



# 太極

## Yin Yang



Regelheft

1-4	12+	45-75
Spieler	Jahre	Minuten
人數	年齡	時間

# Hintergrund des Spiels

Das Konzept vom Yin und Yang, den beiden sich ergänzenden Gegensätzen, stammt aus dem Tai Chi, das auf das alte chinesische Orakelbuch „I Ging“ (deutsch: „Das Buch der Wandlungen“) zurückgeht. Glücklicherweise entging es den Bücherverbrennungen durch den ersten Herrscher des Chinesischen Kaiserreichs Qin Shihuangdi. So konnten Gelehrte der nachfolgenden Dynastien die darin enthaltenen Theorien studieren und ihre eigenen Erkenntnisse hinzufügen. In den letzten Jahren der Ming-Dynastie brachten Missionare das Konzept in die westliche Welt, und mittlerweile ist die Philosophie des Tai Chi, die die Einswerdung mit der Harmonie des Kosmos anstrebt, auf der ganzen Welt verbreitet.

In dem Spiel „Yin Yang“ agieren die Spieler im alten China als Anhänger der Tai-Chi-Philosophie und reisen durch das Land, um heilige Tempel zu errichten und wertvolle Waren zu sammeln. Dabei müssen sie lernen, den Willen der Götter zu deuten und ihre Macht zu nutzen, um ihren Einfluss zu vergrößern.

Wer hat die beste Strategie und die Gunst der Götter auf seiner Seite, um am Ende der neue Yin-Yang-Meister oder die neue Yin-Yang-Meisterin zu werden?

# Inhalt

■ Spielbestandteile .....	3
■ Spielaufbau .....	4
■ Spielverlauf	
Phase 1: Die Wege und der Wille der Götter .....	6
Phase 2: Orakelphase .....	7
Phase 3: Aktionsphase .....	11
Götterinterventionskarten .....	13
Phase 4: Der Wille der Götter ist erfüllt .....	14
■ Ende des Spiels und Punktevergabe	
1. Königreich-Siegpunkte .....	14
2. Entwicklungssiegpunkte .....	15
3. Spielerreihenfolge-Siegpunkte .....	16
4. Götterinterventionskarten-Siegpunkte .....	16
■ Solo-Regeln .....	17

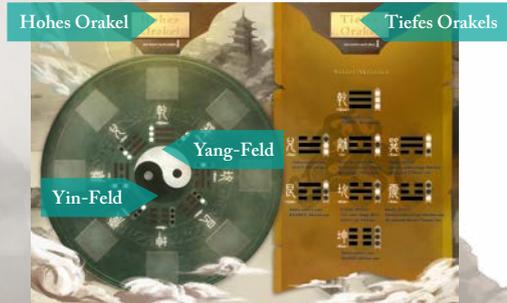
# Spielbestandteile



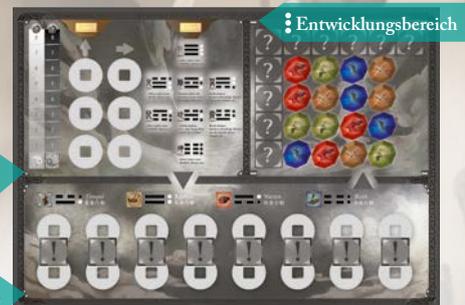
**1 Spielbrett**  
(eine Seite für 4 Spieler, eine für 2-3 Spieler)



**16 Götterinterventionskarten**



**1 Tai-Chi-Tableau**  
(eine Seite deutsch, eine chinesisch)



**4 Spieler-Tableaus**  
(eine Seite deutsch, eine chinesisch)



**40 Aktionsplättchen**  
(je 10 Karren, Boote, Waren und Tempel)



**4 Spielfiguren**  
(rot, blau, gelb und grün)



**1 Schildkrötenpanzer**



**1 Stoffbeutel**



**40 Waren-Wertungsplättchen**  
(je 10 rote, blaue, gelbe und grüne)



**52 Tempelsteine**  
(je 13 rote, blaue, gelbe und grüne)



**7 Reise-Plättchen**  
(für die Solo-Variante)



**8 Yin- und Yang-Wertanzeiger**  
(4 für Yin, 4 für Yang)



**30 Orakelmünzen**  
(Vorderseite Yang, Rückseite Yin)



**4 Spielerreihenfolge-Marker**  
(je ein roter, blauer, gelber und grüner)

**4 Spielerhilfe-Karten**

**1 Stickerbogen für die Orakelmünzen**



**9 schwarze Götterwille-Marker**



**5 Katastrophen-Steine**

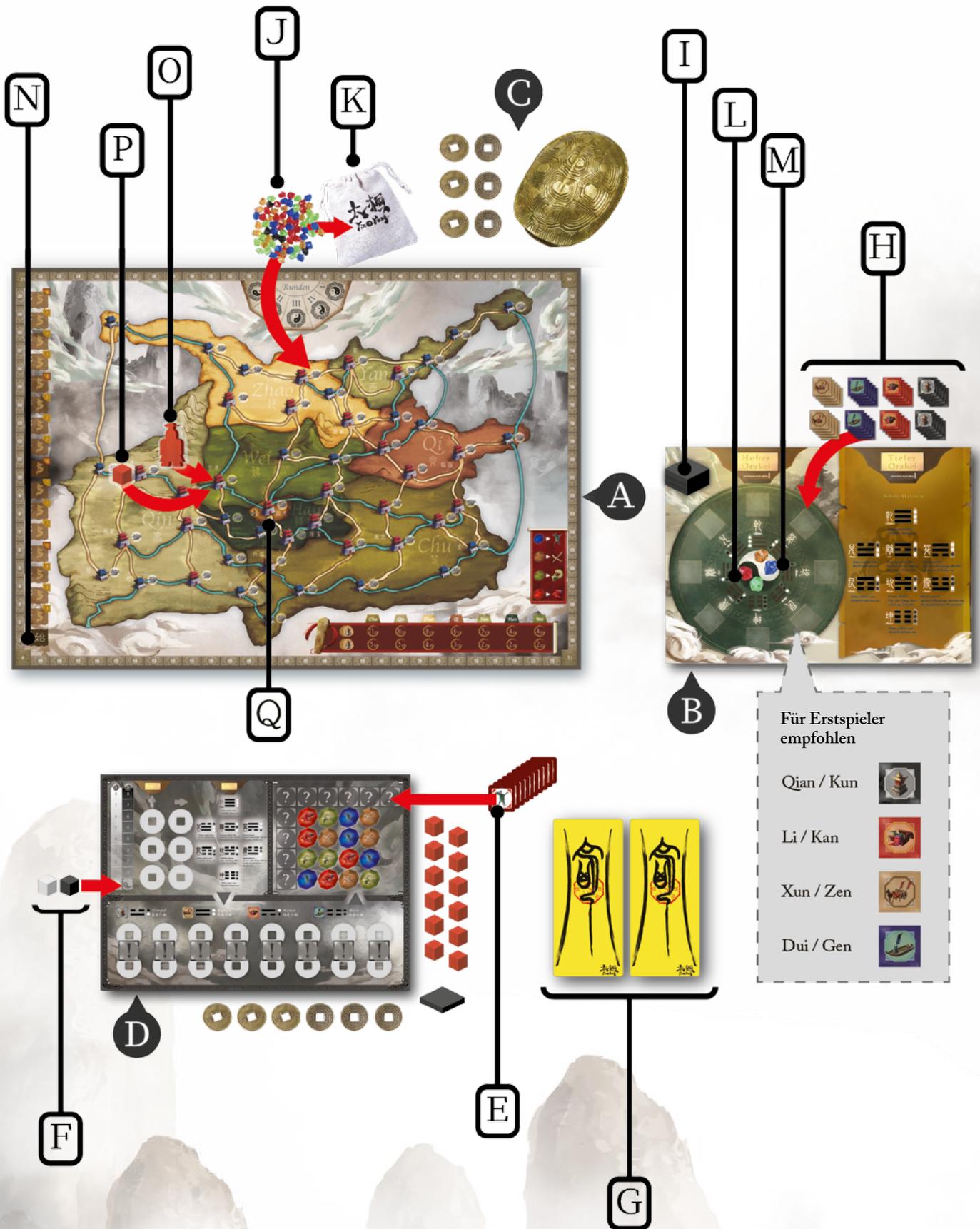


**68 Waren-Steine**  
je 17 in Bronze (blau), Knochen (braun), Jade (grün) und Seide (rot)

Vor dem ersten Spielen müssen sechs Orakelmünzen mit den weißen und schwarzen Zahlenstickern beklebt werden: Auf die Vorderseite (Yang) klebt man die weißen Punktsticker mit den Zahlen eins bis sechs, auf die Rückseite (Yin) die schwarzen Punktsticker mit den Zahlen eins bis sechs. Auf jeder Münze muss vorn und hinten dieselbe Zahl stehen. Diese sechs Münzen werden verwendet, um den Willen der Götter zu prophezeien.

Die restlichen Sticker können auf die übrigen 24 Orakelmünzen geklebt werden, damit man die Yang-Vorderseite bzw. Yin-Rückseite leichter erkennen kann.

# Spiel Aufbau



1. Je nach Anzahl der Spieler wird das Spielbrett (A) mit der entsprechenden Seite nach oben in der Mitte des Spielbereichs platziert. Das Tai-Chi-Board (B) legt man daneben.
2. Auch der Schildkrötenpanzer und die Götterwille-Münzen (C) werden an den Rand des Spielbereichs gelegt.
3. Jeder Spieler nimmt sich 1 Spieler-Tableau (D), 6 Orakelmünzen sowie in seiner Spielerfarbe jeweils 1 Spielfigur, 1 runden Spielerreihenfolge-Marker, 13 Tempelsteine, 10 Wertungsplättchen, außerdem einen Satz von 4 Götterinterventionskarten, 1 Götterwille-Marker, 1 Yin-Wertanzeiger, 1 Yang-Wertanzeiger und eine Spielerhilfe-Karte.  
\* Zu jedem Satz Götterinterventionskarten gehören 1 x „Mit den Wolken ziehen“, 1 x „Den Blitz herbeirufen“, 1 x „Den Himmel drehen“, 1 x „Gegen den Himmel stellen“ (siehe Seite 13).
4. Jeder Spieler mischt seine Götterinterventionskarten und wählt verdeckt zwei davon aus, die in dem Spiel genutzt werden können. Die übrigen werden aus dem Spiel entfernt (G).
5. Jeder Spieler mischt seine 10 Wertungsplättchen und legt sie auf die Fragezeichen in seinem Entwicklungsbereich (E); dann platziert er seinen Yin- und Yang-Wertanzeiger auf der Startposition der Yin- und Yang-Leiste (F).
6. Die Aktionsplättchen werden nach Typ sortiert (Karren/Boot/Waren/Tempel) und zu acht Stapeln aus je fünf Plättchen desselben Typs geordnet. Diese Stapel werden dann (aufgedeckt) beliebig auf den 8 Vorratsfeldern auf dem Tai-Chi-Tableau verteilt (H). Anschließend werden die schwarzen Götterwille-Marker („Spieleranzahl plus eins“) oben links auf dem Tai-Chi-Tableau platziert.
7. Gemäß der Tabelle wird die entsprechende Anzahl der Bronze-, Knochen-, Jade-, Seide- und Katastrophen-Steine abgezählt und beliebig auf den Stadtfeldern (J) verteilt. Auf jedes Stadtfeld darf nur ein Waren- oder Katastrophen-Stein gelegt werden.

Spieler	 <i>Bronze</i>	 <i>Knochen</i>	 <i>Jade</i>	 <i>Seide</i>	 <i>Katastrophe</i>
 2	5	5	5	5	5
 3	8	8	8	8	5
 4	11	11	11	11	5

\* Bei einem Spiel mit zwei Spielern kommen in die kleinen Städte (blau) keine Waren-Steine.

8. Von den übrigen Waren-Steinen kommen je sechs Bronze-, Knochen-, Jade- und Seide-Steine in den Beutel (K), die restlichen werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden je zwei Waren aus dem Beutel gezogen und auf das Yin-Feld (L) bzw. das Yang-Feld (M) des Tai-Chi-Tableaus gelegt.
9. Der Startspieler wird zufällig ausgewählt. Der im Uhrzeigersinn letzte Spieler legt zuerst seinen runden Startspieler-Marker auf das unterste Feld der Spielerreihenfolge-Leiste (N). Alle anderen tun es ihm gleich, sodass der Startspieler die oberste Position einnimmt.
10. Beginnend mit dem Spieler auf der letzten Position der Spielerreihenfolge-Leiste stellt jeder Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn (4. Position – 3. Position – 2. Position – 1. Position) seine Spielfigur auf eine der Städte auf dem Spielbrett – das ist die jeweilige Startposition (O). Zusätzlich platziert jeder einen Tempelstein seiner Farbe in der Stadt (P).



\* Bei der Wahl der Startposition darf man sich nicht für eine Stadt mit einem Katastrophen-Stein entscheiden. (Während des Spiels darf keine Stadt betreten bzw. durchquert werden, auf der ein Katastrophen-Stein liegt.)

\* In der Hauptstadt Luo (Q) dürfen die Spieler keinen Tempel errichten. Wählt ein Spieler Luo als seine Start-Stadt, darf er dort keinen Tempel errichten.

\* In jeder Stadt darf nur ein Tempel stehen – wenn zwei Spieler dieselbe Startposition wählen, darf der zweite keinen Tempel errichten.

# Spielverlauf

Das Spiel wird über 5 Jahre (= 5 Runden) gespielt; dabei ist jedes Jahr (jede Runde) in vier Phasen untergeteilt:



## Phase I: Die Wege und der Wille der Götter

### 1. Die Wege der Götter

Der aktuelle Startspieler wählt einen Katastrophen-Stein vom Spielbrett und legt ihn auf die Rundenanzeige, um anzuzeigen, welche Runde gerade gespielt wird.

\* Wenn ein Katastrophen-Stein entfernt wird, wird an dessen Stelle kein Waren-Stein platziert.

### 2. Der Wille der Götter

Der Startspieler gibt die sechs Götterwille-Münzen (die mit den Zahlen) in den Schildkrötenpanzer, schüttelt diesen und lässt sie wieder herausfallen. Anschließend werden die Münzen nach den Ziffern sortiert, und zwar in zwei Gruppen: 1, 2, 3 und 4, 5, 6 (siehe nachstehende Details):



Dies ist die Vorderseite der Münze (Yang); sie ist zusätzlich durch einen weißen Punktsticker ● gekennzeichnet.

Die Rückseite (Yin) sieht so aus; sie hat einen schwarzen Punktsticker ● zur besseren Unterscheidung.



Nun wird einer der schwarzen Götterwille-Marker vom Tai-Chi-Tableau dazu genutzt, im Bereich des Tiefen Orakels das Feld abzudecken, welches dieselbe Farbfolge wie die Münzgruppe 1, 2 und 3 aufweist. Dann wird ein weiterer Götterwille-Marker dazu genutzt, um im Bereich des Hohen Orakels das Feld abzudecken, welches die Farbreihenfolge 4, 5 und 6 aufweist.

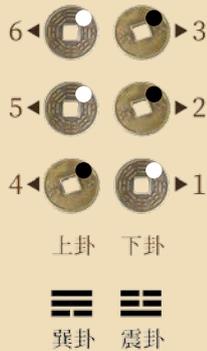
Jeder Spieler deckt nun auch auf seinem Tableau im Bereich des Tiefen Orakels das entsprechende Feld mit seinem Götterwillen-Marker ab – als Erinnerung, dass diese Aktion in der aktuellen Runde blockiert ist (siehe Seite 8).

\* Die Spieler können in der nun anstehenden Phase keine Aktionen ausführen, die durch die Götterwillen-Marker blockiert sind.

\* Im Bereich des Tiefen Orakels auf dem Tai-Chi-Tableau wird die Farbanordnung von unten nach oben gelesen, im Bereich des Hohen Orakels von innen nach außen.

## Beispiel

Jan ist der Startspieler der ersten Runde; die Orakelmünzen zeigen diese Kombination:



Jan nimmt einen Götterwille-Marker vom Tai-Chi-Tableau und legt diesen gemäß den Münzen 1, 2, 3 auf das Feld „weiß, schwarz, schwarz“ im Bereich des Tiefen Orakels. Dann legt er einen weiteren Götterwillen-Marker gemäß den Münzen 4, 5, 6 auf das Feld „schwarz, weiß, weiß“ im Bereich des Hohen Orakels. Anschließend legen alle Spieler ebenfalls einen ihrer Götterwille-Marker auf das korrespondierende Feld (Tiefes Orakel) auf ihrem Spieler Tableau, um zu kennzeichnen, dass diese Aktion in dieser Runde nicht ausgeführt werden darf.

## Phase 2: Orakelphase

In Spielerreihenfolge lösen die Spieler ihre eigenen sechs Orakelmünzen für die Runde und deuten sie.

### 1. Orakel werfen

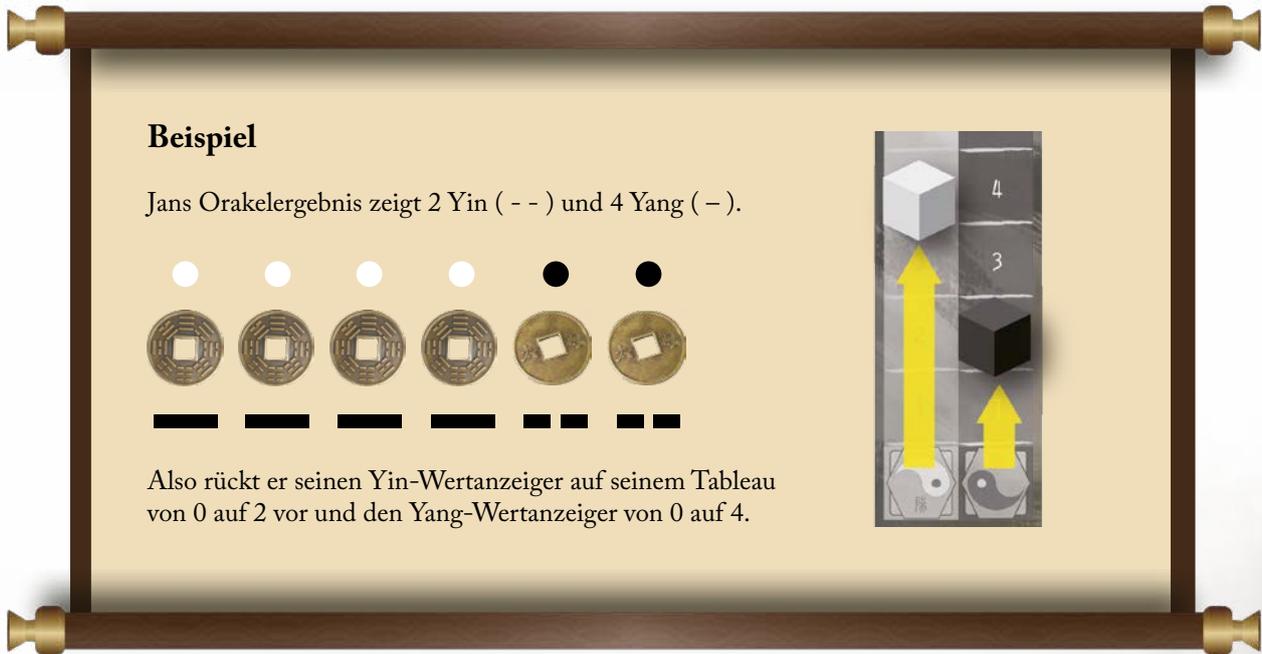
Der Spieler schüttelt seine eigenen sechs Münzen aus dem Schildkrötenpanzer heraus und setzt die entsprechenden Yin- und Yang-Werte.

Für jedes Yin (schwarzer Punkt) rückt er seinen Yin-Wertanzeiger ein Feld vor.

Für jedes Yang (weißer Punkt) rückt er seinen Yang-Wertanzeiger ein Feld vor.

\* Der Schildkrötenpanzer wird weitergereicht, nachdem das Orakel ausgeführt wurde.

\* Wenn der Yin- oder Yang-Wert eines Spielers über 8 hinausgeht, bleibt er bei 8 und der Überschuss verfällt (siehe Seite 10: Sonderaktionen – Geschenk der Götter).



## 2. Orakel deuten

Beginnend mit dem Startspieler ordnen die Spieler ihre sechs Orakelmünzen entsprechend den Aktionen, die sie ausführen möchten, und führen diese dann in Spielerreihenfolge aus.

Dabei werden die sechs Münzen in zwei Gruppen von je drei Münzen geteilt. Eine Gruppe wird für den Bereich des Hohen Orakels genutzt, die andere für den Bereich des Tiefen Orakels. Dann werden entsprechend der Anordnung der Münzgruppen korrespondierend mit dem Tai-Chi-Tableau die Aktionen ausgeführt.

Sofern eine Aktion durch die Kombination der Münzen möglich ist, muss sie auch ausgeführt werden. Im seltenen Fall, dass ein Spieler keine Aktionen ausführen kann, weil keine Kombination zulässig ist, darf er sein Orakel erneut werfen, ohne einen Tempel zu zerstören (siehe Seite 10: Sonderaktionen – Tödlicher Wille).

\* Man darf weder Aktionsplättchen nehmen noch Sofortaktionen ausführen, die durch einen Götterwille-Marker blockiert sind.

\* Die Münzen dürfen nicht umgedreht werden, da sie auch für die folgende Phase gelten.

\* Die Yin- und Yang-Werte der ersten Ausführung bleiben erhalten, auch wenn das Orakel erneut geworfen wird.

- Bereich der Hohen Orakels: Der Spieler nimmt ein Aktionsplättchen vom korrespondierenden Feld des Tai-Chi-Tableaus und legt einen Götterwille-Marker auf den betreffenden Stapel, um anzuzeigen, dass in dieser Runde kein anderer Spieler von diesem Stapel ziehen darf. Die Spieler, die später am Zug sind, haben also weniger Optionen.

\* Jedes in dieser Phase genommene Aktionsplättchen darf auch in jeder nachfolgenden Aktionsphase (siehe Seite 11) genutzt werden (also mehrmals).

- Bereich des Tiefen Orakels: Der Spieler führt sofort die korrespondierende Aktion im Bereich des Tiefen Orakels des Tai-Chi-Tableaus aus.

\* Dabei stimmt der Bereich des Tiefen Orakels auf dem Spieler-Tableau mit dem auf dem Tai-Chi-Tableau überein, sodass die Spieler auf ihre eigenen Tableaus schauen können, um ihre Aktionen zu planen.

\* Für den Bereich des Tiefen Orakels wird kein weiterer Götterwille-Marker von den Spielern gesetzt.

## Die Sofort-Aktionen des Kleinen Orakels

### [3 Yang]



乾卦  
(Qian)

Führe sofort eine Tempel-Aktion aus (siehe Seite 11: Aktionsphase).

### [2 Yang 1Yin]



兌卦  
(Dui)

Führe sofort eine Boot-Aktion aus (siehe Seite 11: Aktionsphase).



離卦  
(Li)

Tausche sofort die Position von zwei Wertungsplättchen auf deinem Tableau.



巽卦  
(Xun)

Rücke deinen Spielerreihenfolge-Marker drei Felder vor.

### [1 Yang 2 Yin]



艮卦  
(Gen)

Führe sofort eine Karren-Aktion aus (siehe Seite 11: Aktionsphase).



坎卦  
(Kan)

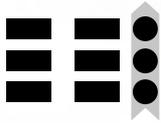
Rücke deinen Yin- oder Yang-Wertanzeiger sofort um drei Felder vor.



震卦  
(Zhen)

Rücke deinen Spielerreihenfolge-Marker um die Anzahl der eigenen Tempel vor.

### [3 Yin]



坤卦  
(Kun)

Führe sofort eine Waren-Aktion aus (siehe Seite 11: Aktionsphase).

## Beispiel



Jans Orakel zeigt 2 Yin ( - - ) und 4 Yang ( - ). Seine erste Dreiergruppe ordnet er im Bereich des Hohen Orakels wie folgt an: ●; dann nimmt er sich das Karren-Aktionsplättchen vom Tai-Chi-Tableau und blockiert diese Aktion für diese Runde mit einem Götterwillen-Marker. Für die zweite Gruppe führt er dann sofort die Aktion ● im Bereich des Tiefen Orakels aus: Er darf seinen Spielerreihenfolge-Marker um drei Felder vorrücken.

Nun ist der nächste Spieler (Timo) an der Reihe. Momentan sind im Bereich des Hohen Orakels zwei Stapel durch Götterwille-Marker blockiert (einer vom Willen der Götter und einer von Jan). Im Bereich des Tiefen Orakel wird eine Sofortaktion vom Willen der Götter blockiert. Für diese drei Optionen darf sich Timo also nicht entscheiden.



**Sonderaktionen:** Während ihres Spielzugs dürfen die Spieler Sonderaktionen ausführen, sofern die Voraussetzungen erfüllt sind.

### ● Geschenk der Götter

Wenn der Yin- bzw. Yang-Wert eines Spielers 8 erreicht, darf der Spieler diesen jederzeit auf 0 zurücksetzen. Dann kann er sofort einen Waren-Stein vom zentralen Yin- bzw. Yang-Feld aus der Mitte des Tai-Chi-Tableaus auswählen und ihn später in den Entwicklungsbereich auf seinem Spieler-Tableau legen. Anschließend ersetzt er diesen auf dem Tai-Chi-Tableau durch einen neuen Waren-Stein, welcher aus dem Stoffbeutel gezogen wird.

\* Sämtliche Waren-Steine im Spiel werden immer am Ende des Spielzugs einer Runde in den eigenen Entwicklungsbereich gelegt. Sie dürfen nicht aufgehoben und in einem späteren Spielzug platziert werden.

\* Einmal platzierte Waren-Steine dürfen nicht mehr bewegt werden.

\* Wenn im Entwicklungsbereich kein Feld mehr frei ist, das zu dem gewählten Waren-Stein passt, darf man ihn trotzdem nehmen und auf ein beliebiges anderes freies Feld legen.

### ● Tödlicher Wille:

Ist der Spieler mit dem Orakelergbnis nicht zufrieden, kann er einen Tempel in seiner Farbe auf dem Spielbrett zerstören und sein Orakel ein weiteres Mal werfen.

\* Der erneute Wurf hat keine Auswirkungen auf den Yin- bzw. Yang-Wert des ursprünglichen Wurfs.

## 3. Dem Pfad der Götter folgen

Entsprechend der aktuellen Spielerreihenfolge auf der Leiste wird die Aktionsreihenfolge für die nächste Phase festgelegt.

\* Wenn ein Spieler seinen Spielerreihenfolge-Marker so gesetzt hat, dass er auf dem Feld eines anderen Spielers landet, legt er seinen Marker auf den des anderen Spielers bzw. auf die der anderen Spieler. Der Spieler, dessen Marker oben liegt, ist als erster an der Reihe.

## Beispiel



Timo führt während der Orakelphase 5 Yang (☰) und 1 Yin (☷) aus. Nachdem er seinen Yang-Wert um fünf und seinen Yin-Wert um einen erhöht hat, teilt er seine Münzen in Qian (☰) für den Bereich des Hohen Orakels und Xun (☴) für den Bereich des Tiefen Orakels ein. Vom Bereich des Hohen Orakels nimmt er ein Waren-Aktionsplättchen und im Bereich des Tiefen Orakels erlaubt die Xun-Aktion ihm, seinen Spielerreihenfolge-Marker drei Felder vorzurücken. Somit erreicht er das Feld, auf dem Jans Marker liegt. Deshalb darf Timo in der nun folgenden Aktionsphase seine Aktion vor Jan ausführen.

## Phase 3: Aktionsphase

Die Spieler führen ihre Aktionen nach der aktuellen Spielerreihenfolge aus.

Die sechs Orakelmünzen, die in der vorangegangenen Phase ausgeschüttet wurden, werden nun in drei Zweiergruppen geordnet, damit Aktionen ausgeführt werden können.

Folgende vier Kombinationen sind möglich:



[老陽]

[Laoyang]

**Karren-Aktion:** Die Spieler können ihre Spielfigur auf einer Straße (gelb) zu einer benachbarten Stadt auf dem Spielbrett bewegen.

\* Man darf keine Stadt mit einem Katastrophen-Stein betreten bzw. durchqueren.



[老陰]

[Laoyin]

**Boot-Aktion:** Die Spieler können ihre Spielfigur entlang eines Flusses (blau) zu einer benachbarten Stadt auf dem Spielbrett bewegen.

\* Man darf keine Stadt mit einem Katastrophen-Stein betreten bzw. durchqueren.



[少陰]

[Shaoyin]

**Tempel-Aktion:** Die Spieler können in der Stadt, in der sich momentan ihre Spielfigur befindet, einen Tempel errichten (zu diesem Zweck wird dort ein Tempelstein platziert).

\* Auf jedem Städtefeld darf sich nur ein Tempelstein befinden.

\* In der Hauptstadt Luo darf kein Tempel errichtet werden.



[少陽]

[Shaoyang]

**Waren-Aktion:** Die Spieler können sich von dem Städtefeld, auf dem sich ihre Spielfigur befindet, einen Waren-Stein nehmen, den sie am Ende ihres Zugs im Entwicklungsbereich auf ihrem Spieler-Tableau platzieren.

\* Zu Beginn des Spiels liegt auf jedem Städtefeld nur ein Waren-Stein; diese Steine werden nicht ersetzt, nachdem sie weggenommen wurden.

\* Sämtliche Waren-Steine im Spiel müssen am Ende des Spielzugs im Entwicklungsbereich liegen und dürfen nicht aufgehoben und in einem späteren Spielzug platziert werden.

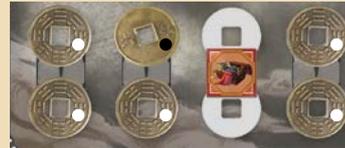
\* Einmal platzierte Waren-Steine dürfen nicht mehr bewegt werden.

\* Wenn im Entwicklungsbereich kein Feld mehr frei ist, das zu dem gewählten Waren-Stein passt, darf man ihn trotzdem nehmen und auf irgendein anderes freies Feld auf seinem Spieler-Tableau legen.

Die sechs Orakelmünzen des Spielers können in drei Aktionen mit je zwei Münzen geordnet werden. Der Spieler darf sie gemäß der auf Seite 9 beschriebenen Aktionen beliebig anordnen und die Reihenfolge der Aktionen selbst bestimmen.

## Beispiel

Alice und Shao haben ihre Orakelphasen ausgeführt; die Spielerreihenfolge hat sich dadurch nicht geändert. Somit ist Timo der Erste, der in der Aktionsphase seine Aktionen ausführen darf. Er ordnet seine fünf Yang-Münzen (weiß) und eine Yin-Münze (schwarz) sowie sein neu erworbenes Waren-Aktionsplättchen so an:



Timo führt folgende Aktionen aus:

1. Er geht auf einer Straße von Ying nach Danyang.
2. In Danyang errichtet er einen Tempel.
3. Für sein platziertes Aktionsplättchen nimmt er sich einen Waren-Stein (Seide).
4. Er geht von Danyang auf einer anderen Straße in die nächste Stadt.



Zusätzlich zu den drei Aktionen, die in dieser Phase aufgrund der Orakelmünzen möglich sind, können alle bereits erworbenen Aktionsplättchen der Orakelphasen eingesetzt werden. Dadurch erhöht sich die Anzahl der Aktionen in jeder Runde um eine. Also hat in den Runden 1, 2, 3, 4, 5 jeder Spieler entsprechend 4, 5, 6, 7, 8 Aktionen.

\* Die Aktionsplättchen behalten die Spieler dauerhaft; sie sind nach einem Einsatz nicht verbraucht.

\* Die Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden, darf in jeder Runde verändert werden. Die Spieler entscheiden über die Reihenfolge der Münz-Aktionen und der Aktionsplättchen in jeder Runde neu.

Die Spieler können in dieser Phase auch beliebig viele Aktionen verfallen lassen, egal ob es sich um eine Münz-Aktion oder eine Aktionsplättchen-Aktion handelt. Für jede verfallene Aktion kann der Spieler einen Yin- bzw. einen Yang-Wert erhalten (also den Anzeiger auf seinem Spieler-Tableau vorrücken). Sobald der Wert 8 erreicht ist, darf der Spieler sich aussuchen, ob er eine Sonderaktion ausführt oder nicht (siehe Seite 10: Sonderaktionen – Geschenk der Götter).

## Götterinterventionskarten

Zu Beginn des Spiels erhalten alle Spieler einen Satz von vier verschiedenen Götterinterventionskarten. Sie mischen sie und wählen dann verdeckt je zwei davon aus, die sie in dem Spiel verwenden dürfen. Die anderen beiden werden aus dem Spiel entfernt. Götterinterventionskarten sind den normalen Spielregeln übergeordnet. Die Spieler dürfen die Götterinterventionskarten nur ausspielen, wenn sie am Zug sind.



\* Ein Satz von vier Götterinterventionskarten beinhaltet folgende Karten:  
„Mit den Wolken ziehen“, „Den Blitz herbeirufen“, „Den Himmel drehen“  
und „Gegen den Himmel stellen“.

## Details zu den Götterinterventionskarten

### ● Mit den Wolken ziehen:

Der Spieler darf eine zusätzliche Karren- oder Boot-Aktion ausführen. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

\* Wenn der Spieler die Karte „Mit den Wolken ziehen“ ausspielt, darf er eine Stadt betreten, die von einem Katastrophen-Stein blockiert wird. Allerdings darf der Spieler seinen Spielzug nicht in einer Stadt mit einem Katastrophen-Stein beenden.



### ● Den Blitz herbeirufen:

Der Spieler darf in der Stadt, in der er sich befindet, einen Tempel zerstören. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



### ● Den Himmel drehen:

Der Spieler darf in dieser Runde eine der Orakelmünzen umdrehen. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

\* Er darf die Münze entweder in der Orakel- oder in der Aktionsphase umdrehen.



### ● Gegen den Himmel stellen:

Der Spieler darf Aktionen ausführen, die eigentlich von Götterwille-Markern blockiert sind. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

\* Er darf Aktionen ausführen, die von einem Götterwille-Marker blockiert sind, und zwar sowohl im Bereich des Hohen als auch in dem des Tiefen Orakels des Tai-Chi-Tableaus.

\* Er darf die Karte „Gegen den Himmel stellen“ nicht für ein Feld einsetzen, auf dem sich keine Aktionsplättchen mehr befinden.



Am Ende des Spiels erhalten die Spieler für jede ungenutzte Götterinterventionskarte zwei Siegpunkte.

## Phase 4: Der Wille der Götter ist erfüllt

Bevor eine neue Runde beginnt, werden alle Götterwille-Marker von den blockierten Feldern des Thai-Chi- und der Spieler-Tableaus entfernt. Dann beginnt eine neue Runde mit Phase 1 (siehe Seite 6).

## Ende des Spiels und Punktevergabe

Nachdem alle Spieler das fünfte Jahr (die fünfte Runde) abgeschlossen haben, ist das Spiel vorbei und geht nun in die Auswertungsphase. Alle Spielfiguren werden vom Spielfeld auf die Position 0 der Siegpunkt-Leiste gesetzt und die Punktevergabe beginnt.



Position 0 der Siegpunkt-Leiste

### 1. Königreich-Siegpunkte

Auf dem Spielbrett gibt es sieben Königreiche (楚 Chu, 秦 Qin, 趙 Zhao, 齊 Qi, 燕 Yan, 魏 Wei und 韓 Han). Die Spieler erhalten Siegpunkte, wenn ihnen die meisten und zweitmeisten Tempel in einem Königreich gehören. Die Anzahl der Siegpunkte für den ersten und zweiten Platz in den verschiedenen Königreichen sind der Siegpunkt-Übersicht der Königreiche auf dem Spielbrett zu entnehmen.

- \* Gibt es für den ersten Platz einen Gleichstand, erhalten alle betreffenden Spieler die für den ersten Platz angegebenen Siegpunkte, einen zweiten Platz gibt es dann nicht.
- \* Gibt es für den zweiten Platz einen Gleichstand, erhalten alle betreffenden Spieler die für den zweiten Platz angegebenen Siegpunkte.

### Beispiel

Am Ende des Spiels hat Alice vier Tempel in Chu errichtet, zwei in Qi, einen in Yan und einen in Qin. Weil sie in Chu und Qi die meisten Tempel besitzt, erhält sie dafür 11 bzw. 6 Siegpunkte. Für die zweitmeisten Tempel in Yan erhält sie außerdem zwei Siegpunkte. Da sie in Qin nicht auf dem ersten oder zweiten Platz ist, bekommt sie dort keinen Siegpunkt.

## 2. Entwicklungssiegpunkte

Der Entwicklungsbereich besteht aus insgesamt zehn Reihen (horizontalen, vertikalen und diagonalen). Wenn eine Reihe komplett mit Waren-Steinen belegt ist, wird das entsprechende Wertungsplättchen aktiviert.



### Die Wertungsplättchen

-  **Bronze:** Es gibt zwei Siegpunkte für jeden Bronze-Stein (egal, ob er sich im Entwicklungsbereich befindet oder nicht).
-  **Jade:** Es gibt zwei Siegpunkte für jeden Jade-Stein (egal, ob er sich im Entwicklungsbereich befindet oder nicht).
-  **Seide:** Es gibt zwei Siegpunkte für jeden Seide-Stein (egal, ob er sich im Entwicklungsbereich befindet oder nicht).
-  **Knochen:** Es gibt zwei Siegpunkte für jeden Knochen-Stein (egal, ob er sich im Entwicklungsbereich befindet oder nicht).
-  **Yin:** Für je zwei Yin-Werte gibt es drei Siegpunkte.
-  **Yang:** Für je zwei Yang-Werte gibt es drei Siegpunkte.
-  **Außenrand:** Es gibt einen Siegpunkt für jeden Waren-Stein, der auf den zwölf Feldern am äußeren Rand des Entwicklungsbereichs liegt.
-  **Tempel:** Es gibt einen Siegpunkt für jeden vom Spieler errichteten Tempel auf dem Spielbrett.
-  **Königreich:** Der Spieler wählt eines der sieben Königreiche aus und erhält die Siegpunkte dieses Königreichs noch einmal nur für sich selbst (siehe Seite 14: Königreich-Siegpunkte).
-  **Spielerreihenfolge:** Gemäß der Spielerreihenfolge werden am Ende des Spiels Siegpunkte vergeben. In einem Spiel mit vier Spielern erhalten die Spieler 10, 8, 6 oder 4 Siegpunkte für den 1., 2., 3. und 4. Platz auf der Spielerreihenfolge-Leiste.  
In einem Spiel mit drei Spielern erhalten die Spieler 9, 7 oder 5 Siegpunkte für den 1., 2. und 3. Platz auf der Spielerreihenfolge-Leiste.  
In einem Spiel mit zwei Spielern erhalten die Spieler 8 oder 6 Siegpunkte für den 1. und 2. Platz auf der Spielerreihenfolge-Leiste.

## Beispiel

Am Ende des Spiels hat Alice im Entwicklungsbereich ihres Spieler-Tableaus drei vollständige Reihen. Deshalb erhält sie Siegpunkte für die drei Wertungsplättchen Seide, Yang und Königreich. Alice besitzt zwei Seide-Steine und erhält somit  $2 \times 2 = 4$  Siegpunkte. Alice hat einen Yang-Wert von sieben und erhält dafür neun Siegpunkte. Außerdem möchte Alice für das Königreich Chu erneut Punkte erhalten, weil sie dort die meisten Tempel besitzt; sie erhält dafür elf Siegpunkte. Für die anderen, unvollständigen Reihen gibt es keine Siegpunkte.

### 3. Spielerreihenfolge-Siegpunkte

Jeder Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie die Zahl auf dem Feld der Spielerreihenfolge-Leiste anzeigt, auf dem sein Marker liegt.

\* Die Spielerreihenfolge-Wertung der Leiste wird ergänzend zur Wertung des Spielerreihenfolge-Plättchens ausgeführt.



### 4. Götterinterventionskarten-Siegpunkte

Für jede nicht eingesetzte Götterinterventionskarte gibt es zwei Siegpunkte.

**Wenn die Siegpunkte aller vier Kategorien zusammengezählt worden sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl das Spiel und ist der Yin-Yang-Meister oder die Yin-Yang-Meisterin!**

\* Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Spielerreihenfolge weiter vorn steht.

# Solo-Regeln

## Spielbau

1. Das Spielbrett für 2–3 Spieler wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt.
2. Man nimmt sich ein Spieler-Tableau und sämtliche Plättchen und Steine in einer der Spielerfarben und platziert dann beliebig 10 Wertungsplättchen im Entwicklungsbereich des Spieler-Tableaus. Dann legt man die Yin- und Yang-Wertanzeiger auf die 0-Positionen der beiden Leisten.
3. Zehn Wertungsplättchen einer anderen Spielerfarbe werden in den Beutel getan und dann vier davon herausgezogen. Diese vier Plättchen ersetzen jene des gleichen Typs im Entwicklungsbereich des Spielers.

### Beispiel

Shao spielt ein Solo-Spiel und wählt die gelben Plättchen und Steine, um ihr Spieler-Tableau vorzubereiten. Anschließend legt sie zehn grüne Wertungsplättchen in den Beutel und zieht die Plättchen „Bronze“, „Seide“, „Tempel“ und „Spielerreihenfolge“ heraus. Diese ersetzt sie in ihrem Entwicklungsbereich. Nun liegen in ihrem Entwicklungsbereich vier grüne und sechs gelbe Wertungsplättchen.



- Nun werden die sieben Reise-Plättchen in den Beutel getan, einzeln wieder herausgezogen und in der gezogenen Reihenfolge ausgelegt.
- Das Spielbrett wird entsprechend der Tabelle für ein Spiel mit zwei Spielern vorbereitet (siehe Seite 5: Spielaufbau 7 & 8); die Waren- und Katastrophen-Steine werden wie gewohnt platziert. Götterinterventionskarten kommen nicht zum Einsatz. Alle hier nicht erwähnten Regeln zum Spielaufbau gelten wie gewohnt.



## Solo-Spielregeln

- Der Spieler wählt eine Stadt auf der Karte als Startposition aus und stellt seine Spielfigur sowie einen Tempelstein darauf.
  - \* Wählt der Spieler einen Tempelstein aus und platziert ihn auf der Start-Stadt, die dem ersten Reise-Plättchen entspricht, gilt dieser als dort errichtet und das Reise-Plättchen darf umgedreht werden.
- Im Solo-Spiel muss der Spieler sich an die Reihenfolge der Reise-Plättchen halten und in jedem der auf den Reise-Plättchen angegebenen Königreiche Tempel errichten. Wenn er in dem entsprechenden Königreich einen Tempel errichtet hat, darf er das Plättchen umdrehen.
  - \* Der Spieler darf außer der Reihe keine Tempel errichten. Er muss in der Reihenfolge Tempel errichten, die von den Reise-Plättchen vorgegeben wird, sonst zählen sie nicht.
- Wenn der Spieler seinen Spielerreihenfolge-Marker vorrückt und dieser auf einem Feld landet bzw. ein Feld passiert, das durch einen roten Rahmen in der oberen rechten Ecke gekennzeichnet ist, kann er sofort vier Yin- oder vier Yang-Werte erzielen.
 
- Der restliche Spielverlauf folgt den normalen Spielregeln.

## Bedingungen für den Sieg

Am Ende der fünf Jahre (fünf Runden) muss der Spieler folgende zwei Bedingungen erfüllen, um das Spiel zu gewinnen und einen Rang aus der Ergebnistabelle zu erzielen:

- Er muss mindestens zwei der vier Reihen vollständig haben, die durch die andere Spielerfarbe gekennzeichnet sind.
- Er muss mindestens vier der sieben Reise-Plättchen umgedreht haben.



## Ergebnistabelle

	4 Königreiche	5 Königreiche	6 Königreiche	7 Königreiche
2 Reihen vollständig	Lehrling	Laie	Experte	Meister
3 Reihen vollständig	Laie	Experte	Meister	Unsterblicher
4 Reihen vollständig	Experte	Meister	Unsterblicher	Gottheit

## Quellennachweis

紙鹿 (2016)。太極、兩儀、四象、八卦？這篇文章讓你明白它們是什麼意思。 原文網址：<https://kknews.cc/culture/bxepnn.html>  
學國學網 (2016)。八卦，如何與家庭成員相對應？ 原文網址：<https://kknews.cc/zh-tw/culture/zm8pq.html>  
姚說 (2016)。「三錢起卦法」，占卜算命必備起卦術！ 原文網址：<https://kknews.cc/collect/kbkl2r.html>  
易學網 (2016)。談卜卦時硬幣的正反面與陰陽問題 原文網址：<https://www.eee-learning.com/article/4158>

## Anmerkungen des Designers

Ich bin DuGuWei, Brettspiel designer aus Taiwan. Ich lege sehr viel Wert darauf, dass ein Spiel Spaß macht und immer wieder gespielt wird. „Yin Yang“ ist nach „Mount Tai“ mein zweites Spiel. Es ist ein Kennerspiel, das neben strategischen Elementen vor allem die Fähigkeit verlangt, sich immer wieder auf neue Situationen einzustellen. Es ist überaus vielschichtig und erfordert von den Spielern viel Weitsicht.

Ich arbeite seit 2017 an „Yin Yang“. Immer wieder wurde es getestet und überarbeitet. Als Erstes möchte ich mich bei den Leuten von BGD (Board Game Design) bedanken, außerdem beim UGG Board Game Store und beim WOW Board Game Store, die mich mit Marketing und Spiel-Demos unterstützt haben. Besonders danken möchte ich auch „Ming“ aus Taichung für seine wichtigen Ratschläge, und dem Verlag „BG Nations“ für das Engagement beim Design von „Yin Yang“. Und nicht zuletzt danke ich all meinen Angehörigen, Freunden, Spielern und Fans für ihre erneute Hilfe. Ohne euch alle wäre „Yin Yang“ nicht so gut geworden.

1-4 12+ 45-75  
Spieler Jahre Minuten  
人數 年齡 時間



## Impressum

Spieldesign: 獨孤威 DuGuWei

Redaktion: 王奕翔 Allen Wang

Grafik: 雅薇 YaWei · 賴柏燁 Boyea Lai

Illustrationen: 紙箱 Carton

Besonderer Dank an: Alice · YY · TZ



Deutsche Lizenz:  
Spielefaible, 25582 Kaaks  
[www.spielefaible.de](http://www.spielefaible.de)

Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreibt uns an:  
[info@spielefaible.de](mailto:info@spielefaible.de)