

David J Mortimer & Alan Paull

# DIE REISEN DES ZHENG HE



Anleitung für 2 Spieler



## Seereisen von Zheng He (1405-1433)



Zwischen 1405 und 1433 begab sich die chinesische Schatzflotte unter dem Befehl von Admiral Zheng He auf sieben legendäre Schiffsreisen. In einer Zeit der nach außen gerichteten Expansion ließ Kaiser Yongle eine Flotte aus riesigen, hochseetauglichen Dschunken erbauen, deren technischer Fortschrittlichkeit die Schiffswerften Europas erst im 18. Jahrhundert nahe kommen sollten. Das Ziel des Kaisers war es, den Einfluss des chinesischen Reiches auch über die Meere hinaus auszuweiten. Bereits zwei Jahre später stach die Schatzflotte in See, um die Handelsbeziehungen des Reiches auszubauen und dessen politische Interessen zu unterstützen.

Manche behaupten, die chinesische Flotte hätte die Welt umsegelt und mit Ausnahme von Europa alle Kontinente entdeckt. Sicher ist, dass sie Kalkutta in Indien und Hormuz im Persischen Golf erreichte, und später auch auf der Arabischen Halbinsel und in Ostafrika anlanden konnte.

Doch während die Flotte die Meere befuhr, bedrohten landeinwärts bereits neue Gefahren die Grenzgebiete des Kaiserreiches.



1 Spielplan



27 Aktionskarten

## Spielmaterial des Kaisers



7 grüne  
Dschunken



12 grüne Klötzchen  
(Armeen)



5 gelbe Klötz-  
chen (Gold)



3 grüne Würfel

## Spielmaterial der Barbaren



5 weiße Scheiben  
(Siedlungen)



12 weiße Klötzchen  
(Horden)



3 weiße Würfel

**Hinweis:** Das Spielmaterial ist begrenzt. Befindet sich etwas nicht mehr im Vorrat, kannst du es auch nicht mehr nehmen.

## Ziel des Spiels

Ein Spieler übernimmt die Rolle eines Kaisers der Ming-Dynastie (historisch gesehen spielt man zunächst Kaiser Yongle, später dessen Enkel, Kaiser Xuande). Das Ziel des Kaisers ist es, die 7 Seereisen der chinesischen Schatzflotte erfolgreich durchzuführen, gleichzeitig aber auch die Grenzgebiete des chinesischen Kaiserreiches vor den Überfällen der Barbarenhorden zu schützen. Dabei erzielt er einen herausragenden Sieg, wenn es ihm gelingt, alle 7 Seereisen vor Ende des Spieles durchzuführen.

Der zweite Spieler hingegen kontrolliert die drei Fraktionen der Barbaren (Westmongolen, Ostmongolen und Mandschuren), deren Ziel es ist, die chinesischen Grenzgebiete zu besiedeln. Dem Barbaren-Spieler gelingt ein herausragender Sieg, sobald er alle 5 Grenzgebiete kontrolliert. Um ein Gebiet zu kontrollieren, muss sich mindestens 1 seiner Horden oder 1 Barbaren-Siedlung darin befinden.

Gelingt keinem der Spieler ein **herausragender Sieg**, kann eine der beiden Seiten dennoch einen **schwachen Sieg** davontragen. Hierzu addiert der Kaiser die von ihm kontrollierten chinesischen Grenzgebiete (also Gebiete, in denen sich mindestens 1 Armee befindet) zu der Zahl der erfolgreich durchgeführten Reisen, während der Anführer der Barbaren die von ihm kontrollierten Grenzgebiete zur Zahl der nicht abgeschlossenen Seereisen hinzu zählt. Wer die höhere Summe hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Anführer der Barbarenhorden.

## Zur Solo-Variante

Es gibt zudem eine Solo-Version, in der das Kaiserreich gegen einen durch besondere Karten gesteuerten „Barbaren-Bot“ antritt (nein, das ist kein Mecha-Kaiju – wir spielen in China, nicht Japan). Wie du das Solo-Spiel spielst, steht in der Anleitung zum Solo-Spiel. Du solltest aber zunächst im 2-Spieler-Spiel fit sein, bevor du dich an die Solo-Version wagst!

# Der Spielplan

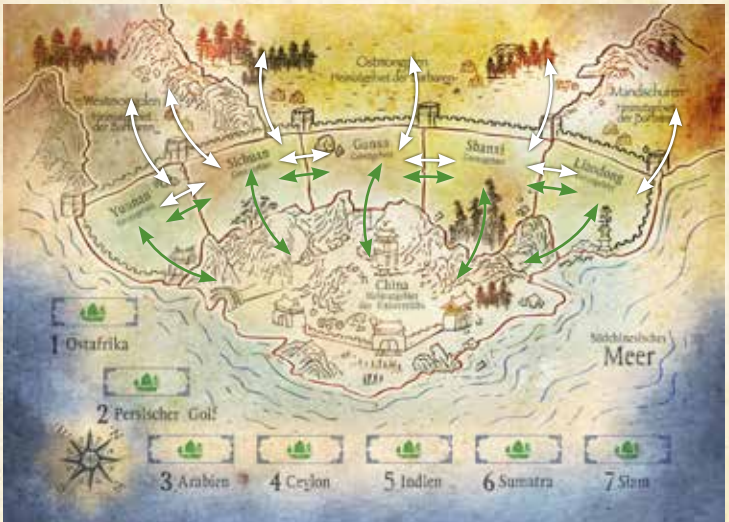
Auf dem Spielplan findet ihr verschiedene Bereiche

- das Heimatgebiet des Kaiserreiches
- das Südchinesische Meer
- 7 Seereise-Felder (nummeriert von 1-7)
- 5 chinesische Grenzgebiete
- 3 separate Heimatgebiete der Barbaren

Bewegungen von Einheiten (Armeen oder Horden) sind ausschließlich zwischen angrenzenden Gebieten möglich. Dabei dürfen eure Einheiten niemals die Heimatgebiete eures Gegners betreten.

Im Südchinesischen Meer dürfen sich zudem nur Dschunken und Gold befinden.

Die Pfeile in der Darstellung verdeutlichen die Bewegungs- bzw. Angriffsmöglichkeiten der unterschiedlichen Einheiten (weiß für Barbarenhorden, grün für chinesische Armeen).



# Spieldaufbau

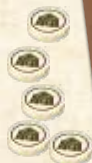
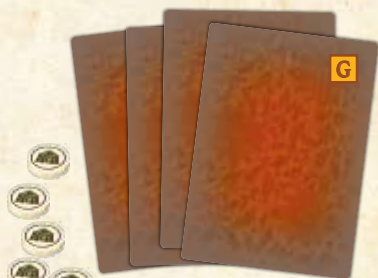
**A** Wählt aus, wer von euch den Kaiser und wer als Anführer der Barbaren spielt. Legt dann den Spielplan so zwischen euch, dass das Südchinesische Meer zur Seite des Kaisers zeigt.

**B** Mischt den Stapel der Aktionskarten und legt ihn verdeckt neben den Spielplan.

**C** Nehmt euch die Würfel eurer Spielfarbe.

**D** Legt Gold, Armeen, Horden und Siedlungen als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

**E** Als Anführer der Barbaren platzierst du je 1 Horde in jedem deiner Heimatgebiete.



Reserve des  
Anführers der  
Barbaren

Ausgespielte  
Karten des  
Anführers  
der  
Barbaren

**F** Als Kaiser platziert du je 1 Armee in jedem chinesisches Grenzgebiet, 1 Gold in deinem Heimatgebiet und 1 Dschunke im Südchinesischen Meer. Dann wirf 1 deiner Würfel und platziere 1 weitere Dschunke auf dem entsprechenden Seereise-Feld.



Ablagestapel  
der  
Aktionskarten

Reserve des  
Kaisers

Ausgespielte  
Karten des  
Kaisers

**G** Nun zieht der Anführer der Barbaren 4 Karten vom Stapel der Aktionskarten, und der Kaiser zieht 3 Karten. Das sind eure Handkarten.

Jetzt könnt ihr beginnen!

## Die Aktionskarten

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Aktionskarten: allgemeine Aktionskarten, Kaiser-Karten und Barbaren-Karten. Alle diese Karten sind Teil des Aktionskartenstapels und können von beiden Spielern ausgespielt werden. Jede Karte zeigt 1-3 Befehlsunkte (BP), die von jedem Spieler für Befehlsaktionen genutzt werden können.

### Kartenaktion der Barbaren



### Kartenaktion des Kaisers



**Allgemeine Aktionskarten (21)** – Diese Karten zeigen einen Krummdolch im oberen Bereich der Karte und eine Schriftrolle im unteren Bereich der Karte. Als Anführer der Barbaren kannst du statt diese Karte für ihre Befehlsunkte zu nutzen, auch immer die Kartenaktion im oberen Bereich der Karte nutzen. Als Kaiser hingegen kannst du die Kartenaktion in deinem unteren Teil der Karte nur dann anstelle der Befehlsunkte nutzen, wenn du die dort angegebene Seereise bereits durchgeführt hast (also eine Dschunke auf dem Seereise-Feld steht).

**Kaiser-Karten (3)** – Diese Karten zeigen sowohl im oberen als auch im unteren Bereich eine Schriftrolle. Nur der Kaiser kann eine dieser Kartenaktionen anstelle der BP nutzen. Welche er nutzen kann, hängt davon ab, wie viele Seereisen er bereits durchgeführt hat (1-3 bzw. 4 oder mehr).





**Barbaren-Karten (3)** – Diese Karten zeigen sowohl im oberen als auch im unteren Bereich einen Krummdolch. Nur der Anführer der Barbaren kann eine dieser Kartenaktionen anstelle der BP nutzen. Welche er nutzen kann, hängt davon ab, wie viele Seereisen der Kaiser bereits durchgeführt hat (1-3 bzw. 4 oder mehr).

**Kartenaktion als Reaktion** – Zeigt die von dir ausgespielte Karte eine mögliche Kartenaktion deines Gegners, darf dieser die Kartenaktion während **deines Zuges** ausführen, wie wenn er gerade dran wäre (ganz gleich, ob du selbst eine Befehlsaktion oder Kartenaktion ausführst). Du entscheidest jedoch, ob er dies vor oder nach deiner eigenen Aktion tun darf.

### **Beispiel:**

*Dominik spielt als Kaiser die Karte „Raubzüge“ (Karte #24), um die drei BP für die Befehlsaktion „Steuern eintreiben“ zu nutzen. Dies würde ihm 3 Gold einbringen. Nicole hat als Anführerin der Barbaren jedoch die Möglichkeit, ihre Kartenaktion auf der Aktionskarte als Reaktion zu nutzen. Der Kaiser muss dann bis zu zwei Gold aus seinem Heimatgebiet entfernen. Derzeit hat Dominik nur 1 Gold in seinem Heimatgebiet, daher bietet er Nicole schlauerweise an, ihre Reaktion zuerst auszuführen. So kann er nur 1 Gold (und nicht 2) verlieren, da sich nicht mehr in seinem Heimatgebiet befindet. Danach führt Dominik die Aktion „Steuern eintreiben“ aus, und platziert 3 Gold in seinem Heimatgebiet.*

*Hätte Dominik zu Beginn seines Zuges überhaupt kein Gold in seinem Heimatgebiet gehabt, hätte er Nicole dennoch anbieten können, ihre Reaktion zuerst auszuführen – und dann auch keinerlei Gold verloren.*

## Spielablauf

Die Reisen des Zheng He spielt ihr über **2 Etappen** aus jeweils mehreren Runden. Das Spiel endet, sobald einer von euch einen **herausragenden Sieg** errungen hat, oder sobald der Kaiser seine letzte Karte in der zweiten Etappe ausgespielt hat.

Eine Runde besteht aus den folgenden vier Phasen:

1. Der Kaiser zieht 2 Karten vom Aktionskartenstapel
2. Der Kaiser spielt 1 seiner Karten aus
3. Der Anführer der Barbaren spielt 1 seiner Karten aus
4. Ende der Runde – beide Spieler tauschen ihre Kartenhand

*Achtung: Der Anführer der Barbaren zieht niemals selbst Karten vom Aktionskartenstapel!*

Sobald der Kaiser in der **ersten Etappe** die letzte Karte vom Stapel gezogen hat, läutet dies die letzte Runde der Etappe ein. Nachdem ihr (wie üblich) am Ende dieser Runde die Kartenhand getauscht habt (der Kaiser hat wieder 3 und der Anführer der Barbaren 4 Karten), mischt ihr die Karten des Ablagestapels sowie alle noch in eurer Reserve liegenden Karten neu und bildet daraus den Aktionskartenstapel für die zweite Etappe. **Die erste Etappe endet jetzt.** Beide Spieler behalten ihre Handkarten!

In der **zweiten Etappe** spielt ihr weiter, wenn die letzte Karte gezogen wurde. Tauscht weiterhin eure Kartenhand (auch ggf. eine „leere Kartenhand“). **Das Spiel endet erst**, wenn der **Kaiser** seine **letzte Karte** ausgespielt hat.

Natürlich kann das Spiel auch **vorzeitig enden**, sobald einer von euch einen **herausragenden Sieg** erzielt.

## Rundenablauf im Detail

### 1. Der Kaiser zieht 2 Karten

Der Kaiser zieht 2 Karten vom Aktionskartenstapel und fügt sie seiner Kartenhand hinzu. Überspringt diese Phase, wenn der Kartenstapel in der zweiten Etappe aufgebraucht ist.

### 2. Der Kaiser spielt 1 Karte

Nun spielt der Kaiser 1 seiner Karten aus der Hand aus. Diese kann er entweder

- a) **verdeckt** in seine Reserve legen (maximal 3 Karten) - *Reservekarten kann der Kaiser im Kampf nutzen.*  
oder
- b) **offen** vor sich ausspielen. Dabei kann er entweder die **BP der Karte** für eine **Befehlsaktion** oder (falls möglich) eine **Kartenaktion** darauf nutzen. Bei einer **allgemeinen Aktionskarte** kann er die Kartenaktion nur nutzen, sofern er die angegebene Seereise bereits abgeschlossen hat. Handelt es sich um eine **Kaiserkarte**, kann er nur die Kartenaktion nutzen, die der Anzahl bereits abgeschlossener Seereisen entspricht. Und ist es eine **Barbarendkarte**, darf er nur die BP nutzen.

### Reaktion der Barbaren

Befindet sich auf der Karte auch eine Kartenaktion für die Barbaren, darf der Anführer der Barbaren sie nutzen. Dabei entscheidet der Kaiser, ob dies vor oder nach seiner eigenen Aktion geschieht.

**Zur Erinnerung:** es ist dabei ganz egal, ob der Kaiser selbst eine Befehlsaktion oder eine Kartenaktion ausführt.

### Eine Befehlsaktion ausführen

Entscheidest du dich dafür, die BP auf der ausgespielten Karte für 1 Befehlsaktion deiner Wahl zu nutzen, musst du auch tatsächlich mindestens 1 BP für die Aktion aufwenden. Es ist nicht möglich, BP auf verschiedene Aktionen aufzuteilen. BP, die nicht genutzt werden, verfallen.

Die möglichen Befehlsaktionen sind:

■ **Musterung:**

Nimm pro BP, den du ausgeben willst, 1 Armee aus dem Vorrat und platziere sie in deinem Heimatgebiet.

■ **Truppenbewegung:**

Wähle 1 Gebiet, in dem du Armeen hast. Bewege pro BP, den du ausgeben willst, je 1 Armee von dort in dein Heimatgebiet oder in ein angrenzendes Grenzgebiet, in dem sich weder barbarische Horden noch Siedlungen befinden dürfen.

■ **Angriff**

Wähle 1 von Barbaren kontrolliertes Grenzgebiet, das an mindestens 1 Gebiet mit deinen Armeen angrenzt. Bewege dann so viele Armeen aus angrenzenden Gebieten in das ausgewählte Grenzgebiet, wie du BP ausgeben willst. Dann führe dort einen Kampf durch, bis nur noch ein Spieler Einheiten oder Siedlungen im umkämpften Gebiet hat. Folge dafür dem **Kampfablauf**.

■ **Steuern eintreiben**

Nimm pro BP, den du ausgeben willst, 1 Gold aus dem Vorrat und lege es in dein Heimatgebiet.

■ **Dschunken bauen**

Nimm pro BP, den du ausgeben willst, 1 Dschunke aus dem Vorrat und platziere sie im Südchinesischen Meer.

■ **Seereise antreten**

Hast du mindestens 1 Dschunke im Südchinesischen Meer und mindestens 1 Gold, kannst du eine Seereise antreten. Wähle dazu ein Seereise-Feld aus, auf dem noch keine Dschunke steht. Ziehe dann eine beliebige Anzahl an Dschunken und Gold (mindestens 1 Gold und 1 Dschunke) vom Südchinesischen Meer bzw. aus deinem Heimatgebiet zum gewählten Seereise-Feld. Für jeden BP hast du nun einen Versuch, die Reise erfolgreich abzuschließen. Würfle pro Versuch mit 1 Würfel. Um **Erfolg** zu haben, muss mindestens 1 Würfelergebnis dabei **niedriger** sein als die **Summe an Gold und Dschunken**, die du auf die Reise geschickt hast.

**Beispiel:**

*Dominik spielt eine Karte mit 2 BP aus, um eine Seereise nach Sumatra (Feld 6) anzutreten. Er entscheidet, 2 Gold und 3 Dschunken auf die Reise*

zu schicken und zieht diese neben das entsprechende Feld. Dann würfelt er mit zwei Würfeln (je einen pro BP). Die Würfel zeigen eine 5 (ein Misserfolg – die Summe an Gold und Dschunken ist ebenfalls 5) und eine 4 (ein Erfolg). Dominik kann die Seereise erfolgreich abschließen.

**Erfolgreich?** Lege das gesamte Gold, das du für die Aktion eingesetzt hast, in den Vorrat zurück. Dann stelle 1 der verwendeten Dschunken auf das entsprechende Seereise-Feld und ziehe übrige Dschunken wieder zurück ins Südchinesische Meer. Von nun an kannst du Kartenaktionen nutzen, die sich auf die Zahl dieser Seereise beziehen.

**Nicht erfolgreich?** Ziehe das eingesetzte Gold und alle Dschunken ins Südchinesische Meer. Bei deiner nächsten Seereise-Aktion **musst** du alles Gold, das sich im Südchinesischen Meer befindet, erneut einsetzen. Du darfst aber Gold aus deinem Heimatgebiet zusätzlich einsetzen. Gold, welches sich im Südchinesischen Meer befindet, ist vor Aktionen und Reaktionen der Barbaren sicher.

### **Kartenaktion auf einer Kaiserkarte nutzen**

Anstatt BP zu nutzen, kannst du eine Kartenaktion der Kaiserkarte nutzen. Welche der beiden Aktionen auf der Karte du nutzen kannst, hängt davon ab, wie viele Seereisen du bereits abgeschlossen hast. Du musst aber die Kartenaktion vollständig ausführen können, um sie zu nutzen.

### **Kartenaktion auf einer allgemeinen Aktionskarte nutzen**

Anstatt BP zu nutzen, kannst du die Kartenaktion im unteren Bereich der Karte nutzen, sofern die angegebene Seereise bereits erfolgreich war. Auch diese Kartenaktion musst du vollständig ausführen können, um sie zu nutzen.

### **Ende der Phase**

Hast du am Ende deines Zuges alle 7 Seereisen erfolgreich abgeschlossen, gewinnst du das Spiel sofort und hast einen **herausragenden Sieg** errungen!

Ist dies nicht der Fall, lege alle genutzten Karten offen auf den Ablagestapel. Bei mehr als einer Karte entscheidest du, in welcher Reihenfolge sie abgelegt werden.

### 3. Der Anführer der Barbaren spielt 1 Karte

Jetzt ist der Anführer der Barbaren an der Reihe, 1 seiner Handkarten auszuspielen. Auch er kann sie entweder

a) verdeckt in seine Reserve legen (maximal 3 Karten). Reservekarten kann der Anführer der Barbaren im Kampf nutzen, oder um die Zahl der ihm während seines Zuges zur Verfügung stehenden BP zu erhöhen.

oder

b) offen vor sich ausspielen. Dabei kann er entweder die BP der Karte für eine Befehlsaktion oder (falls möglich) eine Kartenaktion nutzen. Bei einer allgemeinen Aktionskarte kann er die Kartenaktion uneingeschränkt nutzen. Handelt es sich um eine Barbarenkarte, kann er nur die Kartenaktion nutzen, die der Anzahl der vom Kaiser bereits abgeschlossenen Seereisen entspricht. Und ist es eine Kaiserkarte, darf er nur die BP nutzen.

#### Reaktion des Kaisers

Befindet sich auf der Karte auch eine Kartenaktion für das Kaiserreich, darf der Kaiser sie nutzen. Dabei entscheidet der Anführer der Barbaren, ob dies vor oder nach seiner eigenen Aktion geschieht.

Zur Erinnerung: es ist dabei ganz egal, ob der Anführer der Barbaren selbst eine Befehlsaktion oder eine Kartenaktion ausführt.

#### Eine Befehlsaktion ausführen

Entscheidest du dich dafür, die BP auf der ausgespielten Karte für 1 Befehlsaktion deiner Wahl zu nutzen, musst du auch tatsächlich mindestens 1 BP für die Aktion aufwenden. Es ist nicht möglich, BP auf verschiedene Aktionen aufzuteilen. BP, die nicht genutzt werden, verfallen.

Die möglichen Befehlsaktionen sind:

##### ■ **Horden versammeln:**

Nimm pro BP, den du ausgeben willst, 1 Horde aus dem Vorrat und platziere sie in 1 deiner Heimatgebiete. Gibst du mehr als 1 BP aus, darfst du die Horden in unterschiedliche Heimatgebiete setzen.

##### ■ **Truppenbewegung:**

Wähle 1 Gebiet, in dem du Horden hast. Bewege pro BP, den du ausgeben willst, je 1 Horde von dort in 1 deiner angrenzenden Heimatgebiete oder 1 angrenzendes Grenzgebiet, in dem sich keine Armeen befinden dürfen.

### ■ **Angriff**

Wähle 1 vom Kaiser kontrolliertes Grenzgebiet, das an mindestens 1 Gebiet mit deinen Horden angrenzt. Bewege dann so viele Horden aus angrenzenden Gebieten in das ausgewählte Grenzgebiet, wie du BP ausgeben willst. Dann führe dort einen Kampf durch, bis nur noch einer von euch Einheiten oder Siedlungen im umkämpften Gebiet hat. Folge dafür dem **Kampfablauf**.

### ■ **Ressourcen sammeln**

Nimm pro BP, den du ausgeben willst, 1 Siedlung aus dem Vorrat und lege sie in ein Heimatgebiet. Dort repräsentieren sie Ressourcen, die benötigt werden, um in den Grenzgebieten Siedlungen zu errichten. Platzierst du mehr als 1 Siedlung, darfst du sie auch auf verschiedene Heimatgebiete verteilen.

### ■ **Siedlung errichten**

Ziehe pro BP, den du ausgeben willst, 1 Siedlung von 1 deiner Heimatgebiete in ein von dir kontrolliertes, angrenzendes Grenzgebiet. Bewegst du mehrere Siedlungen, darfst du sie auch in unterschiedliche, von dir kontrollierte Grenzgebiete ziehen. Siedlungen, die sich einmal in Grenzgebieten befinden, dürfen nicht mehr bewegt werden. Ein Grenzgebiet kann durch eine beliebige Kombination aus Siedlungen und/oder Horden kontrolliert werden.

### **BP durch Reservekarten erhöhen**

Führst du eine Befehlsaktion durch, darfst du (und nur du) zusätzlich 1 Karte aus deiner Reserve aufdecken, um die Anzahl der dir zur Verfügung stehenden BP zu erhöhen. Zähle dafür die BP der Reservekarte zu den BP hinzu, die auf der von dir ausgespielten Aktionskarte stehen. Du darfst die BP jedoch weiterhin nur für 1 einzige Aktion nutzen. Am Ende der Phase legst du die genutzte Karte aus der Reserve ebenfalls ab.

Kartenaktionen auf Reservekarten können nie genutzt werden (auch nicht als Reaktion).

### **Kartenaktion auf einer Barbarenkarte nutzen**

Anstatt BP zu nutzen, kannst du eine Kartenaktion der Barbarenkarte nutzen. Welche der beiden Aktionen auf der Karte du nutzen kannst, hängt davon ab, wie viele Seereisen der Kaiser bereits abgeschlossen hat. Du musst aber die Kartenaktion vollständig ausführen können, um sie zu nutzen.

## **Kartenaktion auf einer allgemeinen Aktionskarte nutzen**

Anstatt BP zu nutzen, kannst du auch immer die Kartenaktion im oberen Bereich der Karte nutzen. Auch diese Kartenaktion musst du vollständig ausführen können, um sie zu nutzen.

## **Ende der Phase**

Befinden sich am Ende dieser Phase Siedlungen und/oder Horden in allen 5 Grenzgebieten, gewinnst du das Spiel sofort und hast einen herausragenden Sieg errungen!

Ist dies nicht der Fall, lege alle genutzten Karten offen auf den Ablagestapel. Bei mehr als einer Karte entscheidest du, in welcher Reihenfolge sie abgelegt werden.

## **4. Ende der Runde**

Jetzt tauschen beide Spieler ihre Kartenhand mit dem Gegner. Befinden sich noch Karten im Aktionskartenstapel, beginnt eine neue Runde.





## Etappen und Spielende

Ihr spielt das Spiel über zwei Etappen. Sobald der Kaiser in der **ersten Etappe** die letzte Karte vom Stapel gezogen hat, läutet dies die letzte Runde der ersten Etappe ein. Nachdem ihr (wie üblich) am Ende dieser Runde die Kartenhand getauscht habt (der Kaiser hat wieder 3 und der Anführer der Barbaren 4 Karten), mischt ihr die Karten des Ablagestapels sowie alle noch in eurer Reserve liegenden Karten neu und bildet daraus den Aktionskartenstapel für die zweite Etappe. Beide Spieler behalten ihre Handkarten!

In der **zweiten Etappe** spielt ihr weiter, wenn die letzte Karte gezogen wurde. Tauscht weiterhin eure Kartenhand (auch ggf. eine „leere Kartenhand“). Das Spiel endet erst, wenn der Kaiser seine letzte Karte ausgespielt hat.

Natürlich kann das Spiel auch vorzeitig enden, sobald einer von euch einen **herausragenden Sieg** erzielt.

### Das Spiel gewinnen

Hat während des Spiels keiner von euch einen **herausragenden Sieg** erungen, endet das Spiel mit dem Ausspielen der letzten Karte. Nun zählt der Kaiser die Anzahl der von ihm kontrollierten Grenzgebiete zur Anzahl seiner erfolgreich abgeschlossenen Seereisen hinzu. Der Anführer der Barbaren hingegen addiert die Anzahl der von ihm kontrollierten Grenzgebiete zu den nicht abgeschlossenen Seereisen des Kaisers. Der Spieler mit der höheren Summe erzielt einen **schwachen Sieg** und gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Anführer der Barbaren.

Für ein aussagekräftigeres Ergebnis empfehlen wir, zwei Partien zu spielen und im zweiten Spiel die Seiten zu tauschen. Beide Parteien bringen euch Siegpunkte ein. Für einen herausragenden Sieg erhält der Gewinner 12 Siegpunkte (der Unterlegene geht in diesem Fall leer aus). Endet das Spiel in einem schwachen Sieg, erhalten beide Spieler ihre errechnete Summe als Punkte (bei Gleichstand erhält der Anführer der Barbaren 1 Bonuspunkt). Nach beiden Partien addiert ihr eure Punkte, und wer dann insgesamt mehr Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand endet das Spiel in einem ehrenhaften Unentschieden.

Wählst Du als Befehlsaktion einen Angriff (und ziehst Armeen oder Horden in ein vom Gegner kontrolliertes Grenzgebiet), kommt es zu einem Kampf. Führt nun die folgenden Schritte der Reihe nach aus, und wiederholt sie so lange, bis nur noch 1 Spieler Einheiten oder Siedlungen im umkämpften Grenzgebiet hat.

## A. Angriffswurf

Wirf 3 Würfel. Ein Dreierpasch (Beispiel: 4, 4, 4) ist ein **starker Angriff**, ein Pasch (Beispiel: 1, 1 und 5) ein **moderater Angriff** und drei einzelne Zahlen (Beispiel: 6, 4, 3) ist ein **schwacher Angriff**.

## B. Angreifer nutzt Reservekarten

Du kannst nun die BP Deiner Reservekarten benutzen, um Würfelwürfe zu wiederholen. Dazu deckst Du 1 deiner Reservekarte deiner Wahl auf. Die BP der Karte geben an, wie oft Du neu würfeln darfst. Dabei darfst Du bei jedem Würfelwurf beliebig viele Deiner Würfel neu würfeln. Du darfst auch weitere Reservekarten aufdecken und ihre BP ebenfalls zum Neuwürfeln nutzen. Bist Du mit dem Würfelergebnis zufrieden oder kannst/willst keine Reservekarten mehr nutzen, legst Du alle genutzten Reservekarten zunächst beiseite (sie werden es am Ende deines Zuges abgeworfen). Nicht genutzte BP verfallen. Hast Du noch verdeckte Reservekarten vor Dir liegen, behältst Du diese.

Lege Dein Würfelergebnis gut sichtbar vor Dich. Relevant sind bei einem Dreierpasch alle drei Würfel, bei einem Pasch nur die beiden gleichen Würfel, und in jedem anderen Fall nur der höchste Würfel.

## C. Verteidigungswurf

Dein Gegner würfelt nun ebenfalls mit seinen drei Würfeln. Auch für ihn sind drei Ergebnisse möglich – eine **starke Verteidigung** (Dreierpasch), eine **moderate Verteidigung** (Pasch) oder eine **schwache Verteidigung** (drei einzelne Zahlen).

## D. Verteidiger nutzt Reservekarten

Auch Dein Gegner darf nun seine in der Reserve liegenden Karten nutzen, um Würfelwürfe zu wiederholen.

## E. Angriff auswerten

Ein **starkes** Ergebnis **gewinnt** gegen ein **moderates** Ergebnis, und ein **moderates** Ergebnis **gewinnt** gegen ein **schwaches** Ergebnis. Hat einer von euch ein **überlegenes Ergebnis erzielt** (Beispiel: Ein starker Angriff gegen eine schwache Verteidigung) fügt er seinem Gegner einen **vernichtenden Schlag** zu. Habt ihr beide hingegen ein gleichstarkes Ergebnis, dann ist das Ergebnis mit der höheren Augenzahl mächtiger (ein Pasch mit 3,3 ist mächtiger als ein Pasch mit 2,2) und der Unterlegene erleidet **normale Verluste**. Solltet ihr beide hingegen nicht nur gleichstarke Ergebnisse haben, sondern auch dieselbe Augenzahl, befindet ihr euch in einer Pattsituation (die restlichen Würfel sind irrelevant).

### i. Vernichtender Schlag

Der Unterlegene muss 2 Armeen bzw. Horden aus dem umkämpften Grenzgebiet entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Ist der Anführer der Barbaren unterlegen, und befinden sich im umkämpften Grenzgebiet Siedlungen, entfernt er stattdessen 1 Siedlung.

### ii. Normale Verluste

Der Unterlegene muss 1 Armee bzw. Horde aus dem umkämpften Grenzgebiet entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Ist der Anführer der Barbaren unterlegen, und befinden sich im umkämpften Grenzgebiet Siedlungen, erleidet er keine Verluste.

### iii. Pattsituation

In diesem Fall erleidet keiner von euch einen Verlust.

## F. Ende des Kampfes?

Falls nun nur noch einer von euch Einheiten oder Siedlungen im umkämpften Grenzgebiet hat, ist der Kampf zu Ende, und das Spiel wird normal fortgesetzt. Ist dies nicht der Fall, tobt der Kampf weiter, und ihr beginnt erneut mit Schritt A.

## Beispiel eines Kampfes

Nicole hat als Anführerin der Barbaren je 3 Horden in den Heimatgebieten der West- und Ostmongolen. Zudem hat sie zwei Reservekarten (Wohlstand mit 3 BP und Seuche mit 2 BP).

Kaiser Dominik hat 2 Armeen im Grenzgebiet Sichuan und eine Karte in seiner Reserve (Strudel, mit 2 BP).

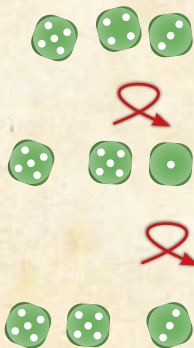


Nicole entscheidet, anzugreifen und spielt eine Aktionskarte mit 3 BP aus. Zusätzlich deckt sie eine ihrer Reservekarten auf (Wohlstand), um die Aktion mit 3 weiteren BP zu verstärken. Sie greift mit allen 6 Horden an und zieht diese dazu nach Sichuan. Nicole würfelt und erzielt als Ergebnis 5, 5 und 3. Ihre Reservekarte will sie aber erst einmal aufheben.



Nachdem auch er gewürfelt hat, zeigen Dominiks Würfel 5, 5 und 6. Er entscheidet ebenfalls dass es noch zu früh für den Einsatz seiner Reservekarte ist. Es kommt zu einer Pattsituation, und keine Seite erleidet Verluste.

Nicole muss nun den Angriff fortsetzen, bis nur noch ein Spieler Einheiten in dem Grenzgebiet hat. Sie würfelt erneut – 4, 4 und 2. Auch diesmal nutzt sie ihre Reservekarte nicht



Dominik würfelt – und das Ergebnis ist 5, 4 und 3. Nicoles Pasch würde ihm einen vernichtenden Schlag zufügen, was ihn beide Armeen kosten würde. Daher entscheidet er sich, seine Reservekarte zu nutzen. Die 2 BP erlauben ihm, zweimal neu zu würfeln. Er behält zunächst die 5 und würfelt die anderen beiden Würfel neu – eine weitere 5 und eine 1. Die beiden Fünfer bilden einen stärkeren Pasch als Nicoles mit 2 Vieren. Er darf aber noch einmal neu würfeln. Das Neuwürfeln der 1 bringt ihm jedoch nur eine 3. Dominik fügt Nicole mit seinen beiden Fünfen normale Verluste zu. Sie muss eine ihrer Horden aus Sichuan entfernen.



Nicole attackiert erneut – 6, 5 und 3. Nun entscheidet sie sich, ihre letzte Reservekarte zu nutzen, was ihr zweimaliges Neuwürfeln erlaubt. Sie würfelt alle drei Würfel erneut – 3, 3 und 6. Zwar wären die beiden Dreier schon genug, doch zur Sicherheit würfelt sie die 6 noch einmal und erhält eine dritte 3.





*Dominik würfelt ebenfalls – 3, 2 und 1, das schlechteste Ergebnis, das man erzielen kann. Da er keine Reservekarten mehr hat, fügt ihm Nicole einen vernichtenden Schlag zu. Dominik muss seine beiden Armeen aus Sichuan entfernen und legt sie in den Vorrat zurück. Nicoles 5 Horden haben das Grenzgebiet erfolgreich erobert.*



## Impressum

**Autoren:** David J. Mortimer und Alan Paull

**Illustrationen und Layout:** Klemens Franz, atelier198

**Redaktionelle Bearbeitung EN:** David J. Mortimer und Alan Paull

**Deutsche Texte:** Simon Reitenbach

**Redaktion und Realisation:** Frosted Games

**Unser besonderer Dank gilt:** Charlie Paull, Paul Grogan (Gaming Rules!), Chris Marling (Go, Play, Listen), Peter Piggott, Ricky Royal (Box of Delights), Nick Shaw, David Turczi, und nicht zuletzt der Armee an Testspielern, die uns dabei halfen, das Spiel vollkommen auseinanderzunehmen.



S.S.G.

### Veröffentlichung:

SSG Wargames (Surprised Stare Games),  
2Tomatoes Games, Frosted Games

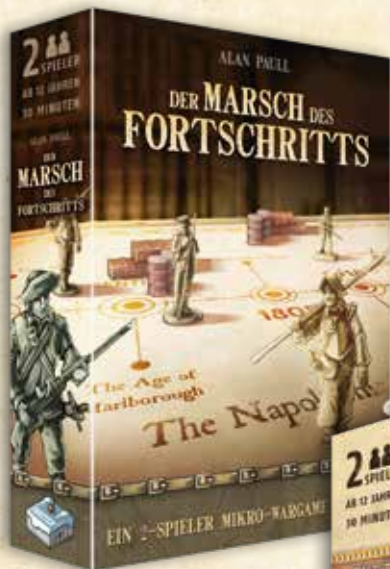
© 2020 Matthias Nagy,  
Frosted Games, Sieglindstr. 7,  
12159 Berlin, Deutschland,  
unter der Lizenz von Surprised Stare Games.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

© David J Mortimer and Alan Paull 2020



## Kennst du diese 2-Spieler-Spiele von Frosted Games schon?



**Der Marsch des Fortschritts** ist ein strategisches Mikro-Wargame für 2 Spieler. Es führt euch durch die jüngste Geschichte des Krieges, von der Ära Marlborough bis zum zweiten Weltkrieg müsst ihr euch beweisen. Einfache Grundregeln, aber szenarioangepasste Sonderregeln bringen euch die Geschichte der Kriegsführung auf euren Spieltisch.

Die Rosenkriege - im 15. Jahrhundert entbrannte zwischen den britischen Adelshäusern York und Lancaster über einen Zeitraum von drei Jahrzehnten ein geschichtsträchtiger Krieg. Beide Adelshäuser gehörten zu unterschiedlichen Zweigen der Königsfamilie, weswegen die Rosenkriege ursprünglich als „**Der Vetterkrieg**“ bekannt waren. Wähle dein Adelshaus und erringe die Kontrolle über England!



## Spielablauf

1. Der Kaiser zieht 2 Karten
2. Der Kaiser spielt 1 Karte aus
3. Der Anführer der Barbaren spielt 1 Karte aus
4. Ende der Runde – Tauscht eure Karten

*Achtung: Der Anführer der Barbaren zieht niemals Karten vom Stapel!*

## Mögliche Aktionen

- Aktionskarte verdeckt in die Reserve legen oder
- Aktionskarte ausspielen und Kartenaktion oder Befehlsaktion ausführen

### Befehlsaktionen Kaiser

Musterung  
Truppenbewegung  
Steuern eintreiben  
Dschunken bauen  
Seereise antreten  
Angriff

### Befehlsaktionen Barbaren

Horden versammeln  
Truppenbewegung  
Ressourcen sammeln  
Siedlung errichten  
Angriff

Reservekarten: Würfelwürfe im Kampf wiederholen

Nur Anführer der Barbaren: zusätzliche BP für Befehlsaktion

## Kampfablauf

- A. Angriffswurf
- B. Angreifer nutzt  
Reservekarten
- C. Verteidigungswurf
- D. Verteidiger nutzt  
Reservekarten
- E. Angriff auswerten
- F. Ende des Kampfes?

### Angriff auswerten

Vernichtender Schlag = -2 Armeen/Horden  
Normale Verluste = -1 Armee/Horde  
Pattsituation = keine Verluste

### Siedlungen im umkämpften Gebiet

Vernichtender Schlag = entfernt 1 Siedlung  
Normale Verluste = keine Verluste  
Pattsituation = keine Verluste

## Spielende und Spielsieg

Das Spiel endet mit einem herausragenden Sieg oder, nachdem der Kaiser in der 2. Etappe die letzte Karte gespielt hat, mit einem schwachen Sieg.