

Stefan Feld
City Collection
12

Beijing

Ein Spiel von Stefan Feld für 2-5 Personen, ab 14 Jahren

Spielbeschreibung

In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rollen chinesischer Provinzoberhäupter, die versuchen, zu möglichst viel Wohlstand und Ansehen im alten China zu gelangen.

Zu eurer Unterstützung holt ihr euch verschiedene Gefolgsleute an den Hof, wie Kalligraphinnen, Geistliche, Soldaten oder Handwerksleute. Diese helfen bei den Bestrebungen, euch vor unliebsamen Ereignissen zu schützen und positive Anlässe

möglichst gut auszunutzen, die Monat für Monat alle Provinzen betreffen. Ob Dürren, ansteckende Seuchen oder gar Angriffe durch die Nachbarn – ohne geeignete Vorbereitungen wird es euren Untertanen schlecht ergehen. Je besser ihr die Verwaltung eurer Provinz und den Umgang mit den Tücken der Ereignisse umsetzt, desto mehr Ehre und Siegpunkte werdet ihr am Ende vorweisen.

Spielmaterial für die Basisversion

• 1 Peking-Plan



• 1 Ereignis-Plan



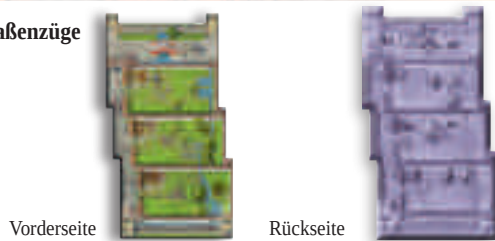
• 6 Shaolin-Plättchen



• 1 Aktionen-Plan (Vorderseite für 2 bzw. 3 Mitspielende - Rückseite für 4 bzw. 5 Mitspielende)



• 12 Extra Straßenzüge



• 7 Aktionsplättchen:



Ernte



Militärausbildung



Schreibstube



Feuerwerk



Bank



Baustelle



Kaiserliche Audienz

• 12 Ereignis-Plättchen:



Ruhe



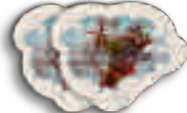
Kaisertribute



Dürre



Neujahrsfest



Armeedienst



Seuche

• 6 Shaolin-Tierfiguren & 6 Standfüße



• 1 Stefan Feld Figur & Standfuß



• 90 Personenplättchen (Laufweite / Ertrag):



10 Bankiers



10 Bauarbeiter



10 Musikerinnen



6 junge Soldaten
4 erfahrene Soldaten



6 junge Bäuerinnen
4 erfahrene Bäuerinnen



6 junge Kalligraphinnen
4 erfahrene Kalligraphinnen



6 junge Mönche
6 alte Mönche



6 junge Heilkundige
4 erfahrene Heilkundige



6 junge Feuerwerker
4 erfahrene Feuerwerker

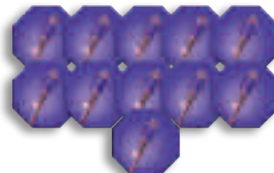
- 40 „Yuan“-Münzen
(25 silberfarbene und 15 goldfarbene)



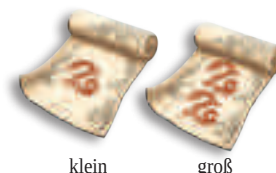
- 25 Reissackplättchen



- 15 Feuerwerksplättchen



- 10 Privilegplättchen



klein

groß

In den 5 Spielfarben:

- 10 Personen bzw. Zählscheibe (2 pro Spielfarbe)



- 75 Holzhäuser (15 pro Spielfarbe)



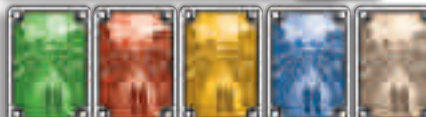
- 5 Spielertableaus mit 3 Straßenzügen, sind nach rechts erweiterbar
(1 pro Spielfarbe)



- 55 Personenkarten (11 pro Spielfarbe: Bauarbeiter, Musikerin, Bankie, Feuerwerker, Soldat, Kalligraphin, Heilkundige, Bäuerin, Mönch, 2x Wanderarbeiter)



Vorderseite



Rückseite

- 10 Punktemarker (2 pro Person, 50/100, 150/200)



Vorderseite

Vorderseite

Rückseite

Rückseite

Zusätzliches Spielmaterial für die Vollversion

- 5 Standfüße für die Drachenfiguren



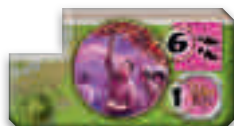
- 1 Aktionsplättchen



- 20 Personenplättchen:



10 Lampionmacherinnen



6 junge Papierdrachenschausteller

- 2 Zusätzliches Wolkenfelder



4 erfahrene Papierdrachenschausteller

- 4 Ereignis-Plättchen (je 2x)

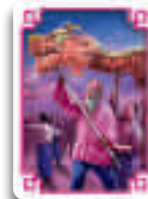


Lampionabend



Drachenfes

In den 5 Spielfarben:



- 3 x 5 Personenkarten Lampionmacherin, Papierdrachenschausteller und Weiser (3 Karten pro Spielfarbe)



- 5 Drachenfiguren (1 pro Spielfarbe)

- 1 Extra-Peking-Planteil zum Einsetzen in den Peking-Plan



- 25 Lampions



- 15 Drachenmedaillons



Spielvorbereitung für die Basisversion

Legt den Peking-Plan **1**, den Ereignis-Plan **2** sowie den Aktions-Plan **3** mit der passenden Spielerzahl (2/3 oder 4/5) auf den Tisch.

4 Die Personen:



jung



erfahren

Sortiert die Personenplättchen nach Beruf (Farbe). Dann unterteilt ihr diese weiter in jung und erfahren. Von den Bauarbeitern (beige), Musikerinnen (violett) und Bankiers (gelb) gibt es nur eine Version. Im Spiel gelten sie als jung.



Bauarbeiter



Musikerin



Bankier

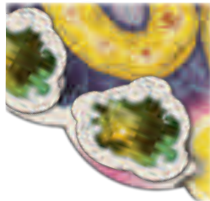
Je nach Anzahl Mitspielenden benötigt ihr folgende Personenplättchen je Beruf:

Mitspielende	Bauarbeiter, Musikerin, Bankier	Restliche Personen	
		jung	erfahren
2	4	3	1
3	6	4	2
4	8	5	3
5	10	6	4

Legt die Bankiers, Bauarbeiter und Musikerinnen auf die entsprechenden Felder in der Mitte des Peking-Plans. Die anderen Berufe verteilt ihr auf die entsprechenden Felder, wobei ihr die jungen oberhalb der erfahrenen Personen platziert. Übrige Personenplättchen werden dieses Spiel nicht benötigt und werden zurück in die Box gelegt.

5 Die Ereignisse:

Sucht zunächst die beiden Ereignis-Plättchen „Ruhe“ heraus und platziert sie offen auf den ersten beiden Feldern hinter dem Startfeld der Ereignisleiste. Mischt die restlichen 10 Ereignis-Plättchen verdeckt und verteilt sie dann zufällig im Uhrzeigersinn offen auf die übrigen 10 Felder. Dabei dürfen Ereignisse derselben Art nicht aufeinanderfolgen. Sollte das passieren, verschiebt das zweite Ereignis einfach auf das nächste freie Feld und füllt den freien Platz mit dem nächsten Plättchen auf.



Variante: Legt jeweils 1 Ruheplättchen auf das Feld für Runde 1 und 7. Sortiert die restlichen Ereignisse in zwei 5er Stapel, in dem jeweils von allen Ereignissen eins vorhanden ist. Mischt die Stapel verdeckt und legt auf die Runden 2-6 ein Plättchen offen von einem der Stapel aus. Die Plättchen vom anderen Stapel werden offen auf die Runden 8-12 gelegt.

6 Die 7 Aktionsplättchen:

Legt die Aktionsplättchen als verdeckten Stapel neben dem Aktions-Plan bereit.

Material für alle Mitspielenden:

Jeder von euch nimmt sich folgende Spielmaterialien einer Farbe:

- 1 Spielertableau **7**
- 15 Holzhäuser als Vorrat **8**
- 1 Zählscheibe **9**, die ihr auf das 0/50-Feld der Siegpunkteleiste auf dem Ereignis-Plan legt. Legt eure Punktemarker neben eurer Spielertableau.
- 1 Personenscheibe **10**. Nehmt die Personenscheiben aller Spieler und stapelt sie in zufälliger Reihnfolge auf dem Feld 0 auf der Laufweiten-Leiste.
- 1 Shaolin-Tierfigur **11**
- 11 Personenkarten als Handkarten **12**
- 1 Spielübersicht **13**

Darüber hinaus erhaltet ihr je **6 Yuan** **14**. Jetzt stellt ihr 4 Häuser aus eurem Vorrat auf euer Spielertableau auf die oberen beiden Grundstücke der ersten beiden Straßen von links.

Übriges Material: Legt alle Reissack-, Feuerwerks- und Privileg-plättchen genau wie die restlichen Münzen gut erreichbar für alle Personen als allgemeinen Vorrat bereit. **15**





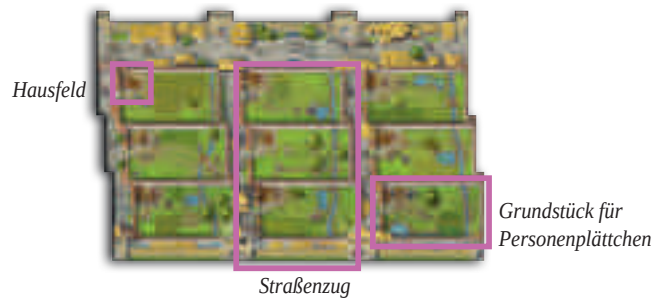
16 Personenauswahl:

Holt euch nun nacheinander eure **ersten beiden Personen** in eure Straßenzüge. Wählt dazu auf eine beliebige Weise eine Startperson. Diese sucht sich aus den insgesamt 9 Personen **2 beliebige unterschiedliche junge Personen** aus. Dann platziert ihr die Personen auf euren Spieltableau auf beliebigen Grundstücken mit Häusern.

Reihum im Uhrzeigersinn suchen sich nun alle anderen unter denselben Einschränkungen je **2 junge Personen** aus und platzieren sie auf dem Spieltableau. Dabei darf niemand eine 2er-Kombination wählen, die bereits eine andere Person gewählt hat.

Jetzt und im gesamten weiteren Spiel müsst ihr beachten: Legt eine erhaltene Person stets auf ein Grundstück bei einem gebauten Haus ab. Hierbei passen in jeden Straßenzug je **3 Häuser** und auf **jedem Grundstück darf genau 1 Person** einziehen.

!! Achtung: Jede eigene Person benötigt ein leerstehendes Haus.



Personenplättchen:

Auf jedem Personenplättchen gibt es 2 Angaben: Die „**Laufweite**“ und den „**Ertrag**“:

Über die Laufweite bewegt ihr eure Personenscheibe auf der Laufweiten-Leiste weiter. Der Ertrag bringt euch unterschiedlichste Ressourcen, die bei den Aktionen und Ereignissen eine Rolle spielen.



Spielablauf für die Basisversion

Das Spiel verläuft über genau 12 Runden. Jede Runde wiederum besteht aus **4 aufeinander folgenden Phasen**:

1. Phase: Aktion

2. Phase: Person

3. Phase: Ereignis

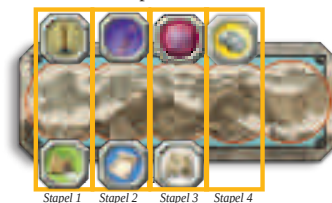
4. Phase: Wertung

1. Phase: Aktion

Mischt zu Beginn dieser Phase die **7 Aktionsplättchen** und legt sie nach folgender Tabelle als verdeckte Stapel neben den **Aktionen-Plan**.

Stapel	1	2	3	4	5
Spieleranzahl	Anzahl Aktionsplättchen in einem Stapel				
2	4	3	-	-	-
3	3	2	2	-	-
4	2	2	2	1	-
5	2	2	1	1	1

Anschließend geht ihr Stapel für Stapel vor und deckt die Plättchen eines Stapels auf und legt sie **offen an einen Kreis des Aktionen-Plan** an. Achtet darauf, dass jeder Stapel zu einem **eigenen Kreis** gehört und ihr gut unterscheiden könnt, welche Aktionsplättchen zu welchem Kreis auf dem Aktionen-Plan gehört.



Beispiel für 4 Spieler

Nun wählt die Person, deren Scheibe auf der Laufweiten-Leiste am weitesten vorne oder im Stapel weiter oben liegt, eine Aktion aus und stellt seine **Shaolin-Figur** in den Kreis, der zu der **ausgewählten Aktion** gehört. Anschließend führt sie die Aktion aus. Danach folgt die Person, deren Scheibe auf der Laufweiten-Leiste an zweiter Stelle liegt usw. **Es gibt also keine Sitzreihenfolge** – ihr spielt während des gesamten Spiels ausschließlich in der Reihenfolge der Laufweiten-Leiste.

Alle folgenden Personen wählen ebenfalls eine Aktion und stellen ihre Shaolin-Figur in den dazugehörigen Kreis. Steht dort schon mindestens eine weitere Figur, müsst ihr **3 Yuan in den Vorrat zahlen**. Könnt ihr das nicht, müsst ihr euch in einen **leeren Kreis** stellen und dort die entsprechende Aktion wählen. Dann führt ihr die Aktion aus.

Habt ihr alle eure Aktionen ausgeführt, **nehmt ihr eure Shaolin-Figuren zu euch** und stapelt die Aktionsplättchen **verdeckt neben dem Aktionen-Plan**.

Alternative: Anstatt eure Figur zu einem Stapel zu stellen und eine Aktion auszuführen, dürft ihr auch **komplett auf die 1. Phase verzichten** und stattdessen euren **Yuan-Vorrat auf 3 Yuan auffüllen**. Das bedeutet: Ihr erhaltet nicht grundsätzlich 3 Yuan, sondern nehmt euch nur so viel, dass ihr anschließend 3 Yuan besitzt.



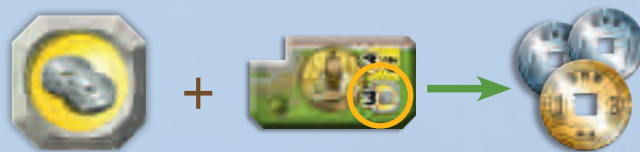
Die Person mit der Kranich-Schaolin Figur muss 3 Yuan zahlen.



Die Aktionen im Einzelnen:

Bank:

Führst du die Aktion aus, erhältst du **2 Yuan** aus dem Vorrat. Zusätzlich erhältst du **3 Yuan für jeden Bankier**, den du besitzt.

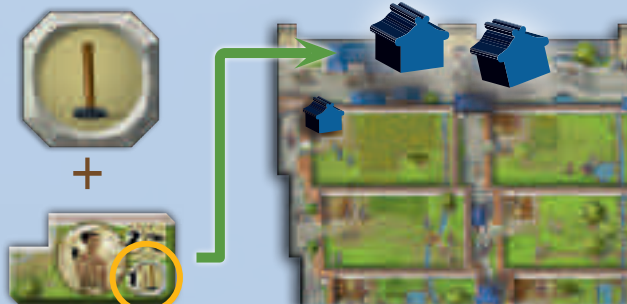


Baustelle:

Führst du die Aktion aus, erhältst du **1 Haus** aus deinem Vorrat. Zusätzlich erhältst du **1 weiteres Haus für jeden Bauarbeiter**, den du besitzt.

Die neuen Häuser musst du auf freie Grundstücke bauen. Du darfst sie auf dein Spieltabelleau bauen und/oder auf extra Straßenzüge, die du bereits besitzt oder dir aus dem Vorrat nimmst und anlegst. Du darfst beliebig viele Straßenzüge beginnen.

!! Achtung: Du darfst immer nur die neu erhaltenen Häuser verbauen; bereits gebaute Häuser darfst du **nicht mehr umgruppieren**.



Ernte:

Führst du die Aktion aus, erhältst du **1 Reissack** aus dem Vorrat. Zusätzlich erhältst du **1 weiteren Reissack für jede Bäuerin**, die du besitzt.

Feuerwerk:

Führst du die Aktion aus, erhältst du **1 Rakete** aus dem Vorrat. Zusätzlich erhältst du **1 weitere Rakete für jede Rakete auf einem Feuerwerker**, den du besitzt.

Militärausbildung:

Führst du die Aktion aus, erhältst du **1 Schritt auf der Laufweiten-Leiste**. Zusätzlich erhältst du **1 weiteren Schritt für jedes Schild auf einem Soldaten**, den du besitzt.

Setze deine Personenscheibe auf der Laufweiten-Leiste entsprechend nach vorn. Liegen auf dem Feld bereits Scheiben, legst du deine oben auf.

Schreibstube:

Führst du die Aktion aus, erhältst du **1 Siegpunkt**. Zusätzlich erhältst du **1 weiteren Siegpunkt für jede Schriftrolle auf einer Kalligraphin**, die du besitzt. Setze deinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend nach vorne. Überschreitest du dabei die 50 Punkte, legst du einen Punktemarker, mit der entsprechenden Seite nach oben, neben den Ereignis-Plan, um anzuzeigen, dass du die Punkte erreicht hast.

Privileg:

Führst du die Aktion aus, darfst du ein kleines oder ein großes Privileg aus dem Vorrat kaufen:

- Ein kleines Privileg kostet 2 Yuan.
- Ein großes Privileg kostet 7 Yuan.

Du darfst nur 1 Privileg pro Aktion kaufen, aber im Spiel mehrere Privilegien besitzen.



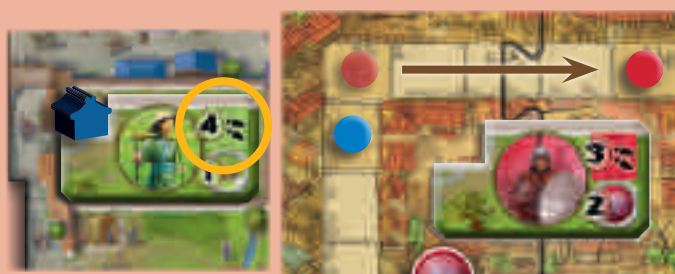
2. Phase: Person

Nachdem ihr alle eine Aktion ausgeführt oder euren Münzvorrat auf 3 Yuan aufgefüllt habt, spielt ihr in der aktuellen Reihenfolge der Laufweiten-Leiste je **1 Personenkarte** aus eurer Hand offen auf euren Ablagestapel neben eure jeweiligen Spieltableaus.

Nehmt euch das entsprechende **Personenplättchen** vom Peking-Plan und legt es auf ein **freies Grundstück**, auf dem ihr **bereits ein Haus platziert** habt. Ihr dürft, solange vorhanden, selbst entscheiden, ob ihr eine **junge oder erfahrene Person** nehmt. Die Person zieht damit in dieses Haus ein.

Sind alle deine Häuser bereits bezogen, darfst du die neue Person gegen eine beliebige bereits in einem deiner Häuser wohnende Person **austauschen**. Die ausgetauschte Person wird damit aus deinen Diensten entlassen und **gänzlich aus dem Spiel genommen**.

Schließlich rückst du deine Personenscheibe noch so viele Felder auf der Laufweiten-Leiste vor, wie die Laufweite auf dem neuen Personenplättchen angibt. Liegen dort bereits Scheiben, legst du deine Scheibe oben auf.



Hinweise zur 2. Phase:

- Du rückst deine Personenscheibe auf der Laufweiten-Leiste **nicht** zurück, wenn du eine Person entlassen musst.
- Durch **neue** Personen erhältst du **nicht** unmittelbar neue Reissäcke, Raketen, Yuan, Siegpunkte etc., sondern verbesserst lediglich deine **zukünftigen Auszahlungen** bei den entsprechenden Aktionen.
- Spielst du eine „Wanderarbeiter“-Karte, darfst du ein beliebiges Personenplättchen auswählen.



- Solange du noch Platz in deinen Häusern hast, **musst** du **neue Personen** dort unterbringen. Sind alle Häuser belegt und du möchtest die neue Person **nicht austauschen**, darfst du das neue Plättchen auch unmittelbar aus dem Spiel nehmen. Du erhältst dann jedoch **keine Laufweitenschritte**.
- Spielst du eine Karte aus, von der **kein** Personenplättchen mehr auf dem Spielplan liegt, gehst du leer aus.
- In der **12. Runde** überspringt ihr diese Phase, da niemand mehr eine Personenkarte besitzt.

3. Phase: Ereignis

Nachdem ihr alle eine Personenkarte ausgespielt habt, tritt das **Monatsereignis** ein. Handelt das jeweilige Ereignis ab und dreht dann das Plättchen auf die Rückseite. Die Ereignisse werden Runde um Runde im Uhrzeigersinn auf dem Ereigniskreis abgehandelt.

Ruhe:

Es passiert nichts.

Kaisertribut:

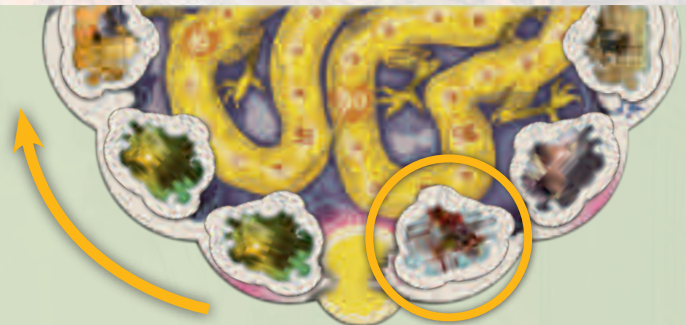
Jeder von euch muss **4 Yuan in den Vorrat** zahlen.

Könnt ihr nicht vollständig zahlen, müsst ihr für jeden fehlenden Yuan 1 Person von euren Straßenzügen entfernen und zurück in die Box legen. Ihr dürft keine Person freiwillig abgeben, um so Yuan zurückzubehalten.

Dürre:

Ihr müsst für **jeden eurer Straßenzüge** (3 auf dem Spieltableau + jeden angelegten Straßenzug), in denen **mindestens 1 Person** wohnt, **1 Reissack in den Vorrat** zurücklegen.

Aus jedem Straßenzug, für den ihr keinen Reissack bezahlen könnt, müsst ihr 1 Person entfernen und zurück in die Box legen. Ihr dürft keine Person freiwillig entfernen, um Reissäcke zurückzubehalten.



Das letzte Ereignis-Plättchen

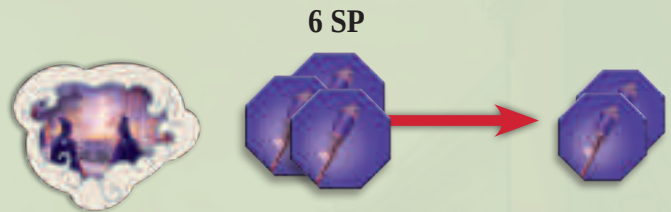


Neujahrsfest:

Die Person oder Personen mit den **meisten Raketen** erhalten **6 Siegpunkte**.

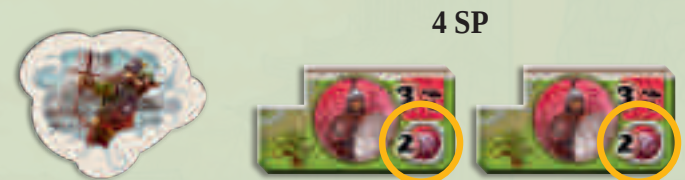
Die Person oder Personen mit den **zweitmeisten Raketen** erhalten **3 Siegpunkte**.

Anschließend müssen alle Personen, die Siegpunkte erhalten haben, die Hälfte (*aufgerundet*) ihrer Raketen zurück in den Vorrat legen.



Armeeendienst:

Bei diesem Ereignis erhalten alle Mitspielenden so viele **Siegpunkte**, wie sie **insgesamt Schilde auf allen Soldaten** haben. Anschließend müssen die Person oder Personen mit den wenigsten Schildern je 1 beliebige Person aus einem Haus entfernen und zurück in die Box legen (*0 ist immer die niedrigste Zahl an Schildern*).



Seuche:

Jeder Mitspielende muss **3 beliebige Personen** aus den eigenen Häusern entfernen und zurück in die Box legen.

Gegen die Seuche kannst du dich aber mit **Heilkundigen (blau)** schützen: Jeder Mörser schützt **1 der 3 erkrankten Personen** vor der Seuche und somit vor dem Entfernen. **Ihr braucht also 3 Mörser, um alle Erkrankten zu heilen und niemanden entfernen zu müssen.**

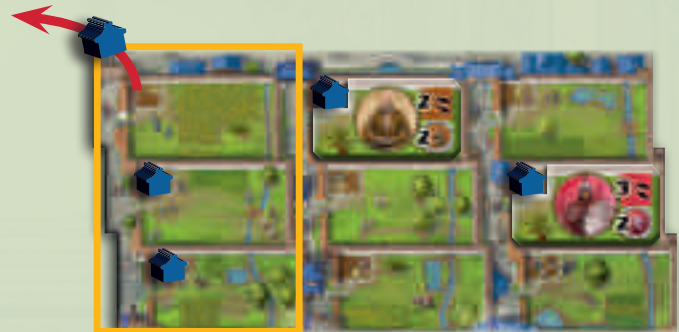
Hinweis: Müssen wegen eines Ereignisses mehrere Spieler Personen entfernen, geschieht dies in der Reihenfolge der Laufweiten-Leiste.



Verfall:

Nachdem das aktuelle Ereignis durchgeführt ist, müsst ihr alle kontrollieren, ob ihr vom **Verfall** betroffen seid:

Für jeden eurer Straßenzüge, in denen keine Person mehr wohnt, müsst ihr ein Haus aus diesem Straßenzug entfernen und in euren Vorrat zurücklegen.



4. Phase: Wertung

Anschließend erhaltet ihr folgende Siegpunkte:

- **1 Siegpunkt** für jeden eigenen **Straßenzug mit mindestens einem Haus**. Es muss keine Person in dem Straßenzug wohnen.
- **1 Siegpunkt** für jede **Musikerin**, die ihr besitzt.
- **1 Siegpunkt** für jedes **kleine Privileg** und **2 Siegpunkte** für jedes **große Privileg**.

Die Runde ist vorüber, eine neue Runde kann beginnen.



Spielende für die Basisversion

Das Spiel endet nach der Wertung der 12. **Runde**. Nun erhaltet ihr noch weitere Siegpunkte in einer Schlusswertung:

- **Für eure Personen:** Jede Person, die du besitzt, bringt 2 Siegpunkte.



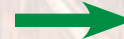
→ 10 SP

- **Für eure Mönche (braun):** Die Anzahl der Buddhas auf allen eigenen Mönchen wird mit der Anzahl der Häuser in dem Straßenzug, in dem der Mönch oder die Mönche wohnen, multipliziert und ergibt so die Siegpunkte.



→ 6 SP + 2 SP
= 8 SP

- **Für deine restlichen Yuan:** Verkaufe zunächst deine überzähligen Plättchen mit **Reissäcken und Raketen** zurück in den allgemeinen Vorrat. Für jedes abgegebene Plättchen erhältst du **2 Yuan**. Anschließend rückst du für jeweils 3 Yuan 1 Feld auf der Siegpunkteleiste vor.



8 Yuan = 2 SP

Wer von euch auf der Siegpunkteleiste führt, ist das erfolgreichste Provinzoberhaupt und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Personen diejenige, deren Scheibe auf der Laufweiten-Leiste weiter vorne bzw. oben liegt.

Vollversion

Sobald ihr die Basisversion kennt, könnt ihr euch der Vollversion widmen, die euch neue taktische Möglichkeiten eröffnet. Auch in der Vollversion spielt ihr über 12 Runden.

Spielvorbereitung – Änderungen für die Vollversion

- Das Aktionsplättchen „**Lampion**“ **1** legt ihr zu den 7 Aktionsplättchen der Basisversion und mischt es mit ein.
- Jeder Mitspielende nimmt sich die 3 neuen Spielkarten seiner Farbe mit der **Lampionmacherin**, **Papierdrachenschausteller** und dem **Weisen** **2** auf die Hand. Somit hat jeder Mitspielende jetzt 14 Personenkarten auf der Hand.
- Jeder Mitspielende stellt seine **Drachenfigur** mit ihrem vorher eingesetzten Standfuß auf das **Feld „0“ der Laufweiten-Leiste** **3** auf dem Spielplan.
- Jeder Mitspielende legt seine Siegpunktscheibe auf das **10 SP-Feld** **4**.
- Die **Lampions** und die **Drachenmedaillons** **5** legt ihr gut erreichbar für alle Mitspielende auf dem Tisch neben die Münzen, Raketen, Privilegien und Reissäcke ab.
- Das **Extra-Ereignis-Planteil** **6** mit den 2 zusätzlichen Feldern legt ihr an der vorgesehenen Stelle an den **Ereignis-Plan** an.
- Die 2 Ereignisse „**Ruhe**“ kommen aus dem Spiel und in die **Schachtel** zurück.
- Die **4 neuen Ereignisse** werden zu den anderen 10 Ereignissen der Basisversion hinzugefügt. Anschließend bildet ihr 2 Stapel mit den je 7 unterschiedlichen Ereignissen, mischt diese beiden Stapel **getrennt und verdeckt** und legt den ersten Stapel auf die ersten 7 Felder der Ereignis-Plan und die anderen 7 Ereignisse dann auf die Felder 8 – 14 dieses Plans.
- Das **Extra-Ablageplanteil** **7** für den **Peking-Plan** baut ihr mittig zwischen die bisherigen Peking-Planteile ein.
- Die **neuen Personenplättchen** werden auf das neue Spielplanteil zu ihren Symbolen zu den übrigen Personen gelegt **8**.



Spielablauf für die Vollversion

⚠ **Allgemeiner Hinweis:** In der Vollversion werden die Personenplättchen **NICHT** aus dem Spiel genommen, wenn sie vom Spielertableau genommen werden müssen („Ausziehen“). Sie kommen dann wieder **ZURÜCK** auf ihre jeweiligen Stapel auf dem Personenablageplan.

1. Phase: Aktion

Die Mitspielenden haben jetzt **8 Aktionen** zur Auswahl, deren Aktionsplättchen gemäß Spielerzahl gleichmäßig auf **2 bis 5 Stapel** aufgeteilt werden:

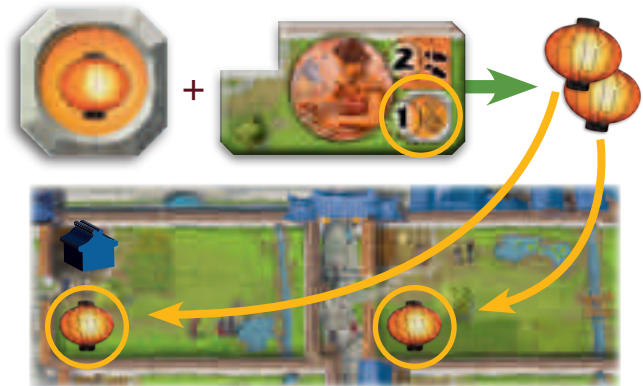
Stapel	1	2	3	4	5
Spieleranzahl	Anzahl Aktionsplättchen in einem Stapel				
2	4	4	-	-	-
3	3	3	2	-	-
4	2	2	2	2	-
5	2	2	2	1	1

Neu hinzu kommt die Aktion **Lampionherstellung**. Wer diese Aktion wählt, erhält **1 Lampion aus dem Vorrat**. Zusätzlich erhältst du **1 weiteren Lampion für jede Lampionmacherin, die du besitzt**.

Die Lampions müssen sofort auf unbeleuchtete Grundstücke (*bewohnt oder unbewohnt, mit oder ohne Haus*) platziert werden.

Einmal angelegte Lampions können **nicht mehr umgesetzt werden**.

Jedes Grundstück hat Platz für 1 Haus, 1 Person sowie 1 Lampion.



2. Phase: Person

Den Mitspielenden stehen jetzt auch die **Lampionmacherin**, der **Papierdrachenschausteller** und der **Weiser** zur Auswahl.

Sobald ein Mitspielender entweder die Lampionmacherin oder den Papierdrachenschausteller ausspielt, nimmt er sich ein entsprechendes **Personenplättchen** vom Peking-Plan und legt es analog zu den bisherigen Personen in bereits bebaute Grundstücke neben schon stehenden Häuser ab.

Sofern er den Weisen ausspielt, **kopiert er eine Personenkarte, die bei einem der Mitspieler oben auf dem Ablagestapel liegende Personenkarte** und geht entsprechend (*Nehmen von Personenplättchen etc.*) vor.

Entsprechend der Laufweite der so gewählten Person geht der Spieler dann auf dann auf der Laufweiten-Leiste vor.



Bsp.: Ulrich hat die Personenkarte „Weiser“ gespielt und möchte die bei Sophia oben offen ausliegende Personenkarte „Bäuerin“ kopieren. Er darf nun ein Personenplättchen „erfahrene Bäuerin“ nehmen und geht 1 Schritt auf der Laufweiten-Leiste. Die abgebildeten 2 Reissäcke erhält er erst, wenn er später im Spiel das Aktionsplättchen „Ernte“ wählt und nutzt.

3. Phase: Ereignis

Ereignis Papierdrachenkampf:

Für je 3 Schritte die eine Person mit ihrer Drachenfigur auf der Laufweiten-Leiste zurück geht, nimmt sie sich 1 **Drachenmedaillon**. Die Drachenfigur kann nicht hinter das Feld 0 gezogen werden.

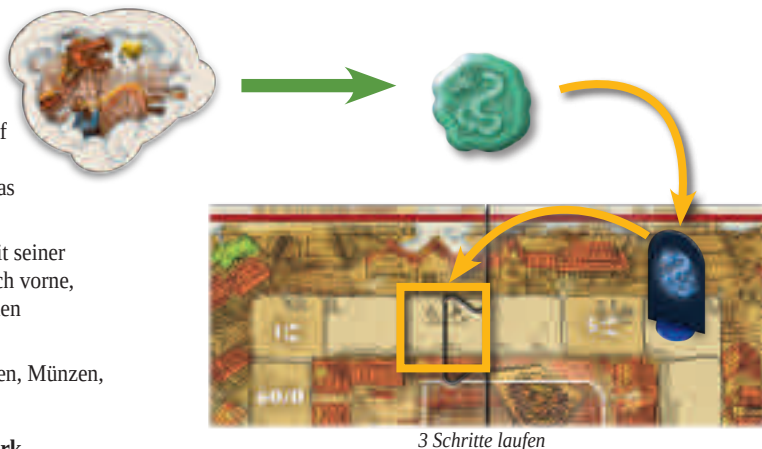
Hinweis: In Phase 4 geht ein Mitspieler in jeder Runde mit seiner Drachenfigur wieder so viele Schritte auf dieser Leiste nach vorne, wie er entsprechende Drachenmedaillon-Symbole auf seinen Papierdrachenschausteller-Personenkarten besitzt.

Die Drachenmedaillons sind beim Bezahlen von Reissäcken, Münzen, Feuerwerk als **Joker** einsetzbar.

1 Drachenmedaillon = 1 Münze/ 1 Reissack/ 1 Feuerwerk.

! Achtung: Maximal darf ein Mitspieler pro Runde 1 Drachenmedaillon beim Bezahlen einer Aktion einsetzen.

Hinweis: Ein Mitspieler darf 1 Drachenmedaillon auch einsetzen, wenn er noch 1 Ressource der erforderlichen Art besitzt.



Ereignis Lampionabend:

Jeder Mitspieler erhält 1 SP für jedes **beleuchtete Haus** in seinen Straßenzügen. bzw. muss 1 SP **abgeben** für jedes **unbeleuchtete Haus**.



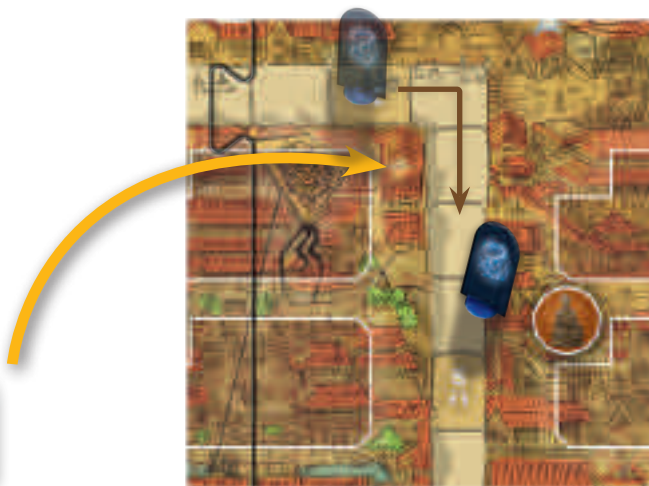
Beleuchtetes Haus = 1 SP



Unbeleuchtetes Haus = -1 SP

4. Phase: Wertung

Zum Abschluss jeder Runde gehen die Mitspielenden zu Beginn der **Wertungsphase** mit ihrer **Drachenfigur** so viele Schritte auf der Laufweiten-Leiste vor, wie sie **Drachenköpfe** auf ihren eigenen **Papierdrachenschaustellern** besitzen.



4 Schritte laufen

Spielende für die Vollversion



1) Jeder Spieler erhält für jedes Drachenmedaillon im eigenen Vorrat = 1 SP

2) Siegpunkte gemäß der Reihenfolge der Drachenfiguren auf der Laufweiten-Leiste. Personen dessen Drachenfiguren auf dem gleichem Feld stehen, teilen sich den Platz und erhalten volle Punkte:

2 Spieler: 4 – 1 SP

3 Spieler: 6 – 3 – 1 SP

4 Spieler: 8 – 5 – 2 – 1 SP

5 Spieler: 10 – 7 – 4 – 2 – 1 SP

oder 0, wenn kein Schritt auf der Laufweiten-Leiste mit den Drachenfiguren gemacht wurde.

Jeder Spieler erhält für jede komplett (also mit 3 Lampions) beleuchtete Straße = 3 SP.



!!! Hinweis: Auch leere Grundstücke (ohne Häuser, ohne Personen) können mit Lampions beleuchtet werden, insofern können auch Straßen mit weniger als 3 Häusern 3 SP bringen, sofern sie über 3 Lampions verfügen.

Bsp.: Der Spieler bekommt 3 Punkte, weil nur eine Straße komplett beleuchtet ist.



