

**RUNDENÜBERSICHT**

Frühling- und Sommerphase im ersten Jahr überspringen.

**Frühling – Horden tauchen auf**

1. Den **Zeitmarker vorrücken**.
2. **Neue Horden-Karten** auf das Spielbrett **legen**, laut Anzeige der Zeitmarker-Leiste. Leere Mauerabschnitte von links nach rechts auffüllen.

Wenn die erste Reihe gefüllt ist, legt die nächste Horde entsprechend dem Indikator auf der Rückseite der Karte *auf dem Horden-Stapel (nicht auf der gerade gezogenen).*

Falls 1 Horde nicht gelegt werden kann, entfernt pro Spieler 1 Schandmarker aus dem Vorrat – entfernt auch die Horden-Karte.

**Dschingis Khan:** Dschingis Khan Figur nach Invasionsindikator zum jeweiligen Mauerabschnitt umstellen.

1. **Lege** die **2** am weitesten links liegenden **Berater ab**, schiebe die verbleibenden 2 nach links **und** lege **2** Karten wieder aus.

**Sommer – Mobilisieren**

1. **Aufsehereinkommen** entsprechend der Stufe erhalten.
2. Für jeden **Schandmarker** 2 Chi zahlen, um ihn zurück in den Vorrat der Schandmarker zu legen.
3. Alle **Befehle** von der Befehlsleiste **ablegen**.
4. In Tee-Reihenfolge entweder alle **Befehle** aus dem Ablagestapel **zurückholen** ODER *für jeden Befehl* im Stapel 2 Ehre erhalten.
5. **Uralte Geister:** Aufdecken einer neuen, ab jetzt aktiven, Reliquien-Karte und abdecken der alten Karte.
6. **Ratten:** Neue Ratten-Karte aufdecken (alte Ratten-Karte abdecken).

**Herbst – Befehle geben**

1. Alle Spieler **wähle**n **1** **Befehl** von der Hand. Verdeckt ablegen.
2. **Gewählte Befehle aufdecken**: In Teereihenfolge nacheinander auf ein beliebiges Feld auf der Befehlsleiste legen.
3. Den ersten **Befehl** auf der Leiste **abhandeln:**
	* **Uralte Geister:** Der aktive Spieler kann die Kosten eines Geistes (laut Karte) zur Aufwertung (nächste Stufe) zahlen – Karte der nächsten Stufe wird dann aktiv – dann darf man den Geist bewegen (zu gültigen Ort der neuen Geister-Karte bzw. Reliquien-Karte)
	* **Effekte** von oben nach unten **abhandeln** (1. +3.: nur aktiver Spieler, 2.: andere Spieler)
	* Alle regulären **Orte aktivieren**, deren rote Punkte voll besetzt sind und alle besonderen Orte, auf denen mindestens 1 Schreiber auf dem grünen Punkt steht - der aktive Spieler handelt zuerst ab.
	* Alle Schreiber in den jeweiligen Vorrat legen.
	* Alle **Horden besiegen**, deren Schwachstellen vollständig abgedeckt sind (Dschingis Khan: siehe Horden besiegen Pkt 4).
4. **Ratten:** Der Spieler, der die Bedingung auf der aufgedeckten Ratten-Karte erfüllt hat (bei Gleichstand zählt Tee-Reihenfolge) darf die Rattenfigur zu einem anderen Ort versetzen (ein Ortsverbleib ist nicht möglich).
5. Den **nächsten Befehl** auf der Leiste **abhandeln.**

**Winter – Die Horden greifen an**

1. **Dschingis Khan:** Steht ein Bannerträger auf einer Horden-Karte bzw. in einer Aufmarschzone, dann darf der Besitzer in diesem Mauerabschnitt mit 2 Soldaten angreifen.
2. **Beginnend** mit dem **Mauerabschnitt ganz links** **greifen** alle **Bogenschützen** auf einem Schießposten in Teereihenfolge die Horden in ihrem Mauerabschnitt **an** *(Wunden auslegen)*
3. Alle **Horden besiegen**, deren Schwachstellen vollständig abgedeckt sind (**Dschingis Khan:** siehe Horden besiegen bei Punkt 4).
4. **Angriffs- und Verteidigungsstärke ermitteln**: für jede in diesem Abschnitt gebaute Barrikade 2 zum Verteidigungswert der Mauer addieren, dann die Angriffsstärke aller Horden in diesem Mauerabschnitt addieren (einschl. Spezialfähigkeit).
5. Wenn **Gesamtangriffsstärke > Verteidigung: Durchbruch**; andernfalls passiert nichts.
6. Alle **Barrikaden** im Mauerabschnitt **ablegen**
7. **Spielende prüfen:** siehe unten

**SPIELENDE**

Das Spiel endet am Ende des Winters, wenn entweder

* + alle Mauern (2 Mauern bei 3 Spielern) auf höchster Stufe ausgebaut sind, oder
	+ der Schandmarkervorrat leer ist, oder
	+ der Zeitmarker auf dem letzten Feld der Leiste ist, oder
	+ **Dschingis Khan:** Alle Schwachstellen (Spielerzahlabhängig) auf der Dschingis Khan- und den 2 Fertigkeitskarten sind abgedeckt.

**Finale Ehrenwertung**

-5 Ehre für jeden Schandmarker unter eigenem Soldaten, plus Ehrenbonus für jede beanspruchte Horden-Karte ohne Schandmarker, plus Bonuspunkte für Artefakt-Karten. Bei Gleichstand bestimmt die Tee-Reihenfolge den Gewinner.

**ORTSAKTIVIERUNGEN**

* + Reguläre Orte haben kleine rote, besondere Orte haben große grüne Punkte.
	+ Reguläre Orte können nur aktiviert werden, wenn alle roten Plätze besetzt sind (außer bei erweiterter Aktivierung).
	+ Ein Schreiber kann nicht von einem regulären Ort entfernt werden, bei dem alle Plätze besetzt sind.
	+ Werden Schreiber im Zug eines anderen Spielers bewegt, können nicht 2 Schreiber an denselben Ort bewegt werden.
	+ Orte werden in der vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge aktiviert. Jeder Spieler aktiviert alle seine Schreiber an diesem Ort in Teereihenfolge (Ausnahme: Gesandtschaft).
	+ Wer als einziger Spieler Schreiber an einem Ort mit Schandflagge hat, erhält vor der Aktivierung einen Schandmarker (außer bei erweiterter Aktivierung).
	+ **Ratten:** Ist bei einer Ortsaktivierung die Rattenfigur am Ort, dann erhält jeder Spieler mit mindestens 1 Schreiber am Ort 1 Gold.

**Erweiterte Aktivierungen – keine Schande**

Wenn ein Befehl, ein Berater oder ein anderer Spieleffekt eine Erweiterte Aktivierung ermöglicht, kann:

* + die Aktivierung an einem regulären Ort (rote Punkte) aus- geführt werden, ohne dass alle Plätze besetzt sind, oder
	+ an einem besonderen Ort ausgeführt werden.

Beim Ausführen von erweiterten Aktivierungen erhält ein Spieler keinen Schandmarker dafür, der einzige zu sein, der Schreiber an einem Ort mit Schandflagge stehen hat.

**ORTE**

**Sägewerk, Steinbruch, Goldmine & Tempel**

****

Beim Aktivieren von Sägewerk, Steinbruch, Goldmine oder Tempel folgendes nacheinander in Teereihenfolge ausführen:

1. Ressourcen sammeln (1 pro Schreiber, 1 pro Aufseherstufe)
2. Optional: Bezahlen, um Aufseher auf die nächste Stufe aufzuwerten (oder einsetzen, falls noch keiner vorhanden)
3. Optional: Ressourcen an das Lager spenden für 2 Ehre pro Ressource (maximal 1 Ressource von jedem Ort, kein Chi aus dem Tempel)
4. Schreiber in den Vorrat ihrer Besitzer zurücklegen.

Pro Produktionsort ist nur 1 Aufseher pro Spieler erlaubt; eingesetzte Aufseher können nicht mehr entfernt werden.

**Schande:** Schandmarker erhalten, wenn man der einzige Spieler mit Schreibern an diesem Ort ist.

**Teehaus – Spielreihenfolge ändern **

Hat man 1 Schreiber eingesetzt, bewegt man den Teemarker um 1 Stufe im Stapel nach oben (bei aktivierten Ort). Hat man beide Plätze besetzt, legt man seinen Teemarker ganz nach oben auf den Stapel.

**Kriegsakademie – Taktikkarten erhalten **

Pro hier eingesetztem Schreiber 1 Taktikkarte ziehen. Handlimit: 5. Nur 1 Karte pro Aktion/Ereignis spielbar.

**Arbeitersiedlung – Mauern und Barrikaden bauen**

Pro hier eingesetzte Schreiber entweder eine:

 **Barrikade bauen** –2 Gold/Holz/Stein in beliebiger

Kombination bezahlen, um eine Barrikade zu bauen und auf einem freien Feld aufzustellen und 2 Ehre zu erhalten, oder

**Mauer bauen** – Gold/Holz/Stein in beliebiger Kombination gem. Aufschrift auf der aktuell gebauten Mauerstufe bezahlen (5/10/15), um Ehre gem. Baukosten zu erhalten

**Dschingis Khan:** Spieler, der eine Mauerstufe baut, erhält die Kaiserliche Ehrung-Figur (außer er hat sie schon) und profitiert vom Effekt der Kaiserlichen-Ehrung-Karte.

Es müssen zuerst die verfügbaren Ressourcen aus dem Lager beim Mauerbau verwendet werden, bevor mit eigenen bezahlt wird; man erhält dennoch dieselbe Anzahl an Ehre (selbst wenn man keine eigenen Ressourcen verwendet).

**Kaserne – Soldaten rekrutieren **

Pro hier eingesetzte Schreiber die Kosten für die Rekrutierung eines Soldaten bezahlen und entweder:

* + sofort damit **angreifen** (auf eine Hordenkarte bzw. Bogenschützen auf einen Schießposten stellen)
	+ oder ihn/sie in eine Aufmarschzone **stellen**
	+ **Dschingis Khan:** Bannerträger rekrutieren möglich:Kosten 2 Gold und 1 Holz pro Bannerträger

**Schande:** Schandmarker erhalten, wenn man der einzige Spieler mit Schreibern an diesem Ort ist.

**Kaiserliche Gesandtschaft – Schreiber/Berater anwerben**

Schreiber einzeln in Teereihenfolge abhandeln. Pro hier eingesetzte Schreiber entweder einen

**Schreiber anwerben** – 2 Gold bezahlen, um einen Schreiber zum Vorrat hinzuzufügen, oder

**Berater anwerben** – Gold bezahlen in Höhe der Anzahl der eigenen Berater, sowohl aktive als auch unterstützende, einschließlich dem anzuwerbenden (z. B. 3 Gold für den 3. Berater), dann 1 beliebigen Berater von der Beraterleiste nehmen und sofort als aktiven oder unterstützenden Berater neben bzw. unter den General legen. Übrige Berater nach links aufrücken und leeren Platz auffüllen.

**Befehlsstand – Soldaten bewegen**

Pro hier eingesetzte Schreiber beliebig viele eigene Soldaten von 1 Mauerabschnitt zu 1 anderen Mauerabschnitt bewegen:

* + von Aufmarschzone zu Aufmarschzone und/oder
	+ von Schießposten zu Schießposten oder Aufmarschzone.

Bogenschützen können nicht von einer Aufmarschzone zu einem Schießposten bewegt werden.

Der Befehlsstand kann nicht zum Angriff verwendet werden (Bewegung von Soldaten auf eine Horden-Karte).

**HORDEN ANGREIFEN **

Hordenkarten können angegriffen werden, indem man neue Soldaten in der Kaserne rekrutiert oder eine „Angriffsbefehl“- Karte spielt. Soldaten gelten als angreifend, wenn:

* + sie rekrutiert/sofort auf eine Horden-Karte bewegt werden
	+ sie mit einem Angriffsbefehl aus der Aufmarschzone heraus auf eine Horde gestellt werden
	+ Bogenschützen von einem Schießposten aus schießen.

**Soldaten aufstellen**

**Soldaten, die… können Horden-Karten angreifen…**

in einer Aufmarsch- im selben Mauerabschnitt, wenn

zone sind… sie einen Angriffsbefehl erhalten

in der Kaserne in jedem Mauerabschnitt, sofort rekrutiert wurden… nach ihrer Rekrutierung

 Lanzenträger nur auf die Horden in der ersten

**Soldaten, die… sind können … gestellt werden.**

 **und Bannerträger** Reihe der Hordenfelder

 Reiter auf eine beliebige Horde in einem

Mauerabschnitt, auf 2 unmittelbar

(nicht diagonal) benachbarte, unbesetzte Schwachstellen

Bogenschützen nur auf Schießposten auf der Mauer



**Wunden**

Greift ein Bogenschütze an, wird er auf die Mauer gestellt (falls er dort nicht schon ist) und ein Wundmarker wird auf eine Schwachstelle einer beliebigen Horde in diesem Mauerabschnitt gelegt.

Greift ein Lanzenträger oder Reiter an, erhalte die Belohnung der abgedeckten Schwachstelle(n). Von Soldaten abgedeckte Schwachstellen zählen als Wunden.

Soldaten auf einer Schwachstelle können nicht entfernt werden oder angreifen und verbleiben auf der Stelle, bis die Horde besiegt ist oder der Soldat getötet / gerettet wird.

**HORDEN BESIEGEN **

Im Herbst, wenn alle Schwachstellen einer Hordenkarte von Soldaten oder Wundmarkern abgedeckt sind:

1. Wer mindestens 1 Soldat auf einer besiegten Horde hat, erhält 2 Ehre, sowie 2 Ehre für *jeden eigenen Bogenschützen* auf den Schießposten dieses Mauerabschnitts. Soldaten *jedes Spielers* werden gemäß Brutalität getötet. Übrige Soldaten werden in die entsprechende Aufmarschzone zurückgestellt.
2. Der Spieler, dessen Soldaten die meisten Schwachstellen der Horde abgedeckt hatten, legt die Hordenkarte verdeckt vor seinen Sichtschirm (einschl. darauf liegender Schandmarker). Bei Gleichstand zählt Tee-Reihenfolge.
3. Falls sich in den hinteren Reihen Horden befinden, bewegt diese so dicht wie möglich an die Mauer heran.
4. **Dschingis Khan:** Der Spieler, der die Horden-Karte beansprucht hat, darf 1 Soldaten (nur Lanzenträger oder Reiter von der besiegten Horden-Karte) auf Dschingis Khan Schwachstellen platzieren. Für jede überdeckte Schwachstelle bekommt der Spieler 6 EP. Dschingis Khan muss nicht im selben Abschnitt sein. Soldaten verbleiben dann bis Spielende auf der Dschingis Khan Karte.

**DURCHBRUCH **

1. Jeder Spieler erhält 1 Schandmarker für jede Horde im durchbrochenen Mauerabschnitt, auf der er nicht mindestens 1 Soldaten hat.
2. Auf jeder durchbrechenden Horde werden so viele Soldaten jedes Spielers getötet, wie die Brutalität der Horde anzeigt (der Zahl, die neben dem Zeitmarker auf der Zeitleiste aufgedruckt ist), sowie alle Bogenschützen auf diesem Mauerabschnitt. Alle Soldaten auf Karten und Mauerabschnitten werden gleichzeitig getötet.
3. Für jeden getöteten Soldaten können 2 Chi bezahlt werden, um ihn zu retten und in die Aufmarschzone zu stellen (oder eine „Rückzug“-Taktikkarte verwenden).
4. Getötete/gerettete Soldaten werden auf der Horden-Karte durch Wundmarker ersetzt.

**SCHANDMARKER **

Einen Schandmarker erhält, wer:

* + keine Soldaten an einer Mauer hat, die von einer Horde durchbrochen wird, oder
	+ als einziger Spieler Schreiber an einem Ort mit Schandflagge aktiviert (Produktionsort oder Kaserne), es sei denn, es handelt sich um eine Erweiterte Aktivierung.

Erhaltene Schandmarker werden unter einem Soldaten im eigenen Vorrat oder auf einem beliebigen freien Schandmarkerfeld einer selbst beanspruchten Horde platziert. Soldaten mit Schandmarker können nicht rekrutiert werden. Wer aus irgendeinem Grund keine Schandmarker erhalten oder platzieren kann, verliert sofort 5 Ehre.

**TEESTAPEL**

Die Teereihenfolge bestimmt die Spielreihenfolge sowie die Reihenfolge für:

* + das Ablegen von Befehlen auf der Befehlsleiste
	+ das Bewegen von Schreibern/Soldaten mit dem „Andere Spieler“-Effekt auf Befehlen
	+ das Abhandeln der Effekte von Orten mit Schreibern
	+ das Beanspruchen einer besiegten Horde bei einem Gleichstand

**SPIELAUFBAU**

1. Platziere das Spielbrett (Seite: entweder Solo/2/3 oder 4/5 Spieler).
2. Errichte den Schandmarker-Vorrat (10 je Spieler). Lege die Ressourcen und Mauerstufen seitlich bereit.
3. Lege den Zeitmarker (leere Seite) zur Zeitleiste (Feld mit Spieleranzahl).

**Bei 5 Spieler:** Zeitmarker auf Feld 2 der Zeitleiste legen (das Spiel dauert nur 4 Runden).

1. Ziehe 3 zufällige Artefakt-Karten (mit Ratten: mische zuvor die Rattenartefakt-Karten zum Stapel) und lege sie am Spielbrett links oben aus.

**Dschingis Khan:** Ziehe 1 Kaiserliche-Ehrung-Karte und lege sie am Spielbrett bereit. Platziere darauf die Kaiserliche-Ehrung-Figur

1. Jeder Spieler wählt einen Clan und bekommt seine Teile

*6 Befehle, 8 Schreiber, 16 Soldaten, 1 Sichtschirm, 1 Ehren- + 1 Teemarker, 1 Bannerträger*

**Solo/2SP:** Lege den Schilfclan General und Befehl offen aus. Weise dem Schilfclan 3 Schreiber und alle Lanzenträgers eines unbenutzen Clans zu.

**Solo:** Weiterer unbenutzter Clan wird für General Qin Jiushao verwendet.

*8 Schreiber, 16 Soldaten, 6 Solo Befehle, 1 Ehren- + 1 Teemarker.*

Mische alle Solo Befehle zu einem verdeckten Solo Befehlsstapel.

2 Reiter + 2 Lanzenträger sind Aufseher Stufe 1 bei den Produktionsorten.

1. Mische alle Horden zu einen verdeckten Hordenstapel (danach auslegen).

**Dschingis Khan:** Entfernt 2 zufällige Horden-Typen (6 Karten) aus Grundspiel und mischt 3 Horden-Typen aus der Erweiterung hinzu (9 Karten).

**Solo/2SP:** Entferne alle Horden-Karten mit Indikator auf der linken Seite.

1. Lege 1 Horden-Karte auf jedes Horden-Feld der ersten Reihe. Bei 4 Spieler lege die vierte Karte nach Angabe des Indikators auf der Folgekarte.

**Bei 5 Spieler** lege die fünfte Karte ebenfalls nach Angabe des Indikators aus.

**Dschingis Khan:** Lege die Dschingis Khan-Karte oberhalb der Horden bereit, mische den Dschingis Khan Fertigkeitsstapel, ziehe 2 Karten und lege sie rechts und links neben der Dschingis Khan-Karte. Stelle die Dschingis Khan Figur in den Mauerabschnitt der vom Invasionsindikator angezeigt wird.

**Solo/2SP:** Die Horden nutzen nur den rechten und mittigen Abschnitt.

1. Stelle in allen Mauerabschnitte die Barrikaden auf (insgesamt 9)

**Solo/2SP:** Stelle am linken Abschnitt der Horden je eine Barrikade auf. Die anderen Barrikaden verbleiben auf den Barrikadenplätzen (6 Stück)

1. Mische alle Taktiken (**bei 5 Spieler** auch die 5 Spieler Taktik-Karten bzw. bei den **uralten Geistern** die uralten Geister-Taktiken) zu einen verdeckten Taktikstapel und lege ihn am Spielbrett aus.
2. Mische alle Generäle (**bei 5 Spieler** auch die 5 Spieler Generäle) und verteile zufällig je 2 an jeden Spieler.

**Solo:** Lege den Solo General Qin Jiushao neben seine Komponenten.

Nimm je 1 Ressource und 1 Wundmarker. Verteile dies zufällig auf der Qin Jiushao Karte bei der Ortsleiste (je Feld ein Marker).

1. Mische alle Berater (auch die **Dschingis Khan** Berater bzw. im **5 Spieler** Spiel die 5 Spieler Berater bzw. bei der Rattenerweiterung die Rattenberater bzw. bei den **uralten Geistern** die uralten Geister-Berater) und verteile zufällig je 2 an jeden Spieler.

**Solo:** Lege 2 Berater (als Unterstützung) unter die Qin Jiushao Karte.

1. Jeder Spieler wählt 1 von den 2 Generälen und legt den anderen ab.

Jeder Spieler wählt 1 von den 2 Beratern und legt den gewählten aus. Der andere wird verdeckt unter die Generalkarte geschoben (Symbol).

1. Der restliche Beraterstapel wird seitlich bereitgelegt. Ziehe 4 Beraterkarten und lege sie offen auf die 4 Felder der Beraterleiste.
2. Jeder Spieler stellt 3 Schreiber in die Schreiberschule.

**Bei 5 Spieler:** Es werden 4 Schreiber in die Schreiberschule gestellt.

**Solo/2SP:** Stelle Schilfclan Schreiber auf Sägewerk, Steinbruch, Goldmine

1. Jeder Spieler nimmt sich Ressourcen und Taktikkarten laut Generalkarte.
2. Jeder Spieler legt seinen Ehrenmarker auf das Feld 0 der Ehrenleiste.

**Solo:** Auch der Ehrenmarker von Qin Jiushao kommt auf das Feld 0.

1. Stapelt die Teemarker entsprechend des Teewerts auf der Generalkarte (höchster Teewert liegt oben).

**2SP:** Der Teemarker des Schilfclans liegt ganz unten

**Solo:** Dein Teemarker liegt oben, danach Qin Juishao, danach Schilfclan.

1. **Uralte Geister:** Mische die Reliquien-Karten zu einem verdeckten Stapel, decke die oberste Karte auf und lege sie neben den Stapel (im Bereich des Spielbretts).
2. **Uralte Geister:** Sortiert die 3 Geisterkarten absteigend (Stufe 1 liegt oben) pro Geist. Am Ende liegen 4 offene Geisterstapel aus.
3. **Uralte Geister:** In Teereihenfolge und nach den Kartenstapel (19) werden die Geisterfiguren auf den Spielplan platziert.
4. **Ratten:** Mische die Rattenkarten zu einem verdeckten Stapel, decke die oberste Karte auf und lege sie neben den Stapel (im Bereich des Spielbretts).
5. **Ratten**: Der Spieler in der Tee-Reihenfolge ganz oben legt die Rattenfigur an einem Ort seiner Wahl.
6. Spielbeginn: In Runde 1 startet das Spiel in der Phase "Herbst".

**REGELN DES SCHILFCLAN**

* Der Schilfclan erhält niemals Ehre, Schandmarker oder Ressourcen, rettet niemals Soldaten und legt beanspruchte Horden-Karten immer ab.
* Soldaten des Schilfclan werden nie in die Aufmarschzone gestellt – immer in den Vorrat.
* Schreiber des Schilfclan, **die allein an einem besonderen Ort stehen**, werden nicht aktiviert.
* Der Schilfclan hat das ganze Spiel lang nur 3 Schreiber.
* Es kann sich immer **nur 1 Schreiber des Schilfclan an einem Ort** befinden.
* Die Schreiber des Schilfclan bleiben nach der Aktivierung dort stehen.
* Der Schilfclan hat nur einen Befehl und spielt diesen jede Runde. Er setzt den Befehl immer auf das erste noch verfügbare Feld der Befehlsleiste.
* Die Aktionen des Schilfclan werden vom jeweiligen Oberbefehlshaber (Aktive Spieler) ausgeführt. Falls der Schilfclan der Aktive Spieler ist, ist der höchste Spieler der Tee-Reihenfolge der Oberbefehlshaber.
* Die Schreiber des Schilfclan werden nach Tee-Reihenfolge bewegt (vom Oberbefehlshaber).

**Sägewerk, Steinbruch, Goldmine:**

* Der Schilfclan spendet 1 Ressource ins Lager.

**Tempel:**

* Der aktive Spieler legt einen Schandmarker ab. Das hat keine Auswirkung wenn kein Schandmarker vorhanden oder der Schilfclan gerade der aktive Spieler ist.

**Kaiserlicher Gesandtschaft:**

* Der Oberbefehlshaber legt 1 beliebigen Berater ab, schiebt die Karten nach links und füllt wieder auf.

**Arbeitersiedlung:**

* Der Schilfclan baut 1 kostenlose Barrikade. Der Oberbefehlshaber stellt sie auf ein beliebiges Feld.

**Kaserne:**

* Der Schilfclan rekrutiert 1 Lanzenträger. Der Oberbefehlshaber wählt 1 Schwachstelle um anzugreifen. Falls es keine gibt = keine Rekrutierung.

**Kriegsakademie und Befehlsstand:**

* Kein Effekt.

**Teehaus:**

* Funktioniert normal. Teemarker 1 Stufe nach oben setzen.

**SOLOREGELN – QIN JIUSHAO**

* Qin Jiushao sammelt keine Ressourcen, stattdessen wird die Ortsleiste auf seiner Generalkarte verwendet. Jede Ressource verweist auf einen Ort. Qin Jiushao versucht immer die niedrigste Ressource auf der Ortsleiste zu sammeln (Wundmarker = Ort Kaserne).
* Schreiber von Qin Jiusaho werden immer zum niedrigsten Ort bewegt bis dieser aktiviert werden kann, danach erst zum nächstniedrigsten. Wird ein Ort aktiviert bewegt Qin Jiushao den Ressourcenmarker der niedrigsten Stufe nach links zur höchsten Stufe und verschiebt die anderen nach rechts.
* Qin Jiushao erhält niemals Schandmarker und verwendet keine aktiven Berater (nur passive).
* Qin Jiushao rettet niemals Soldaten und stellt sie niemals in die Aufmarschzone. Alle kommen in den Vorrat zurück.
* Qin Jiushao hat keine eigenen Ressourcen, die aus dem Lager darf er aber verwenden.
* Qin Jiushao erhält wie jeder normale Spieler Ehre aus allen möglichen Quellen.
* Baut Qin Jiushao eine Mauerstufe platziert er sie entsprechend des Invasionsindikator der nächsten Horden-Karte. Ist dieser Abschnitt ausgebaut, dann wird beim anderen Abschnitt versucht. Qin Jiushao baut mit den Lagerressourcen (falls möglich) und bekommt die Ehrenpunkte (falls er baut).
* Für die gezogene Befehlskarte wählt Qin Juishao immer das erste mögliche Feld auf der Befehlsleiste.
* Qin Jiushao bewegt während des Spieler- oder Schilfclanzuges für 1 Schreiberbewegung immer 2 Schreiber zu den 2 Orten mit den niedrigsten Ressourcen auf der Ortsleiste. Falls diese besetzt sind, nächsthöhere Orte probieren.
* Falls alle Schreiber bereits am Spielplan sind, bewege den Schreiber der Ressource am höchsten Ort zur niedrigsten usw.
* Qin Jiushao bewegt seine Schreiber nur an Produktionsorte und in die Kaserne.
* Falls ein Produktionsort mit Schreiber von Qin Jiushao aktiviert wird, erhält er Ehre in Höhe Anzahl seiner Schreiber und seiner Aufseherstufe.
* Qin Jiushao spendet niemals Ressourcen.
* Qin Jiusaho aktiviert in seinem Zug immer die Orte zuerst auf denen seine Schreiber stehen. Die Reihenfolge erfolgt nach der Ortsleiste von niedrigster zur höchsten Ressource. Alle anderen Orte werden dann beliebig aktiviert.
* Bei Aktivierung der Kaserne rekrutiert Qin Jiushao 1 Lanzenträger pro Schreiber. Der Soldat wird auf die Horden-Karte gestellt, die der Invasionsindikator anzeigt. Falls nicht möglich, am anderen Mauerabschnitt. Ist das auch nicht möglich wird nicht rekrutiert.
* Bogenschützen von Qin Jiushao werden auf den Mauerabschnitt des Invasionsindikator gestellt. Falls das nicht möglich ist, wird der Bogenschütze nicht rekrutiert.
* Bogenschützen verwunden Horden-Karten immer von der Karte der 1. Reihe aufwärts und Schwachstellen von oben nach unten und links nach rechts.
* Qin Jiusaho erhält 2 Ehre für jede zugefügte Wunde, unabhängig von der Belohnung der Schwachstelle oder ob die Wunde von einem Lanzenträger oder Bogenschützen zugefügt wurde.
* Qin Jiushao als Oberbefehlshaber befolgt immer seine hier beschriebenen Regeln.
* Als Oberbefehlshaber des Schilfclan versucht er immer die Schilfclanschreiber am niedrigsten Ort zu platzieren. Er verschiebt die Schilfclanschreiber aus Orten zuerst, die er selber nicht nutzt. Falls nicht möglich verschiebt er Schilfclanschreiber von höhere zu niedrigere Orte.
* Ist Qin Jiushao Oberbefehlshaber dann greifen die Schilfclansoldaten nach seinen Regeln an. Qin Jiushao erhält aber keinen Vorteil aus den Schilfclan Aktionen.
* Beim Auffrischen der Beraterleiste bekommt Qin Jiushao 1 Berater als Unterstützung und es wird nur 1 Berater abgelegt.
* Qin Jiushao erhält 20 Ehre für jede Artefakt-Karte bei Spielende.
* Wenn du deine Karte „Verrat“ spielst, kannst du Qin Jiushao`s Karte kopieren. Alle Effekte müssen aber abgehandelt werden.
* Wenn der Schandmarker-Stapel leer ist, dann endet nicht nur das Spiel, sondern du hast auch verloren.