

STEFAN FELD

IM JAHR DES DRACHEN

„Wer in kleinen Dingen kein Ziel hat,
dem misslingt auch der große Plan.“

(Konfuzius, 551 - 479 v. Chr.)

SPIELIDEE

Jeder Spieler schlüpft in diesem Spiel in die Rolle eines chinesischen Provinzfürsten, der um ca. 1000 nach Christus versucht, zu möglichst viel Wohlstand und Ansehen im alten China zu gelangen. Zu seiner Unterstützung holt sich jeder Fürst verschiedene Gefolgsleute an seinen Hof, beispielsweise Gelehrte, Mönche, Krieger oder Handwerker. Diese helfen ihm in seinen Bestrebungen, sich vor den zumeist unliebsamen Ereignissen zu schützen, die Monat für Monat die Bewohner seiner Provinz heimsuchen. Ob Dürren, ansteckende Krankheiten oder gar Angriffe durch die Mongolen, ohne geeignete Vorbereitungen wird es dem Fürst und seinen Untertanen schlecht ergehen.

Je besser ein Spieler mit der Verwaltung seiner Provinz und den Tücken der Ereignisse zurechtkommt, desto mehr Ehre wird ihm widerfahren und desto mehr Siegpunkte wird er am Ende vorweisen können.

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle chinesischer Provinzfürsten

Sie holen sich zu ihrer Unterstützung verschiedene Personen an ihren Hof, mit deren Hilfe sie die zumeist negativen Ereignisse bestmöglich zu überstehen versuchen

Wer dies am besten schafft, wird am Ende die meisten Siegpunkte vorweisen können

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

60 Spielkarten (pro Spieler 11 Personenkarten und eine Spielübersicht)

90 Personenplättchen (je 10 Handwerker, Hofdamen, Feuerwerker, Steuereintreiber, Krieger, Mönche, Heiler, Bauern, Gelehrte)

66 Palastteile

36 „Yuan“-Münzen (21 silberne (Wert 1) und 15 goldene (Wert 3))

24 Reissackplättchen

12 Raketenplättchen

12 Ereignisplättchen (je 2x Ruhe, Dürre, Krankheit, Mongolensturm, Kaisertribut, Drachenfest)

8 Privilegplättchen (5 kleine; 3 große)

7 Aktionskarten

5 Drachen (einer pro Spieler)

5 Haltefüßchen (eines pro Drachen)

5 Zählsteine (achteckig, einer pro Spieler)

5 Personenscheiben (rund, eine pro Spieler)



Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken zunächst nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

DIE SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln ausgebrochen werden. Die Drachen werden in die Haltefüßchen gesteckt.

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und darauf folgendes Spielmaterial platziert (s. Abb. rechts):

- **Die Personenplättchen:** Sie werden nach Farbe und dann nochmals nach „Erfahrung“ sortiert: bei sechs der neun Personenarten gibt es sechs jüngere, noch eher unerfahrene Personen (weniger Symbole, größerer Zahlenwert) und vier ältere, bereits erfahrene Personen (mehr Symbole, kleinerer Zahlenwert). Die älteren Personen werden auf den 2 x 3 Feldern der ersten Reihe platziert, die jüngeren entsprechend darunter in der zweiten Reihe. Von den Handwerkern (beige), Hofdamen (ocker) und Steuereintreibern (gelb) gibt es nur jüngere Personen; diese werden als je ein Stapel auf den drei mittleren Feldern der zweiten Reihe platziert.

Achtung: Nur im Spiel zu fünft werden alle 10 Personenplättchen pro Art ausgelegt. Für jeden Spieler, der weniger teilnimmt, müssen 2 Plättchen pro Art (je ein jüngerer und ein älterer bzw. je 2 jüngere bei den Handwerkern, Hofdamen und Steuereintreibern) entfernt werden (zurück in die Schachtel). Es wird also bei vier Spielern mit 8 Personenplättchen pro Art, bei drei Spielern mit 6 und bei zwei Spielern mit 4 Personen pro Art gespielt.

- **Die Ereignisplättchen:** Aus ihnen werden zunächst die beiden Plättchen „Ruhe“ herausgesucht und offen auf den ersten beiden Feldern der Ereignisleiste (unterste Reihe mit 12 hellen Feldern) platziert. Die restlichen 10 Plättchen werden verdeckt gemischt und dann *zufällig*, so, wie sie gerade kommen, von links nach rechts offen auf die restlichen zehn Felder verteilt. Dabei dürfen keine gleichen Ereignisse (mit Ausnahme der beiden „Ruhe“-Plättchen zu Beginn) direkt aufeinander folgen. Sollte dies beim Auslegen geschehen, wird das zweite Ereignis einfach auf das nächste freie Feld verschoben.

- **Die sieben Aktionskarten:** Sie werden als gut gemischter verdeckter Stapel im zentralen Feld des Spielplans bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- **1 Holzscheibe** (rund), die er auf das 0-Feld der Personenpunkteleiste (innere Leiste) legt;
- **1 Zählstein** (achteckig), den er auf das 0/100-Feld der Siegpunkteleiste (äußere Leiste) stellt;
- **1 Drachen** (mit Füßchen), den er vor sich stellt;
- **11 Personenkarten** (gleichfarbige Rückseite beachten), die er auf die Hand nimmt;
- **1 Spielübersicht**, die er vor sich ablegt. Auf der Vorderseite wird ein Überblick über den Spielverlauf gegeben, auf der Rückseite werden die Aktionen und die Ereignisse kurz dargestellt.

Darüber hinaus erhält jeder Spieler **vier Palastteile**, aus denen er vor sich auf dem Tisch *zwei zweistöckige Paläste* bildet, sowie **6 Yuan** (3 silberne und 1 goldene Münze). (Das Geld legt jeder für alle gut sichtbar neben seinen Palästen aus. Eine goldene Münze kann jederzeit gegen 3 silberne eingetauscht werden.)

Die restlichen Münzen werden, nach Einheiten sortiert, genau wie alle anderen Materialien (Palastteile, Reissäcke, Raketen, Privilegien) als Vorrat oberhalb des Spielplans bereitgelegt (s. Abb. rechts oben).

SPIELVORBEREITUNG

Auf den Spielplan werden die Personen (getrennt nach jünger und älter), **die Ereignisse** (zuerst zweimal Ruhe, dann zufällig) **und die Aktionskarten** (als verdeckter Stapel) **bereitgelegt**



- 1 Die Personenplättchen (1. Reihe mit mehr, 2. Reihe mit weniger Symbolen)
- 2 Die Ablagefläche für die Personenkarten
- 3 Die sieben Aktionskarten
- 4 Die zwölf Ereignisse (zunächst 2x Ruhe, dann zufällig)
- 5 Die Zählsteine
- 6 Die Personenscheiben

Jeder Spieler erhält:

- **1 Holzscheibe** (Personenpunkte)
- **1 Zählstein** (Siegpunkte)
- **1 Drachen**
- **11 Personenkarten**
- **1 Übersicht**
- **4 Palastteile** (zwei 2er-Paläste)
- **6 Yuan**



Restliches Spielmaterial (Geld, Reissäcke, Raketen, Privilegien, Palastteile) **oberhalb des Spielplans bereitlegen**

Vor dem eigentlichen Spiel

holt sich jeder Spieler nun seine ersten beiden Personen in seine Paläste. Der älteste Spieler beginnt. Er sucht sich aus der zweiten Reihe (= jüngere Personen) zwei beliebige verschiedene Personenplättchen aus. Im Uhrzeigersinn reihum suchen sich nun auch alle anderen Spieler unter denselben Einschränkungen zwei Personen aus, die zudem in ihrer Kombination nicht genau den beiden Personen eines anderen Spielers entsprechen dürfen.

Beispiel: Anna nimmt sich als Startspielerin einen Steuereintreiber und einen Gelehrten. Anschließend nimmt sich Benno einen Steuereintreiber und einen Bauern. Danach nimmt sich Clara einen Gelehrten und einen Bauern. Die restlichen Spieler dürfen nun weder die Kombination Steuereintreiber/Gelehrter, Steuereintreiber/Bauer noch Bauer/Gelehrter nehmen...

Jetzt und im gesamten weiteren Spiel ist zu beachten: Ein aufgenommenes Personenplättchen wird stets unterhalb eines eigenen Palastes abgelegt. Hierbei fasst ein Palast mit einem Stockwerk maximal eine Person, ein Palast mit zwei Stockwerken bis zu zwei Personen und ein Palast mit drei Stockwerken bis zu drei Personen. Höher als drei Stockwerke kann ein Palast nie werden.

Immer, wenn ein Spieler ein neues Personenplättchen unterhalb einer seiner Paläste ablegt, rückt er umgehend mit seiner Personenscheibe auf der Personenpunkteleiste um den auf dem neuen Plättchen angegebenen Zahlenwert (1 bis 6) vor. Landet die Scheibe hierbei auf der Scheibe eines Mitspielers, legt er sie einfach obenauf.

Beispiel: Im Beispiel oben landet Anna mit ihrer Personenscheibe auf dem Feld 7, Benno anschließend auch, d.h. er legt seine Scheibe auf die von Anna. Danach platziert Clara ihre Scheibe auf Feld 8 usw.

Vor dem eigentlichen Spiel nimmt sich jeder Spieler zwei Personen und legt sie in seine Paläste (nur jüngere, keine zwei gleichen, keine Kombinationen wie Mitspieler)

Jeder Palast nimmt maximal eine Person pro Stockwerk auf

Kein Palast darf höher als drei Stockwerke sein

Immer um den Zahlenwert neuer Personen mit der Personenscheibe vorrücken

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über genau 12 Runden (= *die 12 Monate im Jahr des Drachen*). Jede Runde wiederum besteht aus vier aufeinander folgenden

Phasen: ▶ 1. Phase: Aktion
▶ 2. Phase: Person
▶ 3. Phase: Ereignis
▶ 4. Phase: Wertung

▶ 1. Phase: Aktion

Zu Beginn dieser Phase nimmt ein beliebiger Spieler die sieben verdeckten Aktionskarten und mischt sie. Dann legt er sie, noch immer verdeckt, in dem großen Feld im Zentrum des Spielplans in so vielen Kartengruppen aus, wie Spieler teilnehmen (*also bei zwei Spielern in zwei Gruppen, bei drei Spielern in drei usw.*). Die Gruppen werden dabei aus möglichst gleich vielen Karten gebildet. Anschließend deckt er die Karten auf und richtet sie so aus, dass alle Aktionen gut erkennbar sind.

Beispiel für eine Auslage bei 4 Spielern



Nach dem Auslegen wählt der Spieler, dessen Scheibe auf der Personenpunkteleiste am weitesten vorne liegt, eine der ausliegenden Gruppen aus, stellt seinen Drachen darauf und führt genau eine der angebotenen Aktionen dieser Gruppe aus. Anschließend folgt der Spieler, dessen Scheibe auf der

SPIELVERLAUF

Jede Runde besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen:

- ▶ 1. Phase: Aktion
- ▶ 2. Phase: Person
- ▶ 3. Phase: Ereignis
- ▶ 4. Phase: Wertung

▶ 1. Phase: Aktion
Aktionskarten in zwei bis fünf Gruppen auslegen:

2 Spieler: 
3 Spieler: 
4 Spieler: 
5 Spieler: 

Der auf der Personenpunkteleiste vorderste Spieler führt als Erster eine Aktion aus

Personenleiste am zweitweitesten vorne ist usw. *Im Spiel gilt also keinerlei Sitzreihenfolge, sondern die Reihenfolge der Spieler wird während des gesamten Spiels ausschließlich über die Personenleiste festgelegt.*

Auch alle folgenden Spieler wählen eine beliebige Kartengruppe aus (also durchaus auch eine bereits von einem anderen Spieler gewählte Gruppe), stellen ihren Drachen darauf und führen eine beliebige der möglichen Aktionen aus (also durchaus auch eine bereits von einem anderen Spieler gewählte Aktion).

Haben alle Spieler in der Reihenfolge der Personenleiste ihre Aktion ausgeführt, nimmt jeder seinen Drachen wieder an sich, und die Aktionskarten werden verdeckt in der Spielplanmitte gestapelt.

Achtung: Wählt ein Spieler eine Kartengruppe, die in dieser Runde schon wenigstens ein anderer Spieler vor ihm gewählt hat (es steht mind. ein Drache dort), muss er drei Yuan zahlen (zurück in den Vorrat), andernfalls darf er *keine* der Aktionen dieser Gruppe ausführen.

Beispiel: Doro möchte eine Aktion einer Gruppe machen, auf der schon zwei Drachen stehen. Sie zahlt 3 Yuan und führt anschließend eine beliebige der Aktionen dieser Gruppe aus.

Anstatt seinen Drachen auf eine Gruppe zu stellen und eine der dort angebotenen Aktionen auszuführen, kann ein Spieler auch vollständig auf die Ausführung der 1. Phase verzichten und statt dessen seinen Geldvorrat auf 3 Yuan aufstocken, d.h. man erhält nicht grundsätzlich 3 Yuan, sondern nur soviel, dass man danach 3 Yuan besitzt!

Beispiel: Emil möchte keine Aktion ausführen, sondern sein Geld aufstocken. Er besitzt 1 Yuan und nimmt sich dementsprechend 2 weitere Yuan vom Vorrat. Damit ist für ihn die 1. Phase vorüber.

Die Aktionen im Einzelnen:

Steuer

Wer diese Aktion ausführt, erhält für die zwei Münzen auf der Aktionskarte und für jede weitere Münze auf allen **Steuereintreibern** (gelb) in seinen Palästen je einen Yuan vom Vorrat.

Allgemeiner Hinweis: Es ist nicht vorgesehen, dass in diesem Spiel außer den Personenplättchen Materialien (wie Geld, Privilegien, Palastteile, Reissäcke, Raketen etc.) ausgehen. Sollte dies aber doch einmal geschehen, sollte kurzfristig ein geeigneter Ersatz benutzt werden.

Beispiel: Clara führt die Aktion „Steuer“ aus. In ihren Palästen hat sie keinen Steuereintreiber; demnach erhält sie 2 Yuan vom Vorrat. Anschließend führt auch Doro, die zwei Steuereintreiber hat, diese Aktion aus: zunächst zahlt sie 3 Yuan (wegen des Drachen von Clara auf der Kartengruppe) in den Vorrat, anschließend nimmt sie sich wieder 8 heraus (2+3+3).

Bau

Wer diese Aktion ausführt, erhält für den einen Hammer auf der Aktionskarte und für jeden weiteren Hammer auf allen **Handwerkern** (beige) in seinen Palästen ein Palastteil vom Vorrat.

Diese *neuen* Palastteile verbaut der Spieler nun beliebig; er kann entweder seine Paläste ausbauen, indem er ihnen weitere Stockwerke zufügt (*zur Erinnerung: kein Palast darf höher als drei Stockwerke werden*) oder er baut neue ein- bis dreistöckige Paläste. Ein Spieler darf beliebig viele Paläste besitzen.

Befinden sich mehrere Personen-scheiben auf demselben Feld, werden die Aktionen in der Reihenfolge der Scheiben von oben nach unten ausgeführt.



In diesem Beispiel gilt die folgende Reihenfolge: 1. Gelb, 2. Grün, 3. Blau, 4. Lila, 5. Rot

Alle anderen Spieler führen in der Reihenfolge der Personenpunkteleiste ebenfalls je eine Aktion aus

Wer sich für eine bereits gewählte Kartengruppe entscheidet, muss 3 Yuan zahlen

Anstatt eine Aktion auszuführen, kann ein Spieler auch auf 3 Yuan aufstocken

Die Aktionen



Steuer:

Man erhält für jede Münze (auf der Karte und den eigenen Steuereintreibern) **einen Yuan vom Vorrat**



Bau:

Man erhält für jeden Hammer (auf der Karte und den eigenen Handwerkern) **ein Palastteil vom Vorrat** (anschließend verbauen; maximale Höhe drei Stockwerke)

Achtung: Man darf immer nur die *neu erhaltenen* Teile verbauen; bereits liegende Palastteile dürfen nicht mehr umgruppiert werden.

Beispiel: Emil führt die Aktion „Bau“ aus. In seinen Palästen hat er zwei Handwerker: Emil erhält drei Palastteile vom Vorrat. Zwei davon benutzt er, um aus einem einstöckigen Palast einen dreistöckigen zu machen; mit dem dritten Teil baut er einen neuen einstöckigen Palast.

Ernte

Wer diese Aktion ausführt, erhält für den einen Reissack auf der Aktionskarte und für jeden weiteren Reissack auf allen **Bauern** (grün) in seinen Palästen ein Reissack-Plättchen vom Vorrat (gut sichtbar neben seinen Palästen bereitlegen).

Die Verwendung dieser Plättchen wird später, beim Ereignis „Dürre“, erklärt.

Beispiel: Anna führt die Aktion „Ernte“ aus. In ihren Palästen hat sie einen jüngeren (1 Reissack) und einen älteren Bauern (2 Reissäcke): Anna erhält 4 Reissäcke vom Vorrat (1+1+2).

Feuerwerk

Wer diese Aktion ausführt, erhält für die eine Rakete auf der Aktionskarte und für jede weitere Rakete auf allen **Feuerwerkern** (lila) in seinen Palästen ein Raketen-Plättchen vom Vorrat (gut sichtbar neben seinen Palästen bereitlegen).

Die Verwendung dieser Plättchen wird später, beim Ereignis „Drachenfest“, erklärt.

Heerschau

Wer diese Aktion ausführt, rückt für den einen Helm auf der Aktionskarte und für jeden weiteren Helm auf allen **Kriegern** (rot) in seinen Palästen seine *Personenscheibe* auf der Personenpunkteleiste um ein Feld vor.

Beispiel: Benno führt die Aktion „Heerschau“ aus. In seinen Palästen hat er zwei ältere Krieger (je 2 Helme): Benno rückt seine Personenscheibe um 5 Felder vor (1+2+2).

Studium

Wer diese Aktion ausführt, rückt für das eine Buch auf der Aktionskarte und für jedes weitere Buch auf allen **Gelehrten** (weiß) in seinen Palästen seinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste um ein Feld vor.

Beispiel: Doro führt die Aktion „Studium“ aus. In ihren Palästen hat sie einen jüngeren (2 Bücher) und einen älteren Gelehrten (3 Bücher): Doro rückt ihren Zählstein um 6 Siegpunkte vor (1+2+3).

Privileg

Wer diese Aktion ausführt, kauft entweder für **zwei Yuan** ein kleines Privileg oder für **sechs Yuan** ein großes Privileg (Geld zurück in den Vorrat) und legt das Privileg neben seine Paläste.

Man darf pro Aktion immer nur ein Privileg kaufen, auch wenn man Geld für mehrere hätte. Ein Spieler darf beliebig viele Privilegien besitzen. Sie bringen am Ende *jeder* Runde für jeden abgebildeten Drachen* einen Siegpunkt.

* Die Drachen stehen in diesem Spiel als Synonym für die Siegpunkte. Deswegen zeigen die Privilegien, die Bücher des Gelehrten und die Fächer der Hofdame Drachen.



Ernte:

Man erhält für jeden **Reissack** (auf der Karte und den eigenen Bauern) **ein entsprechendes Plättchen vom Vorrat**



Feuerwerk:

Man erhält für jede **Rakete** (auf der Karte und den eigenen Feuerwerkern) **ein entsprechendes Plättchen vom Vorrat**



Heerschau:

Man rückt für jeden **Helm** (auf der Karte und den eigenen Kriegern) **auf der Personenpunkteleiste ein Feld vor**



Studium:

Man rückt für jedes **Buch** (auf der Karte und den eigenen Gelehrten) **auf der Siegpunkteleiste ein Feld vor**



Privileg:

Man zahlt 2 bzw. 6 Yuan in den Vorrat und nimmt sich ein kleines bzw. großes Privileg vom Vorrat

 = klein (2 Yuan)

 = groß (6 Yuan)

► 2. Phase: Person

Nachdem alle eine Aktion ausgeführt oder auf drei Yuan aufgestockt haben, spielt jeder, in der aktuellen Reihenfolge der Personenpunkteleiste (durch die Aktion „Heerschau“ kann es hier u.U. zu Veränderungen gekommen sein), eine Personenkarte von seiner Hand aus und legt sie auf den gemeinsamen Ablagestapel auf dem Spielplan. Anschließend nimmt sich der Spieler ein entsprechendes Personenplättchen vom *Spielplan* und legt es unterhalb eines beliebigen seiner Paläste ab. Sind alle seine Paläste voll, kann er das Personenplättchen gegen ein beliebiges bereits in einem seiner Paläste liegendes Plättchen austauschen. Die ausgetauschte Person wird damit „aus den fürstlichen Diensten entlassen“. Alle entlassenen Personen werden gänzlich aus dem Spiel genommen (*sie werden also nicht wieder auf ihren Stapel auf dem Spielplan zurückgelegt!*).

Schließlich rückt der Spieler seine Personenscheibe noch so viele Felder auf der Leiste vor, wie der Zahlenwert auf dem neuen Plättchen angibt.

Hinweise:

Die Personenscheibe wird auf der Leiste nicht zurückbewegt, wenn eine Person (aufgrund von Austauschen oder Ereignissen) entlassen werden muss. Durch neue Personen erhalten die Spieler nicht direkt neue Reissäcke, Raketen, Geld, Siegpunkte etc., sondern verbessern lediglich ihre zukünftigen Möglichkeiten bei den entsprechenden Aktionen.

Spielt ein Spieler eine Fragezeichenkarte, darf er ein beliebiges Personenplättchen auswählen.

Solange ein Spieler noch Platz in seinen Palästen hat, muss er neue Personen dort unterbringen. Sind alle seine Paläste voll und möchte er die neue Person nicht gegen eine bereits liegende austauschen, darf er das neue Plättchen auch direkt aus dem Spiel nehmen. Er erhält dann jedoch keine Personenpunkte.

Spielt ein Spieler eine Karte aus, von der kein Personenplättchen mehr auf dem Spielplan liegt, geht er leer aus (er erhält keine „Ersatzperson“).

In der 12. Runde wird die 2. Phase übersprungen, da niemand mehr eine Personenkarte besitzt.

► 3. Phase: Ereignis

Nachdem jeder Spieler eine Personenkarte ausgespielt hat, tritt das Monatsereignis ein. Die ersten zwei Runden des Spiels herrscht *immer* „Ruhe“, danach geht es dann von links nach rechts Runde für Runde der Ereignisleiste entlang. Nachdem ein Ereignis abgehandelt wurde, wird das Plättchen umgedreht.

Die Ereignisse im Einzelnen:

Ruhe:

Es passiert *nichts*.

Kaisertribut:

Bei diesem Ereignis muss jeder Spieler **4 Yuan Tribut** an den Kaiser zahlen (Geld zurück in den Vorrat). Kann ein Spieler dies nicht, muss er für jeden Yuan, den er nicht zahlen kann, eine Person seiner Wahl aus seinen Palästen entlassen.

Hinweise: Man darf nicht freiwillig Personen entlassen, um so Geld zurückzubehalten. Die auf den Steuereintreibern abgebildeten Münzen nützen während des Kaisertributs nichts.

Beispiel: Clara besitzt nur 2 Yuan. Sie muss diese zahlen und für die fehlenden 2 Yuan noch zwei beliebige ihrer Personen entlassen.

► 2. Phase: Person

In der Reihenfolge der Personenpunkteleiste agieren alle Spieler; jeder

- spielt eine seiner Personenkarten aus,
- nimmt sich ein entsprechendes Personenplättchen,
- legt es in einen seiner Paläste,
- rückt auf der Personenpunkteleiste vor

Sind alle Paläste voll, kann die neue Person gegen eine beliebige eigene bereits liegende Person ausgetauscht werden



= beliebiges
Personenplättchen

► 3. Phase: Ereignis

Es gibt sechs verschiedene Ereignisse: Ruhe, Kaisertribut, Dürre, Mongolensturm, Drachenfest und Krankheit

Ruhe:

Es passiert nichts



Kaisertribut:

Jeder Spieler zahlt 4 Yuan

Wer weniger zahlt, muss entsprechend viele Personen entlassen



Dürre:

Jeder Spieler muss für *jeden* seiner Paläste, in dem sich mindestens eine Person aufhält, **ein Reissack-Plättchen zurück in den Vorrat** legen. Besitzt ein Spieler nicht genügend Plättchen, muss er sich entscheiden, welche/n seiner bewohnten Paläste er nicht versorgen möchte, und daraus je *eine* Person entlassen.

Hinweise: Man darf nicht freiwillig Personen entlassen, um so Reis zurückzubehalten. Die auf den Bauern abgebildeten Reissäcke nützen während der Dürre nichts.

Beispiel: Anna besitzt drei bewohnte und einen leeren Palast sowie vier Reissack-Plättchen. Anna legt drei Plättchen zurück in den Vorrat; die Dürre ist für sie überstanden.

Benno besitzt ebenfalls drei bewohnte Paläste, aber kein einziges Reissack-Plättchen. Benno muss aus jedem seiner drei Paläste eine Person entlassen.

Drachenfest:

Bei diesem Ereignis erhalten der oder die Spieler mit den meisten Raketen-Plättchen **6 Siegpunkte** und der oder die Spieler mit den zweitmeisten Plättchen **3 Siegpunkte**. Anschließend müssen diese Spieler die Hälfte ihrer Raketen-Plättchen zurück in den Vorrat legen (ggf. aufrunden).

Hinweise: Gibt es mehrere Erstplatzierte, erhalten sie alle die vollen Siegpunkte. Die Siegpunkte für den oder die Zweitplatzierten verfallen damit nicht. Spieler ohne Raketen-Plättchen können nie Siegpunkte erhalten. Die auf den Feuerwerkern abgebildeten Raketen nützen während des Drachenfestes nichts.

Beispiel: Clara und Emil besitzen je drei Plättchen mit Raketen, Anna besitzt zwei und Benno ein Plättchen. Clara und Emil erhalten je 6 Siegpunkte (und geben je zwei Plättchen ab), Anna erhält 3 Siegpunkte (und gibt ein Plättchen ab); Benno erhält nichts (und gibt dementsprechend auch nichts ab).

Mongolensturm:

Bei diesem Ereignis rückt jeder Spieler mit seinem Zählstein auf der Siegpunkteleiste so viele Felder vor, wie er insgesamt **Helme auf allen Kriegern** in seinen Palästen hat. Zusätzlich müssen der oder die **Spieler mit den wenigsten Helmen** eine beliebige Person aus einem ihrer Paläste entlassen. (Dies könnte auch ein Krieger sein, der gerade noch tätig war.)

Hinweis: Haben alle Spieler gleich viele Helme (z.B. alle 0), muss jeder eine Person entlassen.

Beispiel: Anna und Benno haben jeder Krieger mit insgesamt drei Helmen, Clara mit zwei, Doro und Emil mit je einem Helm in ihren Palästen. Anna und Benno rücken auf der Siegpunkteleiste je 3 Felder, Clara 2 Felder, Doro und Emil je 1 Feld vor. Anschließend müssen Doro und Emil jeder eine Person aus ihren Palästen entlassen.

Krankheit:

Bei diesem Ereignis muss jeder Spieler **drei beliebige Personen** aus seinen Palästen **entlassen**. Gegen die Krankheit kann man sich aber mit *Heilern* (blau) in seinen Palästen schützen: jeder auf einem eigenen Heiler abgebildete Mörser schützt eine Person vor der Entlassung.

Beispiel: Clara hat zwei jüngere Heiler (mit jeweils einem Mörser) in ihren Palästen; somit verliert sie statt der drei Personen nur eine. (Dies könnte auch ein Heiler sein, der gerade noch tätig war.)

Allgemeiner Hinweis: Müssen wegen eines Ereignisses mehrere Spieler Personen entlassen, geschieht dies in der Reihenfolge der Personenpunkteleiste.

Dürre:

Jeder muss für jeden eigenen bewohnten Palast einen Reissack abgeben



Aus jedem nicht versorgten Palast wird eine Person entlassen

Drachenfest:

6 bzw. 3 Siegpunkte für alle Spieler mit den meisten bzw. zweitmeisten Raketen



Danach die Hälfte der Raketen zurück in den Vorrat legen

Mongolensturm:

Jeder rückt auf der Siegpunkteleiste um die Anzahl seiner Helme vor
Der/die Spieler mit den wenigsten Helmen muss/müssen je eine Person entlassen



Krankheit:

Jeder muss drei seiner Personen entlassen



Für jeden Mörser geht eine Person weniger

Verfall

Nach jedem Ereignis muss jeder Spieler überprüfen, ob er unbewohnte Paläste besitzt. Ist dies der Fall, muss er solche Paläste um jeweils ein Stockwerk verkleinern (Teile zurück in den Vorrat). Folglich verschwindet ein unbewohnter einstöckiger Palast vollständig.

Hinweis: Aufgrund dieser Regelung ist es bei der Aktion „Bau“ sinnlos, einen neuen einstöckigen Palast zu bauen, ohne ihn in der direkt anschließenden Personenphase mit einer Person zu besetzen!

► 4. Phase: Wertung

Nachdem das aktuelle Ereignis durchgeführt und der Verfall berücksichtigt wurde, rückt jeder Spieler seinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste vor. Die Spieler bekommen jeweils einen Siegpunkt für:

- jeden eigenen **Palast** (unabhängig davon, ob er bewohnt oder unbewohnt und wie hoch er ist),
- jeden Drachen auf dem Fächer eigener **Hofdamen** und
- jeden Drachen auf eigenen **Privilegien**.

Beispiel: Anna besitzt drei Paläste, mit u.a. zwei Hofdamen, und ein großes Privileg: sie rückt ihren Zählstein 7 Felder (3+2+2) vor.

Die Runde ist vorüber, eine neue Runde kann beginnen ...

SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach der Wertung der zwölften Runde. Nun bekommt jeder Spieler noch weitere Siegpunkte in einer **Schlusswertung**:

- für seine **Personen**: Jedes Personenplättchen in seinen Palästen bringt ihm 2 Siegpunkte ein;
- für seine **Mönche** (braun): Die Buddhas auf jedem eigenen Mönch werden mit der Anzahl der Stockwerke des Palastes, in dem sich der Mönch befindet, multipliziert und ergeben so die Siegpunkte;
- für sein **Restgeld**: Hierzu verkauft der Spieler zunächst seine überzähligen Plättchen mit Reissäcken und Raketen (zurück in den Vorrat); für jedes abgegebene Plättchen erhält er 2 Yuan vom Vorrat. Anschließend rückt er für jeweils 3 Yuan ein Feld auf der Siegpunkteleiste vor.

Beispiel: Benno hat bei Spielende sieben Personen in seinen Palästen (darunter einen jüngeren Mönch in einem zweistöckigen und einen älteren Mönch in einem dreistöckigen Palast), einen Reissack und zwei Raketen sowie 4 Yuan. Benno erhält insgesamt 25 zusätzliche Siegpunkte:

- für die sieben Personen erhält er 14 Siegpunkte;
- für die zwei Mönche erhält er $2 (1 \times 2) + 6 (2 \times 3) = 8$ Siegpunkte;
- für die 10 Yuan ($4 + 6$ (aus dem Verkauf der restlichen Reissäcke und Raketen)) erhält er 3 Siegpunkte ($10 : 3$).

Gewinner und erfolgreichster Provinzfürst ist der Führende auf der Siegpunkteleiste. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dessen Scheibe auf der Personenpunkteleiste weiter vorne liegt.

Verfall:

Nach jedem Ereignis müssen alle **unbewohnten** Paläste um ein Stockwerk verkleinert werden

► 4. Phase: Wertung

Jeder Spieler erhält Siegpunkte für seine

- **Paläste** (je 1 SP)
- **Hofdamen** (je 1 SP)
- **Privilegien** (1 SP pro Drache)

SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach der Wertung der 12. Runde

Jeder Spieler erhält weitere Siegpunkte für seine

- **Personenplättchen** (je 2 SP)
- **Mönche** (Buddhas x Stockw.)
- **Münzen** (je 3 Yuan = 1 SP)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau



Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie auch unsere Website www.aleaspiele.de für weitere Informationen