

David J Mortimer & Alan Paull

# DIE REISEN DES ZHENG HE



Anleitung für das Solospiel



Um die Solo-Version spielen zu können, musst du dich zunächst mit den Regeln für das 2-Personen-Spiel vertraut machen, da die Solo-Version auf die Regeln dort aufbaut.



## ■ ■ ■ ■ Ziel des Spiels und zusätzliches Spielmaterial ■ ■ ■ ■

Wie im Spiel zu zweit, erringst du auch hier einen herausragenden Sieg, sobald du alle 7 Seereisen abgeschlossen hast. Gelingt dir dies nicht, kannst du am Ende des Spiels einen schwachen Sieg davontragen, sofern du neben der Kontrolle der Mehrheit an Grenzgebieten auch eine vorgegebene Anzahl an Seereisen abgeschlossen hast. Andernfalls gewinnt der Barbaren-Bot.



### Ereigniskarten des Barbaren-Bots (24)

Im Solospiel werden die Aktionen des Barbaren-Bots durch 3 Kartenstapel aus je 8 Ereigniskarten gesteuert. Diese Karten geben vor, welche Aktion der Barbaren-Bot in seinem Zug ausführt. Sie kommen aber auch zum Einsatz, wenn eine von dir gespielte Karte dem Barbaren-Bot eine Reaktion ermöglicht.

Wird die Ereigniskarte ausgeführt, während der Barbaren-Bot am Zug ist, kommt auch der untere Teil der Karte zum Tragen (bei Reaktionen fällt dieser weg).

Am Ende dieses Regelheftes findest du eine detaillierte Erklärung aller Ereignis-Effekte.



### Schwierigkeits-Karten (3)

Ermöglicht eine von dir ausgespielte Aktionskarte dem Barbaren-Bot eine Reaktion, dann führst du die angegebene Kartenaktion der Barbaren nicht aus, sondern ziehst eine Ereigniskarte von einem der drei Stapel und wendest ihren Effekt an. Die drei Schwierigkeitskarten geben dabei vor, von welchem Stapel du ziehst. Welche Seite der drei Schwierigkeits-Karten offen liegt, hängt von der Schwierigkeits-Stufe ab, die du zu Beginn des Spiels gewählt hast (**Leicht**, **Fordernd**, **Schwer** oder **Brutal**).

Wie du die Schwierigkeits-Stufe des Spieles auswählst, wird auf S. 6 erklärt.



### Gleichstands-Marker

Ein rotes Klötzchen dient zum Auflösen von Gleichständen. Siehe dazu S. 10

## Spieldaufbau

- A** Baue den Spielplan wie im 2-Personen-Spiel beschrieben auf. Sowohl deine als auch die Kartenhand des Barbaren-Bots liegen während des gesamten Spiels offen aus.



- B** Platziere den Gleichstands-Marker links neben der Windrose auf dem Spielplan.



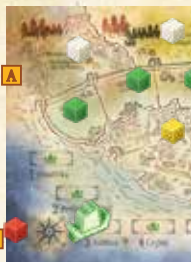
- C** Lege das Spielmaterial für den Barbaren-Bot neben dem Spielplan bereit.



- D** Auch dein eigenes Spielmaterial legst du neben den Spielplan.



- E** Sortiere die Ereigniskarten nach ihren Rückseiten in drei Stapel. Mische dann jeden Stapel einzeln und platziere ihn über dem Spielplan.





Kartenhand des Babaren-Bots



Kartenhand des Kaiserreichs



**F** Lasse neben jedem Ereignisstapel ein wenig Platz für einen separaten Ablagestapel.

**G** Wähle eine Schwierigkeits-Stufe (siehe S. 6) und lege die drei Schwierigkeits-Karten mit der entsprechenden Seite nach oben neben den Spielplan. Das Bild zeigt die Auslage für ein **Leichtes Spiel**:

1 BP – Stufe

2 BP – Stufe

3 BP – Stufe


**H** Lasse zudem ein wenig Platz für die Reserve beider Seiten, ...

**I** ... für ausgespielte Karten ...

**J** ... und für den Ablagestapel der Aktionskarten.

## Schwierigkeits-Stufe wählen

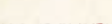
Zu Beginn des Spiels musst du dich entscheiden, mit welcher Schwierigkeits-Stufe du spielen willst. Das hat Auswirkungen auf die Reaktionen des Barbaren-Bots. Ermöglicht eine von dir ausgespielte Aktionskarte dem Barbaren-Bot eine Reaktion, siehst du auf den Schwierigkeits-Karten nach. Dort ist angegeben, von welchem Stapel du die Ereigniskarte ziehst, die du für den Barbaren-Bot ausführen musst. Dabei muss der Effekt der Ereigniskarte immer vollständig ausführbar sein.

**Beispiel:** Du beginnst ein Spiel auf Schwierigkeits-Stufe *Leicht*. Spielst du nun eine Aktionskarte mit 3 BP aus, die dem Barbaren-Bot eine Reaktion ermöglicht (beispielsweise die Karte #9, „Vorrücken“), ziehst du für den Barbaren-Bot eine Karte von Ereignisstapel der Stufe  und führst sie stattdessen aus. Und da dies eine Reaktion ist, ignorierst du den unteren Teil der Karte (dort, wo „Nur im Zug des Barbaren-Bots“ steht).

Nachdem du 4 Seereisen durchgeführt hast, drehst du zumeist eine der Schwierigkeits-Karten um (siehe Tabelle unten). Das Spiel wird ab diesem Zeitpunkt etwas schwerer.

Wir empfehlen dir, für dein erstes Solo-Spiel die Schwierigkeits-Stufe **Leicht** zu wählen, um dich mit den Abläufen vertraut zu machen.

### Tabelle für Schwierigkeits-Stufen

Schwierigkeits-Stufe	Zu Beginn des Spiels	Nach 4 Seereisen	Mindestanzahl Seereisen	Maximale Anzahl Reservekarten	Zusätzliche Herausforderungen
Leicht			4	3	
Fordernd			5	2	
Schwer			6	1	Verluste von Armeen werden aus dem Spiel entfernt.
Brutal			7	1	Zu Beginn des Spiels 2 Horden pro Heimatland der Barbaren
BP					

## **Begriffserklärung:**

**Schwierigkeits-Stufe** – wie schwer es sein wird, das Spiel zu gewinnen!

**Zu Beginn des Spiels** – zeigt an, welche Seite der ausliegenden Schwierigkeits-Karten sichtbar ist.

**Nach 4 Seereisen** – Sobald du deine vierte Seereise abgeschlossen hast, passt du sofort die Schwierigkeits-Karten entsprechend an.

**Mindestanzahl Seereisen** – Du kannst keinen schwachen Sieg am Ende des Spiels erringen, wenn du nicht mindestens die angegebene Zahl an Seereisen abgeschlossen hast.

**Maximale Anzahl Reservekarten** – die maximale Zahl an Karten, die du während des Spiels in deiner Reserve haben darfst. Der Barbaren-Bot darf maximal 3 Karten in seiner Reserve haben. Er nutzt Reservekarten nie, um BP zu erhöhen.

**Zusätzliche Herausforderungen** – dies sind optionale Herausforderungen, denen du dich stellen kannst, wenn dir das Gewinnen zu leicht fällt.

## ■■■■■■■■■■ Spielablauf im Solo-Spiel ■■■■■■■■■■

Grundsätzlich läuft das Solo-Spiel genauso ab wie das 2-Spieler-Spiel. Es gibt jedoch einige zusätzliche oder angepasste Regeln, die insbesondere für die Aktionen und Reaktionen des Barbaren-Bots gelten.




### 2. Der Kaiser spielt 1 Karte

Dein Zug folgt im Solo-Spiel denselben Regeln wie im 2-Spieler-Spiel. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass eine Reaktion des Barbaren-Bots (sofern möglich) immer direkt nach deiner Aktion erfolgt!

#### Reaktion des Barbaren-Bots

Befindet sich auf der Karte auch eine Kartenaktion für die Barbaren, führt der Barbaren-Bot die entsprechende Text-Aktion nicht aus. Stattdessen vergleichst du den BP-Wert auf der von dir ausgespielten Karte mit der zugehörigen Schwierigkeits-Karte. Diese gibt an, von welchem Stapel du nun eine Ereigniskarte ziehen und für den Barbaren-Bot ausführen musst. Dabei ignorierst du den unteren Teil der Karte (neben dem „Zug des Barbaren-Bots“ steht). Kannst du den oberen Teil jedoch nicht vollständig ausführen, wirf die Karte ungenutzt ab. Du ziehst dann keine neue Karte für den Barbaren-Bot – seine Reaktion entfällt.

#### Beispiel:

*Du bist mitten in einer Fordernden Partie und hast bereits 4 Seereisen abgeschlossen. Spielst du nun eine Aktionskarte mit 3 BP, die dem Barbaren-Bot eine Reaktion ermöglicht (wie z.B. Karte #15 – „Hungersnot“), führst du die Kartenaktion nicht aus. Stattdessen ziehst du für den Barbarenbot eine Ereigniskarte vom Stapel  und führst den oberen Teil der Karte aus (falls möglich)!*

### 3. Der Barbaren-Bot spielt 1 Karte

Ist der Barbaren-Bot am Zug, spielst du von den 4 Aktionskarten seiner Kartenhand diejenige Karte aus, die die meisten BP zeigt. Gibt es mehr als eine Karte mit dem höchsten BP-Wert, wende die Regel zum Auflösen von Gleichständen an, um zu bestimmen, welche Karte ausgespielt wird (siehe S. 10).

Lege die Karte in den Bereich für ausgespielte Karten des Barbaren-Bots. Du wirst sie später möglicherweise noch benötigen. Erst, wenn du den Zug des Barbaren-Bots vollständig abgeschlossen hast, wirf die Karte auf den Ablagestapel.



Anstatt die Aktionskarte für eine Aktion des Barbaren-Bots zu verwenden, ziehst du nun eine Ereigniskarte von dem Stapel, der der Anzahl der BP auf der Aktionskarte entspricht. Die Schwierigkeits-Karten sind dabei nicht relevant – sie werden ausschließlich für Reaktionen des Barbaren-Bots berücksichtigt.

*Zeigt die Aktionskarte z.B. 2 BP, ziehst du eine Ereigniskarte vom Stapel 二.*

Führe den Effekt der gezogenen Ereigniskarte vollständig aus – sowohl den oberen als auch den unteren Teil der Karte. Ist es nicht möglich, die Karte komplett auszuführen, wirf sie stattdessen ab, ziehe eine neue Karte desselben Ereignisstapels und führe diese aus (bzw. wiederhole ggf. Abwerfen und Nachziehen).

Hast du eine Ereigniskarte der Stufe 二 oder 三 ausgeführt, musst du zusätzlich eine Ereigniskarte der Stufe 一 ziehen und vollständig ausführen. Ist dies nicht möglich, ziehst du jedoch keine zusätzliche Karte nach. Der Effekt der zweiten Ereigniskarte verfällt dann einfach ungenutzt.

Sollte ein Ereignisstapel einmal leer sein, mische den zugehörigen Ablagestapel und bilde daraus dann einen neuen Ereignisstapel.

Sobald du alle Effekte der Ereigniskarte(n) durchgeführt hast, lege sie auf ihre entsprechenden Ablagestapel. Ermöglicht dir die vom Barbaren-Bot ausgelegte Aktionskarte nun keine Reaktion, kannst du auch alle Aktionskarten (in beliebiger Reihenfolge) auf ihren Ablagestapel legen. Im anderen Fall kannst du natürlich erst die Reaktion nutzen, bevor du die Aktionskarten abwirfst (siehe unten).

Achte immer darauf, die Ereigniskarten der unterschiedlichen Stufen auch getrennt abzulegen, damit die Karten in den Ereignisstapeln nicht durcheinander geraten.

### **Reaktion des Kaisers**

Befindet sich auf der Aktionskarte, die im Bereich für ausgespielte Karten liegt, auch eine Kartenaktion für das Kaiserreich, darfst du diese als Reaktion nutzen. Allerdings darfst du deine Reaktion erst ausführen, **nachdem** die Ereigniskarte für den Barbaren-Bot vollständig abgehandelt worden ist.

## Etappen und Spielende

Die Regeln für den Wechsel zwischen erster und zweiter Etappe des Spiels sowie für das Spielende entsprechen jenen aus dem 2-Spieler-Spiel.

## Auflösung von Gleichständen

Musst du eine Aktionskarte von der Hand des Barbaren-Bots ausspielen, geschieht dies immer mit Blick auf die BP der Karten. Und führst du die Effekte von Ereigniskarten aus, beziehen sich diese häufig auf die Anzahl von Spielsteinen (Einheiten oder Siedlungen) in bestimmten Gebieten. Dabei wird es vorkommen, dass es mehrere mögliche Aktionskarten oder mehrere mögliche Gebiete gibt, die den Voraussetzungen entsprechen. Um bestimmen zu können, welche der Möglichkeiten du wählen musst, ziehe die Windrose am Rand des Spielplans zu Rate.

Zu Beginn des Spiels liegt der Gleichstands-Marker links neben der Windrose. Kommt es zu einer der oben beschriebenen Situationen, musst du das von den infrage kommenden, am weitesten links liegende Grenz- oder Heimatgebiet wählen. Bei Aktionskarten wählst du die Karte mit der niedrigsten Kartenzahl (am rechten Rand der Karte zu sehen).

Befindet sich der Gleichstands-Marker hingegen rechts neben der Windrose, wählst du stattdessen das am weitesten rechts liegende, infrage kommende Grenz- oder Heimatgebiet bzw. die Aktionskarte mit der höchsten Kartenzahl.

Nachdem du den Gleichstands-Marker zu Rate gezogen hast, ziehe ihn auf die gegenüberliegende Seite der Windrose (von links nach rechts, oder umgekehrt).

### **Spielstein-Maximum in Grenzgebieten**

Während des Spiels dürfen sich in Grenzgebieten nie mehr als 5 Spielsteine jeder Seite (Armeen, oder Horden plus Siedlungen) befinden. Nur, wenn du in deinem Zug eine Angriffs-Aktion ausführst, dürfen sich für die Dauer der Aktion mehr deiner Spielsteine (und natürlich auch Spielsteine der Barbaren) in einem Grenzgebiet befinden.

Andere Aktionen oder Ereignisse, die dieses Maximum überschreiten würden, können nicht durchgeführt werden!

## Änderung des Kampfablaufes

Kommt es zu einem Kampf, läuft dieser für dich genau so ab, wie es in den 2-Spieler-Regeln beschrieben ist. Die Entscheidungen des Barbaren-Bots folgen jedoch einem festen Schema.

Ist der Barbaren-Bot der Angreifer, wirf die Barbaren-Würfel wie üblich. Zeigt das Ergebnis bereits beim ersten Würfelwurf einen Pasch oder Dreier-Pasch, wird nicht weiter gewürfelt. Ist dies jedoch nicht der Fall, nimm die zuoberst liegende Reservekarte des Barbaren-Bots und nutze die darauf angegebenen BP, um erneut zu würfeln. Du würfelst dabei so lange mit allen drei Würfeln weiter, bis das Ergebnis einen Pasch oder einen Dreier-Pasch zeigt. Dafür nutzt du ggf. auch weitere Reservekarten des Barbaren-Bots (immer die obenauf liegende), um weitere BP zur Verfügung zu haben.

Ein Dreierpasch wird beim nochmaligen Würfeln sofort als Ergebnis akzeptiert. Erwürfelst du jedoch einen Pasch, und von der gerade genutzten Reservekarte sind noch nicht alle BP aufgebraucht, dann würfelst Du so lange mit dem einzelnen Würfel weiter, bis sie entweder alle aufgebraucht sind oder als Ergebnis nun ein Dreierpasch vorliegt. Du nutzt dann aber keine weiteren Reservekarten.

Ist der Barbaren-Bot der Verteidiger, würfelst du so lange mit den Barbaren-Würfeln neu, bis die Barbaren die aktuelle Kampfrunde gewinnen, oder bis die BP aller Reservekarten aufgebraucht sind. Dabei würfelst du immer mit allen Würfeln, bis das erzielte Ergebnis deinem eigenen Würfelergebnis (als Angreifer) überlegen ist oder bis beide Ergebnisse zwar gleich stark sind, der Babaren-Bot aber eine höhere Augenzahl erreicht hat. Tritt eine der beiden Situationen ein, wird nicht weitergewürfelt!

## Zusammenrottung X

Nimm  $x$  Horden aus dem Vorrat und platziere sie in den angegebenen Heimatgebieten der Barbaren. Befinden sich nicht genug Horden im Vorrat, wirf die Ereigniskarte ab und ziehe eine neue Karte vom Stapel.

*1 Horde* – Nimm 1 Horde aus dem Vorrat und platziere sie entweder im Heimatgebiet der Westmongolen oder der Mandschuren (abhängig davon, in welchem der beiden Gebiete weniger Horden sind – ggf. Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen).

*2 Horden* – Nimm exakt 2 Horden aus dem Vorrat. Platziere eine davon entweder im Heimatgebiet der Westmongolen oder der Mandschuren (abhängig davon, in welchem der beiden Gebiete weniger Horden sind – ggf. Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen). Platziere die andere im Heimatgebiet der Ostmongolen.

*3 Horden* – Nimm exakt 3 Horden aus dem Vorrat und platziere je 1 von ihnen in jedem Heimatgebiet der Barbaren.

## Angriff X

Bestimme zunächst das vom Barbaren-Bot bevorzugte Zielgebiet (siehe unten). Dann ziehe bis zu  $x$  Horden aus angrenzenden Heimat- oder Grenzgebieten (abhängig von der Angriffs-Priorität, siehe unten) in das Zielgebiet. Dabei musst du jedoch immer mindestens 1 Horde oder Siedlung in Grenzgebieten zurücklassen, um dort die Kontrolle aufrechtzuerhalten.

Dann führe einen Kampf durch.

### *Bevorzugtes Zielgebiet:*

Errechne zunächst für jedes vom Kaiser kontrollierte Grenzgebiet, wie viele Horden aus angrenzenden Heimat- und Grenzgebieten angreifen könnten. Beachte dabei, dass in Grenzgebieten, aus denen Horden in das Zielgebiet ziehen würden, immer mindestens 1 Horde oder Siedlung zurückbleiben muss, um die Kontrolle der Barbaren dort aufrechtzuerhalten (es kann also ggf. 1 Horde weniger angreifen). Aus Heimatgebieten können hingegen immer alle Horden die angrenzenden Grenzgebiete angreifen (es müssen keine Einheiten zurückgelassen werden).

Dann ziehe die Anzahl an Armeen in den vom Kaiser kontrollierten Grenzgebieten von der Anzahl der das Gebiet potentiell angreifenden Horden ab. Das Zielgebiet ist jenes, für das du das höchste Ergebnis errechnest. Ggf. musst du die Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen.

Die Anzahl der später tatsächlich angreifenden Horden (abhängig vom Wert X der Karte) hat keinerlei Einfluss auf die Bestimmung des bevorzugten Zielgebietes!

*Beispiel:*



Yunnan kann von 2 Horden angegriffen werden und ist von 1 Armee besetzt – Ergebnis: 1. Sichuan kann von allen 3 Horden in beiden Heimatgebieten sowie von 1 Horde in Gansu angegriffen werden und ist von 2 Armeen besetzt – Ergebnis: 2. Das bevorzugte Zielgebiet ist in diesem Fall Sichuan.

*Angriffs-Priorität:*

Um zu bestimmen, welche Horden tatsächlich angreifen, führe die folgenden Schritte durch:

- Ziehe zunächst Horden aus angrenzenden Heimatgebieten in das Zielgebiet, möglichst gleichmäßig verteilt (beginne im Heimatgebiet mit den meisten Horden). Ggf. musst du die Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen.

- Können noch weitere Horden am Angriff teilnehmen, ziehe sie aus angrenzenden Grenzgebieten in das Zielgebiet, ebenfalls möglichst gleichmäßig verteilt (denke daran, je mindestens 1 Horde oder Siedlung zurückzulassen). Ggf. musst du die Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen.

### **Besiedelung X**

Ziehe exakt x Siedlungen aus dem Heimatgebiet mit den meisten Siedlungen in das von Barbaren kontrollierte, angrenzende Grenzgebiet mit den wenigsten Horden. In beiden Fällen ggf. Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen.

Ist der Effekt nicht vollständig ausführbar, wirf die Ereigniskarte ab und ziehe eine neue Karte vom Stapel.

### **Versorgung X**

Nimm exakt x Siedlungen aus dem Vorrat und platziere sie in einem einzigen Heimatgebiet der Barbaren. Gibt es ein einzelnes Heimatgebiet mit den meisten Horden, platziere sie dort. Ansonsten platziere sie in dem Heimatgebiet mit den wenigsten Horden. Nutze ggf. die Regel zur Auflösung von Gleichständen, aber nur für das Gebiet mit den wenigsten Horden.

Befinden sich nicht genug Horden im Vorrat, wirf die Ereigniskarte ab und ziehe eine neue Karte vom Stapel.

### **Bewegung X**

Ziehe bis zu x Horden in das vom Barbaren-Bot bevorzugte Zielgebiet. Das Zielgebiet bestimmst du folgendermaßen:

- **Priorität 1** – ein leeres Grenzgebiet, das an mindestens 1 Heimatgebiet mit 1 oder mehr Horden angrenzt.
- **Priorität 2** – ein leeres Grenzgebiet, das an mindestens 1 von Barbaren kontrolliertes Grenzgebiet mit 2 oder mehr Horden und/oder Siedlungen angrenzt.
- **Priorität 3** – ein von Barbaren kontrolliertes Grenzgebiet, in dessen angrenzenden Grenzgebieten sich die höchste Gesamtzahl an Armeen befindet.

Ggf. musst du die Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen.

Nun ziehst du Horden von einem einzigen Ausgangsgebiet in das Zielgebiet. Das Ausgangsgebiet bestimmst du folgendermaßen:

- **Priorität 1** – angrenzendes Heimatgebiet, vorzugsweise das Gebiet mit den meisten Horden
- **Priorität 2** – angrenzendes, von Barbaren kontrolliertes Grenzgebiet, vorzugsweise das Gebiet mit den meisten Horden (denke daran, mindestens 1 Horde oder Siedlung zurückzulassen).

Auch hierbei musst du ggf. die Regel zur Auflösung von Gleichständen nutzen.

Gibt es weder ein leeres noch ein von den Barbaren kontrolliertes Grenzgebiet, wirf die Ereigniskarte ab und ziehe eine neue Karte vom Stapel.

### **Reserve X**

Befinden sich weniger als x Aktionskarten in der Reserve des Barbaren-Bots, lege die ausgespielte Aktionskarte in die Reserve (egal, ob sie von dir oder dem Barbaren-Bot ausgespielt wurde). Karten, die du in die Reserve des Barbaren-Bots legst, musst du immer auf bereits dort liegende Reservekarten obenauf legen.

Befinden sich hingegen bereits x Aktionskarten in der Reserve des Barbaren-Bots, wirf die Ereigniskarte ab und ziehe eine neue Karte vom Stapel.

Auch im Solo-Spiel werden Kartenaktionen auf Reservekarten nie ausgeführt.



## Aktionen des Kaisers

- Aktionskarte in die Reserve legen
- Aktionskarte ausspielen: Kartenaktion / Befehlsaktion

### Befehlsaktionen Kaiser

Musterung  
Truppenbewegung  
Steuern eintreiben  
Dschunken bauen  
Seereise antreten  
Angriff

## Zug des Barbaren-Bots

- Aktionskarte mit höchsten BP ausspielen
- Ereigniskarte entsprechend BP-Wert ausführen

### Effekte Ereigniskarten

Zusammenrottung 1, 2 und 3  
Bewegung 1, 2 und 3  
Versorgung 1, 2 und 3  
Besiedelung 1, 2 und 3  
Reserve 1, 2 und 3  
Angriff 1, 2 und 3

### **BEVORZUGTES ZIELGEBIET BEI ANGRIFF DURCH BARBAREN-BOT:**

- für jedes vom Kaiser kontrollierte Grenzgebiet – wie viele Horden können angreifen? Horden in Grenzgebieten -1, wenn nicht Siedlung im Gebiet; alle Horden in Heimatgebiet
- Anzahl angreifende Horden minus Anzahl Armeen im Grenzgebiet
- höchste Differenz bestimmt Zielgebiet

### **ANGRIFFS-PRIORITÄT DER HORDEN:**

1. aus angrenzenden Heimatgebieten (gleichmäßig verteilt, beginnend beim Heimatgebiet mit meisten Horden)
2. aus angrenzenden Grenzgebieten (gleichmäßig verteilt, beginnend beim Grenzgebiet mit meisten Horden); mindestens 1 Horde/Siedlung pro Grenzgebiet zurücklassen.

### **BEVORZUGTES ZIELGEBIET BEI BEWEGUNG:**

1. leeres Grenzgebiet, angrenzend an mindestens 1 Heimatgebiet mit 1+ Horden
2. leeres Grenzgebiet, angrenzend an mindestens 1 von Barbaren kontrolliertes Grenzgebiet mit 2+ Horden/Siedlungen
3. von Barbaren kontrolliertes Grenzgebiet mit höchster Gesamtzahl Armeen in angrenzenden Grenzgebieten

Horden bewegen sich immer von 1 Heimat-/Grenzgebiet in 1 Zielgebiet

### **Reaktion des Barbaren-Bots:**

BP-Wert der Aktionskarte mit Schwierigkeitskarte vergleichen und entsprechende Ereigniskarte ausführen.