

ALAN M. NEWMAN

SUN 孫 TZU 子 兵法

Gestaltung: Rolland Barthélémy
Schachtelillustration: Rolland Barthélémy
und Stéphane Poinso

Übersetzung: Michael Kröhnert

SPIELZIEL

Das Spiel dauert maximal 9 Runden. Es gewinnt entweder derjenige, der in der 3. oder 6. Runde den Maximalpunktwert erreicht, oder derjenige, der am Ende der 9. Runde den höchsten Punktwert hat.

VORBEREITUNG

- Der Spielplan **1** kommt in die Tischmitte.
- Man zieht 5 zufällige Punktedisplays **2**. Jedes wird so platziert, dass seine orangefarbene Seite an das Namensschild einer der fünf Provinzen an der linken und rechten Spielplanseite angrenzt. Die übrigen fünf Punktedisplays werden nicht benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel.

► *Zusammenbau der Punktedisplays: Pappe zu dreieckiger Röhre falten, dann auf die beiden Enden der Röhre je eine dreieckige Endkappe stecken.*

- Die goldene Zählfigur **3** kommt auf Feld „1“ des Rundenzählers, die silberne Zählfigur **4** kommt auf das mittlere Feld der Wertungsleiste.
- Optional (siehe Seite 3): Die 5 Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel hingelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt.

JEDER SPIELER ...

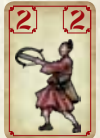
(BLAU: SUN TZU, ROT : KÖNIG CHU)

- ... nimmt sich 18 Armeen seiner Farbe: diese stellen seinen Vorrat dar (die übrigen 3 Armeen legt er zunächst beiseite),

- ... sucht sich 1 seiner 5 Warlordkarten aus (die anderen vier kommen zurück in die Spielschachtel),



- ... nimmt sich die von „1“ bis „6“ nummerierten Aktionskarten seiner Farbe (diese 6 Karten sind daran erkennbar, dass ihre Ziffern eingerahmt sind),



- ... mischt die übrigen 14 Aktionskarten seiner Farbe (sie stellen seinen Zugstapel dar, den er verdeckt vor sich legt),
- ... zieht die ersten 4 Aktionskarten seines Zugstapels (jeder Spieler hat jetzt also 10 Handkarten).

ANFÄNGERVERSION: Um den Einstieg im ersten Spiel zu erleichtern, nimmt man die +2 und +3 Aktionskarten und die 10 Warlordkarten aus dem Spiel. Jeder beginnt außerdem mit 21 Armeen.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in Runden ab, die aus jeweils 5 Phasen bestehen:

- 1 - Rundenzähleranzeige
- 2 - Aktionskarten legen
- 3 - Karten aufdecken und Schlachten auswerten
- 4 - Wertung (nur Runde 3, 6 und 9)
- 5 - Neue Aktionskarten ziehen

1 - Rundenzähleranzeige

Zu Beginn der ersten Runde wurde die goldene Zählfigur auf Feld „1“ des Rundenzählers gesetzt. Bei jeder Folgerunde kommt sie um eine Position weiter.



2 - Aktionskarten legen

Jeder Spieler legt je 1 seiner Handkarten verdeckt vor jede Provinz, (d. h. also 5 Karten pro Runde).



3 - Aktionskarten aufdecken und Schlachten auswerten

Sobald alle Aktionskarten gelegt wurden, deckt man sie auf und vergleicht (siehe Schlachten auswerten).

In der ersten Spielrunde geschieht das Aufdecken von Qin nach Wu. In den weiteren Spielrunden entscheidet der Spieler, der zu Beginn von Phase 3 die wenigsten Armeen auf dem Spielplan hat, in welcher Reihenfolge die Karten aufgedeckt werden.

Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der bereits in der letzten Runde über die Reihenfolge entschieden hatte. Hatte noch niemand dieses Privileg, benutzt man wieder die Reihenfolge der ersten Runde, bis jemand das Privileg erwirbt.

Schlachten auswerten

In jeder Provinz vergleicht man die dort gerade aufgedeckten Karten miteinander. Die Differenz zwischen den Karten entscheidet darüber, wie sich die Anzahl der Armeen in der umkämpften Provinz verändert. Wer mindestens 1 Armee in einer Provinz hat, kontrolliert diese Provinz.

Beispiel: Spieler Blau hatte an die Wu-Provinz eine Ser-Karte gelegt, Spieler Rot eine 9er-Karte. Es gibt also einen Vorteil von 4 zugunsten von Rot.



Situation 1 - Wenn die Wu-Provinz leer war oder bereits von Rot kontrolliert: Spieler Rot stellt 4 Armeen in die Wu-Provinz.

Situation 2 - Wenn die Wu-Provinz durch Blau kontrolliert war, der dort mehr als 4 Armeen hatte: Blau nimmt dort 4 seiner Armeen weg und behält die Kontrolle über Wu.

Situation 3 - Wenn die Wu-Provinz durch Blau kontrolliert war, der dort genau 4 Armeen hatte: Blau nimmt dort seine 4 Armeen weg. Die Provinz ist nun leer und wird von niemandem kontrolliert.

Situation 4 - Wenn die Wu-Provinz durch Blau kontrolliert war, der dort weniger als 4 Armeen hatte: Blau nimmt dort alle seine Armeen weg und Rot stellt dort so viele seiner Armeen hin, wie es seinem Vorteil minus den weggenommenen Armeen entspricht (wenn Blau also 3 Armeen in Wu gehabt hätte, nimmt er alle weg und Rot stellt $4 - 3 = 1$ Armee hin). Jetzt wird Wu durch Rot kontrolliert.

Armeen, die nach einer Schlacht weggenommen wurden, kommen wieder in den Vorrat des Spielers.

Nach jeder Auswertung einer Schlacht **muss** ein Spieler sofort so viele Armeen wie gefordert in die Provinz stellen. Sollten im Vorrat dieses Spielers nicht genug Armeen sein, muss er nach seiner Wahl eigene Armeen aus einer oder mehr benachbarten Provinzen in die Provinz ziehen. Gibt es in benachbarten Provinzen nicht genug Armeen, muss er sie aus irgendeiner anderen seiner Provinzen nehmen.

Viele Karten haben keine Zahl, sondern eine Spezialewirkung. Diese Wirkungen sind auf S. 4 erklärt.

Außerordentliche Verstärkung

Bei Spielbeginn hat jeder 3 Armeen beiseite gelegt. Zu diesen legt der Spieler weitere Armeen, wenn er die +2- und +3-Aktionskarten spielt (das wird auf Seite 4 genauer erklärt).

Jederzeit kann ein Spieler 1 dieser Armeen zu seinem Vorrat legen. Dazu muss er allerdings dauerhaft 1 seiner Handkarten aus dem Spiel nehmen (jedoch nicht die Aktionskarten 1-6). Aus dem Spiel entfernte Karten müssen dem Gegner gezeigt werden.

4 - Wertung (Runde 3, 6 und 9)

Punkte werden **nur** in Runde 3, 6 und 9 gewertet. Jede Seite der Punktedisplays zeigt 3 Punktzahlen. Die Zahlen geben die Punkte an, die jede Provinz während der Wertung einbringt (die Zahlen sind auf allen drei Seiten gleich).

Damit man auf einen Blick sehen kann, welche Punktwerte in der jeweiligen Runde gelten, sollte man die



Punktwert Punktwert Punktwert
 Ende 3. Runde Ende 6. Runde Ende 9. Runde

Displays bei Spielbeginn so aufstellen, dass die orange-farbene Seite lesbar ist: Dort ist der Wert für die erste Punktvergabe bunt, die anderen beiden sind grau.

Zu Beginn von Runde 4 dreht man die Displays auf die rote Seite (Wert für die zweite Punktvergabe ist bunt).

Zu Beginn von Runde 7 dreht man die Displays erneut (Wert für die letzte Punktvergabe ist bunt).

Provinzen, in denen in der 3., 6. und 9. Runde mindestens 1 Armee steht, liefern dem sie kontrollierenden Spieler die entsprechenden, dort für diese Runde angegebenen Punkte.

Beim Werten einer Runde zeigt man mit der Zählfigur auf der Wertungsleiste nur den Punkteunterschied zwischen den Spielern an.

Z. B. hat Spieler Rot nach der dritten Runde 3 (2 + 1) und Blau 6 (3 + 2 + 1) Punkte. Der Unterschied zwischen beiden ist 3. Also bewegt Spieler Blau die Zählfigur um 3 Felder auf der Leiste auf sich zu.

5 - Neue Aktionskarten ziehen

Nach der Auswertung aller Schlachten nimmt sich jeder Spieler seine Karten mit den Zahlen 1 bis 6 zurück, falls er welche davon gespielt hatte (die mit den eingerahmten Ziffern). Die anderen in dieser Runde gespielten Karten kommen aus dem Spiel.

Danach zieht jeder 2 Karten von seinem Zugstapel, sieht sie sich an und nimmt eine davon auf die Hand. Die andere kommt unter den Stapel.

Wenn nur noch eine Karte gezogen werden kann, zieht und behält der Spieler diese.

Sind keine Karten mehr in seinem Stapel, muss der Spieler mit seinen verbliebenen Handkarten spielen.

ENDE DES SPIELS

Wenn die silberne Figur am Ende der 3. oder 6. Runde den Maximalwert für einen Spieler anzeigen sollte (sie wurde auf das große Feld am jeweiligen Ende der Wertungsleiste gezogen), gewinnt dieser Spieler sofort.

Anderenfalls gewinnt am Ende der 9. Runde der Spieler mit den meisten Punkten (die Zählfigur steht auf seiner Seite). Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Armeen in seinem Vorrat hat.

EREIGNIS-KARTEN

Optional: Man mischt bei Spielbeginn die 5 Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel hin.

Die oberste Karte wird aufgedeckt.

Sobald die Wirkung der Karte im Spiel in Kraft getreten ist, wird die Karte abgelegt und die nächste aufgedeckt.

Sollte auch die Wirkung der letzten Karte in Kraft treten, endet das Spiel sofort.



Pest

Wenn alle 4 Pestkarten gespielt wurden, nimmt jeder Spieler 1 Armee aus seinem Vorrat. Sie kommt zu den drei bei Spielbeginn beiseite

gelegten drei Armeen.

Hat der Spieler keine Armee in seinem Vorrat mehr, muss er stattdessen eine vom Spielplan nehmen.



Streitwagen

Wenn ein Spieler 3 Provinzen mittels seiner Karte „6“ markiert hat, darf er eine zusätzliche Warlordkarte wählen, die er während des

Spiels ausspielen darf.



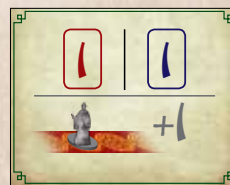
Herausforderung

Wenn ein Spieler eine „9“ spielt, die Schlacht aber nicht gewinnt, muss er 1 Armee beiseite stellen (sie darf entweder aus seinem Vorrat oder vom Spielplan genommen werden).



Helden-Herausforderung

Wenn ein Spieler eine „10“ spielt, die Schlacht aber nicht gewinnt, muss er 2 Armeen beiseite stellen (sie dürfen entweder aus seinem Vorrat und/oder vom Spielplan genommen werden).



Leichte Infanterie

Wenn eine „1“ gegenüber einer gegnerischen „1“ gespielt wurde, darf der Spieler, der auf der Wertungsleiste zurück liegt, eine

Armee in die betroffene Provinz stellen.

SPEZIALKARTEN



„1“-Karte

Wenn ein Spieler seine Karte „1“ gespielt hat, zieht er am Rundeende nicht 2, sondern 3 Karten und behält 2.



„-1“-Karte

Der Wert dieser Karte entspricht dem Wert der Karte des Gegners -1.



„6“-Karte

Wird eine „6“-Karte aufgedeckt, muss der Spieler eine seiner Armeen nehmen (aus seinem Vorrat oder vom Spielplan, wenn sein Vorrat leer ist) und sie in den kleinen Kasten oberhalb des Provinznamens stellen. Diese Armee hat keinen militärischen Wert und ist für den Rest der Partie nutzlos; sie dient lediglich zur Erinnerung, dass der Spieler in dieser Provinz keine Karte „6“ mehr spielen darf.



„+2“-Karte

Der Wert dieser Karte entspricht dem Wert der Karte des Gegners +2.



„+3“-Karte

Der Wert dieser Karte entspricht dem Wert der Karte des Gegners +3.



„+1“-Karte

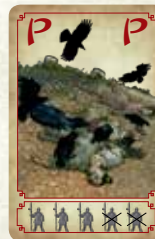
Der Wert dieser Karte entspricht dem Wert der Karte des Gegners +1.

Außerdem muss der Spieler zwei seiner Armeen (aus seinem Vorrat und/oder vom Spielplan) nehmen und beiseite legen.

Wenn beide Spieler denselben Kartenbonus spielen (+1, -1, +2 oder +3), gilt das als Gleichstand und in der Provinz passiert nichts.

Liegt eine Karte -1 gegenüber einer Karte +1, +2 oder +3, wird nur die (+)Karte berücksichtigt und die Karte -1 zählt 0. Für die Auswertung der Schlacht zählt daher der Wert der (+)Karte.

Wenn die Spieler (+)Karten unterschiedlicher Werte (+1, +2 oder +3) spielen, gilt für die Auswertung der Schlacht einfach der Unterschied zwischen den beiden Zahlen.



„Pestkarte“

Wenn eine Pestkarte gespielt wird, kommt es in der Provinz nicht zur Schlacht. Alle Wirkungen der gegnerischen Karte sind aufgehoben. Die Hälfte der Armeen in dieser Provinz (abgerundet) kommen in den Vorrat ihres Besitzers zurück.

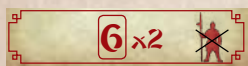
Sollten beide Spieler eine Pestkarte spielen, wird diese Wirkung nur einmal ausgelöst.

WARLORDKARTEN

Wenn nicht anders angegeben, kann die Warlordkarte beliebig direkt vor oder nach der Auswertung der Schlacht gespielt werden. Nach dem Ausspielen wirft man sie ab.

Warlordkarten KÖNIG VON CHU

Warlordkarten SUN TZU



Spiele deine Karte „6“ in einer Provinz, wo du sie bereits gespielt hattest (markiere die Provinz mit einer 2. Armee).



Während einer der ersten 6 Spielrunden bewegst du 1 deiner Armeen in eine benachbarte Provinz, die leer oder unter deiner Kontrolle ist.



In dieser Runde zerstört jede Seuche alle Armeen bis auf eine in der Provinz (statt nur die Hälfte).



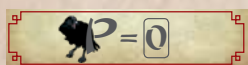
Wurden die Karten aufgedeckt und du hattest eine „7“, „8“, „9“ oder „10“ gespielt, wird sie gewertet, als ob es sich um eine „6“ handelte (du musst die Provinz aber nicht mit einer Armee markieren).



Während einer der ersten 6 Spielrunden entfernst du 1 Armee von irgendeiner Provinz (kommt wieder in den Vorrat).



Beginne das Spiel mit der Zählfigur auf dem ersten Feld deiner Seite der Wertungsleiste.



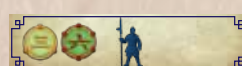
Seuchenbekämpfung. Die Pestkarte wird stattdessen als Null gewertet.



Wenn du „-1“ gespielt hattest, darfst du sie unter deinen Zugstapel zurücklegen und dann die oberste Karte des Stapels abwerfen.



Wenn du eine Pest spielst, legst du sie unter den Aktionsstapel und wirfst dann die oberste Karte des Stapels ab.



Während einer der ersten 6 Spielrunden setzt du eine Armee aus deinem Vorrat in irgendeine Provinz, die du bereits kontrollierst.