



# THE GREAT WALL

SPIELANLEITUNG

# SPIELMATERIAL

## 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

## RESSOURCEN UND MARKER



4 Teemarkers  
(1 pro Spieler)

4 Ehrenmarkers  
(1 pro Spieler)

5 doppelseitige  
Ehrenplättchen

50x Holz

50x Stein

50x Gold

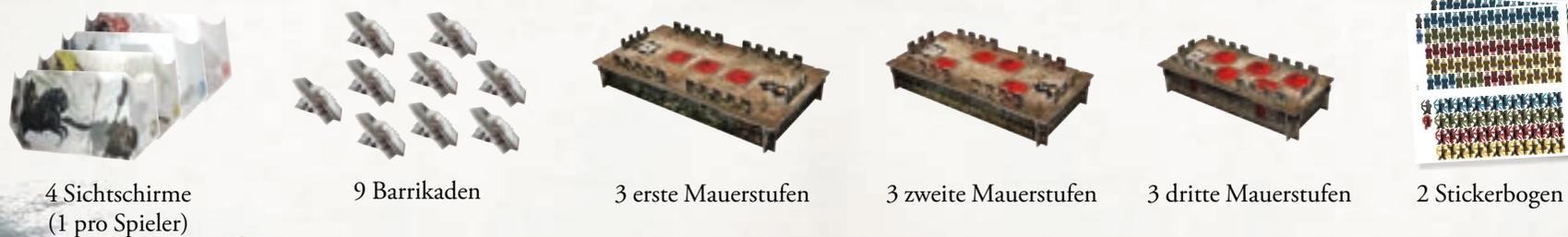
50x Chi

30 Wundmarker

50 Schandmarker

1 doppelseitiger  
Zeitmarker

## WEITERES MATERIAL



4 Sichtschirme  
(1 pro Spieler)

9 Barrikaden

3 erste Mauerstufen

3 zweite Mauerstufen

3 dritte Mauerstufen

2 Stickerbogen



# EINFÜHRUNG

## CREDITS:

**Autoren:** Kamil 'Sanex' Ciesła, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

**Künstlerische Leitung:** Marcin Świerkot

**Leitung der 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

**Niederschrift:** Andrzej Betkiewicz

**Lektorat:** Hervé Daubet, Jonathan Bobal mit der unschätzbaren Hilfe unserer Kickstarter-Backer

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

**Illustrationen:** Jakub Dzikowski, Piotr Fokszowicz, 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 Matosz, Dawid Przybyła

**Deutsche Übersetzung:** Andreas Wolfsteller

## BESONDERER DANK:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Adam Kwapiński, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiak Thejester

Allen Kickstarter-Backer, die dabei geholfen haben, dieses Spiel Wirklichkeit werden zu lassen.

Vielen Dank an alle, die ihre Zeit und Mühe in das Testen und die Entwicklung des Spiels gesteckt haben.

*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.*

Mit Hilfe 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 verbündeten sich mit den Mongolen und vernichteten ihren alten Feind. Allerdings haben sie nicht mit dem unstillbaren Hunger ihrer „Verbündeten“ gerechnet und müssen sich nun selbst den mongolischen Horden stellen.

*Und hier beginnt unsere Geschichte ...*

## Spielübersicht

In *The Great Wall* übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Generals. Gemeinsam versuchen die Generäle, die Mauer gegen den Ansturm der Mongolen zu verteidigen. Eine Partie wird über eine Reihe von Runden gespielt, die Jahre genannt werden, und in jeweils 4 Jahreszeiten unterteilt sind.

Während des Frühlings dringen neue barbarische Horden in die Felder vor der Mauer ein und treffen Vorkehrungen für ihren Angriff.

Der Sommer ist die Zeit, in der sich die Generäle auf den Ansturm vorbereiten und ihre Kräfte mobilisieren.

Während des Herbstes sind die Spieler am Zug, spielen Befehle, handeln deren Effekte ab und aktivieren Orte, um verschiedene Vorteile zu erhalten.

Im Winter wird schließlich die letzte Verteidigungslinie aktiviert, bevor die Horden versuchen, die Mauern zu stürmen.

Am Ende der Partie gewinnt der Spieler mit der meisten Ehre.

## WICHTIGER HINWEIS!

Die Regeln auf den folgenden Seiten gelten für 3 oder 4 Spieler. Die Änderungen für das Spiel zu zweit und den Solo-Modus werden am Ende dieser Spielanleitung erklärt (ihr solltet euch jedoch zunächst mit den Grundregeln vertraut machen).

# SPIELPLAN & SPIELAUFBAU

## Ehrenleiste (1)

## Zeitleiste (2)

- Brutalität – Anzahl der Soldaten auf einer Horde, die getötet werden (2.1)
- Anzahl der neuen Horden während einer Invasion (2.2)
- Spieleranzahl (2.3)

## Mauerabschnitt (3)

- Hordenfelder (3.1)
  - Erste Reihe (3.1.1)
  - Zweite Reihe (3.1.2)
  - Dritte Reihe (3.1.3)
- Barrikadenfelder (3.2)
- Mauerfeld (3.3)
- Aufmarschzonen (3.4)

## Befehlsleiste (4)

- Ablagestapel für Befehle (4.1)

## Orte

- Sägewerk (5)
- Steinbruch (6)
- Goldmine (7)
- Tempel (8)
- Arbeitersiedlung (9)
- Lager (10)
- Kaserne (11)
- Befehlsstand (12)
- Kriegsakademie (13)
  - Taktikstapel (13.1)
  - Ablagestapel für Taktiken (13.2)
- Teehaus (14)
  - Teestapel (14.1)
- Kaiserliche Gesandtschaft (15)
  - Schreiberschule (15.1)
  - Beraterleiste (15.2)
  - Beraterstapel (15.3)
  - Ablagestapel für Berater (15.4)
- Aufseherfelder (16)
- Schreiberplätze (17)

## Schreiberplätze (17)

- Artefaktfelder (18)
- Hordenstapel (19)
- Ablagestapel für Horden (20)



## SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Spielbereichs, mit der Seite nach oben, die der Spieleranzahl entspricht (2.3).
2. Bereitet den Schandmarkervorrat vor, indem ihr für jeden Spieler 10 Schandmarker in den Vorrat legt. Bildet anschließend separate Vorräte für alle Ressourcen, Plättchen und Marker (Holz, Stein, Gold, Chi, Wundmarker, Schandmarker und Ehrenplättchen) und legt sie neben den Spielbereich. Legt alle Mauerstufen in die Nähe der Ressourcenvorräte.
3. Legt den Zeitmarker mit der leeren Seite nach oben auf das Feld der Zeitleiste (2), das der Spieleranzahl entspricht.



4. Zieht zufällig 3 Artefakte und legt sie offen auf die Artefaktfelder in der linken oberen Ecke des Spielplans (18). Alle anderen Artefakte werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.
5. Jeder Spieler wählt einen Clan und nimmt sich alle dazu passenden farbigen Komponenten (6 Befehle, 8 Schreiber, 16 Soldaten: 10 Lanzenträger, 4 Bogenschützen, 2 Reiter, 1 Sichtschirm, 1 Ehrenmarker und 1 Teemarken).
6. Mischt alle Horden zu einem verdeckten Hordenstapel und legt ihn an das obere Ende des Spielplans (19).
7. Legt 1 Horde auf jedes Feld der ersten Reihe (3.1). Falls ihr zu viert spielt, legt 1 zusätzliche Horde in den Abschnitt, den der Invasionsindikator auf der Rückseite der obersten Horde auf dem Stapel anzeigt.

Die Horden werden auf Seite 6 ausführlich beschrieben. Weitere Informationen zum Legen von Horden findet ihr unter „Invasion & Raubzüge“, Seite 9.

8. Stellt in allen Mauerabschnitten auf jedem Barrikadenfeld eine Barrikade auf (insgesamt 9 Barrikaden) (3.2).
9. Mischt alle Taktiken zu einem verdeckten Taktikstapel und legt ihn auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan (13.1).
10. Mischt alle Generäle und verteilt zufällig an jeden Spieler verdeckt 2 Generäle.
11. Mischt alle Berater und verteilt zufällig an jeden Spieler verdeckt 2 Berater.

12. Alle Spieler schauen sich die erhaltenen Karten an, wählen dann gleichzeitig 1 General, den sie behalten, und legen den anderen ab. Ihren gewählten General legen sie gut sichtbar vor sich hin. Die Spieler wählen dann einen ihrer Berater, der ihr aktiver Berater wird, und legen ihn offen rechts neben ihren General. Den anderen, den sogenannten unterstützenden Berater, legen sie verdeckt unter ihren General, wobei das Symbol auf der Kartenrückseite sichtbar bleiben muss. Alle anderen Generäle werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

Generäle und Berater werden auf Seite 5 näher erläutert.

13. Die restlichen Berater bilden den Beraterstapel, der verdeckt neben die Beraterleiste gelegt wird. Zieht nacheinander 4 Karten von diesem Stapel und legt sie offen von links nach rechts auf die 4 Felder der Beraterleiste (15.2).
14. Alle Spieler stellen 3 ihrer Schreiber in die Schreiberschule (15.1).
15. Der untere Bereich eines jeden Generals zeigt dessen Startressourcen, -Taktiken und -Teewert an. Jeder Spieler nimmt sich die angegebenen Ressourcen (Holz, Stein, Gold und Chi) und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Dann zieht jeder Spieler die angegebene Anzahl an Taktiken und nimmt sie auf seine Hand.

Ressourcen, Stapel und Handkarten sind die einzigen Elemente im Spiel, die vor den anderen Spielern geheim gehalten werden. Alle anderen Elemente sind für alle sichtbar.

16. Legt eure Ehrenmarker auf das Feld „0“ der Ehrenleiste (1).
17. Stapelt eure Teemarken entsprechend dem Teewert eurer Generäle zu einem Teestapel. Die Marker werden in numerischer Reihenfolge gestapelt, wobei der Marker des Generals mit dem höchsten Teewert ganz oben und der des Generals mit dem niedrigsten Wert ganz unten liegt.
18. Jetzt kann es losgehen. Das erste Jahr jeder Partie beginnt im Herbst (überspringt den Frühling und den Sommer).

## SPIELELEMENTE GENERÄLE



1. **Startressourcen und Taktiken:** In diesem Bereich ist die Art und Menge der Ressourcen (Holz, Stein, Gold und Chi) angegeben, die du während des Spielbaus erhältst, sowie die Anzahl der Taktiken auf deiner Starthand.
2. **Teewert:** Dieser Wert bestimmt die Reihenfolge der Teemarken zu Beginn der Partie. Die Marker werden in numerischer Reihenfolge platziert, wobei der höchste Teewert oben auf dem Stapel liegt und der niedrigste unten.
3. **Spezialfähigkeit:** Diese Fähigkeit macht deinen General einzigartig. Die Stärke dieser Fähigkeit hängt von der Anzahl der unterstützenden Berater ab, die verdeckt unter deinem General liegen.

## BERATER



Berater sind die rechte Hand eines guten Generals. Sie machen den Unterschied zwischen einem glorreichen Sieg oder einer beschämenden Niederlage aus.

Jedes Mal, wenn du einen Berater erhältst, musst du dich entscheiden, ihn entweder zu einem aktiven oder einem unterstützenden Berater zu machen. **Diese Wahl ist endgültig und kann bis zum Ende der Partie nicht geändert werden.**

- **Aktiver Berater:** Lege den Berater offen rechts neben deinen General. Du kannst nun seine aufgedruckte Fähigkeit wie auf der Karte angegeben verwenden.



- **Unterstützender Berater:** Lege den Berater verdeckt unter deinen General, wobei das Symbol auf seiner Rückseite unterhalb deines Generals sichtbar sein sollte. Wenn du mehrere unterstützende Berater hast, sollten alle ihre Symbole sichtbar sein. Die Anzahl der Symbole bestimmt die Stärke der Fähigkeit deines Generals.

Beispiel: Die Spezialfähigkeit von Song Ci besagt: „Jedes Mal, wenn du ♣ aufwertest, erhältst du für jeden deiner ♣ 2 ♣“. Das bedeutet, dass du jedes Mal, wenn du einen beliebigen Aufseher aufwertest, 2 Ehre für jeden deiner unterstützenden Berater erhältst. Bei 3 unterstützenden Beratern erhältst du also 6 Ehre.

## BEFEHLE



Befehle werden von Spielern verwendet, um ihren Schreibern und Soldaten Anweisungen zu geben. Sie werden im Herbst gespielt und abgehandelt.

Jeder Befehl hat eine Reihe von Effekten, die während des Befehlsschritts von oben nach unten abgehandelt werden. Einige Effekte werden nur vom aktiven Spieler abgehandelt (1, 3), während andere von allen anderen Spielern abgehandelt werden (und nicht vom aktiven Spieler) (2).

„Bewege bis zu 2 an 2 beliebige Orte.“ ist der häufigste Effekt auf Befehlen. Er erlaubt es dir, bis zu 2 deiner Schreiber an 2 beliebige andere Orte zu bewegen. **Diese 2 Schreiber können sich nicht an denselben Ort bewegen**, aber sie können an einen Ort bewegt werden, an dem sich ein beliebiger anderer Schreiber befindet (einschließlich eines eigenen). Befehle werden auf die Befehlsleiste gelegt. Das Feld mit 5 wird nur im Spiel mit 5 Spielern verwendet.

## TAKTIKEN



Um eine Taktik zu verwenden, spiele sie direkt von deiner Hand. Auf der Karte steht, wann du sie spielen darfst. Das Handkartenlimit für Taktiken beträgt 5 Karten. Sobald du dein Handkartenlimit überschreitest, musst du sofort alle überzähligen Karten abwerfen.

Wenn du eine Taktik ziehen darfst oder musst und der Stapel leer ist, mische den Ablagestapel zu einem neuen Taktikstapel (siehe Taktiken spielen, S. 9).

## HORDEN



- Angriffsstärke:** Diese Zahl gibt die Stärke der Horde an. Sie ist wichtig, um zu bestimmen, ob es im Mauerabschnitt zu einem Durchbruch kommt.
- Belohnung:** Am Ende der Partie erhält der General, der diese Karte beansprucht hat, diese Menge an Ehre.
- Spezialfähigkeit:** Beachtet unbedingt die Spezialfähigkeiten der Horden, da diese den Verlauf eines Angriffs stark beeinflussen können!
- Schwachstellen der Horde:** Um eine Horde zu besiegen, müssen alle Schwachstellen mit Soldaten besetzt und/oder Wundmarkern bedeckt sein.
- Schandmarkerfelder:** Sobald du eine Horde beanspruchst, lege sie verdeckt vor dir ab. Jedes dieser 2 Felder kann einen Schandmarker aufnehmen. Horden mit mindestens einem Schandmarker bringen am Ende der Partie keine Ehre.
- Invasionsindikator:** Die Position des Symbols auf der Rückseite der obersten Karte des Hordenstapels zeigt an, in welchen Mauerabschnitt eine neue Horde gelegt wird.

## ARTEFAKTE

Die Artefakte haben keinen Effekt während der Partie. Stattdessen verschaffen sie den Spielern bei der finalen Wertung am Ende der Partie zusätzliche Ehre.

## SCHANDMARKER

Schandmarker stellen dein unehrenhaftes Verhalten in den Augen des Kaisers dar. Es gibt 2 Möglichkeiten, wie du einen Schandmarker erhalten kannst:

- Falls eine Horde einen Mauerabschnitt durchbricht und du dort keine Soldaten hast (Figuren auf der Horde), erhältst du 1 Schandmarker.
- Sobald ein Ort mit dem -Symbol aktiviert wird, erhältst du 1 Schandmarker, falls du der einzige Spieler bist, der dort einen Schreiber stehen hat (unabhängig von der Anzahl der Schreiber). Falls an diesem Ort Schreiber zweier oder mehr Farben stehen, erhält niemand einen Schandmarker.

Schandmarker sind keine gute Sache. Am Ende der Partie verlierst du 5 Ehre für jeden Schandmarker unter deinen Soldaten. Außerdem schwächen Schandmarker deine verfügbaren Streitkräfte.

## EFFEKTE VON SCHANDMARKERN

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

- Unter einem beliebigen Soldaten in deinem verfügbaren Vorrat, der nicht bereits einen Schandmarker hat. Soldaten mit Schandmarkern können in keiner Weise eingesetzt werden. Am Ende der Partie verlierst du dafür Ehre.
- Auf einem beliebigen freien Schandmarkerfeld einer von dir beanspruchten Horde. Es tritt kein unmittelbarer Effekt ein, aber für Horden mit Schandmarkern erhältst du am Ende der Partie keine Ehre. Andererseits verlierst du am Ende der Partie auch keine Ehre für Schandmarker auf Horden.

Im Sommer darfst du nach dem Aufsehereinkommen für je 2 Chi, die du bezahlst, 1 Schandmarker ablegen.

Am Ende der Partie verlierst du 5 Ehre für jeden deiner Schandmarker (mit Ausnahme der Schandmarker auf Horden).

Falls du einen Schandmarker erhalten solltest, aber der Schandmarkervorrat leer ist, verlierst du sofort 5 Ehre. Solltest du einen Schandmarker erhalten und kannst ihn nicht ablegen (entweder unter einem deiner Soldaten oder auf einer deiner beanspruchten Horden), musst du den Marker aus dem Spiel entfernen und du verlierst sofort 5 Ehre.

## ZEITLEISTE

Die Zeitleiste zeigt drei Informationen an: das aktuelle Spieljahr (1), die Brutalität (2) und die Anzahl der neuen Horden, die im Frühling während der Invasion gelegt werden (3).



## BRUTALITÄT

Die Brutalität gibt die Anzahl der getöteten Soldaten im Kampf gegen eine Horde an. Sie ist in zwei Situationen wichtig:

- Sobald eine Horde besiegt wird.
- Sobald es in einem Mauerabschnitt zu einem Durchbruch kommt.

In beiden Fällen gibt die Brutalität der entsprechenden Horde die Anzahl der Soldaten eines **jeden Spielers** auf dieser Karte an, die getötet werden. Alle getöteten Soldaten kehren in den jeweiligen Vorrat des Spielers zurück.

Soldaten, die gerettet werden, werden in ihre jeweilige Aufmarschzone bewegt (siehe Soldaten retten, S. 9).

Während eines Durchbruchs verbleiben Soldaten, die nicht getötet werden, auf ihrer Horde.

## TEESTAPEL



Der Teestapel repräsentiert den Status eurer Clans und dient zum Bestimmen der Spielreihenfolge in verschiedenen Situationen. Zu Beginn der Partie stapelt ihr eure Teemarkers in der Reihenfolge eurer Teewerte, wobei der Marker des Generals mit dem höchsten Wert oben auf dem Stapel liegt (siehe Spielaufbau – Schritt 17, S. 5). Dies ist die sogenannte **Teereihenfolge**. Während der Partie könnt ihr diese Reihenfolge ändern, indem ihr eure Schreiber in das Teehaus bewegt (siehe Teehaus, S. 8).

Viele Aktionen werden in Teereihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, dessen Teemarkers ganz oben liegt.

Sobald ihr Spieleffekte abhandelt, an denen mehrere Spieler beteiligt sind, prüft immer den Teestapel, um festzustellen, welcher Spieler seine Aktion zuerst ausführt, insbesondere bei Effekten, die „in Teereihenfolge“ abgehandelt werden. Der Teestapel wird auch verwendet, um einen Gleichstand zwischen Spielern aufzulösen. Dabei geht der Vorteil immer an den Spieler, dessen Teemarkers weiter oben auf dem Teestapel liegt.

Dies ist die Liste der häufigsten Situationen, in denen die Teereihenfolge entscheidend ist:

- das Ablegen von Befehlen auf der Befehlsleiste
- das Bewegen von Schreibern/Soldaten mit dem „Andere Spieler“-Effekt auf Befehlen
- das Abhandeln der Effekte von Orten mit Schreibern verschiedener Clans
- das Beanspruchen einer besiegten Horde bei einem Gleichstand
- das Abhandeln anderer relevanter Situationen, in denen die Spielreihenfolge wichtig sein könnte

## SICHTSCHIRME

Alle deine Ressourcen bewahrst du hinter deinem Sichtschirm auf und hältst sie vor den anderen Spielern geheim. Dein Sichtschirm dient auch als Spielerhilfe.

# GRUNDREGELN

## SCHREIBER

Schreiber sind die leitenden Angestellten des Generals. Sie überbringen und führen Aufträge an verschiedenen Orten aus. Sie sind das tägliche Brot einer jeden starken Wirtschaft. Zu lernen, wie du sie effizient einsetzen kannst, ist der Schlüssel zu einer erfolgreichen Verteidigung.

## SCHREIBERVORRAT UND SCHREIBER BEWEGEN

Jeder General beginnt die Partie mit 5 Schreibern in seinem Spielervorrat. Neue Schreiber kannst du durch das Aktivieren der kaiserlichen Gesandtschaft anwerben. Damit kannst du diese Zahl auf bis zu 8 erhöhen.

Schreiber werden mit den Effekten von Befehlen bewegt. Sie können auf reguläre Orte mit freien Schreiberplätzen oder auf beliebige besondere Orte (siehe Orte, unten) bewegt werden. Sobald du angewiesen wirst, einen Schreiber zu bewegen, nimmst du ihn aus deinem Vorrat und stellst ihn auf einen beliebigen Ort auf dem Spielplan. Du kannst stattdessen auch einen Schreiber bewegen, der sich bereits auf dem Spielplan befindet, aber **es ist nicht erlaubt, einen Schreiber von einem regulären Ort wegzubewegen, an dem alle Plätze besetzt sind**.

## ORTE

Die Generäle schicken ihre Schreiber an verschiedene Orte, um Ressourcen zu sammeln, Armeen zu rekrutieren und andere nützliche Dinge zu tun.

Es gibt 2 Arten von Orten: Reguläre Orte (mit roten Punkten) und besondere Orte (mit grünen Punkten).

Reguläre Orte haben eine bestimmte Anzahl an Schreiberplätzen, die besetzt sein müssen, um ihren Effekt während des Aktivierungsschritts zu aktivieren. Die Anzahl der Schreiber an den regulären Orten kann niemals die Anzahl der verfügbaren Plätze überschreiten.

Die Effekte von besonderen Orten werden aktiviert, wenn mindestens 1 Schreiber dort steht. Auf besondere Orte können beliebig viele Schreiber gestellt werden.

Orte werden während des Aktivierungsschritts aktiviert (nachdem alle Effekte des Befehls des aktiven Spielers abgehandelt worden sind), und zwar in der vom aktiven Spieler gewählten Reihenfolge.

Sobald ein Ort aktiviert wird, darf jeder Spieler in Teereihenfolge seinen Effekt abhandeln. Das bedeutet, dass jeder Spieler ALLE seine Schreiber (gleichzeitig!) an diesem Ort abhandelt, bevor der nächste Spieler in Teereihenfolge dies tun kann. Danach kommen alle Schreiber zurück in ihren jeweiligen Spielervorrat.

Eine Ausnahme bildet der Ort „Kaiserliche Gesandtschaft“: an diesem Ort wird jeder Schreiber einzeln abgehandelt.

Beim Abhandeln deiner Schreiber kannst du dich entscheiden, auf einen Ortseffekt zu verzichten (z. B. weil du ihn dir nicht leisten kannst).

## SCHANDMARKER-SYMBOL

Einige Orte haben ein -Symbol. Falls nur ein Spieler Schreiber an diesem Ort stehen hat, erhält dieser Spieler unmittelbar vor der Aktivierung einen Schandmarker aus dem Vorrat (der Spieler legt den Marker wie auf S. 6 beschrieben). Falls zwei oder mehr Spieler Schreiber an dem Ort stehen haben, erhält keiner von ihnen einen Schandmarker.

## ERWEITERTE AKTIVIERUNG

Eine erweiterte Aktivierung ist ein Effekt, der durch bestimmte Befehle, Berater oder andere Spieleffekte ausgelöst werden kann.

Eine erweiterte Aktivierung unterliegt den meisten Regeln einer normalen Aktivierung. Sie unterscheidet sich in zwei Punkten:

- Falls nur ein Spieler einen Schreiber an einem Ort mit einem -Symbol stehen hat, erhält er beim Ausführen einer erweiterten Aktivierung keinen Schandmarker.
- Eine erweiterte Aktivierung kann an einem regulären Ort ausgeführt werden, selbst wenn nicht alle Schreiberplätze besetzt sind. Sie kann weiterhin an besonderen Orten ausgeführt werden.

## PRODUKTIONSORTE UND AUFSEHER

Im Spiel gibt es vier verschiedene Produktionsorte, die jeweils einen Ressourcentyp bereitstellen:

- Sägewerk (Holz)
- Steinbruch (Stein)
- Goldmine (Gold)
- Tempel (Chi)

Sobald ein Produktionsort aktiviert wird, handelt jeder Spieler nacheinander in Teereihenfolge jeden der folgenden Schritte ab. Jeder Schritt muss von allen Spielern vollständig abgehandelt werden, bevor die Spieler zum nächsten Schritt übergehen.

1. Ressourcen sammeln (sowohl von Schreibern als auch Aufsehern)
2. Aufseher aufwerten (optional)
3. 1 Ressource spenden (optional)
4. Schreiber kehren zurück in ihren Vorrat

## RESSOURCEN SAMMELN

Der Spieler nimmt sich für jeden seiner Schreiber am aktivierten Produktionsort 1 Ressource aus dem Vorrat. Dieses Einkommen kann durch die Anwesenheit eines Aufsehers erhöht werden: Falls der Spieler mindestens 1 Ressource von seinen Schreibern an diesem Ort erhält und zusätzlich einen Aufseher an diesem Ort hat, erhält er eine Anzahl zusätzlicher Ressourcen, die der Stufe seines Aufsehers entspricht.

## AUFSEHER AUFWERTEN



Nachdem alle Spieler ihre Ressourcen genommen haben, darf jeder Spieler, der einen Aufseher am aktivierten Produktionsort hat, einen Aufseher an diesem Ort aufwerten. Falls du noch keinen Aufseher hast, kannst du die auf dem ersten Aufseherfeld des Ortes angegebenen Kosten bezahlen, einen Soldaten eines beliebigen Typs aus deinem Vorrat wählen und ihn auf dieses Feld stellen. Um einen vorhandenen Aufseher aufzuwerten, musst du die Kosten bezahlen, die auf dem nächsten Aufseherfeld des Ortes angegeben sind, und deinen Aufseher in dieses Feld verschieben.

Das Einsetzen des ersten Aufsehers gilt ebenfalls als Aufwertung.

Aufseher liefern während des Sommers Ressourcen (siehe Spielablauf, S. 10). Du solltest aber bedenken, dass sie nicht mehr entfernt werden können und unter Umständen deine Kampffähigkeiten einschränken!

Hinweis: Jeder Spieler darf an jedem Produktionsort höchstens 1 Aufseher stehen haben.

### Aufseherstufe

Im Spiel wird manchmal von der „Aufseherstufe“ gesprochen. Die Stufe eines Aufsehers entspricht seinem Wert. Zum Beispiel hat ein Aufseher mit einem Wert von 2 die Stufe 2.

## SPENDEN

Nach dem Schritt „Aufseher aufwerten“ darf jeder Spieler, der während der Aktivierung dieses Produktionsortes mindestens 1 Ressource gesammelt hat, genau 1 dieser Ressourcen spenden. Dazu legt er 1 der Ressourcen, die er gerade erhalten hat, in das Lager und erhält sofort 2 Ehre. **Chi kann nicht gespendet werden.** Daher gibt es für den Tempel keinen Schritt „Spenden“.

Beispiel: Im Herbst sind die fünf Schreiberplätze des Sägewerks besetzt, also wird der Ort aktiviert. Der grüne und der blaue Spieler haben dort jeweils 2 Schreiber, während der rote Spieler 1 Schreiber hat. Der grüne Spieler hat einen Aufseher der Stufe 2, der blaue einen der Stufe 3, und der rote Spieler hat keinen. Der grüne Spieler, der in der Teereihenfolge an erster Stelle steht, erhält insgesamt 4 Holz. Der blaue Spieler, der als nächster an der Reihe ist, erhält 5 Holz und der rote Spieler nur 1 Holz.

Nachdem alle Spieler ihre Ressourcen gesammelt haben, entscheidet sich der grüne Spieler, seinen Aufseher aufzuwerten: Er bezahlt 4 Chi und bewegt seinen Aufseher auf das dritte Feld. Der Aufseher des blauen Spielers ist bereits auf Stufe 3 und kann nicht weiter aufgewertet werden. Der rote Spieler, der noch keinen Aufseher hat, entscheidet sich, einen Aufseher einzusetzen, indem er 2 Chi bezahlt. Er wählt 1 Bogenschützen aus seinem Vorrat und setzt ihn auf das erste Feld des Ortes. Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, ihre Aufseher aufzuwerten, entscheidet sich der grüne Spieler, 1 Holz zu spenden: er legt 1 Holz in das Lager (und behält 3 Holz für sich) und erhält 2 Ehre. Die anderen Spieler entscheiden sich, ihre Ressourcen zu behalten. Nachdem nun alle Schritte abgehandelt worden sind, kehren alle Schreiber zurück in den Vorrat ihres Besitzers.

## ANDERE ORTE TEEHAUS

Das Teehaus symbolisiert die Beziehung der Generäle zum Kaiser. Es wird verwendet, um die Spielreihenfolge zu ändern. Sobald es aktiviert wird, bewegen alle Spieler, die Schreiber an diesem Ort haben, in der bisherigen Teereihenfolge ihren Teemarken im Stapel um 1 Stufe nach oben (jeder Marker darf nur ein Mal bewegt werden). Falls es dir gelingt, diesen Ort zu aktivieren, indem du allein alle Schreiberplätze besetzt, darfst du deinen Teemarken direkt ganz nach oben auf den Stapel legen.

Hinweis: Falls ein Spieler, dessen Teemarken ganz oben auf dem Teestapel liegt, einen Schreiber zum Teehaus bewegt, hat dieser Schreiber keinen Effekt, wenn der Ort aktiviert wird, da er der erste ist, der den Effekt des Ortes abhandelt.

## KASERNE

An diesem Ort verteilt ihr eure Truppen auf die Mauerabschnitte. Jeder Schreiber, der hier steht, wenn der Ort aktiviert wird, erlaubt seinem Besitzer, 1 Soldaten eines beliebigen Typs zu rekrutieren, vorausgesetzt, er kann dessen Kosten bezahlen und hat eine verfügbare Figur in seinem Vorrat.

Jeder neu rekrutierte Soldat kann sofort zum Angriff in einen der Mauerabschnitte bewegt werden (siehe Angreifen & Verwunden, S. 9) oder in eine der Aufmarschzonen gestellt werden. Die Kosten für jeden Soldaten hängen von seinem Typ ab:

**Lanzenträger:** 2 Stein und 1 Holz;

**Bogenschütze:** 2 Chi und 1 Holz;

**Reiter:** 3 Gold und 1 Holz.

Falls du mehr als 1 Schreiber in der Kaserne stehen hast und mehr als 1 Soldat rekrutierst, geschieht dies simultan – du bezahlst alle Ressourcen auf einmal und greifst mit allen Soldaten gleichzeitig an!

## ARBEITERSIEDLUNG

### DIE ARBEITERSIEDLUNG VERWENDEN

In der Arbeitersiedlung kannst du Mauerstufen und Barrikaden bauen. Für jeden deiner Schreiber, der bei der Aktivierung dort steht, darfst du eine der folgenden Optionen ausführen:

- **Eine Barrikade bauen** – Du darfst eine Barrikade in einem Mauerabschnitt bauen, der weniger als 3 Barrikaden hat. Um eine Barrikade zu bauen, bezahle 2 Holz/Stein/Gold, in beliebiger Kombination. Dann bestimme, wo die neue Barrikade aufgestellt werden soll, und erhalte sofort 2 Ehre.
- **Eine Mauerstufe bauen** – Die Kosten für die nächste Mauerstufe sind auf der bereits vorhandenen (aktuell gebauten) Mauerstufe aufgedruckt. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine neue Mauerstufe baut, erhält er Ehre, abhängig von der Mauerstufe:

◇ 5 Ehre für die erste Stufe

◇ 10 Ehre für die zweite Stufe

◇ 15 Ehre für die dritte und letzte Stufe

Mit anderen Worten: Die als Belohnung erhaltene Ehre entspricht den Baukosten.

Wenn du eine Mauerstufe über bereits aufgestellte Bogenschützen baust, werden diese nicht zerstört. Stelle sie stattdessen in beliebige Schießposten auf der Oberseite der neuen Mauerstufe, ohne zusätzlichen Effekt.

### FÜR MAUERSTUFEN UND BARRIKADEN BEZAHLEN

Beim Bau einer Mauerstufe oder einer Barrikade musst du zuerst die verfügbaren Ressourcen aus dem Lager verwenden. Ist die benötigte Ressource nicht mehr im Lager vorhanden, kannst du die verbleibenden Kosten mit deinen eigenen Ressourcen bezahlen. Auf diese Weise ausgegebene Ressourcen bringen keine zusätzliche Ehre.

Beispiel: Im Lager sind 3 Steine. Ein Spieler möchte die erste Mauerstufe bauen. Er nimmt die 3 Steine aus dem Lager, fügt 2 beliebige seiner eigenen Ressourcen hinzu und erhält sofort 5 Ehre.

### KAISERLICHE GESANDTSCHAFT

In der kaiserlichen Gesandtschaft kannst du neue Arbeitskräfte anwerben. Sobald dieser Ort aktiviert wird, führe für jeden Schreiber, den du hier stehen hast, eine der folgenden Aktionen aus:

- **Einen Schreiber anwerben** – Bezahle 2 Gold, um einen Schreiber deiner Farbe aus der Schule zu nehmen und deinem Vorrat hinzuzufügen.
- **Einen Berater anwerben** – Bezahle so viel Gold, wie du nach dem Anwerben dieses Beraters insgesamt an Beratern (sowohl aktive als auch unterstützende) haben wirst (um z. B. deinen dritten Berater anzuheuern, musst du 3 Gold bezahlen). Dann nimm einen beliebigen Berater von der Beraterleiste und lege ihn sofort als aktiven oder unterstützenden Berater neben bzw. unter deinen General. Du kannst beliebig viele aktive und unterstützende Berater haben (siehe Berater, S. 5).

### Ausnahme für die kaiserliche Gesandtschaft:

Sobald die kaiserliche Gesandtschaft abgehandelt wird, handeln die Spieler jeden ihrer Schreiber einzeln ab, im Gegensatz zu allen anderen Orten!

Hat ein Spieler einen Schreiber verwendet, um einen Berater anzuheuern, werden die verbleibenden Berater so weit wie möglich nach links verschoben und ein neuer Berater wird vom Beraterstapel gezogen, um den leeren Platz zu füllen. Dann handelt der Spieler seinen nächsten Schreiber ab, falls es einen gibt. Gibt es keinen, darf der nächste Spieler seinen Schreiber abhandeln.

### BEFEHLSSTAND

Jeder Schreiber, der hierherbewegt wird, darf eine beliebige Anzahl von Soldaten von einem gewählten Mauerabschnitt zu einem anderen bewegen. Soldaten dürfen von einer Aufmarschzone in eine andere Aufmarschzone bewegt werden. Soldaten dürfen auch zwischen Schießposten auf den Mauern bewegt werden. Es ist nicht erlaubt, einen Soldaten von einer Aufmarschzone auf einen Schießposten zu bewegen (obwohl es möglich ist, das Gegenteil zu tun).

Der Befehlsstand kann nicht verwendet werden, um mit Soldaten anzugreifen (siehe Angreifen, S. 9).

### KRIEGSAKADEMIE

Schreiber, die zur Kriegsakademie bewegt werden, erhalten Zugang zu fortgeschrittenen taktischen Manövern. Für jeden Schreiber darf der Spieler 1 Taktik ziehen.

Wenn der Taktikstapel leer ist, mischt die abgelegten Karten zu einem neuen Stapel.

### LAGER

An diesen Ort können keine Schreiber bewegt werden. Das Lager enthält alle gespendeten Ressourcen, die jeder Spieler beim Bau von Mauern oder Barrikaden verwenden kann.

### EINE TAKTIK SPIELEN

Jede Taktik gibt an, wann du sie spielen und ihren Effekt aktivieren kannst. Du kannst immer nur 1 Taktik auf einmal spielen. Taktiken bestehen aus 2 Bereichen: der obere Teil zeigt den kostenlosen Basiseffekt der Karte, während der untere Teil den verstärkten erweiterten Effekt anzeigt, der mit Kosten verbunden ist. Wenn du eine Taktik spielst, verwende immer ihren Basiseffekt, es sei denn, du zahlst die angegebenen Chi-Kosten. Wenn du dies tust, verwende stattdessen den verstärkten Effekt.

### SOLDATEN RETTEN

Wenn Soldaten getötet werden müssen, ist es möglich, ihren Tod zu verhindern. Bezahle für jeden deiner Soldaten, den du retten willst, 2 Chi. Gerettete Soldaten begeben sich immer in die Aufmarschzone des jeweiligen Mauerabschnitts.

Achte auf das Timing, wenn du Soldaten retten willst. Immer wenn Soldaten durch das Besiegen einer Horde oder während eines Durchbruchs getötet werden, sterben sie gleichzeitig. Wenn zum Beispiel ein Mauerabschnitt durchbrochen wird und du Soldaten auf 2 verschiedenen Horden in diesem Mauerabschnitt hast, werden alle im gleichen Augenblick getötet (allerdings wird die Brutalität für jede

Horde separat gezählt). Somit kannst du die Soldaten auf den Horden (und eventuell die Bogenschützen auf der Mauer) alle durch eine einzige verstärkte „Rückzug“-Taktik retten.

### FAUSTREGEL FÜR KARTENEFFEKTE

Wann immer ein Effekt eine Komponente (wie einen Soldaten oder einen Aufseher) erwähnt, ohne dessen Besitzer zu nennen, gilt dieser Effekt nur für deine Komponenten.

### TIMING VON EFFEKTEN

Immer wenn zwei oder mehr Effekte zum gleichen Zeitpunkt abgehandelt werden sollen, werden sie alle gleichzeitig abgehandelt. Falls du zum Beispiel einen General hast, der dir Chi gibt, sobald du eine Taktik spielst, kannst du das gewonnene Chi nicht verwenden, um diese Taktik zu verstärken.

## MAUER ABSCHNITTE

**1. Aufmarschzone:** Die Soldaten hier sind sicher und warten auf Angriffsbefehle. Sie sind auch vor Durchbrüchen geschützt.

**2. Hordenfelder:** Hier versammeln sich die barbarischen Horden und bereiten sich auf den Angriff vor.



### MAUERFELDER

**3. Verteidigungswert:** Dies ist der Wert, der mit der Angriffsstärke der angreifenden Horden verglichen wird.

**4. Baukosten:** So viele Ressourcen musst du bezahlen, um die nächste Stufe dieses Mauerabschnitts zu bauen.

**5. Schießposten:** Jeder Schießposten kann 1 Bogenschützen aufnehmen. Bogenschützen müssen auf einen Schießposten gestellt werden, um angreifen zu können.

### BARRIKADEN

Barrikaden sind defensive Anlagen, die den Gesamtverteidigungswert des jeweiligen Mauerabschnitts erhöhen. Sie sind jedoch temporär und werden alle am Ende eines jeden Winters abgelegt (sie werden nicht aus dem Spiel genommen und können später erneut gebaut werden). Jede Barrikade erhöht den Verteidigungswert des Mauerabschnitts um 2 und jeder Mauerabschnitt kann maximal 3 Barrikaden haben. Barrikaden können durch das Aktivieren der Arbeitersiedlung gebaut werden (siehe Arbeitersiedlung, S. 8).

### INVASION & RAUBZÜGE

Während des Frühlings findet eine Invasion statt: neue Horden erscheinen – bereit, die Verteidigung der Mauer zu durchbrechen.

Zieht so viele Karten vom Hordenstapel, wie die Zeitleiste vorgibt.

1. Prüft zunächst, ob Mauerabschnitte leer sind. Falls ja, legt die Horde dort ab. Füllt leere Mauerabschnitte dabei von links nach rechts auf und handelt jede Horde einzeln ab.
2. Wenn sich mindestens 1 Horde in der ersten Reihe jedes Mauerabschnitts befindet, wird die nächste Horde so gelegt, wie es der Invasionsindikator auf der Rückseite der obersten Karte des Hordenstapels (**nicht der gerade gezogenen!**) vorgibt.
3. Falls eine Horde nicht gelegt werden kann, handelt sofort einen Raubzug ab (siehe unten).

### RAUBZUG

Falls ihr eine Horde in einen vollen Mauerabschnitt (der bereits 3 Horden enthält) legen müsstet, legt diese Horde stattdessen ab und handelt sofort einen Raubzug für diesen Mauerabschnitt ab: Nehmt aus dem Schandmarkervorrat die Anzahl Schandmarker, die der Spieleranzahl entspricht, und entfernt sie aus dem Spiel. Sobald der Schandmarkervorrat leer ist, endet die Partie im nächsten Winter (siehe Ende der Partie, S. 11).

### ANGREIFEN & VERWUNDEN

Horden zu besiegen ist wichtig, um Ehre zu erhalten und den Sieg zu erringen. Es gibt zwei Hauptmöglichkeiten, mit Soldaten anzugreifen: neue Soldaten rekrutieren oder mit bereits rekrutierten Truppen unter Verwendung des Befehls „Angriffsbefehl“ angreifen.

Soldaten gelten in 3 Fällen als angreifend: wenn sie rekrutiert und auf Horden bewegt werden, wenn sie aus der Aufmarschzone heraus auf eine Horde gestellt werden oder wenn Bogenschützen von einem Schießposten aus schießen. Für jeden Soldatentyp gelten andere Angriffsregeln. Soldaten dürfen aus der Aufmarschzone heraus angreifen, aber nur eine Horde im selben Mauerabschnitt (Bogenschützen müssen erst auf einen Schießposten gestellt werden). Wenn du mit einem Soldaten angreifst, den du neu aus deinem Vorrat rekrutiert hast, darfst du eine Horde in einem beliebigen Mauerabschnitt angreifen. Soldaten, die bereits auf Horden stehen, können weder angreifen noch bewegt werden. Jede Schwachstelle einer Horde, die von einem Soldaten abgedeckt wird, zählt als eine Wunde.

- **Lanzenträger** können nur auf die Horden in der ersten Reihe der Hordenfelder gestellt werden. Sobald du mit einem Lanzenträger angreifst, stelle ihn auf eine beliebige unbesetzte Schwachstelle der ersten Horde. Du erhältst sofort die aufgedruckte Belohnung für die abgedeckte Stelle. Lanzenträger verbleiben auf dieser Stelle, bis die Horde besiegt ist oder der Soldat getötet/gerettet wird.

Manchmal kann es sein, dass es nicht möglich ist, mit einem Lanzenträger anzugreifen. Falls alle Schwachstellen der ersten Horde bereits besetzt sind, können Lanzenträger in dieser Schlacht nicht mehr eingesetzt werden. In einem solchen Fall musst du auf den nächsten Schritt „Sieg über Horde prüfen“ warten, wenn die besiegte Horde aus dem Mauerabschnitt entfernt wird.

- **Reiter** werden ähnlich wie Lanzenträger eingesetzt, dürfen aber beim Angriff auf eine beliebige Horde in einem Mauerabschnitt gestellt werden, unabhängig von der Reihe. Ein Reiter muss auf 2 unmittelbar (nicht diagonal) benachbarte, unbesetzte Schwachstellen gestellt werden. Manchmal wird es dir nicht möglich sein, mit einem Reiter anzugreifen.
- **Bogenschützen** werden nicht auf Horden gestellt. Sie haben ihre eigenen Plätze auf der Mauer, die Schießposten genannt werden. Sobald du mit einem Bogenschützen angreifst, stelle ihn auf einen unbesetzten Schießposten irgendwo auf der Mauer (wenn es keine freien Plätze gibt, kannst du deinen Bogenschützen nicht aufstellen) und verwunde 1 Schwachstelle einer beliebigen Horde in diesem Mauerabschnitt. Falls ein angreifender Bogenschütze bereits auf einem Schießposten steht, verwundet er nur 1 Schwachstelle. Verwende Wundmarker, um die von Bogenschützen verwundeten Schwachstellen zu markieren. **Für Wunden, die mit Wundmarkern zugefügt werden, erhältst du keine Belohnung.**

## HORDEN BESIEGEN

Im Herbst ermittelt ihr in jedem Schritt „Sieg über Horde prüfen“, welche Horden besiegt sind. Eine Horde ist besiegt, sobald alle ihre Schwachstellen entweder durch Soldaten oder Wundmarker abgedeckt sind. Wenn dies der Fall ist, führt der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1. Prüft, welcher Spieler die Horde besiegt hat (d. h. die meisten Schwachstellen mit Soldaten abdeckt, Wundmarker zählen nicht).
2. Jeder Spieler, der mindestens 1 Soldat auf einer besiegten Horde hat, erhält 2 Ehre.
3. Jeder Spieler erhält für jeden seiner Bogenschützen auf den Schießposten dieses Mauerabschnitts 2 Ehre.
4. Der Spieler, der die meisten Schwachstellen mit Soldaten abgedeckt hat, beansprucht die besiegte Horde und legt sie verdeckt vor seinen Sichtschirm.
5. Falls sich in den hinteren Reihen Horden befinden, bewegt diese so dicht wie möglich an die Mauer heran.

Im Falle eines Gleichstands entscheidet die Teereihenfolge, wer die besiegte Horde beansprucht. Falls kein Spieler einen Soldaten auf der besiegten Horde hat, wird sie abgelegt und kein Spieler kann sie für sich beanspruchen.

## SOLDATEN TÖTEN

Sobald eine Horde besiegt wird, werden einige Soldaten auf der Karte getötet (siehe Brutalität, S. 6). Die Anzahl der getöteten Soldaten jedes Spielers wird durch die Brutalität bestimmt (die Zahl auf der Zeitleiste neben dem Zeitmarker). Du kannst deine Soldaten jedoch vor dem Tod retten, indem du 2 Chi für jeden Soldaten bezahlst, den du retten willst. Jeder auf diese Weise gerettete Soldat wird in die Aufmarschzone

desselben Mauerabschnitts gestellt. Immer wenn du einen Soldaten von einer Horde entfernst, lege einen Wundmarker auf die Schwachstelle, die er besetzt hat.

Hinweis: Gerettete Soldaten gelten im Sinne der Spielmechanik und der Effekte **nicht** als „getötet“!

## DURCHBRUCH

Im Winter, nach der Feuerphase, greifen die Horden schließlich die Mauern an (siehe Feuerphase, S. 11). Beginnend mit dem Abschnitt ganz links müsst ihr für jeden Abschnitt prüfen, ob die Verteidiger die Angreifer abwehren können oder ob die Mauer durchbrochen wird (siehe Angriffsphase, S. 11). Falls der Mauerabschnitt durchbrochen wird, führt der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1. Für jede Horde im durchbrochenen Mauerabschnitt erhält jeder Spieler 1 Schandmarker, es sei denn, er hat 1 oder mehr Soldaten auf dieser Horde.
2. Einige Soldaten auf den durchbrechenden Horden werden getötet. Auf jeder durchbrechenden Horde wird eine Anzahl von Soldaten jedes Spielers getötet, die der Brutalität der Horde entspricht (der Zahl, die neben dem Zeitmarker auf der Zeitleiste aufgedruckt ist). Überlebende Soldaten verbleiben auf der Horde.
3. Entfernt die getöteten und geretteten Soldaten von ihren Plätzen auf den durchbrechenden Horden und ersetzt sie durch Wundmarker.
4. Alle Bogenschützen im durchbrochenen Mauerabschnitt werden getötet.
5. Soldaten in der Aufmarschzone sind nicht betroffen.

Denkt daran, dass ihr Chi verwenden könnt, um eure Soldaten zu retten (2 pro Soldat). Gerettete Soldaten werden in die Aufmarschzone gestellt.

Die Regel bezüglich der Platzierung von Wundmarkern ist nicht auf Durchbrüche beschränkt. Jedes Mal, wenn du einen Soldaten von einer Horde entfernst, lege einen Wundmarker auf die Schwachstelle, die er besetzt hat.

## SPIELABLAUF

Die Partie wird über mehrere Jahre gespielt, die jeweils in vier Jahreszeiten unterteilt sind:

- Frühling
- Sommer
- Herbst
- Winter

## ABLAUF EINES JAHRES

Denkt daran, dass Frühling und Sommer im ersten Jahr der Partie übersprungen werden!

## FRÜHLING

Während des Frühlings rücken neue barbarische Horden auf die Felder vor der Mauer vor und machen sich bereit für einen Angriff. Ihre Invasion läuft folgendermaßen ab:

1. **Auf der Zeitleiste vorrücken:** Bewegt den Zeitmarker auf das nächste Feld der Zeitleiste.
2. **Neue Horden legen:** Legt so viele neue Horden auf den Spielplan, wie die Zahl über dem Zeitmarker angibt (siehe Invasion & Raubzüge, S. 9).
3. **Beraterleiste erneuern:** Legt die 2 am weitesten links liegenden Berater auf der Beraterleiste ab, schiebt dann die verbleibenden 2 nach links und legt 2 neue Karten rechts daneben.

## SOMMER

Im Sommer bereiten sich die Generäle auf den Angriff vor und mobilisieren ihre Kräfte.

1. **Aufsehereinkommen:** Alle Spieler erhalten Einkommen von ihren Aufsehern. Du erhältst für jeden deiner Aufseher auf dem Spielplan die Anzahl der Ressourcen, die oberhalb seines Felds angegeben ist.

Wichtig: Generäle gewähren von sich aus kein Ressourceneinkommen. Ihr passives Einkommen kommt von Aufsehern, die an Produktionsorten angeheuert werden müssen.

2. **Schandmarker ablegen:** Alle Spieler dürfen nun entscheiden, ob sie ihre Schandmarker loswerden wollen. Bezahle für jeden Schandmarker 2 Chi, um ihn zurück in den Schandmarkervorrat zu legen. Du darfst eine beliebige Anzahl von Schandmarkern ablegen, solange du es dir leisten kannst.
3. **Befehle ablegen:** Legt alle Befehle auf der Befehlsleiste ab.
4. **Befehle zurückholen:** In Teereihenfolge kann jeder Spieler entweder alle seine Befehle aus dem Ablagestapel zurückholen und wieder auf die Hand nehmen ODER für jeden seiner Befehle im Ablagestapel 2 Ehre erhalten.

## HERBST

Im Herbst müssen die Spieler den Befehl wählen, den sie für diese Jahreszeit spielen werden, in Teereihenfolge ihre Züge machen sowie die Reihenfolge festlegen, in der ihre Befehle abgehandelt werden, und schließlich die Effekte der gespielten Befehle abhandeln.

1. **Befehle wählen:** Alle Spieler wählen 1 Befehl von ihrer Hand und legen ihn verdeckt vor sich ab. Nachdem alle gewählt haben, werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt.
2. **Reihenfolge bestimmen:** In Teereihenfolge legen die Spieler ihren gewählten Befehl nacheinander auf ein Feld ihrer Wahl auf der Befehlsleiste.

**3. Spielerzüge:** Die gespielten Befehle werden in der durch die Befehlsliste festgelegten Reihenfolge abgehandelt. Die Spieler machen jeder einen Zug, beginnend mit dem Spieler, dessen Karte auf dem ersten Feld der Befehlsliste liegt. Der Spieler, der gerade seinen Zug abhandelt, ist der **aktive Spieler**. Jeder Spieler handelt seinen Zug ab, indem er die folgenden Schritte der Reihe nach ausführt:

**a. Befehlsschritt:** Alle Effekte des Befehls werden von oben nach unten abgehandelt.

Die meisten Befehle haben zwei Arten von Effekten: Der erste und der dritte (falls vorhanden) werden vom aktiven Spieler abgehandelt, und der zweite (in einem Rahmen) wird von allen ANDEREN Spielern in Teereihenfolge abgehandelt.

**b. Aktivierungsschritt:** Alle regulären Orte, die vollständig besetzt sind, werden aktiviert und alle besonderen Orte, auf denen mindestens 1 Schreiber steht, werden aktiviert. Der aktive Spieler wählt die Reihenfolge der Ortsaktivierungen. Aktivierte Orte werden in Teereihenfolge abgehandelt. Alle Schreiber von den aktivierten Orten kehren zurück in den Vorrat ihres Besitzers (siehe Orte, S. 7).

**c. Sieg über Horde prüfen:** Alle Horden, deren Schwachstellen vollständig abgedeckt sind, werden besiegt (siehe Horden besiegen, S. 10).

**d. Ende des Zuges:** Der Zug des aktiven Spielers ist beendet. Der nächste Spieler auf der Befehlsliste ist an der Reihe.

Sobald alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet der Herbst.

## WINTER

Im Winter wird die letzte Verteidigungslinie aktiviert: Bogenschützen auf Schießposten schießen auf die anrückenden Horden. Dann versuchen die Horden, die Mauern zu stürmen.

### 1. Feuerphase:

**a. Schießen:** Beginnend mit dem Mauerabschnitt ganz links greifen alle Bogenschützen auf einem Schießposten in Teereihenfolge die Horden in ihrem Mauerabschnitt an.

Denkt daran, dass Bogenschützen in Aufmarschzonen während der Feuerphase nicht angreifen können!

**b. Sieg über Horde prüfen:** Nach dem Schießen werden alle Horden, deren Schwachstellen vollständig abgedeckt sind, besiegt (siehe Horden besiegen, S. 10). Fahrt anschließend mit der Angriffsphase fort.

### 2. Angriffsphase:

**a. Angriffsstärke und Verteidigungswert ermitteln:** Ermittelt den Verteidigungswert des Mauerabschnitts, indem ihr zum Verteidigungswert der Mauer für jede in diesem Abschnitt gebaute Barrikade 2 addiert.

Berechnet dann die Gesamtangriffsstärke, indem ihr die Angriffsstärke aller Horden in diesem Mauerabschnitt addiert.

Achtet auf die Spezialfähigkeiten jeder Horde!

**b. Angriff abhandeln:** Vergleicht den Verteidigungswert des Mauerabschnitts mit der Gesamtangriffsstärke.

- Falls der Verteidigungswert des Mauerabschnitts gleich oder höher ist als die Gesamtangriffsstärke der Horde, hält die Mauer und es passiert nichts. Handelt den nächsten Mauerabschnitt ab.
- Falls die Gesamtangriffsstärke höher ist als der Verteidigungswert des Mauerabschnitts, haben die Invasoren die Mauer durchbrochen (siehe Durchbruch, S. 10)!

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

**3. Ende der Partie prüfen:** Falls eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, endet die Partie sofort. Macht weiter mit dem Abschnitt „Ende der Partie“.

- a. Die 3 Mauern (2 Mauern bei 3 Spielern) wurden jeweils bis zur höchsten Stufe ausgebaut.
- b. Der Schandmarkervorrat ist leer.
- c. Der Zeitmarker ist auf dem letzten Feld der Zeitleiste.

Falls keine der oben genannten Bedingungen erfüllt ist, endet das Jahr und ein neues Jahr beginnt mit dem Frühling.

## ENDE DER PARTIE

Falls am Ende des Winters eine der folgenden Bedingungen für das Ende der Partie erfüllt ist, macht mit dem Abschnitt „Finale Ehrenwertung“ weiter. Ihr prüft nur in der Phase „Ende der Partie prüfen“ am Ende des Winters, ob die Partie endet, auch wenn eine dieser Bedingungen schon früher im Jahr erfüllt ist.

1. Die 3 Mauern (2 Mauern bei 3 Spielern) wurden jeweils bis zur höchsten Stufe ausgebaut.
2. Der Schandmarkervorrat ist leer.
3. Der Zeitmarker ist auf dem letzten Feld der Zeitleiste.

## FINALE EHRENWERTUNG

Um euren finalen Ehrenwert zu berechnen, führt jeweils die folgenden Schritte aus:

Nimm deinen aktuellen Ehrenwert auf der Ehrenliste, und modifiziere ihn wie folgt:

- a. Reduziere deine Ehre für jeden Schandmarker unter deinen Soldaten um 5 (denke daran, dass Schandmarker auf Horden die Ehre nicht reduzieren). Du kannst auf diese Weise nie unter 0 Ehre fallen. Falls du es doch tun würdest, dann bleibt dein Ehrenmarker einfach auf der „0“ stehen.

b. Addiere den Ehrenbonus aller deiner beanspruchten Horden, auf denen sich kein Schandmarker befindet, zu deinem Ehrenwert.

c. Ermittle die Ehre, die du von den 3 Artefakten erhältst, und addiere sie zu deinem Wert.

Der Spieler mit der meisten Ehre wird zum größten General ernannt, der je gelebt hat!

Bei Gleichstand bestimmt die Teereihenfolge den Gewinner.

## DAS SPIEL ZU ZWEIT

Für das Spiel zu zweit wird eine dritte, KI-gesteuerte Fraktion (der Schilfclan) eingeführt, die zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten bietet. Obwohl der Schilfclan zu schwach ist, um selbst Macht zu erlangen, sollte seine Stärke nicht unterschätzt werden, da seine Aktionen den Ausgang des gesamten Krieges stark beeinflussen können. Das Spiel zu zweit kann entweder mit dem Standardspiel oder dem Koop-Modus verwendet werden.

Wenn ihr zu zweit spielt, betrachtet es als eine normale Partie mit 3 Spielern (mit dem Schilfclan als drittem Spieler) und baut das Spiel mit den folgenden Änderungen auf:

**1.** Legt den Spielplan mit der Seite für 2 bis 3 Spieler nach oben in die Mitte des Spielbereichs.

- a. Stellt eine Barrikade auf jedes Hordenfeld des linken Mauerabschnitts. Dieser Abschnitt wird in einem Spiel zu zweit nicht verwendet. Diese Barrikaden werden am Ende des Winters nicht entfernt.

**5.** Jeder Spieler wählt einen Clan und nimmt sich wie üblich die zugehörigen farbigen Komponenten. Nehmt außerdem den Schilfclan-Befehl und -General und legt sie offen zwischen euch. Weist dem Schilfclan den Teemarkers, 3 Schreiber und alle Lanzenträger eines beliebigen unbenutzten Clans zu. Legt die restlichen Komponenten dieses unbenutzten Clans zurück in die Schachtel – sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

**6.** Entfernt alle Horden, auf deren Rückseite der Mauerabschnitt ganz links markiert ist, aus dem Spiel. Erstellt aus den verbleibenden Karten den Hordenstapel.

**7.** Zieht 1 Horde für jeden der 2 verfügbaren Mauerabschnitte.

**8.** Stellt eine Barrikade auf jedes Barrikadenfeld der 2 verfügbaren Mauerabschnitte (insgesamt 6 Barrikaden).

**14.** Stellt je 1 Schilfclan-Schreiber auf das Sägewerk, den Steinbruch und die Goldmine.

**17.** Stapelt die 3 Teemarkers im Teehaus, wobei der Marker des Generals mit dem höchsten Teewert oben liegt, der des anderen Spielers in der Mitte und der des Schilfclans ganz unten.

## REGELN FÜR DEN SCHILFCLAN

- Der Schilfclan erhält oder zählt niemals seine Ehre, Schandmarker oder Ressourcen, rettet niemals seine Soldaten vor dem Tod und legt beanspruchte Horden immer ab.
- Soldaten des Schilfclans werden nie in Aufmarschzonen gestellt. Falls sie dorthin gestellt werden sollen, lege sie stattdessen in den Vorrat des Schilfclans zurück.
- Falls ein Schreiber des Schilfclans der **einzige Schreiber an einem besonderen Ort** ist, wird dieser Ort nicht aktiviert.
- Der Schilfclan beginnt mit 3 Schreibern auf dem Spielplan, die während des Spielaufbaus aufgestellt werden, und kann niemals mehr oder weniger als 3 Schreiber auf dem Spielplan haben. Es kann sich nie mehr als 1 Schilfclan-Schreiber gleichzeitig an einem Ort befinden. Nachdem ein Ort mit einem Schilfclan-Schreiber aktiviert worden ist, entfernen die Spieler ihre Schreiber wie üblich, aber der Schilfclan-Schreiber wird nicht entfernt und verbleibt an diesem Ort.
- Der Schilfclan hat nur 1 Befehl und spielt diesen jeden Herbst. Er setzt seinen Befehl immer auf das erste noch verfügbare freie Feld der Befehlsleiste.
- Die Aktionen des Schilfclans werden vom aktiven Spieler ausgeführt, der als Oberbefehlshaber gilt. Falls der Schilfclan gerade der aktive Spieler ist (weil sein Befehl während des Befehlsschritts aktiviert wird), wird der höchste Spieler in Teereihenfolge zum Oberbefehlshaber.
- Die Schreiber des Schilfclans können wie gewohnt in Teereihenfolge bewegt werden. Der aktuelle Oberbefehlshaber wählt aus, wohin die Schilfclan-Schreiber bewegt werden (innerhalb der Begrenzung von einem Schilfclan-Schreiber pro Ort).

### SCHILFCLAN UND AKTIVIERUNG VON ORTEN

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

#### 1. Sägewerk, Steinbruch und Goldmine

Der Schilfclan spendet 1 Einheit der gerade erworbenen Ressource an das Lager.

#### 2. Tempel

Der aktive Spieler legt 1 eigenen Schandmarker ab (keine Auswirkung, wenn der Oberbefehlshaber keinen Schandmarker hat oder wenn der Schilfclan der aktive Spieler ist).

#### 3. Kaiserliche Gesandtschaft

Der Oberbefehlshaber legt 1 beliebigen Berater aus der Beraterleiste ab. Schiebe die verbleibenden Karten nach links und fülle wie gewohnt auf.

#### 4. Arbeitersiedlung

Der Schilfclan baut kostenlos 1 Barrikade. Der Oberbefehlshaber stellt sie auf ein beliebiges freies Barrikadenfeld.

#### 5. Kaserne

Der Schilfclan rekrutiert 1 Lanzenträger. Der Oberbefehlshaber wählt eine beliebige erlaubte Schwachstelle, um mit diesem Lanzenträger anzugreifen. Falls es keine erlaubten Schwachstellen gibt, wird der Lanzenträger ohne Wirkung in seinen Vorrat zurückgelegt.

#### 6. Kriegsakademie und Befehlsstand

Kein Effekt.

#### 7. Teehaus

Dieser Ort funktioniert normal für den Schilfclan.

## 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 die Partie wie gewohnt auf, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

1. Lege den Spielplan mit der Seite für 2 bis 3 Spieler nach oben in die Mitte des Spielbereichs.

a. Stelle eine Barrikade auf jedes Hordenfeld des linken Mauerabschnitts. Dieser Abschnitt wird im Solo-Modus nicht verwendet. Diese Barrikaden werden am Ende des Winters nicht entfernt.

2. Bereite einen Schandmarkervorrat aus 10 Schandmarkern vor.

5. Wähle einen Clan und nimm dir wie üblich die zugehörigen farbigen Komponenten. Weise dann die Komponenten von 1 unbenutzten Clan dem Schilfclan zu, wie für das Spiel zu zweit beschrieben. Weise außerdem die Komponenten von 1 weiteren unbenutzten Clan Qin Jiushao zu – 8 Schreiber, alle Soldaten, den Teemarken, den Ehrenmarker und die 6 Solo-Befehle.

a. Mische die Solo-Befehle zu einem Solo-Befehlsstapel und lege ihn neben die Komponenten von Qin Jiushao.

b. Nimm 2 Reiter und 2 Lanzenträger aus dem Vorrat von Qin Jiushao und stelle sie als Aufseher der Stufe 1 an jeden Produktionsort.

6. Entferne alle Horden, auf deren Rückseite der Mauerabschnitt ganz links markiert ist, aus dem Spiel. Erstelle aus den verbleibenden Karten den Hordenstapel.

7. Ziehe 1 Horde für jeden der 2 verfügbaren Mauerabschnitte.

8. Stelle eine Barrikade auf jedes Barrikadenfeld der 2 verfügbaren Mauerabschnitte (insgesamt 6 Barrikaden).

10. Mische alle Generäle und ziehe 2 zufällige Generäle.

a. Lege Qin Jiushao (Solo-Modus-General) neben seine zugehörigen Komponenten.

b. Nimm von jeder Ressource 1 Einheit und außerdem 1 Wundmarker. Verteile zufällig jeweils 1 Marker pro Feld auf die Felder der Ortsleiste der Qin-Jiushao-Karte.

11. Mische alle Berater und ziehe 2 zufällige Berater.

a. Lege 2 zufällige Berater unter die Qin-Jiushao-Karte. Dies sind die ersten unterstützenden Berater von Qin Jiushao.

14. Stelle 3 deiner Schreiber in die Schreiberschule. Stelle außerdem je 1 Schilfclan-Schreiber auf das Sägewerk, den Steinbruch und die Goldmine.

15. Lege den Ehrenmarker von Qin Jiushao auf das Feld „0“ der Ehrenleiste, direkt neben deinen.

17. Du beginnst immer an der Spitze des Teestapels. Der zweite Spieler ist immer Qin Jiushao und der Schilfclan handelt zuletzt.

### SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, den KI-Gegner durch Ehre zu schlagen, wie im Standardspiel.

### QIN-JIUSHAO-SPIELELEMENTE

#### QIN-JIUSHAO-KARTE

Ortsleiste – Qin Jiushao sammelt keine Ressourcen. Stattdessen wird die Ortsleiste auf Qin Jiushaos 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, also wird er seine Schreiber zu dem Ort bewegen, der diese Ressource produziert. Der Wundmarker ist mit der Kaserne verbunden. Wenn der Wundmarker auf dem untersten Feld der Leiste liegt, bewegt Qin Jiushao seine Schreiber zur Kaserne.

Nachdem ein Ort, der 1 oder mehr Schreiber von Qin Jiushao enthält, 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 nie mehr als 1 Marker enthalten.

### QIN JIUSHAOS BEFEHLE

Obwohl sie den gleichen Namen wie die Standardkarten tragen, haben Qin Jiushaos Befehle neue, andere Effekte, sodass du unbedingt darauf achten solltest. Du profitierst immer noch von allen Boni, die Qin Jiushaos Karten auf der Befehlsleiste bieten (wenn Qin Jiushao z. B. Wirtschaft gespielt hat und du Despotismus gewählt hast, darfst du 2 zusätzliche Schreiber bewegen).

### REGELN FÜR DEN SOLO-MODUS

#### FAUSTREGEL

1. Qin Jiushao erhält niemals Schandmarker.
2. Qin Jiushao verwendet keine aktiven Berater.
3. Qin Jiushao rettet niemals seine Soldaten und lässt sie auch nicht in den Aufmarschzonen zurück. Sobald einer seiner Soldaten getötet wird oder sobald 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 dafür bezahlen, Aufseher aufzuwerten, Berater anzuwerben, Mauern und Barrikaden zu bauen oder Soldaten zu rekrutieren. Er kann jedoch Ressourcen aus dem Lager verwenden.
5. Qin Jiushao erhält wie jeder normale Spieler Ehre aus jeder möglichen Quelle. 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, der durch den aktuellen Invasionsindikator angezeigt wird. Falls dieser Mauerabschnitt vollständig ausgebaut ist, baut er eine Mauerstufe im anderen Abschnitt. Ressourcen aus dem Lager werden wie üblich abgelegt und Qin Jiushao erhält Ehre.

#### BEFEHLE SPIELEN

Jeden Herbst wählst du wie gewohnt deinen Befehl. Ziehe dann die oberste Karte von Qin Jiushaos Befehlsstapel – das ist die Karte, die Qin Jiushao in diesem Herbst spielt. Wie der Schilfclan wählt Qin Jiushao immer das erste mögliche Feld auf der Befehlsleiste.

#### QIN JIUSHAOS SCHREIBER BEWEGEN

Qin Jiushao bewegt seine Schreiber entsprechend dem Effekt seines Befehls. Sobald Qin Jiushao einen Schreiber während des Zuges des Spielers oder des Schilfclans bewegen muss, bewegt er 2 seiner Schreiber

zu den 2 Orten mit den niedrigsten Ressourcen auf der Ortsleiste. Kann ein Schreiber nicht an den gewählten Ort bewegt werden (z. B. weil er bereits voll ist), bewegt er sich zum nächsten Ort der Ortsleiste.

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

Qin Jiushao bewegt seine Schreiber nur an Produktionsorte und in die Kaserne.

#### QIN JIUSHAOS ORTSAKTIVIERUNGEN

Sobald ein Produktionsort mit einem oder mehreren Schreibern von Qin Jiushao aktiviert wird, erhält Qin Jiushao Ehre in Höhe der Aufseherstufe des Ortes für jeden seiner platzierten Schreiber (Beispiel: Sobald ein Produktionsort mit 2 Schreibern von Qin Jiushao und einem Aufseher der Stufe 2 aktiviert wird, erhält Qin Jiushao 4 Ehre). Qin Jiushao spendet niemals Ressourcen.

Sobald die Kaserne aktiviert wird, rekrutiert Qin Jiushao 1 Lanzenträger für jeden seiner Schreiber an diesem Ort.

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

Sobald Qin Jiushao in seinem Zug Orte aktiviert, aktiviert er zuerst immer die Orte, auf denen seine Schreiber stehen – in der Reihenfolge wie auf der Ortsleiste angegeben – vom niedrigsten zum höchsten Ort. Die Reihenfolge des Aktivierens aller anderen Orte ist dir überlassen.

Falls Qin Jiushao mehr als 1 möglichen Ort hat, den er aktivieren kann (z. B. durch den Effekt von Qin Jiushaos Karte „Despotismus“), aktiviert er den niedrigsten Ort.

#### ANGREIFEN & VERWUNDEN MIT QIN JIUSHAOS SOLDATEN

Sobald Qin Jiushao einen Soldaten rekrutiert, greift er die Horde wenn möglich immer in dem Mauerabschnitt an, auf den der aktuelle Invasionsindikator zeigt.

Falls der Lanzenträger im angegebenen Mauerabschnitt keine Horde angreifen kann, wird er in den anderen Mauerabschnitt bewegt. Falls der Lanzenträger auch im zweiten Mauerabschnitt nicht angreifen kann, wird er nicht rekrutiert.

Bogenschützen müssen auf einen Schießposten auf dem Mauerabschnitt gestellt werden, auf den der aktuelle Invasionsindikator zeigt. Falls dies nicht möglich ist, wird der Bogenschütze nicht rekrutiert.

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

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

#### QIN JIUSHAO ALS OBERBEFEHLSHABER

Sobald Qin Jiushao zum Oberbefehlshaber des Schilfclans wird (entweder als aktiver Spieler oder weil sein Marker auf dem Teestapel höher liegt als deiner), befolgt er grundsätzlich die Regeln, die für seine eigenen Schreiber und Soldaten gelten.

Beim Bewegen von Schilfclan-Schreibern versucht Qin Jiushao, diese an den niedrigsten möglichen Orten zu platzieren. Zuerst verschiebt er Schilfclan-Schreiber aus allen Orten, die er nicht selbst nutzt. Falls das nicht möglich ist, wählt er Schilfclan-Schreiber an höheren Orten und verschiebt 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 nie einen Vorteil aus Schilfclan-Aktionen!

#### ANDERE REGELN

Auffrischen der Beraterleiste: Anstatt die 2 linken Berater in Schritt 3 im Frühling abzulegen, lege 1 davon als unterstützenden Berater unter Qin Jiushao und lege den anderen ab.

#### ARTEFAKTWERTUNG

Am Ende der Partie erhält Qin Jiushao immer 20 Ehre für jedes Artefakt.

#### BEFEHL „VERRAT“

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

#### ENDE DER PARTIE

Die Bedingungen für das Ende der Partie sind die gleichen wie im Standardspiel, mit einer Ausnahme: Sobald der Schandmarkervorrat leer ist, endet die Partie und du verlierst.

Führe am Ende der Partie die finale Ehrenwertung wie im Standardspiel durch. Hast du dann mehr Ehre als Qin Jiushao, gewinnst du die Partie!

#### SCHWIERIGKEITSGRAD

Falls du eine zusätzliche Herausforderung willst, kannst du den Ehrenmarker von Qin Jiushao beim Spielaufbau auf das Feld „50“ der Ehrenleiste legen. Für eine noch größere Herausforderung kannst du Qin Jiushao ein Ehrenplättchen geben und es auf die Seite „100“ legen.

# KOOP-MODUS

## SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von kaiserlichen Aufträgen zu erfüllen:

- 6 Aufträge in einer Partie zu zweit;
- 7 Aufträge in einer Partie zu dritt;
- 9 Aufträge in einer Partie zu viert;
- 9 Aufträge in einer Partie zu fünft.

## ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

3. Der Zeitmarker wird mit der „+1“-Seite nach oben platziert.
4. Die Artefakte werden nicht verwendet und bleiben in der Schachtel. Mischt die kaiserlichen Aufträge und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Zieht 3 Karten und legt je 1 auf jedes Artefaktfeld.
6. Die Standard-Horden werden nicht verwendet und bleiben in der Schachtel. Mischt die Koop-Horden und legt sie verdeckt für den Koop-Modus als Hordenstapel bereit.
7. Zieht eine Anzahl von Horden, die der Spieleranzahl +1 entspricht, und verteilt sie wie üblich auf die Mauerabschnitte.
9. Mischt die Koop-Taktiken mit den regulären Taktiken zu einem verdeckten Taktikstapel und legt ihn auf das Taktikstapelfeld auf dem Spielplan.
10. Mischt die Koop-Generäle mit den regulären Generälen und verteilt dann wie üblich an jeden Spieler 2 Generäle.
13. Mischt alle Koop-Ereignisse zu einem verdeckten Ereignisstapel und legt ihn neben den Spielplan.

## KAISERLICHE AUFTRÄGE

Im Koop-Modus geben die kaiserlichen Aufträge Ziele vor, die die Spieler erfüllen müssen, um die Partie zu gewinnen. Aktive kaiserliche Aufträge werden offen auf die Artefaktfelder des Spielplans gelegt. Hinweis: Ihr dürft nie mehr als 3 aktive Aufträge gleichzeitig haben.

Jedes Jahr, direkt vor der Phase „Ende der Partie prüfen“, können die Spieler Aufträge erfüllen. Wenn der Auftrag z. B. verlangt, Soldaten zu opfern oder Ressourcen abzulegen, dürfen sie das nur zu diesem Zeitpunkt tun (nicht früher im Jahr). Wenn ein Auftrag verlangt, dass alle Spieler etwas opfern, müssen alle Spieler dies gleichzeitig tun, und jeder muss die Anforderungen für sich erfüllen (ihr könnt keine Ressourcen teilen oder einen Soldaten für einen Mitspieler töten). Sobald ihr alle Bedingungen eines kaiserlichen Auftrags erfüllt habt, legt ihn ab. Zahlungen können nicht aufgeschoben oder

auf mehrere Jahre verteilt werden: eine Bedingung muss immer vollständig auf einmal bezahlt werden.

## 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. Legt sie in die Schachtel zurück.

## AUFTRAGSPHASE

Die Auftragsphase findet ganz am Ende eines jeden Jahres statt, im Winter, kurz bevor ihr ein neues Ereignis aufdeckt. Jeder Spieler erhält für jeden noch auf dem Spielplan befindlichen kaiserlichen Auftrag 1 Schandmarker. Legt dann neue kaiserliche Aufträge offen auf alle leeren Artefaktfelder.

Unerfüllte kaiserliche Aufträge verbleiben auf dem Spielplan, bis sie erfüllt worden sind oder die Partie endet.

## EREIGNISSE

Ereignisse erzeugen zufällige Effekte, die das Spiel verändern. Gleich nach der Auftragsphase am Ende eines jeden Jahres, während des Winters, wird ein neues Ereignis aufgedeckt und seine Effekte abgehandelt. Ereignisse bieten eine Mischung aus einmaligen und passiven Effekten.

Passive Effekte von Ereignissen werden niemals abgelegt – sie bleiben bis zum Ende der Partie im Spiel!

## EREIGNISPHASE

Deckt jedes Jahr, am Ende des Frühlings (nach der Auftragsphase), 1 Ereignis auf.

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

## SONDERREGELN

### BEFEHLE

Wie im Standardspiel werden die Befehle geheim gewählt und gleichzeitig aufgedeckt. Sobald sie jedoch aufgedeckt worden sind, dürfen die Spieler gemeinsam Strategien ausarbeiten und frei über die Kartenreihenfolge auf der Befehlsliste diskutieren.

### TEESTAPEL

Die Aktionen der Schreiber werden nicht mehr vom Teestapel vorgegeben. Die Spieler entscheiden kollektiv über ihre Reihenfolge. Die Teereihenfolge gilt jedoch weiterhin, wenn eine Horde besiegt wird: Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Schwachstellen abgedeckt, wird die Horde von dem Spieler beansprucht, dessen Teemarkers weiter oben auf dem Teestapel liegt.

## SCHANDMARKER

Im Koop-Modus können Spieler im Sommer kein Chi ausgeben, um Schandmarker abzulegen. Stattdessen kann ein Spieler sich dafür entscheiden, 10 Ehre zu verlieren, um einen Schandmarker abzulegen. Dies kann zu folgenden Zeitpunkten geschehen:

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

Im Koop-Modus können Schandmarker nicht auf die Schandmarkerfelder auf Horden gelegt werden.

## KEIN ZURÜCKHOLEN VON KARTEN

Der Schritt „Befehle zurückholen“ im Sommer entfällt. Spieler können ihre Befehle nur noch zurückholen, wenn sie Mauern bauen.

## EINE MAUER BAUEN

Sobald ein Spieler einen Teil der Mauer baut, kann er 1 seiner Befehle aus dem Ablagestapel zurückholen.

## ZUSÄTZLICHE HORDEN

Legt im Frühling 1 zusätzliche Horde, als auf der Zeitleiste angegeben ist. Die „+1“-Seite des Zeitmarkers dient als Erinnerung für diese Regel.

## REGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Bereitet während des Spielaufbaus die kaiserlichen Aufträge vor. Legt die Karten „Verhöhnt sie und siegt!“, „Krieger für die kaiserliche Leibgarde“, „Der Ruhm gebührt dem Kaiser“ und „Geleit für kaiserliche Beamte“ zurück in die Schachtel. Zieht außerdem 2 statt 3 kaiserliche Aufträge. Das dritte Feld wird nicht verwendet.

## SPIELABLAUF IM KOOP-MODUS

### WINTER

1. Feuerphase
2. Angriffsphase
3. Aufträge erfüllen
4. Ende der Partie prüfen
5. Auftragsphase
6. Ereignisphase

Für den Ablauf von Frühling, Sommer und Herbst gibt es keine Änderungen.

### ENDE DER PARTIE

Um die Partie zu gewinnen, müssen so viele kaiserliche Aufträge erfüllt werden, wie es der Spieleranzahl vorgibt. Falls diese Bedingung in der Phase „Ende der Partie prüfen“ erfüllt ist, gewinnen die Spieler. Ihr könnt im Koop-Modus nicht durch den Bau von Mauerstufen gewinnen. Sollte ein Spieler einen Schandmarker nehmen müssen und es ist kein Marker mehr im Vorrat, verlieren alle Spieler SOFORT gemeinsam die Partie.

Außerdem verlieren alle Spieler, falls die Partie endet, weil der Zeitmarker auf das letzte Feld der Zeitleiste bewegt wird.

# STICHWORTVERZEICHNIS

## Aktiver Spieler, 6, 7, 11

- Spiel zu zweit, 12
- Solo-Modus, 13

## Berater, 5

- Spiel zu zweit, 12
- Aktiver Berater, 5
- Koop-Modus, 14
- Stapel, 4, 5
- Ablegen, 4
- Einen Berater anwerben, 8, 9
- Beraterleiste erneuern, 11
- Spielaufbau, 5
- Solo-Modus, 13
- Unterstützender Berater, 5
- Leiste, 4, 5

## Artefakte, 6, 12

- Spielaufbau, 5
- Feld, 4
- Solo-Modus, 13

## Angriffsphase, 11

- Angriffsstärke und Verteidigungswerte bestimmen, 11
- Alle Barrikaden ablegen, 11
- Angriff abhandeln, 11

## Barrikade, 9

- Solo-Modus, 13
- Spiel zu zweit, 12
- Eine Barrikade bauen, 8
- Barrikaden ablegen, 11
- Für Barrikaden bezahlen, 8, 9
- Spielaufbau, 5
- Felder, 4

## Schreiber, 5, 7

- Ausnahme für kaiserliche Gesandtschaft, 9
- Ressourcen sammeln, 7
- Anwerben, 8
- An Orten, 7
- Bewegungen, 6, 7
- Vorrat, 7
- Qin Jiushao, 12, 13
- Schilfclan, 12
- Abhandeln, 7, 11
- Schandmarker, 7
- Feld, 4, 7

## Befehl, 6

- Ablegen, 4, 11
- Reihenfolge von Befehlen, 11
- Befehle spielen, 11
- Befehle zurückholen, 11
- Spielaufbau, 5
- Leiste, 4

## Kaiserliche Aufträge, 14

### Ereignisse, 14

- Phase, 14

### Feuerphase, 11

- Sieg über Horde prüfen, 11
- Schießen, 11

### General, 5

- Spiel zu zweit, 12
- Koop-Modus, 14
- Spielaufbau, 5
- Solo-Modus, 13
- Spezialfähigkeit, 5
- Startressourcen und Taktiken, 5
- Teewert, 5

### Ehre

- Koop-Modus, 14
- Finale Ehrenwertung, 12
- durch Artefakte, 7
- durch einen Angriff, 10
- durch den Bau einer Barrikade, 8
- durch den Bau einer Mauerstufe, 8
- durch das Besiegen von Horden, 10
- durch abgelegte Befehle, 10
- durch Spenden, 8
- durch Horden, 6
- durch Schandmarker, 6
- Marker, 2, 5
- Qin Jiushao, 12, 13
- Schilfclan, 11, 12
- Leiste, 4
- Doppelseitige Ehrenplättchen, 2

## Horde, 6

- Spiel zu zweit, 11, 12
- Zusätzliche Horden, 14
- Angreifen & Verwunden, 9, 10
- Durchbruch, 10
- Koop-Modus, 14
- Stapel, 4
- Besiegte Horde, 10, 12
- Horden besiegen, 10
- Ablegen, 4
- Invasion, 9
- Invasionsindikator, 6
- Brutalität, 6
- Angriffsstärke, 6, 10, 11
- Raubzug, 9
- Belohnung, 6
- Spielaufbau, 5
- Felder für Schandmarker, 6
- Schandmarker, 6
- Felder und Reihen, 4, 9
- Solo-Modus, 12, 13
- Spezialfähigkeit, 6
- Schwachstellen der Horde, 6

## Ort, 4, 7

- Aktivierter Ort, 7
- Erweiterte Aktivierung, 7
- Kaserne, 4, 8
- Arbeitersiedlung, 4, 8
- Schreiber, 7
- Schreiber bewegen, 6, 7
- Kaiserliche Gesandtschaft, 4, 8, 9
- Goldmine, 4, 7
- Befehlsstand, 4, 9
- Sägewerk, 4, 7
- Produktionsort, 7
- Aktivierter Produktionsort, 7
- Qin Jiushao, 12, 13
- Steinbruch, 4, 7
- Schilfclan, 12
- Regulärer Ort, 7
- Schandmarker, 6, 7
- Besonderer Ort, 7
- Teehaus, 4, 8
- Tempel, 4, 7
- Kriegsakademie, 4, 9
- Lager, 4, 8, 9

## Oberbefehlshaber, 12

### Aufseher, 7

- Einkommen, 10
- Stufe, 8
- Qin Jiushao, 13
- Felder, 4, 8
- Aufwerten, 8

### Spielerzug, 11

- Aktivierungsschritt, 11
- Befehlsschritt, 11
- Ende des Zuges, 11
- Sieg über Horde prüfen, 11

### Sichtschirme, 7

### Auftragsphase, 14

#### Ressource

- Chi, 5, 6, 7, 8
- Koop-Modus, 14
- Spenden, 8
- Sammeln, 7
- Gold, 5, 7, 8
- Qin Jiushao, 13
- Schilfclan, 11, 12
- Startressourcen, 5, 7
- Stein, 5, 7, 8
- Holz, 5, 7, 8

### Opfern, 14

### Schandmarker, 6

- Durchbruch, 10
- Koop-Modus, 14
- Schandmarker ablegen, 6, 11
- Leerer Vorrat, 6
- Ende der Partie prüfen, 11
- Finale Ehrenwertung, 11
- Symbol, 7
- Vorrat, 5
- Raubzug, 9
- Solo-Modus, 12, 13
- Felder auf Horden, 6

## Soldat, 5

- Bogenschütze, 8, 10
- Schießposten für Bogenschützen, 9, 10
- Bogenschützen schießen, 11
- Als Aufseher, 8
- Angreifen & Verwunden, 8, 9, 10, 11
- Reiter, 8, 10
- Auf Schwachstellen, 10
- In der Aufmarschzone, 9, 10
- Töten, 4, 6, 9, 10
- Brutalität, 4, 6, 9, 10
- Bewegen, 9
- Qin Jiushao, 12, 13
- Rekrutieren, 8
- Schilfclan, 11, 12
- Retten, 9
- Lanzenträger, 8, 10
- Mit einem Schandmarker, 6

## Taktik, 6

- Verstärkter Effekt, 9
- Koop-Modus, 14
- Stapel, 4, 5
- Ablegen, 4
- Taktiken spielen, 9
- Startressourcen, 5
- Kriegsakademie, 9

## Tee

- Spiel zu zweit, 11, 12
- Aktivierter Ort, 7
- Koop-Modus, 14
- Reihenfolge für das Spielen von Befehlen, 10
- Teestapel bilden, 5
- Solo-Modus, 12, 13
- Teewert, 5
- Teehaus, 8
- Stapel, 7
- Reihenfolge, 7

## Zeitleiste, 2, 6

- Auf der Zeitleiste vorrücken, 10

## Mauer

- Spiel zu zweit, 12
- Eine Mauerstufe bauen, 8
- Baukosten, 9
- Angriffsstärke und Verteidigungswerte bestimmen, 11
- Koop-Modus, 14
- Verteidigungswert, 9, 11
- Ende der Partie prüfen, 11
- Schießposten, 9
- Für Mauerstufen bezahlen, 8, 9
- Abschnitte, 4, 9
- Abschnitte – Aufmarschzone, 2, 9
- Solo-Modus, 12, 13
- Mauerfeld, 4

## Wunden, 2

- Bogenschütze, 10, 11
- Angriff, 9
- Durchbruch, 10
- Qin Jiushao, 12, 13
- Schwachstelle, 6

## Ablauf eines Jahres, 10

- Herbst, 10
- Herbst – Befehle wählen, 10
- Herbst – Reihenfolge bestimmen, 10
- Herbst – Spielerzug, 11
- Frühling, 11
- Frühling – Auf der Zeitleiste vorrücken, 11
- Frühling – Neue Horden legen, 11
- Frühling – Beraterleiste erneuern, 11
- Sommer, 10
- Sommer – Befehle ablegen, 10
- Sommer – Schandmarker ablegen, 10
- Sommer – Aufshereinkommen, 10
- Sommer – Befehle zurückholen, 10
- Winter – Angriffsphase, 11
- Winter – Ende der Partie prüfen, 11
- Winter – Feuerphase

# SPIELABLAUF

(siehe Seite 10)

## FRÜHLING

1. Auf der Zeitleiste vorrücken
2. Neue Horden legen
3. Beraterleiste erneuern

## SOMMER

1. Aufsehereinkommen
2. Schandmarker ablegen
3. Befehle ablegen
4. Befehle zurückholen

## HERBST

1. Befehle wählen:
  - a. Karten wählen und aufdecken
  - b. Reihenfolge der Karten in der Befehlsleiste bestimmen
2. Spielerzüge:
  - a. Befehlsschritt
  - b. Aktivierungsschritt
  - c. Sieg über Horde prüfen
  - d. Ende des Zuges

## WINTER

1. Feuerphase:
  - a. Schießen
  - b. Sieg über Horde prüfen
2. Angriffsphase:
  - a. Angriffsstärke und Verteidigungswert bestimmen
  - b. Angriffe abhandeln
  - c. Alle Barrikaden ablegen
3. **(Koop)** Erfüllen von Aufträgen
4. Ende der Partie prüfen
  - a. Die 3 Mauern (2 Mauern bei 3 Spielern) wurden jeweils bis zur höchsten Stufe ausgebaut (**nicht im Koop-Modus**)
  - b. Der Schandmarkervorrat ist leer
  - c. Der Zeitmarker ist auf dem letzten Feld der Zeitleiste
5. **(Koop)** Auftragsphase
6. **(Koop)** Ereignisphase

## HORDEN BESIEGEN

Sobald alle Schwachstellen auf einer  verwundet sind:

1. Überprüft, welcher Spieler die  besiegt hat (d. h. die meisten Schwachstellen mit Soldaten bedeckt).
2. Jeder Spieler erhält :
  - a. 2  – falls mindestens 1  dieses Spielers auf der  steht;
  - b. 2  – für jeden  dieses Spielers auf der  im selben Mauerabschnitt.
3.  werden getötet.
4. Der Spieler, der die  besiegt hat, beansprucht die Karte.
5. Die verbleibenden  werden so dicht wie möglich an die  geschoben.

## ANGRIFFE ABHANDELN

Für jeden Mauerabschnitt:

1. Falls Angriffsstärke > Verteidigungswert, handelt einen Durchbruch für jede  in diesem Mauerabschnitt ab:
  - a. Jeder Spieler erhält 1  (falls er keine  auf dieser  hat);
  - b.  werden getötet;
  - c. Alle  auf der  im durchbrochenen Mauerabschnitt töten;
2. Falls Verteidigungswert > Angriffsstärke, passiert nichts.

## SOLDATEN TÖTEN

1. Jeder Spieler muss so viele seiner  auf der  töten, wie die derzeitige Brutalität vorgibt.
  - a. Getötete  kehren zurück in den Vorrat des Spielers;
  - b. Auf jede Schwachstelle, die durch einen getöteten  besetzt war, wird ein  gelegt;
  - c. Gerettete  werden in die Aufmarschzone gestellt (bezahle 2  für jeden geretteten Soldaten );
  - d. Nicht betroffene  verbleiben auf der  (nur Durchbruch).

## KOOP-MODUS SCHANDMARKER

Die Spieler können kein  bezahlen, um  abzugeben. Stattdessen können die Spieler  bezahlen, um 10  abzulegen .

Spieler können keine  auf eine  legen.

Sobald ein Spieler einen  erhalten sollte und der Vorrat leer ist, verlieren die Spieler SOFORT gemeinsam die Partie.

## ENDE DER PARTIE

Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von kaiserlichen Aufträgen zu erfüllen:

1. 6 Aufträge in einer Partie zu zweit;
2. 7 Aufträge in einer Partie zu dritt;
3. 9 Aufträge in einer Partie zu viert;
4. 9 Aufträge in einer Partie zu fünft.

## TEESTAPEL

Die Spieler wählen gemeinsam die Reihenfolge ihrer Aktionen. Der Teestapel dient nur zum Auflösen von Gleichständen beim Beanspruchen von Horden.

## SYMBOLE

-  – 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