



THE GREAT WALL

SPIELANLEITUNG
STRETCH GOALS

INHALT

FIGUREN

Je nach Ausgabe enthält dein Spiel Holzfiguren oder Miniaturen.



5 Bannerträger
(1 pro Spieler)



8 Schreiber
10 Lanzenträger
4 Bogenschützen
2 Reiter



1 Dschingis Khan



1 Kaiserliche-Ehrung-Figur



1 Rattenfigur

KARTEN



1 Dschingis-Khan-Karte



9 Dschingis-Khan-Horden



6 Dschingis-Khan-Berater



6 Kaiserliche Ehrungen



1 Teemarker



1 Ehrenmarker



6 Dschingis-Khan-Fertigkeitskarten



5 Dschingis-Khan-Regelkarten



5 Rattenkarten



5 Ratten-Artefakte



6 Szenariokarten

WEITERES MATERIAL



1 Sichtschirm



1 Stickerbogen



4 Alte-Chroniken-Generäle



8 Alte-Chroniken-Taktiken



10 Alte-Chroniken-Berater



10 Alte-Chroniken-Artefakte



4 Generäle für den 5. Spieler



4 Taktiken für den 5. Spieler



4 Berater für den 5. Spieler



6 Befehle für den 5. Spieler

ERWEITERUNG DSCHINGIS KHAN

In der Erweiterung *Dschingis Khan* führt der mächtige mongolische Eroberer selbst die Horden gegen die Mauer an und stellt die Verteidiger auf die Probe, indem er den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht. Diese Erweiterung kann mit fast jedem Spielmodus kombiniert werden (mit Ausnahme von „*Alte Chroniken*“).

SPIELAUFBAU

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

- Zieht zufällig 1 Kaiserliche-Ehrung-Karte und legt sie in die Nähe des Spielplans. Stellt die Kaiserliche-Ehrung-Figur darauf. Zieht dann wie gewohnt die Artefakte und legt sie auf die Artefaktfelder.
- Jeder Spieler nimmt sich zusätzlich zu seinen anderen Komponenten eine neue Bannerträgerfigur (jeder Clan hat einen anderen Bannerträger!).
- Bereitet den Hordenstapel vor: Entfernt zunächst zufällig 2 Kartentypen aus dem regulären Hordenstapel (insgesamt 6 Karten). Dann fügt dem Stapel die 3 neuen Hordentypen aus der Erweiterung Dschingis Khan hinzu (insgesamt 9 Karten). Mischt alle Horden zu einem verdeckten Stapel und legt ihn oberhalb des Spielplans ab.

Spiel zu zweit: Denkt daran, alle Horden, auf deren Rückseite der linke Mauerabschnitt markiert ist, aus dem Spiel zu nehmen.

- Zieht eine Anzahl Horden, die der Spieleranzahl entspricht, und verteilt sie entsprechend den Regeln des Grundspiels auf die Mauerabschnitte. Legt dann die Dschingis-Khan-Karte oberhalb des Spielplans ab. Mischt den Dschingis-Khan-Fertigkeitenstapel und zieht 2 Dschingis-Khan-Fertigkeitskarten. Legt sie rechts und links neben die Dschingis-Khan-Karte. Stellt die Dschingis-Khan-Figur auf den Mauerabschnitt, der durch den Invasionsindikator auf der obersten Horde des Hordenstapels markiert ist.
- Mischt die Dschingis-Khan-Berater in den Beraterstapel und verteilt zufällig an jeden Spieler verdeckt 2 Berater.

NEUES ZIEL DES STANDARDSPIELS

Das neue Ziel des Spiels ist es, Dschingis Khan zu besiegen. Dazu müsst ihr alle Schwachstellen auf der Dschingis-Khan-Karte und auf den beiden Fertigkeitskarten abdecken. Wenn ihr das geschafft habt, spielt das aktuelle Jahr zu Ende und geht dann zur finalen Ehrenwertung über.

Das Besiegen von Dschingis Khan ist nur ein weiterer Weg, die Partie zu beenden. Ihr könnt immer noch jede reguläre Bedingung für das Ende der Partie erfüllen.

Diese Regel gilt nur, wenn ihr eine kompetitive Partie spielt. Die Bedingungen für den Koop-Modus bleiben unverändert.

DSCHINGIS KHAN

Dschingis Khan selbst wird auf die Mauer marschieren, um seine treuen Horden zu unterstützen und sie mit seiner Anwesenheit zu inspirieren. Dschingis Khan ist immer auf einem der Mauerabschnitte anwesend, was durch die Position seiner Figur angezeigt wird.

DSCHINGIS KHANS SCHWACHSTELLEN



Dschingis Khan selbst hat keine Angriffsstärke und gewährt auch keine Belohnung in Form von Ehre.

Dschingis Khan ist besiegt, wenn alle Schwachstellen auf seiner Karte und auf seinen beiden Fertigkeitskarten abgedeckt sind.

Die Anzahl der Schwachstellen, die abgedeckt werden müssen, hängt von der Spieleranzahl ab. Einige Schwachstellen sind nummeriert: Wenn die Zahl in einer Schwachstelle kleiner oder gleich der Spieleranzahl ist, ist diese Stelle aktiv und muss abgedeckt werden. Ist die Zahl höher, dann ist diese Schwachstelle inaktiv und hat keine Auswirkung im Spiel. Schwachstellen ohne eine Zahl sind immer aktiv.

DSCHINGIS-KHAN-FERTIGKEITSKARTEN

Die Dschingis-Khan-Fertigkeitskarten fügen seiner Karte Schwachstellen hinzu und haben außerdem Effekte, die den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Fertigkeitskarten sind nur in dem Mauerabschnitt aktiv, in dem sich die Dschingis-Khan-Figur befindet. Eine Fertigkeitskarte, bei der alle aktiven Schwachstellen abgedeckt sind, wird inaktiv und hat bis zum Ende der Partie keinen Effekt.

DSCHINGIS KHAN BEWEGEN

Überprüft jedes Jahr, nachdem ihr neue Horden auf den Spielplan gelegt habt, den Invasionsindikator auf der obersten Horde des Hordenstapels und stellt die Dschingis-Khan-Figur in den markierten Mauerabschnitt.

DSCHINGIS KHAN VERWUNDET

Dschingis Khan kann nicht wie normale Horden verwundet werden:

- Dschingis Khan kann nur von Lanzenträgern und Reitern verwundet werden.
- Dschingis Khan kann nicht durch Bogenschützen oder durch einen Effekt, der Wundmarker verwendet, verwundet werden.

Jedes Mal, wenn eine Horde in einem beliebigen Mauerabschnitt besiegt wird, darf der Spieler, der sie beansprucht, Dschingis Khan mit 1 seiner Soldaten auf der besiegten Horde angreifen. Dieser Soldat muss überleben (es kann notwendig sein, ihn mit Chi oder einer anderen Möglichkeit der Rettung von Soldaten zu retten). Sobald du Dschingis Khan angreifst, stelle diesen Soldaten auf 1 (oder möglicherweise 2, wenn du einen Reiter benutzt) seiner Schwachstellen (entweder auf die Dschingis-Khan-Karte oder auf einer Fertigkeitskarte). Du erhältst sofort 6 Ehre für jede auf diese Weise abgedeckte Schwachstelle.

Hinweis: Dschingis Khan muss sich nicht im selben Mauerabschnitt befinden wie die besiegte Horde, um angegriffen zu werden. Ein Spieler, der eine Horde besiegt, darf Dschingis Khan angreifen, auch wenn er sich in einem anderen Mauerabschnitt befindet.

Soldaten, die zum Angriff auf Dschingis Khan geschickt werden, bleiben bis zum Ende der Partie auf seiner Karte bzw. Fertigkeitskarte. Sie können nicht auf irgendeine Weise von diesen Karten entfernt werden.

KAISERLICHE EHRUNGEN

Die kaiserlichen Ehrungen stellen besondere Gunstbezeugungen dar, die der Kaiser seinen treuesten Generälen gewährt.

In jedem Spiel gibt es nur eine aktive kaiserliche Ehrung, die beim Spielaufbau gezogen wird.

Immer wenn ein Spieler eine Mauerstufe baut, erhält er die Kaiserliche-Ehrung-Figur. Solange er die Figur behält, profitiert er vom Effekt der aktiven kaiserlichen Ehrung.

Die Kaiserliche-Ehrung-Figur wechselt jedes Mal den Besitzer, wenn eine Mauerstufe gebaut wird (es sei denn, sie wird von dem Spieler gebaut, der die Figur bereits besitzt).

BANNERTRÄGER

Bannerträger sind spezielle Soldaten, die in der Erweiterung *Dschingis Khan* eingeführt wurden. Jeder Spieler hat 1 Bannerträger zu seiner Verfügung. Die Kosten für die Rekrutierung des Bannerträgers betragen 2 Gold und 1 Feuer.

Für Bannerträger gelten die gleichen Regeln wie für Lanzenträger. Sie dürfen nur die Horde in der ersten Reihe (am nächsten zur Mauer) in dem Mauerabschnitt angreifen, in dem sie sich befinden. Falls ein Bannerträger zu Beginn des Winters in einem Mauerabschnitt steht (entweder auf einer Horde oder in der Aufmarschzone), darf sein Besitzer in diesem Mauerabschnitt unmittelbar vor dem Schritt „Schießen“ mit 2 Soldaten angreifen.

ENDE DER PARTIE

Sobald alle aktiven Schwachstellen auf der Dschingis-Khan-Karte und beiden Fertigkeitskarten abgedeckt sind, ist Dschingis Khan besiegt. Spielt das aktuelle Jahr zu Ende und geht nach dem Winter zur finalen Ehrenwertung über. Falls Dschingis Khan am Ende des letzten Jahres nicht besiegt ist, wird das Ende der Partie nach den Regeln des Grundspiels abgehandelt.

ALTE CHRONIKEN

Die Erweiterung *Alte Chroniken* führt Szenarien ein, d. h. Sets von Komponenten und Regeln, die das Standardspiel verändern. In den meisten Szenarien ändert sich das Ziel des Spiels nicht: der Spieler, der die meiste Ehre sammelt, gewinnt die Partie. In Koop-Szenarien ist das Ziel, alle Jahre zu überleben, bis das Ende der Partie erreicht ist.

Zu jedem Szenario gibt es eine spezielle Szenariokarte. Eine Seite dieser Karte beschreibt den Spielmodus (einige Szenarien können nur im Koop-Modus gespielt werden) und den Spielaufbau, der aus zusätzlichen Schritten besteht, die vor dem normalen Spielaufbau ausgeführt werden müssen. Die andere Seite zeigt die Szenarioregeln an, die in den folgenden Abschnitten detailliert beschrieben werden.

Aufgrund der spezifischen Regeln der *Alten Chroniken* können diese nicht mit den anderen Erweiterungen kombiniert werden.

SPIELAUFBAU

Wählt vor Beginn der Partie ein Szenario aus und lest die Szenarioregeln. Bei manchen Szenarien wird der Spielaufbau des Standardspiels und bei manchen der des Koop-Modus verwendet. Achtet darauf, den richtigen Aufbau zu verwenden.

Baut das Spiel wie im Standardspiel/Koop-Modus beschrieben mit den folgenden Änderungen auf:

- Mischt die Alte-Chroniken-Artefakte zu den Artefakten aus dem Grundspiel und legt 3 davon wie gewohnt auf die Artefaktfelder. Denkt daran, dass die Artefakteffekte dieser Erweiterung während der ganzen Partie aktiv sind und nicht erst am Ende der Partie.
- Fügt die Alte-Chroniken-Taktiken zum Taktikstapel hinzu und mischt ihn. Legt den Taktikstapel verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan (13.1).
- Mischt die Alte-Chroniken-Generäle zu den Generälen aus dem Standardspiel/Koop-Modus und teilt an jeden von euch 2 zufällige Generäle verdeckt aus.
- Fügt die Alte-Chroniken-Berater zum Beraterstapel hinzu und mischt ihn. Teilt dann an jeden von euch 2 zufällige Berater verdeckt aus.
- Achtet darauf, dass ihr den Spielaufbau auf der Szenariokarte ebenfalls befolgt.

EISIGES WETTER

Der eisige Griff des Winters ließ im Frühling nicht nach. Als Bäume und Feldfrüchte versuchten, während der wärmeren Tage zu blühen, wurden sie eine Woche später wieder von der Kälte niedergedrückt. Noch habt ihr einige Vorräte in euren Kornspeichern. Aber werden sie für das ganze Jahr reichen? Die Menschen fürchten den Hunger, aber wer mutig genug ist, entscheidet sich vielleicht lieber für den Tod bei der Verteidigung der Mauer als für den Tod durch Verhungern.

Die Situation hat allerdings auch einen positiven Aspekt: Eure Feinde haben ebenfalls keine Vorräte und frösteln in kalten Zelten. Bald werden Krankheiten und Hunger ihr Lager heimsuchen.

Wer wird der Kälte zuerst erliegen? Die Verteidiger der Mauer oder die Angreifer?

Im Szenario *Eisiges Wetter* müssen sich die Spieler sowohl mit schlechten Ressourcenerträgen als auch mit plündernden Horden auseinandersetzen. Zusätzlich zur Standard-Zeitleiste verändert die Produktionsleiste auf der Szenariokarte die Einnahmen der Spieler während der Partie.

EISIGES WETTER - SZENARIOKARTE PRODUKTIONSLEISTE

Der Produktionswert auf dieser Leiste modifiziert die Anzahl der Ressourcen, die die Spieler entweder während des Schrittes „Aufsehereinkommen“ zu Beginn des Sommers oder während des Schrittes „Ressourcen sammeln“ erhalten, wenn ein Produktionsort aktiviert wird. Dieser Modifikator gilt für jeden Aufseher einzeln.

RESSOURCENFELDER

Diese Felder werden verwendet, um zu kennzeichnen, welche Spieler dem Kaiser bereits wie nachfolgend beschrieben durch das Senden von Ressourcen geholfen haben.

SZENARIOREGELN HILFE FÜR DEN KAISER

Jeder Spieler muss 4 Einheiten jeder Ressource (Gold, Stein, Holz und Chi) sammeln und sie zum Kaiser senden. Im Herbst darfst du am Ende deines Zuges nach dem Schritt „Sieg über Horde prüfen“ genau 4 Ressourcen desselben Typs abgeben. Diese Ressourcen werden bis zum Ende der Partie aus dem Spiel genommen. Dann stellst du einen Schreiber aus deinem Vorrat auf die Szenariokarte auf das Feld, das dem Ressourcentyp entspricht, den du gerade abgegeben hast. Die 4 Ressourcen müssen alle zusammen in einem einzigen Zug ausgegeben werden.

DURCHBRUCH

Anstatt während eines Durchbruchs einen Schandmarker zu erhalten, darfst du 1 deiner Ressourcen bis zum Ende der Partie aus dem Spiel nehmen (indem du sie in die Schachtel zurücklegst).

RAUBZUG

Anstatt während eines Raubzugs Schandmarker aus dem Vorrat zu entfernen, nimmst du 2 von jeder Ressource im Vorrat und entfernst sie aus dem Spiel (indem du sie in die Schachtel zurücklegst). Falls ihr keine Ressource entfernen könnt, weil der Vorrat leer ist, entfernt 1 Schandmarker für jede fehlende Ressource.

FINALE EHRENWERTUNG

Am Ende der Partie, vor der finalen Ehrenwertung, erhältst du 12 Ehre für jeden deiner Schreiber auf der Szenariokarte.

GROSSE HUNGERSNOT

Wenn es zu viel regnet, wird das Land von Überschwemmungen heimgesucht. Wenn es nicht regnet, wird die Ernte von einer Dürre geplagt. Wenn es gerade genug regnet, erscheinen Heuschrecken und verschlingen alles.

Aber das sind nicht die alleinigen Gründe, die zum Verhungern des Volkes führen! Viele Bauern mussten von ihrem Land fliehen oder wurden getötet. Die Mongolen plündern das Land und sind die zweite Plage nach den Heuschrecken.

Aber die Ursache ist im Moment nicht wichtig. Die Feinde stehen zu Füßen der Großen Mauer, eure Arbeiter und Soldaten sind ausgemergelt, und ihr müsst beide Gruppen irgendwie ernähren.

GROSSE HUNGERSNOT - SZENARIOKARTE MARKT

Der Markt ist ein neuer besonderer Ort, an dem die Spieler Nahrung kaufen können. Für jeden Schreiber, den du zum Markt bewegst, darfst du einen Goldbetrag bezahlen, der dem aktuellen Brutalitätswert entspricht. Falls du das tust, erhöhe deinen Nahrungswert um 2.

SZENARIOREGELN

NAHRUNGSLEISTE

Die Nahrungsleiste stellt die Menge der von den Spielern gesammelten Nahrung dar und gibt die maximale Nahrungskapazität an.

Auf der Leiste setzt jeder Spieler einen seiner Schreiber ein, um die ihm zur Verfügung stehende Nahrung zu zählen.

Ein Wundmarker wird verwendet, um die maximale Nahrungskapazität anzuzeigen, die jedem Spieler zur Verfügung steht. Ein Schreiber kann nie höher stehen als der Wundmarker. Falls der Wundmarker auf ein Feld unter einem Schreiber gelegt wird, bewege diesen Schreiber auf das gleiche Feld wie den Wundmarker.

Sobald der Wundmarker auf dieser Leiste den Wert von 5 oder niedriger erreicht, endet die Partie sofort und ihr verliert gemeinsam die Partie.

DURCHBRUCH UND RAUBZUG

Immer wenn ein Durchbruch oder Raubzug stattfindet, bewegt den Wundmarker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach unten für jede Horde, die an dem Durchbruch/Raubzug teilnimmt. Ihr erhaltet und entfernt keine Schandmarker.

VERSORGUNGSPHASE

Handelt jeden Winter nach der Angriffsphase die Versorgungsphase ab. Jeder Spieler muss für jeden seiner Soldaten, Aufseher und Schreiber auf dem Spielplan 1 Nahrung bezahlen (dies gilt auch für Schreiber an regulären Orten und Soldaten in Aufmarschzonen). Falls du einen Schreiber/Aufseher/Soldaten nicht versorgen kannst oder willst, lege ihn zurück in deinen Vorrat.

BESUCH DES KAISERS

Die Invasion hat den Kaiser so sehr beunruhigt, dass er sich für den Teil der Mauer interessiert, der in eurer Zuständigkeit liegt. Für seine Ankunft muss alles perfekt sein! Sonst erliegt er vielleicht seiner schlechten Laune und beraubt euch eurer Ehre und Würde.

Aber denjenigen, die seine kaiserliche Majestät zufriedenstellen, winkt große Ehrerbietung und vielleicht ein Titel oder Ländereien. Es ist einen Versuch wert, seine Aufmerksamkeit zu erlangen. Doch müsst ihr ihn vor Schaden bewahren und mit eurer tadellosen Führung beeindrucken. Andernfalls kann es sein, dass ihr am Ende gedemütigt und vor Gericht gestellt werdet.

BESUCH DES KAISERS - SZENARIOKARTE

Diese Karte zeigt den Ressourcentyp an, den der Kaiser in diesem Jahr am meisten schätzen wird.

SZENARIOREGELN

FORDERUNG DES KAISERS

Überprüft in jedem Winter, nach der Angriffsphase, die Position des Wundmarkers auf der Szenariokarte. Jeder Spieler, der die angegebene Anzahl an Ressourcen oder mehr in seinem Vorrat hat, erhält sofort 10 Ehre (diese Ressourcen müsst ihr den anderen Spielern zeigen). Jeder Spieler, der diese Ressourcen nicht hat oder zeigt, erhält einen Schandmarker.

SCHREIBER IN DAS LAGER BEWEGEN

Im Szenario *Besuch des Kaisers* dürfen die Spieler ihren Schreiber ins Lager bewegen. Dieser Ort wird jedoch während des Aktivierungsschrittes weiterhin nicht aktiviert und kann auch kein Ziel für die erweiterte Aktivierung sein. Stattdessen darf der Spieler, der die meisten Schreiber im Lager hat (bzw. bei Gleichstand der Spieler, dessen Teemarkers auf dem Teestapel am weitesten oben liegt), im Winter nach dem Abhandeln der Angriffsphase den Wundmarker auf der Szenariokarte auf ein beliebiges Feld bewegen (er darf den Wundmarker nicht auf demselben Feld liegen lassen). Dann werden alle Schreiber im Lager zurück in die Vorräte ihrer Besitzer gelegt.

FEST DER HUNGRIGEN GEISTER

Jedes Jahr wird das chinesische Reich (und der unbedeutende Rest der Welt) am fünfzehnten Tag des siebten Monats von den aus Diyu befreiten Geistern und Gespenstern heimgesucht. Doch in diesem Jahr wandern die rastlosen Seelen monatelang im Reich der Lebenden umher.

In den langen Jahren des Krieges können sie nicht von ihrem Leid erlöst werden und der Hass auf ihre Feinde hindert sie daran, in die Unterwelt hinabzusteigen.

Ihre Anwesenheit beeinträchtigt sowohl den Handel als auch die Kriegsführung – Kaufleute haben Angst zu reisen und Soldaten fürchten den Tod.

Die Feinde müssen zerschlagen werden, sonst werden die Risse in der Großen Mauer, die das Reich stützt, breiter und alles wird zusammenbrechen.

FEST DER HUNGRIGEN GEISTER - SZENARIOKARTE

Im Szenario *Fest der hungrigen Geister* wird die Szenariokarte nicht als Teil der Partie verwendet und dient lediglich als Regelkarte.

SZENARIOREGELN

SPUKORTE

In diesem Szenario können einige Orte vorübergehend nicht verfügbar sein. Überprüft jeden Winter, nach der Angriffsphase, die Horndenfelder in den Mauerabschnitten:

- Nehmt für jede REIHE, in der sich mindestens 1 Horde befindet, 1 Schandmarker aus dem Vorrat (insgesamt bis zu 3 Schandmarker).
- Dann legen die Spieler in Teereihenfolge jeden Schandmarker auf 1 Ort ihrer Wahl. Alle Schreiber an diesen Orten werden in die Vorräte ihrer jeweiligen Besitzer zurückgelegt.
- Jeder Ort mit einem Schandmarker gilt als Spukorte. Schreiber können nicht an Spukorte bewegt werden.

Die Kaserne und das Teehaus können nicht zu Spukorten werden.



SCHANDMARKER VON ORTEN ENTFERNEN

Schandmarker werden in 2 Fällen von Orten entfernt:

1. Entfernt zu Beginn der Angriffsphase alle Schandmarker von allen Orten und legt sie zurück in den Schandmarkervorrat.
2. Jedes Mal, wenn eine Horde besiegt wird, darf der Spieler, der sie beansprucht, 1 Schandmarker von einem beliebigen Ort entfernen. Falls niemand die besiegte Karte beansprucht, geht die Entscheidung an den Spieler, dessen Teemarkers auf dem Teestapel am weitesten oben liegt.

ENDGÜLTIGER TOD

Jedes Mal, wenn ein Soldat getötet wird, wird er nicht zurück in den Vorrat des Spielers gelegt. Stattdessen wird die Figur ganz aus dem Spiel entfernt.

BELAGERUNG VON DIAOYUCHENG

Ihr verteidigt den letzten Außenposten der Song: die Festung Diaoyu. Der Ansturm der Mongolen ist heftig. Da es ihnen nicht gelingt, die Mauern zu durchbrechen, greifen sie in der Nacht an, um die Verteidigungsanlagen zu schwächen.

Ihr habt einen entscheidenden Vorteil – die Burg ist auf einem Gipfel errichtet, die Mauern sind stark und das Tor hält noch stand. Doch die feindliche Armee ist zahlenmäßig weit überlegen.

Ihr müsst mindestens ein paar Monate lang die Oberhand behalten, um die Mongolen für eure Diplomaten empfänglich zu machen.

Wenn sie sehen, dass ihnen der Krieg mit euch nur Verluste bringt, ziehen sie vielleicht einen Friedensvertrag in Betracht.

Dieses Szenario kann nur im Koop-Modus gespielt werden. Verwendet die Regeln und den Spielbau für den Koop-Modus, mit Ausnahme der Kaiserlichen Aufträge – diese kommen in diesem Szenario nicht zum Einsatz.

Ziel der Spieler ist es, bis zum Ende der Partie zu überleben. Das bedeutet, dass bis zum Ende des letzten Jahres die Verteidigungsstärke nicht unter „1“ fällt und der Schandmarkervorrat nicht leer sein darf, wenn ein Spieler einen Schandmarker erhalten soll.

BELAGERUNG VON DIAOYUCHENG - SZENARIOKARTE

Die Szenariokarte stellt die Festung Diaoyu dar und verfügt über 3 Schießposten und eine spezielle Verteidigungsleiste. Während der Partie werden neben dieser Karte eine Reihe von Schandmarkern platziert – sie zeigen die Belagerungsstärke der Horden an.

VERTEIDIGUNGSLEISTE

Die Verteidigungsleiste gibt an, wie lange die Festung standhält, bevor sie an die Angreifer fällt. Jedes Jahr im Winter wird dieser Wert um die Anzahl der Schandmarker neben der Szenariokarte gesenkt.

Falls die Verteidigungsstärke zu irgendeinem Zeitpunkt auf „0“ fällt, verliert ihr sofort gemeinsam die Partie!

SZENARIOREGELN BOGENSCHÜTZEN IN DER FESTUNG

Die Festung verfügt über 3 Schießposten. Es gibt 2 Möglichkeiten, Bogenschützen in die Festung zu bewegen:

- Sobald du während der Aktivierung der Kaserne einen Bogenschützen rekrutierst, darfst du 1 Holz bezahlen, um ihn direkt in die Festung zu bewegen und ihn dort auf einen freien Schießposten zu stellen.
- Verwendung des Befehlsstands: Dies ist eine Sonderaktion in diesem Szenario. Für jeden Schreiber im Befehlsstand darfst du 1 Holz bezahlen, um 1 Bogenschützen aus einem beliebigen Mauerabschnitt (einschließlich der Aufmarschzonen) auf einen freien Schießposten in der Festung zu stellen.

Bogenschützen in der Festung dienen 2 Zwecken: Sie dürfen Horden während der Feuerphase angreifen und sie mildern den Verteidigungsverlust durch die neben der Szenariokarte angesammelten Schandmarker.

Handelt während der Feuerphase zuerst die Bogenschützen in der Festung ab. Ein Bogenschütze in der Festung darf eine Horde in der ersten Reihe in einem beliebigen Abschnitt angreifen.

Hinweis: Da Bogenschützen in der Festung nicht als in einem Mauerabschnitt befindlich zählen, dürfen sie durch die Effekte von Beratern und der Karte „Angriffsbefehl“ nicht angreifen.

NACHTPHASE

Handelt in jedem Winter nach der Angriffsphase die Nachtphase ab:

1. Verringert die Verteidigung der Festung um 1 für jeden Schandmarker neben der Szenariokarte.
- a. Jeder Bogenschütze in der Festung verhindert den Effekt von 1 Schandmarker.
2. Bewegt alle Bogenschützen aus der Festung in Aufmarschzonen, die von ihren jeweiligen Besitzern gewählt werden.

VERTEIDIGUNG ERHÖHEN

In diesem Szenario hat die Arbeitersiedlung eine besondere Aktion, die dazu verwendet werden kann, die Verteidigung der Festung zu erhöhen. Sobald die Arbeitersiedlung aktiviert wird, darfst du für jeden deiner Schreiber auf ihr 3 Ressourcen eines beliebigen Typs außer Chi bezahlen, um die Verteidigung der Festung um 1 zu erhöhen.

RAUBZUG

Legt jedes Mal, wenn ein Raubzug stattfindet, zusätzlich zu den normalen Effekten eines Raubzugs 1 Schandmarker neben die Szenariokarte.

SPIELENDEN

Falls die Verteidigung der Festung zu irgendeinem Zeitpunkt auf „0“ oder weniger fällt, verliert ihr SOFORT die Partie. Alle anderen Bedingungen für das Ende der Partie sind weiterhin gültig.

AUFSTAND DER ROTEN TURBANE

Der Schwarze Tod schwächt das Reich. Der Gelbe Fluss bestraft das Land mit ständigen Überschwemmungen. Die Steuern sind zu hoch für Menschen, die nicht genug Geld haben, um ihre Familien zu ernähren.

Genug! Die Yuan-Dynastie hat viel zu lange regiert! Sie sind nichts weiter als Marionetten der Mongolen und ihr habt endlich genug Kräfte gesammelt, um sie zu stürzen.

Aber wie immer läuft nichts nach Plan. Obwohl ihr viele Schlachten gewonnen habt, hat die Yuan-Armee eure Truppen umzingelt, und ihr müsst ihnen ein ganzes Jahr lang Widerstand leisten, bis Verstärkung eintrifft. Wenn ihr überlebt, werdet ihr der Amboss für den ankommenden Hammer sein.

Dieses Szenario kann nur im Koop-Modus gespielt werden. Verwendet die Regeln und den Spielaufbau für den Koop-Modus, mit Ausnahme der Kaiserlichen Aufträge – diese kommen in diesem Szenario nicht zum Einsatz.

Ziel der Spieler ist es, bis zum Ende der Partie zu überleben. Das bedeutet, dass bis zum Ende des letzten Jahres kein Durchbruch stattfinden und der Schandmarkervorrat nicht leer sein darf, wenn ein Spieler einen Schandmarker erhalten soll. Dieses Szenario ist um 1 Jahr kürzer, was durch den Schandmarker auf der Zeitleiste angezeigt wird.

AUFSTAND DER ROTEN TURBANE - SZENARIOKARTE

Im Szenario *Aufstand der Roten Turbane* wird die Szenariokarte nicht als Teil des Spiels verwendet und dient lediglich als Regelkarte.

SZENARIOREGELN INAKTIVE GOLD-AUFSEHER

Gold-Aufseher können in diesem Szenario nicht aufgewertet werden. Legt einen Wundmarker auf alle Gold-Aufseherfelder, um diese Regel zu verdeutlichen.

AUFSEHEREINKOMMEN

Jeden Sommer darf sich jeder Spieler während des Schrittes „Aufsehereinkommen“ entscheiden, 20 Ehre zu verlieren, um einen Schreiber aus der kaiserlichen Gesandtschaft anzuwerben.

WAHL DES ZUSTANDS

In jedem Frühjahr entscheiden die Spieler gemeinsam nach dem Vorrücken auf der Zeitleiste, ob sie in einen Friedens- oder in einen Kriegszustand eintreten wollen:

- Zustand des Friedens: Die Spieler können zusammen 3 Gold bezahlen, um die Anzahl der im nächsten Schritt platzierten Horden um 1 zu reduzieren. Dies kann beliebig oft wiederholt werden, aber die Zahl der neuen Horden kann nicht unter 1 reduziert werden. Die Spieler müssen mindestens 3 Gold bezahlen, um den Zustand des Friedens wählen zu können.
- Zustand des Krieges: Die Wahl dieses Zustandes erfordert keine Bezahlung. Jeder Spieler darf kostenlos 1 Schreiber aus der kaiserlichen Gesandtschaft anwerben.

PRODUKTIONSORTE AKTIVIEREN

Immer wenn ein Produktionsort aktiviert wird, nimmt der Spieler mit den meisten Schreibern an diesem Ort einen davon und stellt ihn in die Schreiberschule. Bei einem Gleichstand entscheidet der Teestapel.

RAUBZUG & DURCHBRUCH

Durchbruch: Falls es zu einem Durchbruch kommt, verliert ihr sofort die Partie.

Raubzug: Zusätzlich zu den normalen Effekten eines Raubzugs nimmt jeder Spieler 1 Schreiber aus seinem Vorrat und stellt ihn in die Schreiberschule

SPIEL ZU FÜNFT

Ein Spiel zu fünft wird wie ein normales Spiel mit 4 Spielern gespielt. Es sind nur ein paar Änderungen beim Spielaufbau zu beachten:

SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan mit der Seite für „4–5 Spieler“ nach oben in die Mitte des Spielbereichs.
3. Legt den Zeitmarker auf das 2. Feld der Zeitleiste. [Das Spiel wird höchstens 4 statt 5 Jahre dauern.]
7. Legt 1 Horde auf jedes Feld der ersten Reihe (3.1). Legt dann für das Spiel zu fünft 2 zusätzliche Horde in die Abschnitte, die der Invasionsindikator auf der Rückseite der jeweils nächsten Horden auf dem Stapel anzeigt.
9. Fügt die Taktiken für den 5. Spieler zum Taktikstapel hinzu und mischt ihn. Legt den Taktikstapel verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan (13.1).
10. Mischt die Generäle für den 5. Spieler zu den Generälen aus dem Standardspiel/Koop-Modus und teilt an jeden von euch 2 zufällige Generäle verdeckt aus.
11. Fügt die Berater für den 5. Spieler zum Beraterstapel hinzu und mischt ihn. Teilt dann an jeden von euch 2 zufällige Berater verdeckt aus.
14. Alle Spieler stellen 4 Schreiber anstatt 3 in die Schreiberschule des Spielplans (15.1).

ERWEITERUNG RATTEN

EINFÜHRUNG


Die Erweiterung *Ratten* ist eine Mini-Erweiterung, die zu jedem Spielmodus hinzugefügt werden kann. Ihr Zweck ist es, den tapferen Generälen, die sich der Invasion der Horde stellen, zu mehr Reichtum zu verhelfen.

SPIELAUFBAU

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

4. Mischt die Ratten-Artefakte mit den Artefakten des Grundspiels und legt wie gewohnt 3 Artefakte auf die Artefaktfelder.
11. Fügt die Ratten-Berater zum Beraterstapel hinzu und mischt ihn. Teilt dann an jeden von euch 2 zufällige Berater verdeckt aus.
18. Mischt die Rattenkarten zu einem verdeckten Rattenstapel und legt ihn neben den Spielplan. Deckt dann 1 Rattenkarte auf und legt sie neben den Stapel.
19. Der Spieler, dessen Teemarkers im Teestapel am weitesten oben liegt, stellt die Rattenfigur an 1 Ort seiner Wahl.
20. Jetzt kann es losgehen.

DIE RATTENFIGUR

Jedes Mal, wenn der Ort mit der Rattenfigur aktiviert wird, erhält jeder Spieler, der mindestens 1 Schreiber an diesem Ort hat, 1 .

RATTENKARTEN

Die aufgedeckte Rattenkarte gibt die erforderliche Bedingung zum Bewegen der Rattenfigur an.

Jeden Herbst, am Ende des Schritts „Sieg über Horde prüfen“, bewegt der Spieler, der die auf der aktiven Rattenkarte angezeigte Bedingung erfüllt (oder, im Falle eines Gleichstands, der Spieler, dessen Teemarkers auf dem Teestapel weiter oben liegt), die Rattenfigur an einen beliebigen anderen Ort seiner Wahl. Die Rattenfigur muss bewegt werden und kann nicht am selben Ort bleiben.

Deckt jeden Sommer am Ende des Schritts „Befehle zurückholen“ 1 neue Rattenkarte auf und deckt damit die vorherige aktive Rattenkarte ab. Die neu gezogene Karte wird die neue aktive Rattenkarte.

CREDITS:

Autoren: Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Künstlerische Leitung: Marcin Świerkot

Leitung der Tests und Entwicklung: Ernest Kiedrowicz

Tests und Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Spielanleitung: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Niederschrift: Andrzej Betkiewicz

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

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

Illustrationen: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska

3D-Grafiken: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Produktionsleitung: Michał Matłosz, Dawid Przybyła

Deutsche Übersetzung: Andreas Wolfsteller

BESONDERER DANK:

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

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

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