

Hintergrund

Die Han-Dynastie, gegründet in 206 BC, beherrschte die zentrale Ebene und viel des heutigen China für fast 400 Jahre. Wie auch immer, im letzten Teil des zweiten Jahrhunderts, ging es durch die Hof-Politik und eine schlechte Führung rapide abwärts. Die Regierung wurde von korrupten Eunuchen und Beamten, die die Bauern mit hohen Steuern belasteten, dominiert, was zur öffentlichen Unzufriedenheit führte. Dies gipfelte in der „gelben Turban“-Rebellion, angeführt von Zhang Jiao in 184 AD während der Herrschaft von Kaiser Ling (168-189 AD).

Obwohl die Rebellion niedergeschlagen wurde, wurden viele Mitglieder Banditen und schufen Probleme für die Regierung. Die Han-Armee war nicht in der Lage die Banditen zu beherrschen, und Kaiser Lin verlieh direkte Machtbefugnisse über Provinzen und übergab das Kommando des regionalen Militärs an lokale Herrscher. Viele Feudal-Herrscher nahmen die Gelegenheit wahr, Verbindungen zur Han-Regierung zu trennen und unabhängig zu herrschen. Weiter ambitionierte Herrscher annektierten Nachbar-Territorien um ihre Macht-Basis zu erweitern. Dies führte zur Entstehung der drei Macht-Blöcke Wei, Wu und Shu und zur Drei Königreiche-Periode.

Three Kingdoms Redux ist ein Brettspiel, das versucht, die dreiseitigen Beziehungen zwischen Wei, Wu und Shu wiederzubeleben. Du nimmst die Rolle einer der drei Herrscher – Cao Cao, Anführer von Cao Wei, Sun Jiao, Anführer von Ost-Wu oder Liu Bei, Anführer von Shu Han. Spieler beginnen von asymmetrischen Positionen, die den Mannstärke-Vorteil von Wei in der frühen Phase der Periode widerspiegelt. Die schwächeren Staaten Wu und Shu schützen sich durch Bildung einer Allianz.

Als Feudal-Herrscher regelst du die verschiedenen Aspekte des Staates und schützt deine Grenze gegen rebellierende Grenz-Stämme und externe Feinde.

Spielmaterial

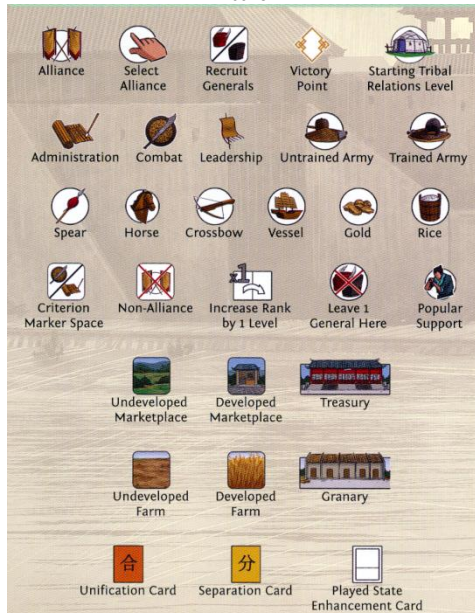
❖ Gemeinsames

- Spielbrett
- Rundenmarker
- Allianz-Plättchen
- Han-Kaiser-Plättchen
- Kriterium-Marker
 - Administration
 - Kampf
- Grenzbereich-Plättchen
 - 0 SP
 - 1 SP
- Mangel-Plättchen
- Farm-Plättchen
 - Nicht entwickelt
 - Entwickelt
- Markt-Plättchen
 - Nicht entwickelt
 - Entwickelt
- Gold
- Reis
- Armee
 - Untrainiert
 - Trainiert
- Speere
- Pferde
- Armbrüste
- Dschunken
- Unterstützungs-Plättchen
- Staat-Verbesserungs-Karten
 - Vereinigung
 - Trennung

❖ Spieler-spezifisch [Wei – Wu – Shu]

- Spielhilfen
- Staats-Marker
- Aktions-Marker
- Stammes-Marker
- General-Karten
- General-Plättchen
- Biet-Plättchen
 - +1
 - +2

Icons



Spielaufbau

❖ Spielbrett

- Runden-Marker auf „1“
- Staats- und Aktions-Marker
 - **Wei**-Staats-Marker auf „1“ der **Biet**-Reihenfolgeleiste
 - **Wu**-Staats-Marker auf „2“ der **Biet**-Reihenfolgeleiste
 - **Shu**-Staats-Marker auf „3“ der **Biet**-Reihenfolgeleiste
 - **Aktions**-Marker links neben den Spielplan
- Administration- oder Kampf-Marker-Seite eines Kriterium-Markers zufällig auswählen und auf „Control Han Emperor“-Aktionsfeld legen, anderen Marker mit anderer Seite auf das „Win Popular Support“-Aktionsfeld legen
- Auf jedes der 15 Grenzfelder ein Grenzbereich-Plättchen legen – „0“-SP-Seite nach oben
- Je einen **Staats**-Marker auf die „0“ der Militär-Siegpunkteleiste und Gouverneurs-Rangleiste
- Jeder legt 5 Farm- und 5 Markt-Plättchen – nicht entwickelte Seite oben – auf die eigenen Farm- bzw. Markt-Entwicklungsfelder
 - Die Felder darüber (Kornkammer bzw. Schatzkammer) bleiben leer
- Stammes-Marker
 - **Wei** auf Feld 5
 - **Wu** auf Feld 6
 - **Shu** auf Feld 7
- Han-Kaiser-Plättchen neben den Spielplan

❖ Spieler

- Jeder Spieler wählt einen der drei Staaten
- Allianz-Plättchen an **Shu**-Spieler
- Gold, Reis und Unterstützungs-Plättchen
 - **Wei**: 3 – 3 – 0
 - **Wu**: 4 – 4 – 1
 - **Shu**: 5 – 5 – 2
- Staats-Verbesserungs-Karten
 - Karten getrennt mischen und Vereinigungs- und Trennungs-Karten (verdeckt) austeilen
 - **Wei**: 3 – 1
 - **Wu**: 3 – 2
 - **Shu**: 3 – 3
- General-Karten und –Plättchen (jeweils verdeckt)
 - Jeder nimmt seine Lord-Karte **Cao Cao** für **Wei**, **Sun Jian** für **Wu** und **Liu Bei** für **Shu**, mischt anschließend seine General-Karten und zieht 6 Karten
 - **Wei** wählt 4 verdeckt aus
 - **Wu** wählt 3 verdeckt aus
 - **Shu** wählt 2 verdeckt aus
 - Jeder nimmt die zugehörigen Plättchen (verdeckt) und legt die nicht gewählten Karten zurück zu seinem Stapel
- Bietplättchen für jeden

❖ Restliche Plättchen neben den Spielplan

❖ Anfänger-Aufstellung

- Standard-Regeln mit folgenden Ausnahmen
- Spezielle Fähigkeiten der Generäle werden ignoriert

Generäle	Wei	Wu	Shu
	Cao Cao	Sun Jian	Liu Bei
Initial	Xiahou Dun	Huang Gai	Guan Yu
	Xiahou Yuan	Sun Ce	Zhang Fei
	Xu Huang	Zhou Yu	-
	Gua Jia	-	-
Runde 3	Zhang He	Sun Quan	Zhao Yun
	-	Taishi Ci	Zhuge Liang
Runde 5	Zhang Liao	Lu Su	Huang Zhong
	-	-	Pang Tong
Runde 9	Sima Yi	Gan Ning	Ma Chao

Spielablauf

❖ Konflikt-Phase

- Während der Konflikt-Phase, stärken alle ihren Staat durch Rekrutieren von Generälen und durch Bieten für das Recht, Aktionen durchzuführen

■ Generäle rekrutieren [Runden 3, 5 und 9]

- Jeder mischt seine General-Karten, zieht [und behält] folgende Karten
- Runde 3: **Wei**: 3 [1], **Wu**: 4 [2], **Shu**: 4 [2]
- Runde 5: **Wei**: 3 [1], **Wu**: 3 [1], **Shu**: 4 [2]
- Runde 9: **Wei**: 3 [1], **Wu**: 3 [1], **Shu**: 3 [1]
- Jeder nimmt die zugehörigen Plättchen und legt die nicht gewählten Karten zurück

■ Allianz-Aktions-Platz wählen

- Spieler „2“ und „3“ auf der **Zugreihenfolge**-Leiste bilden eine Allianz
- Spieler „3“ darf den Allianz-Aktions-Platz wählen (und ggf. diskutieren) und das Allianz-Plättchen entsprechend legen
 - Es dürfen alle Plätze des **Standard-Bereichs ohne** das Nicht-Allianz-Icon („*Control Han Emperor*“ und „*Win Popular Support*“) gewählt werden
 - Es darf **nie** zweimal **nacheinander** der gleiche Platz gewählt werden
- Falls beide Spieler bieten und gewinnen dürfen beide die Aktion ausführen, ansonsten nur der, der geboten (und gewonnen) hat

■ Bieten um Aktions-Plätze

□ Bieten mit Generälen

- Jeder General besitzt Administrations-, Kampf- und Führungs-Attribute. Die Werte liegen zwischen 1-5, 1-5 bzw. 1-2. Die ersten beiden bilden die Basis zum Bieten, Führung legt die Anzahl Armeen fest, die geführt werden können
- Jeder General besitzt eine Spezial-Fähigkeit
- Jeder General ist in einer oder zwei Armeegattungen spezialisiert
 - Falls eine **spezialisierte** Armee zugeordnet wird, erhält man 1 SP für jede **stationierte** Armee

□ Aktions-Felder

- Es gibt insgesamt 18 Aktionsfelder, 12 Standard-Felder und 6 Staats-spezifische
- 5 Standard-Felder, die auf Administration beruhen
 - Farm entwickeln oder ernten
 - Markt entwickeln oder Steuern eintreiben
 - Handel mit Reis und/oder Waffen
 - Ausbilder anheuern und/oder Technologie einführen
 - Staat entwickeln
- 5 Standard-Felder, die auf Kampf beruhen
 - Speere/Pferde produzieren
 - Armbrüste/Dschunken produzieren
 - Armeen rekrutieren
 - Armeen trainieren
 - Tribut fordern
- 2 Standard-Felder bei denen Administration und Kampf jede Runde wechselt
 - Unterstützung gewinnen
 - Han-Kaiser kontrollieren
- 3 Kampf-Aktion-Felder (pro Spieler zwei)
 - **Shu-Wei**-Grenze
 - **Shu-Wu**-Grenze
 - **Wei-Wu**-Grenze
 - (*Armeen dürfen nur in die beiden Kampf-Felder gesetzt werden, die die eigene Flagge enthalten*)
 - Maßgeblich ist die Summe aus Kampfstärke + # Armee-Einheiten
 - Alle **einem** General zugeordneten Einheiten müssen vom **selben** Typ sein
 - Nur Armeen alleine sind nicht erlaubt
- 3 Stammes-Beziehungs-Verbesserungs-Felder (pro Spieler eine)
 - Diese Aktion ist ohne Gebot garantiert, solange (höchstens) 1 General zugeordnet wird, entweder allein oder mit Armee-Einheiten **oder** mit Gold in Höhe des Führungswertes
 - Armee-Einheiten müssen vom selben Typ sein

□ Biet-Prozess

- In Bietreihenfolge (Biet-Leiste) kann ein General-Plättchen (offen) gesetzt werden
- Wer passt (oder passen muss) beendet seine Runde
- Das höchste Gebot gewinnt und die Aktion darf in der nächsten Phase ausgeführt werden. Bei Gleichheit entscheidet, wer das **höchste** Gebot **zuerst** geboten hat
- Im Allianz-Aktions-Feld dürfen beide Allianz-Spieler (zusammen) bieten

□ Gebot erhöhen (zusammen mit dem General legen)

- General-Fähigkeiten
 - Entsprechende Biet-Plättchen
- Han-Kaiser-Plättchen
 - Gebot wird um 1 erhöht
- Unterstützungs-Plättchen
 - **Jedes** Plättchen erhöht Gebot um 1

❖ Auflösungs-Phase

■ Plättchen entfernen

- Für jedes Aktions-Feld wird der Gewinner bestimmt
- Verlierer:
 - General-Plättchen inkl. Armeen und anderer Plättchen zurück in die eigenen Vorräte
 - Unterstützungs-Plättchen zurück in den **allgemeinen** Vorrat
- Ein in der vorigen Runde umgedrehtes General-Plättchen im „*Control Han Emperor*“-Feld zurück zum Spieler
- Alle anderen Plättchen (inkl. Allianz) bleiben liegen

■ Zugreihenfolge für nächste Runde

- **Aktions**-Marker auf der **Aktionsreihenfolge**-Leiste identisch zu den **Staats**-Markern auf der **Bietreihenfolge**-Leiste umordnen
- # erfolgreicher Gebote für jeden Spieler zählen
 - Inkl. Allianz für beide, falls beide geboten haben
 - Inkl. Stammes-Beziehungs-Gebote
 - Je nach Höhe werden die **Staats**-Marker auf der **Gebotsreihenfolge**-Leiste angeordnet (meiste Gebote: Feld „1“)
 - Bei Gleichheit: **Höchste** Zahl auf der Militär-SP-Leiste kommt weiter nach **oben** (Feld „1“) auf der Gebotsreihenfolge-Leiste
 - Bei Gleichheit: **Wei** → **Wu** → **Shu** (weiter nach **oben**)

□ Ggfs. neue Allianz

■ Aktionen ausführen

- In **Aktions**-Marker-Reihenfolge handelt jeder seine Aktionen beliebig ab oder verzichtet
- Nach jeder Aktion werden General und zugeordnete Plättchen in den jeweiligen Vorrat gelegt
 - Armee-Einheiten, die in einem **Grenzfeld** einem General zugeordnet sind, bleiben liegen
 - Unterstützungs-Plättchen kommen in den **allgemeinen** Vorrat

□ Farm entwickeln **oder** ernten

- **Farm entwickeln**
 - Das am weitesten links liegende unentwickelte Plättchen wird auf die entwickelte Seite gedreht
- **Ernten**
 - Beliebig viele **entwickelte** Plättchen von der Farm in die Kornkammer schieben und für alle nicht verschobenen Plättchen 5 Reis/Plättchen kassieren und diese danach aus dem Spiel nehmen
 - Der Entwicklungsstand der Farm ändert sich **nicht**
 - Jedes Plättchen in der Kornkammer reduziert den (Reis-)Unterhalt der **stationierten** Armeen um 1

□ Markt entwickeln **oder** Steuern eintreiben

- **Markt entwickeln**
 - Das am weitesten links liegende unentwickelte Plättchen wird auf die entwickelte Seite gedreht
- **Steuern eintreiben**
 - Beliebig viele **entwickelte** Plättchen vom Markt in die Schatzkammer schieben und für alle nicht verschobenen Plättchen 4 Gold/Plättchen kassieren und diese danach aus dem Spiel nehmen

- Der Entwicklungsstand des Marktes ändert sich **nicht**
- Jedes Plättchen in der Schatzkammer reduziert den (Gold-)Unterhalt der **stationierten** Armeen um 1

□ Handel mit Reis **und/oder** Waffen

- 3 Gold → 4 Reis **oder** 4 Reis → 5 Gold
 - **Maximal** 12 Reis
- 5 Gold → 3 Speer/Pferd/Armbrüst/Dschunke **oder**
3 Speer/Pferd/Armbrüst/Dschunke → 7 Gold
 - **Maximal** 6 Waffen

□ Ausbilder anheuern **und/oder** Technologie einführen

- 1 Reis → 1-2 Armeen auf trainierte Seite
- 1 Staats-Verbesserungs-Karte (Trennung [zusätzliche Siegpunkte] oder Vereinigung [Ressourcen sammeln]) ziehen

□ Staat entwickeln

- 1 Staats-Verbesserungs-Karte spielen (Voraussetzungen beachten): Kosten zahlen und Karte offen auslegen

□ Speere **oder** Pferde produzieren (3 Optionen)

- 2 Speere aus dem Vorrat nehmen
- 2 Pferde aus dem Vorrat nehmen
- 1 Speer und 1 Pferd aus dem Vorrat nehmen

□ Armbrüste **oder** Dschunken produzieren (3 Optionen)

- 2 Armbrüste aus dem Vorrat nehmen
- 2 Dschunken aus dem Vorrat nehmen
- 1 Armbrüst und 1 Dschunke aus dem Vorrat nehmen

□ Armeen rekrutieren

- 2 untrainierte Armeen aus dem Vorrat

□ Armeen trainieren

- 1-2 untrainierte Armeen auf die trainierte Seite drehen

□ Tribut fordern (4 Optionen)

- 2 Gold aus dem Vorrat
- 2 Reis aus dem Vorrat
- 1 Gold und 1 Reis aus dem Vorrat
- 1 untrainierte Armee aus dem Vorrat

□ Unterstützung gewinnen

- 1 Unterstützungs-Marker aus dem Vorrat

□ Han-Kaiser kontrollieren

- 1 Gold bezahlen, Staats-Marker auf den nächst höheren Rang der Rang-Leiste schieben, 1 General aus dem Biet-Feld umdrehen und dort lassen (steht nächste Runde nicht zur Verfügung) und während der Aktualisierungs- und Unterhalts-Phase den Han-Kaiser-Marker nehmen (aus dem Vorrat oder vom Vorbesitzer)
- Falls niemand für dieses Feld geboten hat, kommt der Han-Kaiser-Marker in der Aktualisierungs- und Unterhalts-Phase wieder zurück in den **allgemeinen** Vorrat

□ Kampf

- 1 General-Plättchen mit **mindestens** 1 Armee-Einheit zu einem freien Grenz-Feld verschieben und das dort liegende Grenz-bereichs-Plättchen in die Korn- oder die Schatzkammer legen
- Typ der Armee-Einheit muss mit dem Typ des **Grenz**-Feldes übereinstimmen
 - Grenzbereichs-Plättchen auf die 1 SP-Seite drehen falls der Armee-Typ mit einer der Spezial-Armee-Typen des Generals übereinstimmt, ansonsten auf die 0 SP-Seite drehen
 - Jedes Grenz-Bereichs-Plättchen reduziert den Unterhalt der stationierten Armeen (Reis bzw. Gold)
- Ein **zweiter** (nach einem in einer Vorrunde platzierten) platzierten General muss auf der **gegenüberliegenden** Grenze platziert werden
- General und Armeen bleiben bis Spielende liegen und stehen nicht (mehr) für Gebote zur Verfügung

□ Stammes-Beziehungen verbessern

- Stammes-Marker um n Plätze – in Abhängigkeit der Anzahl n der zugeordneten Gold- oder Armee-Einheiten – weiter vorrücken
 - Zugeordnetes Gold kommt in den **allgemeinen** Vorrat, zugeordnete Armeen in den **eigenen** Vorrat zurück

- Falls „12“ erreicht ist oder unterhalten wird, kann man 2 Reis bezahlen um 1 Unterstützungs-Plättchen zu nehmen
 - Dies gilt auch ohne die Wahl dieser Aktion, wenn der Status der Stammes-Beziehung aufgrund einer Generals-Fähigkeit auf 12 steigt oder unterhalten wird

■ **Stammes-Beziehungs-Status reduzieren – falls diese Aktion in der Runde nicht gewählt wurde**

- **Nach** Ausführung aller Aktionen muss der Spieler – falls er die Stammes-Aktion **nicht** gewählt hat – den Marker um 1 Feld **zurück** setzen
- Falls der Marker „1“ erreicht oder dort bleibt, muss der Spieler 1 Mangel-Plättchen (-3 SP) nehmen

■ **Vorteile erhalten/aktivieren**

- Vorteile durch Generals-Fähigkeiten und Staats-Verbesserungs-Karten in beliebiger Reihenfolge

❖ **Aktualisierung und Unterhalt**

■ **Kriterium-Marker umdrehen**

- Die Kriterium-Marker in den beiden Aktionsfelder auf die andere Seite drehen

■ **Han-Kaiser-Plättchen weitergeben**

- Plättchen an den Gewinner des „Control Han Emperor“-Aktionsfeldes geben

■ **Unterstützungs-Plättchen bezahlen und stationierte Armees unterhalten**

- 1 Reis pro 2 Unterstützungs-Plättchen
- 1 **Gold** pro stationierte Armee-Einheit – reduziert um die # Markt- und Grenz-Plättchen in der **Schatzkammer**
- 1 **Reis** pro stationierte Armee-Einheit – reduziert um die # Markt- und Grenz-Plättchen in der **Kornkammer**
- Für jedes nicht bezahlte Reis oder Gold muss 1 Mangel-Plättchen genommen werden

■ **Militärische Siegpunkte für stationierte Armeen**

- Pro stationierter Armee-Einheit (**inkl. früher** platzierten) 1 SP auf der Militär-Siegpunkteleiste vorrücken

■ **Rundenleiste aktualisieren**

- Rundenmarker aufs nächste Feld

❖ **Spielende**

- Sofortiges Spielende nach der Auflösungs-Phase, falls:
 - Runde 12
 - Status „5“ für Farm- und Markt-Entwicklung
 - Kaiser-Rang eines Spielers
 - 5. General in einem Grenz-Feld

Siegpunkte

❖ **Militär**

- Militär-Punkteleiste

❖ **Grenze**

- Jeder hat 2 Grenzen, die er mit einem Gegner teilt. Je nach Mehrheit (gewonnen oder verloren) bzw. Gleichstand gibt es folgende Siegpunkte
 - 2 gewonnen 5 SP
 - 1 gewonnen, 1 unentschieden 3 SP
 - 1 gewonnen, 1 verloren 2 SP
 - 2 unentschieden 2 SP
 - 1 unentschieden, 1 verloren 1 SP
 - 2 verloren 0 SP

❖ **Grenzbereiche**

- Σ SP der Grenzbereich-Plättchen in Korn- und Schatzkammer

❖ **Gebietsentwicklung**

- Σ Farm- und Markt-Status ergeben folgende Siegpunkte
 - Allein führend 5 SP
 - Zwei/drei führen 3 SP
 - Allein Zweiter 2 SP
 - Zwei Zweiter 1 SP
 - Allein Dritter 0 SP

❖ **Zivile Harmonie**

- Σ Stammes-Beziehungs-Level und Unterstützungs-Plättchen ergeben folgende Siegpunkte
 - Allein führend 5 SP
 - Zwei/drei führen 3 SP
 - Allein Zweiter 2 SP
 - Zwei Zweiter 1 SP
 - Allein Dritter 0 SP
 - **Zusätzlich** SP lt. Leiste

❖ **Rang**

- Folgende Siegpunkte für Rang
 - Allein führend 5 SP
 - Zwei/drei führen 3 SP
 - Allein Zweiter 2 SP
 - Zwei Zweiter 1 SP
 - Allein Dritter 0 SP
 - **Zusätzlich** SP lt. Leiste

❖ **Han-Kaiser**

- Han-Kaiser-Plättchen 2 SP

❖ **Staats-Verbesserung**

- Punkte lt. Karte(n), ggf. zusätzliche für Erfüllung von Bedingungen

❖ **Mangel**

- n Mangel-Plättchen -3*n SP

❖ **Gewinner**

- Höchste Punktzahl
- Bei Gleichheit: # Gold- und Reis-Plättchen → **Shu** → **Wu** → **Wei**