

THE GREAT WALL

SPIELANLEITUNG VERSION 2.0

SPIELANLEITUNG

1 SPIELPLAN



FIGUREN

Je nach Ausgabe enthält dein Spiel Holzfiguren oder Miniaturen.



32 Schreiber
(8 pro Spieler)



40 Lanzenträger
(10 pro Spieler)



16 Bogenschützen
(4 pro Spieler)



8 Reiter
(2 pro Spieler)

KARTEN



24 Horden



24 Befehle
(6 pro Spieler)



1 Schilfclan-Befehl



20 Taktiken



5 Artefakte



44 Berater



13 Generäle



2 Schilfclan-Generäle



12 Ereignisse



12 Kaiserliche Aufträge



24 Koop-Horden



8 Koop-Generäle



12 Koop-Taktiken



1 Solo-General

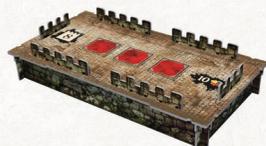


6 Solo-Befehle

WEITERES MATERIAL



4 Sichtschirme
(1 pro Spieler)



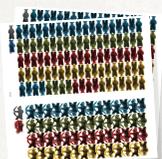
3 erste Mauerstufen



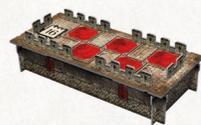
9 Barrikaden



3 zweite Mauerstufen



2 Stickerbogen



3 dritte Mauerstufen

RESSOURCEN UND MARKER



4 Teemarker (1 pro Spieler)



4 Ehrenmarker (1 pro Spieler)



5 doppelseitige Ehrenplättchen



50× Holz



50× Stein



50× Gold



50× Chi



30 Wundmarker



50 Schandmarker



1 doppelseitiger
Zeitmarker

EINFÜHRUNG

The Great Wall ist ein Fantasy-Brettspiel. Es basiert auf der Geschichte der Chinesischen Mauer und der Song-Dynastie sowie den Eroberungszügen von Dschingis Khan. Die meisten Charaktere, Ereignisse und militärischen Erfindungen sind historisch überliefert. Einige wurden jedoch leicht verändert und an das Thema des Spiels angepasst.

Die Chinesische Mauer existierte bereits während der Zhou-Dynastie, viele Jahre vor den aktuellen Unruhen. Damals war sie eine einfache Reihe von Mauern und Festungen, die das Land vor eindringenden Nomadenstämmen schützen sollte. Sie überstand viele Kriege und Schlachten und wurde unzählige Male erweitert, wiederaufgebaut und repariert.

Viel später, während des 10. und 11. Jahrhunderts, baute die Nördliche Song-Dynastie die Abschnitte der Mauer, die sich in den heutigen Provinzen Shanxi und Hebei befinden, um sich gegen die Einfälle der Jurchen Jin zu verteidigen. Trotz großer Anstrengungen schlug dieser Plan fehl. Die Song wurden zum Rückzug nach Süden gezwungen und die mächtigen Festungsanlagen fielen in die Hände ihrer Feinde.

Hundert Jahre sind seitdem vergangen.

Mithilfe der Mauer, die von ihren Vorgängern errichtet wurde, versucht die Jin-Dynastie, die mongolische Invasion aus dem Norden

abzuwehren. Aber die Song, jetzt Südliche Song-Dynastie genannt, sind immer noch nachtragend gegenüber den Jin. Sie verbünden sich mit den Mongolen und vernichten ihren alten Feind. Allerdings haben sie nicht mit dem unstillbaren Hunger ihrer „Verbündeten“ gerechnet und müssen sich nun selbst den mongolischen Horden stellen.

Die nachfolgenden Aufbauregeln gelten nur für das normale Spiel mit 3 oder mehr Spielern. Legt folgende Komponenten zurück in die Schachtel:

Entfernt alle „Schilfclan“-Karten aus dem Spiel. Sie werden nur im Spiel zu zweit benötigt.



Entfernt alle Solo-Befehle (türkisfarbene Karten) und den Solo-General (siehe Abbildung) aus dem Spiel. Sie werden nur im Solo-Modus benötigt.



Entfernt alle Koop-Karten (Taktiken, Generäle, Horden, Ereignisse und Kaiserliche Befehle) aus dem Spiel. Sie sind mit diesem Symbol  markiert. Sie werden nur im Koop-Modus benötigt.



Koop-Symbol

SPIELAUFBAU

Spielt ihr zu zweit? Dann befolgt die Aufbauregeln auf Seite 15. Spielt du solo? Dann befolge die Aufbauregeln auf den Seiten 16 und 17. Die Aufbauregeln für den Koop-Modus findet ihr auf Seite 18.

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte des Spielbereichs, mit der Seite nach oben, die eure Spieleranzahl zeigt. (Die Markierung ist auf der Zeitleiste oben links.)

- **Spiel zu dritt:**  **3i**
- **Spiel zu viert oder fünft:**  **4i**
(Für ein Spiel zu fünft benötigt ihr die „Stretch Goals“-Erweiterung.)

2. Legt den **Zeitmarker** mit der leeren Seite nach oben auf das Feld der Zeitleiste, das eure Spieleranzahl zeigt.

Legt ihn **im Spiel zu zweit** auf das 3-Spieler-Feld der Zeitleiste.

3. Mischt alle Artefakte. Legt dann ein zufälliges Artefakt aufgedeckt auf jedes Artefaktfeld links oben auf dem Spielplan, insgesamt also 3 Artefakte. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.



3 Artefaktfelder

4. Mischt alle Horden zu einem verdeckten Hordenstapel. Legt ihn oberhalb des Hordenstapel-Symbols bereit (am oberen Rand des Spielplans).



Hordenstapel-Symbol

5. Legt eine Horde (die ihr vom Hordenstapel zieht) aufgedeckt auf das untere **Hordenfeld jedes Mauerabschnitts**.

Nur im Spiel zu viert: Legt eine vierte Horde wie folgt aus: Zieht die oberste Horde vom Hordenstapel. Legt sie aufdeckt auf das unterste freie Feld des Mauerabschnitts, den der Invasionsindikator auf der obersten Horde des Stapels zeigt.



Beispiel: Dieser Indikator ist links und zeigt somit an, dass eine Horde in den linken Mauerabschnitt gelegt wird. Legt neue Horden immer auf das Feld eines Mauerabschnitts, das der Mauer am nächsten ist (also auf das unterste freie Feld).

6. Stellt eine Barrikade auf jedes Barrikadenfeld.



7. Mischt alle Taktiken zu einem verdeckten Taktikstapel. Legt ihn auf das entsprechende Feld rechts in der unteren Hälfte des Spielplans.



Taktik – Vorderseite



Taktik-
Ablagestapel

Taktikstapel
(verdeckt)

8. Jeder wählt einen Clan und nimmt sich alle Komponenten in dessen Farbe:

- 10 Lanzenträger
- 8 Schreiber
- 4 Bogenschützen
- 2 Reiter
- 1 Sichtschirm
- 1 Ehrenmarker
- 1 Teemarker
- 6 Befehle

Je nach Ausgabe enthält dein Spiel Holzfiguren oder Miniaturen.



9. Mischt alle Generäle. Verteilt zwei zufällige Generäle verdeckt an jeden Spieler. *Legt die übrigen zurück in die Schachtel.*



10. Mischt alle Berater zu einem verdeckten Beraterstapel. Legt ihn neben die Beraterleiste (*unten rechts unterhalb des Spielplans; der Bereich hat kein eigenes Symbol*).



11. Verteilt zwei zufällige Berater verdeckt an jeden Spieler (*die ihr jeweils oben vom Beraterstapel nehmt*).
12. Schaut euch eure vier erhaltenen Karten an. Wählt dann gleichzeitig je einen General, den ihr aufgedeckt vor euch auslegt. *Legt die übrigen Generäle zurück in die Schachtel.*



13. Wählt dann jeweils einen Berater, den ihr **aufgedeckt** rechts neben euren General legt. Das ist euer **aktiver Berater**.

14.  Legt den anderen Berater **verdeckt** unter euren General, sodass das Symbol (*siehe links*) auf der Rückseite sichtbar ist. Dies ist euer **unterstützender Berater**.

15. Bereitet den Vorrat der folgenden Komponenten in der Nähe des Spielplans vor:
- 10 Schandmarker pro Spieler (legt den Rest zurück in die Schachtel)
 - alle Ressourcen (Holz, Stein, Gold, Chi) und Wundmarker sowie die Ehrenplättchen
 - alle Mauerstufen (sortiert nach ihrer Stufe)

16. Der untere Bereich jedes Generals gibt unter „Spiel Aufbau“ an, was ihr jeweils erhaltet:



- Jeder nimmt sich die angegebene Menge jeder Ressource *aus dem Vorrat* und legt sie hinter seinen Sichtschirm.
- Jeder zieht die angegebene Anzahl an Taktiken  vom *Taktikstapel* und nimmt sie auf die Hand.
- Der angegebene Teewert  bestimmt die Teereihenfolge (ignoriert ihn bis Schritt 19).

17. Bildet die Beraterleiste, indem ihr vier Berater vom Beraterstapel zieht und aufgedeckt auslegt, *je einen auf jedes markierte Feld am unteren Rand des Spielplans*.



Beraterleiste

18. Legt eure Ehrenmarker auf das erste Feld (*das mit dem Drachensymbol*) der Ehrenleiste, *die um den Rand des Spielplans verläuft*.



19. Stapelt eure Teemarken im Teehaus entsprechend den Teewerten eurer Generäle. Stapelt sie in aufsteigender Reihenfolge mit dem **höchsten Teewert** ganz oben und dem niedrigsten ganz unten.



Beispiel: Diese Teewerte von Blau, Rot und Gelb ergeben die abgebildete Reihenfolge, erst Gelb, darauf Rot, darauf Blau.

20. Stellt jeweils drei eurer Schreiber in die Schreiberschule in der unteren rechten Ecke des Spielplans, *rechts von der Beraterleiste*.



Feld der Schreiberschule (unten rechts)

Nun kann es losgehen!

Spielüberblick: Eine Partie verläuft über mehrere Jahre, die jeweils in vier Jahreszeiten unterteilt sind: Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Wer am Ende die meiste Ehre (= Punkte) hat, gewinnt!
Überspringt den Frühling und Sommer im ersten Jahr der Partie!

Der **Frühling** ist eine Art Wartungsphase, in der ihr den Zeitmarker vorrückt und neue Horden sowie Berater ins Spiel kommen.

Im **Sommer** erhaltet ihr Einkommen von euren Aufsehern und könnt Schandmarker abbezahlen. Zudem könnt ihr eure Befehle zurückholen oder stattdessen Ehre erhalten.

Im **Herbst** spielt ihr Befehle aus, bewegt eure Schreiber von und zu Orten, von denen manche anschließend aktiviert werden. Es gibt 10 Orte – im Herbst kann also viel passieren! Ihr könnt Horden angreifen, weitere Ressourcen sammeln oder die Verteidigung der Mauer verstärken (*und vieles mehr*). Auf den Seiten 11–14 sind alle Ortsaktionen beschrieben.

Im **Winter** haben in Position gebrachte Bogenschützen die letzte Gelegenheit, anrückende Horden zu besiegen, bevor sie womöglich durch die Mauer brechen. Am **Ende des Winters** endet das Spiel, falls eine oder mehrere dieser Bedingungen erfüllt sind:

- Alle drei Mauern sind bis zur dritten Stufe ausgebaut (*bzw. zwei Mauern im Spiel zu zweit*).
- Der Vorrat an Schandmarkern ist leer.
- Der Zeitmarker ist auf dem **letzten Feld** der Zeitleiste. (*Er ist also im Frühling dieses Jahres auf das letzte Feld vorgerückt worden.*)

Falls keine dieser Bedingungen erfüllt ist, endet das aktuelle Jahr und es bricht das nächste Jahr mit dem Frühling an.

Zunächst werden einige grundlegende Spielkonzepte erläutert, bevor es mit dem eigentlichen Spielablauf weitergeht.

(Weitere Konzepte werden in der Jahreszeit erläutert, in der sie relevant sind.)

TEESTAPEL

Der Teestapel stellt den Status der Generäle zum Kaiser dar – und bestimmt die Reihenfolge.

Der Stapel eurer Teemarkers ergibt die sogenannte **Teereihenfolge**.

Immer wenn ihr Spieleffekte abhandelt, an denen mehr als ein Spieler beteiligt ist (und die Reihenfolge für das Spiel oder euch wichtig ist), machen das die beteiligten Spieler in Teereihenfolge von oben nach unten, also beginnend bei dem Spieler, dessen Teemarkers weiter oben ist.



Beispiel: Beim Ausführen jeglicher Aktionen gibt der hier abgebildete Teestapel diese Reihenfolge vor: erst Blau, dann Rot und schließlich Gelb.

Im Teehaus (*siehe Seite 14*) könnt ihr die Teereihenfolge beeinflussen.

Gleichstände

Bei jeglichem Effekt geht im Falle eines Gleichstands der Vorteil immer an den Spieler, dessen Teemarkers weiter **oben** im Teestapel ist.

DEIN GENERAL



Dein General hat eine einzigartige Spezialfähigkeit. Ihre Stärke hängt von der **Anzahl deiner unterstützenden Berater** ab. Oder anders ausgedrückt: Die Anzahl deiner sichtbaren „Unterstützender Berater“-**SYMBOLE** (*siehe links*) bestimmt die Stärke der Spezialfähigkeit.

Beispiel: Eine solche Angabe in der Fähigkeit deines Generals bedeutet, dass du für **jeden** deiner unterstützenden Berater 2 Ehre erhältst:



Hier würdest du 4 Ehre erhalten.

BERATER

Immer wenn du einen neuen Berater erhältst, musst du sofort – und dauerhaft – entscheiden, ihn zu einem **aktiven Berater** oder einem **unterstützenden Berater** zu machen.

A. Aktiver Berater:

- Lege ihn aufgedeckt rechts neben deinen General. Dies ist die einzige Möglichkeit, um seine aufgedruckte Fähigkeit verwenden zu können.

B. Unterstützender Berater:

- Lege ihn verdeckt unter deinen General, sodass das Symbol auf der Rückseite sichtbar ist.



Fähigkeit eines aktiven Beraters

Symbol eines unterstützenden Beraters

Symbolübersicht

- Holz
- Stein
- Gold
- Chi
- Holz, Stein oder Gold
- beliebige Ressource
- Holz-Aufseher
- Stein-Aufseher
- Gold-Aufseher
- Chi-Aufseher
- beliebiger Aufseher
- Schreiber
- Lanzenträger
- Bogenschütze
- Reiter
- Soldat
- Ehre
- Wundmarker
- Schandmarker
- Horde
- Berater
- Unterstützender Berater
- Taktik
- Befehl
- Teestapel
- Mauer
- Verteidigungswert
- Angriffsstärke
- Barrikade
- Spielerzahl

SCHANDMARKER

Du hast dem Kaiser Schande bereitet ...



Schandmarker

Wann man Schandmarker erhält

- A. Immer wenn eine Horde durchbricht** (Seite 8): Falls du **keine** Soldaten in diesem Mauerabschnitt hast, erhältst du 1 Schandmarker.
- B. Sobald ein Ort mit diesem Symbol aktiviert wird:**  Falls du der **einzige** Spieler bist, der an diesem Ort Schreiber hat (*egal wie viele*), erhältst du 1 Schandmarker.

Wo man Schandmarker platziert

Sobald du einen Schandmarker erhältst, musst du ihn sofort an einer der folgenden Stellen platzieren:

- A.** Unter einen beliebigen Soldaten in deinem verfügbaren Vorrat, der noch keinen Schandmarker hat.
- Soldaten mit Schandmarker können in keiner Weise verwendet werden.
 - Bei Spielende verlierst du 5 Ehre für jeden deiner Soldaten mit Schandmarker.
- B.** Auf einem freien Schandmarkerfeld einer beliebigen von dir beanspruchten Horde.
- Bei Spielende erhältst du für Horden mit einem oder zwei Schandmarkern keine Ehre.



je -5 Ehre



Die Rückseite jeder Horde zeigt 2 Schandmarkerfelder.

Wenn man einen Schandmarker erhalten soll, aber ...

- **der Vorrat an Schandmarkern leer ist**, verlierst du sofort 5 Ehre (*anstatt einen Schandmarker zu erhalten*).
- **du ihn nicht platzieren kannst** (*unter einem Soldaten oder auf einer Horde*), verlierst du sofort 5 Ehre und entfernst den Schandmarker aus dem Spiel (*zurück in die Schachtel*).

Wie man Schandmarker loswird

Im **Sommer** darfst du für je 2 Chi, die du bezahlst, einen deiner Schandmarker ablegen (*egal von wo, immer zurück in den Vorrat; du darfst das beliebig oft tun*).

„**ablegen**“: Bei dieser Anweisung wird der Schandmarker immer zurück in den Vorrat gelegt (*außer bei einem Raubzug, aber das wird im Spielablauf beim Frühling genauer beschrieben*).

ALLGEMEINE GRUNDREGELN

Geheimhaltung: Alles hinter deinem Sichtschirm sowie die Karten in deiner Hand hältst du vor den anderen geheim. Alles andere ist für alle Spieler sichtbar und öffentlich, einschließlich abgelegter Befehle.

Abgelegte Befehle: Sie sind für alle Spieler sichtbar und öffentlich. Legt sie daher aufgedeckt und aufgefächert oberhalb des Spielplans ab. So können sie von allen gut gesehen werden.

Soldat: Alle Holzfiguren bzw. Miniaturen, die **keine Schreiber** sind.

Ehre oder Punkte: Ehre ist der thematische Begriff für Punkte, die ihr in diesem Spiel erhaltet.

Bezahlen: Um für etwas zu bezahlen, musst du die geforderten Ressourcen besitzen. Lege sie dafür zurück in den Vorrat.

Wundmarker zurücklassen: Immer wenn ein Soldat von einer Horde entfernt wird (*egal aus welchem Grund*), wird ein Wundmarker auf die Schwachstelle gelegt, die er besetzt hat (*außer beim Besiegen einer Horde*).

Ressourcen: Ressourcen sind **nicht begrenzt**. Nehmt geeigneten Ersatz, falls sie euch ausgehen.

SCHREIBER UND ORTE

Siehe „Herbst“ auf den Seiten 8–9 für die Aktivierung von Orten.

Es gibt zwei Arten von Orten:

Reguläre Orte:

- Sie haben mehrere Felder, auf denen **jeweils 1 Schreiber** stehen kann. (*Gibt es kein leeres Feld, kann auf diesem Ort kein Schreiber mehr platziert werden.*)
- Ein regulärer Ort wird nur aktiviert, falls **alle seine Schreiberfelder** besetzt sind.

Besondere Orte:

- Haben ein großes Feld, wo **beliebig viele Schreiber** stehen können.
- Ein besonderer Ort wird aktiviert, falls dort **mindestens 1 Schreiber** platziert worden ist.

Immer wenn du angewiesen wirst, einen Schreiber zu bewegen (*normalerweise durch Befehle*) hast zu zwei Möglichkeiten:

- Nimm einen Schreiber aus deinem Vorrat und stelle ihn auf einen beliebigen Ort auf dem Spielplan.
- Bewege einen **bereits auf dem Spielplan befindlichen** Schreiber (*den du zuvor auf einen Ort gestellt hast*) zu einem anderen Ort.

Ausnahme: Falls alle Schreiberfelder eines **regulären Ortes** bereits besetzt sind (*egal von welchen Spielern*), können Schreiber nicht mehr von dort weg bewegt werden. Anders ausgedrückt: Ein gänzlich besetzter Ort ist „gesperrt“.

ERWEITERTE AKTIVIERUNG

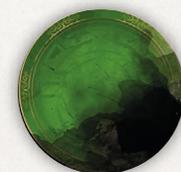
Eine besondere Form der Ortsaktivierung, ausgelöst z. B. durch den Befehl „Despotismus“.

Eine **erweiterte Aktivierung** funktioniert im Grunde wie eine normale Aktivierung (*siehe „Aktivierungsschritt“ unter „Herbst“ auf S. 8–9*) mit folgenden zwei Unterschieden:

- Hat man als einziger Spieler an diesem Ort Schreiber, erhält man **keinen Schandmarker** (*siehe links „Wann man Schandmarker erhält“*).
- Man kann einen **regulären Ort** aktivieren, selbst wenn **nicht alle Schreiberfelder** besetzt sind. (*Die Aktivierung eines besonderen Ortes funktioniert unverändert.*)



Schreiberfeld eines regulären Ortes



Schreiberfeld eines besonderen Ortes



Als Merkhilfe sind die Schreiberfelder eines regulären Ortes mit einem Goldfaden verbunden.

SPIELABLAUF

FRÜHLING

Wird im ersten Jahr einer Partie übersprungen!

Im Frühling rücken neue barbarische Horden auf die Felder vor der Mauer nach und bereiten sich auf ihren Angriff vor. Ihre Invasion läuft folgendermaßen ab:

- 1. Zeitmarker vorrücken:** Bewegt den Zeitmarker auf das nächste Feld der Zeitleiste.
- 2. Neue Horden auslegen:** Legt so viele neue Horden aus, wie die Zahl über dem Zeitmarker angibt.



Immer wenn ihr neue Horden auslegt, zieht und legt sie einzeln nacheinander aus. Bestimmt jeweils mit diesen zwei Schritten, wo eine Horde auszuliegen ist.

- a. Gibt es leere Mauerabschnitte (also ohne Horde)?** Dann legt die Horde in den leeren Mauerabschnitt am weitesten links.
- b. Hat jeder Mauerabschnitt mindestens eine Horde?** Dann legt die Horde in den Mauerabschnitt, den der **Invasionsindikator** auf der Rückseite der obersten Karte des **Hordenstapels** vorgibt (nicht der gerade auszuliegenden).

Grundsätzlich werden Horden in einem Mauerabschnitt immer auf das zur Mauer nächstgelegene freie Feld gelegt.



Raubzug: Falls ihr eine Horde in einen vollen Mauerabschnitt (der also bereits drei Horden enthält) legen müsstest, legt diese Horde stattdessen ab. Entfernt dann sofort so viele Schandmarker aus dem Spiel, wie es eurer Spielerzahl entspricht (vom Vorrat in die Schachtel). Falls nicht genügend Marker im Vorrat sind, ignoriert den Rest einfach.

- 3. Beraterleiste erneuern:** Legt die zwei am weitesten links liegenden Berater von der Beraterleiste ab. Schiebt dann die zwei übrigen Berater nach links und legt zwei neue rechts daneben aus (vom Beraterstapel aufgedeckt).



Die Symbole auf dem Spielplan erinnern euch daran.

SOMMER

Wird im ersten Jahr einer Partie übersprungen!

Im Sommer bereitet ihr euch auf den Angriff vor und mobilisiert eure Truppen.

- 1. Aufsehereinkommen:** Ihr erhaltet für jeden eurer Aufseher die auf dem Spielplan angegebenen Ressourcen. (Mehr dazu auf Seite 11.)



Beispiel: Für einen Aufseher in diesem Feld würdest du 2 Gold Einkommen erhalten.

- 2. Schandmarker ablegen:** In Teereihenfolge dürft ihr je 2 Chi bezahlen, um einen Schandmarker abzulegen (egal von wo, immer zurück in den Vorrat; ihr dürft das beliebig oft tun).
- 3. Befehle ablegen:** Legt alle Befehle von der Befehlsleiste auf den Ablagestapel rechts oberhalb des Spielplans (markiert mit).
- 4. Befehle zurückholen:** In Teereihenfolge wählt ihr jeweils eine der folgenden Möglichkeiten:
 - a. Nimm alle deine Befehle** aus dem Ablagestapel zurück auf die Hand, oder
 - b. Erhalte 2 Ehre für jeden deiner Befehle** im Ablagestapel.

Hinweis: Der Befehl „Verrat“ kann nicht zurückgeholt werden und verbleibt dauerhaft im Ablagestapel (wie im Kartentext angegeben).

HERBST

Im Herbst führt ihr eure Befehle aus, aktiviert Orte und bekämpft die Horden!

- 1. Befehle wählen:** Ihr wählt jeweils 1 Befehl (von eurer Hand) und legt die Karte **verdeckt** vor euch. Nachdem ihr alle gewählt habt, deckt ihr alle gewählten Karten gleichzeitig auf.
- 2. Reihenfolge bestimmen:** In Teereihenfolge wählt ihr ein noch leeres Feld der Befehlsleiste (die sich am oberen rechten Rand des Spielplans befindet) und legt euren Befehl dorthin.

Die Befehle werden nacheinander in aufsteigender Reihenfolge ausgeführt, beginnend mit dem Befehl auf Feld 1.



Ignoriert im Spiel zu viert das Feld mit diesem Symbol: 5 .

- 3. Befehle in Reihenfolge der Befehlsleiste ausführen:**

Während dein Befehl ausgeführt wird, bist du der „aktive Spieler“ und es ist „dein Zug“.

Wenn dein Befehl ausgeführt wird, führe diese Schritte der Reihe nach durch:

- A. Karteneffekte:** Handle alle Effekte deines Befehls von **oben nach unten** ab. (Die Effekte sind in Kästen gruppiert. Jeder Kasten muss vollständig abgehandelt sein, bevor du mit dem nächsten fortfährst. Allerdings ist jeder einzelne Effekt eines Kastens optional!)

Viele der „Andere Spieler“-Effekte lauten: „Bewege bis zu 2 Schreiber an 2 beliebige Orte.“ In diesem Fall dürfen die beiden Schreiber **nicht zum gleichen Ort** bewegt werden. (Allerdings dürfen sie vom gleichen Ort und/oder deinem Vorrat kommen.)

B. Aktivierungsschritt: Nachdem alle Effekte des Befehls abgehandelt worden sind, prüft ihr, welche Orte aktiviert werden. **Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge**, in der die Orte aktiviert werden (unabhängig davon, ob er selbst Schreiber an den Orten hat).

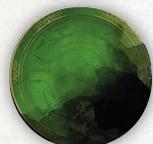


Kästen mit einem dunklen Hintergrund werden nur vom aktiven Spieler ausgeführt.

Kästen, die mit ANDERE SPIELER überschrieben sind, werden von allen anderen Spielern in Teereihenfolge ausgeführt.



Ein **regulärer Ort** wird nur aktiviert, falls **alle seine Schreiberfelder** besetzt sind. (Die Felder sind optisch mit einem Goldfaden verbunden, um daran zu erinnern.)



Ein **besonderer Ort** wird aktiviert, falls dort **mindestens 1 Schreiber** platziert worden ist.

Wenn ein Ort aktiviert wird

In Teereihenfolge handelt jeder Spieler, der dort Schreiber hat, die Effekte des Ortes ab. Danach kehren **alle Schreiber** von dort in die Spielervorräte zurück. Falls du mehrere Schreiber an einem aktivierten Ort hast, handelst du ihre kombinierten Effekte alle gleichzeitig ab. Egal, ob du alle Schreiber genutzt hast, sie kehren in jedem Fall zurück in deinen Vorrat. Wenn du mit deinen Schreibern an der Reihe bist, kannst du auf den Ortseffekt (aus beliebigen Gründen) verzichten. Auch in diesem Fall kehren alle deine dortigen Schreiber zurück.

Im Spiel zu zweit bleiben die Schreiber des Schilfcamps stehen.

Aktivierung eines Ortes mit Schandmarker-Symbol: Falls du der **einzige** Spieler mit Schreibern dort bist (egal wie viele), erhältst du 1 Schandmarker.

C. Horden besiegt? Prüft **einzel**n und **nacheinander**, welche Horden besiegt sind: Abschnitt für Abschnitt von links nach rechts, jeweils von unten (direkt an der Mauer) nach oben. Führt für jede besiegte Horde die Schritte unter „Horden besiegen“ auf der nächsten Seite aus. Fahrt danach mit dem nächsten Befehl fort.

D. Nächster Befehl: Führt den nächsten Befehl in numerischer Reihenfolge aus (geht also zurück zu Schritt „A. Karteneffekte“).

Habt ihr alle Befehle ausgeführt? Dann endet der Herbst. Fahrt mit dem Winter fort (siehe rechts). Lasst die Befehle zunächst auf der Leiste liegen.

WINTER

Im Winter wird die letzte Verteidigungslinie aktiviert: Alle auf Schießposten platzierten Bogenschützen schießen auf die anrückenden Horden. Danach versuchen die Horden, die Mauern zu erstürmen.

1. Feuerphase:

- Schießen:** Beginnend mit dem Mauerabschnitt ganz links greift **jeder** Bogenschütze auf einem **Schießposten** in Teereihenfolge an. Der jeweilige Spieler muss einen Wundmarker auf einer **beliebigen** Horde in diesem Mauerabschnitt platzieren (sofern möglich).
- Horden besiegt?** Führt für jede besiegte Horde die Schritte unter „Horden besiegen“ aus (siehe nächste Seite). Fahrt dann mit der Angriffsphase fort.

2. Angriffsphase:

Prüft für jeden Mauerabschnitt, beginnend beim linken, ob die Mauer standhält oder sie durchbrochen wird:

- Gesamt-Verteidigungswert:** Ermittelt den Basis-Verteidigungswert der Mauer und addiert 2 für jede in diesem Abschnitt errichtete Barrikade.
- Gesamt-Angriffsstärke:** Rechnet die Angriffsstärke aller Horden in diesem Mauerabschnitt zusammen. Achtet auch auf die Spezialfähigkeiten der Horden, weil sie in diesem Schritt relevant sein können.

Vergleicht dann den Gesamt-Verteidigungswert der Mauer mit der Gesamt-Angriffsstärke der Horde(n):

- Ist der **Gesamt-Verteidigungswert gleich oder größer?** Dann hält die Mauer stand (und nichts passiert).
- Ist die **Gesamt-Angriffsstärke größer?** Dann durchbricht **jede Horde** in diesem Abschnitt die Mauer (siehe „Durchbruch“ auf der nächsten Seite).

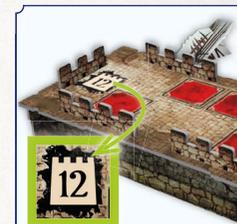
Nachdem ihr alle Mauerabschnitte abgehandelt habt, legt **alle** Barrikaden ab.

3. Ende des Spiels? Falls eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind (was immer nur in diesem Winter-Schritt überprüft wird), endet das Spiel **sofort**. (Fahrt dann direkt mit dem „Ende des Spiels“ auf Seite 15 fort.)

- Alle drei Mauern sind bis zur dritten Stufe ausgebaut (bzw. zwei Mauern im Spiel zu zweit).
- Der Vorrat an Schandmarkern ist leer.
- Der Zeitmarker ist auf dem **letzten Feld** der Zeitleiste.

Falls keine dieser Bedingungen erfüllt ist, endet das aktuelle Jahr und es bricht das nächste Jahr mit dem Frühling an.

Schreiber, die noch an Orten stehen, verbleiben dort, bis der jeweilige Ort aktiviert worden ist.



Barrikade plus Mauer gleich Gesamt-Verteidigungswert 14.



Die Gesamt-Angriffsstärke beträgt 15.

HORDEN BESIEGEN



Schwachstellen

Eine Horde ist besiegt, wenn **alle ihre Schwachstellen abgedeckt** sind (durch Soldaten oder Wundmarker).

Führt die folgenden Schritte für jede besiegte Horde durch:

1. Jeder Spieler der mindestens 1 Soldaten auf der Horde hat, erhält genau 2 Ehre.
2. Jeder Spieler erhält 2 Ehre für jeden seiner Bogenschützen auf den Schießposten dieses Mauerabschnitts.
3. Ermittelt, wer die meisten Schwachstellen abgedeckt hat (*ignoriert Wundmarker, Teereihenfolge entscheidet bei Gleichstand*): Dieser Spieler beansprucht die besiegte Horde und legt sie verdeckt vor seinen Sichtschirm, nachdem im nächsten Schritt die Soldaten getötet worden sind. *Falls niemand Soldaten auf einer besiegten Horde hat, wird die Horde in Schritt 6 abgelegt (niemand beansprucht sie).*
4. **Soldaten auf der besiegten Horde töten:** *Siehe unten „Soldaten töten“.* *Ungeachtet, wie viele Soldaten getötet werden, beansprucht der Spieler diese Horde, der vorher die meisten Schwachstellen abgedeckt hat.*
5. **Soldaten, die nicht getötet worden sind, werden in die Aufmarschzone des Abschnitts der Horde gestellt.** *Legt alle Wundmarker der besiegten Horde in den Vorrat zurück.*
6. **Horde beanspruchen:** *Wie in Schritt 3 beschrieben.*
7. Rückt die anderen Horden in diesem Abschnitt (falls vorhanden) so nah wie möglich an die Mauer heran.

Hinweis: Es wird ausschließlich im Herbst und Winter, jeweils im Schritt „Horden besiegt?“, geprüft, welche Horden besiegt sind. Das bedeutet, eine Horde ist nicht sofort und automatisch besiegt, sobald jede ihrer Schwachstellen abgedeckt ist.

Das Besiegen **jeder** einzelnen Horde gilt als **separates Auslöseereignis**. Das ist für das Ausspielen von Taktiken relevant, siehe Seite 14.



SOLDATEN TÖTEN

Von **jedem Spieler** werden so viele Soldaten getötet, wie es der aktuellen **Brutalität** entspricht, der Zahl **unterhalb** des Zeitmarkers.

Beispiel: *Der Zeitmarker in der Abbildung links gibt eine Brutalität von 2 an. Daher werden von jedem Spieler möglichst 2 Soldaten getötet.*

- **Getötete** Soldaten gehen immer zurück in den Vorrat des entsprechenden Spielers zurück, es sei denn, sie werden gerettet (*siehe rechts*).

Soldaten retten

Immer wenn Soldaten von dir getötet werden, kannst du 2 Chi für jeden Soldaten bezahlen, den du retten möchtest. Stelle jeden auf diese Weise geretteten Soldaten in die Aufmarschzone des Mauerabschnitts, in dem er getötet worden wäre.

Hinweis: Gerettete Soldaten gelten im Sinne der Spielmechanik und Effekte nicht als „getötet“. Wann immer Soldaten durch ein Auslöseereignis getötet werden, werden sie alle gleichzeitig getötet. Daher können alle getöteten Soldaten (einschließlich eventueller Bogenschützen) mit einer einzelnen verstärkten „Rückzug“-Taktikkarte gerettet werden. Details dazu unter „Taktiken“ auf Seite 14.

DURCHBRUCH

Führt diese Schritte nacheinander aus, wenn ein Mauerabschnitt von Horden durchbrochen wird:

1. **Schande erhalten:** Jeder Spieler erhält 1 Schandmarker für **jede** Horde in diesem Abschnitt, auf der er keinen Soldaten hat.
2. **Soldaten auf jeder Horde dieses Abschnitts töten:** *Siehe „Soldaten töten“ links unten.*
 - **Soldaten**, die nicht getötet werden, **verbleiben** auf der Horde.
 - **Alle Soldaten**, die im durchbrochenen Mauerabschnitt getötet werden, werden **gleichzeitig** getötet.
3. **Wunden hinterlassen:** Jeder Soldat, der von einer Horde entfernt wird (*egal warum, ob getötet oder gerettet*), hinterlässt einen Wundmarker auf der Schwachstelle, von der er entfernt worden ist.
4. **Bogenschützen töten:** **Alle** Bogenschützen auf den **Schießposten** dieses Mauerabschnitts werden getötet. (*Soldaten in der Aufmarschzone des Abschnitts sind davon nicht betroffen.*)

AUFMARSCHZONEN

Die hier aufgestellten Soldaten sind sicher und warten auf Angriffsbefehle. Sie sind dort auch vor Durchbrüchen geschützt.



Jeder Mauerabschnitt hat eine zugehörige Aufmarschzone.

- Gerettete Soldaten werden immer in die Aufmarschzone des entsprechenden Mauerabschnitts gestellt.
- Soldaten können von einer Aufmarschzone in andere Aufmarschzonen bewegt werden (*siehe „Befehlsstand“ auf Seite 13*).
- Soldaten können von einer Aufmarschzone aus angreifen, aber lediglich Horden im gleichen Mauerabschnitt. Bogenschützen müssen jedoch erst auf Schießposten platziert werden.

PRODUKTIONSORTE

Ressourcen erhalten

Wenn ein Produktionsort aktiviert wird: Führt nacheinander diese Schritte **jeweils in Teereihenfolge** durch. (Zuerst sammelt ihr in Teereihenfolge Ressourcen, dann werdet ihr eure Aufseher in Teereihenfolge auf usw. Jeder Schritt muss von euch allen vollständig abgehandelt sein, bevor ihr zum nächsten Schritt übergeht.)

1. Ressourcen sammeln
2. Aufseher aufwerten (optional)
3. 1 Ressource spenden (optional)

1. Ressourcen sammeln

Du erhältst 1 Ressource des entsprechenden Typs für **jeden deiner Schreiber** an diesem Ort.

- Falls du **einen Aufseher an diesem Ort hast**, erhältst du zusätzlich so viele Ressourcen, wie oberhalb des Feldes mit deinem Aufseher angegeben ist.



Beispiel: Falls dein Aufseher in diesem Feld steht, erhältst du 2 zusätzliche Gold.

- Falls du **keinen Schreiber** an diesem Ort hast, erhältst du dort **gar keine Ressourcen**, egal ob du dort einen Aufseher hast oder nicht.

2. Aufseher aufwerten (optional)

Falls du mindestens 1 Ressource an diesem Ort erhalten hast (und nur dann), darfst du deinen Aufseher **einmal** aufwerten. Hast du noch keinen Aufseher an diesem Ort? Dann gilt das erstmalige Platzieren dort als „Aufwertung“ (du wertest schließlich von ‚kein Aufseher‘ auf).

Falls du **noch keinen Aufseher an diesem Ort hast**:

1. Bezahle 2 Ressourcen (des Typs, der links vom ersten Aufseherfeld abgebildet ist).



Beispiel: Im Sägewerk musst du 2 Chi bezahlen, um deinen Aufseher dort erstmalig zu platzieren.

2. Wähle 1 Soldaten beliebigen Typs aus deinem Vorrat (keinen Schreiber) und stelle ihn in das Aufseherfeld ganz links. (Dies gilt als „Aufwertung“.)

Falls du **bereits einen Aufseher an diesem Ort hast**:

1. Bezahle die angegebenen Ressourcen, um deinen Aufseher in das nächste Feld nach rechts zu stellen.
 - Die Kosten sind am rechten Rand des aktuellen Feldes deines Aufsehers angegeben (zwischen seinem aktuellen Feld und dem nächsten).



Beispiel: Gelb muss 3 Chi bezahlen, um seinen Aufseher aufzuwerten (auf Stufe 2).

3. 1 Ressource spenden (optional)

Falls du mindestens 1 Ressource an diesem Ort erhalten hast (und nur dann), darfst du genau **einmal** spenden:

Falls du spenden möchtest:

- Lege **1 der Ressourcen**, die du gerade erhalten hast, in das **Lager**. Dafür erhältst du sofort 2 Ehre.



Als Erinnerung zeigen auf dem Spielplan Pfeile von den Produktionsorten (A) zum Lager (B). Beachtet: **Chi kann nicht gespendet werden**. Daher gibt es für den Tempel keinen solchen Pfeil (und der Spenden-Schritt entfällt beim Tempel).

AUFSEHER

Sobald du einen Soldaten als Aufseher eingesetzt hast, kannst du ihn nicht mehr von dort entfernen.

- Jeder Spieler darf an jedem Produktionsort höchstens 1 Aufseher haben.
- In jedem Aufseherfeld dürfen Aufseher von beliebig vielen Spielern stehen.

AUFSEHERSTUFE

Manche Effekte verwenden den Begriff „Aufseherstufe“. Die Stufe eines Aufsehers entspricht der Anzahl zusätzlicher Ressourcen, die du durch ihn erhältst.



Ein Aufseher in diesem Feld ist ein Aufseher der Stufe 2.

WAS BRINGEN AUFSEHER?

- **Im Sommer** erhältst du dein Aufsehereinkommen: Für jeden deiner Aufseher erhältst du so viele Ressourcen, wie oberhalb seines Feldes angegeben sind.

Beispiel: Falls dein Aufseher im oben abgebildeten Feld steht, erhältst du im Sommer 2 Gold als Aufsehereinkommen.

- Wenn du an Produktionsorten **Ressourcen sammelst**, gewähren dir deine Aufseher zusätzliche Ressourcen.

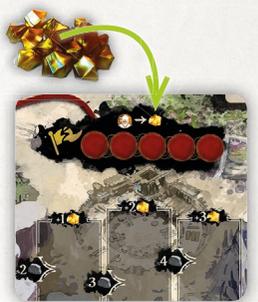
Es gibt vier Produktionsorte, die jeweils einen Ressourcentyp produzieren (wie oberhalb des Ortes angegeben).



Das Sägewerk produziert Holz.



Der Steinbruch produziert Stein.



Die Goldmine produziert Gold.



Der Tempel produziert Chi.

ORTE KASERNE

Entsendet eure Soldaten vom Vorrat aufs Schlachtfeld.



Die Rekrutierungskosten stehen auf dem Spielplan. Ein Bogenschütze kostet z. B. 2 Chi und 1 Holz.

Wenn die Kaserne aktiviert wird: **In Teereihenfolge** dürft ihr für **jeden eigenen Schreiber** 1 Soldaten (*beliebigen Typs*) rekrutieren.

Folge diesen Schritten, um Soldaten zu rekrutieren:

1. Wähle einen Soldaten (*beliebigen Typs*) aus deinem **Vorrat** für **jeden deiner Schreiber** an diesem Ort.
2. Bezahle die Kosten **jedes** gewählten Soldaten.
3. Immer wenn du einen Soldaten **rekrutierst**, entscheide:
 - Sende ihn sofort zum **Angriff** (siehe „Angreifen“ rechts), **ODER**
 - Stelle ihn in eine **Aufmarschzone** (von den drei verfügbaren).

Klarstellungen: Falls du mehrere Schreiber in der Kaserne hast, rekrutierst du alle Soldaten gleichzeitig. Folglich erhältst du jeden etwaigen „Rekrutierungsbonus“ nur einmal. Alle Soldaten, die du rekrutierst, können die gleiche oder unterschiedliche Horden angreifen und/oder in die gleiche oder unterschiedliche Aufmarschzonen gestellt werden. Zudem kannst du Soldaten unterschiedlicher Typen rekrutieren.



Soldaten in einer Aufmarschzone können nur Horden in ihrem Mauerabschnitt angreifen (also in der Spalte oberhalb von ihnen).

Ein Lanzenträger kann nur die **NÄCHSTGELEGENE** Horde in seinem Mauerabschnitt angreifen (A).

Ein Bogenschütze kann eine **BELIEBIGE** Horde in seinem Mauerabschnitt angreifen (C).

Ein Reiter kann eine **BELIEBIGE** Horde in seinem Mauerabschnitt angreifen (B).

ANGREIFEN



Angriff mit einem soeben **rekrutierten Soldaten**:

Lanzenträger:

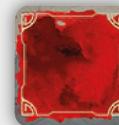
- Stelle ihn auf eine beliebige unbesetzte Schwachstelle einer beliebigen Horde, die **direkt an die Mauer** grenzt (*im untersten Feld, siehe (A) unten links*).
- Du erhältst sofort die Belohnung, die auf der abgedeckten Schwachstelle angegeben ist.

Reiter:

- Stelle ihn auf zwei unmittelbar benachbarte (*nicht diagonal*) unbesetzte Schwachstellen einer **beliebigen** Horde.
- Du erhältst sofort die Belohnung **beider** von dir abgedeckten Schwachstellen.

Bogenschütze:

- Stelle ihn auf einen **beliebigen** unbesetzten **Schießposten**. Platziere dann sofort einen Wundmarker auf eine beliebige unbesetzte Schwachstelle einer beliebigen Horde im Mauerabschnitt dieses Schießpostens (*ohne Belohnung**).



Schießposten

*Es gibt Effekte außerhalb der Rekrutierung, die dich **ANGREIFEN lassen**. Das funktioniert wie oben beschrieben, mit diesen Einschränkungen:*

- *Soldaten, die bereits auf einer Schwachstelle stehen, können weder erneut angreifen noch von dort wegbewegt werden.*
- ***NUR Soldaten in AUFMARSCHZONEN** und auf **SCHIESSPOSTEN** können durch solch einen Effekt angreifen.*

Angriff mit einem Soldaten in einer **Aufmarschzone**:

Lanzenträger:

- Stelle ihn auf eine beliebige unbesetzte Schwachstelle der Horde **direkt an der Mauer in seinem Abschnitt** (*unterstes Feld*).
- Du erhältst sofort die Belohnung der abgedeckten Schwachstelle.

Reiter:

- Stelle ihn auf zwei unmittelbar benachbarte (*nicht diagonal*) unbesetzte Schwachstellen einer **beliebigen Horde in seinem Abschnitt**.
- Du erhältst sofort die Belohnung beider abgedeckten Schwachstellen.

Bogenschütze:

- Stelle ihn auf einen unbesetzten Schießposten **seines Abschnitts**. Platziere dann sofort einen Wundmarker auf eine beliebige unbesetzte Schwachstelle einer beliebigen Horde in diesem Abschnitt (*ohne Belohnung**).

Angriff mit einem Bogenschützen auf einem **Schießposten**:

- Platziere einen Wundmarker auf eine beliebige unbesetzte Schwachstelle einer **beliebigen** Horde im Abschnitt dieses Bogenschützen (*ohne Belohnung**). Der Bogenschütze verbleibt auf diesem Schießposten.

** Du erhältst keine Belohnung, wenn du eine Schwachstelle mit einem Wundmarker abdeckst – niemals.*

ARBEITERSIEDLUNG

Errichtet Mauern und Barrikaden, um die Horden abzuwehren!



Wenn die Arbeitersiedlung aktiviert wird: **In Teereihenfolge** dürft ihr für **jeden eigenen Schreiber** 1 der folgenden Optionen ausführen:

EINE BARRIKADE BAUEN

1. Bezahle 2 Holz/Stein/Gold in beliebiger Kombination, um eine Barrikade auf ein beliebiges freies Barrikadenfeld zu stellen. Dafür erhältst du 2 Ehre.



Barrikade

Temporäre Verteidigungsanlage, die den Verteidigungswert in ihrem Mauerabschnitt erhöht.

Jede Barrikade erhöht den Verteidigungswert ihres Mauerabschnittes um 2.

EINE MAUERSTUFE BAUEN

1. Wähle ein leeres Mauerfeld oder eine Mauer der Stufe 1 oder 2 (die Kosten sind jeweils angegeben).
2.  Bezahle die angegebenen Kosten in beliebiger Kombination aus Holz, Stein und Gold.
3. Du erhältst Ehre in Höhe der Kosten.
4. Stelle die nächste Stufe der Mauer auf das leere Feld bzw. die bereits vorhandene(n) Stufe(n).

Die Reihenfolge beim Bau einer Mauer ist immer: leeres Feld, Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3 ganz oben. Siehe Abbildung oben.

FÜR MAUERSTUFEN UND BARRIKADEN BEZAHLEN:



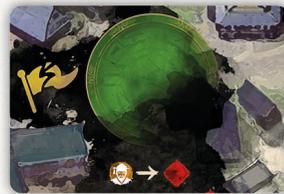
Lager

Zuerst müssen die Ressourcen aus dem Lager zum Bezahlen verwendet werden – erst danach bezahlst du den Rest mit Ressourcen aus deinem Vorrat.

Klarstellungen: Falls du mehrere Schreiber hier hast, führst du alle deine Bau-Aktionen gleichzeitig aus. Du darfst Barrikaden/Mauerstufen in gleichen oder verschiedenen Mauerabschnitten bauen. Du darfst für mehrere Schreiber die gleiche Option wählen. Falls du eine Mauerstufe auf bereits aufgestellte Bogenschützen baust, versetze sie einfach auf die neue Mauerstufe (ohne zusätzlichen Effekt).

BEFEHLSSTAND

Bewegt eure Soldaten – ohne anzugreifen.



Wenn der Befehlsstand aktiviert wird: **In Teereihenfolge** dürft ihr für **jeden eigenen Schreiber** 1 Gruppe von Soldaten bewegen:

Soldaten bewegen

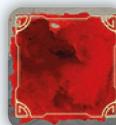
1. Wähle **einen** Mauerabschnitt.
2. Bewege beliebig viele deiner Soldaten von den Schießposten und/oder der Aufmarschzone **dieses Mauerabschnitts** zu **einem** anderen Mauerabschnitt (auf Schießposten und/oder in die Aufmarschzone). **Dies gewährt dir keinen Angriff.**

Für Bogenschützen gelten die folgenden Zusätze:

- **Bogenschützen auf Schießposten** können auf leere Schießposten und/oder in die Aufmarschzone bewegt werden (in beliebiger Kombination; sie verteilen keine Wundmarker).
- **Bogenschützen in einer Aufmarschzone** können **nicht auf Schießposten** bewegt werden (sondern nur in die Aufmarschzone).



Von einer Aufmarschzone nur in eine Aufmarschzone.
(Die Aufmarschzonen befinden sich direkt unterhalb der Mauerfelder.)



Schießposten

Beispiel: Du möchtest deine Soldaten in der obigen Abbildung vom linken Mauerabschnitt zum rechten bewegen. Der Bogenschütze auf dem Schießposten kann sich auf den Schießposten oder in die Aufmarschzone bewegen. Der Bogenschütze und der Lanzenträger in der Aufmarschzone können sich nur in die Aufmarschzone bewegen.

Klarstellungen: Nur Bogenschützen können auf Schießposten bewegt werden. Wenn du Soldaten bewegst, kannst du unter keinen Umständen mit Horden interagieren: Bewegen gilt nicht als „Rekrutierung“ oder „Angriff“. Falls du mehrere Schreiber hier hast, darfst du Soldaten, die du in diesem Zug bereits bewegt hast, erneut bewegen.

TEEHAUS

Beeinflusst die Reihenfolge, in der die Dinge passieren!

Wenn das Teehaus aktiviert wird: Wer mindestens 1 Schreiber hier hat, führt diesen Schritt in Teereihenfolge aus:

1. Bewege deinen Teemarkers um **1 Stufe nach oben** (also auf den Teemarkers direkt über dir).



Neue Teereihenfolge nach der Aktivierung.

Beispiel: Die aktuelle Teereihenfolge ist Gelb, Rot, Blau. Zuerst bewegt Rot seinen Marker nach oben auf den gelben Marker. Danach bewegt Blau ihren Marker nach oben, ebenfalls auf den gelben Marker.

- Sind alle Schreiberfelder vom gleichen Spieler besetzt? Dann bewegt dieser Spieler stattdessen seinen Teemarkers direkt ganz oben auf den Stapel.
- Falls der Teemarkers eines Spielers **ganz oben** auf dem Stapel liegt, haben seine Schreiber hier **keine Auswirkung**. Wessen Marker ganz oben liegt, ist bei der Aktivierung zuerst an der Reihe. In diesem Fall kann der Marker nicht höher bewegt werden, daher passiert nichts. Natürlich erhält dieser Spieler seine Schreiber von hier trotzdem zurück, auch wenn sie keine Auswirkung hatten.

KAISERLICHE GESANDTSCHAFT

Werbt neue Schreiber und Berater an!



Wenn die Kaiserliche Gesandtschaft aktiviert wird: **In Teereihenfolge** dürft ihr für **jeden eigenen Schreiber** 1 der folgenden Optionen ausführen:

Einen Schreiber anwerben

1. Bezahle 2 Gold, um einen Schreiber deiner Farbe (von der Schreiberschule) zu nehmen und deinem Vorrat hinzuzufügen.

Einen Berater anwerben

1. Bezahle so viel Gold, wie du **nach** dem Anwerben insgesamt Berater haben wirst (aktive und unterstützende).
2. Nimm einen beliebigen Berater von der Beraterleiste und lege ihn sofort als aktiven oder unterstützenden Berater neben bzw. unter deinen General (siehe Seite 6).
3. Nach **jedem** Berater, der von der Beraterleiste genommen wird, werden die übrigen Berater nach links verschoben (um Lücken zu schließen). Dann wird ein neuer Berater vom Stapel gezogen, um den leeren Platz aufzufüllen.

Klarstellungen: Falls du mehrere Schreiber hier hast, führst du alle deine Aktionen einzeln und nacheinander aus. Wirbst du mehrere Berater an, fülle die Leiste nach jeder Anwerbung wieder auf. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Berater (aktive und unterstützende) ein Spieler haben darf.



Beispiel: Du musst 3 Gold bezahlen, um deinen dritten Berater anzuwerben.

KRIEGSAKADEMIE

Erhältet vielfältige Taktiken.



Wenn die Kriegsakademie aktiviert wird: **In Teereihenfolge** zieht ihr 1 Taktik (oben vom Taktikstapel) für **jeden eigenen Schreiber** hier.

Klarstellungen: Falls du eine Taktik ziehen musst, der Stapel aber leer ist, misch zunächst die abgelegten Karten zu einem neuen Stapel. Fahre danach mit dem Kartenziehen fort.

TAKTIKEN



Du hast ein Handlimit von **5 Taktiken** – Solltest du jemals mehr haben, lege so viele Taktiken deiner Wahl von deiner Hand ab, bis du genau fünf hast. Jede Taktik gibt an, **wann** du sie spielen kannst. Du kannst Taktiken grundsätzlich im Zug eines **beliebigen** Spielers spielen.

Wenn du eine Taktik spielst, wähle **1** Bereich der Karte, den du ausführen möchtest (du kannst niemals beide ausführen). Möchtest du den „verstärkten Effekt“ ausführen, musst du zuvor die Kosten bezahlen. Andernfalls kannst du diesen Bereich nicht wählen.

Jeder Spieler kann genau 1 Taktik pro „Auslöseereignis“ spielen:

- Bei einem **Durchbruch** sterben alle Horden und Soldaten in diesem gesamten Mauerabschnitt **gleichzeitig** im Rahmen eines **einzelnen Auslöseereignisses** (die einzelnen Horden in diesem Abschnitt sind also keine separaten Auslöseereignisse). Das bedeutet, dass **alle** getöteten Soldaten eines Abschnitts (einschließlich eventueller Bogenschützen) mit einer einzelnen verstärkten „Rückzug“-Taktikkarte gerettet werden können.
- Wenn ihr **Horden besiegt** (siehe Seiten 9–10) gilt das Besiegen **jeder** Horde als **separates Auslöseereignis**. Das bedeutet, dass jede einzelne Horde im Rahmen eines eigenen Auslöseereignisses besiegt wird und **alle Soldaten**, die auf einer einzelnen Horde getötet werden, ebenfalls als eigenes Auslöseereignis zählen.

ENDE DES SPIELS

Falls während der Überprüfung des Spielendes (*im Winter, siehe Seite 9*) eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind, **endet** das Spiel.

- Alle drei Mauern sind bis zur dritten Stufe ausgebaut (*bzw. zwei Mauern im Spiel zu zweit*).
- Der Vorrat an Schandmarkern ist leer.
- Der Zeitmarker liegt auf dem **letzten Feld** der Zeitleiste.

FINALE EHRENWERTUNG

Um euren finalen Ehrenwert zu ermitteln (*also eure Punkte*), führt die folgenden Schritte **jeweils in Teereihenfolge** durch:

1. Du verlierst 5 Ehre für **jeden deiner Soldaten** mit einem Schandmarker unter sich. (*Du kannst in diesem Schritt nie unter 0 Ehre fallen. Im Zweifel bleibt dein Ehrenmarker bei 0 stehen.*)
2. Du erhältst die Punkte jeder deiner beanspruchten Horden, auf der sich **kein Schandmarker** befindet.
3. Du erhältst Ehre entsprechend der drei ausliegenden Artefakte.

Wer die meiste Ehre hat, wird zum größten General ernannt, der je gelebt hat! Bei Gleichstand gibt die Teereihenfolge den Ausschlag.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit kommt eine dritte, KI-gesteuerte Fraktion hinzu: der Schilfclan. *Die dafür notwendigen Regeln stehen rechts.* Das Spiel zu zweit kann entweder für das Standardspiel oder den Koop-Modus verwendet werden.

- Wenn ihr zu zweit spielt, betrachtet es wie das Spiel zu dritt (*mit dem Schilfclan als dritten Spieler*) und baut das Spiel mit den folgenden Änderungen auf.



SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Spielbereichs, mit der Seite für 3 Spieler nach oben. Stellt eine Barrikade auf jedes Hordenfeld des linken Mauerabschnittes. Dieser Abschnitt wird im Spiel zu zweit nicht verwendet. Diese Barrikaden werden am Ende des Winters **nicht entfernt**.
4. Entfernt alle Horden aus dem Spiel, auf deren Rückseiten der linke Mauerabschnitt markiert ist. Mischt die übrigen Horden zum Hordenstapel.
5. Zieht eine Horde für jeden der zwei verfügbaren Mauerabschnitte.
6. Stellt eine Barrikade auf jedes Feld der zwei verfügbaren Mauerabschnitte (insgesamt 6).
8. Jeder wählt einen Clan und nimmt sich wie üblich alle Komponenten in dessen Farbe.
 - Nehmt zusätzlich den Schilfclan-Befehl und -General und legt beide Karten offen zwischen euch.
 - Weist dem Schilfclan den Teemarkers, drei Schreiber und alle Lanzenträger eines beliebigen unbenutzten Clans zu. *Legt die restlichen Komponenten dieses unbenutzten Clans zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.*
 - Stelle je einen Schilfclan-Schreiber auf das Sägewerk, den Steinbruch und die Goldmine.
15. Legt nur insgesamt **20 Schandmarker** in den Vorrat bereit.
19. Stapelt die drei Teemarkers im Teehaus, mit dem **Schilfclan-Marker ganz unten**.

REGELN FÜR DEN SCHILFCLAN

Der Schilfclan:

- erhält und zählt **niemals** Ehre, Schandmarker, Horden oder Ressourcen (*von ihm erhaltene Ressourcen landen automatisch im Lager*).
- rettet **niemals** seine Soldaten vor dem Tod.
- stellt **niemals** Soldaten in Aufmarschzonen. *Bei einer entsprechenden Anweisung werden sie stattdessen in den Vorrat des Schilfclans zurückgestellt.*
- erhält oder verliert **niemals** einen seiner Schreiber (*er hat die gesamte Partie über drei Schreiber*).

ALLGEMEINE ORTSREGELN

- Falls ein Schreiber des Schilfclans der **einzige** Schreiber an einem besonderen Ort ist, wird dieser Ort **nicht aktiviert**.
- Nachdem ein Ort mit einem Schilfclan-Schreiber aktiviert worden ist, werden die Spieler-Schreiber wie üblich zurückgenommen. Der Schilfclan-Schreiber wird jedoch **nicht entfernt** (*sondern verbleibt an diesem Ort*).

BEFEHLE UND SCHREIBER

- Der Schilfclan hat nur einen einzigen Befehl und spielt ihn jeden Herbst.
- Falls der Schilfclan vor mindestens einem Spieler in der Teereihenfolge ist, legt er seinen Befehl immer auf das **erste verfügbare Feld** der Befehlsleiste (*um frühestmöglich an der Reihe zu sein*).
- Der aktive Spieler ist der **Oberbefehlshaber** und führt die Aktionen des Schilfclans aus. Im Zug des Schilfclans wird der höchste Spieler in Teereihenfolge Oberbefehlshaber.
- Die Schreiber des Schilfclans können vom Oberbefehlshaber wie gewohnt in Teereihenfolge bewegt werden. Allerdings darf sich niemals mehr als 1 Schilfclan-Schreiber an einem einzelnen Ort befinden.
- Mit dem „Verrat“-Befehl kann **kein Befehl des Schilfclans** kopiert werden.

SPEZIFISCHE ORTSREGELN

Wenn ein Ort aktiviert wird, handelt der Oberbefehlshaber die Effekte jedes dort platzierten Schilfclan-Schreibers ab.

Sägewerk, Steinbruch und Goldmine:

- Der Schilfclan spendet genau eine der soeben erhaltenen Ressourcen an das Lager.

Tempel

- Der aktive Spieler legt einen eigenen Schandmarker ab. (*Keine Auswirkung, falls der aktive Spieler keinen Schandmarker hat oder der Schilfclan der aktive Spieler ist.*)

Kaiserliche Gesandtschaft

- Der Oberbefehlshaber legt einen beliebigen Berater von der Befehlsleiste ab, schiebt die verbliebenen Karten nach links und füllt wie üblich auf.

Arbeitersiedlung

- Der Schilfclan baut kostenlos eine Barrikade. Der Oberbefehlshaber stellt sie auf ein beliebiges freies Barrikadenfeld.

Kaserne

- Der Schilfclan rekrutiert einen Lanzenträger. Der Oberbefehlshaber wählt eine beliebige erlaubte Schwachstelle, um mit dem Lanzenträger anzugreifen. Ignoriert die Belohnung. *Falls es keine mögliche Schwachstelle gibt, wird der Lanzenträger ohne Wirkung in seinen Vorrat zurückgelegt.*

Kriegsakademie und Befehlsstand

- kein Effekt

SOLO-MODUS

EINFÜHRUNG

Wichtig: Bevor du den Solo-Modus spielst, solltest du dich mit den Regeln für das Spiel zu zweit vertraut machen, da der Schilfclan auch im Solo-Modus verwendet wird.

Mit dem Solo-Modus kommt Qin Jiushao, ein neuer, KI-gesteuerter General ins Spiel.

Der Solo-Modus kann nur für das Standardspiel verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt auf, mit folgenden Änderungen:

1. Lege den Spielplan in die Mitte des Spielbereichs, mit der Seite für 3 Spieler nach oben.
 - a. Stelle eine Barrikade auf jedes Hordenfeld des linken Mauerabschnittes. Dieser Abschnitt wird im Solo-Modus nicht verwendet. Diese Barrikaden werden am Ende des Winters **nicht entfernt**.
4. Entferne alle Horden aus dem Spiel, auf deren Rückseiten der linke Mauerabschnitt markiert ist. Mische die übrigen Horden zum Hordenstapel.
5. Ziehe eine Horde für jeden der zwei verfügbaren Mauerabschnitte.
6. Stelle eine Barrikade auf jedes Feld der zwei verfügbaren Mauerabschnitte (insgesamt 6).
8. Wähle einen Clan und nimm dir wie üblich alle Komponenten in dessen Farbe. Weise dem Schilfclan die Komponenten eines beliebigen unbenutzten Clans zu (wie im Spiel zu zweit). Weise außerdem Qin Jiushao die folgenden Komponenten eines weiteren unbenutzten Clans zu: acht Schreiber, alle Soldaten, den Teemarkler, den Ehrenmarker und die sechs türkisfarbenen Solo-Befehle.
 - a. Mische die Solo-Befehle zu einem Solo-Befehlsstapel und lege ihn neben die Komponenten von Qin Jiushao.
 - b. Nimm zwei Reiter und zwei Lanzenträger aus dem Vorrat von Qin Jiushao und stelle sie als Aufseher der Stufe 1 an jeden Produktionsort.
9. Mische alle Generäle und ziehe zwei zufällige davon.
 - a. Lege Qin Jiushao (den Solo-Modus-General) neben seine zugehörigen Komponenten.
 - b. Nimm eine Ressource jedes Typs und einen Wundmarker. Verteile diese Marker zufällig auf die Felder der Ortsleiste der Qin-Jiushao-Karte – ein Marker pro Feld.
10. Mische alle Berater und ziehe zwei zufällige davon.
 - a. Lege zwei zufällige Berater unter die Qin-Jiushao-Karte. Dies sind die ersten unterstützenden Berater von Qin Jiushao.
15. Lege insgesamt 10 Schandmarker in den Vorrat.
18. Lege den Ehrenmarker von Qin Jiushao auf Feld 0 der Ehrenleiste, direkt neben deinen.
19. Du beginnst immer an der Spitze des Teestapels. Qin Jiushao kommt immer an zweiter Stelle und der Schilfclan zuletzt.
20. Stelle drei deiner Schreiber in die Schreiberschule (*unten rechts auf dem Spielplan*). Stelle außerdem je einen Schilfclan-Schreiber auf das Sägewerk, den Steinbruch und die Goldmine.

ZIEL DES SPIELS

Dein Ziel ist es, den KI-Gegner Qin Jiushao durch Ehre zu schlagen, genau wie im Standardspiel.

DIE KOMponentEN VON QIN JIUSHAO DIE QIN-JIUSHAO-KARTE

Die Ortsleiste: Qin Jiushao sammelt keine Ressourcen. Stattdessen wird die Ortsleiste auf seiner Generalkarte verwendet, um die Stufe jeder seiner Ressourcen anzugeben (*das Feld ganz links gibt die höchstmögliche Stufe an*). Jede Ressource auf der Leiste verweist auf den entsprechenden Ort, der diese Ressource produziert.

Qin Jiushao versucht immer, die niedrigste (*ganz rechts liegende*) Ressource auf der Ortsleiste zu sammeln. Daher wird er seine Schreiber zu dem Ort bewegen, der diese Ressource produziert. Der Wundmarker steht für die Kaserne. Wenn der Wundmarker auf dem Feld ganz rechts der Leiste liegt, bewegt Qin Jiushao seine Schreiber zur Kaserne.

Nachdem ein Ort mit einem oder mehreren von Qin Jiushaos Schreibern aktiviert worden ist, bewege den entsprechenden Marker auf das höchste Feld der Ortsleiste. Schiebe die anderen Marker um ein Feld nach rechts. Jedes Feld der Ortsleiste darf maximal 1 Marker enthalten.

BEFEHLE VON QIN JIUSHAO

Obwohl sie den gleichen Namen wie die Standardbefehle tragen, haben Qin Jiushaos Befehle neue, andere Effekte, sodass du sie dir genau ansehen solltest. Du profitierst wie üblich von allen Boni, die du durch Qin Jiushaos Befehle auf der Befehlsleiste erhältst. (*Wenn Qin Jiushao z. B. Wirtschaft gespielt hat und du Despotismus, darfst du zwei zusätzliche Schreiber bewegen.*)

REGELN DES SOLO-MODUS FAUSTREGELN

1. Qin Jiushao erhält niemals Schandmarker.
2. Qin Jiushao verwendet keine aktiven Berater.
3. Qin Jiushao rettet niemals seine Soldaten und lässt sie niemals in Aufmarschzonen zurück. Sobald einer seiner Soldaten getötet oder eine Horde mit seinen Soldaten besiegt wird, kehren alle abgelegten Soldaten in Qin Jiushaos Vorrat zurück.
4. Qin Jiushao verwendet niemals seine eigenen Ressourcen. Daher kann er nicht bezahlen, um Aufseher aufzuwerten, Berater anzuwerben, Mauern und Barrikaden zu bauen oder Soldaten zu rekrutieren. Er kann beim Bau von Mauerstufen jedoch Ressourcen aus dem Lager benutzen.
5. Qin Jiushao erhält aus jeder möglichen Quelle Ehre wie ein normaler Spieler. Es gibt jedoch einige Ausnahmen von dieser Regel, die in den folgenden Abschnitten beschrieben werden.
6. Sobald Qin Jiushao eine Mauerstufe baut, wählt er den Mauerabschnitt, den der aktuelle Invasionsindikator angezeigt. Falls dieser Mauerabschnitt vollständig ausgebaut ist, baut er eine Stufe im anderen Abschnitt. Wie üblich werden Ressourcen aus dem Lager abgelegt, wofür Qin Jiushao Ehre erhält.

BEFEHLE SPIELEN

Jeden Herbst wählst du wie gewohnt deinen Befehl.

Ziehe dann die oberste Karte von Qin Jiushaos Befehlsstapel – das ist die Karte, die er diesen Herbst spielt. Wie der Schilfclan wählt Qin Jiushao immer das erste mögliche Feld auf der Befehlsleiste.

SCHREIBER VON QIN JIUSHAO BEWEGEN

Qin Jiushao bewegt seine Schreiber entsprechend dem Effekt seines Befehls. Sobald er einen Schreiber während eines anderen Zuges – von dir oder dem Schilfclan – bewegen muss, bewegt Qin Jiushao zwei seiner Schreiber zu den zwei verschiedenen Orten, die auf der Ortsleiste am niedrigsten sind. Kann ein Schreiber nicht an den vorgesehenen Ort bewegt werden (z. B. weil dieser bereits voll ist), bewegt er sich zum nächsthöheren Ort der Ortsleiste.

Falls bereits alle Schreiber von Qin Jiushao auf dem Spielplan sind, bewege einen Schreiber vom höchstmöglichen Ort der Ortsleiste zum vorgesehenen Ort.

Qin Jiushao bewegt seine Schreiber nur zu Produktionsorten und zur Kaserne.

QIN JIUSHAO ORTSAKTIVIERUNG

Wenn ein Produktionsort mit einem oder mehreren von Qin Jiushaos Schreibern aktiviert wird, erhält er für jeden seiner dort platzierten Schreiber Ehre in Höhe seiner Aufseherstufe dieses Ortes. (*Beispiel: Ein Produktionsort mit zwei von Qin Jiushaos Schreibern und seinem Aufseher der Stufe 2 wird aktiviert. Qin Jiushao erhält daher 4 Ehre.*) Qin Jiushao spendet niemals Ressourcen.

Wenn die Kaserne aktiviert wird, rekrutiert Qin Jiushao einen Lanzenträger für jeden seiner Schreiber an diesem Ort.

Nachdem ein Ort aktiviert worden ist, bewege die zugehörige Ressource auf das höchste Feld der Ortsleiste. Verschiebe die anderen Marker ein Feld nach rechts.

Wenn Qin Jiushao in seinem Zug Orte aktiviert, aktiviert er immer zuerst die Orte, an denen seine Schreiber stehen – in der Reihenfolge der Ortsleiste, **vom höchsten zum niedrigsten**. Die Reihenfolge der Aktivierung aller anderen Orte ist dir überlassen.

Falls Qin Jiushao mehr als 1 möglichen Ort hat, den er aktivieren kann (z. B. durch den Effekt seines Befehls „Despotismus“), aktiviert er den höchstmöglichen dieser Orte.

Klarstellung:

- Er bewegt seine Schreiber zu Orten von niedrig nach hoch,
- aber aktiviert Orte von hoch nach niedrig.

ANGREIFEN & VERWUNDEN MIT QIN JIUSHAOS SOLDATEN

Wenn Qin Jiushao einen Soldaten rekrutiert, greift er möglichst immer die Horde in dem Mauerabschnitt an, den der aktuelle Invasionsindikator angibt.

Falls ein Lanzenträger im angegebenen Mauerabschnitt keine Horde angreifen kann, wird er im anderen Mauerabschnitt rekrutiert. Kann er auch im zweiten Mauerabschnitt nicht angreifen, wird er nicht rekrutiert. Bogenschützen werden auf einen Schießposten

des Mauerabschnitts gestellt, den der aktuelle Invasionsindikator angibt. Falls das nicht möglich ist, wird der Bogenschütze nicht rekrutiert.

Beim Verwunden zielt Qin Jiushao immer auf die Horde, die der Mauer am nächsten ist. Schwachstellen deckt er von oben nach unten und von links nach rechts ab.

Qin Jiushao erhält 2 Ehre für jede zugefügte Wunde statt der Belohnung der Schwachstelle und unabhängig davon, ob die Wunde von einem Lanzenträger oder Bogenschützen zugefügt wurde.

QIN JIUSHAO ALS OBERBEFEHLSHABER

Wenn Qin Jiushao zum Oberbefehlshaber des Schilfclans wird (*entweder als aktiver Spieler oder weil sein Teemarker über deinem liegt*), befolgt er grundsätzlich die Regeln, die für seine eigenen Schreiber und Soldaten gelten.

Beim Bewegen von Schilfclan-Schreibern versucht Qin Jiushao, diese auf die niedrigsten möglichen Orte zu stellen. Zuerst verschiebt er Schilfclan-Schreiber von allen Orten, die er selbst nicht nutzt. Ist das nicht möglich, wählt er Schilfclan-Schreiber von höheren Orten und bewegt sie an niedrigere Orte.

Solange Qin Jiushao der Oberbefehlshaber ist, greifen die Schilfclan-Soldaten nach den Regeln an, die für Qin Jiushaos Soldaten gelten.

Wichtig: Qin Jiushao erhält niemals irgendeinen Vorteil durch Schilfclan-Aktionen!

WEITERE REGELN

Auffrischen der Beraterleiste: Anstatt in Schritt 3 im Frühling die zwei linken Berater abzulegen, lege einen von ihnen als unterstützenden Berater unter Qin Jiushao und den anderen ab. (*Möchtest du eine größere Herausforderung? Dann lege beide unter ihm.*)

BEFEHL „VERRAT“

Wenn du den Befehl „Verrat“ spielst, kannst du Qin Jiushaos Befehl kopieren, musst aber die Effekte des gleichnamigen Spielerbefehls abhandeln!

ENDE DES SPIELS

Die Bedingungen für das Ende des Spiels sind die gleichen wie im Standardspiel, mit einer Besonderheit: Falls das Spiel endet, weil der Schandmarkervorrat leer ist, verlierst du automatisch (*unabhängig von deinen Ehrenpunkten*). Führe andernfalls die finale Ehrenwertung durch wie im Standardspiel. Hast du dann mehr Ehre als Qin Jiushao, gewinnst du!

SCHWIERIGKEITSGRAD

Falls du eine zusätzliche Herausforderung möchtest, kannst du den Ehrenmarker von Qin Jiushao beim Spielaufbau auf Feld 50 der Ehrenleiste legen. Für eine noch größere Herausforderung kannst du Qin Jiushao stattdessen ein Ehrenplättchen mit der 100er-Seite nach oben geben.

KOOP-MODUS

ZIEL DES SPIELS

Euer Ziel ist, eine vorgegebene Anzahl von Kaiserlichen Aufträgen zu erfüllen:

- 6 Aufträge im Spiel zu zweit
- 7 Aufträge im Spiel zu dritt
- 9 Aufträge im Spiel zu viert oder fünft

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf, mit folgenden Änderungen. *Spiel ihr zu zweit? Dann beachtet zusätzlich die Aufbauanweisungen auf Seite 15!*

- 2.** Legt den Zeitmarker mit der „+1“-Seite nach oben (*als Erinnerung, jeden Frühling eine zusätzliche Horde auszulegen*).
- 3.** Die Artefakte werden nicht verwendet, lasst sie in der Schachtel. Mischt stattdessen die Kaiserlichen Aufträge und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht dann drei Aufträge und legt einen auf jedes Artefaktfeld.
- 4.** Die Standard-Horden werden nicht verwendet, lasst sie in der Schachtel. Mischt stattdessen die Koop-Horden zum verdeckten Hordenstapel und legt ihn bereit.
- 5.** Zieht eine Anzahl von Horden, die eurer Spieleranzahl +1 entspricht, und legt sie wie üblich in die Mauerabschnitte.
- 7.** Mischt die Koop-Taktiken mit den Standard-Taktiken zum verdeckten Taktikstapel zusammen. Legt ihn auf das entsprechende Feld des Spielplans.
- 9.** Mischt die Koop-Generäle mit den Standard-Generälen zusammen. Teilt dann wie üblich zwei Generäle an jeden aus.
- 21.** (*Neuer Schritt*) Mischt alle Koop-Ereignisse zum verdeckten Ereignisstapel und legt ihn neben den Spielplan bereit.

KAISERLICHE AUFTRÄGE

Im Koop-Modus geben die Kaiserlichen Aufträge Ziele vor, die ihr erfüllen müsst, um zu gewinnen. Aktive Kaiserliche Aufträge liegen offen auf den Artefaktfeldern des Spielplans. Hinweis: Ihr dürft nie mehr drei aktive Aufträge gleichzeitig haben.

Jedes Jahr, direkt bevor ihr das Spielende prüft, könnt ihr Aufträge erfüllen. Wenn z. B. ein Auftrag verlangt, Soldaten zu opfern oder Ressourcen abzulegen, dürft ihr das nur zu genau diesem Zeitpunkt tun (*und nicht etwa früher im Jahr*).

Wenn ein Auftrag verlangt, dass alle Spieler etwas opfern, müsst ihr alle dies gleichzeitig tun und jeder muss die Anforderungen für sich erfüllen (*ihr könnt keine Ressourcen teilen oder Soldaten für jemand anders töten*). Falls ihr alle Bedingungen eines Kaiserlichen Auftrags erfüllt, legt ihn ab. Ihr könnt Zahlungen nicht aufschieben oder über mehrere Jahre verteilen: Ihr müsst die Anforderungen immer vollständig und auf einmal erfüllen.

OPFERN

Opfern ist eine einzigartige Aktion, die an die Erfüllung von Kaiserlichen Aufträgen gebunden ist. Opfern bedeutet „aus dem Spiel entfernen“. Geopferte Komponenten sind nicht mehr Teil der Partie.

AUFTRAGSPHASE

Die Auftragsphase findet im Winter am Ende jedes Jahres statt, kurz bevor ihr ein neues Ereignis aufdeckt. Jeder Spieler erhält 1 Schandmarker für jeden Kaiserlichen Auftrag, der noch auf dem Spielplan liegt. Füllt dann alle leeren Artefaktfelder mit neuen Kaiserlichen Aufträgen vom Stapel auf.

Unerfüllte Kaiserliche Aufträge verbleiben auf dem Spielplan, bis ihr sie erfüllt oder das Spiel endet.

EREIGNISSE

Ereignisse erzeugen zufällige Effekte, die das Spiel verändern. Gleich nach der Auftragsphase im Winter am Ende jedes Jahres deckt ihr ein neues Ereignis auf und handelt dessen Effekte ab. Ereignisse bieten eine Mischung aus sofortigen und passiven Effekten.

Ereignisse werden wegen ihrer passiven Effekte niemals abgelegt, sie bleiben bis zum Ende im Spiel!

EREIGNISSCHRITT

Deckt jedes Jahr, nach der Auftragsphase am Ende des Winters, ein Ereignis auf:

- Falls das Ereignis einen sofortigen Effekt hat, handelt ihn jetzt ab.
- Der passive Effekt eines Ereignisses bleibt während der gesamten Partie bestehen. Ereignisse werden nicht abgelegt. Legt sie nebeneinander aus, sodass ihre Effekte immer sichtbar sind.

SONDERREGELN

BEFEHLE

Wie im Standardspiel werden die Befehle geheim gewählt und gleichzeitig aufgedeckt. Sobald ihr sie jedoch aufgedeckt habt, dürft ihr gemeinsam Strategien ausarbeiten und frei über die Kartenreihenfolge auf der Befehlsleiste diskutieren.

TEESTAPEL

Die Reihenfolge der Schreiberaktionen ist nicht mehr durch den Teestapel vorgegeben. Stattdessen entscheidet ihr gemeinsam über die Reihenfolge. Die Teereihenfolge gilt jedoch weiterhin, wenn eine Horde besiegt wird: Haben mehrere Spieler gleich viele Schwachstellen abgedeckt, beansprucht derjenige die Horde, dessen Teemarkers weiter oben liegt.

SCHANDMARKER

Im Koop-Modus könnt ihr im Sommer kein Chi ausgeben, um Schandmarker abzulegen. Stattdessen kann ein Spieler beliebig oft 10 Ehre verlieren, um einen Schandmarker abzugeben. Diese Möglichkeit habt ihr zu folgenden Zeitpunkten:

- Sofort nachdem du einen Schandmarker erhalten hast.
- Im Sommer, wie üblich.

Im Koop-Modus könnt ihr Schandmarker nicht auf die Schandmarkerfelder von Horden legen.

KEIN ZURÜCKHOLEN VON BEFEHLEN

Der Schritt „Befehle zurückholen“ im Sommer entfällt. Ihr könnt eure Befehle nur noch durch den Bau von Mauerstufen zurückholen.

MAUERSTUFEN BAUEN

Wer eine Mauerstufe baut, kann einen seiner Befehle aus dem Ablagestapel zurückholen.

EINE ZUSÄTZLICHE HORDE

Legt im Frühling beim Auslegen der Horden eine zusätzliche Horde aus. Die „+1“-Seite des Zeitmarkers dient als Erinnerung an diese Regel.

EHRE DURCH HORDE

Wer eine Horde beansprucht, erhält die auf ihr angegebene Ehre **sofort** (*anstatt beim Spielende*).

WEITERE REGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus die Kaiserlichen Aufträge vorbereitet: Legt die Karten *Verhöhnt sie und siegt*, *Krieger für die kaiserliche Leibgarde*, *Der Ruhm gebührt dem Kaiser*, *Geleit für kaiserliche Beamte* zurück in die Schachtel.

Zieht außerdem nur zwei statt drei Kaiserliche Aufträge. Das dritte Feld wird nicht verwendet.

SPIELABLAUF IM KOOP-MODUS – WINTER –

1. Feuerphase
2. Angriffsphase
3. Aufträge erfüllen
4. Ende des Spiels?
5. Auftragsphase
6. Ereignisphase

Der Ablauf von Frühling, Sommer und Herbst bleibt unverändert.

ENDE DES SPIELS

Um zu gewinnen, müsst ihr die durch eure Spieleranzahl vorgegebene Menge an Kaiserlichen Aufträgen erfüllen. Falls diese Bedingung beim Überprüfen des Spielendes erfüllt ist, gewinnt ihr. Im Koop-Modus endet das Spiel nicht dadurch, dass alle Mauerstufen gebaut sind. Falls ein Spieler einen Schandmarker nehmen muss, der Vorrat aber leer ist, verliert ihr **SOFORT** das Spiel. Außerdem verliert ihr, falls die Partie dadurch endet, dass der Zeitmarker auf dem letzten Feld der Zeitleiste liegt.

CREDITS

Autoren: Kamil ‚Sanex‘ Cieśla, Robert Plesowicz, und Łukasz Włodarczyk

Künstlerische Leitung: Marcin Świerkot

Leitung Tests und Entwicklung: Ernest Kiedrowicz

Tests und Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Spielanleitung: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Texte: Andrzej Betkiewicz

Lektorat: Hervé Daubet und Jonathan J. Bobal mit der unschätzbaren Hilfe unserer Crowdfunding-Backer.

Grafische Gestaltung: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

Illustration: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska

3D-Grafiken: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Produktionsleitung: Michał Matłosz, Dawid Przybyła

SPIELANLEITUNG 2.0

Texte: Jonathan J. Bobal, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Grafische Gestaltung: Jonathan J. Bobal, Patrycja Marzec

Lektorat: Justin Nnorom

Deutsche Übersetzung: Sebastian Wenzlaff auf Basis der ursprünglichen Übersetzung von Andreas Wolfsteller

STICHWORTVERZEICHNIS

Allgemeiner Aufbau dieser Spielanleitung:

Spielmaterial, 2

Zu entfernendes Spielmaterial im Spiel zu dritt oder viert, 3

Standard-Spiel Aufbau für das Spiel zu dritt oder viert, 4, 5

Überblick und allgemeine Spielkonzepte, 6, 7

Spielablauf, 8, 9, 10, 11

- Frühling, 8
- Sommer, 8
- Herbst, 8, 9
- Winter, 9

Orte, 12, 13, 14

Ende des Spiels, 15

Das Spiel zu zweit, 15

Solo-Modus, 16, 17

Koop-Modus, 18, 19

Schlüsselbegriffe:

Aktiver Spieler, 8

Aktivierungsschritt, 9

Angriffsphase, 9

- Angriff abhandeln, 9
- Angriffsstärke und Verteidigungswert berechnen, 9

Angriffsstärke, 9, 12

Artefakte, 15

Aufmarschzonen, 10, 12, 13

Aufseher, 8, 11

- aufwerten, 11
- Einkommen, 8, 11
- Stufe, 11

Auftragsphase, 18

Barrikaden, 4, 9, 13

- alle Barrikaden entfernen, 9
- Barrikadenfelder, 4
- für Barrikaden bezahlen, 13
- eine Barrikade bauen, 13
- Verteidigungswert, 9

Befehle, 8

Berater, 6, 8, 14, 17

- Aktive Berater, 6
- anwerben, 14
- Beraterleiste auffüllen, 8, 17
- Unterstützende Berater, 6

Bogenschützen, 9, 12, 13

- Angreifen, 12
- Bewegen, 13
- Schießposten, 9, 12

Brutalität, 10

Durchbruch, 10

Ehre, 8, 10, 11, 12, 13, 15,

- Finale Ehrenwertung, 12, 15
- für abgelegte Befehle, 8
- für Angriffe, 12
- für Artefakte, 15
- für das Besiegen einer Horde, 10
- für den Bau einer Barrikade, 13
- für den Bau einer Mauerstufe, 13
- für Horden, 12
- für Schandmarker, 7
- für Spenden, 11

Ende des Spiels prüfen, 9

Ereignisse, 18

Feuerphase, 9

Generäle, 5, 6

- Spezialfähigkeit, 6
- Start-Ressourcen und -Taktiken, 5
- Start-Teewert, 5

Getötet werden, 10

Horden, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17

- Angreifen, 9
- Belohnungen, 12, 17
- Durchbrechen, 9
- Durchbruch, 10
- Ehre, 10, 12, 15
- Horden besiegen, 8, 9, 10
- neue Horden auslegen, 8
- Schandmarker, 7
- Schwachstellen, 10, 12
- Soldaten retten, 10
- Soldaten töten, 10
- Spezialfähigkeit, 12
- Wunden / Wundmarker, 7, 9

Invasion, 8

- Invasionsindikator, 4, 8

Kaiserliche Aufträge, 18

Lanzenträger, 12

Mauer, 12, 13, 15

- Ende des Spiels, 9
- Mauerstufe, 12
- Mauerstufe bauen, 13

Oberbefehlshaber, 15, 17

Opfern, 18

Orte, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

- Arbeitersiedlung: Barrikaden und Mauerstufen bauen, 13
- Befehlsstand: Soldaten bewegen OHNE Angriff, 13
- Kaiserliche Gesandtschaft: Schreiber und Berater anwerben, 14
- Kaserne: Soldaten rekrutieren und angreifen, 12

- Kriegsakademie: Taktiken erhalten, 14

- Ortsaktivierung, 7, 8, 9

- Produktionsorte für Holz, Stein, Gold, Chi, 11

- Reguläre und besondere Orte, 9

- Ressourcen sammeln, 11

- Schreiber bewegen, 7, 9

- Teehaus: Spielreihenfolge beeinflussen, 14

Qin Jiushao, 16, 17

Raubzug, 7, 8

Reiter, 12

Ressourcen, 11

- Produktionsorte für Holz, Stein, Gold, Chi, 11

Retten, 10

Sammeln / Erhalten von Ressourcen, 11

Schande / Schandmarker, 7

Schilfclan, 9, 15, 16, 17

Schreiber, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14

- an Orten, 7
- anwerben, 14
- Ausnahme in Kaiserlicher Gesandtschaft, 14
- Bewegen, 6, 7
- Ressourcen sammeln, 11
- Vorrat, 7

Schwachstellen, 10

Soldaten, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

- als Aufseher, 11
- Angreifen, 12
- Bewegen, 13
- Bogenschützen, 9, 12, 13
- Finale Ehrenwertung, 15
- getötet werden, 10
- Rekrutieren, 12
- Retten, 10
- Schwachstellen abdecken, 10
- sind keine Schreiber, 7
- Wundmarker zurücklassen, 7, 10

Spenden, 11

Start-Ressourcen, 5

Taktiken, 10, 14

Teestapel, 6, 14

Wunden / Wundmarker, 7, 9, 10, 12

- Angreifen, 12
- Bogenschützen, 9, 12
- Durchbruch, 10
- Feuerphase, 9
- Wundmarker zurücklassen, 7, 10

Zeitleiste, 8, 9

- Ende des Spiels, 9
- Zeitmarker vorrücken, 8