



# WAY 熊貓 OF THE PANDA



SPIELREGEL



*Seit Ewigkeiten wird Xian, die östliche Region der Panda-Lande, von einer erbarmungslosen Bruderschaft menschlicher Ninjas besetzt und ausgeraubt. Dörfer werden geplündert und die Handelswege zwischen den Städten sind nicht mehr sicher.*

*Einst war diese Region eine der wohlhabendsten und ansehnlichsten der Panda-Lande. Doch jüngst hört man höchstens noch in Geschichten von großen Helden aus alten Tagen ...*

*Doch ein neuer Kaiser sitzt auf dem Thron der Schwarzen Lotusblüte und sein Ziel ist es, der menschlichen Bedrohung ein Ende zu setzen und die unehrenhaften Ninjas aufzuhalten!*

*Die Aufgabe für die vier Panda-Klone ist eindeutig: Sie müssen sich vereinen, um ihr Heimatland zu befreien. Alte Feindschaften müssen beigelegt werden. Der Klan der Blassen Faust, der Klan des Gelben Flusses, der Klan der Nachtlilie und der Klan des Sandfuchses müssen sich vereinen, um das östliche Xian zu befreien. Doch nicht nur die Stärke der Krieger wird benötigt. Der Beistand der Gouverneure und die Gebete der Mönche werden ebenfalls gebraucht!*

*Die sonst so friedliebenden Pandas werden kämpfen und ihre alte Tradition wird sie ermutigen, das Land zu befreien.*

*Wenn der Kampf endet, wird der Klan, der den Ninjas am mutigsten entgegengetreten ist, an der Seite des Kaisers über ganz Xian regieren.*



# INHALT



<b>ZUR EINSTIMMUNG</b> .....	02
<b>SPIELÜBERBLICK</b> .....	04
<b>SPIELMATERIAL</b> .....	04
<b>GRUNDKONZEPTE</b> .....	06
• DER SPIELPLAN .....	06
• DER AKTIONSPLAN.....	06
• <i>DIE AKTIONSFELDER</i> .....	06
• <i>SPIELLEISTEN</i> .....	07
• <i>SPIELBONUSSE</i> .....	07
• DER KLANBOGEN.....	07
<b>SPIELAUFBAU</b> .....	08
<b>SPIELABLAUF</b> .....	09
• 1) AKTION AUSWÄHLEN .....	09
• 2) WACHEN PLATZIEREN.....	10
• 3) AKTIONSPUNKTE BEZAHLEN .....	10
• 4) AKTION DURCHFÜHREN .....	10
• 5) ENDE DES SPIELZUGES .....	11
<b>DIE AKTIONEN IM DETAIL</b> .....	12
• BEWEGUNG .....	12
• EIN GEBÄUDE ERRICHTEN .....	13
• <i>BONUS: GRENZGEBIETE</i> .....	14
• STÄRKE ERHÖHEN .....	14
• HELDENMISSIONEN .....	15
• VERSCHWINDEN/AUFTAUCHEN .....	15
• EINE TRUHE VERKAUFEN.....	15
• ZUSÄTZLICHE AKTIONSPUNKTE.....	15
• NINJAS UMGEHEN .....	16
• EINEN ZUSÄTZLICHEN NINJA BESIEGEN .....	16
• SIEGPUNKTE VERDIENEN.....	16
<b>SPIELEND</b> .....	16
• ENDWERTUNG .....	16
<b>STADTKARTEN</b> .....	18
<b>SPIELVARIANTE FÜR PANDA-MEISTER</b> .....	18
• GRÜNE AUFTRAGSKARTEN .....	18
• BLAUE AUFTRAGSKARTEN.....	19
<b>CREDITS</b> .....	19
<b>REGELÜBERBLICK</b> .....	20





## SPIELÜBERBLICK



Du bist der Anführer einer der großen Panda-Klans. Während einer Partie bewegst du deine Helden durch das Land und erhöhst ihre Stärke. So besiegst du die Ninjas, welche die einst großen Städte belagern, und errichstest dort neue Gebäude. In diesen Gebäuden können die Helden wiederum Missionen erfüllen.

Dabei musst du dir aber auch deine Wachen und die Aktionen, die dir zur Verfügung stehen, gut einteilen! Deine Helden werden stärker und bewegen sich, errichten neue Gebäude und kämpfen: All diese Aktionen bringen dir und deinem Klan Siegpunkte ein. Am Spielende gewinnt der Panda-Klan mit den meisten Siegpunkten.



## SPIELMATERIAL



10 **orangefarbene**,  
beidseitig bedruckte  
Wegplättchen  
(2 Plättchen mit 4 Wachen  
6 Plättchen mit  
3 bzw. 2 Wachen  
2 Plättchen mit 1 Wache)



3 **orangefarbene** Helden  
(1 Krieger, 1 Gouverneur, 1 Mönch)  
10 **orangefarbene** Wachen  
3 **orangefarbene** Spielsteine  
1 **orangefarbener** Klanbogen



3 **weiße** Helden  
(1 Krieger, 1 Gouverneur, 1 Mönch)  
10 **weiße** Wachen  
3 **weiße** Spielsteine  
1 **weißer** Klanbogen



10 **weiße**,  
beidseitig bedruckte  
Wegplättchen  
(2 Plättchen mit 4 Wachen  
6 Plättchen mit  
3 bzw. 2 Wachen  
2 Plättchen mit 1 Wache)



10 **lilafarbene**,  
beidseitig bedruckte  
Wegplättchen  
(2 Plättchen mit 4 Wachen  
6 Plättchen mit  
3 bzw. 2 Wachen  
2 Plättchen mit 1 Wache)



3 **lilafarbene** Helden  
(1 Krieger, 1 Gouverneur, 1 Mönch)  
10 **lilafarbene** Wachen  
3 **lilafarbene** Spielsteine  
1 **lilafarbener** Klanbogen



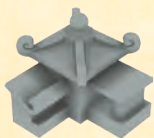
3 **gelbe** Helden  
(1 Krieger, 1 Gouverneur, 1 Mönch)  
10 **gelbe** Wachen  
3 **gelbe** Spielsteine  
1 **gelber** Klanbogen



10 **gelbe**,  
beidseitig bedruckte  
Wegplättchen  
(2 Plättchen mit 4 Wachen  
6 Plättchen mit  
3 bzw. 2 Wachen  
2 Plättchen mit 1 Wache)



12 farbige  
Miniaturenbasen  
(4 blaue, 4 rote, 4 grüne)



10 Märkte



10 Torbögen



10 Pagoden



6 Stadtfundamente



16 **neutrale**,  
beidseitig bedruckte  
Wegplättchen  
(4 Plättchen mit  
4 Wachen  
7 Plättchen mit  
3 bzw. 2 Wachen  
5 Plättchen mit 1 Wache)



1 Spielregel



1 Spielplan

1 Aktionsplan



9 grüne Auftragskarten (Jederzeit)



9 blaue Auftragskarten (Spielende)



6 Startgebäudekarten



8 Stadtkarten

STÄRKEPLÄTTCHEN



8 Gebetsketten



8 Münzen



8 Schwerter

MISSIONSPLÄTTCHEN



12 Laternen



12 Truhen

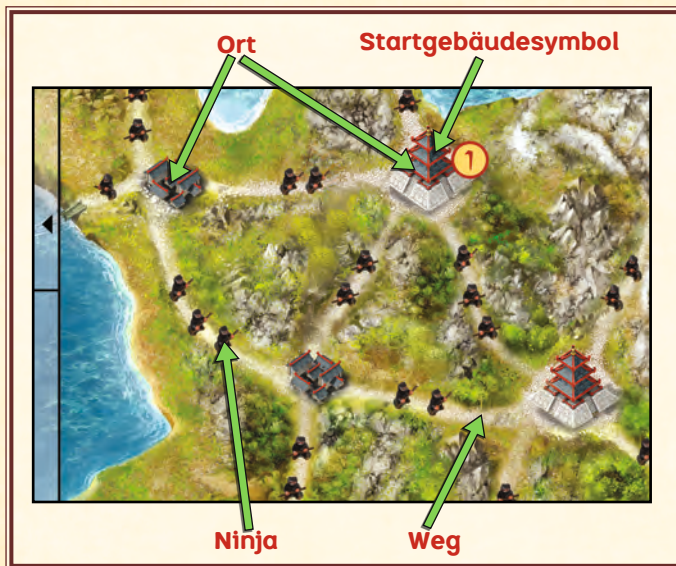


12 Masken

# GRUNDKONZEPTE

## Der Spielplan

Auf dem **Spielplan** sind verschiedene **Orte** eingezeichnet, die durch **Wege** verbunden sind. An diesen Orten können die Spieler während einer Partie verschiedene Gebäude errichten. Je nachdem, wie viele **Gebäude** an einem Ort errichtet wurden, handelt es sich bei diesem Ort entweder um ein **Dorf**, eine **Stadt** oder eine **Hauptstadt**. Die Wege zwischen den Orten werden von **Ninjas** bewacht. Diese müssen besiegt werden, damit die Dörfer zu Städten und Hauptstädten wachsen können.

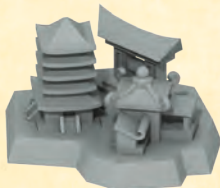


**Dörfer** sind alle Orte, in denen 0, 1 oder 2 Gebäude stehen. (Alle Orte sind zu Beginn einer Partie Dörfer.)



**Städte** sind alle Orte mit 3, 4 oder 5 Gebäuden. Wenn in einem Dorf das dritte Gebäude errichtet wird, ersetzt die beiden Gebäude stattdessen durch ein Stadtfundament.

(Dies zeigt an, dass alle 3 verschiedenen Gebäudearten an diesem Ort verfügbar sind und das Dorf zu einer Stadt angewachsen ist.)



**Hauptstädte** sind Orte mit 6 Gebäuden. (Alle 3 Gebäudetypen stehen auf einem Stadtfundament.)

Auf dem Spielplan sind 6 Orte mit einem **Startgebäudesymbol** markiert. An diesen Orten wird beim Spielaufbau je 1 zufällig bestimmtes Gebäude errichtet. Zu Beginn einer Partie gibt es also bereits 6 Gebäude auf dem Spielplan.

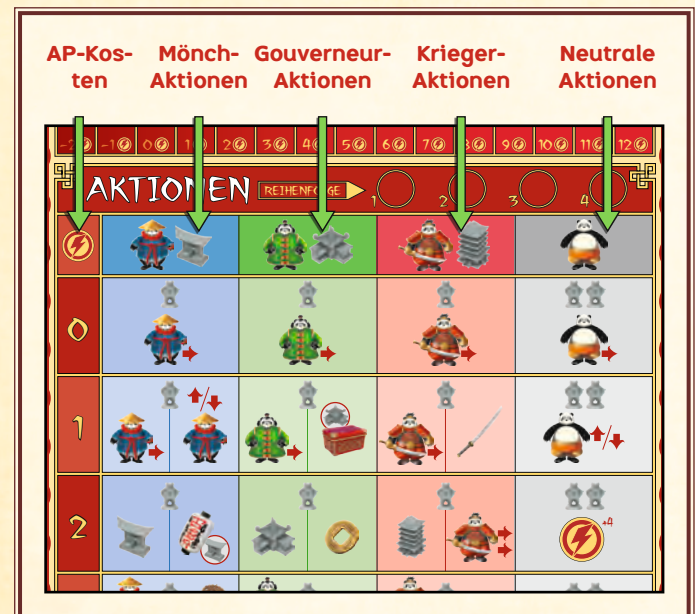
## Der Aktionsplan

Der Aktionsplan ist unterteilt in **Aktionsfelder**, **Spielleisten** und **Spielbonuse**.

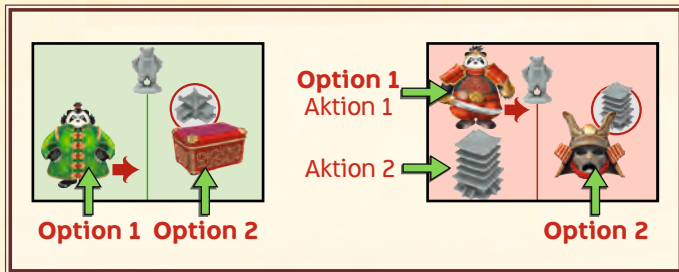
### DIE AKTIONSFELDER

In der Mitte des **Aktionsplans** befinden sich die **Aktionsfelder**. Die Spieler setzen ihre **Wachen** auf diesen Feldern ein, um Aktionen auszuwählen. Die Aktionsfelder sind in **5 Spalten** unterteilt:

- 1. Spalte: Hier stehen die benötigten **Aktionspunkte (AP)**, die ein Spieler bezahlen muss, wenn er eine **Wache** rechts in dieser Zeile platzieren möchte. (In dieser Spalte werden niemals Wachen platziert.)
- 2. Spalte: Hier befinden sich die **Mönch-Aktionen**.
- 3. Spalte: Hier befinden sich die **Gouverneur-Aktionen**.
- 4. Spalte: Hier befinden sich die **Krieger-Aktionen**.
- 5. Spalte: Hier befinden sich die **Neutralen Aktionen**, die von jedem Helden durchgeführt werden können.



Jedes Aktionsfeld auf dem Aktionsplan (ab der zweiten Zeile) zeigt 2 Optionen, die durch einen senkrechten Strich voneinander getrennt sind (nicht bei Neutralen Aktionen). Wenn eine Wache auf einem solchen Feld platziert wird, muss der Spieler wählen, welche der beiden Optionen er nutzen möchte. Einige Optionen zeigen zudem 2 Aktionen untereinander. Hier darf sich der Spieler aussuchen, ob er nur eine oder beide durchführt (siehe *Die Aktionen im Detail* auf Seite 12).



## SPIELLEISTEN

Auf dem Aktionsplan befinden sich 3 verschiedene Spielleisten:

- Die **Aktionspunkteleiste** zeigt die verbleibenden Aktionspunkte für die aktuelle Spielrunde an.
- Die **Spielerreihenfolgeleiste** zeigt in jeder Spielrunde die aktuelle Spielerreihenfolge an.
- Die **Siegpunkteleiste** zeigt die Siegpunkte (SP) an, die während einer Partie gesammelt werden.



## SPIELBONUSSE

Auf dem Aktionsplan befinden sich außerdem noch 2 Bereiche für Bonuspunkte:

- Die Übersicht für **Ortsbonusse** (Voraussetzungen für Gebäude und Bonus-SP).
- Die Bereiche für **Bonusauftragskarten** (siehe *Spielvariante für Panda-Meister* auf Seite 18).



## Der Klanbogen

Jeder Spieler hat 1 Klanbogen mit 3 Bereichen für seine 3 Helden – den Mönch, den Gouverneur und den Krieger. Jeder Bereich zeigt 2 Spalten, in denen die Stärke- und Missionsplättchen des jeweiligen Helden gesammelt werden. Jedes Stärkefeld ist links mit einem Multiplikator versehen. Dieser wird am Ende einer Partie mit der Zahl rechts neben den Missionsplättchen verrechnet (siehe Seite 16).

Die Ninjas neben der linken Spalte geben die jeweilige Heldenstärke an. Dies ist die Anzahl der Ninjas, die der Held passieren kann, wenn er eine Bewegung durchführt. Jeder Held beginnt mit einem aufgedruckten Stärkeplättchen. Die Anzahl der Ninjas, die ein Held passieren kann, wächst mit der Anzahl der Stärkeplättchen, die er sammelt.



## SPIELAUFBAU

1. Legt den **Spielplan** und den **Aktionsplan** in die Mitte des Tisches.
2. Mischt die 8 **Stadtkarten** und legt 2 davon zurück in die Spielschachtel. Die übrigen 6 Karten legt ihr aufgedeckt und nebeneinander auf den Tisch.
3. Mischt verdeckt die 6 **Startgebäudekarten** mit den Gebäudeabbildungen (**Torbogen**, **Pagode** und **Markt**). Legt je 1 Karte auf jedes **Startgebüdesymbol** auf dem Spielplan. Dreht danach alle Karten um und ersetzt sie durch die entsprechenden **Gebäude**. Ihr beginnt die Partie mit diesen 6 Gebäuden auf dem Spielplan.



4. Legt die übrigen Gebäude und die 6 **Stadtfundamente** neben den Spielplan.
5. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich das folgende Spielmaterial:
  - Die 3 **Helden** (Mönch, Gouverneur und Krieger);
    - ♦ Bringt die zugehörigen Miniaturenbasen an den Helden an:
      - Mönch: **blaue Basis**
      - Gouverneur: **grüne Basis**
      - Krieger: **rote Basis**
  - **Wachen** entsprechend der Spieleranzahl:
    - ♦ 10 Wachen bei 2 Spielern
    - ♦ 9 Wachen bei 3 Spielern
    - ♦ 8 Wachen bei 4 Spielern
  - 10 **Wegplättchen**
  - 3 **Spielsteine**
  - 1 **Klanbogen**
6. Jeder Spieler platziert 1 Spielstein neben der **Spielerreihenfolgeleiste**, 1 Spielstein auf dem Feld „6“ der **Siegpunkteleiste** und 1 Spielstein auf dem Feld „4“ der **Aktionspunkteleiste**. (Ein Spielstein kann niemals unter 0 Siegpunkte bewegt werden.)

7. Legt entsprechend der Spieleranzahl die folgende Anzahl an **Stärke-** und **Missionsplättchen** bereit:

Plättchen	4 Spieler	3 Spieler	2 Spieler
<b>STÄRKE</b> Gebetskettens, Münzen und Schwerter	jeweils 8	jeweils 6	jeweils 4
<b>MISSION</b> Laternen, Truhen und Masken	jeweils 12	jeweils 9	jeweils 6

8. Bestimmt zufällig einen Startspieler. Die erste Spielrunde wird im Uhrzeigersinn gespielt. Platziert die Spielsteine entsprechend auf die **Spielerreihenfolgeleiste**.
9. In Spielerreihenfolge platziert jeder Spieler **Wachen** auf den Wegen des Spielplans und verdeckt mit ihnen Ninjas. Wege mit nur 1 Ninja oder Wege, auf denen bereits eine Wache eines anderen Spielers steht, dürfen nicht besetzt werden.
  - Bei 2 Spielern platziert jeder 3 seiner Wachen.
  - Bei 3 Spielern platziert jeder 2 seiner Wachen.
  - Bei 4 Spielern platziert jeder 1 seiner Wachen.
  - Bei 2 oder 3 Spielern werden die Wachen einzeln und nacheinander platziert. Ein Spieler platziert niemals mehrere Wachen gleichzeitig.
10. Beginnend mit dem letzten Spieler und in umgekehrter Spielerreihenfolge platziert jeder seinen **Mönch** in einem Dorf auf dem Spielplan. Danach platziert jeder Spieler seinen **Gouverneur** in regulärer Spielerreihenfolge und zuletzt platziert jeder Spieler seinen **Krieger** in umgekehrter Spielerreihenfolge.

### 📌 WICHTIG!

*Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Helden, die sich an einem Ort aufhalten dürfen. Während des Spielaufbaus darf jeder Spieler aber nur jeweils 1 Helden pro Dorf platzieren.*

11. **Spielvariante für Panda-Meister:** Zieht 2 zufällige **Bonusaufträge** – 1 **grünen Bonusauftrag (Jederzeit)** und 1 **blauen Bonusauftrag (Spielende)** – und legt sie auf die entsprechenden Felder auf dem Aktionsplan (siehe *Spielvariante für Panda-Meister* auf Seite 18). Legt die übrigen Bonusaufträge in die Spielschachtel zurück, sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.





## SPIELABLAUF

*Way of the Panda* wird in Runden gespielt. In jeder Runde sind die Spieler in Spielerreihenfolge abwechselnd am Zug, solange bis alle gepasst haben. In seinem Spielzug wählt ein Spieler 1 Aktion und führt sie durch. Ein Spielzug ist folgendermaßen aufgebaut:

1. **Aktion auswählen**
2. **Wachen platzieren**
3. **Aktionspunkte bezahlen**
4. **Aktionen durchführen**
5. **Ende des Spielzuges**

### 1) Aktion auswählen

Der erste Spieler (erste Position auf der Spielerreihenfolge) wählt eine Aktion auf dem Aktionsplan aus. Dazu platziert er Wachen auf einem Aktionsfeld. Wachen dürfen auf jedem Aktionsfeld platziert werden, auch wenn dort bereits Wachen stehen (egal welchem Spieler diese gehören). Die ausgewählte Aktion muss aber immer rechts von dem zuvor gewählten Feld (falls in der gleichen Zeile) oder in einer tiefer gelegenen Zeile sein (Ausnahme siehe rechts). Der Fortschritt auf den Aktionsfeldern ist also immer von links nach rechts und von oben nach unten.

**Ausnahme:** Du darfst auch das gewählte Aktionsfeld deines letzten Spielzuges erneut wählen. Die einzige Bedingung ist, dass du dich nicht rückwärts oder nach oben bewegst.

1				
2				
3				

**BEISPIEL:**  
*Samuel* belegt das 2. Aktionsfeld in der dritten Zeile. Jedes Aktionsfeld im gelben Bereich ist für *Samuel* bis zum Ende dieser Runde nicht mehr verfügbar.

### 📌 WICHTIG!

Wenn du eine Aktion auswählst, darf die gewählte Aktion niemals links in derselben Zeile oder oberhalb deiner zuletzt gewählten Aktion liegen. Alle „zurückliegenden“ Aktionsfelder sind für dich bis zum Ende der Runde unzugänglich!

## 2) Wachen platzieren

Nachdem du eine Aktion ausgewählt hast, musst du eine bestimmte Anzahl Wachen auf dem entsprechenden Feld platzieren:

- freies farbiges Aktionsfeld (Mönch-, Gouverneur- oder Kriegerspalte) → 1 Wache
- freies neutrales Aktionsfeld (Neutrale Aktionen in der fünften Spalte) → 2 Wachen
- belegtes Aktionsfeld → 1 Wache mehr als bei der letzten Auswahl dieser Aktion (egal von welchem Spieler)



### BEISPIEL:

**Jonas** möchte eine Aktion auf dem roten Feld in der ersten Zeile auswählen, **Samuel** hat diese Aktion aber bereits in seinem vorherigen Zug ausgewählt und 1 Wache auf das leere Feld platziert. Jetzt muss **Jonas** 2 Wachen platzieren, um die Aktion auswählen zu können. Wenn er das Feld im nächsten Spielzug erneut auswählen möchte, müsste er 3 Wachen platzieren!

Wenn du nicht mehr genügend Wachen zur Verfügung hast, um ein Aktionsfeld zu belegen, musst du passen.

### WICHTIG!

Manche Aktionsfelder bieten 2 Optionen. Ein Spieler muss auch dann 1 Wache zusätzlich platzieren, wenn eine der Optionen nicht besetzt ist.

## 3) Aktionspunkte bezahlen

Nachdem du Wachen auf einem Aktionsfeld platziert hast, musst du eine bestimmte Anzahl Aktionspunkte (AP) bezahlen. Die Anzahl wird in der linken Spalte dieser Zeile angezeigt. Du musst deinen Spielstein auf der Aktionspunktleiste entsprechend viele Felder nach links bewegen. Wenn das Feld bereits von einem oder mehreren Spielsteinen belegt ist, platziere deinen Spielstein obendrauf.

Wenn du deinen Spielstein auf eines der Felder ganz links bewegst, verlierst du 2 oder 5 Siegpunkte.

Ein Spielstein darf niemals über die Grenzen der Aktionspunktleiste bewegt werden.

Wenn du nicht genügend AP besitzt, um eine der verbleibenden Aktionen zu bezahlen, musst du passen.



### BEISPIEL:

**Julia** platziert 2 Wachen auf einem Aktionsfeld in der dritten Zeile. Dies kostet sie 2 AP. Ihr Spielstein befindet sich auf Feld 5 der Aktionspunktleiste. Sie bewegt ihren Spielstein um 2 Positionen nach links und hat noch 3 AP für den Rest dieser Spielrunde übrig.

## 4) Aktion durchführen

Führe jetzt die gewählte Aktion durch. Sollte die Aktion Siegpunkte einbringen, versetze deinen Spielstein entsprechend dieser Punkte auf der Siegpunktleiste. Wenn du durch die Aktion Aktionspunkte gewinnst oder verlierst, versetze deinen Spielstein diesen Punkten entsprechend auf der Aktionspunktleiste (siehe *Die Aktionen im Detail* auf Seite 12).



### BEISPIEL:

**Sophie** platziert 1 Wache auf dem roten Feld in der zweiten Zeile und bezahlt 1 AP. Sie hat 2 Optionen zur Auswahl. Sie kann entweder ihren Krieger 1 Feld bewegen oder 1 Schwertplättchen nehmen. Sie entscheidet sich für das Schwert und legt es auf ihren Klanbogen.

## 5) Ende des Spielzuges

Sobald du deine Wachen platziert, die entsprechenden AP bezahlt und die Aktion durchgeführt hast, ist der nächste Spieler (dessen Spielstein auf der Spielerreihenfolgeleiste an nächster Stelle steht) an der Reihe. Wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, geht es mit dem ersten Spieler in Spielerreihenfolge weiter.



Wenn ein Spieler nicht mehr genügend Wachen oder AP zur Verfügung hat (wie zuvor beschrieben) oder wenn er in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen möchte, muss er passen. Wenn ein Spieler einmal gepasst hat, darf er für den Rest der Runde keine Aktionen mehr durchführen; die übrigen Spieler führen weiter reihum ihre Spielzüge durch. Eine Runde wird so lange weitergespielt, bis alle Spieler gepasst haben.



Sobald alle Spieler gepasst haben, endet eine Spielrunde und die Spieler nehmen ihre Wachen vom Aktionsplan (aber nicht vom Spielplan) zurück. Der Spieler mit den wenigsten übrigen AP (auf der Aktionspunkteleiste am weitesten links) beginnt, danach geht es in aufsteigender Reihenfolge der AP weiter. Befinden sich mehrere Spielsteine auf demselben Feld, wird der Stapel von oben nach unten abgehandelt.

Jede Wache, die du am Ende der Runde so zurücknimmst, gibt dir 1 AP für die nächste Runde. Pro Wache bewegst du deinen Spielstein auf der Aktionspunkteleiste um ein Feld nach rechts.



Nachdem alle Spieler ihre Wachen zurückgenommen und entsprechend AP erhalten haben, wird die Spielerreihenfolge angepasst. Der Spieler mit den wenigsten AP wird neuer Startspieler. Dann geht es in aufsteigender Reihenfolge weiter. Befinden sich mehrere Spielsteine auf demselben Feld, wird der Stapel von oben nach unten abgehandelt.

**BEISPIEL:**

In der letzten Runde sind **Julia** und **Sophie** auf Feld „1“ der Aktionspunktleiste gerückt. **Jonas** und **Samuel** haben ihre gesamten AP ausgegeben und stehen auf Feld „0“.



**Jonas** nimmt als Erster seine Wachen zurück, da er der Spieler mit den wenigsten AP ist. (**Jonas** und **Samuel** haben beide 0 Aktionspunkte, aber **Jonas**' Spielstein befindet sich weiter oben.) Er erhält 6 Wachen zurück und bewegt seinen Spielstein auf das Feld „6“ der Aktionspunktleiste. **Samuel** ist als Nächster dran. Er nimmt seine 7 Wachen zurück und bewegt seinen Spielstein auf Feld „7“. Jetzt ist **Sophie** an der Reihe. Ihr Spielstein befindet sich auf Feld „1“ und über **Julias** Spielstein. Sie nimmt 5 Wachen zurück und bewegt ihren Spielstein um 5 Felder auf Feld „6“. **Jonas** ist bereits auf diesem Feld; sie platziert ihren Spielstein also auf dem anderen. **Julia** nimmt ebenfalls 5 Wachen vom Spielplan und bewegt ihren Spielstein auch auf Feld „6“ der Aktionspunktleiste. Sie platziert ihren Spielstein oben auf **Sophies** und **Jonas**' Spielsteine.



Jetzt wird die Spielerreihenfolge entsprechend der Anordnung auf der Aktionspunktleiste angepasst. Der Spieler mit den wenigsten AP beginnt. **Julia**, **Sophie** und **Jonas** haben alle 6 AP. Da bei Gleichstand der Spieler mit dem obersten Spielstein beginnt, wird **Julia** neue Startspielerin. Sie platziert ihren Spielstein auf die erste Position der Spielerreihenfolgeleiste. **Sophie** platziert ihren Spielstein auf das zweite Feld und **Jonas** auf das dritte Feld. **Samuel** platziert seinen Spielstein auf das letzte Feld, da er die meisten AP besitzt. Das ist die Spielerreihenfolge für die nächste Runde.



## DIE AKTIONEN IM DETAIL

Folgende Aktionen sind möglich und können über den Aktionsplan ausgewählt werden:

### Bewegung



Bewegungsfelder für Mönch, Gouverneur, Krieger und beliebige Helden.

Der abgebildete Held (Mönch, Gouverneur oder Krieger) darf sich über **1 Weg** zu einem anderen Ort bewegen. Das neutrale Feld erlaubt die Bewegung eines **beliebigen Helden**.



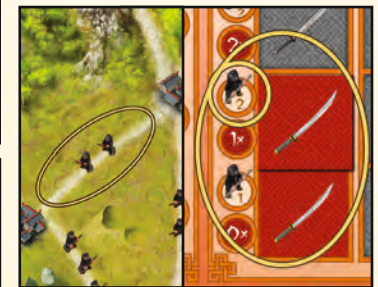
Der abgebildete Held (Mönch, Gouverneur oder Krieger) darf sich über **1 oder 2 Wege** zu einem anderen Ort bewegen. Das neutrale Feld erlaubt die Bewegung eines **beliebigen Helden**.

Damit ein Held einen Weg nutzen kann, muss er stark genug dafür sein, dass er **alle nicht verdeckten Ninjas** auf dem Weg passieren kann. Die Stärke eines Helden ist auf dem Klanbogen vermerkt. Wenn die Stärke gleich oder größer der Anzahl an Ninjas ist, kann der Held den Weg nutzen. Danach **darfst** du einen der soeben passierten Ninjas mit einer deiner Wachen verdecken. Wenn sich der Held zweimal bewegt, darfst du jeweils 1 Wache auf beiden Wegen oder 2 Wachen auf 1 Weg platzieren, wenn er sich hin- und zurückbewegt.



**BEISPIEL:**

**Sophie** möchte ihren Krieger in ein benachbartes Dorf bewegen.



Sie wählt die entsprechende Aktion und prüft die Stärke ihres Kriegers. Diese liegt bei 2. Auf dem Weg, den sie nutzen möchte, befinden sich 2 Ninjas. Die Anzahl ist also gleich dem Stärkewert ihres Kriegers.



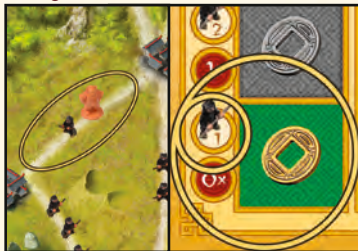
**Sophie** bewegt ihren Krieger zum nächstgelegenen Dorf und platziert 1 Wache auf dem gerade genutzten Weg und verdeckt 1 Ninja.

Wenn alle Ninjas auf einem Weg durch Wachen verdeckt (und damit besiegt) wurden, muss der Spieler mit den meisten Wachen auf diesem Weg die Wachen durch eines seiner Wegplättchen oder ein neutrales Wegplättchen ersetzen. Die Anzahl der Wachen auf dem Plättchen muss gleich der Anzahl Ninjas auf dem Weg sein. Sollten mehrere Spieler gleich viele Wachen auf dem Weg platziert haben, legt der Spieler, welcher als Letzter eine Wache auf dem Weg platziert hat, sein Wegplättchen darauf. Sollte der Spieler kein passendes Wegplättchen mehr besitzen (und die neutralen Plättchen sind ebenfalls aufgebraucht), bleiben die Wachen auf dem Weg.



**BEISPIEL:**

**Julia** möchte ihren Gouverneur auf dem gleichen Weg wie Sophie bewegen.



Sie wählt die entsprechende Aktion aus und überprüft den Stärkewert ihres Gouverneurs; dieser liegt bei 1. Auf dem Weg waren 2 Ninjas, aber **Sophie** hat bereits einen Ninja verdeckt. **Julia** muss sich also nur um 1 Ninja kümmern.

Ihr Gouverneur ist stark genug, also bewegt sie ihren Helden in das benachbarte Dorf und platziert 1 Wache auf dem Weg. Damit verdeckt sie den letzten Ninja und somit muss 1 Wegplättchen auf den Weg gelegt werden. **Sophie** und **Julia** haben jeweils 1 Wache auf dem Weg platziert, keiner der beiden ist also im Vorteil.



Da **Julia** als Letzte ihre Wache platziert hat, löst sie damit den Gleichstand auf. Sie entscheidet sich 1 ihrer eigenen Wegplättchen zu nutzen und platziert 1 Plättchen mit 2 Wachen auf dem Weg. **Sophie** und **Julia** nehmen jeweils ihre eigene Wache zurück, die sie auf diesem Weg platziert haben.

Wurden alle Ninjas auf den Wegen um einen Ort herum besiegt, erhält der Spieler, der den letzten Ninja verdeckt, sofort 2 SP. Zusätzlich erhalten alle Spieler 1 SP pro Wache (Spielfigur oder Wegplättchen), die sie auf den umliegenden (von einem Ort ausgehenden) Wegen platziert haben.

**WICHTIG!**

*Du benötigst 1 Wache in deinem Vorrat, um einen Ninja zu verdecken. Hast du keine Wache, kannst du auch keinen Ninja besiegen und darfst weder ein Wegplättchen platzieren noch SP für das Platzieren erhalten.*

Helden dürfen sich auch am Rand des Spielplans entlangbewegen. Dabei bewegen sie sich von einem Randgebiet zum nächsten. Ein Held kann einen Weg, der vom Spielplan führt, nutzen, um ein Randgebiet zu betreten. (Es gibt 4 Wege pro Spielplanseite. Jeder Weg ist mit einem kleinen schwarzen Pfeil markiert, der auf das entsprechende Randgebiet zeigt.)



- Die Bewegung vom Spielplan über einen Weg in ein Randgebiet kostet 1 Bewegung.
- Die Bewegung von einem Randgebiet zum nächsten kostet 1 Bewegung.
- Die Bewegung von einem Randgebiet über einen Weg zurück auf den Spielplan kostet 1 Bewegung.

**Ein Gebäude errichten**

Ein Held kann als Aktion 1 Gebäude an seinem derzeitigen Ort errichten. Ein Held darf 1 Gebäude errichten, wenn er folgende Voraussetzungen erfüllt:

- Auf den umliegenden Wegen sind genügend Wachen (Spielfiguren oder Plättchen) platziert.

Erstes Gebäude	Zweites Gebäude	Drittes Gebäude	Viertes Gebäude	Fünftes Gebäude	Sechstes Gebäude
2 Wachen	3 Wachen	4 Wachen	5 Wachen	6 Wachen	8 Wachen

- Jeder Held darf nur ein bestimmtes Gebäude errichten:
  - ♦ Mönche errichten Torbögen
  - ♦ Gouverneure errichten Märkte
  - ♦ Krieger errichten Pagoden
- Die ersten 3 errichteten Gebäude in einem Dorf müssen unterschiedlich sein (1 Torbogen, 1 Markt, 1 Pagode).

Wenn einer deiner Helden das dritte Gebäude in einem Dorf errichtet, darfst du dir eine der Stadtkarten aussuchen (entweder von rechts oder links der Auslage) und erhältst sofort den aufgedruckten Bonus (siehe Seite 18).



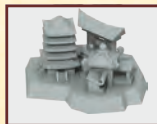
Ersetze die 3 Gebäude durch ein leeres Stadtfundament – das Dorf ist zu einer Stadt angewachsen. Die 3 Gebäude sind dadurch wieder im allgemeinen Vorrat verfügbar. Jetzt dürfen die Spieler 3 weitere Gebäude (jeweils 1 von jeder Art) auf dem Stadtfundament errichten. Sobald das sechste Gebäude errichtet wurde, wird aus der Stadt eine Hauptstadt.



Durch die Auswahl einer dieser Aktionen darfst du das abgebildete Gebäude in einem Dorf errichten.



Durch die Auswahl einer dieser Aktionen darfst du das abgebildete Gebäude in einer Stadt errichten.



Durch die Auswahl dieser Aktion darfst du ein beliebiges Gebäude in einer Stadt errichten. Dabei musst du dich an die normalen Regeln für das Errichten halten.

Wenn du ein Gebäude an einem Ort errichtest, erhältst du sofort SP. Die Menge hängt von der Anzahl der Gebäude an diesem Ort ab. Zusätzlich erhältst du 1 SP pro Wache auf jedem umliegenden Weg, die einem Mitspieler gehört. (Neutrale und eigene Wachen geben keine SP.)

Erstes Gebäude	Zweites Gebäude	Drittes Gebäude	Viertes Gebäude	Fünftes Gebäude	Sechstes Gebäude
4 SP + 1 SP pro gegn. Wache	3 SP + 1 SP pro gegn. Wache	2 SP + 1 SP pro gegn. Wache	5 SP + 1 SP pro gegn. Wache	7 SP + 1 SP pro gegn. Wache	9 SP + 1 SP pro gegn. Wache

### WICHTIG!

6 Gebäude werden bereits beim Spielaufbau platziert. An den jeweiligen Orten beginnt die Wertung mit den Voraussetzungen und Bonuspunkten für das zweite Gebäude.



### BEISPIEL:

Da die Bedingung von 5 Wachen erfüllt ist, errichtet **Julia** das vierte Gebäude. Sie erhält 5 SP für das Gebäude plus 2 SP für 2 lila Wachen. Die 2 neutralen Wachen und die 3 gelben Wachen geben ihr keine SP.

## BONUS: GRENZGEBIETE



Auf dem Spielplan gibt es 3 Orte am Rand des Spielplans, an denen es besonders aufwändig ist, Gebäude zu errichten. Diese Orte sind mit einem gelben Kasten markiert. Wenn du hier 1 Gebäude errichtest, erhältst du einen Bonus:

Du darfst 1 neutrale Aktion durchführen (graue Aktion in der Spalte ganz rechts), ohne die AP-Kosten zu bezahlen oder Wachen zu platzieren, und:

- Du erhältst 5 SP.

### ODER

- Du erhältst 2 unterschiedliche, verfügbare Stärke- oder Missionsplättchen (Gebetskette, Münze, Schwert, Laterne, Truhe oder Maske).

### WICHTIG!

Bei der Auswahl der Neutralen Aktion müssen die sonstigen Voraussetzungen trotzdem erfüllt werden (z. B. muss ein Held stark genug sein, den Weg zu nutzen, oder eine bestimmte Anzahl an Wachen muss um einen Ort herum vertreten sein, um 1 Gebäude zu errichten).

## Stärke erhöhen

Du kannst die Stärke deiner Helden durch Stärkeplättchen erhöhen. Dadurch können sie sich besser über den Spielplan bewegen.

- Mönche benutzen Gebetsketten.
- Gouverneure benutzen Münzen.
- Krieger benutzen Schwerter.



Auf diesen Aktionsfeldern kann nach den Plättchen gesucht werden:



Die Plättchen werden auf dem Klanbogen in der linken Spalte eines Heldenbereichs auf das unterste freie Feld platziert. Jeder Spieler startet mit 1 Stärkeplättchen jeder Art (Gebetskette, Münze und Schwert), die bereits auf dem Klanbogen aufgedruckt sind. Stärkeplättchen sind begrenzt. Wenn ein Stärkeplättchen nicht mehr verfügbar ist, bekommst du kein Plättchen, wenn du die entsprechende Aktion auswählst.



**BEISPIEL:**

**Samuel** möchte nach einer Gebetskette für seinen Mönch suchen. Er platziert 1 Wache auf einem Aktionsfeld mit einem Gebetskettensymbol und nimmt 1 Gebetskettenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat. Dieses legt er auf das nächste freie Feld auf seinem Klanbogen.



**BEISPIEL:**

**Sophie** hätte gerne 1 Laternenplättchen für ihren Mönch, aber am Aufenthaltsort ihres Mönches gibt es keinen Torbogen. Doch sie sieht, dass ihr Gouverneur an einem Ort mit einem Markt ist. Sie platziert 1 Wache auf einem Aktionsfeld mit dem Truhensymbol und nimmt 1 Truhenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und platziert es im nächsten freien Feld auf ihrem Klanbogen.



## Heldenmissionen

Helden können Missionen durchführen, die dem Spieler zusätzliche Siegpunkte einbringen. Dazu müssen sie Missionsplättchen sammeln.

- Mönche suchen nach Laternen.
- Gouverneure suchen nach Truhen.
- Krieger suchen nach Masken.



Auf diesen Aktionsfeldern kann nach den Plättchen gesucht werden:



Die Missionsplättchen werden auf dem Klanbogen in der rechten Spalte eines Heldenbereichs auf das unterste freie Feld platziert. Die Plättchen können nur von einem Helden in seinem Gebäude gesucht werden (z. B. können Mönche nur an Torbögen nach Laternen suchen).

Die Missionsplättchen sind genau wie die Stärkeplättchen begrenzt. Wenn ein Plättchen nicht mehr verfügbar ist, bekommst du keines mit der entsprechenden Aktion.

**☑ WICHTIG!**

*Ein Stadtfundament stellt (auch leer) alle 3 Gebäude (Torbogen, Markt und Pagode) dar. Helden können in einer Stadt oder Hauptstadt immer nach ihrem Missionsplättchen suchen.*

## Verschwinden/Auftauchen



Mit dieser Aktion kannst du einen deiner Helden vom Spielplan verschwinden lassen. Stelle

ihn dazu auf deinen Klanbogen. Wenn du die Aktion erneut wählst, kannst du 1 Helden von deinem Klanbogen an einem beliebigen Ort auf dem Spielplan auftauchen lassen.



## Eine Truhe verkaufen

Wenn dein Gouverneur an einem Ort mit einem Markt ist, kann er durch diese Aktion 1 Truhe verkaufen. Lege dazu ein Truhenplättchen zurück in den Vorrat und du erhältst sofort 6 SP.

## Zusätzliche Aktionspunkte



Du erhältst sofort 4 zusätzliche Aktionspunkte und bewegst deinen Spielstein auf der Aktionspunktleiste entsprechend vor. Du musst die 2 notwendigen Aktionspunkte für diese Aktion aber vorher besitzen. (Bewege den Spielstein auf der Aktionspunktleiste erst um 2 Felder nach links – und bezahle die SP, wenn er unter 0 fällt – bewege dann erst den Spielstein um 4 Felder nach rechts.)



## Ninjas umgehen

1 beliebiger Held darf sich bewegen und beim Passieren 1 Ninja auf dem Weg ignorieren.



## Einen zusätzlichen Ninja besiegen

Der Mönch darf sich bewegen und dabei 1 zusätzliche Wache besiegen (maximal 2 Wachen platzieren).

## Siegpunkte verdienen



Du erhältst sofort die aufgedruckte Anzahl Siegpunkte.

### WICHTIG!

Manche Felder bieten eine Kombination aus 2 verschiedenen Aktionen an, wie z. B. die Bewegung und das Errichten eines Gebäudes oder 1 Stärke- und 1 Missionsplättchen. Bei diesen Aktionen darfst du dir aussuchen, ob du beide oder nur eine nutzt. Die Reihenfolge darfst du selbst entscheiden.

## SPIELENDE

Das Spielende wird eingeleitet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ein Spieler platziert das fünfte Stadtfundament auf dem Spielplan.
- Ein Spieler platziert das letzte im Vorrat verfügbare Gebäude auf dem Spielplan.
- Die zweite Stadt wird zur Hauptstadt (eine Stadt mit allen 3 Gebäuden auf dem Stadtfundament).

Dann wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, bis alle Spieler gepasst haben. Danach findet die Endwertung statt. Vor der Endwertung nehmen alle Spieler ein letztes Mal ihre Wachen vom Aktionsplan und passen ihre Spielsteine auf der Aktionspunktleiste an (was für Gleichstände bei der Endwertung wichtig ist).

## Endwertung

Am Spielende addiert jeder Spieler die folgenden Punkte zu seinem aktuellen Punktestand auf der Siegpunktleiste:

- SP für die Stärke- und Missionsplättchen:
  - ♦ Der Multiplikator neben seiner obersten Gebetskette wird mit der Zahl neben seiner obersten Laterne verrechnet.
  - ♦ Der Multiplikator neben seiner obersten Münze wird mit der Zahl neben seiner obersten Truhe verrechnet.
  - ♦ Der Multiplikator neben seinem obersten Schwert wird mit der Zahl neben seiner obersten Maske verrechnet.



### BEISPIEL:

2 Gebetsketten [1x] x 3 Laternen [6] = 6 SP  
3 Münzen [2x] x 1 Truhe [2] = 4 SP  
4 Schwerter [3x] x 2 Masken [4] = 12 SP

- **SPIELVARIANTE FÜR PANDA-MEISTER:** SP durch Bonusse am Spielende.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Sollte ein Gleichstand bestehen, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten der Spieler, der mehr AP übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13  
BONUSAUFGÄBE

JEDERZEIT SPIELLENDE

AKTIONSPUNKTE

14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

TUNEN

ZICHTEN VON GEBÄUDEN AN EINEM ORT



**BEISPIEL:**

**Julia** errichtet in ihrem Zug einen Markt. Dies ist das dritte Gebäude an diesem Ort. Sie zieht eine Stadtkarte und ersetzt die Gebäude an diesem Ort durch ein Stadtfundament. Es ist das fünfte Stadtfundament auf dem Spielplan und die Partie endet daher nach der aktuellen Runde.

Am Spielende zählen **Julia**, **Samuel**, **Sophie** und **Jonas** ihre Punkte zusammen.



**JULIA hat:**

- 3 Gebetsketten und 2 Laternen = 8 SP
- 2 Münzen und 2 Truhen = 4 SP
- 2 Schwerter und 4 Masken = 8 SP

Sie zählt ihre Stärke- und Missions-SP (20) zu ihren derzeitigen SP (24) und erhält so eine Gesamtpunktzahl von 44!



**SAMUEL hat:**

- 2 Gebetsketten und 2 Laternen = 4 SP
- 3 Münzen und 3 Truhen = 12 SP
- 1 Schwert und 2 Masken = 0 SP

Er zählt seine Stärke- und Missions-SP (16) zu seinen derzeitigen SP (27) und erhält so eine Gesamtpunktzahl von 43!



**SOPHIE hat:**

- 3 Gebetsketten und 4 Laternen = 16 SP
- 3 Münzen und 1 Truhe = 4 SP
- 3 Schwerter und 3 Masken = 12 SP

Sie zählt ihre Stärke- und Missions-SP (32) zu ihren derzeitigen SP (19) und erhält so eine Gesamtpunktzahl von 51!



**JONAS hat:**

- 2 Gebetsketten und 3 Laternen = 6 SP
- 2 Münzen und 4 Truhen = 8 SP
- 4 Schwerter und 2 Masken = 12 SP

Er zählt seine Stärke- und Missions-SP (26) zu seinen derzeitigen SP (22) und erhält so eine Gesamtpunktzahl von 48!

**Sophie gewinnt die Partie mit 51 Punkten!**  
(Jonas war ihr dicht auf den Fersen! Mit 3 SP mehr wäre er der Sieger gewesen, da er noch 2 AP hat, Sophie dagegen 0!)

## STADTKARTEN

Wenn ein Spieler das dritte Gebäude in einem Dorf errichtet, legt er die beiden vorhandenen Gebäude zurück in den Vorrat und ersetzt sie durch ein Stadtfundament, anstatt das dritte Gebäude zu platzieren. Danach darf er eine der ausliegenden Stadtkarten nehmen. Jede Stadtkarte gibt dem Spieler einen sofortigen Bonus.

Du erhältst sofort  
2 verschiedene  
Stärkeplättchen.



Du erhältst sofort  
3 Aktionspunkte.

Du erhältst sofort  
2 verschiedene  
Missionsplättchen.



Du erhältst sofort  
2 Aktionspunkte.

Du erhältst sofort  
4 Siegpunkte.



Du erhältst sofort  
3 Siegpunkte und  
darfst 1 deiner Hel-  
den bewegen.

Du erhältst sofort  
3 Siegpunkte.



Du erhältst sofort  
1 Siegpunkt und  
darfst 1 deiner  
Helden zweimal  
bewegen.

## SPIELVARIANTE FÜR PANDA-MEISTER

Für Panda-Meister bietet *Way of the Panda* zwei Auftragskartensets (mit jeweils 9 Karten) für Bonussiegpunkte. Diese ändern das Spielerlebnis und sorgen für einen hohen Wiederspielwert.

Das Kartenset A (nummeriert von A1 bis A9) besteht aus grünen Karten, die *jederzeit* im Verlauf der Partie von einem Spieler erfüllt werden können und diesem einen Bonus bringen. Das Kartenset B (nummeriert von B1 bis B9) besteht aus blauen Karten, die einen Bonus am *Spielende* bieten.

Um die Bonuskarten zu nutzen, mischt die beiden Kartensets getrennt, zieht von jedem Set je 1 Karte und legt diese auf die entsprechenden Felder auf dem Aktionsplan. Legt die übrigen Karten in die Spielschachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

## Grüne Auftragskarten

**[A1/A2/A3]** Der erste Spieler, der einen geschlossenen Kreis aus 4 eigenen und/oder neutralen Wegplättchen errichtet und damit 4 Torbögen/Märkte/Pagododen verbindet, erhält 10 SP. Danach wird diese Karte abgeworfen.



**[A4/A5/A6]** Der erste Spieler, der seinen vierten Torbogen/Markt/Pagode errichtet, erhält 10 SP. (Platziert 1 Wache von jedem Spieler auf dieser Karte, um den Fortschritt festzuhalten. Bewegt die Wache eines Spielers jedes Mal, wenn er ein Gebäude der passenden Art errichtet.)



Ein Spieler kann seine Wache von dieser Karte zurücknehmen. Er verliert dadurch seinen Fortschritt und kann sie nicht zurück auf die Karte stellen. Kein Spieler ist gezwungen an diesem Auftrag teilzunehmen. Wenn ein Spieler sein viertes Gebäude errichtet, nehmen alle Spieler ihre Wache von dieser Karte. Danach wird diese Karte abgeworfen.



**[A7]** Der erste Spieler, der 2 gegenüberliegende Seiten des Spielplans mit seinen eigenen und/oder neutralen Wegplättchen verbindet, erhält 15 SP. Danach wird diese Karte abgeworfen.



**[A8]** Auf dem Spielplan gibt es 3 Orte, die mit Zahlen versehen sind. Der erste Spieler, der diese 3 Orte mit eigenen und/oder neutralen Wegplättchen verbindet, erhält 20 SP. Danach wird diese Karte abgeworfen.



**[A9]** Einmal pro Runde darf jeder Spieler 1 Wache auf einer dieser Spezialaktionen platzieren. Auf jedem Feld darf jeweils nur 1 Wache stehen. Wachen, die hier platziert wurden, dürfen erst zurückgenommen werden, wenn alle Felder belegt sind. Erst dann nehmen die Spieler ihre eigenen Wachen zurück. Danach wird diese Karte abgeworfen. (Die Spezialaktionen zählen als Spielzug, kosten aber keine AP. Ein Spieler erhält auch keine AP, wenn er seine Wachen von dieser Karte zurücknimmt.)

Die Spezialaktionen auf der Karte sind:

1. Du darfst 1 deiner Helden auf einen beliebigen Ort auf dem Spielplan versetzen.
2. Du darfst 1 deiner Helden bewegen und 2 Ninjas auf diesem Weg umgehen.
3. Du erhältst sofort 6 Siegpunkte.
4. Du darfst 1 beliebiges Gebäude in einem beliebigen Dorf oder einer Stadt errichten. (Die Voraussetzungen um den Ort herum müssen erfüllt sein.)
5. Du darfst 1 beliebigen Helden (egal von welchem Spieler) bewegen und 1 zusätzliche Wache auf dem Weg platzieren (maximal 2). Die Wachen müssen aus deinem eigenen Vorrat stammen.
6. Du erhältst sofort 5 Aktionspunkte.

## Blau Auftragskarten



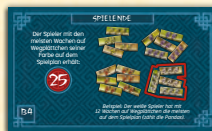
**[B1]** Der Spieler, der am Spielende die meisten Wegplättchen (seiner Farbe) auf dem Spielplan platziert hat, erhält 25 SP. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten 25 SP.



**[B2]** Jeder Spieler, der am Spielende alle 3 Helden in der gleichen Stadt versammelt hat, erhält 15 SP. Jeder Spieler, der am Ende alle 3 Helden in einer Hauptstadt versammelt hat, erhält 30 SP.



**[B3]** Jeder Spieler, der am Spielende alle 4 Seiten des Spielplans mit eigenen und/oder neutralen Wegplättchen verbunden hat, erhält 30 SP. Jeder Spieler, der am Ende 3 Seiten verbunden hat, erhält 10 SP. Jeder Spieler, der nicht mindestens 2 Seiten verbunden hat, verliert 5 SP.



**[B4]** Der Spieler, der am Spielende die meisten Wachen (seiner Spielerfarbe) auf dem Spielplan platziert hat, erhält 25 SP. Hierbei werden nur die Wachen auf Wegplättchen gezählt. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten 25 SP.



**[B5]** Der Spieler, der am Spielende zwischen 2 seiner Helden den größten Abstand hat, erhält 25 SP. Um die SP zu erhalten, müssen die Helden durch eigene und/oder neutrale Wegplättchen verbunden sein. Zählt dazu die eigenen und/oder neutralen Plättchen zwischen 2 Helden. Folgt dabei dem kürzesten Weg. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten 25 SP.



**[B6]** Der Spieler, der am Spielende die meisten Wachen um eine Stadt oder Hauptstadt herum platziert hat, erhält 15 SP für jeden dieser Orte. Prüft alle Städte und Hauptstädte auf dem Spielplan.

**[B7/B8/B9]** Der Spieler, der am Spielende die meisten Torbögen/Märkte/Pagoden mit eigenen und/oder neutralen Wegplättchen verbunden hat, erhält 2 SP für jede/n verbundene/n Torbogen/Markt/Pagode. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die SP.



## CREDITS



**AUTOREN:** Andrea Mainini, Walter Obert und Alberto Vendramini

**SPIELREGELN:** Colin Young

**ILLUSTRATIONEN:** Davide Corsi, Saeed Jalabi und Giovana Guimarães

**MODELIERUNG:** Davide Corsi und Arnaud Boudoirn

**LEITUNG DER MODELIERUNG:** Alexander Aragorn Marks

**GRAFISCHE GESTALTUNG:** Davide Corsi, Mathieu Harlaut und Fabio de Castro

**PRODUKTION:** Silvio Negri-Clementi, Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma und Renato Sasdelli

**WEITERE MITWIRKENDE:** Kelly Stocco und Andrea Vigjak

**TESTSPIELER:** Elena Audrito, Michele Balbo, Luca Borsa, Marco Gallea, Annamaria Garofalo, Federico Grimaldi, Ugo Grimaldi, Massimo Lizzori, Dario Massarenti, Maura Mattio, Alessio Mereu, Paoletta Migliotti und Giovanni Negri-Clementi

**BESONDERER DANK GEHT AN:**

Gioca Torino und IDEAG (Incontro DEgli Autori di Giochi-Italian Meeting of Game Designers)

**DEUTSCHE AUSGABE**

**ÜBERSETZUNG:** Christian Kox

**REDAKTION & LEKTORAT:** Simon Blome, Christian Kox und Sebastian Rapp

**SATZ & LAYOUT:** Kristina Lanert

## Ablauf eines Spielzuges

1. **Aktion auswählen:** Der erste Spieler (dessen Spielstein sich an der ersten Stelle der Spielerreihenfolge befindet) wählt eine Aktion auf dem Aktionsplan aus. Dazu platziert er eigene Wachen auf einem Aktionsfeld. Wachen dürfen auf dem im letzten Spielzug gewählten Feld, rechts davon oder darunter platziert werden.
2. **Wachen platzieren:** Platziere die nötige Anzahl Wachen auf dem ausgewählten Aktionsfeld:
  - freies farbiges Aktionsfeld (Mönch-, Gouverneur- oder Kriegeraktionen) → 1 Wache
  - freies neutrales Aktionsfeld (Neutrale Aktionen) → 2 Wachen
  - belegtes Aktionsfeld → 1 Wache mehr als bei der letzten Auswahl dieses Feldes
3. **Aktionspunkte bezahlen**
4. **Aktion durchführen:** Führe die gewählte Aktion durch.
5. **Ende des Spielzuges**

## Aktionen

- **Bewegung:** Ein Held darf sich über 1 Weg bewegen. Er muss stark genug sein, um die Ninjas auf diesem Weg zu passieren. Wenn er einen Weg genutzt hat, darfst du 1 Ninja auf diesem Weg mit 1 Wache verdecken. Sobald alle Ninjas auf einem Weg besiegt wurden, ersetzt du die Wachen durch 1 Wegplättchen mit der gleichen Anzahl Wachen. Die Wachen werden von ihren Besitzern zurückgenommen.
- **Ein Gebäude errichten:** Ein Held darf 1 Gebäude an seinem aktuellen Ort errichten, wenn die entsprechende Anzahl Ninjas um den Ort herum besiegt worden ist. Jeder Held kann nur ein bestimmtes Gebäude errichten.
- **Stärke erhöhen:** Du darfst die Stärke eines Helden erhöhen. Er erhält 1 passendes Stärkeplättchen (Gebetskette, Münze, Schwert).
- **Heldenmissionen:** Ein Held darf eine Mission erfüllen und 1 passendes Missionsplättchen (Laterne, Truhe, Maske) einsammeln.
- **Verswinden/Auftauchen:** Ein Held verschwindet vom Spielplan (stelle ihn auf deinen Klanbogen). Wähle die Aktion erneut aus, um ihn auf einem beliebigen Ort auf dem Spielplan auftauchen zu lassen (platziere ihn auf einen beliebigen Ort auf dem Spielplan).
- **Eine Truhe verkaufen:** Lege ein Truhenplättchen von deinem Klanbogen in den allgemeinen Vorrat und erhalte 6 SP.

- **Zusätzliche Aktionspunkte:** Bewege den Spielstein auf der Aktionspunktleiste um 4 Felder nach rechts.
- **Ninjas umgehen:** Ein Held darf sich über einen Weg bewegen und auf diesem Weg 1 Ninja ignorieren.
- **Einen zusätzlichen Ninja besiegen:** Der Mönch darf sich bewegen und dabei 1 zusätzliche Wache platzieren (maximal 2).
- **Siegpunkte verdienen:** Du erhältst sofort die aufgedruckte Anzahl Siegpunkte.

## Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ein Spieler platziert das fünfte Stadtfundament auf dem Spielplan.
- Ein Spieler platziert das letzte verfügbare Gebäude auf dem Spielplan.
- Eine Stadt wird zur zweiten Hauptstadt (eine Stadt mit allen 3 Gebäuden auf einem Stadtfundament).

Dann wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, bis alle Spieler gepasst haben und es findet die Endwertung statt. Vor der Endwertung nehmen alle Spieler ein letztes Mal ihre Wachen vom Aktionsplan und passen ihre Spielsteine auf der Aktionspunktleiste an (was für Gleichstände bei der Endwertung wichtig ist).

## Endwertung

Am Spielende addiert jeder Spieler noch die folgenden Punkte zu seinem **aktuellen Punktestand** auf der Siegpunktleiste:

- SP für die Stärke- und Missionsplättchen
- **Spielvariante für Panda-Meister:** SP durch blaue Auftragskarten (*Spielende*).

Sollte ein Gleichstand bestehen, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten der Spieler, der am Spielende mehr AP besitzt. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

