



QIN

[Ch'in]

REINER KNIZIA



China vor mehr als 2000 Jahren: Willkommen in der Zeit der streitenden Reiche! Als Fürst besiedelst du das chinesische Hinterland, gründest Provinzen und nimmst abgelegene Dörfer in dein Reich auf. Immer wenn dir das gelingt, errichtest du dort als Zeichen deiner Herrschaft eine prächtige Pagode. Wer als erster alle seine Pagoden gebaut hat, gewinnt

das Spiel. Doch Vorsicht, deine Provinzen und Dörfer können von den anderen Spielern übernommen werden. Dann werden deine dortigen Pagoden niedrigerissen und ersetzt. Stell dich der taktischen Herausforderung, jage den anderen Spielern Provinzen und Dörfer ab und begründe durch den Bau deiner letzten Pagode die glorreiche Qin-Dynastie!

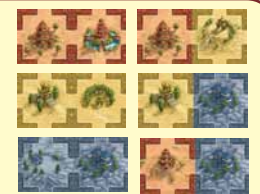
Spielmaterial

1 doppelseitiger Spielplan



72 Plättchen

je 12 x



Jedes Plättchen besteht aus genau 2 Provinzfeldern.

Es gibt 3 Arten von Provinzfeldern (rot, gelb, blau).

96 Pagoden (Gebäude)

je 24 x



Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Ihr könnt euch aussuchen, auf welcher Seite ihr spielt. Für das erste Spiel empfehlen wir, die Spielplanseite „Vogel“ zu verwenden.

Löst die Plättchen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Stanzbögen.

Mischt die **Plättchen** und teilt an jeden Spieler verdeckt 3 aus. Jeder nimmt seine Plättchen auf die Hand. Legt die übrigen Plättchen in mehreren, etwa gleichhohen, verdeckten Nachziehstapeln neben dem Spielplan bereit.

Jeder wählt eine Pagodenfarbe. Je nachdem wie viele Spieler ihr seid, erhält jeder von euch eine bestimmte Anzahl **Pagoden** seiner Farbe:

- bei 2 Spielern: 24 Pagoden
- bei 3 Spielern: 19 Pagoden
- bei 4 Spielern: 15 Pagoden

Stellt eure Pagoden gut sichtbar vor euch auf und legt alle überschüssigen Pagoden zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach läuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an die Reihe kommst, wählst du genau **ein** Plättchen aus deiner Hand aus und legst es auf das Raster des Spielplans.

- Das Plättchen darf dabei **nur auf Steppenfelder** gelegt werden (niemals auf Dörfer, Gewässer oder bereits liegende Provinzfelder).
- Mindestens ein Provinzfeld des Plättchens muss seitlich an ein bereits vorhandenes Provinzfeld **beliebiger** Farbe angrenzen (Dörfer zählen nicht als Provinzfelder).
- Du darfst das Plättchen dabei drehen (d.h. in beliebiger waagerechter oder senkrechter Ausrichtung platzieren).

Durch das Legen deines Plättchens tritt normalerweise mindestens ein **Ereignis** ein. Alle eintretenden Ereignisse müssen entsprechend umgesetzt werden.



Die Ereignisse sind: 1. Provinz gründen, 2. Provinz erweitern, 3. Großprovinz bilden, 4. Dorf anschließen, 5. Dorf übernehmen, 6. Provinz übernehmen.

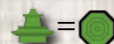
1. Provinz gründen

Durch das Legen deines Plättchens können neue Provinzen entstehen.

Als **Provinz** gilt jedes zusammenhängende Gebiet, das aus **2 oder mehr gleichfarbigen** Provinzfeldern besteht.



Auf jede **neugegründete** Provinz setzt du als Zeichen deiner Herrschaft **eine** deiner Pagoden.



Lila legt sein Plättchen so, dass 2 neue Provinzen entstehen (eine gelbe und eine rote). Auf beide neuen Provinzen stellt er jeweils eine seiner Pagoden.



Durch das Legen seines gelben Plättchens gründet Lila eine Provinz, die aus 3 gelben Provinzfeldern besteht. Dann setzt er eine Pagode darauf.

2. Provinz erweitern

Du erweiterst eine Provinz, wenn du mindestens ein Feld deines Plättchens an eine **vorhandene** Provinz der **gleichen Farbe** anlegst.



Grün legt sein Plättchen so, dass er seine gelbe Provinz auf 4 sowie Lilas rote Provinz auf 3 Felder erweitert.

Du darfst dein Plättchen natürlich auch so legen, dass du weder eine Provinz gründest noch erweiterst (da nur einzelne Provinzfelder entstehen). Allerdings ist das nur selten sinnvoll.



Hätte Grün das Plättchen andersherum gelegt, wären einfach nur zwei einzelne Provinzfelder entstanden.

4. Dorf anschließen

Grenzt nach dem Legen deines Plättchens die Provinz oder Großprovinz eines Spielers seitlich direkt an ein **unbesetztes** Dorf, nimmt dieser Spieler das Dorf in Besitz. Er setzt dazu **eine** seiner Pagoden auf das Dorf. (Auf keinem Dorf kann mehr als **eine** Pagode stehen.)

Tipp: Natürlich solltest du unbesetzte Dörfer möglichst nur an eigene Provinzen bzw. Großprovinzen anschließen. Vermeide auch, dem nächsten Spieler Vorlagen zu geben, durch die er ein nahe Dorf anschließen könnte.

5. Dorf übernehmen

Ein Spieler kann ein Dorf auch wieder verlieren, sobald mehrere Provinzen an das Dorf angrenzen. Hat ein Spieler in den Provinzen und Großprovinzen, die direkt an das Dorf angrenzen, **mehr Pagoden** als der Besitzer, verdrängt er ihn aus dem Dorf. Der Verdrängte nimmt seine Pagode vom Dorf zu sich zurück, und der neue Besitzer setzt eine seiner Pagoden auf das Dorf.

Achtung: • Jede Doppelpagode zählt bei der Bestimmung der Mehrheit als 2 Pagoden!
• Die Pagode auf dem Dorf zählt selbst nicht mit!

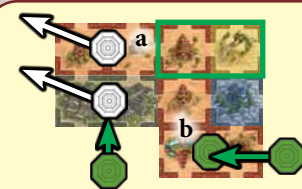
Beim Anschließen und Übernehmen von Dörfern gilt grundsätzlich: Solange mehrere Spieler die gleiche Anzahl Pagoden an einem Dorf haben, wird das Dorf **nicht** übernommen.

6. Provinz übernehmen

Durch das Legen deines Plättchens können zuvor getrennte Provinzen **gleicher Farbe** miteinander verbunden werden. Dadurch entsteht daraus eine einzige Großprovinz. Die neuentstandene Großprovinz übernimmt der Spieler, der **vor** dem Zusammenschluss **mehr Provinzfelder** in den dort **eingebrachten** Provinzen besaß. (Die Provinzfelder auf dem Plättchen, mit dem die Provinzen verbunden wurden, zählen nicht mit!) Verdrängte Pagoden werden an ihre Besitzer zurückgegeben.

Achtung: Provinzen dürfen **nicht** miteinander verbunden werden, wenn **mehrere Spieler die gleiche Anzahl Provinzfelder** in die so entstehende Großprovinz einbringen würden. (Ein eindeutiger Besitzer würde sich dadurch nämlich nicht ermitteln lassen.)

Großprovinzen sind sicher: Eine Großprovinz kann nicht übernommen werden. Mehrere Großprovinzen dürfen **niemals** miteinander verbunden werden. (Eine einzelne Großprovinz kann aber kleine Provinzen übernehmen.)



Grün verbindet seine rote Provinz (b) mit der roten Provinz von Weiß (a). Da Provinz b größer ist als Provinz a, übernimmt Grün die so entstandene rote Großprovinz und zusätzlich das angrenzende Dorf.



Grün verbindet seine rote Großprovinz (b) und seine rote Provinz (c) mit der roten Provinz von Weiß (a). Grün bringt insgesamt 7 Felder und Weiß nur 2 Felder in die neue Großprovinz ein. Somit gehört die Großprovinz Grün, und Weiß muss seine Pagode entfernen. Da jede Großprovinz aber maximal eine Doppelpagode beherbergen kann, muss Grün seine Pagode aus der vormaligen Provinz c ebenfalls entfernen.

Grün darf die Provinzen a und b nicht miteinander verbinden, da Grün und Weiß je 2 Felder in die neue Großprovinz einbringen würden. Ein eindeutiger Besitzer wäre so nicht zu ermitteln.



Am Ende deines Zuges ziehst du von einem beliebigen Nachziehstapel **ein** neues Plättchen auf die Hand. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Sind alle Nachziehstapel aufgebraucht, kann kein Plättchen mehr nachgezogen werden und jeder muss mit seinen übrigen Plättchen auskommen.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler seine letzte Pagode auf den Spielplan setzt. Dieser Spieler gewinnt!

Das Spiel endet ebenfalls, wenn kein Spieler mehr Plättchen auf der Hand hat oder wenn es auf dem Spielplan keine benachbarten Steppenfelder mehr gibt, auf die ein Plättchen gelegt werden kann. Dann gewinnt, wer die meisten Pagoden gesetzt hat. Bei

Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Wenn ihr wollt, könnt ihr mehrere Partien hintereinander spielen (z.B. je eine auf jeder Spielplanseite). Schreibt jeweils am Ende jeder Partie auf, wie viele Pagoden jeder Spieler übrig hat. Wer nach allen Partien insgesamt die wenigsten Pagoden übrig hatte, gewinnt.



Pegasus Spiele

Autor: Reiner Knizia | **Illustration:** Dennis Lohausen | **Anleitung und Layout:** Alfred Viktor Schulz
Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg. Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | www.pegasus.de

Reiner Knizia **dankt** allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane und Dave Spring.



eggertspiele