



HUÀNG

Die Zeit der Streitenden Reiche (475 – 221 v.Chr.) war eine Zeit der endlosen Kriege zwischen 7 rivalisierenden Reichen: Qin, Chu, Qi, Yan, Han, Wei und Zhao. Diese Reiche wurden schließlich 221 v. Chr. unter der Qin-Dynastie geeint und schufen so die Grundlagen für das moderne China.

Bei Huang spielst du diese ereignisreiche Zeit nach.
Dein Ziel: **Führe deine Dynastie zum Sieg.**

Spielinformationen: 2-4 Spieler, 90 Minuten.

Spielkomponenten: 1 Spielbrett, 138 Plättchen (42 gelbe, 36 rote, 24 blaue, 24 grüne und 12 weiße), 1 Beutel, 9 Pagoden (2 gelbe, 2 rote, 2 blaue, 2 grüne und 1 weiße), 150 Siegpunkt-Marker (in 5 Farben je 20 x 1 und 10 x 5), 4 Sichtschirme, 1 Vereinigungsmarker, 4 Sets (Tiger, Hase, Ratte und Ziege) mit je 5 Anführern (Gouverneur, Soldat, Bauer, Kaufmann und Handwerker).

—●— SPIELVORBEREITUNG —●—

Lege das Spielbrett mittig auf den Tisch. Es zeigt China während der Zeit der Streitenden Reiche.

Lege je 1 gelbes Gouverneur-Plättchen auf jedes der markierten Felder auf dem Spielbrett [1]. Sie repräsentieren die Hauptstädte der 7 Streitenden Reiche. Gib alle verbleibenden Plättchen in den Beutel und mische sie.

Option: Bei einem Spiel mit 2 Spielern könnt ihr euch auf eine Verkürzung des Spiels einigen und entfernt dann 24 Plättchen unbezogen aus dem Beutel und legt sie zurück in die Spielschachtel.

Lege alle Pagoden neben das Spielbrett [2]. Sortiere alle Siegpunkt-Marker nach Farben und lege sie ebenfalls neben das Spielbrett [3]. Lege den Vereinigungsmarker neben das Spielbrett [4].

Jeder Spieler wählt eine Dynastie: Tiger, Hase, Ratte oder Ziege. Jede Dynastie hat 5 Anführer, einen in jeder Farbe. Dann stellt

jeder Spieler seinen Sichtschirm vor sich auf und platziert seine 5 Anführer vor seinem Schirm [5]. Verbleibende Sichtschirme und Anführer werden in die Schachtel zurückgelegt.

Jeder Spieler zieht 6 Plättchen aus dem Beutel und legt sie hinter seinen Sichtschirm [6]. Weitere 6 Plättchen werden aus dem Beutel gezogen und aufgedeckt im Marktbereich des Spielbretts platziert [7].

—●— REICHE —●—

Plättchen und Anführer mit einer gemeinsamen Kante gelten als aneinander angrenzend. Plättchen oder Anführer sind miteinander verknüpft, wenn sie aneinander angrenzen oder wenn sie durch eine Kette von aneinander angrenzenden Plättchen und Anführern miteinander verbunden sind.

Ein Reich besteht aus einem oder mehreren miteinander verknüpften Plättchen und mindestens einem mit ihnen verknüpften Anführer, welche sich alle auf dem Spielbrett befinden. Solange ein Reich nur Anführer unterschiedlicher Farben enthält, bleibt alles friedlich. Konflikte entstehen, wenn sich 2 Anführer der gleichen Farbe innerhalb eines Reiches befinden.

—●— SPIELABLAUF —●—

Bestimme zufällig einen Startspieler. Von ihm aus sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Während seiner Runde muss ein Spieler 2 Aktionen ausführen. Es gibt 5 mögliche Aktionen. Der Spieler kann 2 verschiedene Aktionen wählen oder zweimal die gleiche Aktion ausführen, die Reihenfolge ist dabei beliebig. Die Aktionen sind:

- ❖ Einen Anführer positionieren
- ❖ Ein Plättchen platzieren

❖ 2 blaue Bauern-Plättchen ablegen, um einen Bauernaufstand auszulösen

❖ 2 grüne Kaufmann-Plättchen ablegen, um eine Pagode zu errichten

❖ Bis zu 6 der hinter dem eigenen Sichtschirm befindlichen Plättchen ersetzen

EINEN ANFÜHRER POSITIONIEREN

Du kontrollierst eine Dynastie aus 5 Anführern. Jeder Anführer deiner Dynastie hat das gleiche Aussehen, aber sie sind in 5 verschiedenen Farben gehalten, entsprechend den 5 Arten von Plättchen:



Gouverneur Soldat Bauer Kaufmann Handwerker

Ein Anführer kann:

- ❖ auf dem Spielbrett platziert werden (von seinem Platz vor deinem Sichtschirm aus), **ODER**
- ❖ auf ein anderes Spielfeld des Spielbretts bewegt werden, **ODER**
- ❖ vom Spielfeld zurückgezogen und wieder vor deinen Sichtschirm gestellt werden.

Wenn ein Anführer auf dem Spielbrett bewegt oder platziert wird, gelten die folgenden Einschränkungen:

- ❖ Ein Anführer muss auf einem leeren Feld platziert werden.
- ❖ Ein Anführer kann nur an ein gelbes Gouverneur-Plättchen angrenzend platziert werden.



- Flußfeld
- Hauptstadt eines Streitenden Reiches
- Marktbereich

❖ Ein Anführer kann nicht so platziert werden, dass das Vereinen von Reichen zu einem Konflikt führt. (*Hinweis: Solange kein Konflikt ausbricht, kann ein Anführer so platziert werden, dass er 2 oder mehr Reiche vereint.*)

❖ Ein Anführer kann nicht auf einem Flussfeld platziert werden.

Wenn das letzte gelbe Gouverneur-Plättchen, das an einen deiner Anführer angrenzt, vom Spielbrett genommen wird, dann wird der Anführer entfernt und wieder zurück vor deinen Sichtschirm gestellt.

EIN PLÄTTCHEN PLATZIEREN

Es gibt 5 verschiedene Arten von Plättchen:



Um ein Plättchen zu platzieren, nimmst du eines der hinter deinem Sichtschirm befindlichen Plättchen und platzierst es auf dem Spielbrett. Die folgenden Einschränkungen gelten:

- ❖ Ein Plättchen muss aufgedeckt auf ein leeres Feld gelegt werden.
- ❖ Blaue Bauern-Plättchen können nur auf Flussfeldern platziert werden (*Landwirtschaft benötigt Bewässerung*).
- ❖ Keine andere Plättchen-Art als Bauern kann auf einem Flussfeld platziert werden.

Besondere Effekte der grünen Kaufmann – und blauen Bauern-Plättchen

❖ Nach dem Platzieren eines grünen Kaufmann-Plättchens auf dem Spielbrett, kannst du 1 der aufgedeckten Plättchen vom

Marktbereich nehmen und es hinter deinen Sichtschirm legen.

❖ Nach dem Platzieren eines blauen Bauern-Plättchens, kannst du während dieser Aktion weitere blaue Bauern-Plättchen legen, solange das nächste Plättchen an das zuvor gelegte Plättchen angrenzend platziert wird und dies nicht zu einem Konflikt führt oder der Platzierung einer neuen Pagode.

Siegepunkte

Es gibt 5 Arten von Siegpunkten:



Gelb – steht für Ordnung
 Rot – steht für Macht
 Blau – steht für Nahrung
 Grün – steht für Handel
 Weiß – steht für Wohlstand

Ein Siegpunkt wird errungen, wenn ein Plättchen entsprechend der folgenden Bedingungen platziert wird:

- ❖ Wenn das Plättchen in einem Reich platziert wird und das Reich einen Anführer der gleichen Farbe enthält, dann erhält der Spieler, der diesen Anführer kontrolliert, einen Siegpunkt dieser Farbe.
- ❖ Wenn sich kein Anführer der entsprechenden Farbe in dem Reich befindet, aber ein gelber Gouverneur-Anführer, dann erhält der Spieler, der den gelben Gouverneur-Anführer kontrolliert, einen Siegpunkt in der Farbe des Plättchens.

Wenn mehrere blaue Bauern-Plättchen während der gleichen Aktion platziert werden, dann erhält man für jedes dieser Plättchen einen blauen Siegpunkt, wenn die obigen Bedingungen zutreffen.

Man erhält keinen Siegpunkt, wenn das Plättchen so platziert wird, dass es 2 oder mehr Reiche vereint und dies zu einem Konflikt führt (*Hinweis: Solange kein Konflikt ausgelöst wird, erhält man einen Siegpunkt, wenn die obigen Bedingungen zutreffen.*)

Siegepunkte werden hinter den Sichtschirmen der Spieler versteckt gehalten. Jederzeit während des eigenen Zuges kann man 5 Marker mit dem Wert „1“ gegen 1 Marker mit dem Wert „5“ tauschen.

2 BLAUE BAUERN-PLÄTTCHEN ABLEGEN, UM EINEN BAUERNAUFSTAND AUSZULÖSEN

Um einen Bauernaufstand auszulösen, nimmst du 2 blaue Bauern-Plättchen von hinter deinem Sichtschirm, zeigst sie den Mitspielern und legst sie dann verdeckt in die Spielschachtel zurück.

Du wählst anschließend 1 Plättchen auf dem Spielbrett und legst es verdeckt in die Schachtel zurück. Das Feld, von dem das Plättchen entfernt wurde, wird dadurch leer.

Hinweis: Ein Bauernaufstand kann ein Reich in 2 oder mehr Teile zerteilen. Wenn ein Bauernaufstand das letzte gelbe Gouverneur-Plättchen, das an einen Anführer angrenzt, entfernt, dann wird dieser Anführer entfernt und kehrt zu seinem Spieler zurück. Wenn ein Plättchen von unter einer Pagode entfernt wird, dann wird die Pagode ebenfalls entfernt und neben dem Spielbrett platziert – siehe nachfolgend unter „Pagoden“.

Besonderer Effekt des blauen Bauern-Anführers

❖ Wenn du einen blauen Bauern-Anführer vor deinem Sichtschirm hast (also nicht auf dem Spielbrett), dann kann dieser Anführer (er muss aber nicht) eines der 2 erforderlichen Plättchen repräsentieren. Du musst dann nur noch 1 blauen Bauern von hinter deinem Sichtschirm ablegen, um einen Bauernaufstand auszulösen.

2 GRÜNE KAUFMANN-PLÄTTCHEN ABLEGEN, UM EINE PAGODE ZU ERRICHTENE

Diese Aktion wird nachfolgend unter „Pagoden“ beschrieben.

BIS ZU 6 DER HINTER DEM EIGENEN SICHTSCHIRM BEFINDLICHEN PLÄTTCHEN ERSETZEN

Du kannst bis zu 6 der hinter deinem Sichtschirm liegende Plättchen verdeckt in die Schachtel ablegen. Dann ziehst du die gleiche Anzahl an Plättchen aus dem Beutel und legst sie hinter deinen Sichtschirm.

● ENDE EINES SPIELZUGS ●

Am Ende deines Spielzugs, nachdem du die 2 Aktionen abgehandelt hast, sammelst du die Siegpunkte für alle von dir kontrollierten Pagoden ein, siehe nachfolgend unter „Pagoden“.

Und schließlich füllst du deine Plättchen auf, indem du so viele Plättchen aus dem Beutel ziehst, dass am Ende deines Spielzugs wieder 6 Plättchen hinter deinem Sichtschirm liegen. **Wenn andere Spieler zu diesem Zeitpunkt weniger als 6 Plättchen haben, dann füllen auch sie ihre Plättchen auf 6 auf.** Wenn weniger als 6 Plättchen im Marktbereich übrig sind, dann werden auch sie aus dem Beutel heraus aufgefrischt. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

●●●●● PAGODEN ●●●●●

Es gibt 5 Arten von Pagoden:



Wenn du ein Plättchen platzierst, kannst du eine Pagode errichten, wenn das Plättchen so platziert wurde, dass es ein ‚Dreieck‘ aus 3 Plättchen der gleichen Farbe bildet, vorausgesetzt, dass:

- a) durch das platzierte Plättchen kein Krieg entsteht, **und**
- b) keines der drei Plättchen des Dreiecks bereits eine andere Pagode trägt.

Du nimmst dann eine der neben dem Spielbrett stehenden Pagoden der entsprechenden Farbe und platzierst sie auf dem Dreieck. Wenn keine solche Pagode verfügbar ist, dann nimmst du eine entsprechende, bereits auf dem Spielbrett platzierte Pagode, und repositionierst sie.

Die Entscheidung eine Pagode zu errichten ist optional.

Hinweis: Die Plättchen, die das Dreieck bilden, bleiben aufgedeckt und zählen auch dann, wenn sie unter der Pagode liegen. Zudem werden an gelbe Gouverneur-Plättchen angrenzende Anführer auch dann unterstützt, wenn die Gouverneure unter einer gelben Pagode liegen.

Eine Pagode liefert Siegpunkte. Am Ende deines Zuges überprüfst du, ob 1 oder mehrere deiner Anführer sich im gleichen Reich befinden, wie eine Pagode der gleichen Farbe. Für jeden solchen Anführer erhältst du je 1 Siegpunkt in der Farbe des Anführers für jede gleichfarbige Pagode im selben Reich.

Hinweis: Die Platzierung eines Plättchens kann es dem gelben Gouverneur-Anführer ermöglichen Siegpunkte in anderen Farben zu erlangen (wenn ein entsprechender Anführer nicht vorhanden ist), dies gilt aber nicht für Pagoden.

Und nun können wir die noch fehlende Aktion erklären:

2 GRÜNE KAUFMANN-PLÄTTCHEN ABLEGEN, UM EINE PAGODE ZU ERRICHTEN

Um eine Pagode auf einem ‚Dreieck‘ aus Plättchen, das zuvor

von einem beliebigen Spieler geschaffen wurde, zu errichten, nimmst du 2 grüne Kaufmann-Plättchen von hinter deinem Sichtschirm, zeigst sie den Mitspielern und legst sie dann verdeckt in die Schachtel zurück. Dann errichtest du eine Pagode der entsprechenden Farbe auf dem Dreieck. Falls verfügbar, nimmst du eine neben dem Spielbrett befindliche Pagode. Wenn keine solche Pagode verfügbar ist, dann nimmst du eine entsprechende, schon auf dem Spielbrett befindliche Pagode und repositionierst sie.

Besonderer Effekt des grünen Kaufmann-Anführers

❖ Wenn du einen grünen Kaufmann-Anführer vor deinem Sichtschirm hast (also nicht auf dem Spielbrett), dann kann dieser Anführer (er muss aber nicht) eines der 2 erforderlichen Plättchen repräsentieren. Du musst dann nur noch 1 Kaufmann von hinter deinem Sichtschirm ablegen, um eine Pagode zu errichten.

KONFLIKTE

Ein Konflikt entsteht, wenn sich 2 Anführer gleicher Farbe in einem Reich befinden. Es gibt zwei verschiedene Arten von Konflikten:

- ❖ Revolten
- ❖ Kriege

Eine Aktion endet erst, nachdem der Konflikt abgehandelt wurde und sich in allen Reichen nur noch Anführer unterschiedlicher Farbe aufhalten.

REVOLTEN

Eine Revolte findet statt, wenn ein Anführer in einem Reich platziert wird, in dem sich bereits ein Anführer gleicher Farbe befindet. Während einer Revolte ist der Spieler, der den neuen Anführer platziert hat, der Angreifer. Der Spieler, der den bereits

im Reich befindlichen Anführer gleicher Farbe kontrolliert, ist der Verteidiger.

Revolten werden wie folgt abgehandelt:

- ❖ Der Angreifer und der Verteidiger beziehen ihre Stärke von gelben Gouverneur-Plättchen, die an ihre Anführer angrenzen. Es ist möglich, dass ein gelbes Gouverneur-Plättchen für beide Anführer gezählt wird.
- ❖ Zuerst kann der Angreifer, und anschließend der Verteidiger, seine Stärke erhöhen, indem er dem Konflikt eine beliebige Anzahl zusätzlicher gelber Gouverneur-Plättchen von hinter seinem Sichtschirm zuteilt, indem er diese aufgedeckt vor seinen Sichtschirm legt.

Wer auch immer die höhere Gesamtstärke (Gesamtzahl der gelben Gouverneur-Plättchen + Bonus des gelben Gouverneur-Anführers) hat, gewinnt den Konflikt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

Die Auswirkungen einer Revolte sind folgende:

- ❖ Wenn du der Verlierer bist, dann musst du deinen Anführer vom Spielbrett entfernen.
- ❖ Wenn du der Sieger bist, dann erhältst du 1 Siegpunkt in der Farbe der am Konflikt beteiligten Anführer.
- ❖ Beide Spieler legen dann ihre zugeteilten gelben Gouverneur-Plättchen verdeckt in die Spielschachtel.

Bonus des gelben Gouverneur-Anführers

❖ Wenn du einen gelben Gouverneur-Anführer vor deinem Sichtschirm liegen hast (also nicht auf dem Spielbrett), und du als Angreifer oder Verteidiger an einer Revolte beteiligt bist, dann kann dieser Anführer (er muss aber nicht) deiner Seite 1 zusätzliche Stärke verleihen.

KRIEGE

Kriege finden statt, wenn 2 oder mehr Reiche durch die Platzierung eines neuen Plättchens vereint werden und sich im neuen, größeren Reich Anführer der gleichen Farbe befinden.

Platziere den Vereinigungsmarker **auf** dem vereinenden Plättchen. Er verbleibt dort, bis der Krieg abgehandelt ist. Das vereinende Plättchen hat keine weiteren Effekte – es verleiht keine Siegpunkte, zählt nicht zur Stärke (wenn rot) und erlaubt nicht, ein Plättchen vom Marktbereich zu nehmen (wenn grün).



Kriege werden wie nachfolgend erklärt abgehandelt:

- ❖ Alle Streitenden Reiche beziehen ihre Stärke von den roten Soldaten-Plättchen des jeweiligen Reiches und von den unterstützenden roten Soldaten-Anführern, die sich nicht auf dem Spielbrett befinden.
- ❖ Beginnend mit dem Spieler links von dem Spieler, der das vereinende Plättchen ausgespielt hat, und dann im Uhrzeigersinn weiter, kann jeder Spieler nun die Stärke eines Streitenden Reiches seiner Wahl erhöhen, indem er eine beliebige Anzahl zusätzlicher roter Soldaten-Plättchen von hinter seinem Sichtschirm zuteilt und sie aufgedeckt neben dem Spielbrett und in der Nähe des unterstützten Reiches platziert. Die Spieler können auch ihren roten Soldaten-Anführer einsetzen (nachfolgend erklärt). Alle Spieler können an dem Krieg teilnehmen, auch wenn keiner ihrer Anführer an dem Konflikt beteiligt ist. Der Spieler, der das vereinende Plättchen ausgespielt hat, ist immer der Spieler, der als letzter zum Konflikt beiträgt.

Das Streitende Reich, das die höchste Gesamtstärke hat (Gesamtzahl der roten Soldaten-Plättchen + Bonus des roten

Soldaten-Anführers), gewinnt den Krieg. Wenn es einen Gleichstand gibt, dann entscheidet der Spieler, der das vereinende Plättchen gelegt hat, welches der am Gleichstand beteiligten Reiche gewinnt.

Die Auswirkungen eines Krieges sind folgende:

- ❖ Es werden – gleichzeitig – alle an einem Konflikt beteiligten Anführer und roten Soldaten-Plättchen der verlierenden Reiche entfernt. Wenn das platzierte Plättchen, das zum Krieg geführt hat, ein rotes Soldaten-Plättchen war, dann wird es nicht entfernt; es wird als nicht am Krieg teilnehmend angesehen. Nur die Anführer, die nicht an einem Konflikt beteiligt waren, verbleiben in den verlierenden Reichen.
- ❖ Für jeden Anführer, der entfernt und seinem Spieler zurückgegeben wird, erhält der Spieler, der den Anführer gleicher Farbe im gewinnenden Reich kontrolliert, 1 Siegpunkt dieser Farbe.
- ❖ Vergleicht die Gesamtstärke aller verlierenden Reiche (wenn es mehr als 1 verlierendes Reich gibt). Die höchste

dieser Gesamtstärken bestimmt die Anzahl der roten Soldaten-Plättchen, die vom gewinnenden Staat entfernt werden müssen. Zuerst werden alle roten Soldaten-Plättchen, die der gewinnende Staat zugeteilt hat, abgelegt. Ist deren Zahl nicht ausreichend, dann wählt der Spieler, der das vereinende Plättchen platziert hat, die entsprechenden roten Soldaten-Plättchen im gewinnenden Staat aus und entfernt sie, bis die Gesamtzahl der abgelegten roten Soldaten-Plättchen der obigen Gesamtstärke entspricht.

Nach dem Krieg wird der Vereinigungsmarker entfernt und neben dem Spielbrett platziert. Das Plättchen unter dem Vereinigungsmarker bleibt an seinem Platz.

Bonus des roten Soldaten-Anführers

- ❖ Wenn du einen roten Soldaten-Anführer vor deinem Sichtschirm liegen hast (also nicht auf dem Spielbrett), kannst du (du musst aber nicht) diesen Anführer nutzen, um einem der Streitenden Reiche 1 zusätzliche Stärke zu verleihen.



Beispiel: Thomas, die Ratte, platziert ein Plättchen, um 2 Reiche zu vereinen. Dies löst einen Krieg aus. Es werden durch diese Platzierung keine Siegpunkte gewonnen, stattdessen wird der Vereinigungsmarker auf das neue Plättchen gelegt.

Aktuell hat das linke Reich eine Stärke von 2 (2 rote Soldaten-Plättchen) und das rechte Reich eine Stärke von 4 (4 rote Soldaten-Plättchen).

Monika, der Tiger, ist nach Thomas (im Uhrzeigersinn) am Zug. Sie ist der erste Spieler, der zusätzliche Plättchen zuteilt. Sie nimmt 2 rote Soldaten-Plättchen von hinter ihrem Sichtschirm und platziert sie in der Nähe des linken Reiches, da sich dort ihre Anführer befinden.

Gerhard, die Ziege, ist anschließend am Zug. Er will keine zusätzlichen Plättchen zuteilen, aber da sich sein roter Soldaten-Anführer nicht auf dem Spielbrett befindet, entscheidet er sich dafür, diesen Anführer zur Unterstützung des linken Reiches zu nutzen.



Und schließlich ist Thomas mit dem Zuteilen zusätzlicher Plättchen an der Reihe. Die aktuelle Stärke des linken Reiches ist 5. Das rechte Reich, in dem sich seine Anführer befinden, hat eine Stärke von 4. Thomas teilt 3 rote Soldaten-Plättchen von hinter seinem Sichtschirm zu und platziert sie in der Nähe des rechten Reiches.

Das rechte Reich gewinnt den Krieg. Die am Konflikt beteiligten roten und gelben Tiger werden aus dem verlierenden Reich entfernt und Monika zurückgegeben. Die 2 roten Soldaten-Plättchen im verlierenden Reich werden ebenfalls entfernt. Das rote Plättchen unter dem Vereinigungsmarker bleibt, wo es ist. Thomas erhält 1 roten Siegpunkt für seinen siegreichen roten Anführer und Gerhard erhält 1 gelben Siegpunkt für seinen siegreichen gelben Anführer. Der grüne und der blaue Anführer bleiben wo sie sind, da es keine Anführer gleicher Farbe gibt, mit denen sie an einem Konflikt beteiligt sind.

Die Gesamtstärke des verlierenden Reiches ist 5. Die 3 dem rechten Reich zugeteilten Plättchen reichen nicht aus, um diese Gesamtstärke bedienen zu können. Daher muss Thomas, der das vereinende Plättchen gespielt hat, 2 zusätzliche rote Soldaten-Plättchen aus dem gewinnenden Reich entfernen. Auf diese Weise geht auch die rote Pagode verloren und sie wird neben dem Spielbrett platziert.

Alle zugeteilten und entfernten roten Soldaten-Plättchen werden verdeckt in die Schachtel abgelegt. Der Vereinigungsmarker wird entfernt und der Krieg ist vorbei.

⚡ SPIELLENDE UND GEWINNER ⚡

Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler, der versucht ein Plättchen für einen beliebigen Zweck zu ziehen, dies nicht mehr kann, da der Beutel leer ist.

An diesem Punkt entfernen alle Spieler ihre Sichtschirme. Jeder Spieler rechnet die jeweilige Gesamtsumme aller seiner 4 Siegpunkt-Farben (gelb, rot, blau und grün) aus. Anschließend können die Spieler zu jeglicher Farbe die weißen Siegpunkte

addieren. (Jeder weiße Siegpunkt ist ein Jokerpunkt und kann als jede beliebige Farbe zählen.) Die Farbe, in der ein Spieler die wenigsten Siegpunkte hat, bestimmt sein Siegpunkt-Gesamtergebnis.

Der Spieler mit dem höchsten Siegpunkt-Gesamtergebnis ist der Gewinner. Im Falle eines Gleichstands, stellen die daran beteiligten Spieler fest, in welcher der 4 Farben sie ihr zweitniedrigstes Ergebnis haben und vergleichen dann dieses, usw.

HUANG

OPTIONALE REGELN

SKRUPELLOSE BANDITEN

Während der Zeit der Streitenden Reiche terrorisierten Horden skrupelloser Banditen das Land. Um das Reich einen und Frieden bringen zu können, müsst ihr diese Banditen besiegen.

Spielkomponenten: 10 3er-Plättchen.



REGELN

Es gibt 10 Banditen-Plättchen mit den Nummern 1-10. Jedes Banditen-Plättchen zeigt zwischen 1 und 4 Banditen.

Auf dem Spielbrett gibt es 10 mögliche Banditen-Lager, die mit 1-10 durchnummeriert sind. Fünf dieser Lager, die zufällig bestimmt werden, finden im Spiel Verwendung.

— Banditen-Lager



Um die Lager zu bestimmen, werden die 10 Plättchen verdeckt gemischt. Decke ein erstes Plättchen auf, um die Platzierung des ersten Lagers festzulegen, dann decke ein zweites Plättchen auf und platziere es aufgedeckt an der zuvor bestimmten Stelle. Das erste Plättchen wird anschließend in die Schachtel abgelegt. Fahre auf diese Weise fort, bis sich 5 Banditen-Plättchen auf dem Spielbrett und 5 Banditen-Plättchen in der Schachtel befinden.

Während des Spiels dürfen Anführer nicht an Banditen-Plättchen angrenzend platziert werden. Außerdem kann ein Plättchen nur dann an ein Banditen-Plättchen angrenzend platziert werden, wenn dieses Plättchen das Banditen-Plättchen mit einem Reich vereint, das mindestens so viele roten Soldaten-Plättchen hat, wie Banditen auf dem Banditen-Plättchen abgebildet sind.

Man erhält keinen Siegpunkt für das Platzieren dieses Plättchens, stattdessen wird der Vereinigungsmarker auf das vereinende Plättchen gesetzt.

Wenn sich ein roter Soldaten-Anführer in dem Reich befindet, erhält der Spieler, der diesen Anführer kontrolliert, so viele rote Siegpunkte, wie Banditen auf dem Banditen-Plättchen abgebildet sind.

Der Spieler, der das vereinende Plättchen platziert hat, wählt und entfernt dann so viele rote Soldaten-Plättchen aus diesem Reich, wie auf dem Banditen-Plättchen angegeben ist. Das Banditen-Plättchen wird vom Spielbrett entfernt und in die Spiel-schachtel abgelegt. Die Banditen sind besiegt! Der Vereinigungsmarker wird anschließend wieder neben das Spielfeld gestellt.

Hinweis: Die optionale Regel ‚Skrupellose Banditen‘ kann nicht mit der optionalen Regel ‚18 Königreiche‘ kombiniert werden.

18 KÖNIGREICHE

Huang spielt während der Zeit der Streitenden Reiche (475 – 221 v.Chr.). Die sieben Reiche, die während dieser Zeit miteinander stritten, wurden schließlich 221 v.Chr. unter dem Kaiser Qin Shi Huang, dem Oberhaupt der Qin-Dynastie, vereint.

Aber diese Zeit des Friedens war nur von kurzer Dauer. Qin Shi Huang starb 210 v.Chr. und innerhalb von nur zwei Jahren revoltierte der größte Teil des Reiches gegen seinen Sohn. Inmitten einer Atmosphäre aus Rebellion, Vergeltung und großer

Hungersnot, kam der Kriegsherr Xiang Yu 206 v.Chr. an die Macht und teilte das Kaiserreich in 18 Königreiche auf.

Sein Gegner, Liu Bang, kämpfte in einer lang dauernden Revolte gegen ihn. Nach Xiang Yus Tod einte Liu Bang das Kaiserreich wieder und wurde der erste Kaiser der Han-Dynastie (202 v.Chr. – 220 n.Chr.). Und bald trafen Getreide-Tribute aus den Hauptstädten der ehemaligen Reiche ein.

Ihr könnt diese äußerst dramatische Periode der chinesischen Geschichte nachspielen, indem ihr die optionale Regel ‚18 Königreiche‘ nutzt.



Spielkomponenten: 1 Spielbrett (Rückseite), 19 Kornspeicher.



REGELN

Die optionale Regel ‚18 Königreiche‘ nutzt die Rückseite des Spielbretts. Dieses Layout unterscheidet sich vom Standard-

Layout dadurch, dass es mehr Hauptstädte und andere topografische Merkmale zeigt. Es führt zudem Kornspeicher ein, die eine alternative Quelle für Siegpunkte darstellen.

Platziere je ein gelbes Gouverneur-Plättchen und einen Kornspeicher auf jedem der 19 Hauptstadtfelder auf dem Spielbrett.

Aufgrund des anderen Verlaufs der Flüsse, gibt es keine Möglichkeit blaue Pagoden zu errichten – sie verbleiben in der Spielschachtel. Stattdessen ermöglichen die Kornspeicher den Spielern, zusätzliche blaue Siegpunkte zu erlangen.

Wenn am Ende deines Zuges dein blauer Bauern-Anführer in einem Reich mit mehr als 1 Kornspeicher steht, dann kannst du alle Kornspeicher, bis auf einen, entfernen und sie hinter deinen Sichtschirm legen. Am Ende des Spiels zählt jeder Kornspeicher als 2 blaue Siegpunkte.

GAMEFOUND-EXKLUSIV

●●● **DER KAISERLICHE PALAST** ●●●

Nach der Vereinigung wurde der königliche Palast des Reiches Qin zum Palast des ersten Kaisers Qin Shi Huang.



Spielkomponenten: 1 Kaiserpalast-Gebäude

Der Palast war ein beeindruckendes Gebäude und er kann mittels der nachfolgenden Regeln ins Spiel integriert werden.

REGELN

Der kaiserliche Palast kann auf 4 gelben Gouverneur-Plättchen erbaut werden, wenn diese in der erforderlichen Form angeordnet sind. Für den kaiserlichen Palast gelten die gleichen Regeln, die auch für die Pagoden gelten, einschließlich der Regel über die 2 grünen Kaufmann-Plättchen.

Der kaiserliche Palast verleiht keine Siegpunkte. Stattdessen kannst du, solange du den gelben Gouverneur-Anführer in einem Reich mit dem kaiserlichen Palast kontrollierst, 7 Plättchen (statt nur 6) hinter deinem Sichtschirm liegen haben.

Hinweis: Der kaiserliche Palast kann mit jeder optionalen Regel kombiniert werden.

●●● **DRAGON DYNASTY** ●●●

The Dragon Dynasty is a fifth player expansion. The fifth player uses the same set-up and play rules as the other players.



Note: the Dragon Dynasty can be used with any optional rule.

Huang – Impressum

Spielentwicklung: Reina Knizia | **Grafiken:** Bartłomiej Jędrzejewski | **Creative Director:** Jaro Andruszkiewicz

Gamefound Campaign Manager: Adrian Turzański | **Editor:** James Buckley

3D-Design: Maciej Krasuń, Mateusz Kamiński, Bartłomiej Płóciennik

Produktion: Agata Jurchyszyn | **DTP:** Katarzyna Jasińska | **Deutsche Übersetzung & Lektorat:** André Winter