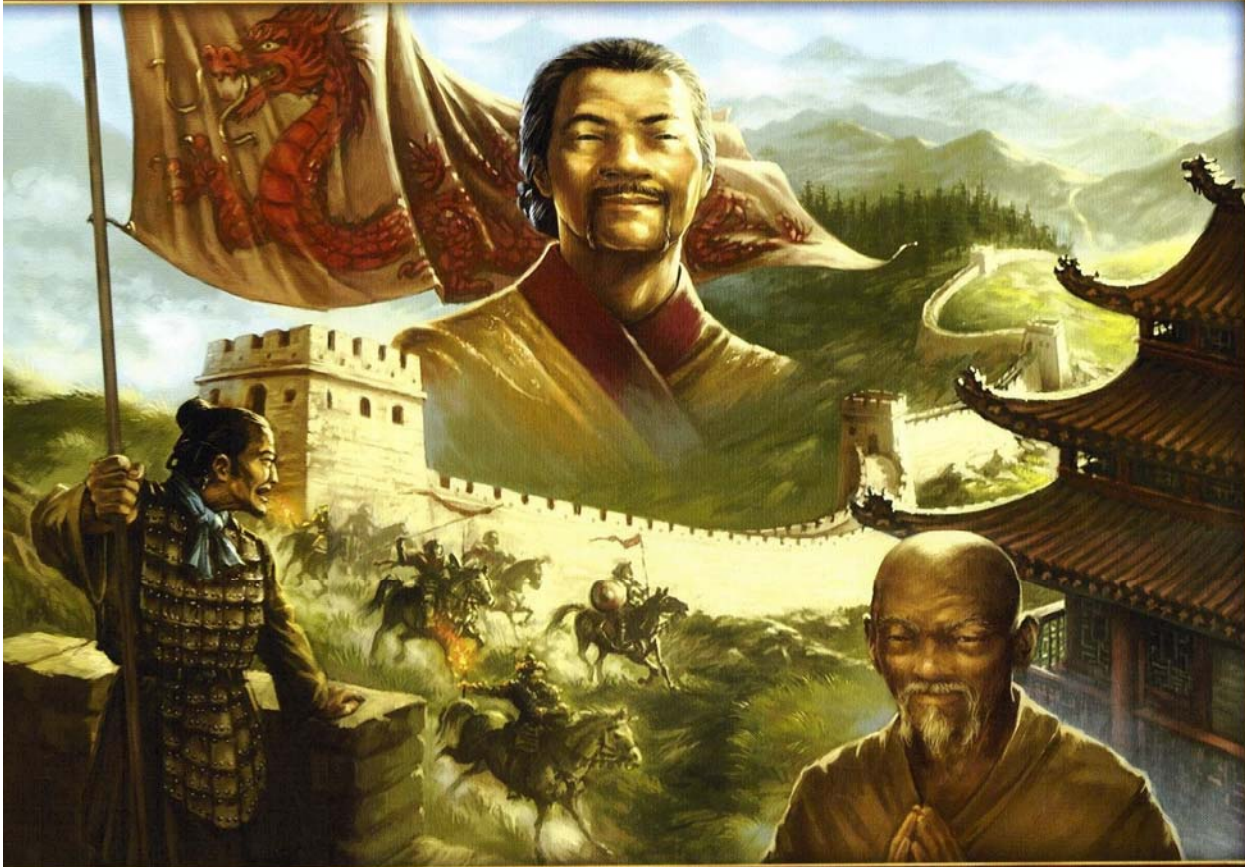


Stefan Feld
12

Stefan Feld

IM JAHR
DES
DRACHEN

IM JAHR DES DRACHEN



„Wer in kleinen Dingen kein Ziel hat,
dem misslingt auch der große Plan.“

(Konfuzius, 551 - 479 v. Chr.)

Ravensburger

Im Jahr des Drachen
Alea, 2007
Stefan FELD
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

STEFAN FELD

IM JAHR DES DRACHEN

" Als u geen geduld hebt in kleine zaken, zijn ook uw grote voornemens tot mislukken gedoemd. "

(Confucius, 551 - 479 voor Christus)

SPELIDEE

Iedere speler kruipt in dit spel in de rol van een Chinese provincievorst, die omstreeks 1000 na Christus probeert, om zoveel mogelijk welstand en aanzien in het oude China te verwerven.

Om zich te ondersteunen, haalt iedere vorst verschillende volgelingen aan zijn hof, zoals bijvoorbeeld geleerden, monniken, krijgers of handarbeiders. Deze helpen hem in zijn streven om zich te beschermen tegen de meest onaangename gebeurtenissen die maand na maand de bewoners van zijn provincie teisteren.

En al gaat het nu over langdurige droogtes, besmettelijke ziektes of zelfs aanvallen van de Mongolen, zonder passende voorbereidingen zal het de vorst en zijn onderdanen zeer slecht vergaan.

Hoe beter een speler het bestuur van zijn provincie waarneemt en hoe beter hij het hoofd kan bieden aan de gebeurtenissen, hoe meer eer hij zal ervaren en hoe meer zegepunten hij aan het einde zal bezitten.

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van een Chinese provincievorst.

Ter ondersteuning halen ze verschillende personen aan het hof. Met hun hulp proberen ze de meest negatieve gebeurtenissen op de best mogelijke manier te doorstaan.

Diegene die daar het best in lukt, zal aan het einde de meeste zegepunten kunnen tonen.

SPELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 60 speelkaarten (per speler 11 personenkaarten en één speloverzicht)
- 90 personenfiches (telkens 10 handarbeiders, hofdames, vuurwerkmakers, heelmeeesters, belastingontvangers, krijgers, monniken, landbouwers en geleerden)
- 66 paleisonderdelen
- 36 'yuan' - munten (21 zilveren [waarde 1] en 15 gouden [waarde 3])
- 24 rijstzakfiches
- 12 vuurpijlfiches
- 12 gebeurtenisfiches (telkens 2x rust, ziekte, droogte, mongolenbestorming, keizerstol, drakenfeest)
- 8 privilegefiches (5 kleine en 3 grote)
- 7 actiekaarten
- 5 draken (één per speler)
- 5 opzetvoetjes (één per draak)
- 5 telstenen (achthoekig, één per speler)
- 5 personenschijven (rond, één per speler)



Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de tekst in de rood omrande kaders niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen.

SPELVOORBEREIDING

Voor het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt. De draken worden in de voetjes geplaatst.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd en hierop wordt het volgende spelmateriaal geplaatst (zie afbeelding rechts):

- **de personenfiches:** ze worden eerst naar kleur en dan nog eens naar ervaring gesorteerd: bij zes van de negen personen zijn er zes jongere, nog eerder onervaren personen (minder symbolen, grotere getalwaarde) en vier oudere, meer ervaren personen (meer symbolen, kleinere getalwaarde). De oudere personen worden op de 2 x 3 velden van de eerste rij geplaatst, de jongeren passend daaronder in de tweede rij. Van de handarbeiders (beige), hofdames (oker) en belastingontvangers (geel) zijn er alleen jongeren; deze worden als telkens één stapel op de drie middelste velden van de tweede rij geplaatst.

AANDACHT

Alleen in een spel met vijf worden alle 10 personen per soort klaargelegd. Voor elke speler minder, moeten 2 fiches per soort (telkens één jongere en één oudere of alleen 2 jongeren van de handarbeiders, hofdames en belastingontvangers) worden verwijderd (terug in de doos). Zo wordt er dus met 4 spelers met 8 personenfiches per soort, bij 3 spelers met 6 en bij 2 spelers met 4 personenfiches per soort gespeeld.

- **de gebeurtenisfiches:** uit deze fiches worden eerst de beide fiches 'rust' uitgesorteerd en open op de eerste beide velden van de gebeurtenisestabel (de onderste rij met 12 lichtgekleurde velden) geplaatst. De resterende 10 fiches worden verdekt zeer grondig gemixt en daarna willekeurig van links naar rechts open over de resterende velden verdeeld. Daarbij mogen geen dezelfde gebeurtenissen (met uitzondering van de beide 'rust - fiches' aan het begin) direct naast elkaar liggen. Als dat toch gebeurt, wordt de tweede gebeurtenis naar het volgende vrije veld geschoven.
- **de zeven actiefiches:** deze fiches worden als zeer grondig gemixte en verdekte stapel in het centrale veld van het speelbord gelegd.

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

- **1 houten schijf** (rond) die op het veld 0 van de personenpunten-tabel (binnenste tabel) wordt gelegd.
- **1 telsteen** (achthoekig) die op het veld 0/100 van de zegepunten-tabel (buitenste tabel) wordt gelegd.
- **1 draak** (met voetje) die hij voor zich neerzet.
- **11 personenkaarten** (aandacht op de gelijkgekleurde rugzijde) die hij in de hand neemt.
- **1 speloverzicht** dat hij voor zich neerlegt. Op de voorzijde een overzicht van het spelverloop, op de rugzijde een overzicht van de acties en gebeurtenissen.

Daarbovenop ontvangt iedere speler **vier paleisonderdelen** waarmee hij vóór zich op de tafel twee tweedelige paleizen bouwt en ook nog een bedrag van **6 yuan** (3 zilveren en 1 gouden munt). Het geld ligt altijd zeer goed zichtbaar voor iedereen naast zijn paleizen. Een gouden munt kan altijd tegen 3 zilveren munten worden geruild.

De **resterende munten** worden naar eenheid gesorteerd, net zoals ook de **andere spelmaterialen** (paleisonderdelen, rijstzakken, vuurpijlen, privileges) en al dit materiaal wordt bovenaan het speelbord klaargelegd (zie afbeelding rechtsboven).

SPELVOORBEREIDING

Op het speelbord worden de personen (gescheiden naar jongeren en ouderen), de gebeurtenissen (als eerste tweemaal rust, daarna toevallig) en de actiekaarten (als verdekte stapel) klaargelegd.



- 1 de personenfiches (1ste rij met meer, 2de rij met minder symbolen)
- 2 de aflegvelden voor de personen
- 3 de zeven actiekaarten
- 4 de 12 gebeurtenissen
- 5 de telstenen
- 6 de personenschijven

Iedere speler ontvangt:

- **1 houten schijf** (personenpunten)
- **1 telsteen** (zegepunten)
- **1 draak**
- **11 personenkaarten**
- **1 overzicht**
- **4 paleisonderdelen**
- **6 yuan**



Het **resterende spelmateriaal** (geld, rijstzakken, vuurpijlen, privileges, paleisonderdelen) wordt bovenaan het speelbord klaargelegd.

Vóór het eigenlijke spel

Vóór het eigenlijke spel haalt iedere speler nu zijn eerste beide personen naar zijn paleis. De oudste speler begint. Hij kiest **uit de tweede rij** (de rij met de jongste personen) **twee verschillende** personenfiches naar keuze. Met de wijzers van de klok mee en rekening houdend met dezelfde beperkingen, doen dit nu ook alle andere spelers. Bovendien mag hun combinatie niet identiek zijn aan de combinatie van een andere speler.

Voorbeeld

Herman neemt als startspeler een belastingontvanger en een geleerde. Aansluitend neemt Marc een belastingontvanger en een landbouwer. Daarna neemt Carl een geleerde en een landbouwer. De resterende spelers mogen dus geen van de bovenvermelde combinaties (belastingontvanger/geleerde, belastingontvanger/landbouwer, geleerde/landbouwer) nemen.

Nu en voor de resterende duur van het spel geldt: een gekozen personenfiche wordt altijd onder een eigen paleis gelegd. Hierbij bevat een paleis met één etage maximaal één persoon, een paleis met twee etages maximaal twee personen en een paleis met drie etages maximaal drie personen. Hoger dan drie etages kan een paleis niet worden. Steeds als een speler een nieuw personenfiche onder zijn paleis legt, rukt hij direct voorwaarts met zijn personenschijf op de personenpuntentabel en dit in overeenstemming met de getalwaarde op het nieuwe kaartje (1 tot 6). Eindigt de zet op de schijf van een andere speler dan wordt de schijf er gewoon bovenop geplaatst.

Voorbeeld

In het voorbeeld hierboven landt Herman met zijn personenschijf op veld 7. Marc vervolgens ook en hij legt zijn schijf bovenop de schijf van Herman. Daarna plaatst Carl zijn schijf op veld 8 ... enzovoort.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over precies 12 rondes (= de 12 maanden in het jaar van de draak). Iedere ronde bestaat op zijn beurt uit vier opeenvolgende fases:

- Fase 1: Actie
- Fase 2: Persoon
- Fase 3: Gebeurtenis
- Fase 4: Waardering

FASE 1: ACTIE

Aan het begin van deze fase neemt een speler naar keuze de zeven verdeckte actiekaarten en mixt deze kaarten zeer grondig. Daarna legt hij deze kaarten (nog steeds verdekt) in het grote veld in het centrum van het speelbord in zoveel kaartengroepen als er spelers deelnemen (dus bij twee spelers in twee groepen, bij drie spelers in drie groepen ... enzovoort).

Elke kaartengroep bevat steeds ongeveer evenveel kaarten. Daarna worden de kaarten blootgelegd zodat alle acties goed herkenbaar zijn.

Voorbeeld van een vitrine in een spel met vier spelers.



Na het blootleggen van de kaarten kiest de speler, wiens schijf het verst naar voor ligt op de personenpuntentabel, één van de kaartengroepen uit en plaatst zijn draak op deze groep en voert **precies** één van de aangeboden acties van deze groep uit.

Vóór het eigenlijke spel neemt iedere speler twee personen en legt die in zijn paleis (alleen jongeren, geen twee dezelfde en geen identieke combinatie van een medespeler).

Ieder paleis kan maximaal één persoon per etage bevatten.

Geen enkel paleis mag hoger zijn dan drie etages.

Met de personenschijf mag men steeds de getalwaarde van de nieuwe persoon vooruitgaan op de personenpuntentabel.

SPELVERLOOP

Iedere ronde bestaat uit 4 opeenvolgende fases:

- Fase 1: Actie
- Fase 2: Persoon
- Fase 3: Gebeurtenis
- Fase 4: Waardering

FASE 1: ACTIE

De actiekaarten worden in twee tot vijf groepen verdeeld.



De speler die op de personenpuntentabel het verst vooruit ligt, voert als eerste een actie uit.

Daarna volgt de speler wiens schijf op de personenpuntentabel op de tweede plaats ligt ... enzovoort. In het spel geldt er dus geen zitvolgorde maar wordt tijdens de volledige duur van het spel de volgorde uitsluitend bepaald door de personenpuntentabel.

Ook alle volgende spelers kiezen een kaartengroep naar keuze uit (dus mogelijk ook een gekozen groep van een andere speler), plaatsen hun draak hierop en voeren een aangeboden actie naar keuze uit (dus mogelijk ook een gekozen actie van een medespeler).

Als alle spelers, in de volgorde van de personenpuntentabel, hun actie hebben uitgevoerd, neemt iedere speler zijn draak terug bij zich en de actiekaarten worden verdekt in het midden van het speelbord gestapeld.

AANDACHT

*Als een speler een kaartengroep uitkiest die in deze ronde al door minstens één andere speler is gekozen (er staat dus minstens al één draak op deze kaartengroep), moet de speler **3 yuan** betalen (terug in de voorraad leggen) anders mag hij geen van de acties van deze groep uitvoeren.*

Voorbeeld

Herman wil een actie van een kaartengroep uitvoeren waarop al twee draken staan. Hij betaalt 3 yuan en voert vervolgens naar keuze één van de acties van deze groep uit.

In plaats van zijn draak op een kaartengroep te plaatsen en één van de daarbij aangeboden acties uit te voeren, kan een speler ook volledig verzaken aan de uitvoering van fase 1 en in de plaats daarvan zijn geldvoorraad aanvullen tot **3 yuan**. Dit betekent dat men daarom niet principieel 3 yuan ontvangt, maar wel dat men na het verzaken aan deze fase in totaal 3 yuan bezit!

Voorbeeld

Carl wil geen actie uitvoeren maar in de plaats daarvan zijn geldvoorraad aanvullen. Hij bezit op dit moment 1 yuan en hij neemt daarom 2 yuan uit de voorraad zodat hij nu beschikt over 3 yuan in totaal. Daarmee is voor hem fase 1 beëindigd.

De acties in detail

BELASTINGEN

De speler die deze actie uitvoert, ontvangt voor de twee munten op de actiekaart en voor elke volgende munt op **alle belastingontvangers** (geel) in zijn paleizen telkens één yuan van de voorraad.

ALGEMENE TIP

Het is niet te voorzien dat met uitzondering van de personenfiches de andere materialen (zoals geld, privileges, paleisonderdelen, rijstzakken, vuurpijlen ... enzovoort) toch uitgeput geraken. Indien dit zou gebeuren, mogen deze materialen kortstondig door een passend surrogaat worden vervangen.

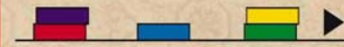
Voorbeeld

Marc voert de actie 'belastingen' uit. In zijn paleizen heeft hij geen belastingontvangers en daarom ontvangt hij 2 yuan van de voorraad. Vervolgens voert ook Anne, die zelf twee belastingontvangers in haar paleizen heeft, deze actie uit. Om te beginnen, betaalt zij 3 yuan in de voorraad (zij voert een actie uit van een kaartengroep die al eerder werd gekozen door Marc) en daarna krijgt zij zelf 8 yuan (2 + 3 + 3).

BOUW

De speler die deze actie uitvoert, ontvangt voor de ene hamer op de actiekaart en voor elke volgende hamer op **alle handarbeiders** (beige) in zijn paleizen telkens één paleisonderdeel van de voorraad. Deze nieuwe paleisonderdelen verbouwt de speler nu naar keuze. Hij kan ofwel zijn paleizen uitbouwen door er een extra etage aan toe te voegen (ter herinnering: geen enkel paleis mag bestaan uit meer dan drie etages) of hij bouwt nieuwe paleizen die bestaan uit één tot drie etages. Een speler mag een onbeperkt aantal paleizen bezitten.

Bevinden er zich meerdere personenschijven op hetzelfde veld, worden de acties in de volgorde van de schijven van boven naar onder uitgevoerd.



In dit voorbeeld geldt de volgende volgorde: 1. geel, 2. groen, 3. blauw, 4. paars en 5. rood.

Alle andere spelers voeren ook, in de volgorde van de personenpuntentabel, telkens één actie uit.

De speler die kiest voor een al gekozen kaartengroep moet 3 yuan betalen.

In plaats van een actie uit te voeren, kan een speler ook zijn geldvoorraad aanvullen tot 3 yuan.

De acties

BELASTINGEN



Men ontvangt voor **elke munt** (op de actiekaart en op de eigen belastingontvangers) telkens **één yuan van de voorraad**.

BOUW



Men ontvangt voor **elke hamer** (op de actiekaart en op de eigen handarbeiders) telkens **één paleisonderdeel van de voorraad**. (vervolgens onmiddellijk verbouwen: maximale hoogte = drie etages)

AANDACHT

Men mag altijd enkel de nieuw ontvangen paleisonderdelen verbouwen; paleizen die al werden gebouwd mogen niet meer worden verbouwd.

Voorbeeld

Marc voert de actie 'bouw' uit. In zijn paleizen heeft hij twee handarbeiders. Marc ontvangt drie paleisonderdelen van de voorraad. Twee van deze delen gebruikt hij om van een paleis met één etage een driedelig paleis te maken. Met het derde onderdeel bouwt hij een nieuw ééndelig paleis.

OOGST

De speler die deze actie uitvoert, ontvangt voor de ene rijstzak op de actiekaart en voor elke volgende rijstzak op **alle landbouwers** (groen) in zijn paleizen telkens één rijstzak van de voorraad (deze rijstzakken moeten goed zichtbaar naast zijn paleizen worden neergelegd).

Het gebruik van deze rijstzakken wordt later, bij de gebeurtenis 'droogte' verklaard.

Voorbeeld

Anne voert de actie 'oogst' uit. In haar paleizen heeft zij nog één jongere (1 rijstzak) en één oudere landbouwer (2 rijstzakken). Anne ontvangt van de voorraad 4 rijstzakken (1 + 1 + 2).

VUURWERK

De speler die deze actie uitvoert, ontvangt voor de ene vuurpijl op de actiekaart en voor elke volgende vuurpijl op **alle vuurwerkmakers** (paars) in zijn paleizen telkens één vuurpijl van de voorraad (deze vuurpijlen moeten goed zichtbaar naast zijn paleizen worden neergelegd).

Het gebruik van deze vuurpijlen wordt later, bij de gebeurtenis 'drakenfeest' verklaard.

PARADE

De speler die deze actie uitvoert, rukt voor de ene helm op de actiekaart en voor elke volgende helm op **alle krijgers** (rood) in zijn paleizen met zijn personenschijf telkens één veld voorwaarts op de personenpunten-tabel.

Voorbeeld

Carl voert de actie 'parade' uit. In zijn paleizen heeft hij twee oudere krijgers (telkens 2 helmen). Carl rukt met zijn personenschijf 5 velden voorwaarts (1 + 2 + 2).

STUDIE

De speler die deze actie uitvoert, rukt voor het ene boek op de actiekaart en voor elk volgend boek op **alle geleerden** (wit) in zijn paleizen met zijn telsteen telkens één veld voorwaarts op de zegepuntentabel.

Voorbeeld

Anne voert de actie 'studie' uit. In haar paleizen heeft zij één jongere (2 boeken) en één oudere geleerde (3 boeken). Anne rukt met haar telsteen 6 velden voorwaarts op de zegepuntentabel (1 + 2 + 3).

PRIVILEGE

De speler die deze actie uitvoert, koopt ofwel voor **2 yuan** een **klein** privilege ofwel voor **6 yuan** een **groot** privilege (het geld wordt terug in de voorraad gelegd) en legt het privilege naast zijn paleizen. Men mag per actie steeds maar één privilege kopen, ook al bezit men genoeg geld om er meerdere te kopen. Een speler mag een onbeperkt aantal privileges bezitten. De privileges leveren aan het einde van iedere ronde voor elke afgebeelde draak (*) telkens één zegepunt op.

(*) *De draken staan in dit spel synoniem voor de zegepunten. Daarom tonen de privileges, de boeken van de geleerden en de waiers van de hofdames allemaal draken.*

OOGST



Men ontvangt voor **elke rijstzak** (op de kaart en de eigen landbouwers) **één rijstzak** van de voorraad.

VUURWERK



Men ontvangt voor **elke vuurpijl** (op de kaart en de eigen vuurwerkmakers) **één vuurpijl** van de voorraad.

PARADE



Men rukt voor **elke helm** (op de kaart en de eigen krijgers) **één veld voorwaarts** met zijn personenschijf op de personenpuntentabel.

STUDIE



Men rukt voor **elk boek** (op de kaart en de eigen geleerden) **één veld voorwaarts** met zijn telsteen op de zegepuntentabel.

PRIVILEGE



Men betaalt **2** respectievelijk **6 yuan** in de voorraad en men neemt een **klein** respectievelijk een **groot** privilege van de voorraad.



FASE 2: PERSOON

Nadat alle spelers één actie hebben uitgevoerd of hun geldvoorraad tot drie yuan hebben aangevuld, speelt iedere speler, in de actuele volgorde van de personenpuntertabel (door de actie 'parade' kan er hier een wijziging zijn gekomen), één **personenkaart** uit zijn hand uit en legt die kaart op de gezamenlijke aflegstapel op het speelbord.

Vervolgens neemt de speler zich een desbetreffende personenfiche van het speelbord en legt die onder één van zijn paleizen naar keuze af. Als al zijn paleizen al vol zijn, kan hij deze personenfiche ruilen tegen om het even welke andere personenfiche in zijn paleis. Deze geruilde persoon wordt dan ontslagen van zijn vorstelijke diensten. Alle 'ontslagen' personen worden volledig uit het spel genomen (ze worden dus niet opnieuw op hun stapel op het speelbord teruggelegd). Tot slot rukt de speler met zijn personenschijf nog zoveel velden op de personenpuntertabel naar voor als de getalwaarde van de nieuwe fiche.

TIPS

- De personenschijf wordt op de personenpuntertabel nooit achteruit gezet als een persoon (op grond van ruil of gebeurtenissen) ontslagen wordt van zijn diensten. Door de nieuwe personen ontvangen de spelers niet onmiddellijk nieuwe rijstzakken, vuurpijlen, geld, zegepunten ... maar verbeteren alleen hun toekomstige mogelijkheden bij de desbetreffende acties.
- Als de speler een **vraagtekenkaart** uitspeelt, mag hij een personenfiche naar keuze nemen.
- Zolang een speler nog plaats in zijn paleizen heeft, moet hij de nieuwe personen hier onderbrengen. Als al zijn paleizen vol zijn en hij de nieuwe persoon niet wil ruilen tegen een persoon die zich in zijn paleizen bevindt, mag hij ook de nieuwe persoon uit het spel nemen. Hij ontvangt dan echter **geen** personenpunten.
- Als een speler een kaart uitspeelt waarvan er geen personenfiches meer op het speelbord liggen, ontvangt hij niets (hij ontvangt dan ook geen ruilpersoon).
- In de 12de ronde wordt deze 2de fase oversprongen omdat geen enkele speler nog een personenkaart bezit.

FASE 3: GEBEURTENIS

Nadat iedere speler een personenkaart heeft uitgespeeld, treedt de maandelijkse gebeurtenis in. In de eerste twee rondes van het spel heerst er altijd een complete 'rust'. Daarna volgen de gebeurtenissen elkaar ronde na ronde op, van links naar rechts. Nadat een gebeurtenis is afgehandeld, wordt de gebeurtenisfiche omgedraaid.

De gebeurtenissen in detail

RUST

Er gebeurt niets.

KEIZERSTOL

Bij deze gebeurtenis moet iedere speler **4 yuan tol** betalen aan de keizer (het geld wordt terug in de voorraad gelegd). Als een speler deze tol niet kan betalen, moet hij voor iedere yuan die hij tekort heeft, één persoon naar keuze uit zijn paleis ontslaan.

TIP

Men mag niet vrijwillig een persoon ontslaan om op die manier meer geld over te houden. De munten die op de belastingontvangers zijn afgebeeld, helpen niet bij de keizerstol.

Voorbeeld

Herman bezit slechts 2 yuan. Hij moet deze 2 yuan betalen en voor de twee ontbrekende yuan moet hij twee personen naar keuze ontslaan.

FASE 2: PERSOON

In de volgorde van de personenpuntertabel doen alle spelers het volgende.

Iedere speler:

- speelt één van zijn personenkaarten uit;
- neemt een desbetreffende personenfiche;
- legt deze fiche in één van zijn paleizen;
- rukt voorwaarts op de personenpuntertabel.

Als alle paleizen vol zijn, kan de nieuwe persoon worden geruild tegen een persoon die al in één van de paleizen zit.



= een personenfiche naar keuze

FASE 3: GEBEURTENIS

Er zijn zes verschillende gebeurtenissen: rust, keizerstol, droogte, mongolenstorm, drakanfeest en ziekte.

RUST

Er gebeurt niets.



KEIZERSTOL

Iedere speler betaalt 4 yuan.



De speler die te weinig kan betalen, moet per yuan te weinig één persoon naar keuze ontslaan uit zijn paleizen.

DROOGTE

Iedere speler moet voor elk van zijn paleizen waarin zich minstens één persoon bevindt, **één rijstzak terug in de voorraad** leggen.

Als een speler onvoldoende rijstzakken bezit, moet hij beslissen welke van zijn bewoonde paleizen hij niet goed zal bevoorraden en uit deze niet bevoorradete paleizen moet hij telkens één persoon ontslaan.

TIP

Men mag niet vrijwillig een persoon ontslaan om op die manier meer rijstzakken over te houden. De rijstzakken die op de landbouwers zijn afgebeeld, helpen niet bij de droogte.

Voorbeeld

Anne bezit drie bewoonde en één leeg paleis alsook vier rijstzakken. Anne legt drie rijstzakken terug in de voorraad. De droogte heeft zij overwonnen. Carl bezit eveneens drie bewoonde paleizen, maar hij bezit geen enkele rijstzak. Carl moet uit elke van zijn drie paleizen één persoon ontslaan.

DRAKENFEEST

Bij deze gebeurtenis ontvangt de speler (of spelers) met de meeste **vuurpijlen 6 zegepunten** en de speler (of spelers) met de tweede meeste vuurpijlen **3 zegepunten**. Vervolgens moeten deze spelers de helft van hun vuurpijlen (eventueel afgerond naar boven) terug in de voorraad leggen.

TIP

Als er meerdere spelers op de eerste plaats zijn, ontvangen ze allen het volledige aantal zegepunten. De zegepunten voor de tweede plaats vervallen echter niet. Spelers zonder vuurpijlen kunnen uiteraard geen zegepunten ontvangen. De vuurpijlen die op de vuurwerkmakers zijn afgebeeld, helpen niet bij het drakenfeest.

Voorbeeld

Carl en Herman bezitten elk drie vuurpijlen, Anne bezit er twee en Marc één. Carl en Herman ontvangen elk 6 zegepunten (geven elk 2 vuurpijlen af), Anne ontvangt 3 zegepunten (geeft 1 vuurpijl af) en Marc ontvangt niets (maar moet ook geen vuurpijl afgeven).

MONGOLENSTORM

Bij deze gebeurtenis gaat de speler met zijn telsteen zoveel velden voorwaarts op de zegepuntentabel als het **totaal van helmen op al zijn krijgers** in zijn paleizen. Aanvullend moet de speler (of de spelers) met de minste helmen één persoon naar keuze uit één van zijn paleizen ontslaan (dit mag ook een krijger zijn die zonet nog dienstig was voor zijn helm).

TIP

Als alle spelers even veel helmen hebben (bijvoorbeeld allen 0 helmen), moet iedereen één persoon ontslaan.

Voorbeeld

Anne en Marc hebben elk krijgers met in totaal 3 helmen in hun paleizen. Carl heeft 2 helmen en Lowie en Herman hebben 1 helm. Anne en Marc gaan op de zegepuntentabel 3 velden voorwaarts, Carl 2 velden voorwaarts en Lowie en Herman 1 veld voorwaarts. Daarna moeten Lowie en Herman elk één persoon uit hun paleizen ontslaan.

ZIEKTE

Bij deze gebeurtenis moet iedere speler **drie personen naar keuze** uit zijn paleizen **ontslaan**. Tegen de ziekte kan men zich echter laten beschermen door de heelmeeesters (blauw) in zijn paleis. Elke vijzel die op een eigen heelmeeester is afgebeeld, beschermt één persoon voor de verwijdering.

Voorbeeld

Anne heeft twee jongere heelmeeesters (met telkens één vijzel) in haar paleizen. Daarom verliest zij maar één persoon in plaats van drie (de persoon die zij verliest mag ook een heelmeeester zijn die zonet nog dienstig was).

ALGEMENE TIP

Als er door deze gebeurtenis meerdere spelers personen moeten ontslaan, gebeurt dit in de volgorde van de personenpuntentabel.

DROOGTE

Iedere speler moet voor elk eigen bewoond paleis telkens één rijstzak afgeven.

Uit elk niet bevoorradete paleis moet één persoon worden verwijderd.



DRAKENFEEST

6 of respectievelijk 3 zegepunten voor alle spelers met de meeste of respectievelijk de tweede meeste vuurpijlen.

Daarna worden de helft van de vuurpijlen terug in de voorraad gelegd.



MONGOLENSTORM

Iedere speler gaat op de zegepuntentabel zoveel velden voorwaarts als het totaal van helmen in zijn paleizen.

De speler (of spelers) met de minste helmen moet één persoon ontslaan.



ZIEKTE

Iedere speler moet drie van zijn personen ontslaan.

Voor elke vijzel op een eigen heelmeeester moet er één persoon minder worden verwijderd.



VERVAL

Na elke gebeurtenis moet iedere speler nagaan of hij onbewoonde paleizen bezit. Indien dit zo is, moet hij zulke paleizen verkleinen met één etage (de onderdelen gaan terug naar de voorraad). Mogelijk verdwijnen op deze manier volledige paleizen die maar één etage hoog zijn.

TIP

Op grond van deze regelgeving is het bij de actie 'bouw' zinloos om een nieuw paleis te bouwen zonder het in de daaropvolgende persoonfase met één persoon te bezetten.

FASE 4: WAARDERING

Nadat de actuele gebeurtenis werd doorgevoerd en er rekening werd gehouden met het verval, gaat iedere speler met zijn telsteen vooruit op de zegepuntentabel.

De spelers ontvangen telkens één zegepunt voor:

- elk eigen **paleis** (onafhankelijk ervan of het bewoond is of niet en hoe hoog het is);
- elke draak op de waaier van eigen **hofdames**;
- elke draak op eigen **privileges**.

Voorbeeld

Anne bezit drie paleizen, met onder andere twee hofdames en één groot privilege. Zij gaat met haar telsteen 7 velden vooruit (3 + 2 + 2).

De ronde is voorbij en een nieuwe ronde kan beginnen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de waardering van de twaalfde ronde.

Daarna ontvangt iedere speler nog extra zegepunten in een slotwaardering:

- voor zijn **personen**:
Iedere persoon in zijn paleizen levert hem 2 zegepunten op.
- voor zijn **monniken** (bruin):
De boeddha's op elke eigen monnik worden vermenigvuldigd met het aantal etages van het paleis waarin de monnik zich bevindt en dit levert het aantal zegepunten op.
- voor zijn **resterend geld**:
Hiervoor verkoopt iedere speler zijn overtollige fiches met rijstzakken en vuurpijlen (terug in de voorraad). Voor elke afgegeven fiche krijgt hij 2 yuan van de voorraad. Vervolgens mag hij voor elke 3 yuan één veld voorwaarts gaan op de zegepuntentabel.

Voorbeeld

Marc heeft aan het einde van het spel zeven personen in zijn paleizen (daaronder één jonge monnik in een tweedelig paleis en één oudere monnik in een driedelig paleis), één rijstzak en twee vuurpijlen en nog 4 yuan. Marc ontvangt hiervoor nog in totaal 25 zegepunten:

- voor de zeven personen ontvangt hij 14 punten;
- voor de twee monniken ontvangt hij $2 (1 \times 2) + 6 (2 \times 3) = 8$ zegepunten;
- voor de 10 yuan (4 + 6 [uit de verkoop van de resterende rijstzakken en vuurpijlen]) ontvangt hij 3 zegepunten (10 : 3).

De winnaar en dus de meest succesvolle provincievorst is de speler die vooraan staat op de zegepuntentabel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die met zijn personenschijf het meest vooraan staat op de personenpuntentabel.

© 2007 Stefan Feld

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

VERVAL

Na iedere gebeurtenis moeten alle onbewoonde paleizen met één etage worden verkleind.

FASE 4: WAARDERING

Iedere speler ontvangt zegepunten voor zijn:

- **paleizen**
(telkens 1 ZP);
- **hofdames**
(telkens 1 ZP per draak);
- **privileges**
(telkens 1 ZP per draak).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de waardering van de twaalfde ronde.

Iedere speler ontvangt in de slotwaardering nog extra zegepunten (ZP) voor zijn:

- **personenfiches**
(telkens 2 ZP);
- **monniken**
(aantal boeddha's x aantal etages);
- **munten**
(voor elke 3 yuan = 1 ZP).

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Als men kritiek, vragen of suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar onderstaand adres of neem contact op:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau



Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie auch unsere Website
www.aleaspiele.de für weitere
Informationen

226659

Kom met ons naar het oude China, ongeveer 1000 jaar na Christus.
 Kruip in de rol van een koelbloedige provincievorst.
 Probeer de onheilspellende gebeurtenissen, die je hof maand na
 maand teisteren, zo goed mogelijk het hoofd te bieden.
 Zonder een vooruitziende blik en een systematische aanpak zal het
 je onderdanen slecht vergaan als de provincie wordt belaagd door
 droogte, besmettelijke ziektes of zelfs een gedurfde aanval van de
 mongolen.

Wie voert zijn provincie naar de grootste welstand en roem ?
 Wie wordt de meest succesvolle vorst in het jaar van de draak ?



© 2007 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60
 D - 88194 Ravensburg
 Made in Czech Republic
 Not for preferential declaration
 Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
 Verschluckbare Kleinteile



Autor: Stefan Feld
 Illustr. (Cover): Michael Menzel
 Illustr. (Rest): Harald Lieske
 Design: Harald Lieske
 Realisation: Stefan Brück

2-5 Spieler ab 12 Jahren
 Dauer: 75 - 100 Minuten
 Anspruch: 
 Inhalt: 1 Spielplan, 60 Spielkarten, 136 Spielplättchen, 269 Spielsteine, 5 Drachen, 7 Aktionskarten, 66 Palastteile, 36 Münzen, 1 vierfarbige Spielregel (8 Seiten)

6 november 2007