TOM LEHMANN

CHU HAN

楚漢

DUELL DER DYNASTIEN

ANLEITUNG

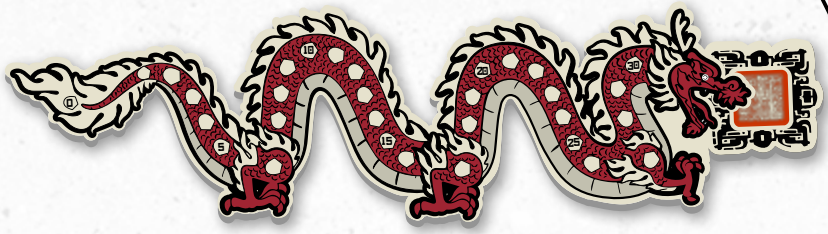
SPIELMATERIAL

46 Karten *Personen* mit Rang 0-9

15 Karten *Ereignis*

4 Übersichtsplättchen (2 für Chu & 2 für Han)

Beiheft *Historischer Hintergrund & Kampagne*



1 Punkteleiste

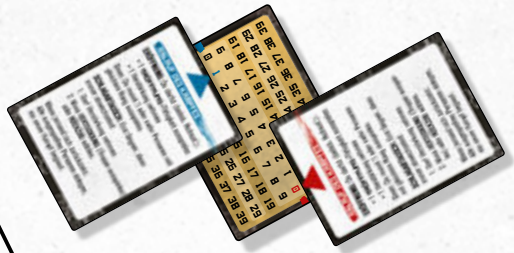
6 Plättchen *Verstärkung*

2 Punkteanzeiger (1 für Chu & 1 für Han)

Wenn du jederzeit und überall eine Partie Chu Han spielen willst, ersetze einfach die Übersichtsplättchen, die Punkteleiste und Punkteanzeiger sowie die Plättchen für Verstärkung durch die hier gezeigten Karten-Alternativen. So passt alles für unterwegs in die Faltschachtel.

Faltschachtel

4 Übersichtskarten (2 für Chu & 2 für Han)



1 Karte *Punkteleiste* & 2 Karten *Punkteanzeiger*

6 Karten *Verstärkung*

HISTORISCHER HINTERGRUND

Chu Han erzählt die Geschichte der Konkurrenz zweier Herrenhäuser im alten China vor und während des Chu-Han-Streits von 206 bis 202 v.Chr. Damals wetteiferten zwei Familien – Chu und Han – darum, wer den geschwächten Qin-Herrscher besiegen und damit Chinas erste wahre Dynastie begründen würde. Zu Beginn waren die Chu in einer stärkeren Position, doch am Ende obsiegten dann doch die Han. Wirst du deinen Gegner besiegen und Geschichte schreiben?

SPIELAUFBAU (ZU BEGINN DER PARTIE)

1. Legt die **Punkteleiste** zwischen euch in die Tischmitte.
2. Wer von euch das letzte Mal ehrenhaft war, wird Startspieler.
   Nimm dir den **Han-Punkteanzeiger** (H) und lege ihn auf die 0.
   Dein Gegner nimmt den **Chu-Punkteanzeiger** (C) und legt ihn auf die 1.
3. Nehmt euch beide eure 2 **Übersichtsplättchen** in Form eures Punkteanzeigers.
4. Nehmt die 15 **Ereignisse** und legt davon 1 Ereignis *Stille* beiseite. Mischt die verbliebenen 14 Ereignisse und legt dann das beiseitegelegte Ereignis *Stille* **offen** oben auf. Dies ist der **Ereignisstapel**.
   Wir empfehlen: Spielt eure ersten paar Partien erst mal ohne Ereignisse.

OPTIONAL

Die Loyalität einer Person wird durch diese Markierungen in der unteren rechten Ecke angezeigt. Diese sind aber für das normale Spiel nicht relevant und hier nur rein thematisch. Jede Person – unabhängig von individuell angegebener Loyalität – kann somit ganz normal von beiden Spielern ausgespielt werden.

Wollt ihr eine historisch angelehnte Partie spielen, empfehlen wir euch die 2 Kampagnen im Beiheft. Dort werden diese Markierungen verwendet.

SCHLACHTAUFBAU (MEHRFACH PRO PARTIE)

1. Mischt alle 46 **Personen** und teilt sie verdeckt auf 3 Stapel auf: 1 Stapel mit 16 Personen und 2 Stapel mit 15 Personen.
2. Nehmt den Stapel mit 16 Personen und legt ihn neben die Punkteleiste. Dies ist der **Nachziehstapel**. Legt die untersten 4 Personen dieses Stapels **quer** unter ihren Stapel (als Erinnerung, dass ihr diese 4 Personen nicht ziehen oder einsehen könnt).
3. Legt die 6 **Verstärkungen** neben den Nachziehstapel.
4. Nehmt euch beide je 1 Stapel mit 15 Personen. Das sind jeweils eure Handkarten.
5. Wer weniger Punkte hat, beginnt gleich bei der Schlacht mit der **ERÖFFNUNG**.
   Bei Gleichstand eröffnet, wer die letzte Schlacht gewonnen hat.
   Bei der ersten Schlacht der Partie eröffnet immer Han (da Chu bereits mit 1 Punkt startet).

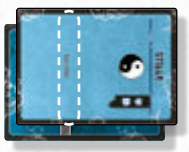
Das oberste Ereignis zu Beginn der Partie ist **immer** *Stille*

Verstärkungen

Nachziehstapel

Ablagestapel

Punkteleiste



Ereignisstapel

SPIELPRINZIP

Eine Partie **Chu Han** besteht aus mehreren **Schlachten** und jede Schlacht besteht aus mehreren **Kämpfen**. Das Ziel einer Schlacht ist, alle Personen auf der eigenen Hand auszuspielen, bevor dies dein Gegner schafft.
Wer zuerst seine Hand leerspielt, gewinnt die Schlacht und erhält dafür Punkte. Baut dann die nächste Schlacht auf. Sie eröffnet, wer gerade weniger Punkte hat. Wer von euch zuerst 31 oder mehr Punkte erreicht hat (auch innerhalb einer Schlacht möglich), gewinnt die Partie sofort.

Wenn du einen Kampf eröffnest, spielst du 1 oder mehr Personen mit gleichem Rang aus und setzt damit die Truppengröße des Kampfes fest. Der Schlagabtausch beginnt und dein Gegner muss jetzt entweder verteidigen – also eine Truppe aus genauso vielen Personen mit höherem (und untereinander gleichem) Rang ausspielen – oder sich zurückziehen.

Beispiel: *Han eröffnet den Kampf und spielt eine Truppe aus 3 Personen mit Rang 1 aus. Um zu verteidigen, muss Chu jetzt eine Truppe aus genau 3 Personen mit Rang 2 oder höher ausspielen. Kann oder will er das nicht, muss er sich zurückziehen.*

Verteidigt dein Gegner mit einer Truppe aus Personen mit höherem Rang, musst du wieder verteidigen. Das geht so lange hin und her, bis sich einer von euch zurückzieht. Wenn das passiert, legt ihr alle in diesem Kampf ausgespielten Personen auf den Ablagestapel und der nächste Kampf beginnt, der Sieger des letzten Kampfes eröffnet ihn.

Beispiel: *Chu verteidigt mit einer Truppe aus 3 Personen mit Rang 5. Han verteidigt daraufhin wieder mit einer Truppe aus 3 Personen mit Rang 7. Da Chu keine Truppe aus 3 Personen mit höherem Rang mehr ausspielen kann, müsste er sich eigentlich zurückziehen und Han die Eröffnung des nächsten Kampfes überlassen.*

Personen mit Rang 3 und Rang 6 sind besonders, denn sie alle haben eine einzigartige Fähigkeit. Sie können entweder ganz normal in einer Truppe **oder** für ihre Fähigkeit ausgespielt werden.

Beispiel: *Anstatt sich zurückzuziehen, spielt Chu die Person Han Xin (Rang 6) für ihre Fähigkeit aus: Chu spielt damit die Rolle des Verteidigers an Han zurück, ohne eine eigene Truppe auszuspielen, Han erhält dadurch aber auch sofort 1 Punkt. Han muss nun gegen seine eigene Truppe aus 3 Personen mit Rang 7 verteidigen. Da er das nicht kann, zieht er sich zurück. Chu sichert sich somit die Eröffnung des nächsten Kampfes.*

Wenn du am Zug bist, darfst du zusätzlich auch immer 1 *Verstärkung* nehmen, um 2 neue Personen vom Nachziehstapel zu ziehen.
Doch das ist riskant! Am Ende der Schlacht erhält ihr Gewinner nämlich Punkte dafür, wie der Gegner abgeschnitten hat: Je 1 Punkt für jede Verstärkung, die der Gegner genommen hat und je 1 Punkt für jede verbliebene Person auf dessen Hand! Deine genommenen *Verstärkungen* sind nicht relevant.

Es lassen sich aber auch auf andere Arten Punkte erhalten: Spielst du zum Beispiel eine Truppe aus 6 oder mehr Personen mit Rang 2, erhältst du sofort Punkte in Höhe der Truppengröße.

DER KAMPF

Jeder Kampf wird von einem von euch **eröffnet**, dann folgt ein **Schlagabtausch,** bei dem ihr abwechselnd am Zug seid.

Ein Kampf endet, wenn ein Spieler sich **zurückzieht**. Dann beginnt ein neuer Kampf. Dabei kann sich ändern, wer eröffnet: Es ist stets der Spieler, der sich beim letzten Kampf **nicht** zurückgezogen hat. *(Hinweis: Kartenfähigkeiten können das natürlich ändern!)*

Die insgesamt 46 Personen verteilen sich wie folgt:
9x **Rang 1**, 8x **Rang 2**, 7x **Rang 3**, 6x **Rang 4**, 5x **Rang 5**, 4x **Rang** 6, 3x **Rang 7**, 2x **Rang 8**, 1x **Rang 9** und 1x **Rang 0** als Joker

Aufgrund dieser Verteilung und der Regel, dass man immer mit höheren Rängen verteidigen muss, wird es mit jeder Verteidigung innerhalb eines Kampfes schwerer, eine stärkere Truppe auszuspielen.

Rang

Anzahl an Personen mit diesem Rang

ABLAUF DES KAMPFES

ERÖFFNUNG

Zuerst **darfst** du **Verstärken** und/oder genau 1 Person von deiner Hand für ihre **ERÖFFNUNG**-Fähigkeit ausspielen (in einer Reihenfolge deiner Wahl).

Verstärken: Nimm 1 *Verstärkung* und ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.

Um zu eröffnen, **musst** du dann **1 oder mehr Personen** mit dem **gleichen Rang** von deiner Hand ausspielen – das ist deine **Truppe**.
Achtung: Diese Anzahl ist die **„Truppengröße“** für den Rest dieses Kampfes.

Jetzt beginnt der **Schlagabtausch** – dein Gegner ist jetzt am Zug!

SCHLAGABTAUSCH

In deinem Zug im **Schlagabtausch darfst** du zuerst **Verstärken**. Dann hast du 2 Optionen: **VERTEIDIGUNG** oder **RÜCKZUG**.

VERTEIDIGUNG: Spiele eine **stärkere** Truppe aus (kannst du das nicht, musst du stattdessen *Rückzug* wählen).
Du **darfst** dies auch durch das Ausspielen von 1 Person mit **VERTEIDIGUNG**-Fähigkeiten von deiner Hand modifizieren.

Eine Truppe (=1 oder mehr Personen gleichen Rangs) gilt dann als **stärker**, wenn sie diese 2 Kriterien erfüllt:

- Die *Truppengröße* muss stimmen – also die Anzahl Personen deiner Truppe muss mit der aus der Eröffnung übereinstimmen.
- Der Rang aller Personen in deiner Truppe muss **höher** sein als die zuletzt ausgespielte Truppe.

Dann ist der andere Spieler im *Schlagabtausch* am Zug.

ODER

RÜCKZUG: Beende den Kampf.
Du **darfst** dies auch durch das Ausspielen von 1 Person mit **RÜCKZUG**-Fähigkeiten von deiner Hand modifizieren.

Dann legt alle in diesem Kampf ausgespielten Personen auf den Ablagestapel.
Jetzt beginnt ein neuer Kampf. Dabei macht jetzt der **andere** Spieler die **Eröffnung**.

Ende der Schlacht (und Ende des Kampfes): Sobald du keine Karten mehr auf der Hand hast (und ggf. **REAKTION**-Fähigkeiten ausgespielt und ausgeführt wurden) endet die Schlacht und damit auch der aktuelle Kampf – und **du** hast **sofort** diese Schlacht gewonnen!

Habt ihr beide im gleichen Zug (nur möglich durch **REAKTION**-Fähigkeiten) keine Karten mehr auf der Hand, gewinnt, wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hatte.

FÄHIGKEITEN

Innerhalb deines Zuges darfst du 1 Person für ihre Fähigkeit ausspielen. Das darfst du aber nur dann, wenn du sie auch vollständig ausführen kannst.

ERÖFFNUNG-Fähigkeiten erkennt ihr am „!". Wird deine **ERÖFFNUNG**-Fähigkeit verhindert, darfst du für diesen Kampf keine weitere ausspielen.

ERÖFFNUNG

3 Ji Bu -------- Sieh dir die 4 obersten Personen im Nachziehstapel an. Lege sie in der gleichen Reihenfolge zurück.
Nutzt du diese Fähigkeit, wenn bereits alle 6 Verstärkungen genommen wurden, muss dein Gegner diese Schlacht zudem mit offenen Karten zu Ende spielen.

3 Yu Ji -------- Lege 1 Person deiner Wahl aus deiner Hand auf den Ablagestapel.

6 Ying Bu ------ Wähle 1 Person vom Ablagestapel mit Rang 1 – 5 und nimm sie auf die Hand.

VERTEIDIGUNG- und **RÜCKZUG**-Fähigkeiten modifizieren deine zur Verteidigung ausgespielte Truppe oder deinen Rückzug.

VERTEIDIGUNG

3 Peng Yue ----- Verteidige mit einer Truppe mit gleichem (anstatt höherem) Rang.

3 Zhongli Mo ---- Verteidige mit einer Truppe aus Personen mit verschiedenen (statt gleichen) Rängen (jeder Rang maximal 1x). Alle Personen dieser Truppe gelten als die Person mit dem niedrigsten Rang in dieser Truppe.

Du kannst so auch eine Truppe aus Personen mit Rang 2 simulieren. ***Beispiel:*** *Han spielt Zhongli Mo, gefolgt von einer Truppe aus Personen mit Rang 2, 3, 5, 6, 8 und 9. Sie gelten alle als Rang 2. Han erhält sofort 6 Punkte. Hätte Han die 0 dazu gespielt, hätten sie alle als Rang 0 gegolten. Han hätte keine Punkte erhalten.*

Ausnahme: Die Fähigkeiten von *Peng Yue* und *Zhongli Mo* lassen sich kombinieren. Du darfst diese 2 Personen also ausnahmsweise gemeinsam in der gleichen Verteidigung für ihre Fähigkeit ausspielen (normalerweise nur 1 Person).

6 Han Xin ------ Verteidige ohne eine eigene Truppe auszuspielen. Dein Gegner muss daraufhin gegen seine eigene Truppe verteidigen, erhält aber auch sofort 1 Punkt.

Du überspringst das Ausspielen einer eigenen Truppe, du kopierst dadurch aber nicht deinen Gegner. Hat dein Gegner z. B. soeben Punkte für eine Truppe aus Personen mit Rang 2 erhalten, erhältst du diese nicht ebenfalls.

6 Liu Bang ----- Gilt gegen eine Truppe aus 1 Person mit Rang 9 als Truppe aus 1 Person mit Rang 10. Spielst du *Liu Bang* für seine Fähigkeit, spielst du ihn auch gleichzeitig als Truppe.

RÜCKZUG

3 Xiahou Ying --- Du (statt deines Gegners) eröffnest den nächsten Kampf dieser Schlacht, aber dein Gegner erhält sofort 3 Punkte.

Beispiel: *Chu hat 28 Punkte, noch 2 Personen auf der Hand und spielt den Imperator (Rang 9) aus. Han hat 30 Punkte und spielt als Reaktion seine letzte Person aus: Xiahou Ying. Dadurch erhält Chu 3 Punkte, was ihn auf 31 Punkte bringt. Obwohl Han die Schlacht gewinnen würde, gewinnt Chu vorher die Partie.*

6 Xiang Yu ----- Alle Punkte, die ihr in dieser Schlacht (sowie bei ihrer Wertung) noch erhaltet, werden verdoppelt.

Bei den Fähigkeiten aus Verteidigung und Rückzug musst du zusätzlich folgendes beachten: Wenn du in deinem Zug keine Verstärkung genommen hattest, dann aber eine solche Fähigkeit durch *Lü Zhi* verhindert wurde, darfst du jetzt nicht doch noch eine Verstärkung nehmen – du hattest dich bereits entschieden keine zu nehmen. Du musst dann eine Truppe ausspielen oder dich zurückziehen.

REAKTION-Fähigkeiten werden außerhalb der eigentlichen Zugreihenfolge ausgespielt. Verhindert die Fähigkeit einer Person die Fähigkeit einer anderen Person, legt ihr sie beide auf den Ablagestapel. Verbliebene Personen nehmt ihr wieder zurück auf die Hand (oder – bei *Ying Bu* – auf den Ablagestapel).

REAKTION

X 3 Lü Zhi ------- Die zuvor ausgespielte Fähigkeit wird verhindert. Sie wird nicht ausgeführt.

Wenn du *Lü Zhi* durch das Nehmen einer Verstärkung ziehst, kannst du ihre Fähigkeit nicht mehr nutzen, um eine Fähigkeit zu verhindern, die vor dem Nehmen der Verstärkung ausgeführt wurde.

Verhindert *Lü Zhi* deine **RÜCKZUG**-Fähigkeit, darfst du danach noch auf **VERTEIDIGUNG** wechseln (und andersrum).

XX 3 Xiao He ------- Verhindere die Fähigkeit von *Lü Zhi*. Die durch *Lü Zhi* verhinderte Fähigkeit wird normal ausgeführt.

Diese Fähigkeit kann nur als direkte Reaktion auf das Ausspielen von *Lü Zhi* genutzt werden.

Beispiel: *Chu* führt mit 24 zu 23 Punkten, hat 3 Verstärkungen genommen und spielt *Zhongli Mo* und eine Truppe aus 6 Personen (Rang 2, 4, 5, 6, 7 und 8). Chu hat jetzt noch 1 Person auf der Hand. Daraufhin spielt Han seine letzte Person – *Lü Zhi* – aus, um die Fähigkeit von *Zhongli Mo* zu verhindern. Doch *Chu* reagiert mit *Xiao He* und verhindert die Fähigkeit von *Lü Zhi*. *Zhongli Mo* wird nicht verhindert und Chu erhält 6 Punkte für seine Truppe mit Rang 2. Han gewinnt die Schlacht und erhält 3 Punkte für Chus 3 Verstärkungen. Die Schlacht endet mit 30 (Chu) zu 26 (Han).

Hätte *Chu* auch *Xiao He* (Rang 3) in die Truppe von *Zhongli Mo* gespielt (um zu versuchen zu gewinnen), hätte Han in der Wertung 8 Punkte erhalten: 5 Punkte für die 7 Personen auf *Chus* Hand (Maximum 5 Punkte) + 3 für seine Verstärkungen. Han hätte mit 31 zu 24 gewonnen!

Folgende Personen haben **EFFEKTE**. Diese gelten nicht als Fähigkeiten und können somit nicht verhindert werden.

EFFEKTE

=/0 0 Xiong Xin ----- Darf zu jeder eigenen Truppe dazu ausgespielt werden und zählt dort als weitere Person des Rangs der Truppe. Alleine gespielt gilt sie als Truppe aus 1 Person mit Rang 0.

Beispiel: *Eine Truppe aus 3 Personen (2x Rang 8 und 1x Rang 0) gilt als Truppe aus 3 Personen mit Rang 8.*

6+ →P 2 Fan Zeng ----- Spielst du eine Truppe aus 6 oder mehr Personen mit Rang 2, erhältst du sofort Punkte in Höhe der Truppengröße.

Beispiel: *Eine Truppe aus 7 Personen (alle Rang 2) bringt 7 Punkte, eine Truppe aus 5 Personen (alle Rang 2) bringt 0 Punkte und eine Truppe aus 6 Personen (5x Rang 2 und 1x Rang 0) bringt 6 Punkte.*

ENDE DER SCHLACHT

Sobald du keine Karten mehr auf der Hand hast (und **REAKTION**-Fähigkeiten ausgespielt und ausgeführt wurden) endet die Schlacht. Jetzt wertet ihr sie aus. Als ihr Gewinner erhältst du jetzt **je 1** Punkt für:

- jede Person, die der Gegner jetzt noch auf der Hand hat (maximal 5 Punkte),
- jede Verstärkung, die sich der Gegner in dieser Schlacht genommen hat.

Hinweis: Es ist auch möglich eine Schlacht zu gewinnen und dafür trotzdem 0 Punkte zu erhalten, wenn dein Gegner keine Verstärkung genommen hat und er seine letzte Person als Reaktion im letzten Zug gespielt hat.

Hat jetzt keiner von euch **31 oder mehr Punkte** erreicht, beginnt eine neue Schlacht. Sobald einer von euch 31 oder mehr Punkte hat (und **REAKTION**-Fähigkeiten ausgespielt und ausgeführt wurden), gewinnt er die Partie (auch mitten in einem Kampf möglich). Erreichst du 31 oder mehr Punkte innerhalb eines Kampfes und dein Gegner würde innerhalb des selben Zuges die Schlacht gewinnen, gewinnst du vorher.

Wenn ihr mit Ereignissen spielt: Legt am Ende einer Schlacht das oberste Ereignis ab und deckt das nächste auf.

EHRE UNTER KRIEGERN

Wirst du gefragt, wieviele Personen du noch auf der Hand hast, musst du dies wahrheitsgemäß beantworten.
Du darfst die verbleibenden Personen im Nachziehstapel zählen. Du darfst dir jederzeit die Personen im Ablagestapel ansehen.
Lass deinem Gegner genug Bedenkzeit, um **REAKTION**-Fähigkeiten auszuspielen, bevor du deine ausgespielte Fähigkeit ausführst.

EREIGNISSE

Ereignisse können Einfluss auf den Aufbau der aktuellen Schlacht sowie deren Spielablauf oder die erhaltenen Punkte haben.

Guter Ratschlag und *Stabilität:* Die Partie kann nicht gewonnen werden, bevor die aktuelle Schlacht gewertet wurde.

Rennen zum Hangu Pass: Da auch der Gewinner der Schlacht Punkte erhalten kann, gewinnt bei einem Gleichstand von 31 oder mehr Punkten derjenige von euch die Partie, der die letzte Schlacht gewonnen hat.

Kriegsfürsten: Wer einen Kampf eröffnet, Wer einen Kampf eröffnet, darf bis zu 2x aus der Mitte ausspielen: 1 Person für ihre Eröffnung-Fähigkeit und 1 Person zur Truppe hinzu. 1 Person für ihre **ERÖFFNUNG**-Fähigkeit und 1 Truppe um die Truppengröße zu bestimmen. Für beide dieser Ausspiel-Situationen darf bis zu 1 Person aus der offenen Auslage genutzt werden.

IMPRESSUM

Autor: Tom Lehmann ▪ **Entwicklung:** Tom Lehmann, Arnaud Charpentier und Christian Martinez
Illustration: Ryan Ferriera, Maxime Erceau ▪ **Grafikdesign:** Maxime Erceau
Dank an: David Grainger, Adam Ruprecht, und Tanguy Serra

DEUTSCHE VERSION / V 1.0
Redaktion: Robin Eckert ▪ **Grafikdesign:** Anna Spies
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter ▪ **Kulturberatung:** Victoria Linnea

© 2024 Frosted Games Spieleverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, unter der Lizenz von Matagot. Alle Rechte vorbehalten.
© 2024 Matagot, All rights reserved.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein **Ersatzteil**? Dann verwendet unser Kontaktformular auf **frostedgames.de**! Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter **discord.frostedgames.de** vorbei!

FROSTED GAMES

MATAGOT

WWW.FROSTEDGAMES.DE
discord.frostedgames.de @FROSTEDGAMES