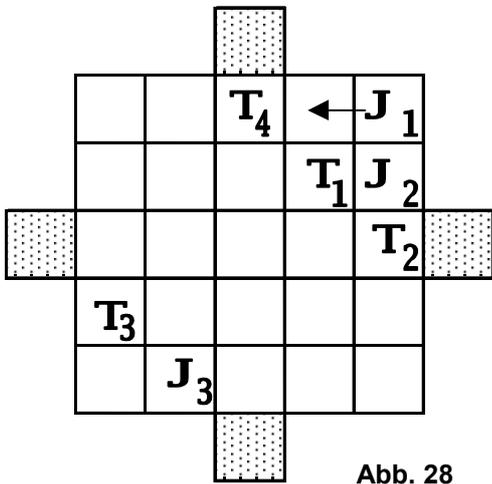


Abb. 28

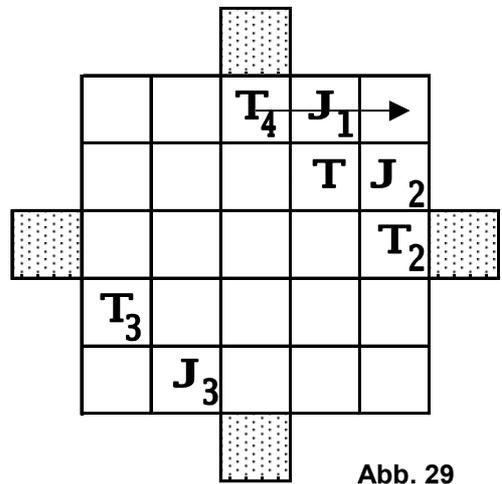


Abb. 29

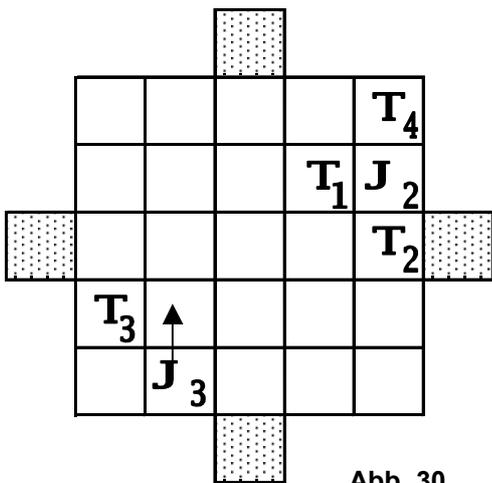


Abb. 30

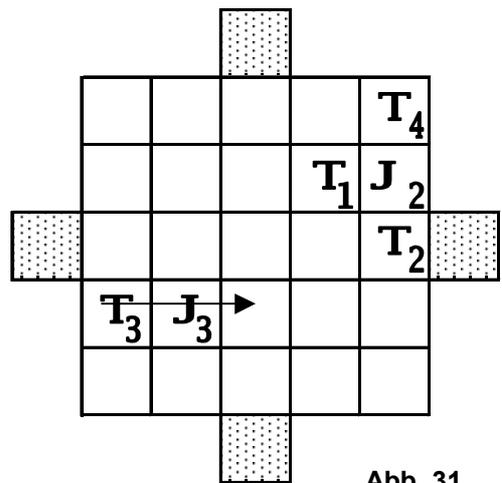


Abb. 31

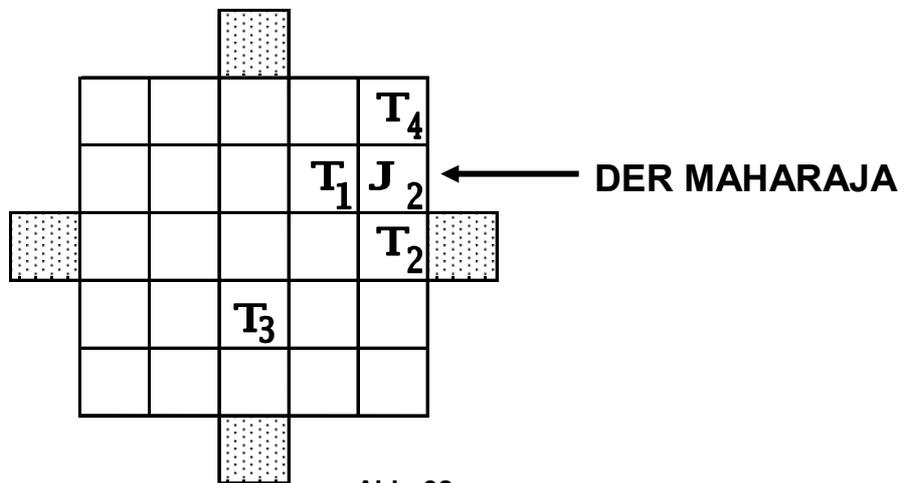


Abb. 32

**Erklärung:**

“**DER MAHARAJA**” ist die edelste Form eines **PATT** (Abb. 32)! Durch das geschickte Opfern hat der Jäger-Spieler sich selbst, und **damit auch die Tiger bewegungsunfähig** gemacht! Er fällt den Tigern nicht zum Opfer und angesichts seines Auftrages (siehe Seite 2) gewinnt er!

**DER MAHARAJA, er wird wieder kommen.....zur nächsten Tigerjagd!**

**In Asien bzw. Indien ist es Tradition, das sich die Untertanen bedingungslos zum Wohle Ihres Herrschers opfern! Besonders bei einer ehrenvollen Tigerjagd!.....(dieses Tigerjagdspiel ist abso-lut authentisch konzipiert und basiert auf Tatsachenberichten der dokumentierten, indischen Geschichte!)**