

# Cháng'ān 長安



## Regelheft

### Einleitung

Während der Tang-Dynastie war Cháng'ān eine der größten Städte der Welt. Es war ein kosmopolitisches städtisches Zentrum, das von Tausenden von Reisenden erkundet wurde, um seine Düfte wahrzunehmen, seine Straßen zu entdecken und um neue Lebensweisen sowie eine völlig neue Kultur kennenzulernen.

Die Stadt muss nun erneuert werden: Jeder Spieler ist ein bedeutender Stadtplaner, der vom Hof der Tang-Dynastie berufen wurde, die Erneuerung von vier Stadtbezirken zu beaufsichtigen. Alle messen sich mit anderen berühmten Stadtplanern, um die besten Bezirke von Chang'an zu errichten und die Gunst des Hofes zu gewinnen.

Hast du das Zeug dazu, bester Stadtplaner von Cháng'ān genannt zu werden?

### Spielübersicht

Die Spieler planen ihre Vorhaben sorgfältig, indem sie Karten im oberen Bereich ihres persönlichen Tableaus (den Toren) auslegen. Anschließend bewegen sie diese in die Stadtbezirke, um beeindruckende Gebäude zu errichten und einflussreiche Persönlichkeiten im Viertel willkommen zu heißen. Jede neue Karte, die in die Bezirke gebaut wird, verschafft verschiedene Arten von Privilegien sowie eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten. Am Ende des Spiels wird der Spieler zum Sieger erklärt, der die meisten Siegpunkte besitzt.

Genau wie die Stadt Cháng'ān selbst verändert und entwickelt sich auch das Spiel ständig! Cháng'ān kann auf viele verschiedene Arten gespielt werden – je nachdem, welchen Teil der Stadt ein Spieler entwickeln und welche Verwaltungsmechanismen er erkunden möchte.

### Spielmaterial



90 Stadtkarten  
(18 Karten je Deck)



4 Stadttableaus



1 Wertungsblock mit  
Stift



1 Jadedrachen-Marker  
(Startspielermarker)



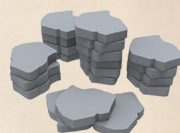
20 Münzen



20 Weizenmarker



20 Holzmarker



20 Steinmarker



# Spielaufbau



Jedes Stadtkartendeck bringt einen anderen Aspekt ins Spiel: Dies sollte bei der Wahl der Decks berücksichtigt werden, um jede Partie zu einem einzigartigen Spielerlebnis zu machen.



**PRODUKTIONSDECK (blaue Karten):** Dieses Deck erlaubt den Spielern, mehr Ressourcen zu produzieren und zu lagern.



**HANDELSDECK (orange Karten):** Dieses Deck ermöglicht Ressourcentausch und indirekte Interaktion zwischen den Spielern.



**WISSENSCHAFTSDECK (grüne Karten):** Dieses Deck erlaubt den Spielern, wissenschaftliche Erkenntnisse zu gewinnen und bringt eine neue Ressource ins Spiel.



**POLITIKDECK (violette Karten):** Dieses Deck beschleunigt den Bau der Bezirke der Spieler.



**MILITÄRDECK (rote Karten):** Dieses Deck fügt den Bezirken der Spieler militärische Verteidigung hinzu und spornt den Wettbewerb zwischen den Spielern an.

Gemeinsam wählen die Spieler entsprechend der Spieleranzahl aus, mit welchen Decks sie spielen.

- Mit zwei oder drei Spielern werden 3 Stadtkartendecks benutzt (54 Karten).
- Mit vier Spielern werden 4 Stadtkartendecks benutzt (72 Karten).

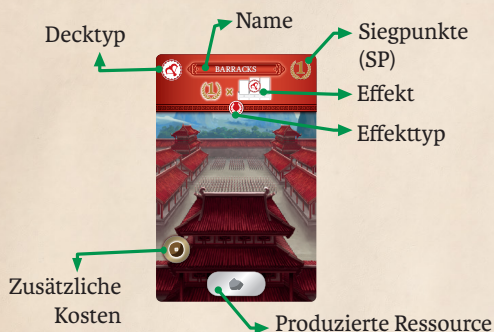
Die gewählten Decks werden alle zusammen gemischt, um das Stadtkartendeck zu bilden. Es wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. 3 Karten davon werden gezogen und aufgedeckt, sie bilden die allgemeine Auslage in guter Reichweite für alle Spieler **1**.

Die Ressourcenmarker werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt, ebenfalls für alle gut erreichbar **2**.

Jeder Spieler erhält 1 Stadttafel, 1 Münze und 1 Weizenmarker aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie neben sein Stadttafel **3**. Anschließend zieht jeder Spieler 4 Stadtkarten vom Stadtkartendeck, dies sind seine Handkarten **4**.

Wer zuletzt eine Auslandsreise gemacht hat nimmt den Jadedrachen-Marker **5** und legt ihn vor sich aus. Er ist und bleibt Startspieler während des gesamten Spiels. Andernfalls kann auch ein Startspieler zufällig bestimmt werden.

## KARTENANATOMIE



## TABLEAUANATOMIE





# Spielablauf

Das Spiel wird über eine Anzahl von Runden gespielt, bis die Bedingung für das Spielende ausgelöst wird (Seite 6). Die Runden verlaufen im Uhrzeigersinn, jeweils mit dem Startspieler beginnend. Während seines Spielzugs führt der aktive Spieler **genau 1** der folgenden 3 Hauptaktionen aus:

- Forschen
- Produzieren
- Bauen

Jederzeit während seines Spielzugs kann der Spieler folgende Nebenaktionen je ein Mal ausführen, vor oder nach seiner Hauptaktion:

- 1 Ressource kaufen
- Eine Stadtkarte von einem anderen Spieler erwerben

## WICHTIG:

Niemand kann mehr als 4 Ressourcen je Typ am Ende seines Spielzugs besitzen. Überzählige Ressourcen werden zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Niemand kann mehr als 6 Handkarten am Ende seines Spielzugs besitzen. Überzählige Karten nach eigener Wahl muss der Spieler offen neben dem Stadtkartendeck abwerfen, damit wird der Abwurfstapel gebildet.

## Forschen

*"Neue Bebauungspläne werden entworfen und neue Leute werden zu den Toren des eigenen Bezirks angezogen ..."*

Der Spieler nimmt 1 verdeckte Stadtkarte vom Stadtkartendeck oder 1 sichtbare Stadtkarte aus der Auslage. Je Paar Weizenmarker, das der Spieler zum allgemeinen Vorrat zurückgibt, kann er 1 weitere Stadtkarte nehmen. Der Spieler kann so viele Karten kaufen wie er möchte, so lange er die dafür nötigen Ressourcen besitzt. Die Karten werden den Handkarten des Spielers hinzugefügt. Wenn eine Karte aus der offenen Auslage gewählt wird, wird diese sofort mit einer neuen Karte vom Deck aufgefüllt.

## HINWEIS:

Die Kartenrückseite zeigt jeweils den Kartentyp an! Das kann für die Planung während des Spiels hilfreich sein.

## Produzieren

*"Die Hauptstadt ist ungestüm und quicklebendig. Die Leute arbeiten Tag und Nacht, um Ressourcen zu produzieren ..."*

Um Ressourcen zu produzieren, kann der Spieler eine oder beide der folgenden Aktionen ausführen:

1. Neue Stadtkarten spielen
2. Seine Stadtkarten neu anordnen (Seite 4)

### 1) Neue Stadtkarten spielen:

Der Spieler spielt 1 bis 3 Stadtkarten aus seiner Hand an **ein einziges Tor** seines Stadttableaus (s. Beispiel A). An jedes der vier Tore können höchstens drei Stadtkarten gespielt werden, bevor sie in die Stadt eingebaut werden müssen (s. Seite 5). Es ist aber nicht erforderlich, dass sich drei Karten an einem Tor befinden, damit der Spieler eine Bauaktion ausführen kann.

**Beispiel A:** Der Spieler wählt 2 Stadtkarten aus seiner Hand und spielt sie in Reihenfolge seiner Wahl.





2) **Eigene Stadtkarten neu anordnen:** Um seine Stadtkarten neu anzuordnen, kann der Spieler Karten **von einem oder mehreren verschiedenen Toren zu einem einzelnen Tor** verschieben. Das kann er auf zwei verschiedene Weisen tun.

- Karten einzeln verschieben (s. Beispiel B) – Der Spieler verschiebt Karten einzeln, eine nach der anderen, beginnend mit der obersten Karte an einem Tor. So kann die Reihenfolge der Karten verändert werden, die später gebaut werden können (Seite 5).
- Karten als Gruppe verschieben (s. Beispiel C) – Der Spieler verschiebt mehrere Stadtkarten von einem einzelnen Tor als Gruppe zu einem anderen Tor, wobei ihre Reihenfolge beibehalten wird.

**Beispiel B:** Der Spieler verschiebt die oberste Karte des Holztors zum Weizentor und anschließend die oberste Karte des Steintors zum Weizentor und legt sie auf die vorher dort hingelegte Karte..

**Beispiel C:** Der Spieler entscheidet sich, eine Gruppe von Karten vom Holztor zum Weizentor zu verschieben, wobei die Reihenfolge der Karten beibehalten wird.



#### HINWEIS:

Falls der Spieler beide Aktionen ausführt, kann er das in beliebiger Reihenfolge tun (s. Beispiel D). Auf jeden Fall müssen alle gespielten und/oder neu angeordneten Karten an dasselbe Tor gelegt werden.

**Beispiel D:** Der Spieler spielt zwei Karten aus seiner Hand und wählt die Reihenfolge, in der er sie auf das Weizentor legt. Anschließend verschiebt er eine Karte vom Holztor zum Weizentor und legt sie oben auf die aus der Hand gespielten Karten.



#### NICHT VERGESSEN:

An jedem Tor können maximal 3 Karten liegen.

Sobald die Stadtkarte(n) gespielt bzw. neu angeordnet wurden, werden die Ressourcen des gespielten Tors produziert. Der Spieler prüft, wie viele Ressourcensymbole auf den Karten der Ressource des Tors entsprechen und erhält für jedes passende Symbol 1 Ressource + 1 für das Tor selbst (s. Beispiel E). Der Spieler muss nicht unbedingt passende Ressourcen an ein entsprechendes Tor spielen bzw. verschieben. Beispielsweise kann der Spieler zwei Karten, die Holz produzieren, an das Tor legen, das Stein produziert: In diesem Fall erhält er dann aber nur 1 Stein.

Schließlich kann der Spieler – in beliebiger Reihenfolge – die Effekte einiger oder aller Charakterkarten aktivieren, die zuvor im Bezirk unterhalb des Tors gebaut wurden, an dem die Produktion stattgefunden hat.

**Beispiel E:** Der Spieler schaut sich das Zieltor an und erhält insgesamt vier Weizenmarker: Einen je passendes Symbol auf den Karten und einen für den auf dem Tableau abgebildeten Weizen.





## Bauen

*"Neue Bewohner werden in der Stadt willkommen geheißen, und neue Gebäude werden errichtet, um der Hauptstadt mehr Ansehen und Wohlstand zu bringen."*

Der aktive Spieler nimmt die oberste Stadtkarte von einem beliebigen Tor auf seinem Stadttableau und legt sie auf das oberste freie Feld eines seiner Bezirke. Anschließend gibt der Spieler die Ressourcen, die zum Bauen auf diesem Feld erforderlich sind, zum allgemeinen Vorrat zurück. Dabei gelten immer die folgenden Regeln:

- Der Spieler kann eine Stadtkarte in einen **beliebigen Bezirk** seiner Wahl legen. Es spielt keine Rolle, von welchem Tor die Karte kommt.
- In einem einzelnen Bezirk dürfen **nie** zwei Exemplare der gleichen Karte gebaut werden.
- Bezirke werden spaltenweise fertiggestellt. In jedem Bezirk muss der Spieler zuerst das oberste Feld belegen, bevor er eine Karte auf das zweite und anschließend auf das dritte Feld legen darf.
- Der Spieler **muss die erforderlichen Ressourcen zahlen**, die auf dem Feld angegeben sind, auf das er seine Karte legt. Gegebenenfalls muss er **zusätzlich 1 Münze** zahlen, falls die Karte dies verlangt.
- Der Spieler **darf den Effekt einer Charakterkarte sofort aktivieren**, die er gerade in einen Bezirk gelegt hat.
- Der Spieler kann eine Stadtkarte nicht direkt aus seiner Hand in einen Bezirk legen. Karten müssen zuerst an einem Tor produzieren, bevor sie in einem Bezirk gebaut werden. Einige Effekte erlauben es, diese Regel zu brechen! Karteneffekte haben immer Vorrang vor den Regeln in diesem Regelheft.

### EFFEKTE DER STADTKARTEN:

Alle Stadtkarten haben außerdem einen zugehörigen Effekt (s. Kartenanatomie auf Seite 2). Es gibt vier Typen von Effekten, die im Folgenden erklärt werden:



**CHARAKTER:** Dieser Effekt wird sofort aktiviert, wenn die Karte in einem Bezirk gebaut wird. Außerdem kann der Spieler bei Ausführung der Produktionsaktion den Effekt **jeder Charakterkarte** im Bezirk unterhalb des entsprechenden Tors **erneut aktivieren**.



**DAUERHAFT:** Dies ist ein dauerhafter Effekt. Der Spieler erhält diese Fähigkeit ab dem Moment, in dem er die Karte in einem Bezirk baut bis zum Ende des Spiels.



**SPIELENDE:** Dieser Effekt wird am Spielende für die Schlusswertung aktiviert.



**SOFORT:** Dieser Effekt wird sofort aktiviert, wenn die Karte in einem Bezirk gebaut wird.

### 1 Ressource kaufen (optionale Nebenaktion, ein Mal je Spielzug)

*"Vergiss nie, immer eine gute Menge Geld zu sparen, besonders in harten Zeiten ..."*

Der aktive Spieler kann zwei Münzen zahlen, um 1 Ressourcenmarker (Stein, Weizen oder Holz) zu erhalten.

### Eine Stadtkarte von einem anderen Spieler erwerben (optionale Nebenaktion, ein Mal je Spielzug)

*"Behalte immer deine Rivalen im Auge. Das kann entscheidend sein ..."*

Der aktive Spieler kann 1 oberste Stadtkarte an einem Tor eines anderen Spielers nehmen, aber keine Karte, die unter anderen Karten liegt. Er fügt die Karte seinen Handkarten hinzu und gibt eine Anzahl Steinmarker in den allgemeinen Vorrat zurück, je nach Position der Stadtkarte am Tor:

- Die erste Karte an einem Tor kann allerdings nie genommen werden; sie ist sicher (im Beispiel E auf der vorherigen Seite sind die violette Prinzessin und der orange Kaufmann sicher).
- Die zweite Karte an einem Tor kostet den aktiven Spieler zwei Steinmarker, um sie zu nehmen.
- Die dritte Karte an einem Tor kostet den aktiven Spieler einen Steinmarker, um sie zu nehmen (im Beispiel E auf der vorherigen Seite würde die blaue Handwerker-Karte 1 Steinmarker kosten).

Der betroffene Spieler erhält als Entschädigung 1 Weizenmarker aus dem allgemeinen Vorrat.



# Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, sobald ein Spieler neun oder mehr Karten in den Bezirken seines Stadtableaus gebaut hat (die Stadtkarten an den Toren zählen nicht, da sie noch nicht in einem Bezirk gebaut wurden). Die aktuelle Spielrunde wird zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich viele Spielzüge ausgeführt haben.

Jeder Spieler ermittelt seine Siegpunkte (SP) folgendermaßen:

1. 2 SP je gebaute Stadtkarte in der **ersten Reihe** seiner Bezirke.
2. 4 SP je gebaute Stadtkarte in der **zweiten Reihe** seiner Bezirke.
3. 8 SP je gebaute Stadtkarte in der **dritten Reihe** seiner Bezirke.
4. 3 SP, falls der Spieler mindestens eine Stadtkarte jedes der folgenden Effekttypen in der **ersten Reihe** seiner Bezirke gebaut hat: Charakter, Dauerhaft und Spielende, und die gesamte Reihe komplett belegt ist.
5. 5 SP, falls der Spieler mindestens eine Stadtkarte jedes der folgenden Effekttypen in der **zweiten Reihe** seiner Bezirke gebaut hat: Charakter, Dauerhaft und Spielende, und die gesamte Reihe komplett belegt ist.
6. Die rechts oben auf den in den Bezirken gebauten Stadtkarten angezeigten SP werden addiert (falls zutreffend).
7. Die auf den in den Bezirken gebauten Spielende-Stadtkarten angezeigten SP werden addiert (falls zutreffend).
8. Alle im persönlichen Vorrat vorhandenen Ressourcen und noch übrige Handkarten werden gezählt.  
Für je 5 Ressourcen/Karten gibt es 1 SP.

Der Spieler mit den meisten SP wird zum besten Stadtplaner ernannt. Bei Gleichstand für die meisten SP hat der daran beteiligte Spieler gewonnen, der mehr Stadtkarten in der dritten Reihe seiner Bezirke gebaut hat. Bleibt der Gleichstand bestehen, wird die zweite Reihe verglichen und schließlich nötigenfalls die erste Reihe. Falls dann immer noch Gleichstand besteht, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

**Wertungsbeispiel:** Das Spiel ist beendet und dieser Spieler ermittelt seine Siegpunkte. Er erhält folgende SP:

1. 8 SP - für vier Karten in der ersten Reihe seiner Bezirke.
2. 16 SP - für vier Karten in der zweiten Reihe seiner Bezirke.
3. 8 SP - für eine Karte in der dritten Reihe seiner Bezirke.
4. 3 SP - für drei verschiedene Effekttypen in der ersten Reihe (Charakter, Dauerhaft und Spielende) und die Reihe ist komplett belegt.
5. 5 SP - für drei verschiedene Effekttypen in der zweiten Reihe (Charakter, Dauerhaft und Spielende) und die Reihe ist komplett belegt.
6. 3 SP - für die rechts oben auf den in den Bezirken gebauten Stadtkarten angezeigten SP (1 SP - Hochschule, 1 SP - Transportkanäle, 1 SP - Stadtamt, 1 SP - Handwerker, -1 SP - Schmuggler).
7. 7 SP - für die in den Bezirken gebauten Spielende-Stadtkarten (3 SP - Stadtamt, 2 SP - Archive, 2 SP - Westmarkt).
8. 1 SP - für seine übrigen Ressourcen und Karten (3 Karten, 3 Münzen, 2 Holzmarker, 1 Weizenmarker).

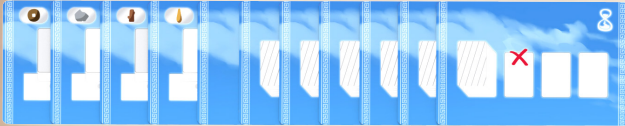




# Solospiel

Im Solospiel tritt der Spieler („du“) gegen einen virtuellen Spieler an, Automa genannt. Automa wird durch ein Deck mit 11 Karten vertreten, die die Aktionen des virtuellen Spielers simulieren.

## Spielmateriale



11 Automa-Karten

## Spielaufbau

Nimm entweder zwei zufällige Stadtkartendecks oder wähle 2 aus. Baue das Spiel wie üblich auf. Falls du das Militärdeck benutzt, lese auf jeden Fall die besonderen Regeln dazu auf Seite 8.

Du kannst Automas Schwierigkeit anpassen, indem du seinen Karten eine, zwei oder drei Automa-Karten mit Sternsymbol hinzufügst.

- Normal (★): Füge nur die Karte mit einem Stern hinzu.
- Schwierig (★ ★): Füge nur die Karten mit einem und zwei Sternen hinzu.
- Unmöglich (★ ★ ★): Füge alle drei Karten hinzu, unabhängig von der Anzahl der Sterne.

Mische die 8 Automa-Karten ohne Sternsymbol, das ist das Automa-Deck, und lege es verdeckt an eine Seite der Spielfläche. Automa hat kein Stadtableau und beginnt mit je einer Ressource jedes Typs. Das Solospiel ist für die Regeln des Grundspiels konzipiert, ohne Erweiterungsmodule zu benutzen.

## Spielablauf

Das Spiel verläuft wie üblich, wobei die Grundregeln von *Cháng'ān* gelten. Die Spielzüge wechseln sich ab: Du beginnst, dann macht Automa seinen Spielzug usw.

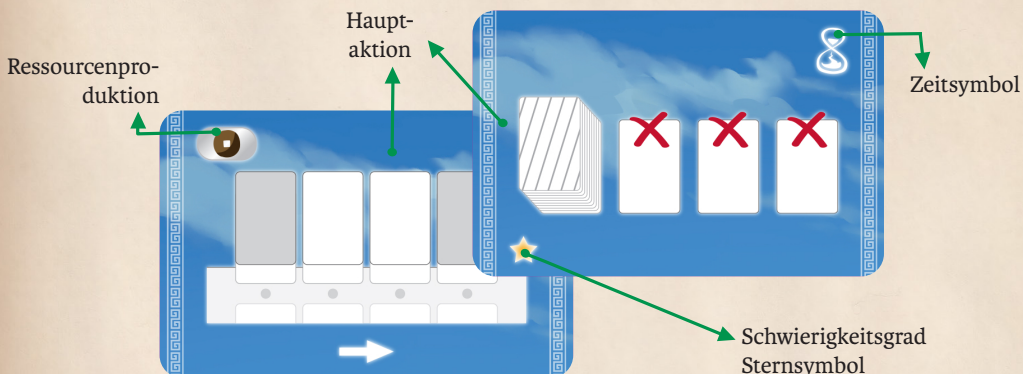
Karten müssen immer offen abgeworfen werden. Außerdem kannst du außerdem ein Mal je eigenen Spielzug zwei Steinmarker zahlen, um die oberste Karte des Abwurfstapels zu nehmen.

## Automas Spielzug und Karten

*"Du weißt nie, was Automa als Nächstes tun wird, also solltest du immer auf Überraschungen gefasst sein ..."*

Ziehe die oberste Karte vom Automa-Stapel und decke sie auf, dann führe ihre Hauptaktion aus.

Jede Karte zeigt in der Mitte eine Hauptaktion. Zusätzlich kann sie oben links eine Ressourcenproduktion oder oben rechts ein Zeit-Symbol haben. Einige Karten haben außerdem ein Sternsymbol, mit dem du den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen oder verringern kannst.





Hier sind die möglichen Aktionen, die Automa in seinem Spielzug ausführen kann:

## Automa nimmt eine Stadtkarte von den Toren deines Stadttableaus

Folge dem Pfeil und den grauen Karten im Diagramm, um zu prüfen, ob Automa die oberste Stadtkarte von einem der Tore deines Stadttableaus nehmen kann. Die grauen Karten zeigen, welche Tore Automa anvisieren kann, und der Pfeil legt die Priorität fest, nach der er ein Tor wählt. Wenn Automa eine Karte nehmen kann, wirf sie ab und erhalte einen Weizenmarker, gemäß den Grundregeln des Spiels.

### HINWEIS:

**Automa kann nie die erste Karte an einem Tor nehmen, selbst wenn sie die einzige Karte an diesem Tor ist – sie gilt immer als sicher. Falls Automa keine Stadtkarte nehmen kann, passiert nichts.**

Falls oben links auf der Automa-Karte eine Ressource abgebildet ist, produziert Automa diese Ressource. Lege diese Ressource in Automas Spielbereich. Automa sammelt diese Ressourcen, bis eine fünfte Ressource desselben Typs (also fünf Holz, fünf Weizen oder fünf Stein) hinzukommt. Sobald dies geschieht, lege alle Ressourcen dieses Typs bis auf eine zum allgemeinen Vorrat zurück, nur eine bleibt bei Automa.

Wenn du mit dem Handelsdeck spielst und falls du die Transportkanäle für diesen Ressourcentyp besitzt, erhältst du diese Ressource ebenfalls. Außerdem kann der Effekt des Schmugglers auch Automas Ressourcen zum Ziel haben.

## Automa wirft eine oder mehr Stadtkarten aus der allgemeinen Auslage ab

Wirf die angezeigte(n) Karte(n) aus der allgemeinen Auslage ab und fülle sie gemäß den Regeln des Grundspiels auf.

## Automa verbraucht Zeit

Wenn die Automa-Karte mit dem großen Zeitsymbol aufgedeckt wird, führt Automa keine Hauptaktion aus.

Nachdem du die Aktion für Automa ausgeführt hast, lege die aufgedeckte Automa-Karte offen und leicht versetzt zu den Automa-Karten, die in den vorherigen Spielzügen aufgedeckt wurden. Sobald das vierte Zeitsymbol in der rechten oberen Ecke ausliegt, mische alle Automa-Karten zusammen, um ein neues Automa-Deck zu bilden. Danach wird das Spiel mit dem frisch gemischten Deck fortgesetzt. Andernfalls beginnt die nächste Runde.

# Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, sobald du neun Karten auf deinem Stadttableau gebaut hast oder das Stadtkartendeck aufgebraucht ist, je nachdem, was zuerst eintritt. Im letzteren Fall endet das Spiel mit deiner Niederlage. Andernfalls berechne deine Punkte wie üblich und prüfe deinen Stadtplaner-Rang:

1. <30 SP: Student. Du bist noch ein Student und brauchst mehr Übung.
2. 30-39 SP: Architekt. Du bist ein brillanter Architekt mit einer glänzenden Zukunft.
3. 40-49 SP: Stadtplaner. Du bist ein weiser Stadtplaner, der auch abseits bekannter Muster denken kann.
4. 50-59 SP: Meister. Du bist ein wahrer Meister der Architektur mit großer Macht in deinen Händen.
5. ≥60 SP: Legende. Deine Legende ist eng mit dem Wunder verbunden, das Cháng'ān ist.

## Solospiel mit Militärdeck

Falls während der Spielvorbereitung eine oder mehrere Militärkarten in der Auslage liegen, gib Automa eine davon, indem du sie in Automas Spielbereich legst und decke dafür eine neue Stadtkarte auf. Dadurch hat Automa möglicherweise eine anfängliche Militärstärke von eins.

Jedes Mal, wenn du das Automa-Deck mischst und falls dann eine oder mehrere Militärkarten in der Auslage liegen, lege eine davon in Automas Spielbereich. Damit wächst seine Militärstärke immer um 1. Decke anschließend eine neue Karte auf. Automas Militärkarten bleiben bis zum Spielende offen in seinem Spielbereich liegen und zeigen Automas Militärstärke an, wenn Karten es verlangen, deine Stärke mit Rivalen zu vergleichen.

Das Solospiel wird am besten mit den Regeln des Grundspiels gespielt, ohne optionale Module hinzuzunehmen.



# Optionale Module

Die folgenden Seiten enthalten spannende neue Möglichkeiten, *Cháng'ān* zu spielen! Sie können einzeln hinzugefügt oder miteinander kombiniert werden, um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen. Wir empfehlen, zunächst einige Partien mit den Grundregeln zu spielen, bevor eines dieser Module hinzugefügt wird.

## Die Seidenstraße

*Die Seidenstraße ermöglicht es den Spielern, Gesandte über die Seidenstraße zu entsenden, um den Handel zu steigern und eine wertvolle neue Ressource zu erhalten: Seide. Dieses Modul fügt ein neues Stadtkartendeck hinzu, Seidemarkers, Seidenstraßen-Tableaus sowie Hanfumarker und bereichert das Grundspiel mit neuen Möglichkeiten und noch mehr Strategie.*

### Spielmaterial



18 Stadtkarten  
(Seidenstraße, **braune** Karten)



12 Seide-  
marker




4 Seidenstraße-  
Tableaus



5 Hanfumarker  
(mit Werten 5-4-4-3-3)

### Spielaufbau

Das Seidenstraßendeck  wird zusammen mit den anderen gewählten Decks gemischt. Die Gesamtzahl der Decks bleibt dabei gleich wie im Grundspiel (Seite 2).

Drei Seidemarkers je Spieler werden dem allgemeinen Vorrat hinzugefügt. Übrige Seidemarkers werden in die Schachtel zurückgelegt.

Jeder Spieler fügt seinem persönlichen Vorrat 1 Seidemarkers hinzu und legt ein Seidenstraßentableau links neben sein Stadtableau.


Die Hanfumarker werden als offener Stapel mit absteigendem Wert bereitgelegt, der höchste Wert zuoberst.

### Spielablauf

*Cháng'ān* wird wie üblich gespielt, aber mit einer neuen Bauaktion und zwei weiteren zusätzlichen optionalen Nebenaktionen.

#### Bauen

*"Auf der Seidenstraße weiß man nie, wen man treffen könnte ..."*

Die Spieler können jetzt optional eine Charakter-Stadtkarte  von einem der Tore ihres Stadtableaus auf dem Seidenstraßentableau bauen. Dabei gelten die normalen Bauregeln (Seite 5).

Die Seidenstraße funktioniert wie die Bezirke auf dem Stadtableau des aktiven Spielers und dafür gelten denselben Bauregeln, ist jedoch von den Bezirken getrennt und gehört nicht zur Stadt.

- Karteneffekte, die für einen Bezirk (oder innerhalb der Stadt) gelten, gelten nicht für die auf die Seidenstraße gelegten Charakterkarten.
- Bücher- und Militärsymbole auf der Seidenstraße gehören nicht zu den Stadtbezirken eines Spielers.
- Charakterkarten auf der Seidenstraße zählen nicht für Endspielboni, außer wenn dies für das Spielende und Schlusswertung (Seite 10) dieses Moduls angegeben ist oder falls die Seidenstraße ausdrücklich erwähnt wird.



Stadtkarten des Effekttyps Dauerhaft, Spielende und Sofort, auch aus dem Seidenstraßendeck selbst, können nicht auf der Seidenstraße gebaut werden. Diese Karten müssen auf dem Stadttabelleau des Spielers gebaut werden.

#### NICHT VERGESSEN:

Da Karten nicht auf der Seidenstraße produzieren können, werden die Effekte von Charakterkarten nur in dem Spielzug aktiviert, in dem sie gelegt werden. Eine erneute Aktivierung ist nur durch andere Stadtkarteneffekte möglich, falls die Seidenstraße ausdrücklich bei den Effekten einer Stadtkarte erwähnt wird.

*"... also haltet ein niedriges Profil, sonst könnten zwielichtige Gestalten angelockt werden, die auf der Seidenstraße nach Schätzen suchen!"*

Wenn ein Spieler Charakterkarten auf seinem Seidenstraßentableau baut, erhält er im Gegenzug Seide: zwei Seidemarken für die erste Karte, drei Seidemarken für die zweite Karte und vier Seidemarken für die dritte Karte, wie auf der rechten Seite des Seidenstraßentableaus angegeben ist.

Seide ist eine begrenzte Ressource. Wenn Seidemarken im allgemeinen Vorrat vorhanden sind, werden sie immer zuerst von dort genommen. Wenn keine Seidemarken im allgemeinen Vorrat sind, werden sie – einer nach dem anderen – von dem Spieler genommen, der aktuell die meisten Seidemarken besitzt. Bei Gleichstand entscheidet der aktive Spieler, von welchem Spieler er die Seide nimmt.

## Optionale Nebenaktionen

### Hanfumarker

Ein Mal im eigenen Spielzug kann der aktive Spieler als optionale Nebenaktion ein traditionelles Hanfu-Gewand erwerben. Dafür muss er vier Seidemarken zum allgemeinen Vorrat zurückgeben. Anschließend muss er einen Seidemarken aus dem allgemeinen Vorrat dauerhaft aus dem Spiel entfernen (zurück in die Schachtel legen). Danach nimmt der aktive Spieler den obersten Hanfumarker vom Stapel und legt ihn offen neben sein Stadttabelleau.

Hanfumarker sind am Spielende ihrem Wert entsprechend zusätzliche SP wert.

### Die Macht der Seide

Seide ist eine kostbare Ressource. Der aktive Spieler kann drei Seidemarken anstatt der normalen Ressourcen zahlen, um eine Stadtkarte auf seinem Stadttabelleau zu bauen – aber nicht auf der Seidenstraße! Falls die gebaute Stadtkarte zusätzlich eine Münzzahlung erfordert, muss diese zusätzlich zu den drei Seidemarken beglichen werden.

## Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet auf gleiche Weise wie das Grundspiel. Charakterkarten auf der Seidenstraße **zählen nicht zu den 9 gebauten Stadtkarten**, die das Spielende auslösen. Die Wertung erfolgt wie üblich (Seite 6) und dann fügt jeder Spieler noch folgende SP zu seinem Ergebnis hinzu:

1. 2 SP für eine Charakterkarte in der ersten Reihe seiner Seidenstraße.
2. 4 SP für eine Charakterkarte in der zweiten Reihe seiner Seidenstraße.
3. 8 SP für eine Charakterkarte in der dritten Reihe seiner Seidenstraße.
4. Die rechts oben auf den auf der Seidenstraße gebauten Charakterkarten angezeigten SP (falls zutreffend).
5. SP für erworbene Hanfumarker entsprechend ihrem Wert.
6. 1 SP je Seide im persönlichen Vorrat.

Sieg- und Gleichstandsregeln entsprechen denen des Grundspiels



# Kaiserin-Modul

*Die Kaiserin führt einen neuen Mechanismus ein und sorgt für mehr Interaktion, wenn Spieler einen Stadtbezirk vervollständigen. Wenn ein Spieler einen Bezirk vervollständigt, nimmt er die Kaiserinfigur an sich. Solange ein Spieler die Kaiserin besitzt, kann er Karten abwerfen, um Siegpunkte zu sammeln. Gutes Timing ist alles!*

## Spielmaterial



1 Kaiserinfigur aus Holz

## Spielaufbau

Die Kaiserinfigur wird für alle Spieler gut erreichbar bereitgestellt.

## Spielablauf

Wenn ein aktiver Spieler einen Stadtbezirk vervollständigt (drei Stadtkarten im selben Bezirk gebaut), nimmt er die Kaiserin-Figur.

Am Ende seines Spielzugs **kann** der aktive Spieler, falls er die Kaiserinfigur besitzt, **eine Stadtkarte aus seiner Hand abwerfen** und sie verdeckt neben sein Stadtableau legen. Dies kann er in jedem Spielzug tun, in dem er noch die Kaiserin-Figur hat. Auf diese Weise kann je Spielzug nur genau eine Karte abgeworfen werden und auf diese Weise können insgesamt maximal fünf Stadtkarten abgeworfen werden.

Wenn ein anderer Spieler einen Bezirk vervollständigt, nimmt er die Kaiserinfigur vom bisherigen Besitzer und nutzt ihren Effekt, solange er sie besitzt.

## Spielende und Schlusswertung

Am Spielende erhalten die Spieler 1, 2, 4, 6 oder 8 SP für jeweils eine, zwei, drei, vier oder fünf neben ihrem Stadtableau abgeworfene Stadtkarten. Mehr als 8 SP können auf diese Weise nicht erzielt werden (für maximal fünf abgeworfene Stadtkarten).



# Fortschrittskarten-Modul

*Durch dieses Modul können die Spieler die Technologie der Stadt verbessern: Fortschrittskarten können viele interessante und fortschrittliche Kombinationen in den Stadtbezirken auslösen.*

## Spielmaterial



20 Fortschrittskarten  
(4 je Typ)

## Spielaufbau

Das Spiel wird wie üblich aufgebaut und dann werden die Fortschrittskarten gemischt und verdeckt neben dem Stadtkartendeck gestapelt, das ist das Fortschrittsdeck.

Drei Karten werden vom Fortschrittsdeck gezogen und offen in die Mitte der Spielfläche gelegt, nahe der Auslage der Stadtkarten.

Jeder Spieler erhält eine zufällige Fortschrittskarte von dem Deck. Diese wird zusammen mit den Stadtkarten auf die Hand genommen.

## Spielablauf

Während des eigenen Spielzugs kann jeder Spieler mit der Forschungsaktion jetzt eine Mischung aus Stadtkarten und/oder Fortschrittskarten erwerben. Wie üblich ist die erste gezogene Karte kostenlos. Jede weitere Karte kostet **zwei Weizenmarker** für Stadtkarten (wie im Grundspiel) oder **zwei Münzen** für Fortschrittskarten. Stadtkarten und Fortschrittskarten können im selben Spielzug gekauft werden.

Wie bei den Stadtkarten kann der aktive Spieler die oberste verdeckte Karte des Fortschrittsdecks wählen, wenn er keine der drei offenen Karten nehmen möchte.

Jeder Spieler darf am Ende seines Spielzugs höchstens **sechs Stadtkarten und/oder Fortschrittskarten** insgesamt auf der Hand haben. Überzählige Karten werden wie üblich auf einen Abwurfstapel abgeworfen. Wenn das Fortschrittsdeck aufgebraucht ist, werden die Fortschrittskarten des Abwurfstapels gemischt, um ein neues Deck zu bilden. Falls im Abwurfstapel keine Karten sind, können im weiteren Spielverlauf keine Fortschrittskarten mehr erworben werden. Zukünftig abgeworfene Fortschrittskarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Oben auf jeder Fortschrittskarte ist eine Voraussetzung angegeben hinsichtlich der Art benachbarter Karten in demselben Bezirk. Sobald diese Voraussetzung erfüllt ist, wird der Vorteil im unteren Bereich der Karte ausgelöst. Der Vorteil kann mehrmals ausgelöst werden.





Jeder Spieler kann im Spiel höchstens vier Fortschrittskarten spielen, eine je Bezirk auf seinem Stadttableau. Sobald ein Spieler die Voraussetzung einer Fortschrittskarte in einem bestimmten Bezirk seines Stadttableaus erfüllt, kann er die Fortschrittskarte unter seinem Stadttableau ablegen, genau unterhalb des Bezirks, in dem die Voraussetzung erfüllt wurde. In beliebiger Reihenfolge werden die Effekte dieser Fortschrittskarte zusammen mit den Effekten bereits früher erfüllter Fortschrittskarten ausgelöst (siehe Fortschrittskarteneffekte). Nachdem eine Fortschrittskarte gespielt wurde, wird ihr Effekt nicht erneut ausgelöst, wenn die Voraussetzung im Bezirk erneut erfüllt wird, sondern nur, wenn eine neue Fortschrittskarte gespielt wird.

#### HINWEIS:

Es ist nicht möglich, Fortschrittskarten durch den Effekt einer Stadtkarte (z. B. den Offizier) zu erhalten. Die Forschungsaktion ist die einzige Möglichkeit, Fortschrittskarten zu erwerben.

## Spielende und Schlusswertung

Zusätzlich zur normalen Schlusswertung des Grundspiels erhalten die Spieler die auf jeder unter ihrem Stadttableau gespielten Fortschrittskarte oben rechts angegebenen SP sowie für die auf den erfüllten Fortschrittskarten angegebenen Wertungseffekte.

## Fortschrittskarten-Effekte



**VORAUSSETZUNG:** Zwei Stadtkarten mit unterschiedlichen Effekttypen müssen in demselben Bezirk gebaut sein. Sie müssen benachbart zueinander sein.

**VORTEIL:** Jedes Mal, wenn dieser Vorteil ausgelöst wird, legt der Spieler eine beliebige Ressource des Grundspiels aus seinem persönlichen Vorrat auf diese Karte. Am Spielende ist jede Ressource auf dieser Karte 2 SP wert.



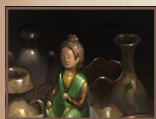
**VORAUSSETZUNG:** Zwei Stadtkarten mit demselben Effekttyp müssen in demselben Bezirk gebaut sein. Sie müssen benachbart zueinander sein.

**VORTEIL:** Jedes Mal, wenn dieser Vorteil ausgelöst wird, aktiviert der Spieler eine Charakterkarte, die er in einem seiner Stadtbezirke oder auf seiner Seidenstraße gebaut hat.



**VORAUSSETZUNG:** Zwei Stadtkarten aus zwei verschiedenen Decks müssen in demselben Bezirk gebaut sein. Sie müssen benachbart zueinander sein.

**VORTEIL:** Der Spieler zieht eine Stadtkarte vom Stadtkartendeck und erhält eine beliebige Ressource des Grundspiels aus dem allgemeinen Vorrat. Diese Karte ist am Spielende 2 SP wert.



**VORAUSSETZUNG:** Zwei Stadtkarten aus demselben Deck müssen in demselben Bezirk gebaut sein. Sie müssen benachbart zueinander sein.

**VORTEIL:** Der Spieler erhält 2 Ressourcen des Grundspiels seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat. Diese Karte ist am Spielende 2 SP wert.



**VORAUSSETZUNG:** Der Spieler muss einen Bezirk vollständig bebaut haben (drei Stadtkarten in demselben Bezirk).

**VORTEIL:** Der Spieler führt eine zusätzliche Hauptaktion aus. Diese Karte ist am Spielende 2 SP wert.

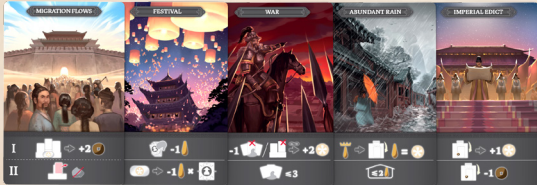


# Ereigniskarten-Modul

*Beim Wiederaufbau von Cháng'ān können neue, unerwartete Ereignisse auftreten, und ihr, weise Stadtplaner, müsst schnell auf neue Situationen reagieren.*

*Wenn ein bestimmtes Ereignis zum ersten Mal auftritt, wirkt es sich positiv auf das Spiel aus, aber beim zweiten Mal können seine Effekte verheerend sein!*

## Spielmaterial



10 Ereigniskarten  
(2 je Ereignis)

## Spielaufbau

Die Ereigniskarten werden gemischt und drei zufällige davon werden in die Schachtel zurückgelegt. Die Stadtkarten werden gemischt und das Deck wird in zwei ungefähr gleich große Decks aufgeteilt.

Drei zufällige Ereigniskarten werden in eins der Decks eingemischt und dieses wird verdeckt in die Mitte der Spielfläche gelegt.

Die übrigen vier Ereigniskarten werden in das andere Deck eingemischt und dieses wird verdeckt auf das zuvor erstellte Deck gelegt, sodass ein einziges Stadtkartendeck für das Spiel entsteht.

### HINWEIS:

Weil das Stadtkartendeck selten vollständig aufgebraucht wird, könnten die letzten Ereignisse während des Spiels möglicherweise nie aufgedeckt werden.

## Spielablauf

Wenn während des Spiels aus welchem Grund auch immer eine Stadtkarte aus der Auslage genommen wird und dann beim Auffüllen eine Ereigniskarte oben auf dem Stadtkartendeck erscheint, wird diese sofort aufgedeckt und in die Mitte der Spielfläche gelegt, sodass sie für alle gut erreichbar ist..

Wenn ein Ereignistyp zum ersten Mal aufgedeckt wird, tritt eine neue Regel zusätzlich zu den Grundspielregeln in Kraft und der Effekt von Phase I am unteren Rand der Karte wird aktiviert. Diese neue Regel gilt für alle Spieler.

Wenn derselbe Ereignistyp zum zweiten Mal aufgedeckt wird, kommt eine weitere neue Regel ins Spiel: Der Effekt von Phase II überschreibt die Phase I-Regel.

Eine Ausnahme ist „Wanderungsbewegungen“. Beide Effekte werden angewandt, wenn die zweite Karte dieses Typs erscheint. Auf dieser Ereigniskarte ist eine gestrichelte Linie zwischen den beiden Reihen, um die Spieler daran zu erinnern, dass, wenn beide Karten aufgedeckt wurden, die Effekte beider Reihen auf alle Spieler angewandt werden.

# Ereigniskarten-Effekte

## IMPERIAL EDICT (KAISERLICHES EDIKT)



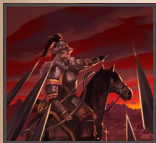
**PHASE I:** *"Der Kaiser verlangt Qualität bei der Arbeit in den Bezirken."*

Beim Bau einer Stadtkarte, die die Zahlung einer zusätzlichen Münze erfordert, erhält der aktive Spieler sofort eine beliebige Ressource des Grundspiels seiner Wahl.

**PHASE II:** *"Grundsteuer steigt."*

Der Bau einer Stadtkarte, die die Zahlung einer zusätzlichen Münze erfordert, kostet jetzt zwei zusätzliche Münzen statt nur einer.

## WAR (KRIEG)



**PHASE I:** *"Das Gerücht über einen möglichen Krieg erzeugt Aufregung unter den Leuten und alle arbeiten hart, um neue Ressourcen zu erhalten."*

Während des eigenen Spielzugs kann ein Spieler beliebig viele Stadtkarten aus seiner Hand oder die obersten Karten an seinen Toren abwerfen, um je abgeworfene Karte zwei beliebige Ressourcen des Grundspiels seiner Wahl zu erhalten. Dies kann vor und/oder nach jeder Aktion oder optionalen Nebenaktion geschehen werden und kann mehrmals je Spielzug getan werden. Das einzige Limit dafür, wie viele Karten abgeworfen werden können, ist die Anzahl der Karten, die der Spieler auf der Hand und an seinen Toren hat.

**PHASE II:** *"Mit dem nahenden Krieg beginnen die Leute, die Folgen des Konflikts zu fürchten."*

Am Ende des eigenen Spielzugs dürfen die Spieler nicht mehr als drei Handkarten behalten.

## FESTIVAL



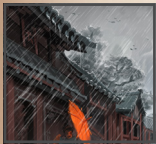
**PHASE I:** *"Die bevorstehenden Festlichkeiten ziehen viele Leute in die Stadt."*

Bei der Forschungsaktion kostet das Nehmen einer Charakterkarte jetzt nur einen Weizenmarker (statt zwei).

**PHASE II:** *"Langfristig müssen all diese Leute versorgt werden ..."*

Bei der Produktionsaktion kostet die Aktivierung einer Charakterkarte jetzt einen Weizenmarker.

## ABUNDANT RAIN (REGEN IM ÜBERFLUSS)



**PHASE I:** *"Regen lässt die Felder üppig gedeihen und sorgt für einen reichhaltigen Ernteertrag."*

Wenn ein Spieler zu Beginn seines Spielzugs im Vergleich zu allen anderen Spielern den meisten Weizen in seinem persönlichen Vorrat hat, kann er bei der Bauaktion mit Weizenmarkern statt jeder anderen Ressource zahlen. Er kann aber keinen Weizenmarker statt der zusätzlichen Münze zahlen.

**PHASE II:** *"Der Regen hört nicht auf und überflutet jetzt die Felder. Die Ernten sind völlig vernichtet."*

Am Ende des eigenen Spielzugs darf niemand mehr als zwei Weizenmarker behalten.

## MIGRATION FLOWS (WANDERUNGSBEWEGUNGEN)



**PHASE I:** *"Die Bevölkerung wächst und schafft dadurch Wohlstand und Reichtum."*

Wer mit drei Stadtkarten an einem einzelnen Stadttor produziert, erhält zusätzlich zu den produzierten Ressourcen zwei Münzen.

**PHASE II:** *"Mit dem Bevölkerungswachstum breitet sich auch die Kriminalität in der Hauptstadt aus."*

Eine Stadtkarte von einem anderen Spieler zu nehmen kostet jetzt einen Steinmarker weniger (bis zu null Steinmarker) (Seite 5).



# Dekretplättchen-Modul

Während dieser sich wandelnden und florierenden Epoche beschloss der Hof des Kaisers, neue Dekrete zu erlassen, um das Reich und Cháng'ān selbst vollständig zu verwalten. Dekretplättchen zeigen eine Voraussetzung — in Form von in Stadtbezirken gespielten Karteneffekten —, die bis zum Spielende erfüllt sein sollte. Spieler, die den Vorgaben ihres Dekrets für den Aufbau der Stadt folgen, erhalten am Spielende zusätzliche SP.

## Spielmaterial



10 Dekretplättchen

## Spielaufbau

Die Dekretplättchen werden gemischt, ohne sie anzusehen, und eine Anzahl davon gleich Spieleranzahl plus eins wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.

Mit dem letzten Spieler beginnend und weiter reihum gegen den Uhrzeigersinn bis zum Startspieler wählt jeder ein Dekretplättchen und legt es neben sein Stadttableau, zusammen mit den drei Ressourcen, die im unteren rechten Bereich seines Dekretplättchens angegeben sind.

Das übrige Dekretplättchen wird zusammen mit den nicht ausgelegten in die Schachtel zurückgelegt.

## Spielablauf

Jedes Dekret zeigt ein Spielendeziel (im oberen Bereich des Plättchens) und die Sonderfähigkeit (im unteren linken Bereich des Plättchens), die bei allen Dekreten gleich ist.

### ZIEL

Am Spielende erhält der Spieler die angegebenen SP, falls er auf seinem Stadttableau mindestens die verlangte Anzahl Karten des auf seinem Dekretplättchen angegebenen Effekttyps gebaut hat.

### SONDERFÄHIGKEIT

Ein Mal im gesamten Spiel kann der Spieler sein Dekretplättchen auf die Rückseite drehen, um die drei Stadtkarten der Auslage abzuwerfen und sie anschließend mit drei neuen Stadtkarten vom Stadtkartendeck aufzufüllen.

## Spielende und Schlusswertung

Zusätzlich zur Schlusswertung erhält jeder Spieler die auf seinem Dekretplättchen angezeigten SP, falls er die Forderung seines Dekrets erfüllt hat.

### CREDITS

Spielautoren: Carlo Camarotto, Nestore Mangone

Herausgeber: Pendragon Game Studio srl

Produktion: Michal Zwierzynski

Entwicklung: Francesco Testini

3D Modelle: Giuseppe Carnazza

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Projektmanager: Matteo Gravina, Emanuele Palmiotti

Illustrationen: Sergio Chaves

Redaktion: Floriana Luciani, William Niebling

Künstlerische Leitung: Ylenia D'abundo

Grafische Gestaltung: Zhuang Huachong

Lektorat: Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi

Pendragon team: Mauro Chiabotto, Monica Galli, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, Andrea Piga, Rachele Kelly Stocco

Englisches Lektorat und Redaktion von Arcane Wonders: Dustin Wessel, Robert Geistlinger

Testspieler: Andrea Bampi, Francesco Binetti, Filippo Brigo, Vincenzo Cappelleri, Alessandra Cino, Michele Cristofani, Antonio D'Agostino, Alessandro Dal Fabbro, Fabrizia De Palma, Pasquale Facchini, Dario Massa, Dario Massarenti, Luca Modolo, Elena Mondin, Nicola Mosca, Stefano Nicotra, Pierluigi Palini, Pierpaolo Paoletti, Barbara Parutto, Kristian Pignat, Filippo Riva, Leonardo Sabbadin, Maurizio Sabbadin, Caterina Scagnellato, Alessandro Sciacqua, Francesco Ubbiali.

© 2025 Pendragon Game Studio srl. Alle Rechte vorbehalten.

Produziert von: Pendragon Game Studio srl, Via Pattari 6 - 20122 Milan, ITALIEN.

© 2025 Arcane Wonders®, LLC. Englische Ausgabe. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Spiel ist rein fiktiv. Irgendwelche Ähnlichkeiten mit realen Leuten, Gruppen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig.

