

Überblick

Die Spieler übernehmen die Rolle von Generälen, die die Mauer gegen die Mongolen verteidigen.

Das Spiel verläuft über eine Serie von Zügen, genannt Jahren, die in 4 Jahreszeiten aufgeteilt sind.

Während des Frühlings fallen neue barbarische Horden in die Felder vor der Großen Mauer ein und bereiten sich auf Überfälle vor.

Sommer ist die Zeit, in der die Generäle sich auf die Überfälle vorbereiten und ihre Streitmacht mobilisieren.

Während des Herbstes spielen die Spieler ihre Züge, spielen Kommando-Karten, arbeiten deren Befehle ab und aktivieren Lokationen, um diverse Vorteile zu erringen.

Im Winter wird die letzte Verteidigungs-Ebene aktiviert, dann versuchen die Horden, die Mauer zu überfallen.

Nach dem Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Ehrenpunkten.

Spielmaterial

❖ Spielplan (Spieleranzahl beachten!)

- Ehren-Leiste
- Zeit-Leiste
 - Letalität
 - Anzahl neuer Horden während der Invasion
 - Anzahl Spieler
- Mauer-Sektionen
 - Erste, zweite und dritte Reihe für Horden-Karten
 - Barrikaden Bereiche
 - Mauerteile Bereiche
 - Ruhe-Zone
- Kommando-Leiste
 - Ablagen
- Lokationen
 - Holzmühle
 - Steinbruch
 - Gold-Mine
 - Tempel
 - Feldlager
 - Bauplatz
 - Barracken
 - Logistik-Zentrum
 - Kriegs-Akademie
 - Taktik-Karten
 - Taktik-Ablagen
 - Tee-Haus
 - Tee-Leiste
 - Kaiser-Botschaft
 - Beamten-Bereich
 - Berater-Leiste
 - Berater-Karten
 - Berater-Ablagen
 - Aufseher-Bereiche
 - Beamten-Bereiche
- Sonstige
 - Artefakt-Bereiche
 - Horden-Karten
 - Horden-Ablagen

❖ Miniaturen

- Beamte
- Speerkämpfer
- Bogenschützen
- Reiter

❖ Karten

- Horden
- Kommandos
- Taktik
- Artefakte
- Berater
- General

❖ Plättchen und Marker

- Tee
- Ehren
- Holz/besseres Holz
- Stein/besserer Stein
- Gold/besseres Gold
- Chi
- Wunde
- Scham
- Zeit

❖ Sonstiges

- Sichtschirm
- Barrikaden
- Mauern

Spielaufbau

❖ Spielplan (mit korrekter Spieleranzahl)

- Pro Spieler 10 Scham-Plättchen neben den Plan in den Scham-Pool
- Separate Vorräte für alle Ressourcen, Plättchen und Marker neben den Plan
- Mauer-Stufen neben den Plan
- Zeit-Marker – Blanko-Seite oben – auf die Zeit-Leiste – je nach Spieleranzahl
- Artefakte mischen und 3 aufgedeckt in die Artefakt-Bereiche oben links; restliche Karten aus dem Spiel
- Horde Karten mischen und oben platzieren
- Je 1 Horde Karte in die erste Reihe
 - 4 Spieler: 1 zusätzliche Horde Karte lt. Invasion-Indikator auf der Rückseite der obersten Horde-Karte des **Stapels** in die zweite Reihe
siehe Horde-Karten → **Invasions-Indikator / Invasion und Überfall / Überfall**
- 9 Barrikaden in die Barrikaden-Bereiche
- Taktik-Karten mischen und verdeckt in den zugehörigen Bereich

❖ Spieler

- Clan wählen und zugehörige Komponenten (6 Kommando-Karten, 8 Beamte, 16 Soldaten, 10 Speerkämpfer, 4 Bogenschützen, 2 Reiter, 1 Sichtschirm, 1 Ehren-Marker und 1 Tee-Marker) nehmen
- General-Karten mischen und 2 verdeckt an jeden Spieler
- Berater-Karten mischen und 2 verdeckt an jeden Spieler
- Jeder wählt 1 General, legt ihn offen vor sich ab; anderer kommt aus dem Spiel
- Einer der Berater wird der aktive: aufgedeckt rechts neben den General. Der andere wird der unterstützende: verdeckt unter den General, Icon sichtbar
- Restliche Berater-Karten verdeckt neben die Berater-Leiste, oberste 4 Karten ziehen und offen in die 4 Bereiche der Berater-Leiste
- Jeder platziert 3 Beamte in den Beamten-Bereich auf dem Spielplan
- Unten auf der General-Karte stehen die Start-Ressourcen, Taktik-Karten und der Tee-Wert
 - Holz, Stein, Gold und Chi hinter den Sichtschirm – **jeweils verdeckt halten**
 - Taktik-Karten auf die Hand nehmen – **jeweils verdeckt halten**
- Ehren-Marker auf die „0“ der Ehren-Leiste
- Tee-Marker auf die Tee-Leiste – je nach angezeigtem Wert der General-Karte
 - Höchster Wert oben, niedrigster Wert unten

❖ Spielstart

- **1. Jahr beginnt mit Herbst** (Frühling und Sommer überspringen)

Spielfluss

❖ Frühling (nicht im ersten Jahr!)

■ Zeit-Leiste weitersetzen

- Zeit-Marker weiter setzen

■ Neue Horde-Karten platzieren

- Neue Horde-Karten lt. Anzahl über dem Zeit-Marker auf den Plan
- Siehe [Invasion und Überfall](#)

■ Berater-Leiste auffrischen

- Die zwei links auf der Berater-Leiste liegenden Berater-Karten abwerfen, die verbleibenden Karten nach links schieben und 2 neue Karten rechts davon ziehen

❖ Sommer (nicht im ersten Jahr)

■ Aufseher-Einkommen

- Einkommen durch die Aufseher erhalten: Für jeden Aufseher auf dem Spielplan die angezeigten Ressourcen über dem Bereich

■ Scham-Marker ablegen

- Jeder entscheidet, ab er einige (oder alle) Scham-Marker loswerden möchte: 2 Chi pro Scham-Marker bezahlen und Scham-Marker zurück in den Pool

■ Kommando-Karten ablegen

- Alle Kommando-Karten auf der Kommando-Leiste ablegen

■ Kommando-Karten wiedererlangen

- In Tee-Reihenfolge kann jeder **alle** seine Kommando-Karten im Ablagestapel wiederbekommen und auf die Hand nehmen **oder 2 Ehrenpunkte für jede Karte im Ablagestapel erhalten**

❖ Herbst

■ Kommando-Karten wählen

- Jeder wählt eine Kommando-Karte aus der Hand und legt diese verdeckt vor sich ab
- Anschließend drehen alle ihre Karte gleichzeitig um

■ Über Reihenfolge entscheiden

- Die Spieler entscheiden in Reihenfolge der Tee-Leiste (oben → unten), wo ihre Karte auf der Kommando-Leiste liegen soll

■ Spieler Zug

- Jede gespielte Karte auf der Kommando-Leiste wird in Reihenfolge ausgeführt. Die Spieler sind in dieser Reihenfolge am Zug. Der ausführende Spieler ist der aktive Spieler. Jeder Zug wird in dieser Reihenfolge ausgeführt:

Kommando-Schritt

- Effekte der Kommando-Karte werden von oben nach unten ausgeführt
 - Die meisten Karten besitzen einen ersten und – sofern vorhanden - dritten Effekt, den der **aktive** Spieler ausführt; der zweite Effekt (in einem Rahmen) wird von **allen anderen** in **Tee-Reihenfolge** ausgeführt

Aktivierungs-Schritt

- Alle **voll besetzten regulären** Lokationen und alle Spezial-Lokationen mit 1+ Beamten sind aktiv. Der aktive Spieler legt die Reihenfolge fest, die Aktivierung selbst erfolgt in Tee-Reihenfolge.

- Alle Beamte der aktivierten Lokationen kommen in die Spieler-Pools zurück

- Siehe [Lokationen](#)

Horde-Niederlage prüfen Schritt

- Alle Horde Karten, die ihre Vital-Felder voll abgedeckt haben, sind besiegt.

- Siehe [Horden besiegen](#)

Zug-Ende

- Ende des aktiven Spielers, nächster Spieler ist an der Reihe
- Falls alle Spieler aktiv waren, endet der Herbst

❖ Winter

■ Feuer-Phase

Schuss-Schritt

- Beginnend bei der linken Mauer-Sektion, attackieren alle Bogenschützen in Feuer-Bereichen Horde-Karten in deren Mauer-Sektion – jeweils in Tee-Reihenfolge

- **Bogenschützen in Ruhe-Zonen können nicht angreifen**

Horde Niederlage Prüfung

- Am Ende des Schuss-Schrittes, sind alle Horde-Karten, die ihre Vital-Felder voll abgedeckt haben, besiegt.

- Siehe [Horden besiegen](#)

■ Angriffs-Phase

Offensiv-Kraft und Abwehr-Wert kalkulieren

- Verteidigungs-Wert der Mauer-Sektion = Mauer-Abwehr +2 für jede Barrikade in dieser Sektion.

- Offensiv-Wert = Offensiv-Wert aller Horde-Karten in dieser Mauer-Sektion

- Spezial-Fähigkeiten jeder Horde-Karte beachten!

Überfall Folgen

- Verteidigungs-Wert \geq Offensiv-Wert \Rightarrow Mauer hält, nichts passiert

- Offensiv-Wert $>$ Verteidigungs-Wert \Rightarrow Invasoren haben die Mauer durchbrochen
 - Siehe [Durchbruch](#)

Nach Abarbeitung aller Sektionen, Barrikaden ablegen

■ Spielende Prüfung

Das Spiel endet sofort, falls:

- 3 Mauern bis zur max. Ebene errichtet

- Scham-Plättchen-Pool leer

- Zeit-Marker im letzten Bereich der Zeit-Leiste

Ansonsten: neues Jahr beginnt

❖ Spielende: End-Ehren-Punkt-Abrechnung

- Angezeigter Ehren-Wert auf der Ehren-Leiste wird wie folgt modifiziert – allerdings nie unter "0":

- Pro Scham-Plättchen unter einem **Soldaten: -5**

- + Ehren-Bonus aller erhaltenen Horde-Karten **ohne** Scham-Plättchen

- + Ehrenpunkte durch Artefakte

- Gewinner: meiste Ehren-Punkte → Tee-Reihenfolge

Icon-Liste

	Holz
	Stein
	Gold
	Chi
	Holz, Stein oder Gold
	Bel. Ressource
	Holz-Aufseher
	Stein-Aufseher
	Gold-Aufseher
	Chi-Aufseher
	Bel. Aufseher
	Beamter
	Speerkämpfer
	Bogenschütze
	Reiter
	Soldat
	Ehre
	Wunde
	Sham-Marker
	Horde-Karte
	Berater-Karte
	Unterstützender Berater
	Taktik-Karte
	Kommando-Karte
	Tee
	Mauer
	Verteidigungs-Wert
	Offensiv-Wert
	Barrikade
	Anzahl Spieler

Spiel Elemente

❖ General-Karten

- Start-Ressourcen und Taktik-Karten
- Start-Tee-Wert
- Spezial-Fähigkeit

❖ Berater-Karten

- Rechte Hand des Generals
- Nach jedem neuen Berater: aktiv oder unterstützend – permanente Entscheidung

■ Aktiv

- Offen rechts neben den General
- Nutzung der Fähigkeiten

■ Unterstützende

- Verdeckt unter den General – Icon sichtbar
- Anzahl der Icons bestimmt die Stärke des Generals

❖ Kommando-Karten

- Befehle an Beamte und Soldaten während des Herbstes
- 1 und 3 führt nur der aktive Spieler aus
- 2 führen **alle anderen** Spieler aus
- Häufig: Bewege 2 Beamte zu 2 beliebigen **verschiedenen** Lokationen

❖ Taktik-Karten

- Direkt aus der Hand spielbar – wie auf der Karte angekündigt
- **Hand-Limit: 5 Karten:** Falls mehr, sofort eine ablegen
- Ggf. Ablage neu mischen

❖ Horde-Karten

■ Offensiv-Wert

- Stärke der Karte bei einem versuchten Mauerdurchbruch

■ Belohnung

- Bei Spielende erhält der General, der diese Karte erhält, die angegebene Ehre

■ Spezial-Fähigkeit

- Überprüfen nicht vergessen!

■ Vitale-Felder

- Zum Besiegen der Karte muss **jedes** Feld mit einem Soldaten oder Wund-Marker belegt sein

■ Scham-Marker-Felder

- Falls die Karte genommen wird, verdeckt vor sich ablegen. Jedes der 2 Felder kann einen Scham-Marker aufnehmen
- Karten mit 1+ Scham-Marker bringen bei Spielende **keine** Ehre

■ Invasions-Indikator

- Rückseite der obersten Karte des **Stapels** gibt an (Position des Icons), wo neue Karten auf die Reihe einer Mauer-Sektion gelegt werden

❖ Artefakte-Karten

- Kein Effekt während des Spiels, bringen aber **Ehren-Punkte bei der End-Wertung**

❖ Scham-Marker

- Zwei Arten einen Scham-Marker zu bekommen:
- Falls eine Horde eine Mauer durchbricht und du dort keinen Soldaten platziert hast, erhältst du einen Scham-Marker
- Falls eine Lokation mit Scham-Icon aktiviert wird und du der **einzige** Spieler dort mit 1+ Beamten bist, erhältst du einen Scham-Marker

- Bei Spielende **verliert man pro Scham-Marker, der unter einem Soldaten liegt, 5 Ehren-Punkte**
- Scham-Marker verringern die verfügbaren Kräfte

■ Effekte

- Ein Scham-Marker muss sofort platziert werden:
 - Unter einem Soldaten ohne Scham-Marker in deinem Pool
 - Soldaten mit Scham-Marker können nicht genutzt werden
 - Auf einem freien Scham-Feld einer Horde-Karte
 - Horde-Karte mit Scham-Markern ergeben **keinen** Ehren-Bonus; haben ansonsten keinen Effekt
 - Falls der Scham-Marker nicht platziert werden kann, verlierst du sofort 5 Ehrenpunkte und der Marker kommt aus dem Spiel
- Während des Sommers, nach dem Aufseher-Einkommen, kann 1 Scham-Marker für 2 Chi abgelegt werden

- Bei Spielende **minus 5 Ehrenpunkte pro Scham-Marker** (außer auf Horde-Karten)
- Falls man einen Scham-Marker bekommen soll, aber der Pool leer ist, **verliert man sofort 5 Ehrenpunkte**

❖ Zeit-Leiste

- Augenblickliches Jahr

■ Letalität

- Anzahl der Soldaten, die im Kampf gegen eine Horde-Karte getötet werden
 - Wenn eine Horde-Karte besiegt wird
 - Wenn eine Mauer-Sektion durchbrochen wird
 - In beiden Fällen gibt der Letalität-Wert die Anzahl der Soldaten von **jedem** Spieler auf der Karte an, die getötet werden
 - Getötete Soldaten kommen zurück in den Spieler-Pool
 - Nicht getötete Soldaten kommen auf die zugehörige Ruhe-Zone
 - Siehe **Soldaten schützen**
 - Während eines Durchbruchs bleiben nicht getötete Soldaten auf der Horde-Karte

- Neue Horde-Karten während der Invasion im Frühling

❖ Tee-Leiste

- Repräsentiert den Status deines Clans
- Höchster Wert oben hat Vorrang und löst auch „Gleichstände“ auf
- Reihenfolge kann durch Beamte in der Tee-Lokation geändert werden
- Häufige Situationen bei denen die Reihenfolge entscheidend ist:
 - Kommando-Karten auf die Kommando-Leiste legen
 - Beamte/Soldaten durch den „Anderer-Spieler-Effekt“ von Kommando-Karten bewegen
 - Effekte in Lokationen mit Beamten aus verschiedenen Clans auflösen
 - Besiegte Horde-Karte bei „Gleichheit“ beanspruchen

❖ Spieler Sichtschirme

- Ressourcen hinter dem Schirm
- Spieler-Hilfe

Basis Regeln

❖ Beamte

- „Exekutive“ des Generals
- „Brot und Butter“ der Ökonomie
- **Beamten-Pool und Bewegung**
 - Neue Beamte (zu den anfänglichen 5) (bis max. 8) durch Aktivierung der Kaiser Botschaft
 - Bewegung durch Kommando-Karten
 - Zu regulären Lokationen mit freien Beamten-Bereichen oder zu Spezial-Lokationen
 - Entweder Beamte aus dem Pool oder Beamte auf dem Spielplan bewegen
 - Nicht aus regulären Lokationen, bei denen **alle** Bereiche besetzt sind

❖ Lokationen

- Beamte bewegen um: Ressourcen zu erhalten, Armeen zu rekrutieren oder andere nützliche Dinge zu erreichen

■ Aktivierung

- Während des Aktivierung-Schrittes – nach Auflösung aller Effekte der Kommando-Karte des aktiven Spielers – in der Reihenfolge, die der aktive Spieler bestimmt
- Bei der Aktivierung werden die Effekte – jeweils **freiwillig** - in Tee-Reihenfolge ausgelöst
 - Alle Beamten eines Spielers lösen gleichzeitig aus, anschließend kommen die Beamten zurück in ihre Pools
 - Ausnahme: Kaiser-Botschaft, hier lösen alle nacheinander aus

■ Reguläre Lokationen

- Vorhandene Bereiche müssen **alle** besetzt sein, um die Lokation zu aktivieren
- Produktions-Lokationen und Aufseher**
 - Holzmühle: Holz
 - Steinbruch: Steine
 - Goldmine: Gold
 - Tempel: Chi

- In Tee-Reihenfolge werden folgende Schritte von allen Spielen beachtet, bevor der nächste Schritt erfolgt:

1. Ressourcen durch Beamte und Aufseher nehmen

- Pro Beamter 1 Ressource plus zusätzliche Ressourcen durch einen Aufseher entsprechend seinem Rang – sofern mindestens 1 Ressource durch einen Beamten

2. optional: Aufseher höherstufen

- Sofern mindestens 1 Beamter anwesend ist, den ersten Aufseher bilden (durch einen beliebigen Soldaten aus dem Pool) oder einen vorhandenen durch die angegebenen Kosten höherstufen

- Ressourcen während des Sommers, aber Reduzierung der Streitkraft
- Nur 1 Aufseher pro Produktions-Lokation
- Aufseher-Rang = Aufseher-Wert

3. optional: 1 Ressource (**kein Chi**) fürs Warenhaus spenden
 - **2 Ehrenpunkte erhalten**

4. Beamte zurück zum Pool

■ Spezial-Lokationen

- 1+ Beamter ist zur Aktivierung ausreichend
- Beliebige viele Beamte

■ Tee-Haus

- Alle Spieler mit Beamten bewegen ihren Tee-Marker - in ursprünglicher Tee-Reihenfolge - einen Schritt nach oben

■ Baracken

- Kosten zahlen und 1 beliebigen Soldaten aus dem Pool rekrutieren
- Der Soldat kann sofort zu einem Angriff zu einer der Mauer-Sektionen gesendet oder in die Ruhe-Zone gestellt werden
- Bei mehreren Beamten erfolgt die Rekrutierung aller Soldaten gleichzeitig
- Speerkämpfer: 2 Steine + 1 Gold
- Bogenschütze: 2 Chi + 1 Holz
- Reiter: 3 Gold + 1 Holz

■ Bauplatz

- Bau von Mauern und Barrikaden
- Barrikaden
 - Jede Mauer-Sektion mit weniger als 3 Barrikaden
 - Kosten: 2 Holz/Steine/Gold – beliebig
 - **Platzieren und 2 Ehrenpunkte erhalten**
- Mauern
 - Nächste Stufe bauen
 - Kosten: 5/10/15 - je nach Stufe
 - **Belohnung: 5/10/15 Ehrenpunkte für die 1./2./3. Stufe**
 - Neue Stufe über platzierte Bogenschützen ⇒ Bogenschützen auf die neue Stufe

● Bezahlung

- Verfügbare Ressourcen müssen zuerst aus dem Warenhaus kommen, anschließend zahlen und eigene Ressourcen nutzen

■ Kaiser-Botschaft

- Pro Beamten **eine** der folgenden Aktionen
 - Beamten anheuern: 2 Gold zahlen und aus dem Vorrat in den eigenen Pool
 - Berater anheuern: n Gold zahlen (n = #[vorhandener aktiver + unterstützender Berater] + 1) und einen Berater aus der Berater-Leiste nehmen und als aktiven oder unterstützenden Berater nehmen
 - Anschließend Berater-Leiste wieder auffüllen
- Alle Beamten eines Spielers **einzeln** abhandeln

■ Logistik-Zentrum

- Jeder Beamte kann beliebig viele Soldaten von einer Mauer-Sektion zu einer anderen – auch zwischen Feuer-Zonen auf den Mauern - oder von einer Ruhe-Zone zu einer anderen bewegen
- **Nicht** von einer Ruhe-Zone zu einer Feuer-Zone (umgekehrt sehr wohl)
- **Nicht** zum Angriff mit Soldaten nutzbar

❑ Kriegs-Akademie

- Beamte erlangen Zugriff zu erweiterten taktischen Manövern: 1 Taktik-Karte ziehen
- Ggf. neu mischen

❑ Warenhaus

- Hier darf **kein** Beamter platziert werden
- Ablage von gespendeten Ressourcen

■ Scham-Plättchen-Icon

- ❑ Falls nur 1 Beamter in einer Lokation mit Scham-Icon steht, erhält dieser vor der Aktivierung einen Scham-Marker aus dem Pool

■ Erweiterte Aktivierung (spezielle Kommando-Karten, Berater oder andere Effekte)

- ❑ Zwei Unterschiede bezgl. einer Standard-Aktivierung
 - Scham-Icon bewirkt **keinen** Scham-Marker
 - Es müssen **nicht** alle Bereiche mit Beamten belegt sein

■ Taktik-Karten spielen

- ❑ Karten beschreibt Effekte
 - Oberen **oder** unteren Teil nutzen
 - Oberer Teil: freier Basis-Effekt
 - Unterer Teil: erweiterter Effekt durch Zahlung von Kosten
- ❑ Nur **eine** Karte auf einmal

■ Soldaten schützen

- ❑ Falls Soldaten getötet werden, kann der Tod durch Zahlung von 2 Chi verhindert werden. Der Soldat kommt in die Ruhe-Zone der entsprechenden Mauer
- ❑ Timing beachten: Tod als Resultat bei der Abwehr einer Horde oder während eines Durchbruchs ⇒ Tod ist gleichzeitig!
 - Beispiel: Mauer-Sektion ist durchbrochen und 2 Soldaten auf 2 verschiedenen Horde-Karten auf dieser Mauer-Sektion, beide sterben zur gleichen Zeit (aber: für jede Horde-Karte zählt Letalität extra); d. h.: Diese Soldaten (und möglicherweise Bogenschützen) können durch eine entsprechende Taktik-Karte gerettet werden

■ Karten-Effekte: Daumen-Regel

- ❑ Falls eine Komponente ohne den Hinweis auf den Besitzer genannt wird, gilt die eigene
- ❑ Zwei Effekte zur gleichen Zeit ⇒ simultan auflösen

Mauer Sektionen

❖ Mauer-Teile

- Ruhe-Zone
 - ❑ Soldaten sind bereit und warten auf Befehle
- Horde-Karten-Bereiche
 - ❑ Hier bereiten sich die Horden für den Angriff vor
- Verteidigung-Wert
 - ❑ Wert zum Vergleich mit dem Offensiv-Wert der angreifenden Horde
- Bau-Kosten
 - ❑ Ressourcen für den Bau der nächsten Stufe
- Feuer-Bereiche
 - ❑ Jeder Bereich ist für 1 Bogenschützen
 - ❑ Erforderlich um anzugreifen

❖ Barrikaden

- Erhöhen den Verteidigungswert der Mauer-Sektion um +2
- Maximal 3 Barrikaden pro Mauer-Sektion
- Werden bei Winterende wieder abgebaut

❖ Invasion und Überfall

- Während des Frühlings werden lt. Zeit-Leiste neue Horde-Karten vom Stapel gezogen
- Falls eine Mauer-Reihe leer ist, werden dort sektionsweise von links nach rechts Horde-Karten platziert und separat abgearbeitet
- Ist mindestens 1 Horde-Karte in der ersten Reihe jeder Sektion, wird die nächste Horde-Karte lt. Invasions-Indikator auf der Rückseite der obersten Stapel-Karte in die nächste Reihe gelegt
- Falls eine Horde-Karte nicht platziert werden kann ⇒ Überfall

❖ Überfall

- Falls eine Horde-Karte auf eine volle Mauer-Sektion gelegt werden soll, wird die Karte abgelegt und der Überfall in dieser Sektion ausgelöst

- Im Scham-Marker-Pool n (n = Anzahl Spieler) Scham-Marker aus dem Spiel nehmen; falls der Pool leer ist endet das Spiel im nächsten Winter

❖ Angriff und Verwundung

- **Horden besiegen bewirkt Ehrenpunkte erlangen**
- Zwei Haupt-Möglichkeiten mit Soldaten anzugreifen
 - ❑ Neue rekrutieren
 - ❑ Angriff mit bereits rekrutierten mittels Angriff-Befehls-Kommando-Karten
- Soldaten greifen in 3 Fällen an
 - ❑ Rekrutiert und zu den Horden gesandt
 - ❑ Platziert von einer Rest-Zone auf eine Horde-Karte
 - ❑ Bogenschützen schießen von einem Feuer-Bereich
- Jeder Typ Soldat besitzt unterschiedliche Angriffs-Regeln
- Soldaten aus einer Ruhe-Zone greifen Horden in der gleichen Sektion an (Bogenschützen müssen auf einen Feuer-Bereich gesetzt werden)
- Neu rekrutierte Soldaten können Horden in jeder Sektion angreifen
- Platzierte Soldaten auf einer Horde-Karte dürfen nicht angreifen oder bewegt werden
- Jeder vitale Bereich einer Horde-Karte mit einem Soldaten zählt als Wunde

■ Speerkämpfer

- ❑ Können nur auf Horde-Karten in der ersten Reihe von Horde-Bereichen platziert werden
- ❑ Auf einen freien vitalen Bereich der ersten Horde-Karte setzen und die dort angegebene Belohnung erhalten
- ❑ Speerkämpfer bleiben auf ihrem Bereich bis die Horde besiegt oder der Soldat getötet/geschützt wurde
- ❑ Falls alle vitalen Punkte der ersten Horde-Karte bereits besetzt sind, können Speerkämpfer nicht eingesetzt werden. Sie müssen auf den nächsten Horde-Abwehr-Schritt warten, wenn die abgewehrte Horde-Karte von der Mauer-Sektion entfernt wird.

■ Reiter

- ❑ Kämpfen wie Speerkämpfer, können beim Angriff auf **jede** Horde-Karte in einer gegebenen Sektion platziert werden
- ❑ **Muss** auf 2 benachbarte freie vitale Punkte gesetzt werden

■ Bogenschützen

- ❑ Werden nicht auf Horde-Karten gesetzt. Sie besitzen ihre eigenen Punkte auf der Mauer, die Feuer-Punkte
- ❑ Auf einen **freien** Feuer-Punkt irgendwo auf der Mauer platziert und 1 vitalen Punkt auf einer Horde-Karte dieser Sektion mit einem Wund-Marker belegen
- ❑ Falls ein angreifender Bogenschütze bereits einen Feuer-Bereich besetzt, verwundet er nur 1 vitalen Punkt
- ❑ Wunden durch Wund-Marker ergeben **keine** Belohnung

❖ Horden besiegen

- In jedem Horde-Besieg-Schritt während des Herbstes wird bestimmt, welche Horde-Karte in folgenden Schritten besiegt wurde
- ❑ Prüfen, welcher Spieler die Horde durch Abdecken der meisten vitalen Punkte mit **Solden** abgewehrt hat
- ❑ **Jeder Spieler mit 1+ Soldat auf einer abgewehrten Horde-Karte erhält 2 Ehrenpunkte**
- ❑ **Jeder Spieler erhält 2 Ehrenpunkte für jeden Bogenschützen auf Feuer-Punkten dieser Mauer-Sektion**
- ❑ Wer die **meisten** vitalen Punkte mit Soldaten besetzt hat, erhält die Horde-Karte und legt sie verdeckt vor dem Sichtschirm ab
 - Bei Gleichheit entscheidet die Tee-Reihenfolge
 - Falls kein Spieler Soldaten auf der Karte hat, wird diese abgelegt
- ❑ Falls Horde-Karten in entfernteren Reihen liegen, werden diese näher zur Mauer bewegt

■ Soldaten töten

- ❑ Wenn eine Horde-Karte besiegt wurde, werden einige Soldaten auf der Karte getötet (siehe **Letalität**)

- ❑ Durch Zahlung von 2 Chi pro Soldaten kann dieser gerettet werden. Der Soldat kommt in die Ruhe-Zone
- ❑ Für jeden von der Horde-Karte genommen Soldaten wird ein Wunden-Marker auf den vitalen-Punkt gelegt
- ❑ Gerettete Soldaten zählen als **nicht** getötet bzgl. Spiel-Mechanik und Effekten

❖ Durchbruch

- Nach der Feuer-Phase während des Winters greifen die Horde-Karten die Mauer an
- Beginnend bei der linken Sektion wird überprüft, ob die Verteidiger die Invasoren zurückgeschlagen haben. Falls nicht, ist die Mauer durchbrochen und folgende Schritte werden abgehandelt:
 - ❑ Für jede Horde-Karte der durchbrochenen Mauer erhält jeder Spieler, der **keine** Soldaten auf der Karte hat, 1 Scham-Marker
 - ❑ Auf jeder Durchbruch-Horde-Karte sterben Soldaten lt. Letalitäts-Wert; Überlebende bleiben auf der Karte
 - ❑ Getötete und gerettete Soldaten werden durch Wunden-Marker ersetzt
 - ❑ Alle Bogenschützen werden getötet
 - ❑ Soldaten in der Ruhe-Zone sind nicht betroffen
 - ❑ Mittels Chi können Soldaten gerettet werden
 - ❑ Immer wenn ein Soldat von einer Horde-Karte genommen wird, wird ein Wund-Marker auf den vitalen-Punkt gelegt



Holz



Stein



Gold



Chi



Holz, Stein oder Gold



Bel. Ressource



Holz-Aufseher



Stein-Aufseher



Gold-Aufseher



Chi-Aufseher



Bel. Aufseher



Beamter



Speerkämpfer



Bogenschütze



Reiter



Soldat



Ehre



Wunde



Sham-Marker



Horde-Karte



Berater-Karte



Unterstützender Berater



Taktik-Karte



Kommando-Karte



Tee



Mauer



Verteidigungs-Wert



Offensiv-Wert



Barrikade



Anzahl Spieler



Zusatz-Spielmaterial

❖ Spielplan (Spieleranzahl beachten!)

- Mauer-Sektion
- Turm-Bereich

❖ Miniaturen

- Spezial-Soldaten
- Kampf-Mönche
- Bombenleger
- Flammenwerfer
- Armbrust-Schützen
- Kampfwagen
- Belagerungs-Maschinen
- Rammbock
- Trebuchet
- Leitern
- Kriegs-Maschinen
- Steinschleuder
- Kanone
- Raketenwerfer

❖ Karten

- Horden
- Kriegs-Maschinen-Schuss
- Kriegs-Maschinen-Hilfe
- Spezial-Soldaten-Hilfe
- Artefakte
- Berater
- General

❖ Plättchen und Marker

- Schlangen-Clan

❖ Sonstiges

- Türme

Spielaufbau-Änderungen

❖ Spielplan (mit korrekter Spieleranzahl)

- Zeit-Marker auf die +1-Seite
- Horde-Karten
- 3 Karten-Typen (9 insgesamt) zufällig aus dem Basis-Stapel entfernen
- 4 neue Typen aus der Schwarz-Macht-Erweiterung hinzufügen (12 insgesamt)
- Alle mischen und oben neben dem Plan ablegen
- n+1 Horde-Karten wie üblich auf den Mauer-Sektionen ablegen (n = Anzahl Spieler)
- Keine Barrikaden platzieren, stattdessen je 1 Stufe-1 Mauer in jede Sektion und die 4 Türme in die großen X-Bereiche neben den Barrikaden-Bereichen

❖ Spieler

- Jeder Spieler gehört einem Clan an
- Affen: Kampf-Mönche
- Panda: Bombenleger
- Drachen: Flammenwerfer
- Schlangen: Armbrust-Schütze
- Schildkröte: Streitwagen
- Schwarz-Macht-Berater-Karten in den Berater-Stapel einmischen und 2 an jeden Spieler austeilen
- Jeder wertet 3 Aufseher in 3 beliebigen Lokationen auf Stufe 1 auf
- In Tee-Reihenfolge stellt jeder 1 Kriegs-Maschine auf den X-Bereich einer Mauer-Sektion
- Jede der 3 Typen muss einmal platziert werden
- Übrige Typen zusammen mit den Kriegs-Maschinen-Hilfe-Karten neben den Spielplan
- Raketen-Schuss-Karten vom Raketen-Stapel mischen und neben den Spielplan legen

Spiel Elemente

❖ Türme

- Verteidigungs-Struktur, um ankommende Horden früher zu sehen
- Jeder Turm kann 1 Speerkämpfer aufnehmen
- Vom Pool kann während 2 Situationen 1 Speerwerfer platziert werden:
 - Nach Bau einer Mauer-Stufe kann ein Speerkämpfer in den Turm daneben gesetzt werden
 - Wenn eine Horde-Karte besiegt wurde, darf der Spieler, der sie erhält, einen Speerkämpfer in den Turm dieser Mauer-Sektion stellen
 - Falls der Turm besetzt ist, darf der besetzende Speerkämpfer an den Eigentümer zurückgegeben und durch einen eigenen ersetzt werden
- Änderung der Mauer-Durchbruch-Effekte durch den Speerkämpfer: **Am Ende der Angriffs-Phase im Winter erhält der Speerkämpfer-Besitzer 2 Ehrenpunkte für jede nicht durchbrochene Mauer, aber auch 1 Scham-Marker für jeden Mauer-durchbruch**
- Ist eine Mauer-Sektion durchbrochen werden alle Speerkämpfer entfernt (nicht getötet)

❖ Kriegs-Maschinen

- Zum Zufügen ernsthafter Schäden bei den anstürmenden Horden
- Kriegs-Maschinen stehen neben Mauer-Sektionen, jede Sektion kann 2 Kriegs-Maschinen aufnehmen
- Ein Schuss mit einer Kriegs-Maschine erfolgt:
 - Nach dem Bau einer Kriegs-Maschine: sofort
 - Wenn ein Speerkämpfer auf einen Turm gestellt wird, mit einer Kriegsmaschine neben diesem Turm

■ Steinschleuder

- Bau: 4 Holz
- Schuss: -
- Effekt: 2 Wunden lt. Schuss-Karte für 1 Horde in dieser Sektion

■ Kanone

- Bau: 2 Stein + 2 Holz
- Schuss: 2 Stein
- Effekt: 1 Ehrenpunkt, Wunden lt. Schuss-Karte für 1 Horde in dieser Sektion

■ Raketenwerfer

- Bau: 4 Gold
- Schuss: 1 beliebige Ressource
- Effekt: 2 Ehrenpunkte, 1 Horde-Karte dieser Sektion aussuchen, 1 Karte vom Raketen-Stapel

ziehen und so viele Wunden verteilen

- Jede Wunde durch eine Kriegs-Maschine, die einen vitalen Bereich mit bereits einer Wunde abdeckt, ist verschwendet
- Jede Wunde, die auf einen Soldaten auf einem vitalen Punkt trifft, tötet den Soldaten
 - Gehört der Soldat einem anderen Spieler, erhält man einen Scham-Marker (auch wenn der Soldat gerettet wird)
 - Auch für mehrere fremde Soldaten nur 1 Scham-Marker
- Kriegs-Maschinen können auf dem Bauplatz gebaut werden, **bringen 4 Ehrenpunkte** und können sofort eingesetzt werden

❖ Neue Soldaten

■ Affen: Kriegs-Mönche

- Kosten: 2 Holz + 1 Chi
- Effekt: bedeckt 1 vitalen Punkt und kann jede Horde auf einer Sektion angreifen

■ Panda: Bombenleger

- Kosten: 1 Holz + 1 Gold + 1 Chi
- Effekt: Beim Angriff auf einen Feuer-Bereich legen. Bringt 1 Wunde auf 1 Horde-Karte in dieser Sektion. Sofort nach dem Angriff kann der Bombenleger wie ein Speerkämpfer auf die Horde-Karte in der ersten Reihe gelegt werden. Bleibt der Bombenleger auf dem Feuer-Bereich, greift er auch in der Winter-Feuer-Phase an und kann ebenfalls nach dem Angriff auf die Horde-Karte gelegt werden

■ Drache: Flammenwerfer

- Kosten: 3 Holz + 1 Chi
- Effekt: Darf nur eine Horde-Karte in der ersten Reihe angreifen. Wenn er auf einen vitalen Punkt gelegt wird, bewirkt er 1 Wunde auf **jeden** orthogonal angrenzenden vitalen Punkt

■ Schlange: Armbrust-Schütze

- Kosten: 2 Gold + 2 Chi
- Effekt: Beim Angriff wird er auf einen Feuer-Bereich gestellt und bewirkt 1 Wunde für 1 Horde-Karte in dieser Sektion. Wenn eine Wunde ausgeteilt wurde, platziert der Spieler statt einer Wunde einen Schlangen-Clan-Marker auf den vitalen Punkt. Wenn die Karte besiegt wurde, zählt jeder Marker als 1 Soldat. Schlangen-Marker verhindern den Erhalt eines Scham-Markers

im Falle eines Durchbruchs und werden nach dem Durchbruch nicht abgelegt.

Der Armbrust-Schütze greift auch in der Winter-Feuer-Phase an

■ Schildkröte: Kampfswagen

- Kosten: 2 Holz + 2 Stein + 2 Gold
- Effekt: Der Streitwagen darf nur eine Horde-Karte in der ersten Reihe angreifen. Er überdeckt bis zu 4 vitale Punkte und darf auch gelegt werden, wenn er mindestens 1 Punkt abdeckt und innerhalb dem vitalen Punkt-Gitter gelegt wird. Er darf auch über andere **Wund-Marker** (nicht Soldaten) gelegt werden, der Spieler erhält aber keine Belohnung für diese Punkte. Der Streitwagen ist immun gegen Kriegs-Maschinen

- Bombenleger und Armbrustschützen erhalten **keine** 2 Ehrenpunkte für eine besiegte Horde-Karte auf dieser Sektion

❖ Neue Horde-Karten

■ Rammbock

- Spezial-Fähigkeit: Nach der Angriffs-Phase den Rammbock gegen die nächste Horde-Karte in der nächsten höheren Reihe dieser Sektion austauschen
- Falls der Rammbock die erste Reihe erreicht, 1 Mauer-Stufe dieser Sektion zerstören

■ Trebuchet

- Wird nur in die dritte Reihe der Horden-Bereiche gelegt und kann nicht dichter heranbewegt werden
- Nach der Angriffs-Phase wird 1 Mauer-Stufe dieser Sektion zerstört

■ Leitern

- Spezial-Fähigkeit: Ist die Karte in der ersten Reihe der Horde-Bereiche, wird der Verteidigungswert der Mauer auf „0“ reduziert.
- Falls ein Durchbruch passiert, werden alle Soldaten auf dieser Mauer-Sektion (inkl. Ruhe-Zone) getötet und alle Kriegs-Maschinen werden zerstört

■ Elite

- Keine speziellen Fähigkeiten
- Rammbock, Trebuchet und Leitern werden auf die jeweiligen Horde-Karten gelegt

❖ Spezielle Regeln

- Wird eine Mauer zerstört, kommen alle Soldaten auf den Feuer-Bereichen in die Ruhe-Zone
- Falls alle Mauer-Stufen zerstört sind, endet das Spiel und alle verlieren

Zusatz-Spiel-Material

❖ Karten

- Eiserner Drache

❖ Spielplan (mit korrekter Spieleranzahl)

- Eiserner Drache Karten mischen und verdeckt unter den Spielplan legen

❖ Ablauf

- Zu Beginn jedes Frühlings die oberste Eiserner Drachen Karte umdrehen
- Diese Karte zeigt die Ziele des Drachens für das kommende Jahr
- Ggf. Karten neu mischen

❖ Regeln

- Die Karte agiert als eine Lokation mit 4 [5] Bereichen für 1-3 [4-5] Spieler
- Der Eiserner Drache ist eine einzigartige Lokation, zu der sich die Beamten nicht mittels der normalen Regeln bewegen dürfen
- Jedes Mal wenn 1+ Beamte bewegt werden, kann der Spieler 1 Chi bezahlen, um einen zusätzlichen Beamten vom Pool zu dieser Lokation zu bewegen
- Wenn der Eiserner Drache aktiviert wird, ist eine augenblicklich angegriffene Horde-Karte sofort besiegt. Bzgl. Ehrenpunkten und Soldaten wird nach den üblichen Regeln verfahren. Anschließend erhält jeder Spieler mit einem Beamten in der Eisernen Drachen Lokation 2 Ehrenpunkte.

Zusatz-Spielmaterial

❖ Miniaturen

- Ur-Biester

❖ Karten

- Relikte
- Taktik
- Ur-Biester
- Berater

Spielaufbau-Änderungen

❖ Spielplan (mit korrekter Spieleranzahl)

- Ur-Biester-Taktik-Karten mischen und neben den Spielplan legen
- Ur-Biester-Relikte-Karten mischen, neben den Spielplan legen und die oberste Karte umdrehen
- Ur-Biester-Karten in 4 Stapel zu 3 Karten aufteilen – 1 Stapel pro Biest
 - Jeden Stapel sortieren (Rang 1 oben) und offen neben den Spielplan legen

❖ Spieler

- Ur-Biester-Berater-Karten mischen und 2 an jeden Spieler
- In Tee-Reihenfolge legt jeder 1 Biest-Miniatur auf den Spielplan
 - Jedes Biest-Karte zeigt den Standort an

Spiel-Regeln und -Elemente

❖ Regeln

- Jedes Biest generiert passive Effekte und beeinflusst verschiedene Spiel-Aspekte
- Beginnend bei Rang 1 besitzt jedes Biest 3 Macht-Ränge, die während des Spiels erhöht werden können

❖ Biests benutzen

- Effekte werden auf der jeweiligen Karte beschrieben

❖ Biests-Rang erhöhen

- Zu Beginn eines Zuges kann der aktive Spieler ein Biest durch Zahlung lt. Biest-Karte erhöhen
- Die vorherige Karte wird durch die aktuelle ersetzt, anschließend kann das Biest sofort bewegt werden

❖ Biest bewegen

- Nach einem Upgrade kann das Biest zu einem erlaubten Bereich lt. Karte bewegt werden
- Mit Hilfe einer Relikte-Karte kann ein Biest ebenfalls bewegt werden

❖ Relikte

- Zusätzliche Möglichkeit, ein Biest zu bewegen
- Nur 1 Relikte-Karte zurzeit aktiv
- Am Ende des Sommers, direkt nach dem Wiedererlangen der Kommando-Karten wird eine Relikte-Karte gezogen und auf die derzeitige gelegt. Von nun an ist diese aktiv

Zusatz-Spielmaterial

❖ Miniaturen

- Bannerträger
- Beamte
- Speerkämpfer
- Bogenschützen
- Reiter
- Dschingis Khan
- Kaiser-Belohnung

❖ Karten

- Dschingis Khan Horde
- Dschingis Khan Horden
- Dschingis Khan Berater
- Dschingis Khan Fähigkeiten
- Dschingis Khan Hilfe
- Kaiser-Belohnung

❖ Marker

- Tee-Leiste
- Ehren

Spielaufbau-Änderungen

❖ Spielplan (mit korrekter Spieleranzahl)

- 1 zufällige Kaiser-Belohnung-Karte ziehen, Kaiser-Belohnung drauf stellen und neben den Spielplan legen, dann die Artefakte wie üblich legen
- Horde-Karten vorbereiten
 - 2 Kartentypen (insgesamt 6 Karten) aus dem Basis-Stapel entfernen
 - 3 neue Typen aus dem Dschingis Khan Horden (insgesamt 9 Karten) hinzufügen
 - Karten mischen und oben neben den Spielplan legen
- n Horde-Karten ziehen (n = Spieleranzahl) und wie üblich auf den Mauer-Sektionen platzieren
- Die Dschingis Khan Horde-Karte oben neben den Spielplan legen
- Die Dschingis Khan Fähigkeiten-Karten mischen, 2 ziehen und rechts und links neben die Dschingis Khan Horde-Karte legen
- Dschingis Khan-Miniatur auf die Mauer-Sektion legen, die der Invasions-Indikator auf der obersten Karte des Horden-Stapels anzeigt

❖ Spieler

- 1 Bannerträger
- Dschingis Khan Berater-Karten mischen und 2 verdeckt an jeden Spieler

Spiel-Regeln und -Elemente

❖ Spielziele

- Basis-Spiel-Siegbedingungen
- Dschingis Khan besiegen
 - Alle vitalen Punkte auf der Dschingis Khan Horde-Karte und den beiden Dschingis Khan Fähigkeiten-Karten besetzen
 - Anschließend das Jahr zu ende spielen und weiter zur Punktabrechnung

❖ Dschingis Khan

- Ist stets präsent auf einer der Mauer-Sektionen

■ Vitale Punkte

- Besitzt weder Angriffsstärke noch Belohnungen
- Anzahl der zu bedeckenden vitalen Punkte ist von der Spieleranzahl abhängig
 - Einige Punkte sind nummeriert: Falls diese Nummer \leq [>] Spieleranzahl \Rightarrow Punkt ist aktiv [inaktiv] und muss bedeckt werden [und hat keinen Effekt]
 - Punkte ohne Nummer sind immer aktiv

■ Fähigkeiten-Karten

- Fügen vitale Punkte hinzu und erhöhen den Schwierigkeitsgrad
- Sind nur auf der Mauer-Sektion mit Dschingis Khan aktiv
- Falls alle vitalen Punkte bedeckt sind, wird die Karte inaktiv

■ Bewegung

- Jedes Jahr nach dem Platzieren neuer Horde-Karten muss der Invasions-Indikator der obersten Karte des Stapels überprüft werden und Dschingis Khan entsprechend (um)gesetzt werden

■ Verwundung

- **Nur durch Speerkämpfer oder Reiter; nicht durch Effekte bzgl. Wunden-Marker**
- Jedes Mal, wenn eine Horde-Karte besiegt wurde, darf der Spieler, der diese Karte erhält, Dschingis Khan mit 1 seiner Soldaten auf der Karte angreifen
- Der Soldat muss überleben und dann auf 1 vitalen Punkt (2 vitale Punkte, bei einem Reiter) auf einer der drei Dschingis Khan Karten gesetzt werden. **Er erhält 6 Ehrenpunkte pro vitalen Punkt**
 - Dschingis Khan darf dabei auf einer beliebigen Mauer-Sektion liegen
 - Der Soldat bleibt bis Spielende auf der Karte liegen

❖ Kaiser-Belohnung

- Nur 1 Karte ist stets aktiv
- Sobald ein Spieler einen Teil der Mauer baut, erhält er die Kaiser-Belohnungs-Miniatur (vom vorigen Besitzer) und **profitiert von der Belohnungs-Karte**

❖ Bannerträger

- Rekrutierungs-Kosten: 2 Gold + 1 Holz
- Fungieren wie Speerkämpfer: Nur die erste Horde vor der Mauer angreifen
- Ein Bannerträger in einer Mauer-Sektion (Horde-Karte oder Ruhe-Zone) darf bei Winter-Beginn mit 2 Soldaten auf dieser Sektion angreifen – noch vor dem Schuss-Schritt

Spielmaterial für nicht genutzte Varianten

❖ Basic

■ 2-Spieler-Modus

- 1 Schilf-Clan-Kommando-Karte
- 2 Schilf-Clan-General-Karten

■ Solo

- 1 Solo-General-Karte
- 6 Solo-Kommando-Karten

■ Kooperativ-Modus

- 24 Kooperativ-Horde-Karten
- 8 Kooperativ-General-Karten
- 12 Kooperativ-Taktik-Karten
- 12 Kaiser-Auftrag-Karten
- 12 Kooperativ-Ereignis-Karten

❖ Stretch Goals

■ 5. Spieler

- Taktik-Karten für 5. Spieler
- General-Karten für 5. Spieler
- Berater-Karten für 5. Spieler
- Kommando-Karten für 5. Spieler
- Sichtschirm für 5. Spieler
- Bannerträger, Beamte und Soldaten für 5. Spieler

■ Uralte Chroniken

- 4 Uralt-Chronik-General-Karten
- 8 Uralt-Chronik-Taktik-Karten
- 10 Uralt-Chronik-Berater-Karten
- 10 Uralt-Chronik-Artefakte-Karten
- 6 Szenario-Karten

■ Ratten-Erweiterung

- 1 Ratten-Miniatur
- 5 Ratten-Karten
- 5 Ratten-Artefakte-Karten

Sonstiges Material