

MING-DYNASTIE

WER MACHT WILL, MUSS MACHT TEILEN

Ein taktisches Spiel um die Macht in China für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Mitte des 14. Jahrhunderts gelang es dem chinesischen Volk, sich von der Herrschaft der Mongolen zu befreien und mit der Thronbesteigung des Kaisers Tái-tsu entwickelte sich ein aufstrebendes und eigenständiges Land - China. Jeder Spieler nimmt die Rolle eines kaiserlichen Prinzen ein und wird im Spielverlauf versuchen, mit seinen Familienmitgliedern am Wachstum des chinesischen Volkes in der Ming-Dynastie mehr und mehr Einfluss zu gewinnen.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan	124 Familienmitglieder (je 31 in 4 Farben)
4 Prinzen (je 1 in 4 Farben)	16 Rücksendekarten (je 4 in 4 Farben)
108 Provinzplättchen (je 18 in 6 Farben)	54 Bewegungskarten
18 Drachenkarten (Jokerkarten)	6 50/100er-Plättchen
1 Rundenzähler	1 Startspielerfigur
4 Kurzregeln	

Der Spielplan zeigt 6 Provinzen in unterschiedlichen Farben. Jede Provinz ist in 3 Bezirke unterteilt. In der Mitte jeder Provinz befindet sich eine Stadt und in jedem Bezirk ein Kloster. Jeder Provinz ist ein gleichfarbiges Provinzfeld am Rand des Spielplans zugeordnet.



SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die Bewegungskarten werden gemischt. Neben jedes der 6 Provinzfelder wird eine Bewegungskarte offen neben den Spielplan gelegt. Diese Karten bilden die offene Auslage. Der Rest der Bewegungskarten wird verdeckt als Nachziehstapel bereit gelegt.

Die Drachenkarten werden als offener Stapel neben dem Spielplan bereit gelegt.

Die Provinzplättchen werden farblich sortiert neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat bereit gelegt.

Der Rundenzähler wird auf das Feld 1 des Rundenanzeigers gelegt.

Jeder Spieler wählt eine der 4 vorhandenen Spielerfarben und erhält:

- 1 Prinz in seiner Farbe
- alle 31 Familienmitglieder in seiner Farbe
- 4 Rücksendekarten in seiner Farbe
- 1 Drachenkarte, die er auf die Hand nimmt
- 1 Kurzregel

Eines seiner Familienmitglieder stellt jeder Spieler als Zählstein auf das Feld 0 der Punkteleiste. Die übrigen 30 Familienmitglieder bilden den persönlichen Vorrat des Spielers.

Der jüngste Spieler ist Startspieler und erhält die Startspielerfigur.

Der Startspieler stellt seinen Prinzen in einen beliebigen Bezirk und erhält sofort ein Provinzplättchen der entsprechenden Farbe. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, stellen also ihre Prinzen in einen Bezirk, in dem sich kein anderer Prinz befindet und erhalten ebenso ein Provinzplättchen der entsprechenden Farbe.

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über 6 Runden. Jede Runde ist in folgende Phasen unterteilt:

1. Familienmitglieder auf Provinzfelder setzen
2. Bewegungskarten auswählen
3. Prinz bewegen und Familienmitglieder einsetzen
4. Wertung (nur in den Runden 2, 4 und 6)
5. Rundenende

Die einzelnen Phasen werden **immer** in dieser Reihenfolge abgehandelt. Die Spieler müssen dabei, beginnend beim Startspieler, reihum im Uhrzeigersinn, die jeweiligen Aktionen dieser Phase ausführen. Erst wenn alle Spieler die jeweilige Phase beendet haben folgt die nächste. Der Spieler, der nach der Wertung in der 6. Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Im Folgenden wird der Rundenablauf grob skizziert, genauere Beschreibungen der einzelnen Phasen finden Sie im Erklärungsblatt.

RUNDENABLAUF

1. Familienmitglieder auf Provinzfelder setzen



Die Wahl der Provinzfelder legt fest, welche Bewegungskarten der Spieler in Phase 2 aus der offenen Auslage nehmen darf und in welche Provinzen er in Phase 3 seine Familienmitglieder setzen darf.

Zu Beginn dieser Phase nimmt sich jeder Spieler 5 Familienmitglieder aus seinem persönlichen Vorrat. **Nur** diese 5 Familienmitglieder werden in dieser Phase gesetzt. Beginnend mit dem Startspieler muss jeder Spieler **reihum**

jeweils 1 Familienmitglied auf ein beliebiges Provinzfeld setzen. Dies wird solange fortgeführt bis jeder Spieler seine 5 Familienmitglieder gesetzt hat.

2. Bewegungskarten auswählen



Die Bewegungskarten werden benötigt um den Prinzen in Phase 3 zu bewegen.

Die Bewegungskarten bilden zusammen mit den Drachenkarten (Jokerkarten) die Kartenhand des Spielers. (Die Rücksendekarten zählen nicht zu den Handkarten.) Ein Spieler darf niemals mehr als 5 Karten (Bewegungskarten und Drachenkarten) auf der Hand halten.

Beginnend mit dem Startspieler, muss jeder Spieler reihum **entweder** eine der 6 Bewegungskarten aus der offenen Auslage **oder** eine Drachenkarte auf die Hand nehmen. Hat ein Spieler 5 Karten auf der Hand, ist diese Phase für ihn beendet. Die übrigen Spieler fahren fort bis jeder Spieler genau 5 Karten auf der Hand hat.

3. Prinz bewegen und Familienmitglieder einsetzen



Familienmitglieder können von den Provinzfeldern zum Prinzen eingesetzt werden.

Beginnend mit dem Startspieler muss jeder Spieler zuerst seinen Prinzen bewegen. Der Spieler kann seinen Prinzen beliebig weit bewegen, er muss jedoch für jede Grenze, die er mit ihm überschreitet, eine entsprechende Bewegungskarte aus seiner Hand ausspielen. Nach der Bewegung kann der Spieler 0-3 Familienmitglieder vom entsprechenden Provinzfeld in den Bezirk einsetzen, in dem der Prinz seine Bewegung beendet hat.

4. Wertung

Am Ende der 2., 4. und 6. Runde findet jeweils eine Wertung statt.



Dazu werden die folgenden Schritte nacheinander für alle 6 Provinzen durchgeführt:

1. Zuerst werden in jedem Bezirk die Mehrheiten der Familienmitglieder bestimmt. Der Spieler mit den meisten Familienmitgliedern in jedem Bezirk verschiebt 2 seiner Familienmitglieder von diesem Bezirk in die Stadt. Der Spieler mit den zweitmeisten Familienmitgliedern verschiebt 1 seiner Familienmitglieder von diesem Bezirk in die Stadt. Für jedes eigene Familienmitglied in der Stadt erhält der Spieler ein Provinzplättchen in der jeweiligen Provinzfarbe aus dem allgemeinen Vorrat.

2. Danach entscheiden sich die Spieler, wie viele Familienmitglieder sie aus der Stadt zurück in den Bezirk verschieben wollen und legen dementsprechend Rücksendekarten verdeckt vor sich ab.

Für die in der Stadt verbliebenen Familienmitglieder erhalten die Spieler sofort Punkte. Diese werden nach der Punktevergabe aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurück gelegt. Für jedes eigene Familienmitglied in einem Kloster erhält der Spieler 4 Punkte.

5. Rundenende



Am Ende der Runde wird der Rundenanzeiger um ein Feld weiter geschoben und die Startspielerfigur an den linken Nachbarn weitergegeben.

MING-DYNASTIE

ERKLÄRUNGSBLATT

DIE EINZELNEN PHASEN IM DETAIL

1. Familienmitglieder auf Provinzfelder setzen



Die 6 Provinzfelder sind den gleichfarbigen Provinzen zugeordnet. Die Wahl der Provinzfelder bestimmt, welche Bewegungskarten der Spieler auswählen kann (Phase 2) und in welche Provinzen er seine Familienmitglieder einsetzen darf (Phase 3).

Auf einem Provinzfeld dürfen sich beliebig viele Familienmitglieder aller Spieler befinden.

2. Bewegungskarten auswählen



Der Spieler **muss** eine der folgenden Zugmöglichkeiten wählen.

2.1 Bewegungskarte aus der offenen Auslage nehmen

Ein Spieler darf von der offenen Auslage nur dann 1 Karte nehmen, wenn auf dem Provinzfeld neben der Karte mindestens eines seiner Familienmitglieder steht. Das bzw. die Familienmitglieder bleiben auf dem Provinzfeld stehen. Auf den freien Platz der offenen Auslage wird sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel gelegt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet.

2.2 Drachenkarte nehmen

Ein Spieler kann statt einer Bewegungskarte auch eine der offen liegenden Drachenkarten aufnehmen. Hierfür muss er jedoch eines seiner Familienmitglieder von einem beliebigen Provinzfeld entfernen. Dieses Familienmitglied wird zurück in die Schachtel gelegt und ist aus dem Spiel.

3. Prinz bewegen und Familienmitglieder einsetzen



Der Spieler am Zug **muss** eine der folgenden 3 Möglichkeiten wählen:

- 3.1 Prinz ziehen oder
- 3.2 Prinz stehen lassen oder
- 3.3 Passen.

Hat der Spieler eine der 3 Möglichkeiten ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies geht so lange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

3.1 Prinz ziehen

Beim Ziehen muss der Spieler seinen Prinzen einen oder mehrere Schritte weit bewegen. Mit jedem Schritt wird der Prinz von seinem momentanen Standort über eine Grenzlinie in einen direkt benachbarten Bezirk gezogen.

Der Spieler muss für jeden dieser Schritte eine Bewegungskarte, mit dem auf der überschrittenen Grenzlinie abgebildeten

Transportmittel, oder eine Drachenkarte aus seiner Hand ausspielen.

Ein Prinz darf in einen Bezirk, in dem sich der Prinz eines anderen Spielers befindet, gezogen werden. Er darf jedoch die Bewegung nicht in diesem Bezirk beenden, sondern muss sofort in einen anderen benachbarten Bezirk weiter gezogen werden. Für das Betreten und

Verlassen eines besetzten Bezirkes muss wie üblich je eine Bewegungs- oder eine Drachenkarte ausgespielt werden.

Ausgespielte Bewegungskarten kommen auf den Ablagestapel.

Drachenkarten werden zurück auf den Drachenkartenstapel gelegt.



Der Prinz überschreitet eine Grenze mit Reitersymbol. Der Spieler spielt dafür eine Reiterkarte aus.

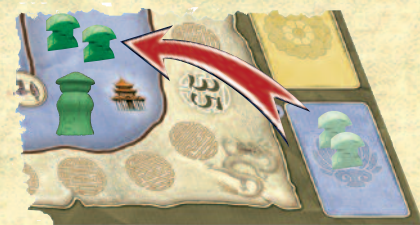


Rot darf seinen Prinzen durch den Bezirk mit dem grünen Prinzen ziehen, er muss jedoch sofort in einen benachbarten Bezirk weiter ziehen. Für beide Schritte muss der Spieler eine passende Karte ausspielen.

Einsetzen von Familienmitgliedern

Am Ende der Prinzenbewegung kann der Spieler bis zu 3 Familienmitglieder einsetzen. Er darf dabei nur Familienmitglieder vom gleichfarbigen Provinzfeld in den Bezirk einsetzen, in dem der Prinz seine Bewegung beendet hat. Diese werden in den freien Bereich des Bezirks gestellt.

Der Spieler kann eines seiner gerade eingesetzten Familienmitglieder in das Kloster dieses Bezirks platzieren. Zur besseren Unterscheidung werden Familienmitglieder im Kloster hingelegt. Solange sich ein Familienmitglied eines Spielers im Kloster befindet, kann dieser Spieler keine weiteren Familienmitglieder in diesen Bezirk einsetzen. Das Familienmitglied bleibt solange im Kloster, bis ein **anderer** Spieler ein eigenes Familienmitglied in dieses Kloster platziert und damit das dort liegende Familienmitglied aus dem Kloster verdrängt. Verdrängte Familienmitglieder werden in den freien Bereich des Bezirks gestellt. Die freiwillige Rückkehr und das Verdrängen eines eigenen Familienmitglieds aus dem Kloster sind nicht möglich.



Der Spieler setzt zwei Familienmitglieder in den Bezirk zu seinem Prinzen.



Der Spieler verschiebt eines der versetzten Familienmitglieder ins Kloster.

3.2 Der Prinz bleibt stehen

Es kann vorkommen, dass ein Spieler seinen Prinz nicht ziehen möchte, allerdings auch nicht passen (3.3) will. In diesem Fall kann der Spieler seinen Prinz auch in dem Bezirk, in dem er sich momentan befindet, stehen lassen. Er muss dafür eine beliebige Bewegungskarte (oder auch eine Drachenkarte) auf den Ablagestapel legen. Der Spieler kann Familienmitglieder in den aktuellen Bezirk seines Prinzen auf die gleiche Weise einsetzen, wie nach dem Ziehen (3.1).

3.3 Passen

Kann oder will ein Spieler keine Karte ausspielen, so passt er und steigt damit aus dieser Phase aus. Der Spieler muss also keine Karte ausspielen, darf jedoch auch keine Familienmitglieder einsetzen. Die übrigen Spieler führen weiter reihum ihre Züge aus, wobei Spieler, die bereits gepasst haben, übersprungen werden.

Die Spieler können daher am Ende dieser Phase unterschiedlich viele Karten auf der Hand haben. Diese Handkarten müssen die Spieler für die nächste Runde behalten. Übrige Familienmitglieder auf den Provinzfeldern müssen dort für die folgende Runde stehen bleiben. Ein Verschieben oder Vertauschen der Familienmitglieder auf den Provinzfeldern ist nicht gestattet.

4. Wertung (nur in den Runden 2, 4 und 6)

4.1 Bestimmung der Mehrheiten in den Bezirken

Die Städte der Provinzen bestehen aus jeweils 9 Häusern. Je 3 Häuser einer Stadt stellen einen Stadtbezirk dar und sind dem Bezirk, in dem sie liegen zugeordnet. In die 3 Häuser eines Bezirks können nur Familienmitglieder aus diesem Bezirk verschoben werden. Es können maximal 3 Familienmitglieder aus jedem Bezirk in die Stadt verschoben werden. (Familienmitglieder in Klöstern werden bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht berücksichtigt und können auch nicht in die Stadt verschoben werden.)

Der Spieler mit den meisten Familienmitgliedern in einem Bezirk muss 2 seiner Familienmitglieder aus diesem Bezirk in die Stadt verschieben. (Hat der Spieler mit nur 1 Familienmitglied die alleinige Mehrheit in diesem Bezirk, so verschiebt er nur dieses in die Stadt.) Der Spieler mit den zweitmeisten Familienmitgliedern muss 1 Familienmitglied in die Stadt verschieben.

Teilen sich 2 oder 3 Spieler die Mehrheit in einem Bezirk, so muss jeder dieser Spieler je 1 Familienmitglied in die Stadt verschieben. Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Familienmitgliedern dürfen in diesem Fall keine Familienmitglieder in die Stadt verschieben. In diesen Fällen bleibt 1 Haus unbesetzt. Die Zweitplatzierten dürfen niemals so viele Familienmitglieder in die Stadt verschieben, wie der oder die Erstplatzierten.

Haben alle 4 Spieler gleich viele Familienmitglieder in einem Bezirk, so darf kein Spieler Familienmitglieder in die Stadt verschieben und alle 3 Häuser dieses Bezirks bleiben unbesetzt.



Hat **ein** Spieler die meisten Familienmitglieder in einem Bezirk und mehrere Spieler die zweitmeisten, so muss der Spieler mit den meisten Familienmitgliedern 2 davon in die Stadt verschieben. Die Spieler mit den zweitmeisten Familienmitgliedern dürfen keine verschieben, da pro Bezirk höchstens 3 Häuser besetzt werden können.

Auf diese Weise werden die Häuser in allen Stadtbezirken von allen Provinzen besetzt. Für jedes eigene Familienmitglied in der Stadt erhält der Spieler anschließend 1 Provinzplättchen in der jeweiligen Provinzfarbe aus dem allgemeinen Vorrat. Provinzplättchen sammelt der Spieler offen vor sich. Sobald ein Spieler eine vollständige Serie von 6 verschiedenfarbigen Provinzplättchen vor sich liegen hat, muss er diese zurück in den allgemeinen Vorrat geben und erhält dafür sofort:

- 28 Punkte nach der 2. Runde,
- 24 Punkte nach der 4. Runde und
- 20 Punkte nach der 6. Runde.

Nach der Wertung in der 6. Runde können auch Serien von nur 5 verschiedenfarbigen Provinzplättchen zurückgegeben werden, hierfür erhält der Spieler 10 Punkte. Für jedes übrige Provinzplättchen erhält der Spieler 1 Punkt.

4.2 Rücksendung

Spieler, die mit mindestens 1 Familienmitglied in einer Stadt vertreten sind, können beliebig viele davon in die Bezirke zurück verschieben. Hierzu müssen alle beteiligten Spieler eine oder mehrere Rücksendekarten verdeckt vor sich ablegen. Danach decken alle Spieler ihre Rücksendekarten gleichzeitig auf. Die Summe der Zahlen auf den abgelegten Rücksendekarten jedes einzelnen Spielers gibt die Zahl der Familienmitglieder an, die er nun in die Bezirke zurück verschieben muss. Beginnend mit dem Startspieler verschieben alle Spieler nun diese Familienmitglieder in die Bezirke zurück, aus denen sie gekommen sind. Für jedes eigene Familienmitglied, das in der Stadt verblieben ist, erhält der Spieler:

- 4 Punkte nach der 2. Runde,
- 3 Punkte nach der 4. Runde und
- keine Punkte nach der 6. Runde.

Zusätzlich erhält der Spieler mit den meisten in dieser Stadt verbliebenen Familienmitgliedern 4 Punkte. Bei einem Gleichstand erhält derjenige Spieler, der in mehreren Stadtbezirken vertreten ist, die 4 Punkte. Herrscht auch hier ein Gleichstand, so werden die Punkte geteilt (gegebenenfalls abrunden).

Alle in der Stadt verbliebenen Familienmitglieder werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.



Gelb hat mit 3 Familienmitgliedern die alleinige Mehrheit in diesem Bezirk. Gelb verschiebt 2 davon in die Stadt. Grün (2 Familienmitglieder) verschiebt 1 davon in die Stadt. Blau verschiebt keines in die Stadt.



Gelb, Grün und Blau haben mit jeweils 2 Familienmitgliedern die gemeinsame Mehrheit. Sie verschieben jeweils 1 Familienmitglied in die Stadt. Rot verschiebt keines in die Stadt.



Gelb und Blau haben mit jeweils 2 Familienmitgliedern die gemeinsame Mehrheit. Beide verschieben jeweils 1 davon in die Stadt. Grün verschiebt keines in die Stadt. 1 Haus bleibt unbesetzt.



Gelb hat mit 2 Familienmitgliedern die alleinige Mehrheit und verschiebt beide in die Stadt. Blau und Grün haben gleich viele Familienmitglieder und verschieben keines in die Stadt. 1 Haus bleibt unbesetzt.



Beide Spieler haben 4 Familienmitglieder in der Stadt. Rot verschiebt 2 zurück in die Provinz, Blau verschiebt nur 1 zurück. Für die in der Stadt verbliebenen Figuren erhalten die Spieler Punkte, zusätzlich erhält Blau 4 Punkte, da er die Mehrheit in der Stadt besitzt



4.3 Kloster

Für jedes Familienmitglied in einem Kloster erhält der Spieler 4 Punkte. Dieses Familienmitglied bleibt auf dem Kloster liegen.

5. Rundenende



Am Ende der Runde wird der Rundenanzeiger um ein Feld weiter geschoben und die Startspielerfigur an den linken Nachbarn weitergegeben.

Ausnahme: Bei 4 Spielern bestimmt am Ende der 4. Runde der Spieler mit den zweit wenigsten Punkten den Startspieler für die 5. Runde (er kann auch sich selbst bestimmen). Am Ende der 5. Runde bestimmt der Spieler mit den wenigsten Punkten den Startspieler für die 6. Runde (er kann auch sich selbst bestimmen). Bei Gleichstand bestimmt die höhere Mönchsanzahl den Spieler, der den Startspieler bestimmen darf.

REGELN FÜR 2 SPIELER



Zusätzlich zum Material für beide Spieler werden noch die Familienmitglieder einer ungenutzten Spielerfarbe für einen neutralen Spieler benötigt. In den folgenden Beispielen ist der neutrale Spieler Grün.

Vor Beginn des Spiels wird in jeden Bezirk 1 Familienmitglied des neutralen Spielers gestellt. Danach erhalten beide Spieler je 3 Familienmitglieder in der Farbe des neutralen Spielers. Beginnend mit dem Startspieler müssen die Spieler reihum jeweils 1 Familienmitglied vom neutralen Spieler in beliebige Bezirke einsetzen. Dabei dürfen

niemals mehr als 3 Familienmitglieder des neutralen Spielers in einem Bezirk stehen.

Gespielt wird nach den normalen Regeln, unter Berücksichtigung folgender Besonderheiten:

Bei den Wertungen (Phase 4) verschiebt der neutrale Spieler entsprechend der üblichen Mehrheiten Familienmitglieder in die Stadt.

Hat der neutrale Spieler dann die alleinige Mehrheit in einer Stadt, so verschiebt der Startspieler in dieser Runde so viele Familienmitglieder des neutralen Spielers zurück in den Bezirk, dass dieser sicher die Mehrheit behält.

Der Startspieler hat die Wahl, welche Familienmitglieder der neutralen Spielers er in den Bezirk zurück verschiebt, so lange er dabei die Mehrheitsverhältnisse nicht verändert.

Hat der neutrale Spieler keine eindeutige Mehrheit in der Stadt, so werden all seine Familienmitglieder in Phase 4.2 in die Bezirke zurück verschoben.

Der neutrale Spieler sammelt weder Provinzplättchen noch Punkte, verhindert jedoch, dass andere Spieler sie bekommen.

Vor den Runden 3 und 5 erhalten beide Spieler wiederum 3 Familienmitglieder vom neutralen Spieler und setzen diese wie zu Beginn des Spiels in beliebige Bezirke, wobei auch hier niemals mehr als 3 neutrale Familienmitglieder in einem Bezirk stehen dürfen.

vorher



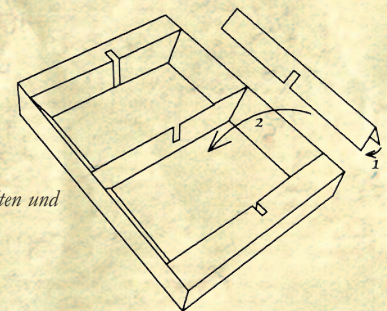
nachher



Der neutrale Spieler (grün) hat mit 4 Familienmitgliedern die eindeutige Mehrheit in der Stadt. Die beiden anderen Spieler haben je 2 Familienmitglieder in der Stadt. Grün behält die Mehrheit also sicher, wenn er 3 Familienmitglieder in der Stadt belässt. Der Startspieler entscheidet, welches grüne Familienmitglied er zurück in den Bezirk verschiebt.



Alle Spieler haben 2 Familienmitglieder in der Stadt. Der neutrale Spieler (grün) hat also keine eindeutige Mehrheit in der Stadt. Die beiden anderen Spieler haben je 2 Familienmitglieder in der Stadt. Grün hat keine eindeutige Mehrheit und verschiebt alle seine Familienmitglieder zurück in den Bezirk.



Schachtelmontage::

1. Mittelsteg entlang der Falznaht zusammen falten und
2. In die Schlitz des Schachteinsatzes stecken.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Stefan, Bettina und Michel, dem Spielekreis Pferrsee, Tom Hilgert, Alex Weiß, sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern, ganz besonders bei Sabine Lock-Scholz und auch diesmal bei Dieter Hornung.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München