



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig & Sven MarQuordt

THE GREAT WALL 2.0 (1-4 SPIELER)

SPIELAUFBAU

Siehe **Seite 3** dieser Spielhilfe. Die Aufbau-Anleitung für den **Koop-Modus** findet ihr auf **Seite 18** der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Abgelegte Befehle:**

Sie sind für alle Spieler sichtbar und öffentlich. Legt sie daher aufgedeckt und aufgefächert oberhalb des Spielplans ab.

→ **Aufmarschzone:**

Jeder Mauerabschnitt hat eine eigene **Aufmarschzone**.

• **Gerettete Soldaten** werden immer in die **Aufmarschzone** des entsprechenden Mauerabschnitts gestellt.

• **Soldaten** können von einer **Aufmarschzone** in andere **Aufmarschzonen** bewegt werden.

• **Soldaten** können von einer **Aufmarschzone** aus angreifen, aber lediglich Horden im gleichen Mauerabschnitt. **Bogenschützen** müssen erst auf **Schießposten** platziert werden.

→ **Aufseher:**

Soldaten auf Aufseherfeldern. Sie bringen Dir zusätzliche Ressourcen im **Sommer** sowie beim Sammeln von Ressourcen auf **Produktionsorten**.

→ **Berater:**

Sobald Du einen **Berater** erhältst, musst Du ihn **sofort** zu einem **aktiven** oder **unterstützenden Berater** machen.

Aktiver Berater:

Offen rechts neben deinem **General**. So kannst Du seine **aufgedruckte Fähigkeit** verwenden.

Unterstützender Berater:

Verdeckt unter deinem **General**. Sein **Symbol verstärkt** die **Spezialfähigkeit** des **Generals**.

→ **Brutalität:**

Die Zahl **unterhalb** des Zeitmarkers.

→ **Geheimhaltung:**

Alles hinter deinem Sichtschirm sowie die Karten in deiner Hand hältst du vor den anderen geheim.

→ **General:**



Dein **General** hat eine **Spezialfähigkeit** - ihre Stärke hängt von der **Anzahl deiner unterstützenden Berater** (bzw. die Anzahl von deren Symbol) ab.

→ **Soldaten:**

Alle Figuren, die keine Schreiber sind.

→ **Teestapel:**

Wann immer **mehrere Spieler** von einem **Spieleffekt** betroffen sind oder falls **Gleichstände** aufgelöst werden müssen, gilt die **Teereihenfolge von oben nach unten**.

→ **Wundmarker zurücklassen:**

Immer wenn ein **Soldat** einer Horde entfernt wird, lege ein **Wundmarker** auf die **Schwachstelle**, die er besetzt hat (außer beim Besiegen einer Horde).

SCHANDMARKER

SCHANDMARKER ERHALTEN

Du erhältst **1 Schandmarker**, wenn...

→ ...die **Horde durchbricht** und Du **keine Soldaten** in diesem **Mauerabschnitt** hast.

→ ...ein **Ort mit Schandmarker-Symbol** aktiviert wird und Du der **einzigste Spieler mit Schreibern** an diesem Ort bist.

*Siehe **Despotismus***

Ist der Vorrat an Schandmarkern leer? Verliere sofort 5 Ehre!

SCHANDMARKER PLATZIEREN

01. Unter einen **Soldaten** im **Vorrat** ohne Schandmarker.

Soldaten mit Schandmarkern können **nicht verwendet** werden und sind bei Spielende **-5 Ehre** wert.

02. Auf einem **freien Schandmarker-Feld** einer von dir **beanspruchten Horde**.

*Bei Spielende erhältst Du keine Ehre für **Horden mit 1/2 Schandmarkern**.*

Kannst Du den Schandmarker nicht platzieren? Verliere sofort 5 Ehre und entferne den Schandmarker aus dem Spiel!

SCHANDMARKER ABLEGEN/ENTFERNEN

Im **Sommer** dürft ihr in **Teereihenfolge** für **je 2 Chi 1 Schandmarker** zurück in den **Vorrat** legen.

SCHREIBER & ORTE

Es gibt **2 Arten** von Orten:

→ **Reguläre Orte:**

Mehrere Felder für jeweils **1 Schreiber**. Dieser Ort wird nur aktiviert, wenn **alle Schreiberfelder** besetzt sind.

*Ein **vollständig besetzter regulärer Ort** ist gesperrt. Kein Schreiber darf sich von dort mehr weg bewegen!*

*Siehe **Despotismus***

→ **Besondere Orte:**

1 großes Feld für beliebig viele Schreiber. Dieser Ort wird aktiviert, wenn dort **mind. 1 Schreiber** platziert worden ist.

*Um **Schreiber zu bewegen**, wählst Du entweder **1 deiner Schreiber** aus deinem **Vorrat** oder vom **Spielplan**.*

EINEN ORT AKTIVIEREN

→ In **Teereihenfolge** handelt jeder Spieler mit Schreibern vor Ort den Effekt ab – bei mehreren Schreibern gleichzeitig.

→ Nach dem letzten Spieler vor Ort **kehren alle Schreiber an diesem Ort zurück** in die Vorräte ihrer Besitzer.

***2 Spieler:** Die Schreiber des Schilfclans bleiben stehen.*

Ort mit Schandmarker-Symbol:

*Bist Du der **einzigste Spieler mit Schreibern** (egal wie viele) vor Ort, erhältst Du **1 Schandmarker!***

ERWEITERTE AKTIVIERUNG

*Ausgelöst durch den **Befehl „Despotismus“**.*

→ Als einziger Spieler erhält man **keinen Schandmarker**.

→ **Regulären Ort** aktivieren, selbst wenn er noch nicht voll ist.

SPIELABLAUF

Eine Spielrunde stellt **1 Jahr** mit **4 Jahreszeiten** dar.

FRÜHLING

*Überspringt den **Frühling** im **1. Jahr** der Partie!*

01. Zeitmarker 1 Feld vorrücken.

02. Neue Horde auslegen:

Legt entsprechend der Zahl des Zeitmarkers neue Horden aus. Zieht neue Horden einzeln und geht folgende Schritte durch:

→ **Gibt es leere Mauerabschnitte (=ohne Horde)?**

Legt die Horde in den leeren Mauerabschnitt **möglichst links**.

→ **Hat jeder Mauerabschnitt mindestens 1 Horde?**

Legt die Horde in den Mauerabschnitt, der von der **Rückseite der Karte** auf dem **Hordenstapel** vorgegeben wird.

*Ist dieser Mauerabschnitt **voll besetzt?***

*Entfernt die Horde sowie **Schandmarker** entsprechend der **Spieranzahl** aus dem Spiel.*

03. Beraterleiste erneuern:

Legt die zwei am weitesten links liegenden **Berater** von der **Beraterleiste** ab. Schiebt dann die zwei übrigen **Berater** nach links und legt zwei neue rechts daneben aus.

SOMMER

*Überspringt den **Sommer** im **1. Jahr** der Partie!*

01. Einkommen jedes deiner Aufseher erhalten.

02. Schandmarker ablegen (**Teereihenfolge**).

03. Befehle ablegen:

Legt alle **Befehle** von der Befehlsleiste auf den **Ablagestapel** rechts oberhalb des Spielplans.

04. Befehle zurückholen (Teereihenfolge):

Wähle 1 der 2 Optionen:

→ Nimm **alle Befehle** aus dem Ablagestapel auf die Hand.

→ Erhalte **2 Ehre für jeden deiner Befehle** im Ablagestapel.

*Der **Befehl „Verrat“** kann nicht zurückgeholt werden und verbleibt dauerhaft im Ablagestapel.*

HERBST

01. Befehle wählen:

Wählt **1 Befehl von eurer Hand** und legt ihn **verdeckt** vor euch. Deckt die **Befehle** anschließend **gleichzeitig** auf.

02. Reihenfolge bestimmen (**Teereihenfolge**):

Wählt ein noch **leeres Feld der Befehlsleiste** für euren Befehl.

03. Befehle in Reihenfolge der Befehlsleiste **ausführen:**

Während **deines Befehls** bist Du als **Aktiver Spieler am Zug**. Führe die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

→ **03a.** Handle alle **Karteneffekte** von oben nach unten ab.

*Effekte sind in Kästen gruppiert. Die Kästen müssen nacheinander abgehandelt werden –jedoch sind die einzelnen Effekte innerhalb der Kästen **optional**.*

→ **03b. Aktivierungsschritt:**

Prüft, welche **Orte aktiviert** werden. Der **aktive Spieler** bestimmt die **Reihenfolge** (auch ohne eigene Schreiber vor Ort).

*Siehe **Schreiber & Orte***

→ **03c. Horden besiegt?**

Prüft einzeln und nacheinander, welche Horden besiegt sind: Abschnitt für Abschnitt von links nach rechts, jeweils von unten (direkt an der Mauer) nach oben.

*Siehe **Horden besiegen***

WINTER

01. Feuerphase

→ **01a. Schießen:** Beginnend mit dem Mauerabschnitt ganz links greift **jeder Bogenschütze** auf einem **Schießposten** in **Teereihenfolge** an. Der jeweilige Spieler platziert einen **Wundmarker** auf einer **beliebigen** Horde in diesem Mauerabschnitt.

→ **01b. Horden besiegt?**

Prüft einzeln und nacheinander, welche Horden besiegt sind: Abschnitt für Abschnitt von links nach rechts, jeweils von unten (direkt an der Mauer) nach oben.

*Siehe **Horden besiegen***

02. Angriffsphase (für jede Mauer, von links):

→ **02a. Gesamt-Verteidigungswert:**

Ermittelt den Basis-Verteidigungswert der Mauer und addiert 2 für jede in diesem Abschnitt errichtete Barrikade.

→ 02b. Gesamt-Angriffsstärke:

Rechnet die Angriffsstärke aller Horden in diesem Mauerabschnitt zusammen.

Achtet auch auf die **Spezialfähigkeiten der Horden**.

→ 02c. Verteidigung ≥ Angriffsstärke:

Die Mauer hält stand (nichts passiert).

→ 02d. Verteidigung < Angriffsstärke:

Jede Horde in diesem Abschnitt durchbricht die Mauer.

Siehe **Durchbruch**

→ 02e. Nachdem ihr alle Mauerabschnitte abgehandelt habt, legt **alle Barrikaden** ab.

03. Spielende prüfen

Schreiber, die noch an **Orten** stehen, **verbleiben dort bis zu dessen Aktivierung**.

SPIELENDE

Das Spiel endet, falls 1 oder mehrere Bedingungen erfüllt sind:

→ Alle **3 Mauern** sind bis zur **3. Stufe** ausgebaut.

2 & 3 Spieler: Nur 2 Mauern sind bis zur 3. Stufe ausgebaut.

→ Der Vorrat an **Schandmarkern** ist leer.

→ Der **Zeitmarker** ist auf dem letzten Feld angekommen.

SCHLUSSWERTUNG

Führt die folgenden Schritte in **Teereihenfolge** durch:

01. –5 Ehre für jeden **Soldaten** mit **Schandmarker** (nie <0).

02. Erhalte Ehre für jede beanspruchte Horde ohne Schandmarker.

03. Erhalte Ehre entsprechend der 3 ausliegenden Artefakte.

Wer nun die **meiste Ehre** hat, gewinnt. **Gleichstände** werden anhand der **Teereihenfolge** aufgelöst.

KAMPF MIT DEN HORDEN

HORDEN BESIEGEN

Deckt **alle Schwachstellen** einer Horde ab, um sie zu besiegen,

01. Hast Du mindestens 1 Soldaten auf der Horde?

Erhalte genau 2 Ehre.

02. Jeder Spieler erhält **2 Ehre** für **jeden seiner Bogenschützen** auf den Schießposten dieses Mauerabschnitts.

03. Ermittelt, wer die meisten Schwachstellen abgedeckt hat (ignoriert Wundmarker): Dieser Spieler beansprucht die besiegte Horde und legt sie verdeckt vor seinen Sichtschirm, nachdem im nächsten Schritt die **Soldaten** getötet worden

sind. Falls niemand **Soldaten** auf einer besiegten Horde hat, wird die Horde in **Schritt 6** abgelegt (niemand beansprucht sie).

04. Soldaten auf der besiegten Horde töten.

Siehe **Soldaten töten**

*Ungeachtet davon, wie viele **Soldaten** getötet werden, beansprucht der Spieler diese Horde, der **vorher** die meisten Schwachstellen abgedeckt hat.*

05. Soldaten, die nicht getötet worden sind, werden in die **Aufmarschzone** des Abschnitts der Horde gestellt. Legt alle **Wundmarker** der besiegten Horde in den Vorrat zurück.

06. Horde beanspruchen:

Wie in Schritt 3 beschrieben.

07. Rückt **andere Horden** in diesem Abschnitt (falls vorhanden) so nah wie möglich an die Mauer heran.

*Es wird ausschließlich im Herbst und Winter, jeweils im Schritt „Horden besiegt?“, geprüft, welche Horden besiegt sind. Das bedeutet, eine Horde ist **nicht sofort und automatisch** besiegt, sobald jede ihrer Schwachstellen abgedeckt ist.*

*Das Besiegen **jeder einzelnen Horde** gilt als separates Auslöseereignis!*

SOLDATEN TÖTEN

Von jedem Spieler werden so viele **Soldaten** getötet, wie es der aktuellen **Brutalität** entspricht. Getötete **Soldaten** gehen immer zurück in den Vorrat ihres Besitzers – außer sie werden gerettet.

SOLDATEN RETTEN

Immer wenn **Soldaten** von dir getötet werden, kannst du 2 Chi für jeden **Soldaten** bezahlen, den du retten möchtest. Stelle jeden auf diese Weise geretteten **Soldaten** in die **Aufmarschzone** des Mauerabschnitts, in dem er getötet worden wäre.

*Gerettete **Soldaten** gelten im Sinne der Spielmechanik und Effekte nicht als „getötet“. Wann immer **Soldaten** durch ein Auslöseereignis getötet werden, werden sie **alle gleichzeitig** getötet. Daher können alle getöteten **Soldaten** (einschließlich eventueller Bogenschützen) mit einer einzelnen **verstärkten „Rückzug“-Taktikkarte** gerettet werden.*

DURCHBRUCH

Schande erhalten:

Jeder Spieler erhält **1 Schandmarker** pro Horde in diesem Abschnitt, auf dem er **keinen Soldaten** hat.

01. Soldaten auf jeder Horde dieses Abschnitts töten:

→ **Soldaten**, die überleben, verbleiben auf der Horde.

→ Alle **Soldaten**, die im durchbrochenen Mauerabschnitt ge-

tötet werden, werden **gleichzeitig** getötet.

Siehe **Soldaten töten**

02. Wunden hinterlassen:

Jeder **Soldat**, der von einer Horde entfernt wird (egal ob getötet oder gerettet), hinterlässt einen **Wundmarker auf der Schwachstelle**, von der er entfernt worden ist.

03. Bogenschützen töten:

Alle Bogenschützen auf den Schießposten dieses Mauerabschnitts werden getötet.

***Soldaten** in der **Aufmarschzone** des Abschnitts sind davon nicht betroffen.*

ORTE IM DETAIL

PRODUKTIONSORTE

Nacheinander jeweils in **Teereihenfolge** durchführen:

01. Ressourcen sammeln:

Erhalte 1 Ressource des entsprechenden Typs für jeden eigenen Schreiber an diesem Ort.

***Mit Aufseher:** Erhalte zusätzlich so viele Ressourcen wie über deinem **Aufseher** angegeben. Nicht ohne eigene Schreiber.*

02. Optional: Aufseher aufwerten:

Hast Du mind. 1 Ressource an diesem Ort erhalten?

Du darfst deinen **Aufseher 1x aufwerten**.

*Wenn Du noch **keinen Aufseher** an diesem Ort hast, dann gilt das **erstmalige Platzieren** als Aufwertung.*

HAST DU NOCH KEINEN AUFSEHER VOR ORT?

→ Bezahle **2 Ressourcen** des Typs, der links neben dem **Aufseherfeld** angegeben ist.

→ Wähle **1 beliebigen Soldaten** (keinen Schreiber) aus deinem Vorrat und stelle ihn auf das **Aufseherfeld** ganz links.

HAST DU BEREITS EINEN AUFSEHER VOR ORT?

→ Bezahle die angegebene Menge an Ressourcen, um deinen **Aufseher** um **genau 1 Feld** weiter nach rechts zu stellen.

*In jedem **Aufseherfeld** dürfen beliebig viele **Aufseher** stehen.*

03. Optional: 1 Ressource spenden

AUFSEHER

→ Einmal eingesetzt, kann ein **Soldat** nicht mehr von einem **Aufseherfeld** entfernt werden.

→ Maximal **1 Aufseher** pro Spieler pro Produktionsort.

→ Die **Aufseherstufe** entspricht der Anzahl zusätzlicher Ressourcen, die Du durch ihn erhältst.

Beispiel: +2 Ressourcen = Stufe 2.

KASERNE

In **Teereihenfolge** dürft ihr für jeden eigenen Schreiber 1 **Soldaten** (beliebigen Typs) rekrutieren.

01. Wähle pro Schreiber an diesem Ort 1 **Soldaten** beliebigen Typs aus deinem Vorrat.

02. Bezahle die Kosten jedes gewählten **Soldaten**.

03. Entscheide pro **Soldat**:

→ Entsende ihn sofort zum **Angriff**.

→ Stelle ihn in eine **Aufmarschzone**.

ANGREIFEN

→ **Lanzenträger:**

Stelle ihn auf eine unbesetzte Schwachstelle einer beliebigen Horde **direkt** an der Mauer. Erhalte die abgedeckte Belohnung.

→ **Reiter:**

Stelle ihn auf 2 benachbarte unbesetzte Schwachstellen einer **beliebigen** Horde. Erhalte die abgedeckten Belohnungen.

→ **Bogenschütze:**

Stelle ihn auf einen beliebigen unbesetzten **Schießposten**. Platziere sofort 1 **Wundmarker** auf einer Schwachstelle einer beliebigen Horden im Mauerabschnitt des Schießpostens.

*Du erhältst **niemals** Belohnung durch **Wundmarker!***

*Einige Effekte lassen Einheiten angreifen. Das ist ausschließlich **Soldaten** möglich, die sich in **Aufmarschzonen** befinden.*

ARBEITERSIEDLUNG

In **Teereihenfolge** dürft ihr für jeden eigenen Schreiber 1 der folgenden Optionen ausführen:

EINE BARRIKADE BAUEN

01. Zahle 2 Holz/Stein/Gold in beliebiger Kombination und platziere 1 Barrikade auf einem beliebigen freien Barrikadenfeld. Erhalte dafür 2 Ehre.

*Jede Barrikade erhöht den **Verteidigungswert** um 2.*

EINE MAUERSTUFE BAUEN

01. Wähle ein **leeres Mauerfeld** oder eine **Mauer Stufe 1/2**.

02. Bezahle die angegebenen Kosten in **Holz/Stein/Gold**.

*Zahle **zuerst** mit Ressourcen aus dem **Lager**. Erst **danach** greifst Du auf einen **Vorrat** zurück.*

03. Erhalte Ehre in Höhe der Kosten.

04. Platziere die **soeben gebaute Stufe** der Mauer.

BEFEHLSSTAND

In **Teereihenfolge** dürft ihr für jeden eigenen Schreiber 1 Gruppe von **Soldaten** bewegen:

SOLDATEN BEWEGEN

- Wähle 1 Mauerabschnitt.
- Bewege **beliebig viele Soldaten** von **Schießposten** oder der **Aufmarschzone** in einen **anderen Mauerabschnitt** (auf **Schießposten** und/oder **Aufmarschzone**).

*Dies gewährt dir **keinen** Angriff. **Nur Bogenschützen** dürfen auf **Schießposten** platziert werden.*

- **Bogenschützen** auf **Schießposten** können auf **Schießposten und/oder** der **Aufmarschzone** platziert werden.
- **Bogenschützen** aus der **Aufmarschzone** müssen wieder in der **Aufmarschzone** platziert werden - **nicht** auf **Schießposten**.

TEEHAUS

Wer mindestens 1 Schreiber hier hat, führt diesen Schritt in **Teereihenfolge** aus:

- Bewege deinen **Teemarker** um **1 Stufe** nach oben.

*Sind alle Schreiberfelder vom gleichen Spieler besetzt? Setze den **Teemarker** direkt **ganz nach oben**.*

KAISERLICHE GESANDTSCHAFT

In **Teereihenfolge** dürft ihr für jeden eigenen Schreiber 1 der folgenden Optionen ausführen:

EINEN SCHREIBER ANWERBEN

- Bezahle **2 Gold** um einen **Schreiber deiner Farbe** von der Schreiberschule in **deinen Vorrat** zu stellen.

EINEN BERATER ANWERBEN

- Bezahle so viel **Gold**, wie du **nach dem Anwerben** insgesamt **Berater** haben wirst (aktive und unterstützende).
- Nimm einen **beliebigen Berater** von der **Beraterleiste** und lege ihn sofort als **aktiven oder unterstützenden Berater** neben bzw. unter deinen **General**.
- Nach jedem Berater**, der von der **Beraterleiste** genommen wird, werden die übrigen **Berater** nach links verschoben (um Lücken zu schließen). Dann wird ein neuer **Berater** vom Stapel gezogen, um den leeren Platz aufzufüllen.

KRIEGSAKADEMIE

In **Teereihenfolge** zieht ihr **1 Taktik** (oben vom Taktikstapel) für jeden **eigenen Schreiber** hier.

TAKTIKEN

Handkartenlimit für Taktiken: 5 Karten!

*Du kannst **Taktiken** grundsätzlich im Zug eines beliebigen Spielers spielen. Jede Taktik gibt an, wann du sie spielen kannst.*

Wähle den **kostenlosen Effekt** oder den **kostenpflichtigen verstärkten Effekt**. Du kannst **niemals beide Effekte** ausführen. Jeder Spieler kann genau **1 Taktik pro Auslöse-Ereignis** spielen:

- Bei einem **Durchbruch** sterben alle Horden und **Soldaten** in diesem gesamten Mauerabschnitt gleichzeitig im Rahmen eines einzelnen Auslöseereignisses (die einzelnen Horden in diesem Abschnitt sind also keine separaten Auslöseereignisse). Das bedeutet, dass alle getöteten **Soldaten** eines Abschnitts (einschließlich eventueller Bogenschützen) mit einer einzelnen verstärkten „Rückzug“-Taktikkarte gerettet werden können.
- Wenn ihr **Horden besiegt** gilt das Besiegen jeder Horde als separates Auslöseereignis. Das bedeutet, dass jede einzelne Horde im Rahmen eines eigenen Auslöseereignisses besiegt wird und alle **Soldaten**, die auf einer einzelnen Horde getötet werden, ebenfalls als eigenes Auslöseereignis zählen.

SPIELAUFBAU

- Legt den **Spielplan** mit der Seite nach oben, die der Spieleranzahl entspricht.
→ **2/3 Spieler**: Seite für 3 Spieler
→ **4/5 Spieler**: Seite für 4 Spieler

***2 Spieler**: Platziert auf jedem Hordefeld des **linken Mauerabschnitts** eine **Barrikade**. Dieser Abschnitt wird im Spiel nicht verwendet. Diese **Barrikaden** werden im Winter **nicht** entfernt.*

- Legt den **Zeitmarker** mit der leeren Seite nach oben auf das Feld der Zeitleiste, das eure Spieleranzahl zeigt.

***2 Spieler**: Legt ihn auf das 3-Spieler-Feld der Zeitleiste.*

- Mischt alle **Artefakte**. Legt dann ein zufälliges Artefakt aufgedeckt auf jedes Artefaktfeld links oben auf dem Spielplan, insgesamt also 3 Artefakte. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.
- Mischt alle **Horden** zu einem verdeckten Hordenstapel. Legt ihn oberhalb des Hordenstapel-Symbols bereit (am oberen Rand des Spielplans).

*Entfernt alle Horden aus dem Spiel, auf deren Rückseiten der **linke Mauerabschnitt** markiert ist. Mischt die übrigen Horden zum Hordenstapel.*

- Legt eine **Horde** (die ihr vom Hordenstapel zieht) aufgedeckt auf das **untere Hordenfeld** jedes Mauerabschnitts.

***Nur im Spiel zu viert**: Legt eine vierte Horde wie folgt aus: Zieht die oberste Horde vom Hordenstapel. Legt sie aufgedeckt auf das unterste freie Feld des Mauerabschnitts, den der Invasionsindikator auf der obersten Horde des Stapels zeigt.*

- Stellt eine **Barrikade** auf jedes verfügbare Barrikadenfeld.
- Mischt alle **Taktiken** zu einem verdeckten Taktikstapel. Legt ihn auf das entsprechende Feld rechts in der unteren Hälfte des Spielplans.
- Jeder wählt einen Clan und nimmt sich alle Komponenten in dessen Farbe:
10 Lanzenträger, 8 Schreiber, 4 Bogenschützen, 2 Reiter, 1 Sichtschirm, 1 Ehrenmarker, 1 Teemarker, 6 **Befehle**.

2 Spieler:

- Nehmt zusätzlich den **Schilfclan-Befehl & -General** und legt beide Karten offen zwischen euch.
- Weist dem Schilfclan den **Teemarker**, drei Schreiber und alle Lanzenträger eines beliebigen unbenutzten Clans zu. Legt die restlichen Komponenten dieses unbenutzten Clans zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
- Stelle je einen Schilfclan-Schreiber auf das **Sägewerk**, den **Steinbruch** und die **Goldmine**.

- Mischt alle **Generäle**. Verteilt zwei zufällige **Generäle** verdeckt an jeden Spieler. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.
- Mischt alle **Berater** zu einem verdeckten **Beraterstapel**. Legt ihn neben die **Beraterleiste** (unten rechts unterhalb des Spielplans; der Bereich hat kein eigenes Symbol).
- Verteilt **zwei zufällige Berater** verdeckt an jeden Spieler (die ihr jeweils oben vom **Beraterstapel** nehmt).
- Schaut euch eure **vier erhaltenen Karten** an. Wählt dann gleichzeitig je einen **General**, den ihr aufgedeckt vor euch auslegt. Legt die übrigen **Generäle** zurück in die Schachtel.
- Wählt dann jeweils einen **Berater**, den ihr **aufgedeckt** rechts neben euren **General** legt. Das ist euer **aktiver Berater**.
- Legt den anderen **Berater verdeckt** unter euren **General**, sodass das Symbol auf der Rückseite sichtbar ist. Dies ist euer **unterstützender Berater**.
- Bereit den Vorrat der folgenden Komponenten in der Nähe des Spielplans vor:
→ 10 Schandmarker pro Spieler

***2 Spieler**: 20 Schandmarker (trotz Schilfclan).*

- alle Ressourcen (theoretisch unendlich), **Wundmarker** und Ehrenplättchen
- alle Mauerstufen
- Der untere Bereich jedes **Generals** gibt unter „Spiel Aufbau“ an, was ihr jeweils erhaltet.
→ Jeder nimmt sich die angegebene Menge jeder Ressource aus dem Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm.
→ Jeder zieht die angegebene Anzahl an Taktiken vom Taktikstapel und nimmt sie auf die Hand.

→ Der angegebene Teewert bestimmt die Teereihenfolge (ignoriert ihn bis Schritt 19).

- Bildet die **Beraterleiste**, indem ihr vier **Berater** vom **Beraterstapel** zieht und aufgedeckt auslegt, je einen auf jedes markierte Feld am unteren Rand des Spielplans.
- Legt eure **Ehrenmarker** auf das erste Feld (das mit dem Drachensymbol) der Ehrenleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.
- Stapelte eure **Teemarker** im Teehaus entsprechend den Teewerten eurer **Generäle**. Stapelt sie in aufsteigender Reihenfolge mit dem höchsten Teewert ganz oben und dem niedrigsten ganz unten.

***2 Spieler**: Stapelt die Teemarker, der Schilfclan ist ganz unten.*

- Stellt jeweils **drei eurer Schreiber** in die Schreiberschule in der unteren rechten Ecke des Spielplans, rechts von der **Beraterleiste**.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Der **Schilfclan** ist ein AI-gesteuerter **3. Spieler**.

REGELN FÜR DEN SCHILFCLAN

- Er erhält **niemals** Ehre, Schandmarker, Horden oder Ressourcen.
- Er rettet **niemals** seine **Soldaten** vor dem Tod.
- Er stellt **niemals Soldaten** in **Aufmarschzonen**.
- Er erhält oder verliert **niemals** einen seiner Schreiber. Er bleibt die gesamte Partie über bei **3 Schreibern**.

ALLGEMEINE ORTSREGELN

- Falls ein Schreiber des Schilfclans der einzige Schreiber an einem besonderen Ort ist, wird dieser Ort nicht aktiviert.
- Nachdem ein Ort mit einem Schilfclan-Schreiber aktiviert worden ist, werden die Spieler-Schreiber wie üblich zurückgenommen. Der Schilfclan-Schreiber wird jedoch nicht entfernt.

BEFEHLE UND SCHREIBER

- Der Schilfclan spielt seinen einzigen Befehl jeden Herbst.
- Falls der Schilfclan vor mindestens einem Spieler in der Teereihenfolge ist, legt er seinen Befehl immer auf das **erste verfügbare Feld** der Befehlsleiste.
- Der aktive Spieler ist der **Oberbefehlshaber** und führt die Aktionen des Schilfclans aus. Im Zug des Schilfclans wird der höchste Spieler in Teereihenfolge Oberbefehlshaber.
- Die Schreiber des Schilfclans können vom Oberbefehlshaber wie gewohnt in Teereihenfolge bewegt werden. Allerdings darf sich niemals mehr als 1 Schilfclan-Schreiber an einem einzelnen Ort beenden.
- Mit dem „Verrat“-Befehl kann **kein Befehl des Schilfclans** kopiert werden.

***Besondere Ortsregeln** des Schilfclans findest Du auf Seite 15.*