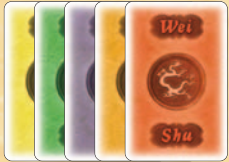


Der Kaiser von China

Ein taktischer Machtkampf für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

SPIELMATERIAL



57 Provinzkarten
(in 5 Farben)



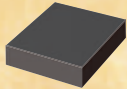
100 Häuser
(je 20 in 5 Farben)



45 Abgesandte
(je 9 in 5 Farben)



5 Punktkarten



5 Befestigungen



9 Wertungssteine



1 Kaiser



1 Spielplan: Er zeigt die Karte von China um ca. 200 v. Chr. Je zwei von acht Ländern besitzen die gleiche Hintergrundfarbe (z.B. Zhao und Lu). Lediglich Chu (Violett) kommt einzeln vor.

SPIELIDEE

Vor rund 2.200 Jahren steckt China inmitten einer Phase politischer Instabilität und steht kurz vor einem Machtwechsel. Die kaiserliche Regierung ist durch den zunehmenden Einfluss ehrgeiziger Provinzfürsten geschwächt. Die ständigen Streitereien haben nur eins zum Ziel: neuer Kaiser zu werden.

Durch das Ausspielen von Karten errichten die Spieler ihre Herrschaftshäuser und bringen Abgesandte an die Höfe der Provinzen. So erhalten sie Machtpunkte für das geschickte Setzen ihrer Häuser und für erfolgreiche Bündnisse zwischen ihren Abgesandten. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Machtpunkten.

SPIELVORBEREITUNG

- * Der Spielplan zeigt vorne und hinten zwei verschiedene Karten. Je nach Spieleranzahl wird mit der entsprechend markierten Seite gespielt. Bei 4 Spielern hat man die Wahl zwischen beiden Karten. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. → Siehe Abbildung rechts
- * Jeder Spieler erhält alle Häuser und Abgesandten einer Farbe. Ein Abgesandter wird als Zählstein auf das Feld „0“ der Wertungsleiste gesetzt. Bei einer erfahrenen Runde erhält außerdem jeder eine Befestigung, ansonsten werden sie nicht benötigt.
- * **Bei 4 Spielern** wird von jeder Farbe eine Provinzkarte aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.
Bei 3 Spielern werden von jeder Farbe zwei Provinzkarten aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.
- * Die gesamten verbleibenden Provinzkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten ausgeteilt und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Plan gelegt. Die obersten 4 Karten des Nachziehstapels werden aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt.
- * Die Punktekarten und die Wertungssteine werden bereit gelegt.
- * Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der Startspieler erhält den Kaiser. Er legt ihn vor sich ab und behält ihn bis zur Schlußwertung.

Auf die Hausfelder werden später die Häuser und die Befestigungen gesetzt. Hausfelder sind durch Straßen verbunden, die bei der Schlußwertung von Bedeutung sind.



Auf das Drachenfeld einer Provinz werden später die Abgesandten gesetzt.

Die Zahlen von 1 bis 15 stehen für mögliche Bündnisse zwischen den Abgesandten zweier Provinzen.



Die Wertungsleiste hat die Form der legendären Großen Mauer. Sollte ein Spieler einmal mehr als 50 Punkte erreichen, wird sein Zählstein wieder auf die „0“ gesetzt und entsprechend weiter gezählt. Außerdem bekommt er eine Punktekarte, die er vor sich auslegt. Sollte der Spieler sogar mehr als 100 Punkte erreichen, bekommt er eine zweite Punktekarte.



Spielplanseite für 3 bis 4 Spieler



Spielplanseite für 4 bis 5 Spieler



Aussortierte Karten bei 4 Spielern



Aussortierte Karten bei 3 Spielern



Jeder Spieler erhält 3 Karten



4 Karten offen auslegen

SPIELVERLAUF

Der Startspieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

A) Wer an die Reihe kommt, spielt eine, zwei oder drei seiner Handkarten aus und setzt Spielsteine in die entsprechend farbige Provinz. Danach füllt er seine Hand wieder auf drei Karten auf und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

B) Stattdessen kann der Spieler aber auch eine Karte tauschen.

Der Kartenstapel wird zweimal durchgespielt, dann erfolgt die Schlußwertung, bei der Häuser, Abgesandte und Straßen gewertet werden.

A) SPIELSTEINE SETZEN

Die Farbe einer Provinzkarte gibt vor, in welche Provinz ein Spielstein gesetzt werden darf. Dabei kann man oft zwischen zwei Provinzen gleicher Farbe auswählen.

Für das Setzen von Spielsteinen gelten folgende Bedingungen:

Während seines Zuges darf man nur in eine Provinz Spielsteine setzen.

In eine Provinz, in der überhaupt noch kein Spielstein steht, darf man nur einen Stein setzen.



Befindet sich in einer Provinz bereits mindestens ein Spielstein – egal welcher Farbe – darf der Spieler dort bis zu zwei Steine setzen.

Pro Provinzkarte darf nur ein Spielstein gesetzt werden.

Zwei Karten der gleichen Farbe können als „Joker“ gespielt werden, um einen Spielstein in eine beliebige Provinz zu setzen. Die Provinz muß allerdings eine andere Farbe haben, als der „Joker“. Trotzdem darf ein Spieler in seinem Zug nur in 1 Provinz Spielsteine setzen.

Als Hilfestellung empfiehlt sich **die 3-2-1-Regel**:

Ein Spieler kann mit bis zu 3 Karten maximal 2 Steine in 1 Provinz setzen.

Ausgespielte Karten werden als offener Ablagestapel neben dem Spielplan abgelegt.

Hat ein Spieler von einer Sorte keine Steine mehr, kann er diese auch nicht mehr einsetzen.

→ Siehe Beispiel 1

Auch für die Art der Spielsteine, die man setzen möchte, gelten besondere Bedingungen:

Ein **Haus** wird immer auf ein Hausfeld gesetzt.

Auf jedem Hausfeld darf nur ein Haus stehen. Sind alle Hausfelder einer Provinz besetzt, kann dort kein weiteres Haus mehr gesetzt werden.



Ein **Abgesandter** wird immer auf ein Drachenfeld gesetzt.

Auf einem Drachenfeld können mehrere Abgesandte stehen.



Grundsätzlich gilt: Die Mehrheit an Häusern in einer Provinz gibt die maximale Anzahl an Abgesandten dort vor.

Stehen beispielsweise in Zhao 3 rote und 2 gelbe Häuser, dürfen dort auf dem Drachenfeld höchstens 3 Abgesandte stehen.

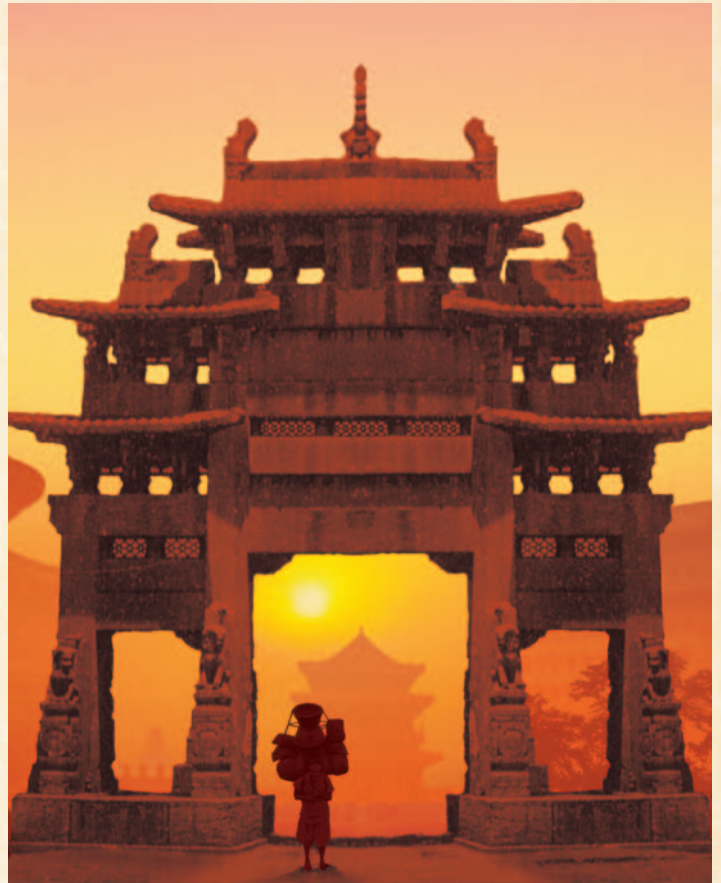
→ Siehe auch Beispiel 2

Wichtig: Ein Spieler darf auch Abgesandte in eine Provinz setzen, in der er selbst keine Häuser besitzt.

In eine Provinz ohne Häuser darf – weil es ja noch keine Mehrheit gibt – kein Abgesandter gesetzt werden.

→ Siehe Beispiel 3

Sind alle Hausfelder einer Provinz durch Häuser besetzt, wird der Zug des Spielers kurz unterbrochen und es kommt in dieser Provinz zur Häuserwertung.



Beispiel 1: Axel hat eine violette und zwei rote Karten auf der Hand. Er entscheidet sich für die rote Provinz Wei und spielt eine rote Karte. Dort steht noch kein Spielstein. Deshalb darf er nur einen Stein setzen. Dann muß er seinen Zug beenden, da er nur in einer Provinz Spielsteine setzen darf.

Barbara spielt eine rote und zwei grüne Karten. Sie entscheidet sich auch für die rote Provinz Wei und darf nun zwei Spielsteine einsetzen, da dort bereits ein Stein von Axel steht. Den ersten Stein setzt sie mit der roten Karte. Die beiden grünen Karten verwendet sie als „Joker“ und setzt damit den zweiten Spielstein.

Chris hat drei gelbe Karten auf der Hand. In der gelben Provinz Qi stehen bereits Spielsteine. Da man höchstens zwei Steine in einem Zug setzen darf, kann er mit zwei gelben Karten entweder zwei Steine in Qi oder Ch'in einsetzen oder stattdessen die beiden Karten als „Joker“ verwenden und so einen Stein in einer anderen Provinz als Qi oder Ch'in einsetzen.

Beispiel 2: Axel möchte gerne Abgesandte in der violetten Provinz Chu einsetzen. Barbara hat die meisten Häuser in Chu. Da sie hier derzeit vier Häuser hat, dürfen im Moment höchstens vier Abgesandte in Chu stehen. Da sich dort erst zwei Abgesandte befinden, kann er zwei weitere Abgesandte einsetzen. Dafür spielt er eine violette Karte und zwei orange Karten als „Joker“ aus.

Beispiel 3: In der gelben Provinz Ch'in gibt es jeweils zwei Häuser von Barbara und Doris. Beide haben damit die meisten. Da es in Ch'in noch keinen Abgesandten gibt, können hier bis zu zwei Abgesandte eingesetzt werden. In diesem Beispiel ist es einem Spieler mit den entsprechenden Karten also möglich 2 Abgesandte oder 2 Häuser oder 1 Abgesandten und 1 Haus zu setzen.

HÄUSERWERTUNG

Der Spieler mit den **meisten** Häusern in einer Provinz erhält für jedes Haus in dieser Provinz, egal welcher Farbe, jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den **zweitmeisten** Häusern in einer Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den meisten Häusern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den **drittmeisten** Häusern in einer Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den zweitmeisten Häusern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den **viertmeisten** Häusern in einer Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den drittmeisten Häusern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den **fünftmeisten** Häusern in einer Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den viertmeisten Häusern jeweils einen Punkt.

Hat ein Spieler kein Haus in einer Provinz, erhält er dort auch keine Punkte.

Bei einem Gleichstand belegen alle beteiligten Spieler den gleichen Platz und erhalten die gleiche Punktzahl. Weitere Spieler belegen die direkt folgenden Plätze.

Die Spieler setzen ihre Zählsteine jeweils um die erzielten Punkte auf der Wertungsleiste vor.

Nachdem die Häuser einer Provinz gewertet wurden, wird dort zur Markierung ein Wertungsstein eingesetzt.

Wichtig: Auch wenn die Häuser einer Provinz bereits gewertet wurden, dürfen unter Beachtung der Satzregeln weiter Abgesandte gesetzt werden.

-> Siehe Beispiel 4 und 5

KARTEN NACHZIEHEN

Erst nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ergänzt er seine Handkarten wieder auf drei.

Dabei darf er sowohl von den vier offen ausliegenden Karten als auch vom verdeckten Stapel in beliebiger Reihenfolge bzw. Kombination nachziehen.

Erst nachdem der Spieler seine Hand aufgefüllt hat, werden die offen ausliegenden Karten vom verdeckten Stapel wieder auf vier ergänzt.

Nun kommt der linke Nachbar an die Reihe.

Nachziehstapel aufgebraucht

Ist der Nachziehstapel das erste Mal aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel neben den Plan gelegt.

Liegen neben dem Stapel noch offene Karten aus, so bleiben sie liegen und werden nicht in den Stapel eingemischt.

Fehlen dem Spieler, der am Zug war, noch Handkarten, so ergänzt er nun seine Kartenhand auf drei. Dann werden die offen ausliegenden Karten wieder auf vier ergänzt.

Ist der Nachziehstapel das zweite Mal aufgebraucht, endet das Spiel.

B) KARTE TAUSCHEN

Kann oder will ein Spieler keine Steine setzen, tauscht er stattdessen eine Karte: Der Spieler legt eine Handkarte auf den Ablagestapel und zieht eine der vier aufgedeckten oder eine Karte vom verdeckten Stapel nach.

Damit endet der Zug des Spielers und der linke Nachbar kommt an die Reihe. Hat der Spieler eine der vier aufgedeckten Karten gewählt, wird eine neue Karte vom Stapel offen ausgelegt.

SPIELLENDE

Ist der Nachziehstapel das zweite Mal aufgebraucht, endet das Spiel.

Die laufende Runde wird jedoch noch zu Ende gespielt.

Sie endet beim rechten Nachbarn des Spielers mit dem Kaiser.

Das Spiel endet auch, wenn kein Spielstein mehr gesetzt werden kann.



Beispiel 4: In Wei hat Axel (grün) 4 Häuser, Barbara (rot) 2 und Doris (blau) 1. Axel besitzt die meisten Häuser und erhält 7 Punkte (4+2+1). Barbara hat die zweitmeisten und bekommt für jedes Haus von Axel (der mit den meisten) jeweils einen Punkt (=4). Doris besitzt 1 Haus in Wei. Sie hat also die drittmeisten und erhält für jedes Haus von Barbara (die mit den zweitmeisten) jeweils einen Punkt (=2).



Beispiel 5: In Qi haben Barbara (rot) und Chris (violett) jeweils 2 Häuser und Doris (blau) 1 Haus. Barbara und Chris haben beide die meisten Häuser in Qi und erhalten jeder 5 Punkte (2+2+1). In diesem Fall besitzt Doris die zweitmeisten Häuser und erhält die Punkte für jedes Haus eines Spielers mit den meisten Häusern (=2).

SCHLUSSWERTUNG

In der Schlußwertung werden die noch nicht gewerteten Häuser, die Abgesandten und die Straßen gewertet.

1) HÄUSERWERTUNG

Nun werden die Häuser der Provinzen gewertet, in denen noch kein Wertungsstein liegt. Die Wertung erfolgt genauso wie zuvor beschrieben.

2) BÜNDNISWERTUNG

Hier werden nicht die Abgesandten selbst gewertet, sondern die Bündnisse zwischen den Abgesandten zweier benachbarter Provinzen. Auf dem Spielplan gibt es 15 mögliche Bündnisse, die von „1“ bis „15“ nummeriert sind. In dieser Reihenfolge werden auch die Bündnisse abgerechnet.

Zur besseren Übersicht wird der Kaiser jeweils auf die Nummer des abzurechnenden Bündnis gesetzt. Dann wird wie nachfolgend beschrieben gewertet und anschließend der Kaiser auf die nächste Nummer versetzt.

Ein Bündnis bringt nur dann Punkte, wenn ein Spieler in beiden beteiligten Provinzen die Mehrheit der Abgesandten besitzt.

Wenn mehrere Spieler in einer Provinz die meisten Abgesandten besitzen, so haben sie alle die Mehrheit.

Besitzt ein Spieler eine Abgesandtenmehrheit in einer Provinz, kann er sogar in mehreren Bündnissen Punkte gewinnen, sofern er in den entsprechenden benachbarten Provinzen ebenfalls Abgesandtenmehrheiten besitzt.

Der Spieler mit der Mehrheit der Abgesandten in den beiden benachbarten Provinzen erhält für jeden Abgesandten dieser beiden Provinzen – egal welcher Farbe – jeweils einen Punkt.

Erfüllen mehrere Spieler diese Voraussetzung, so erhält jeder von ihnen die volle Punktzahl. Die übrigen Spieler erhalten hier keine Punkte.

→ Siehe Beispiel 6

3) STRASSENWERTUNG

Für diese Wertung müssen 4 oder mehr Häuser eines Spielers in einer ununterbrochenen Reihe entlang einer Straße stehen. Abzweigungen werden nicht mitgezählt.

Eine Häuserreihe darf auch Provinzgrenzen überschreiten.

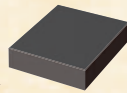
Für jedes Haus einer Reihe erhält der Spieler einen Punkt. Jedes Haus darf dabei nur ein einziges Mal gewertet werden.

→ Siehe Beispiel 7

DER NEUE KAISER

Es gewinnt, wer nach Abschluß aller Wertungen die meisten Punkte besitzt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Spielsteine (Häuser, Abgesandte und Befestigung) im Vorrat hat.

SPIEL MIT BEFESTIGUNGEN



Eine Befestigung wird immer auf ein freies Hausfeld gesetzt.

Um eine Befestigung zu setzen, muß man eine Handkarte in der Farbe der Provinz oder einen Joker spielen.

Wichtig: Befestigungen sind neutral. Deshalb sollte der Spieler im gleichen Zug auf die Befestigung ein Haus bauen. Wenn er das nicht tut, kann ein folgender Spieler sein Haus auf die Befestigung setzen.

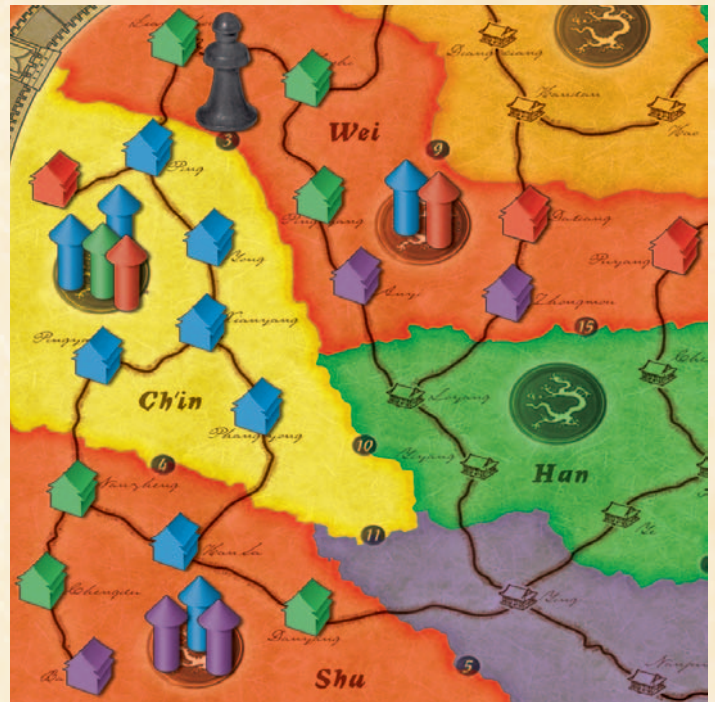
* Bei der Häuserwertung bekommt der Spieler für eine Provinz, in der er ein Haus mit Befestigung hat, doppelte Punkte.

* Bei der Straßenwertung bekommt der Spieler für eine Häuserreihe, in der er ein Haus mit Befestigung hat, doppelte Punkte.

→ Siehe Beispiel 8

Autor und Graphik: Michael Schacht

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany
www.abacusspiele.de



Beispiel 6: Der Kaiser wird auf die „3“ geschoben und das Bündnis zwischen Wei und Ch'in abgerechnet. In Wei stehen zwei Abgesandte, 1x Blau und 1x Rot. In Ch'in stehen vier Abgesandte, 2x Blau, 1x Rot und 1x Grün. Damit hat Doris (blau) sowohl in Wei wie auch in Ch'in eine Mehrheit und erhält 6 (4+2) Punkte. Die anderen Spieler gehen leer aus.

Danach wird der Kaiser auf die „4“ gesetzt und das Bündnis Ch'in–Shu abgerechnet. In Shu stehen drei Abgesandte, 2x Violett und 1x Blau. Da in Ch'in Doris (blau) und in Shu Chris (violett) eine Abgesandtenmehrheit haben, kommt kein Bündnis zustande und keiner erhält Punkte.

Beispiel 7: In dem vorübergehenden Bildbeispiel hat Doris (blau) in Ch'in und Shu 5 Häuser in einer ununterbrochenen Reihe. Das Haus links unten in Ch'in ist ein Abzweig von der Reihe und zählt deshalb nicht mit. Daher erhält Doris 5 Punkte für diese Reihe.

KURZSPIELREGEL

A 1. Bis zu 3 Karten ausspielen (evtl. zwei gleiche als Joker).

2. Bis zu 2 Steine setzen: Häuser und/oder Abgesandte (und/oder Befestigung)

* In einem Zug dürfen nur in einer Provinz Steine gesetzt werden.

* In einer leeren Provinz nur ein Spielstein.

* In einer Provinz dürfen höchstens soviele Abgesandte stehen, wie der Spieler mit der Häusermehrheit dort Häuser hat.

Ggf. Häuserwertung

3. Handkarten wieder auf 3 auffüllen.

B. 1 Karte tauschen

Schlußwertung (nachdem der Nachziehstapel zum 2. Mal aufgebraucht ist)

* Häuserwertung

* Bündniswertung

* Straßenwertung (mindestens 4 Häuser)

Beispiel 8: Axel hat 3 gelbe Handkarten. Er spielt eine davon aus und setzt seine Befestigung auf ein freies Hausfeld in Qi. Dann spielt er eine weitere gelbe Karte aus und setzt ein Haus auf die Befestigung. Er hat zwar noch eine weitere gelbe Karte, muß aber seinen Zug beenden, denn er darf maximal 2 Spielsteine in seinem Zug setzen.

Weitere Infos auf der Internetseite des Autors: www.spiele-aus-timbuktu.de

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil