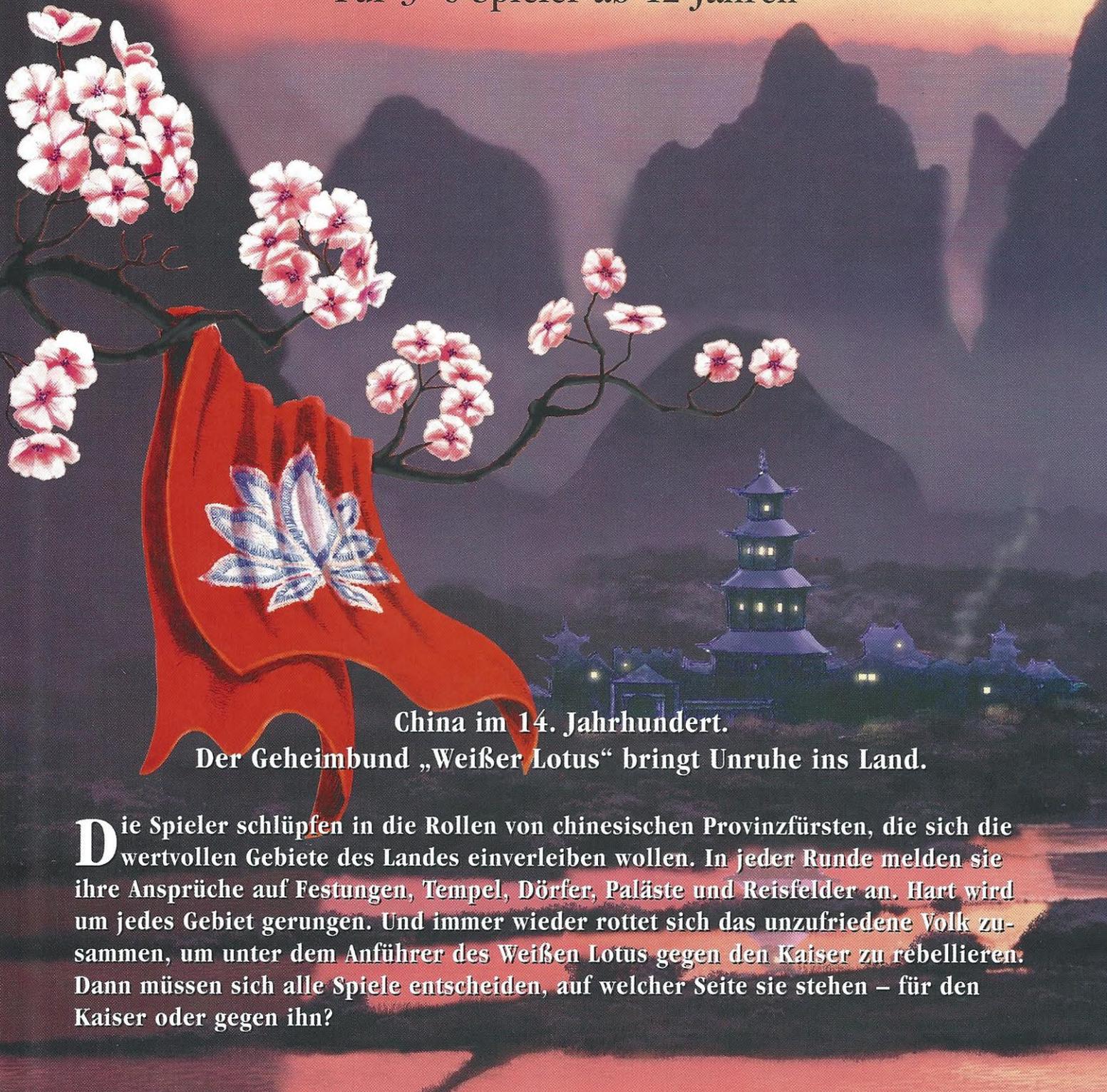


Martin Wallace

# Der weiße Lotus



Für 3-6 Spieler ab 12 Jahren



China im 14. Jahrhundert.

Der Geheimbund „Weißer Lotus“ bringt Unruhe ins Land.

**D**ie Spieler schlüpfen in die Rollen von chinesischen Provinzfürsten, die sich die wertvollen Gebiete des Landes einverleiben wollen. In jeder Runde melden sie ihre Ansprüche auf Festungen, Tempel, Dörfer, Paläste und Reisfelder an. Hart wird um jedes Gebiet gerungen. Und immer wieder rottet sich das unzufriedene Volk zusammen, um unter dem Anführer des Weißen Lotus gegen den Kaiser zu rebellieren. Dann müssen sich alle Spiele entscheiden, auf welcher Seite sie stehen – für den Kaiser oder gegen ihn?

# Spielziel

Wenn alle Gebiete von den Spielern besetzt sind, gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat. Siegpunkte gibt es für jedes Gebiet, das man besetzt hat. Siegpunkte gibt es aber auch für den Spieler, der das größte zusammenhängende Gebiet besitzt, und zusätzlich werden noch Siegpunktchips vergeben.

# Spielmaterial

## 1 Spielplan



## 39 neutrale Gebäudechips (quadratisch):

- 17 x Dorf, 
- 5 x Palast, 
- 5 x Tempel, 
- 6 x Festung, 
- 6 x Reisfeld, 

## 96 Spielerchips (je 16 in den 6 Farben; rund):



3 x Palast, 4 x Tempel,  
5 x Festung, 4 x Reisfeld,  
auf allen Rückseiten:  
Dorf (16 x)

## 1 Kaiserstein



## 18 Siegpunktchips



## 6 Übersichtstafeln



## 1 Rebellenstein



## 30 Gebietsmarker aus Holz, je Farbe 5



90 Einflusskarten, blau  
(6 x 0, 34 x 1, 30 x 2, 20 x 3)



60 Kampfkarten, rot  
(30 x 1, 20 x 2, 10 x 3)



30 Drachenkarten  
(je Spielerfarbe 5)

## Spielvorbereitung

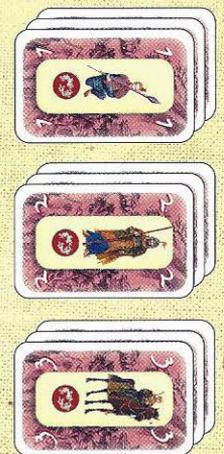
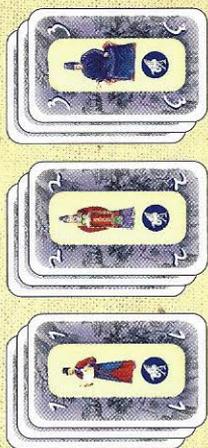
Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- 1 Übersichtstafel mit seinem Farbrahmen
- die 5 Gebietsmarker (Holzsteine) in seiner Farbe
- die 16 runden Gebäudechips in seiner Farbe
- einen Satz Drachenkarten: je 1 Karte mit den Farben der Mitspieler (d. h. bei 5 Spielern erhält jeder 4 Karten, eine pro Mitspieler)
- 3 Kampfkarten (rot) mit dem Wert „1“
- 6 Einflusskarten (blau) mit den Werten: 2 x „3“, 2 x „2“, 2 x „1“
- 1 Einflusskarte mit dem Wert 0, die den Drachen der eigenen Farbe zeigt. (Bei weniger als 6 Spielern kommen die restlichen Einflusskarten mit dem Wert 0 wieder in die Schachtel.)

Alle Karten legen die Spieler verdeckt vor sich ab und halten sie während des Spiels verdeckt.

- Die übrigen blauen Einflusskarten werden nach Werten getrennt; die drei Stapel werden offen an einer Seite des Spielplans ausgelegt.
- Die übrigen roten Kampfkarten werden ebenfalls nach Werten getrennt; die 3 Stapel werden offen an der anderen Seite des Spielplans ausgelegt, getrennt von den Einflusskarten.

- Bei weniger als 6 Spielern wird nur auf den hellen Feldern des Spielplans gespielt: Von den quadratischen, „neutralen“ Gebäudechips werden die folgenden 7 Chips aussortiert, gemischt und verdeckt auf die 7 hellen Spielplanfelder mit den weißen Lotusblüten gelegt: 1 Palast, 1 Tempel, 1 Reisfeld, 1 Festung und 3 Dörfer. Erst dann werden die Chips aufgedeckt (siehe Abb. unten).
- Bei 6 Spielern wird auf dem ganzen Spielplan (plus braune Felder) gespielt. Jetzt werden alle 8 Felder, die Lotusblüten zeigen, belegt: wie beim Spiel zu fünft, plus 1 weiteres Dorf.
- Die restlichen neutralen Gebäudechips werden verdeckt gemischt und neben den Spielplan gelegt.
- Die 18 Siegpunktchips werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der Spieler mit den meisten grauen Haaren ist Kaiser und erhält den schwarzen Kaiserstein. Sollte sich das nicht feststellen lassen, wird der älteste Spieler Kaiser.
- Der rote Rebellenstein für den Anführer des „Weißen Lotus“ wird zur Seite gelegt.
- Bei weniger als 6 Spielern wird das übrige Material (Gebietsmarker, Drachenkarten, Gebäudechips) nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.



## Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Spieljahren. In jedem Jahr werden 6 Phasen in der angegebenen Reihenfolge gespielt:

### 1. Gebietsanspruch anmelden

Es folgen 3 Einsetzrunden:

- Reihum setzt jeder Spieler in jeder Runde je 1 seiner Gebietsmarker auf ein Gebiet seiner Wahl, auf dem ein neutraler Gebäudechip liegt.  
Der Kaiser beginnt und setzt seinen ersten Marker, danach folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler.
- Wenn alle Spieler ihren ersten Marker gesetzt haben, beginnt der Kaiser die zweite Runde. Haben alle Spieler drei Marker gesetzt, ist diese Phase beendet.

In ein Gebiet dürfen niemals 2 Marker derselben Farbe gesetzt werden. Marker verschiedener Spieler (Farben) sind natürlich erlaubt. So darf zum Beispiel bei 5 Spielern ein Gebiet mit maximal 5 Markern besetzt sein.

**Hinweis:** Ab dem zweiten Jahr darf ein Spieler für jedes Gebiet, das er besitzt, in dem ein Reisfeld-Chip seiner Farbe liegt, einen weiteren Marker setzen. Aber: Besitzt ein Spieler 3 oder mehr Reisfelder, so darf er dennoch nur 2 zusätzliche Marker einsetzen (mehr als 5 Marker sind nicht möglich).

Diese zusätzlichen Gebietsmarker müssen die Spieler reihum einsetzen, ebenfalls immer nur einen auf einmal.

### 2. Gebietsanspruch klären

#### a) Konfliktloser Gebietserwerb

Ist in einem Gebiet nur ein Spieler mit seinem Marker vertreten, erhält dieser Spieler das Gebiet kostenlos. Dazu tauscht er den neutralen Gebäudechip gegen einen seiner Farbe, aber mit dem gleichen Motiv, aus. Der neutrale Chip wird in die Schachtel zurückgelegt. Seinen Marker nimmt er zurück.

#### b) Konflikt um Gebiete (mit Einflusskarten)

Im ersten Jahr *muss* das Gebiet, in dem sich der Palast befindet, als Erstes vergeben werden. Der Besitzer des Palastes wird sofort neuer Kaiser und erhält den Kaiserstein.

Anschließend bestimmt dieser neue Kaiser jeweils, in welcher Reihenfolge um die Gebiete gekämpft wird, in denen sich Marker mehrerer Spieler befinden.

An diesen Konflikten sind immer nur die Spieler beteiligt, die in dem vom Kaiser bestimmten Gebiet einen Marker besitzen.

#### Ablauf:

1. **Gebiet bestimmen:** Der Kaiser wählt das Gebiet aus, um das mit Einflusskarten gekämpft wird und setzt seinen Kaiserstein auf dieses Gebiet. (Das gilt nicht für das erste Gebiet im ersten Jahr, da dabei zuerst der Palast vergeben wird!)
2. **Gegner bestimmen:** Jeder beteiligte Spieler legt verdeckt 1 *Drachenkarte* vor sich aus: in der Farbe des Spielers, den er durch seinen Einfluss aus dem Gebiet entfernen will.
3. **Einflusskarten legen:** Zusätzlich legt jeder beteiligte Spieler verdeckt eine beliebige Anzahl an *Einflusspunkten* (Werte auf den Karten) vor sich aus.
4. **Karten aufdecken:** Nun decken alle beteiligten Spieler gleichzeitig ihre Karten auf! Für jeden einzelnen Spieler, gegen den eine oder mehrere Drachenkarten (seiner Farbe) gespielt sind, werden die Einflusspunkte addiert.

#### Beispiel:

Gegen Rot wurde 1 Drachenkarte gespielt und 2 Einflusspunkte.

Gegen Blau wurden von 2 Spielern je 1 Drachenkarte gespielt, mit zusammen 5 Einflusspunkten.

Gegen Grün wurde keine Drachenkarte gespielt, also auch keine Einflusspunkte.



5. **Ergebnis:** Der Spieler, gegen den der meiste Einfluss gesetzt wurde, muss seinen Marker zurücknehmen und die Hälfte (zu seinen Gunsten abgerundet) seiner eingesetzten Einflusspunkte auf die zugehörigen Kartenstapel ablegen. (Hinweis: Kartenwerte dürfen jederzeit gewechselt werden!)
6. **Verbraucher Einfluss:** Alle anderen Spieler müssen *alle* ihre eingesetzten Einflusskarten abgeben. Der Spieler, der seinen Marker zurücknehmen muss, sammelt diese Karten ein und legt sie auf die entsprechenden Kartenstapel. Eingesetzte Karten mit dem Wert „0“ sind nur zum Bluffen und werden wieder auf die Hand genommen. Sie bleiben immer bei ihren Besitzern.
7. Anschließend wiederholen die verbliebenen Spieler die Schritte 2-6. Das geht so lange, bis nur noch ein Spieler mit einem Marker in diesem Gebiet vertreten ist. Dieser Spieler tauscht den neutralen Gebäudechip (zurück in die Schachtel) gegen den passenden in seiner Farbe aus. Der Spieler hat nun dieses Gebiet in Besitz genommen und nimmt seinen Marker zurück.
8. Danach wählt der Kaiser das nächste Gebiet aus, um das gestritten wird. Wenn alle Gebiete vergeben wurden, ist diese Phase beendet.

#### **Weitere Regeln:**

- Hat nur ein Spieler in einem Gebiet einen Marker gesetzt, erhält er dieses Gebiet kostenlos. Einflusskarten muss er dann nicht abgeben.
- Kommt es nach dem Aufdecken von Einflusskarten zu einem Gleichstand, entscheidet der Kaiser, welcher der beteiligten Spieler seinen Marker zurücknehmen muss. Ist der Kaiser beteiligt, darf er auch zu seinen Gunsten entscheiden.
- Setzt in ein Gebiet kein Spieler einen Marker, bleibt dieses Gebiet zunächst neutral (der neutrale Chip bleibt offen liegen). Das Gebiet kann im nächsten Spieljahr von den Spielern wieder mit Gebietsmarkern besetzt werden.
- Sobald ein Spieler *mehr* Paläste hat, als ein anderer, ist er Kaiser. Der Kaiser kann also während der Phase „Gebietsanspruch klären“ wechseln – mit allen Rechten (Gebiet bestimmen, bei Gleichstand entscheiden).

Hat ein anderer Spieler ebenso viele Paläste wie der Kaiser, ändert sich nichts.

### **3. Der Kaiser erhält 1 Siegpunktchip**

Wenn alle Gebietsansprüche geklärt sind, erhält der Spieler, der *zu diesem Zeitpunkt* die meisten Paläste besitzt und somit Kaiser ist, einen Siegpunktchip, den er vor sich ablegt.



### **4. Rebellion (mit Kampfkarten)**

Der Kaiser fragt, ob sich jemand gegen den Kaiser als Rebellenführer erheben will. Wer als „Rebellenführer“ antreten will, muss über mindestens ein Gebiet mit einem Dorf verfügen.

- Zunächst wird der Spieler mit den meisten Dörfern gefragt. Lehnt er ab, muss sich der Spieler mit den zweitmeisten Dörfern entscheiden. Will niemand rebellieren, findet keine Rebellion statt.
- Kommt es zu einer Rebellion, nimmt sich der Spieler, der die Rebellion auslöst, den Rebellenstein und ist nun Rebellenführer.

In der Rebellion müssen sich *alle anderen Spieler* (außer Rebellenführer und Kaiser) geheim entscheiden, ob sie *gegen* den Kaiser oder *gegen* den Rebellenführer sind und sie müssen Kampfkarten einsetzen. Der Kaiser ist immer gegen den Rebellenführer und der Rebellenführer gegen den Kaiser.

- Dazu legen sie zunächst eine verdeckte Drachenkarte: *in der Farbe des Kaiserspielers*, wenn sie *gegen* den Kaiser sind, also den Rebellenführer unterstützen wollen; *in der Farbe des Rebellenführers*, wenn sie *gegen* den Rebellenführer sind, also den Kaiser unterstützen.
- Anschließend müssen alle Spieler (auch der Kaiser und der Rebellenführer) die Anzahl an Kampfkarten einsetzen, mit der sie gegen den gewählten Gegner kämpfen. Kampfkarten werden verdeckt in die Hand genommen und gleichzeitig aufgedeckt. Vorher dürfen Kampfkarten „gewechselt“ werden.
- Nach dem Aufdecken werden die Kampfpunkte auf den Kampfkarten gezählt.  
Der *Kaiser* addiert für jeden *seiner* Paläste auf dem Spielplan 2 Kampfpunkte.

Der *Rebellenführer* addiert für jedes *seiner* Dörfer 1 Kampfpunkt. Paläste und Dörfer der Verbündeten bringen keine Zusatzpunkte!

- Auf jeder Seite werden die Punkte addiert. Die Seite mit den meisten Kampfpunkten gewinnt. Bei gleich starken Seiten gewinnen der Kaiser und seine Verbündeten.
- Anders als beim Kampf mit Einflusskarten müssen bei der Rebellion immer alle eingesetzten Kampfkarten von allen Spielern abgegeben werden.

#### **Nach der Rebellion:**

Jeder Spieler auf der Gewinnerseite hat Anspruch auf eine Belohnung: das kann ein ganzes Gebiet sein, das *einem der Verlierer* weggenommen wird, oder ein Siegpunktchip.

#### **Wenn die Kaiserseite gewinnt**

Zuerst darf sich der Kaiser das Gebiet aussuchen, das er übernehmen möchte. Danach wählen nacheinander seine Verbündeten aus. Derjenige, der von den Verbündeten die meisten Kampfpunkte eingesetzt hat, darf zuerst wählen, danach derjenige mit den zweitmeisten, dann der mit den drittmeisten usw. Sollten zwei Spieler gleich viele Kampfpunkte eingesetzt haben, darf von diesen zuerst der Spieler auswählen, der als Erster links vom siegreichen Anführer sitzt.

Bei der Übernahme von Gebieten gibt es allerdings Einschränkungen:

- Man darf nur ein Gebiet übernehmen, das an ein eigenes Gebiet auf dem Plan angrenzt.
- Ein Spieler, der kein Gebiet auf dem Spielplan hat, darf sich ein *beliebiges* Gebiet von einem Spieler der Verliererseite nehmen.
- Kein Spieler auf der Seite der Unterlegenen darf mehr als ein Gebiet verlieren.
- Kann ein Spieler wegen dieser Einschränkungen kein Gebiet übernehmen, so erhält er als Ersatz einen Siegpunktchip.
- Wenn man ein Gebiet übernimmt, tauscht man den bisherigen Gebäudechip (zurück an seinen Besitzer) auf dem Gebiet gegen einen gleichen Chip der eigenen Farbe aus. Beim Austausch darf die Art des Gebäudes nicht verändert werden.

#### **Wenn die Rebellenseite gewinnt:**

Zuerst darf sich der Rebellenführer das Gebiet aussuchen, das er übernehmen möchte, dann der Verbündete, der mehr Kampfpunkte eingesetzt hat, als die übrigen Rebellen. Ansonsten gelten die Einschränkungen und Regeln wie oben beschrieben.

#### **Einige Beispiele für Rebellions-Ergebnisse:**

**5 Spieler:** 2 auf der Kaiserseite, 3 auf der Rebellenseite: *Die Rebellen gewinnen.*

*Zuerst darf der Rebellenführer von einem Spieler auf der Verliererseite ein Gebiet übernehmen und gegen einen eigenen Gebäudechip austauschen. Danach darf der Spieler, der von den beiden anderen Rebellen mehr Kampfpunkte eingesetzt hat, dem zweiten Spieler auf der Verliererseite ein Gebiet wegnehmen. Da kein Spieler mehr als ein Gebiet verlieren kann, muss der dritte erfolgreiche Rebellenspieler mit einem Siegpunktchip Vorlieb nehmen.*

**4 Spieler:** 1 Kaiser, 3 Rebellen: *Der Kaiser gewinnt. Er darf einem Rebellenspieler nach Wahl ein Gebiet wegnehmen. Die anderen haben Glück gehabt, da der Kaiser nur ein Gebiet übernehmen darf.*

**6 Spieler:** 3 auf der Kaiserseite, 3 auf der Rebellen-seite: *Beide Seiten haben gleich viele Kampfpunkte. Bei Gleichstand gewinnt die Kaiserseite. Zunächst übernimmt der Kaiser ein Gebiet eines Rebellen, danach von den beiden Kaisergetreuen derjenige mit mehr Kampfpunkten. Da es hier einen Gleichstand zwischen den Spielern gibt, kommt zuerst der Spieler, der im Uhrzeigersinn nach dem Anführer kommt, zum Zuge. Er wählt sich ein Gebiet von einem der beiden übrigen Rebellen. Der dritte auf der Kaiserseite übernimmt schließlich ein Gebiet von dem letzten Rebellenspieler. Würde kein Gebiet dieses Spielers an ein eigenes angrenzen, dürfte er diesem Rebell nichts wegnehmen und würde als Trost einen Siegpunktchip erhalten.*

Der Spieler, der nach einer Rebellion die *meisten Paläste* besitzt, wird bzw. bleibt Kaiser und erhält den Kaiserstein. **Wichtig:** Einen Siegpunkt für den Kaiser gibt es nur in der Phase 3.

Der Rebellenstein wird nach der Rebellion wieder neben den Spielplan gelegt.

### 5. Neue Karten

Jeder Spieler erhält neue Karten im Wert von 10 Einfluss- und 2 Kampfpunkten

Zusätzliche Punkte gibt es für manche Gebiete (siehe auch Übersichtstafel):

**Gebiet mit Palast:** nach Wahl 2 Einflusspunkte oder 1 Kampfpunkt

**Gebiet mit Tempel:** 3 Einflusspunkte

**Gebiet mit Reisfeld:** 1 Einflusspunkt und 1 Kampfpunkt

**Gebiet mit Festung:** 2 Kampfpunkte

	Palast	Tempel	Festung	Reisfeld	Dorf
					
Einflusspunkte	2	3	—	1	—
oder					
Kampfpunkte	1	—	2	1	—

### 6. Neue Gebiete

Reihum, der Kaiser beginnt, deckt jeder Spieler einen verdeckten neutralen Gebäudechip auf und legt ihn auf den Spielplan. Dabei dürfen nur Gebiete belegt werden, die an mindestens ein Gebiet angrenzen, in dem schon ein Gebäudechip liegt – egal ob neutral oder im Besitz eines Spielers. Für jeden Tempel dürfen ihre Besitzer einen weiteren Chip aufdecken und legen. Auch dies geschieht wieder reihum, wobei jeder jeweils nur einen Chip auf einmal setzen darf.

Damit ist ein Spieljahr abgeschlossen und das nächste folgt. Weiter geht es wieder mit 1. Gebietsanspruch anmelden.

### Spielende

Wenn sich auf allen Gebieten Gebäudechips der Spieler befinden, wird bis einschließlich Phase 4 zu Ende gespielt. Es kann also auch noch einmal zu einer Rebellion mit eventuellem Gebietswechsel kommen. Auch wenn z. B. nur

noch auf einem Feld ein neutraler Gebäudechip liegt, werden die Phasen 1- 4 vollständig durchgespielt. Bei weniger als 6 Spielern bleiben 8 neutrale Chips übrig.

Am Ende des letzten Spieljahres werden die Werte der Gebiete addiert:

- Jedes Gebiet bringt seinem Besitzer so viele Punkte ein, wie auf der Übersichtstafel angegeben ist:

	Palast	Tempel	Festung	Reisfeld	Dorf
					
Siegpunkte	3	2	1	1	1

- Der Spieler, der *alleine* das größte zusammenhängende Gebiet hat, erhält 3 zusätzliche Punkte. Haben zwei oder mehr Spieler die größten Gebiete, so entfällt diese Prämie.
- Drei Gebiete auf dem Spielplan tragen ein rundes Drachensymbol. Diese Gebiete bringen ihrem Besitzer, zusätzlich zum jeweiligen Wert des Gebietes, jeweils 2 Extra-Siegpunkte ein. 
- Dazu kommen noch die Siegpunktchips, die die Spieler als Kaiser bzw. anstelle eines Gebietes (nach einem siegreichen Kampf) erhalten haben. 

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, an dem der Kaiser beteiligt ist, gewinnt dieser. Ist der Kaiser nicht beteiligt, gewinnt bei Gleichstand, wer die meisten Paläste hat. Gibt es dann noch immer Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

### Variante für eifrige Verhandler

Wenn Sie wollen, können Sie im Spiel Verhandlungen unter den Spielern erlauben. So könnten Sie eine Unterstützung in einem Gebiet versprechen, wenn Sie dafür in einem anderen Gebiet selbst unterstützt werden. Sie können dazu auch Einfluss- oder Kampfkarten anbieten. All diese Versprechungen sind jedoch nicht bindend. Sie sollten sich also gut überlegen, mit wem Sie Geschäfte machen. Außerdem müssen Sie sich darauf einstellen, dass ein Spiel mit Verhandlungen wesentlich länger dauern kann.

**Der Autor:**

Der Engländer Martin Wallace lebt in Manchester und bevorzugt komplexe, anspruchsvolle Spiele. Er selbst hat bereits ein ganze Reihe von Spielen entwickelt und im eigenen Kleinverlag publiziert. „Der weiße Lotus“ ist das erste größere Spiel von ihm, das in Deutschland veröffentlicht wird.

Grafik: *Claus Stephan (Grafikstudio Krüger)*

Foto: *Dirk Hoffmann (Fotostudio Bauer)*

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern. Und ganz speziell „thanks to Fanhong Kong“

Zur Information: Der chinesische Spruch auf dem Spielplan heißt: „Drei gewöhnliche Männer sind besser als ein weiser Mann.“

Art.-Nr.: 68 24 15

© 2000 TM-Spiele  
D-70565 Stuttgart

**Vertrieb:**

KOSMOS Verlag  
Postfach 10 60 11  
D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49 (0) 711-2191-0  
Fax: +49 (0) 711-2191-422  
web: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)  
email: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Alle Rechte vorbehalten  
Made in Germany

**Nachtrag zu Seite 6, unten rechts:**

Es kann vorkommen, dass nach einer Rebellion der Kaiser nicht mehr die meisten Paläste besitzt, aber auch kein anderer Spieler alleine die meisten Paläste hat.  
In diesem Fall wird von diesen Spielern neuer Kaiser, wer dem alten Kaiser einen Palast weggenommen hat.