

Chang Cheng - KSR

Provinz: Vollständig = alle Mauerbauplätze darin sind durch Mauern besetzt.
Unvollständig = es gibt noch mind. 1 freien Mauerbauplatz.

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Im allerersten Zug des ersten Spielers darf nur 1 Einfachmauer gesetzt werden.

Ablauf eines Spielzuges:

Der aktive Spieler führt genau eine der folgenden Aktionen aus:

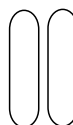
● 2 Einfachmauern in verschiedene chinesische Provinzen setzen:

Der Spieler setzt 2 seiner Einfachmauern auf 2 leere Bauplätze in 2 verschiedene chinesische Provinzen.



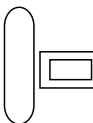
● 2 Aktionskarten in verschiedene chinesische Provinzen legen:

Der Spieler legt 2 seiner Aktionskarten verdeckt in 2 verschiedene chinesische Provinzen, welche noch nicht vollständig sind.



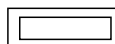
● 1 Aktionskarte + 1 Einfachmauer in selbe chines. Provinz spielen:

Der Spieler legt 1 seiner Aktionskarten verdeckt in eine chinesische Provinz und setzt dann 1 Einfachmauer in die selbe Provinz.
Die Aktionskarte muss vor* dem Einsatz der Mauer gespielt werden.



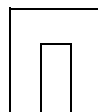
● Die Doppelmauer setzen:

Der Spieler setzt seine Doppelmauer in 2 benachbarte Bauplätze.
Die Bauplätze dürfen auch zu 2 verschiedenen Provinzen gehören.
Der Spieler erhält sofort 1 Siegpunkt je angrenzender chinesischer Provinz und 1 Siegpunkt je angrenzendem mongolischem Gebiet.
In einer vervollständigten Provinz wird eine Doppelmauer wie 2 benachbarte Einfachmauern gewertet.
Die Doppelmauer kann nicht zerstört werden.



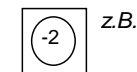
● Den Turm setzen (er ist unzerstörbar):

Der Spieler setzt seinen Turm auf einen beliebigen freien Mauerbauplatz. Der Turm darf niemals neben einem anderen Turm stehen. Gibt es noch freie Plätze neben einem Turm, ist einer davon für seinen Besitzer reserviert.



In einer vervollständigten Provinz wertet ein Turm wie eine Einfachmauer.

➡ Nach dem Setzen einer Mauer / eines Turms kann sich der Spieler den Wert der Bedrohungsmarker der am Bauplatz angrenzenden mongolischen Provinzen geheim ansehen.



➡ Nach Vervollständigung einer Provinz wird das Spiel sofort unterbrochen und der Wert der Provinz bestimmt. Prestige-Punkte (PP) werden verteilt.

Wert = 1 PP je Mauer, 2 PP = je Doppelmauer, 1 PP = je Turm.
Dazu kommt der Wert der Prestige-Marken der Provinz.

- Aktionskarten in Provinz aufdecken und nach Priorität berücksichtigen.
- Der/die Spieler mit den meisten Mauern (inkl. Doppelmauern, Türme) erhalten so viele PP, wie der Wert der Provinz ausmacht.
- In die vervollständigte Provinz wird 1 Kaiserkarte (von 3) gelegt.
- Der PP-Marker bleibt aufgedeckt in der Provinz.

➡ **Aktionskarten** werden aufgedeckt in vervollständigter Provinz:

- Jeder Spieler hat die gleichen 6 Karten (Priorität 1 bis 6) zur Auswahl.
- Karten mit gleicher Priorität heben sich auf = aus dem Spiel.
- Übrige Karten werden in aufsteigender Folge (Priorität) ausgewertet. Danach sind die Karten aus dem Spiel.
- Bei 2 Effekten auf einer Karte muss der Besitzer einen auswählen.

➡ **3. Kaiserkarte wurde gelegt:** Der auslösende Spieler legt 1 neuen Spielplan nach freiem Ermessen an. Bei 4 Spielern = 2 Pläne dazu.
● Mauerbauplätze müssen weiterhin eine durchgehende Linie bilden.
● Die Kaiserkarten neben die Spielfläche legen.

Spielende = nach dem Zug, in dem die Große Mauer fertiggestellt wurde.
Es wird die Bedrohung durch die Mongolen ausgewertet (siehe unten).
Danach gewinnen der/die Spieler mit den meisten PP.

Mongolische Gebiete: Die Bedrohungsmarker stellen die Stärke des dortigen mongolischen Angriffs dar. Zum Spielende deckt man die Marker auf und je mongol. Gebiet wird die Anzahl Mauern (Doppelmauern, Türme) darin bestimmt. Der/die Spieler mit Mehrheit verlieren so viele PP, wie der Bedrohungsmarker anzeigt. Wer einen Turm dort hat, verliert aber nichts. Eine Doppelmauer zählt wie 1, kann aber bei Überlappung in 2 Provinzen dann in jeder Provinz wie 1 zählen.

Generell: Ein Spieler muss immer versuchen, seine Aktionen vollständig auszuführen, ggf. auch zu seinem Schaden. Ggf. führt er sie teilweise durch.
Kann der Spieler gar nichts tun, wird er übersprungen.
Kann kein Spieler mehr Aktionen ausführen, endet das Spiel vorzeitig.

Aktionskarten



Du musst 1 andere Aktionskarte aus der Provinz entfernen.



a) 1 Einfachmauer in dieser Provinz zerstören (auf Seite legen) ODER
b) Aus einem an der Provinz angrenz. mongolischen Gebiet den Bedrohungsmarker entfernen.



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Diese Provinz wertet - 2 PP



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 1 zusätzl. Einfachmauer.



Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 2 zusätzl. Einfachmauern.



Du darfst 1 Einfachmauer der Provinz mit 1 anderen Einfachmauer auf der Spielfläche tauschen (egal von wem). Frühere Wertungen ändern sich nicht.

Aktionskarten



Du musst 1 andere Aktionskarte aus der Provinz entfernen.



a) 1 Einfachmauer in dieser Provinz zerstören (auf Seite legen) ODER
b) Aus einem an der Provinz angrenz. mongolischen Gebiet den Bedrohungsmarker entfernen.



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Diese Provinz wertet - 2 PP



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 1 zusätzl. Einfachmauer.



Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 2 zusätzl. Einfachmauern.



Du darfst 1 Einfachmauer der Provinz mit 1 anderen Einfachmauer auf der Spielfläche tauschen (egal von wem). Frühere Wertungen ändern sich nicht.

Aktionskarten



Du musst 1 andere Aktionskarte aus der Provinz entfernen.



a) 1 Einfachmauer in dieser Provinz zerstören (auf Seite legen) ODER
b) Aus einem an der Provinz angrenz. mongolischen Gebiet den Bedrohungsmarker entfernen.



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Diese Provinz wertet - 2 PP



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 1 zusätzl. Einfachmauer.



Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 2 zusätzl. Einfachmauern.



Du darfst 1 Einfachmauer der Provinz mit 1 anderen Einfachmauer auf der Spielfläche tauschen (egal von wem). Frühere Wertungen ändern sich nicht.

Aktionskarten



Du musst 1 andere Aktionskarte aus der Provinz entfernen.



a) 1 Einfachmauer in dieser Provinz zerstören (auf Seite legen) ODER
b) Aus einem an der Provinz angrenz. mongolischen Gebiet den Bedrohungsmarker entfernen.



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Diese Provinz wertet - 2 PP



a) Diese Provinz wertet + 2 PP ODER
b) Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 1 zusätzl. Einfachmauer.



Bei Mehrheitsbestimmung zählt diese Karte wie 2 zusätzl. Einfachmauern.



Du darfst 1 Einfachmauer der Provinz mit 1 anderen Einfachmauer auf der Spielfläche tauschen (egal von wem). Frühere Wertungen ändern sich nicht.