



Spielhintergrund und Überblick

Zwischen 230 und 221 vor Christus annektierte und vereinigte der ehrgeizige und junge König von Qin, Ying Zheng, die sogenannten Streitenden Reiche (Zhanguo) Chinas.

Das Spiel beschäftigt sich mit der Zeit direkt nach diesen Eroberungen. Der König ernannte sich selbst zum Kaiser, aber die eroberten Gebiete konnten noch nicht als Imperium betrachtet werden. Die Bevölkerungen der neu annektierten Streitenden Reiche sahen ihre Königreiche weiterhin als eigene Nationen mit eigenen Traditionen und Gesetzen – und waren der Vorstellung, diese zu verlieren, nicht zugeneigt.

Um politisches Chaos zu vermeiden, reformierte der Kaiser zunächst die alte, feudale Administration und teilte das Reich in mehrere Provinzen, in denen er die Gouverneure persönlich auswählte. Im Spiel werden diese Provinzen in 5 Regionen gruppiert dargestellt.

Der Kaiser veranlasste, dass die kulturellen Elemente, die die Gesellschaft zusammenhalten, standardisiert werden sollten. Doch interne Veränderungen waren nicht das einzige, was

das neue China als vereintes Reich formte. Die Bedrohung der Hsiungnu-Barbaren im Norden ließ nicht nach und erschütterte das Land, woraufhin der Kaiser beschloss, dass der Gefahr nur durch eines der ambitioniertesten Bauprojekte der Menschheitsgeschichte zu begegnen war: der Chinesischen Mauer.

In ZhanGuo seid ihr damit beauftragt, den Kaiser bei seinen Anstrengungen zu unterstützen, die Streitenden Reiche in einem großen Imperium zu vereinen.

Jeder Spieler muss den günstigsten Moment und die beste Methode wählen, die Karten zu spielen, um in der Gunst des Kaisers aufzusteigen. Jedoch ist Vorsicht geboten, denn wer zu schnell nach zu viel Macht strebt oder seine Arbeiter ausbeutet, riskiert Unzufriedenheit in der Bevölkerung und Aufstände in den neu annektierten Gebieten.

Wer den Kaiser bei seinem Vorhaben am ausgiebigsten unterstützt und gleichzeitig die Bevölkerung zufrieden stellt, wird siegreich sein.

Spielmaterial

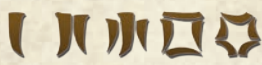

Vor dem ersten Spiel müssen alle Plättchen vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.

- 1) 1 Spielplan
- 2) 4 Spielertableaus zum Zusammensetzen
- 3) 120 Spielkarten (je 40 in elfenbeinfarben, orange und braun)
 
- 4) 40 Arbeiter-Plättchen
 
- 5) 6 Mauer-Plättchen
 
- 6) 12 Kaiserliche Auftrags-Plättchen
 
- 7) 1 Runden-Zähler
 
- 8) 32 Gouverneure (je 8 in den 4 Spielerfarben)
 

- 9) 20 Mauern (je 5 in den 4 Spielerfarben)
 
- 10) 24 Paläste (je 6 in den 4 Spielerfarben)
 
- 11) 32 Zählscheiben (je 8 in den 4 Spielerfarben)
 
- 12) 20 schwarze Unruhe-Würfel
 
- 13) 60 Beamte (20 rote Würfel, 20 graue Würfel, 20 weiße Würfel)
 
- 14) 4 100/200-Punkte-Plättchen (je 1 in den 4 Spielerfarben)
 
- 15) 39 Vereinigungs-Oktagone in elfenbeinfarben, orange und braun (für jede der Farben 12 im Wert von 1 und 1 im Wert von 3)
 

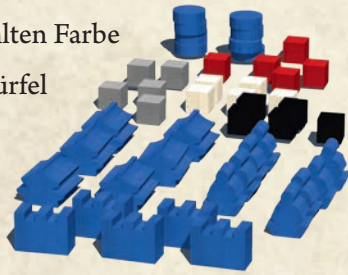
Die Abbildungen zeigen den Aufbau für ein Spiel mit 4 Spielern. Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern wird das nicht benötigte Spielmaterial zurück in die Schachtel gelegt.

1. Spielplan

- ▶ Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Der Plan ist in verschiedene Bereiche eingeteilt (siehe Abbildung unten): Belohnungen, Aufträge, Hof, Regionen, Mauer:
- ▶ Regionen: Die 5 Regionen sind je mit einem dieser Symbole  gekennzeichnet,
- ▶ Mauern: Die 3 Mauer-Bereiche werden mit folgenden Symbolen  gekennzeichnet. Jeder Bereich hat zwei Sektionen.

2. Spieler-Vorräte

- ▶ Jeder Spieler * wählt eine Farbe (**Blau**, **Rot**, **Violett** oder **Gelb**) und legt folgendes vor sich ab:
 - 8 Zählscheiben in der gewählten Farbe
 - 8 Gouverneure in der gewählten Farbe
 - 6 Paläste in der gewählten Farbe
 - 5 Mauern in der gewählten Farbe
 - 5 schwarze Unruhe-Würfel
 - 5 weiße Beamte
 - 5 graue Beamte
 - 5 rote Beamte




3. Spielkarten


- ▶ Sortiert die Karten nach Farbe der Rückseite, bildet 3 Stapel und mischt diese einzeln.
- ▶ Platziert die 3 Stapel verdeckt neben dem Spielplan.



4. Runden-Zähler

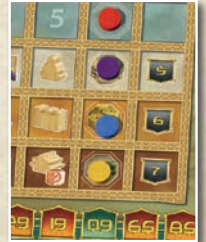
- ▶ Legt den Runden-Zähler auf das Feld mit der Nummer 1 auf der Runden-Leiste. 

5. Wert-3-Oktagone

- ▶ Legt die Wert-3-Oktagone neben den Hof auf dem Spielplan. 

6. Startspieler

- ▶ Wählt zufällig einen Startspieler. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe, beginnend mit dem Startspieler.
- ▶ Jeder Spieler legt eine seiner Zählscheiben (1 Scheibe seiner Farbe) auf die Belohnungs-Leiste: Der Startspieler legt seine auf das oberste Feld, die anderen Spieler legen ihre Scheiben auf die Felder darunter, in zufälliger Reihenfolge. Auf jedem Feld kann sich nur eine Scheibe befinden.



HINWEIS: Am Ende jeder Runde können sich die Positionen der Scheiben auf der Leiste ändern. Der Spieler, dessen Scheibe auf dem obersten Feld liegt, wird Startspieler der nächsten Runde.

Die Spielreihenfolge verläuft immer im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

Die Positionen der anderen Scheiben sind nicht für die Spielreihenfolge relevant. Allerdings sind sie das Entscheidungskriterium bei Gleichstand in der Belohnungsphase. Siehe Seite 12 für weitere Hinweise.



*Aus Gründen der Lesbarkeit, der einfacheren Handhabung und aus Platzgründen verwenden wir in dieser Regel nur den Begriff „der Spieler“ und daraus folgend konsequenterweise auch nur „er“. Wir möchten hiermit aber ausdrücklich auch alle Spielerinnen ansprechen!

7. Siegpunkte

- ▶ Jeder Spieler legt eine Zählscheibe seiner Farbe auf das Feld 0 (Null) auf dem Siegpunkte(SP)-Zähler.

Während des Spiels werden die Siegpunkt-Scheiben bewegt, sobald Spieler Siegpunkte erhalten.

Wenn ein Siegpunkte-Symbol auf dem Spielplan in Schwarz dargestellt ist, erhalten die Spieler die Punkte dafür am Ende des Spiels. Ist das Siegpunkte-Symbol rot, erhalten die Spieler die Punkte sofort.

8. Auftrags-Scheiben

- ▶ Jeder Spieler legt 6 Zählscheiben seiner Farbe auf den Spielplan neben den Aufträge-Bereich.



9. Mauern

- ▶ Mischt alle Mauer-Plättchen und legt je 1 davon auf die 6 Mauer-Sektionen, jedes mit einer zufällig aufgedeckten Seite.



10. Aufträge

- ▶ Der Aufträge-Bereich ist in 2 Sektionen geteilt. In jeder gibt es 1 Mauer-, 1 Palast- und 1 Gouverneur-Feld.
- ▶ Mischt alle 4 Auftrags-Plättchen, auf deren Rückseite sich ein Mauer-Symbol befindet, und legt je 1 davon aufgedeckt auf die beiden entsprechenden Felder in den 2 Sektionen. Die verbliebenen 2 Plättchen werden in dieser Partie nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- ▶ Wiederholt diesen Schritt für die Palast- und die Gouverneur-Plättchen.

HINWEIS: Die Mauer-, Palast- und Gouverneur-Symbole auf dem Spielplan müssen klar erkennbar sein. Platziert die Plättchen deshalb entsprechend.

11. Allgemeiner Vorrat

- ▶ Legt alle Arbeiter- und die Wert-1-Oktagone (12 jeder Farbe in einem 4-Spieler-Spiel, 9 in einem Spiel mit 3 Spielern und 6 in einem Spiel zu zweit) neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat.

HINWEIS: Alle Spielmaterialien sind auf die Menge der mitgelieferten Komponenten begrenzt. Daher kann es sein, dass einige von ihnen während des Spiels nicht immer verfügbar sind. Die Ausnahme sind Arbeiter: Sollte der seltene Fall eintreten, dass alle Arbeiter-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat aufgebraucht sind, notiert ihr zusätzliche Arbeiter auf einem Blatt Papier. **Alle Spielmaterialien im Besitz der Spieler müssen für alle anderen Spieler sichtbar sein.**



12. Spielertableaus

Die Teile der 4 Spielertableaus haben jeweils ein Symbol: einen Kreis, ein Quadrat, ein Dreieck oder einen Stern.

Jedes Tableau hat 2 Seiten (die Symbole auf der A-Seite sind als Konturen dargestellt, die auf der B-Seite flächig).



Fügt die Tableaus entsprechend zusammen.

Die A-Seiten sind bei allen Tableaus gleich. Jede B-Seite ist mit entsprechenden Fähigkeiten verbunden (*Details auf Seite 15*).

- ▶ Für das erste Spiel empfehlen wir die Verwendung der A-Seiten. Jeder Spieler legt ein Spielertableau vor sich, mit der A-Seite nach oben.
- ▶ Solltet ihr euch entscheiden, mit den B-Seiten zu spielen, wählen die Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn eines der Tableaus und legen es vor sich, mit der B-Seite nach oben.

- ▶ Nach dem ersten Spiel mit den B-Seiten könnt ihr alternativ die Regeln zur Spielertableau-Auktion (siehe unten) nutzen.

HINWEIS: Während des Spiels werden Karten im Bereich über dem Spielertableau abgelegt, lasst also etwas Platz zwischen Tableau und Spielplan.

Jedes Spielertableau ist in 5 Regionen aufgeteilt, die die Regionen auf dem Spielplan darstellen. Die Regionen sind mit entsprechenden Symbolen markiert (die Zahlen 1 bis 5 repräsentierend).

Jede Region ist in zwei Bereiche geteilt: Gouverneure und Arbeiter.



B-SEITEN-SPIELERTABLEAUS-AUKTION

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor, aber beachtet die Anpassungen der Schritte 7 und 12.

VORBEREITUNG – 7. SIEGPUNKTE.

Jeder Spieler legt eine Zählscheibe seiner Farbe auf das Feld 15 auf dem Siegpunkte(SP)-Zähler.

VORBEREITUNG – 12. SPIELERTABLEAUS

Verwendet alle 4 Tableaus in einem Spiel mit 4 Spielern, nutzt 1 weniger in einem 3-Spieler-Spiel und 2 weniger in einem Spiel zu zweit. Die zu nutzenden Tableaus können zufällig oder nach Absprache ausgewählt werden.

Der Startspieler gibt ein Gebot in Siegpunkten ab, um der erste zu sein, der ein Spielertableau wählt. Er muss mindestens 1 SP bieten, kann aber auch höher bieten. Im Uhrzeigersinn können jetzt alle Spieler höher bieten oder passen. Wenn ein Spieler passt, ist er aus der aktuellen Auktion ausgeschieden.

Die Spieler bieten oder passen so lange, bis nur ein Spieler verbleibt. Dieser verliert SP entsprechend seines Gebots, nimmt sich das Spielertableau seiner Wahl und legt es mit der B-Seite nach oben vor sich.

Die nächste Auktion verläuft nach denselben Regeln, wobei sich nur Spieler beteiligen können, die noch kein Spielertableau ersteigert haben. Der erste Spieler (ohne Tableau) zur Linken des Gewinners der letzten Auktion, gibt das erste Gebot ab.

So wird weiter verfahren, bis alle Spieler ein Tableau vor sich haben.

HINWEIS: Der letzte Spieler erhält das noch übrige Tableau für 1 SP.

HINWEIS: Spieler können nicht mehr SP bieten, als sie haben.

HINWEIS: Ihr solltet euch entscheiden, ob ihr eine Variante (siehe Seite 14) nutzen wollt, bevor ihr die Auktionen beginnt.

13. Beamte

Jeder Spieler verfügt über 5 weiße, 5 rote und 5 graue Würfel. Diese repräsentieren 3 verschiedene Arten von Beamten (militärische und zivile sowie Inspekture).

- ▶ Jeder Spieler nimmt 3 Beamte aus seinem Vorrat, wie auf dem Spielertableau angegeben, und legt sie in den Gouverneurs-Bereich von Region 1.



Rundenübersicht

Das Spiel läuft über 5 Runden. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) am Ende gewinnt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die immer in der gleichen Reihenfolge gespielt werden.

Phase 1: Karten ziehen

Phase 2: Karten ausspielen

Phase 3: Belohnungen

PHASE 1: KARTEN ZIEHEN

Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler je **2 Karten von jedem der 3 Stapel** auf die eigene Hand. Jeder Spieler beginnt eine Runde also mit 6 Karten (2 pro Farbe).



DIE KARTEN

Die Spieler spielen ihre Karten in Phase 2 um Aktionen auszuführen.

VORDERSEITE:

Jede Karte verfügt über eine Fähigkeit, eine eindeutige Aktivierungszahl (1 bis 120) und repräsentiert 1 von 3 Aspekten der Vereinigung (und Vereinheitlichung): Schrift, Währung und Gesetzgebung.

Die Karten des elfenbeinfarbenen Stapels verkörpern Schrift und tragen die Aktivierungszahlen 1-40; die Karten des orangefarbenen Stapels stehen für Währung und tragen die Zahlen 41-80; die Karten des braunen Stapels repräsentieren Gesetzgebung und tragen die Zahlen 81-120.

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Fähigkeiten auf den Karten befindet sich weiter hinten im Regelheft (siehe Seite 15).

Vereinigungs-Aspekt

Fähigkeit

Aktivierungszahl



RÜCKSEITE:

Das Symbol in der Mitte zeigt, ob die Karte mit Schrift, Währung oder Gesetzgebung assoziiert ist.

Unten befindet sich der Aktivierungszahlen-Bereich der Karte (1-40; 41-80; 81-120), die Symbole an den oberen Ecken sollen helfen, schnell zu erkennen, ob eine Karte eine niedrige, hohe oder mittlere Aktivierungszahl hat.

Die Spieler sollten die Karten auf ihrer Hand so halten, dass zumindest eines der Symbole oben für die anderen Spieler zu erkennen ist.



PHASE 2: KARTEN AUSSPIELEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn **muß** jeder Spieler, einer nach dem anderen, **jeweils genau eine Karte** von seiner Hand spielen, um **1 Aktion auszuführen**.

Dies wird fortgesetzt, bis alle Spieler all ihre Karten gespielt haben. Dann endet diese Phase.

WIE KARTEN GESPIELT WERDEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, **muß** er 1 Karte von seiner Hand auf eine von zwei Arten einsetzen. Entweder

- ▶ führt er die **VEREINIGUNGS-AKTION** aus und legt die Karte an eine der Regionen auf seinem Spielertableau,

ODER

- ▶ er führt **1 VON 6 HOF-AKTIONEN** aus und legt die Karte im Hof-Bereich des Spielplans ab. Die Karten werden aufgedeckt (mit der Vorderseite nach oben) abgelegt und bilden mit den anderen abgelegten Karten einen Stapel.



VEREINIGUNGS-AKTION

Mit dem Ziel, die Streitenden Reiche zu dem zu vereinen, was wir heute als China kennen, ernannte sich der König von Qin zum Kaiser und erkannte, dass er Schrift, Gesetzgebung und Maßeinheiten – insbesondere die Währung – vereinheitlichen musste.

Der Spieler spielt eine Karte von seiner Hand an eine der Regionen auf seinem Spielertableau aus.

Er schiebt sie aufgedeckt unter die obere Kante des Tableaus (oder Oberkanten bereits gespielter Karten), so dass nur die Symbole auf der oberen Hälfte zu erkennen sind.

Über jeder Region auf einem Spielertableau dürfen sich bis zu 3 Karten befinden. Nachdem ein Spieler die 3. Karte an eine Region ausgespielt hat, darf er dorthin keine weiteren Karten mehr spielen.

Karten können für den Rest des Spiels nicht mehr bewegt oder entfernt werden, wenn sie einmal ausgespielt worden sind.



VEREINIGUNGS-OKTAGONE: Der Spieler schickt einen Abgesandten, um zur Vereinigung und Vereinheitlichung der Region in einem Bereich beizutragen: Schrift, Währung oder Gesetzgebung, je nach Farbe der gespielten Karte.

Sobald ein Spieler eine Karte in eine Region auf seinem Tableau gespielt hat, nimmt er sich **1, 2 oder 3 Wert-1-Oktagone** (je nachdem, wie viele Karten bereits in der Region ausgespielt wurden) in der Farbe der gerade gespielten Karte aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich:

- ◊ Er nimmt **1 Oktagon** für die jeweils **erste Karte**, die er in **eine Region** auf seinem Spielertableau gespielt hat.
- ◊ Er nimmt **2 Oktagone**, wenn es die **zweite Karte in einer Region** war.
- ◊ Er nimmt **3 Oktagone** bei der **dritten Karte in einer Region**.
- ▶ Wenn im allgemeinen Vorrat nicht ausreichend Oktagone der entsprechenden Farbe vorhanden sind, erhält er sofort 1 SP für jedes Oktagon, das er nicht mehr nehmen kann.



HINWEIS: Während Phase 3 (Belohnungen) jeder Runde werden Boni an die Spieler vergeben, die am meisten zur Vereinigung in den 3 Aspekten beigetragen haben (also für die Spieler mit den meisten Oktagonen einer Farbe). Siehe Seite 12.

BEISPIEL: Der Spieler spielt eine Karte in Region 2. Es ist die erste Karte in der Region auf seinem Tableau und die Farbe der Karte ist Braun, daher nimmt er sich 1 braunes Oktagon.



UNRUHEN: Der Vereinigungs- und Vereinheitlichungsprozess wurde in der Bevölkerung oft nicht positiv aufgenommen.

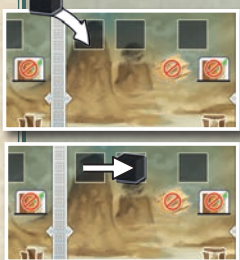


Während des Spiels können einige Aktionen zum Ansteigen der Unzufriedenheit und zu Unruhen in bestimmten Regionen führen.

Die Stärke der Unruhen wird in jeder Region durch einen schwarzen Würfel auf der Unruhe-Leiste auf dem Spielertableau dargestellt. Jeder Spieler hat 5 schwarze Würfel in seinem Vorrat: je 1 für die Unruhe-Leiste jeder Region.

HINWEIS: Veränderungen der Stärke der Unruhen betreffen nur den Spieler, der die Aktion durchgeführt hat und haben keinen Effekt auf die Unruhe-Leisten anderer Spieler.

Unruhe-Leiste →



- Wenn sich kein Würfel in einer Region befindet, bedeutet dies, dass dort keine Unruhen stattfinden.
- Falls die Stärke der Unruhen dort steigt, nimmt der Spieler einen schwarzen Würfel und legt ihn auf das Feld ganz links (wenn die Unruhen um 1 gestiegen sind), bzw. auf das zweite Feld von links (wenn die Unruhen um 2 gestiegen sind).
- Für jeden weiteren Anstieg bewegt er den Würfel ein Feld weiter nach rechts.



VEREINIGUNGS-AKTION UND STÄRKE DER UNRUHEN

Wenn ein Spieler die Vereinigungs-Aktion durchführt **und dabei**

- ◇ die **zweite Karte in einer Region** ablegt, **erhöht sich die Stärke der Unruhen** in dieser Region **um 1**,
- ◇ die **dritte Karte in einer Region** ablegt, **erhöht sich die Stärke der Unruhen** in dieser Region **um 2**.

BEISPIEL: Der Spieler spielt die 3. Karte in Region 4.

Die Stärke der Unruhen in der Region steigt um 2. Da sich bereits ein Würfel auf dem Feld ganz links in der Region befand, steigt die Stärke insgesamt auf 3.

Die gespielte Karte war orange, deshalb nimmt sich der Spieler 3 orangefarbene Vereinigungs-Scheiben.



UNRUHE-LEISTEN

Abhängig von der Region und der Seite des Spielertableaus, die benutzt wird (A oder B) haben die Unruhe-Leisten 2, 3 oder 4 Felder, die das Höchstmaß an Unruhen darstellen, die die Region verkraften kann.

Spieler können keine Aktionen ausführen, die die Stärke der Unruhen über das Maximum hinaus erhöhen würden.

BEISPIEL: Das Maximum der Unruhen in der Region ist 3. Es befinden sich bereits 2 Karten dort und die Stärke der Unruhen ist 2. Der Spieler kann keine 3. Karte in die Region spielen, da sich die Unruhen damit um 2 auf insgesamt 4 erhöhen würden, was das Maximum überschreiten würde.

HINWEIS: Die Stärke der Unruhen erhöht sich ebenfalls, wenn der Spieler die „Arbeiter anwerben“-Aktion ausführt (siehe Seite 9) und kann verringert werden, indem die Aktion „1 Gouverneur einsetzen“ (Seite 9), bestimmte Karten oder eine der Fähigkeiten der B-Seiten-Spielertableaus (siehe Seite 15) genutzt werden.

HOF-AKTIONEN

Vieles musste sich verändern, um das chinesische Imperium zu vereinen. Ohne viel Zeit zu verlieren, organisierte der Kaiser das Reich in mehrere Provinzen, für die er die Gouverneure persönlich auswählte, und ließ den Bau der Großen Mauer sowie majestätischer Paläste zu seinen Ehren beginnen. Um ihn über den Fortschritt auf dem Laufenden zu halten, senden die Spieler Abgesandte direkt an den Hof des Kaisers, die ihm von jeder Maßnahme in der jeweiligen Provinz berichten.

Der Startspieler spielt eine Karte von seiner Hand und legt sie im Hof-Bereich des Spielplans ab.

Die erste abgelegte Karte wird aufgedeckt auf das Karten-Feld gelegt. Weitere gespielte Karten werden aufgedeckt auf die darunter liegenden gelegt und bilden zusammen einen Stapel.

Der Spieler muss dann 1 der 6 Hof-Aktionen ausführen:



1 Mauer errichten



1 Palast errichten



Arbeiter anwerben



Beamte versetzen



1 Beamten in Dienst stellen



1 Gouverneur einsetzen

WICHTIG! Jede Hof-Aktion kann mit jeder Karte ausgeführt werden (unabhängig von Farbe, Aktivierungszahl oder Fähigkeit).

Der Spieler legt die Karte einfach auf dem Stapel ab, sagt, welche Aktion er machen möchte und führt sie aus.

WICHTIG! Der Spieler kann nur Aktionen wählen, die er auch machen kann und **er muss die entsprechende Aktion auf jeden Fall ausführen.**



1 BEAMTEN IN DIENST STELLEN

Jede Region ist in verschiedene Provinzen unterteilt. Jede Provinz wurde von drei verschiedenen Beamten verwaltet: je einem Militär- und einem Zivil-Beamten sowie einem Inspekteur (dargestellt durch rote, graue und weiße Würfel).

Jeder Spieler hat 5 rote, 5 weiße und 5 graue Würfel in seinem Vorrat.

Der Spieler nimmt einen Beamten seiner Wahl (rot, grau oder weiß) aus seinem Vorrat und legt ihn auf seinem Spielertableau in den Gouverneurs-Bereich einer Region seiner Wahl.

Die Anzahl der Beamten (gleicher oder verschiedener Farben), die sich in einem Gouverneurs-Bereich befinden können, ist nicht begrenzt.

ERINNERUNG: Beamte im Spielervorrat sind begrenzt.

Wenn bereits alle Beamten des Spielers auf dem Tableau sind, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden.

BEISPIEL: Der Spieler entscheidet sich, einen roten Beamten in Region 2 in Dienst zu stellen.



BEAMTE VERSETZEN

Beamte können entweder einem Gouverneurs- oder Arbeiter-Bereich zugewiesen werden.

Im Falle des Gouverneurs-Bereichs haben sie Regierungsaufgaben (siehe „1 Gouverneur einsetzen“, Seite 9), im Arbeiter-Bereich werden sie benötigt, um örtliche Einwohner zu rekrutieren, um für den Kaiser zu arbeiten (siehe „Arbeiter anwerben“, Seite 9).

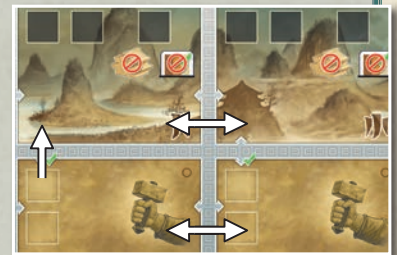
Wird diese Aktion ausgeführt, kann der Spieler **1 bis 3 Versetzungspunkte** ausgeben, um die Beamten auf seinem Spielertableau neuen Regionen oder anderen Bereichen derselben Region zuzuweisen.

1 Versetzungspunkt erlaubt dem Spieler, 1 seiner Beamten folgendermaßen zu bewegen:

- ◊ Vom Gouverneurs-Bereich einer Region in den Gouverneurs-Bereich einer angrenzenden Region.
- ◊ Vom Arbeiter-Bereich einer Region auf ein freies Feld eines Arbeiter-Bereichs einer angrenzenden Region. Der Arbeiter-Bereich jeder Region kann bis zu zwei Beamte aufnehmen. Sollten keine freien Felder in der entsprechenden Region zur Verfügung stehen, kann der Arbeiter zwar daran vorbei bewegt werden (indem ein weiterer Versetzungspunkt bezahlt wird), jedoch nicht in der Region bleiben.
- ◊ Vom Arbeiter-Bereich einer Region in den Gouverneurs-Bereich derselben Region.

Gouverneurs-Bereich

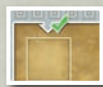
Arbeiter-Bereich



ERINNERUNG: Die Anzahl der Beamten (gleicher oder verschiedener Farben), die sich in einem Gouverneurs-Bereich befinden können, ist nicht begrenzt.

Der Spieler kann die Versetzungspunkte aufteilen und für verschiedene Beamte nutzen oder alle für denselben Beamten nutzen.

WAS BEDEUTET ANGRENZEND: 2 Regionen grenzen aneinander an, wenn ihre Grenze auf dem Spielplan eine durchgezogene Linie ist. Regionen, die durch eine Mauer getrennt sind, gelten nicht als angrenzend.



WICHTIG! Beamte aus dem Gouverneurs-Bereich in den Arbeiter-Bereich derselben Region zu versetzen, **KOSTET KEINE VERSETZUNGSPUNKTE** und kann daher jederzeit während des Zugs des entsprechenden Spielers durchgeführt werden.

ERINNERUNG: Der Arbeiter-Bereich einer Region hat Platz für bis zu zwei Beamte.

BEISPIEL: Der Spieler gibt die Versetzungspunkte folgendermaßen aus:

- ▶ 1 Punkt, um 1 roten Beamten aus dem Arbeiter-Bereich von Region 2 in den Gouverneurs-Bereich derselben Region zu bewegen und
- ▶ 2 Punkte, um 1 weißen Beamten aus dem Gouverneurs-Bereich von Region 3 in den Gouverneurs-Bereich von Region 5 zu bewegen.





1 GOUVERNEUR EINSETZEN

Einen Gouverneur einzusetzen, signalisiert, dass ein Spieler vollständige politische Kontrolle über eine Provinz hat. Der Einsatz eines Gouverneurs stabilisiert die gesamte Region, was zur Verringerung der Unruhen führt.

Der Spieler setzt 1 Gouverneur in 1 Region ein.

Der Spieler gibt an, in welcher Region er den Gouverneur einsetzen möchte und geht wie folgt vor:

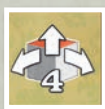
1. Er **muss 1 Beamten jeder Farbe** (1 roten + 1 weißen + 1 grauen) aus dem Gouverneurs-Bereich derselben Region entfernen und zurück in seinen Spielervorrat nehmen.
2. Er **muss 1 Gouverneur aus seinem Vorrat in die entsprechende Region auf dem Spielplan setzen**. Er setzt ihn auf das quadratische Feld seiner Wahl und erhält **umgehend** den dort angegebenen **Bonus** (siehe unten). Wenn in der Region keine Felder mehr frei sind, platziert er den Gouverneur in den freien Bereich neben den Quadraten und erhält keinen Bonus.

ERINNERUNG: Gouverneure im Spielervorrat sind begrenzt. Wenn bereits alle Gouverneure des Spielers auf dem Spielplan sind, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden.

3. Wenn sich ein schwarzer Würfel auf der Unruhe-Leiste der Region befindet, setzt der Spieler die Stärke der Unruhen dort zurück auf 0 und nimmt den Würfel vom Tableau zurück in seinen Vorrat. Dieser Schritt wird natürlich übersprungen, wenn sich kein Würfel auf der Unruhe-Leiste der Region befindet.



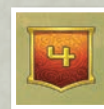
VERFÜGBARE BONI



Der Spieler gibt nach den üblichen Regeln bis zu 4 Versetzungspunkte aus.



Der Spieler nimmt sich einen Beamten seiner Wahl aus seinem Vorrat und setzt ihn in den Gouverneurs-Bereich einer Region seiner Wahl.



Der Spieler erhält 4 SP.

HINWEIS: Am Ende des Spiels wird jede Region einmal gewertet. Für jede Region werden Siegpunkte für den bzw. die Spieler mit der Mehrheit der Gouverneure vergeben. Siehe Seite 14.



ARBEITER ANWERBEN

Tausende Arbeiter mussten ihre Felder aufgeben, um sich am Bau der chinesischen Mauer zu beteiligen und die Paläste zu bauen, die der Kaiser zu seinen Ehren errichten ließ. Dies führte zu Unruhen und Aufständen in der Bevölkerung.

Der Spieler wirbt 1 oder 2 Arbeiter in einer Region an.

Der Spieler entscheidet sich für eine Region und geht wie folgt vor:

1. Für jeden Beamten, den er im Arbeiter-Bereich der entsprechenden Region eingesetzt hat (unabhängig von der Farbe), **nimmt er sich 1 Arbeiter** aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn in den Arbeiter-Bereich **derselben Region**.

ERINNERUNG: Beamte aus dem Gouverneurs-Bereich in den Arbeiter-Bereich derselben Region zu versetzen, **KOSTET KEINE VERSETZUNGSPUNKTE** und kann daher jederzeit während des Zugs des entsprechenden Spielers durchgeführt werden. Der Arbeiter-Bereich einer Region hat Platz für bis zu zwei Beamte.

2. Unabhängig davon, wie viele Arbeiter der Spieler nimmt, erhöht sich die Stärke der Unruhen der entsprechenden Region um 1.

ERINNERUNG: Spieler können keine Aktionen ausführen, die die Stärke der Unruhen über das Maximum hinaus erhöhen würden. Befindet sich der schwarze Würfel bereits auf dem Feld ganz rechts in der Region, kann diese Aktion hier nicht ausgeführt werden.

BEISPIEL:

Der Spieler bewegt 2 Beamte (1 roten und 1 grauen) vom Gouverneurs-Bereich der Region 3 in den Arbeiter-Bereich derselben Region. Er wirbt dann Arbeiter in Region 3 an. Es befinden sich 2 Beamte in der Region, daher erhält er 2 Arbeiter. Die Stärke der Unruhen in Region 3 auf seinem Spielertableau erhöht sich um 1.





1 PALAST ERRICHTEN

Der Spieler errichtet 1 Palast in 1 Region.

Der Spieler entscheidet sich für eine Region und geht wie folgt vor:

1. Er muss 2 Arbeiter aus dieser Region sowie 1 Arbeiter aus einer weiteren Region seiner Wahl entfernen und zurück zum allgemeinen Vorrat legen.
2. Er muss 1 seiner Paläste aus seinem Vorrat auf ein freies Feld in der Region auf dem Spielplan setzen (in einem Spiel mit 4 Spielern sind 4 Felder verfügbar, in einem 3-Spieler-Spiel sind es 3 und für das Spiel zu zweit sind 2 Felder frei). Auf jedem Feld kann sich nur 1 Palast befinden. Wenn keine Felder mehr frei sind, können in der Region keine Paläste mehr errichtet werden.

ERINNERUNG: Paläste im Spielervorrat sind begrenzt. Wenn bereits alle Paläste des Spielers auf dem Spielplan sind, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden.

3. Wenn möglich, **nimmt sich der Spieler 1 Wert-3-Oktagon** seiner Wahl vom Spielplan. Wenn sich keine Wert-3-Oktagon mehr auf dem Spielplan befinden, wird dieser Schritt übersprungen.



4. Er erhält SP entsprechend der Anzahl der Karten (0-15), die er an seinem Spielertableau hat (unabhängig von Farbe oder Region).



WICHTIG! Wenn sich in der Region, in der der Palast errichtet werden soll, der schwarze Würfel auf der Unruhe-Leiste auf dem Feld mit diesem Symbol oder weiter rechts befindet, kann der Spieler hier keine Paläste errichten.



BEISPIEL: Der Spieler errichtet 1 Palast in Region 4. Er muss 2 Arbeiter aus Region 4 und einen aus einer anderen Region seiner Wahl entfernen. Er entscheidet sich für Region 5. Es befinden sich keine Wert-3-Oktagon mehr auf dem Spielplan, deshalb erhält er auch keine. Er hat 6 Karten an seinem Spielertableau und erhält deshalb 6 SP.



1 MAUER ERRICHTEN

Es gibt 3 Mauer-Bereiche, jeweils gekennzeichnet mit einem der folgenden Symbole. Jeder Bereich hat zwei Sektionen, auf dem sich jeweils 1 Mauer-Plättchen befindet.



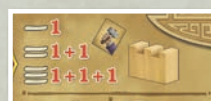
Der Spieler errichtet 1 Mauer in 1 Sektion.

Der Spieler entscheidet sich für eine Sektion und geht wie folgt vor:

1. Er muss 1 Mauer aus seinem Vorrat auf den Spielplan auf ein freies Feld auf einem Mauer-Plättchen legen. Jedes Feld hat Platz für 1 Mauer. Ein Spieler kann nicht mehr als 1 Mauer in derselben Sektion haben. Wenn keine Felder mehr frei sind, können in der Sektion keine Mauern mehr errichtet werden.

ERINNERUNG: Mauern im Spielervorrat sind begrenzt. Wenn bereits alle Mauern des Spielers auf dem Spielplan sind, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden.

2. Er muss 1, 2 oder 3 Arbeiter (je nachdem wie viele auf dem Feld, wo die Mauer gebaut werden soll, angegeben sind) von seinem Spielertableau entfernen und zurück zum allgemeinen Vorrat legen. Wenn er 2 oder 3 Arbeiter entfernt, müssen diese aus 2 beziehungsweise 3 verschiedenen Regionen stammen.



HINWEIS: Die Mauern sind mit keiner Region assoziiert, es spielt daher keine Rolle, von wo die Arbeiter stammen, solange nicht mehr als 1 davon aus derselben Region stammt.

HINWEIS: Am Ende des Spiels erhalten die Spieler SP für errichtete Mauern (die, für die mehr Arbeiter nötig waren, sind mehr wert), abhängig davon, wie gut sie die assoziierten Anforderungen erfüllen, die auf dem Mauer-Plättchen angegeben sind (siehe Seite 16).



NUTZEN VON KARTEN-FÄHIGKEITEN

Wie bereits erwähnt, können Hof-Aktionen mit jeder Karte ausgeführt werden, unabhängig von Farbe, Aktivierungszahl oder Fähigkeit.

Allerdings kann ein Spieler, **abhängig von der Aktivierungszahl der Karte**, nachdem er die Aktion durchgeführt hat, **zusätzlich die Fähigkeiten einer oder mehrerer Karten nutzen, die er an seinem Spielertableau hat.**

Der Spieler kann entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Fähigkeiten nutzen möchte. Die Fähigkeit ist auf der oberen Hälfte der Karte angegeben. Durch das Nutzen einer Fähigkeit einer Karte erhält er den Bonus, der auf der rechten Seite angegeben ist (siehe Seite 15).

Zum Nutzen der Fähigkeiten müssen 2 Bedingungen erfüllt sein:

- ▶ Die gespielte Karte (also die, die gerade auf den Stapel im Hof-Bereich gelegt wurde) hat die passende Aktivierungszahl (siehe unten) und
- ▶ der Spieler führt die aktivierende Hof-Aktion aus (linke Seite auf der Karte).



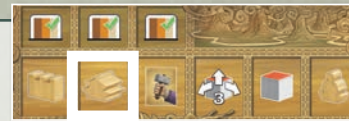
Zum Nutzen der Fähigkeiten, die durch „1 Mauer errichten“, „1 Palast errichten“ oder „Arbeiter anwerben“ aktiviert werden, muss die gespielte Karte (also die, die gerade auf den Stapel im Hof-Bereich gelegt wurde) eine Aktivierungszahl haben, die **HÖHER** ist als die der Karte, die auf dem Stapel direkt darunter liegt.



Zum Nutzen der Fähigkeiten, die durch die Aktionen „1 Beamten in Dienst stellen“ oder „1 Gouverneur einsetzen“ aktiviert werden, muss die gespielte Karte (also die, die gerade auf den Stapel im Hof-Bereich gelegt wurde) eine Aktivierungszahl haben, die **NIEDRIGER** ist als die der Karte, die auf dem Stapel direkt darunter liegt.



BEISPIEL: Um die Fähigkeit dieser Karte zu nutzen, muss die Aktivierungszahl der Karte **HÖHER** als die der letzten sein, die auf den Stapel gelegt wurde **UND** der Spieler muss die Hof-Aktion „1 Palast errichten“ ausführen. In diesem Fall erhält er dafür 3 SP.



ACHTUNG!

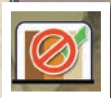
- Die **Farbe** und die **Fähigkeit** der für die Hof-Aktion gespielten Karte **ist grundsätzlich egal.**
- Die Aktivierungszahl der Karte ist nur für das Aktivieren der Karten am Spielertableau des entsprechenden Spielers wichtig. Jede Hof-Aktion kann grundsätzlich mit jeder Karte ausgeführt werden. Beispielsweise kann ein Spieler die Aktion „1 Gouverneur einsetzen“ auch mit einer Karte ausführen, deren Zahl höher ist als die der letzten gespielten. In diesem Fall kann er nach dem Ausführen der Aktion nur die Fähigkeiten seiner Karten nicht nutzen.
- Wenn der Spieler eine bestimmte Hof-Aktion ausführt, aber keine Karte an seinem Tableau hat, die dadurch aktiviert wird, endet sein Zug nach der Hof-Aktion.

HINWEIS: Bei der ersten Karte, die in einer Partie für eine Hof-Aktion gespielt wird, kann sich der Spieler die anfängliche Aktivierungszahl (das X auf dem Feld) aussuchen.

HINWEIS: Die Hof-Aktion „Beamte versetzen“ ist mit keiner Karte verknüpft.

WICHTIG! Wenn sich in einer Region der schwarze Würfel auf der Unruhe-Leiste auf dem Feld ganz rechts befindet, kann der Spieler die Fähigkeiten der Karten in dieser Region nicht nutzen.

ERINNERUNG: Wenn sich in einer Region der schwarze Würfel auf der Unruhe-Leiste auf dem Feld ganz rechts befindet, kann der Spieler hier auch keine Paläste errichten (siehe Seite 10).



BEISPIEL: Der Spieler möchte die Hof-Aktion „1 Gouverneur einsetzen“ ausführen. Die Aktivierungszahl der gespielten Karte ist 40. Die Aktivierungszahl der letzten gespielten Karte darunter ist 70. Der Spieler führt die Aktion „1 Gouverneur einsetzen“ wie gewohnt aus **UND** kann, da die Aktivierungszahl der gespielten Karte niedriger als die der letzten ist, **alle Fähigkeiten seiner Karten nutzen, die durch „1 Gouverneur einsetzen“ aktiviert werden.**

Trotzdem kann er die Karte in Region 4 nicht nutzen, da der schwarze Würfel auf dem Feld ganz rechts liegt.



PHASE 3: BELOHNUNGEN

Sobald alle Spieler ihre 6 Karten gespielt haben, endet Phase 2 und die Belohnungsphase beginnt. Beginnend mit Schrift (elfenbeinfarben), gefolgt von Währung (orangefarben) und letztendlich Gesetzgebung (braun), erhalten diejenigen Spieler Belohnungen, die am meisten zur Vereinigung und Vereinheitlichung des entsprechenden Aspekts beigetragen haben (also die meisten Oktagonen haben).



Die Belohnungen sind im entsprechenden Bereich auf dem Spielplan ersichtlich und werden entsprechend des

- ◇ Aspekts (jeweils für Schrift, Währung und Gesetzgebung in der entsprechenden Reihe) und
- ◇ der Runde zugewiesen (die Belohnungen für die erste Runde befinden sich ganz links, die für die zweite Runde in der Spalte rechts davon und so weiter).

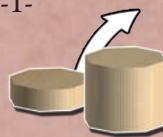


Jeder Spieler zählt die Werte seiner elfenbeinfarbenen Schrift-Vereinigungs-Oktagonen zusammen.

ERINNERUNG: Die kleinen sind 1 Punkt wert, die großen 3 Punkte. Um eine Belohnung erhalten zu können, muss ein Spieler wenigstens 1 Punkt in der entsprechenden Farbe besitzen. Wenn kein Spieler Oktagonen einer bestimmten Farbe hat, wird die entsprechende Belohnung in dieser Runde nicht vergeben.

Zuerst muss der Spieler, der die meisten Oktagonen für Schrift (elfenbeinfarben) hat, ansagen, ob er die Belohnung akzeptieren oder passen möchte (siehe unten im Fall von Gleichstand). **HINWEIS:** Um die Belohnung akzeptieren zu können, muss er in der Lage sein, die volle Belohnung auch zu erhalten.

- ▶ **Wenn er die Belohnung akzeptiert**, muss er **alle seine elfenbeinfarbenen Oktagonen abgeben** und muss die Belohnung nehmen (Wert-1-Oktagonen kommen zurück zum allgemeinen Vorrat, Wert-3-Oktagonen auf den Spielplan). Er bewegt seine Scheibe dann von der aktuellen Position auf das Feld mit der Belohnung, die er gerade erhalten hat.



BEISPIEL: 1. Runde

Rot besitzt die meisten Schrift-Oktagonen. Er akzeptiert die Belohnung und bewegt seine Scheibe auf das entsprechende Feld.

- ▶ Wenn er passt (weil er die Belohnung nicht akzeptieren möchte oder kann), behält er alle Oktagonen, erhält keine Belohnung und bewegt seine Scheibe nicht.
- ▶ Nachdem er gepasst hat, kann sich der Spieler mit den zweitmeisten elfenbeinfarbenen Oktagonen entscheiden, ob er die Belohnung erhalten oder passen möchte. So wird weiter gemacht, bis die Belohnung von einem Spieler angenommen wurde oder alle gepasst haben.

Als nächstes wird genauso mit den Belohnungen für Währung (orange) und Gesetzgebung (braun) verfahren. **HINWEIS:** Ein Spieler kann mehr als eine Belohnung in einer Spielrunde erhalten. In diesem Fall bewegt er seine Scheibe jeweils weiter auf das Feld der letzten Belohnung, die er erhält.



BEI GLEICHSTAND:

Im Fall eines Gleichstandes entscheidet folgendes; zunächst:

- ▶ Positionen der Scheiben auf der Belohnungs-Leiste (von oben nach unten), danach
- ▶ Positionen der Scheiben in der Spalte der aktuellen Runde (von oben nach unten).

BEISPIEL: Aktuell ist die Reihenfolge **Blau, Gelb, Rot, Violett**.

NEUER STARTSPIELER:

Nachdem alle 3 Aspekte überprüft wurden, werden alle Scheiben zurück auf die Belohnungs-Leiste bewegt, entsprechend der aktuellen Reihenfolge unter Beachtung der Regel zum Gleichstand.

BEISPIEL: **Blau** ist der neue Startspieler.



HINWEIS: Am Ende des Spiels erhalten die Spieler SP für verbliebene Vereinigungs-Oktagonen. Für jeden Aspekt werden SP an den Spieler mit der entsprechenden Mehrheit vergeben (siehe Seite 14).

VERFÜGBARE BELOHNUNGEN:



Der Spieler nimmt sich 1 Beamten seiner Wahl aus dem eigenen Vorrat und setzt ihn in den Gouverneurs-Bereich der auf dem Feld angegebenen Region seines Spielertableaus.



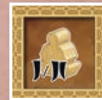
Der Spieler nimmt 2 rote Beamte aus dem eigenen Vorrat und setzt sie in den Gouverneurs-Bereich der auf dem Feld angegebenen Region seines Spielertableaus.



Der Spieler nimmt 2 graue Beamte aus dem eigenen Vorrat und setzt sie in den Gouverneurs-Bereich der auf dem Feld angegebenen Region seines Spielertableaus.



Der Spieler nimmt 2 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in den Arbeiter-Bereich der auf dem Feld angegebenen Region seines Spielertableaus (unabhängig davon, ob sich dort Beamte befinden). Die Stärke der Unruhen erhöht sich hierdurch nicht.



Der Spieler setzt 1 Gouverneur ein. Er entfernt dazu keine Beamten. Gouverneure, die als Belohnungen in Runde 3 und 4 vergeben werden, werden auf den Spielplan in einer der angegebenen Regionen platziert, der in der 5. Runde in eine Region nach Wahl des Spielers.



Der Spieler errichtet 1 Mauer. Er muss dafür keine Arbeiter entfernen.



Der Spieler errichtet 1 Palast. Er muss dafür keine Arbeiter entfernen. HINWEIS: Er nimmt sich dafür kein Wert-3-Oktagon.

HINWEIS: Alle weiteren Regeln gelten weiterhin.



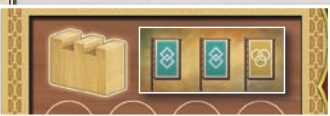
1. bis 4. Runde: Bewegt den Rundenzähler nach Ende der 3. Phase ein Feld nach rechts. Dadurch wird die aktuelle Runde angezeigt.

5. Runde: Nach der 3. Phase endet das Spiel (siehe Seite 14).

AUFTRÄGE: Der Kaiser möchte, dass ihr Paläste zu seinen Ehren in bestimmten Regionen erbaut sowie Gouverneure einsetzt und, dass ihr Mauern an ausgewählten Orten errichtet.

Ganz rechts auf dem Spielplan befinden sich 2 Sektionen des Aufträge-Bereiches. Jede Sektion enthält einen Mauer-, einen Palast- und einen Gouverneurs-Auftrag.

Jedes Auftrags-Plättchen zeigt 2 bis 4 Symbole (entweder Regionen- oder Mauer-Symbole). Um einen Auftrag zu erfüllen, muss der Spieler **wenigstens 1 entsprechende Spielfigur** (Gouverneur, Palast oder Mauer) auf dem Spielbrett **an jedem durch die Symbole angezeigten Ort besitzen**.



BEISPIEL:

Um den Auftrag zu erfüllen, muss der Spieler mindestens 2 Mauern im türkisfarbenen Bereich (1 je Sektion) und 1 Mauer im goldenen Bereich haben.



BEISPIEL:

Um den Auftrag zu erfüllen, muss der Spieler mindestens 1 Palast in Region 1, 1 Palast in Region 2 und 1 Palast in Region 5 haben.



Ein Spieler kann einen oder mehrere Aufträge erfüllen, nachdem er in Phase 2 seinen regulären Zug beendet hat (zusätzlich zur durchgeführten Aktion) oder nachdem er in Phase 3 eine Belohnung akzeptiert hat.

Für jeden erfüllten Auftrag legt er dann 1 seiner Scheiben auf das erste freie Feld (von links nach rechts) in die entsprechende Leiste. Jedes Feld hat nur Platz für 1 Scheibe. Ein Spieler kann nicht mehr als 1 Scheibe in einer Leiste haben.

HINWEIS: Die Plättchen zeigen die Minimal-Voraussetzung für das Erfüllen des Auftrags, nicht die exakte Anforderung, es ist also möglich, mehr als die angegeben Paläste, Mauern oder Gouverneure auf dem Spielplan zu haben).

HINWEIS: Manchmal übersieht ein Spieler, dass er einen Auftrag erfüllen könnte. Daher darf er einen solchen Auftrag auch später noch erfüllen (nach seinem Zug bzw. nachdem er eine Belohnung akzeptiert hat - unabhängig davon, welche Aktion er gemacht hat bzw. welche Belohnung er akzeptiert hat).

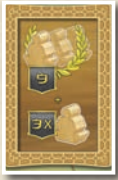
HINWEIS: Am Ende des Spiels erhalten die Spieler SP entsprechend der Anzahl der Scheiben in jeder Sektion des Aufträge-Bereiches (siehe Seite 14).



Ende des Spiels

Nach der 5. Runde endet das Spiel. Spieler erhalten SP für:

1. Mehrheiten der Gouverneure in jeder der Regionen



Jede Region wird einzeln gewertet.

In jeder Region werden SP an den Spieler mit der Mehrheit der Gouverneure dort vergeben. Der Spieler mit den meisten Gouverneuren erhält 9 SP plus 3 SP für jeden seiner Gouverneure in der Region. Bei Gleichstand werden die Punkte zwischen den Spielern mit den meisten Gouverneuren aufgeteilt (abgerundet).

BEISPIEL: Region 1: **Rot** hat 2 Gouverneure und **Blau** hat 1. **Rot** erhält 15 SP: (9 SP + 3 SP + 3 SP).

BEISPIEL: Region 4: **Rot** hat 1 Gouverneur, **Gelb** hat 1 und **Violett** hat 1. Jeder erhält 4 SP ((9 SP + 3 SP) / 3).

2. Mehrheiten der Vereinigungs-Oktagone für jeden der 3 Aspekte



Der Spieler mit den meisten Schrift-Oktagonen erhält 5 SP, der mit den meisten Währungs-Oktagonen 6 SP und der mit den meisten Gesetzgebungs-Oktagonen 7 SP.

Spieler bewegen ihre Scheiben nicht mehr. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet die Reihenfolge in der Belohnungs-Leiste (von oben nach unten).

3. Scheiben in den Aufträge-Sektionen

Jeder Spieler überprüft für jede Sektion, ob er 1, 2 oder 3 Scheiben dort hat. Dann erhält er entweder:

- ▶ Die SP, die unter der Scheibe angegeben sind, wenn er 1 Scheibe in der Sektion hat;
- ▶ 2 mal die SP, die unter den Scheiben angegeben sind, wenn er 2 Scheiben in der Sektion hat;
- ▶ 3 mal die SP, die unter der Scheibe angegeben sind, wenn er 3 Scheiben in der Sektion hat.



BEISPIEL: Obere Sektion: **Blau**

hat 1 Scheibe auf dem 5-SP-Feld des Gouverneurs-Auftrags und 1 Scheibe auf dem 2-SP-Feld des Mauer-Auftrags.

Untere Sektion: Er hat 1 Scheibe auf dem 3-SP-Feld des Gouverneurs-Auftrags

Er erhält insgesamt 17 SP. 14 SP für die Scheiben in der oberen Sektion ((5 SP + 2 SP) × 2) plus 3 SP für die Scheibe in der unteren Sektion.

4. Ihre Mauern auf dem Spielplan (siehe Seite 16).



Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten SP. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet die Reihenfolge in der Belohnungs-Leiste (von oben nach unten).

■ **VARIANTEN** Jede Variante kann unabhängig voneinander genutzt werden.

PHASE 1 – KARTEN ZIEHEN: 1. bis 4. Runde: Jeder Spieler zieht von jedem Stapel 3 Karten, nimmt je 2 seiner Wahl davon auf die Hand und legt die dritte verdeckt ab. Alle abgelegten Karten werden je nach Farbe gemischt und unter den entsprechenden Stapel gelegt. 5. Runde: Jeder Spieler zieht von jedem Stapel 2 Karten und nimmt sie auf die Hand.

■ TIPPS ZUM SPIEL

Einer der wichtigsten Aspekte des Spiels, die beachtet werden sollten, ist die Balance zwischen Karten, die für Hof-Aktionen und am Spielertableau gespielt werden. Je mehr Karten am Spielertableau ausgespielt werden, desto „mächtiger“ werden folgende Hof-Aktionen. Gleichzeitig nimmt allerdings die Anzahl an Karten, die für Hof-Aktionen eingesetzt werden können (und die Fähigkeiten der Karten erst aktivieren können), ab.

Für das erste Spiel empfehlen wir, in der ersten Runde etwa 3 oder 4 Karten an das Spielertableau zu spielen, bevor mit Hof-Aktionen begonnen wird. Dies ist natürlich von den gezogenen Karten abhängig.

Außerdem ist es wichtig, die Aktivierungsbereiche der Karten in den Händen der Mitspieler im Auge zu behalten, wenn ihr vorhabt, eine bestimmte Karte für eine Hof-Aktion zu nutzen. Beispielsweise kann es hilfreich sein, eine Auswahl von Karten mit hohen Zahlen so lange wie möglich auf der Hand zu behalten, um sicherzustellen, dass beim geplanten Nutzen der Hof-Aktion „1 Palast errichten“ noch die Fähigkeiten der ent-

SPIELERREIHENFOLGE: Phase 2 – Karten ausspielen: Die Spielerreihenfolge wird durch die Position der Scheiben auf der Belohnungs-Leiste und nicht durch den Uhrzeigersinn bestimmt.

UNRUHEN – ARBEITER ANWERBEN: Die Spieler müssen die Stärke der Unruhen für jeden angeworbenen Arbeiter um 1 erhöhen.

sprechenden Karten auf dem Tableau aktiviert werden können. Natürlich könnt ihr das Risiko eingehen (die Mitspieler könnten niedrigere Karten spielen), aber dies müsst ihr abwägen.

Die Fähigkeiten möglichst vieler Karten möglichst oft zu aktivieren, ist offensichtlich sinnvoll, aber versteift euch nicht zu sehr darauf und glaubt, dies wäre immer erforderlich, um zu gewinnen. Manchmal kann es sinnvoll sein, eine Aktion ohne Boni auszuführen – beispielsweise beim Errichten von Palästen und Mauern, bevor die entsprechenden Felder nicht mehr verfügbar sind.

Es ist weiterhin hilfreich, die Aufträge des Kaisers zu beachten, denn sie können als nützlicher Leitfaden zur Entwicklung einer Strategie dienen und Antworten auf die Frage bieten, ob als nächstes Paläste gebaut, Mauern errichtet oder Gouverneure eingesetzt werden sollten.

Je mehr Scheiben ihr in einer Sektion habt, desto mehr SP werdet ihr erhalten. Wir empfehlen daher, euch so weit wie möglich auf eine Sektion zu konzentrieren.

MAUER-PLÄTTCHEN

Jede Mauer-Sektion ist mit einem Mauer-Plättchen verknüpft. Jeder Spieler erhält am Ende des Spiels SP je nach Position seiner Mauern (also je nach 1-, 2- oder 3-Balken-Feld) und nach Erfüllungsgrad der verknüpften Bedingung.

Der untere Teil des Plättchens zeigt die 3 SP-Stufen. Ein Spieler erhält entweder die links, in der Mitte oder rechts angegebenen SP, je nachdem, ob sich seine Mauer im 1-, 2- oder 3-Balken-Feld der zugehörigen Sektion befindet.

Je nach Position der Mauer erhält ein Spieler:



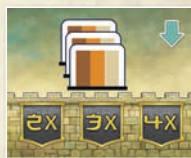
1, 2 oder 3 SP für jede Region ohne Unruhen (also ohne schwarzen Würfel).



2, 3 oder 4 SP für jede Gruppe aus 3 Karten unterschiedlicher Farbe auf dem Spielertableau (unabhängig von der Region).



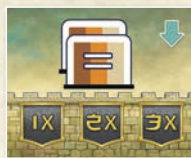
1, 2 oder 3 SP für jede Region, in der sich mindestens so viele Beamte (im Gouverneurs- und Arbeiter-Bereich zusammen) befinden, wie die Stärke der Unruhen beträgt.



2, 3 oder 4 SP für jede Region auf dem Spielertableau, an der sich 3 Karten befinden (unabhängig von der Farbe).



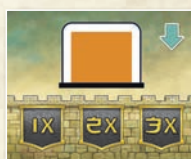
2, 3 oder 4 SP für jede Region auf dem Spielertableau, in der sich mindestens 1 grauer Beamter (im Gouverneurs- oder Arbeiter-Bereich) befindet.



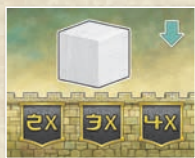
1, 2 oder 3 SP für jede Region auf dem Spielertableau, an der sich mindestens 2 Karten der gleichen Farbe befinden.



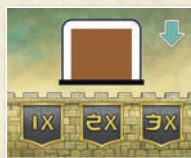
2, 3 oder 4 SP für jede Region auf dem Spielertableau, in der sich mindestens 1 roter Beamter (im Gouverneurs- oder Arbeiter-Bereich) befindet.



1, 2 oder 3 SP für jede Region auf dem Spielertableau, an der sich mindestens 1 orangefarbene Karte befindet.



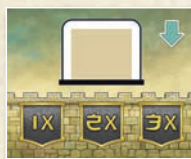
2, 3 oder 4 SP für jede Region auf dem Spielertableau, in der sich mindestens 1 weißer Beamter (im Gouverneurs- oder Arbeiter-Bereich) befindet.



1, 2 oder 3 SP für jede Region auf dem Spielertableau, an der sich mindestens 1 braune Karte befindet.



5, 10 oder 15 SP abzüglich der Gesamtstärke der Unruhen in allen Regionen auf dem Spielertableau.



1, 2 oder 3 SP für jede Region auf dem Spielertableau, an der sich mindestens 1 elfenbeinfarbene Karte befindet.

Autoren: Marco Canetta and Stefania Niccolini

Illustration/Grafik: Mariano Iannelli

Übersetzung der deutschsprachigen Ausgabe: Anton Katzer

Redaktion und Lektorat der deutschsprachigen Ausgabe:

Sebastian Rapp

„Vielen Dank an Mariano und Veronica für die großartige Arbeit, die sie geleistet haben und für ihre Freundschaft. Mit ihnen zusammenzuarbeiten war eine wunderbare Erfahrung.“

Vielen Dank auch an unseren Sohn Iacopo, der die erste Idee zu diesem Spiel hatte und der uns bei der Entwicklung geholfen hat. Und vielen Dank an unsere Tochter Alessandra für ihre Geduld während der vielen Testpartien (es ist gemein, so unerbittliche Eltern zu haben, die einen einfach nicht gewinnen lassen wollen).

Ein großes Dankeschön geht außerdem an Amedeo Abbamondi und an den Club 63, an Irene Randazzo und Marco Riccomini, an Valentina Marnelli und Mirco Veschi, an Andrea Buonamini, an Lucrezia Romano und an Damiano Bianchi. Und nicht zuletzt natürlich an all die Leute, die mit uns die verschiedenen Versionen unseres Spiels gespielt und getestet haben.“ Marco Canetta & Stefania Niccolini

Unser Dank gilt: Anton Katzer, Jannis Kiesewalter, Stephan Bittner, Kristina Meyer, Matthias Nagy, Andrea Bree-Nagy, Rik Königsmann, Steffi Balzerkiewicz, Christian Baumert, Friedrich Jakobs, Paul Grogan, Oliver Brooks und allen anderen Testspielern für ihre tolle Unterstützung und ihre hilfreichen und wertvollen Anregungen

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com



© 2014
What's Your Game GmbH
All rights reserved by
What's Your Game GmbH