故宫 Gùgōng

deluxe edition

REGELHEFT

China, 1570. China steht unter der Herrschaft des Kaisers Longqing der Ming-Dynastie. Sein Vater, der Kaiser Jiajing, regierte das Reich über viele Jahre. Obwohl er ein tüchtiger Mann war, war er auch dafür bekannt, grausam zu sein und sich mehr um seine eigenen Interessen, als die des Reiches zu kümmern. Wer sich ihm widersetzte, überlebte meist nicht lang. Seine lange Regierungszeit führte zwar zu einer Phase gewisser Stabilität, doch seine Eskapaden und die stetige Korruption ruinierten das Land, so dass es in einen sehr schlechten Zustand geriet.

Kaiser Longqing residierte im Gegensatz zu seinem Vater in der Verbotenen Stadt, die heute Gùgōng („Kaiserpalast" oder „Ehemaliger Palast") genannt wird und Sitz vieler Kaiser der Ming-Dynastie war. Erbaut von 1406 bis 1420, besteht der Komplex aus 980 Gebäuden und umfasst 72 ha (über 180 Morgen).

Kaiser Longqing machte sich daran, die Regierung zu reformieren, indem er einige jener talentierten Beamten, die zuvor von seinem Vater verbannt worden waren, in der Hoffnung zurückbrachte, seiner Herrschaft Ehre und Stabilität zurückzugeben. Es war zu dieser Zeit, als auch die Chinesische Mauer wiederaufgebaut, befestigt und erweitert wurde, während China unter schweren Angriffen der Mongolen stand. Der Schutz der Grenzen war von größter Bedeutung und die Chinesische Mauer spielte eine Schlüsselrolle bei der Verteidigung.

Trotz darauf stehender Todesstrafe war Korruption ein großes Problem im Reich, und der Kaiser tat alles, um sie zu auszulöschen. Dies schien erfolgreich zu sein, aber wie wir alle wissen, ist es nicht so einfach, die Kontrolle über seine „loyalen" Untertanen zu behalten. Am kaiserlichen Hof gaben die höchsten Beamten vor, das Korruptionsverbot aufrecht zu erhalten. Doch statt einfach nur Geld anzunehmen, erblickte ein neuer Brauch das Licht der Welt: Der Austausch von Geschenken. Wenn ein Antragssteller einen Beamten besuchte, um ein Anliegen vorzutragen, würde er auch ein Geschenk präsentieren. Natürlich gab der Beamte die Ehre zurück, indem er auch ein Geschenk überreichte. Wenn das Geschenk des Antragsstellers etwas sehr Wertvolles wie zum Beispiel eine Jade-Statue war, und das Geschenk des Beamten ein billiger Papierfächer, war es schwer, dies als Bestechung zu betrachten. Allerdings wussten beide sehr gut, wie wertvoll die Symbolik dieses Gegenstands sein konnte ...

„Gùgōng" verwendet diesen außergewöhnlichen Brauch als Grundlage. Die Spieler übernehmen die Rolle mächtiger chinesischer Familien, die versuchen, durch Bestechung der verantwortlichen Beamten bei bestimmten Anliegen Einfluss und Macht zu gewinnen, indem sie geeignete Geschenke über 4 Tage hinweg austauschen. Die Spieler werden auf diese Weise Siegpunkte sammeln, und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Aber Vorsicht: Sie müssen vor allem versuchen, eine Audienz beim Kaiser persönlich zu erhalten. Wenn Sie dies nicht schaffen, werden alle Ihre Bemühungen umsonst gewesen sein.

Die Seiten 1-18 dieser Anleitung beinhalten die Regeln für das Grundspiel Gùgōng.
Auf den Seiten 19-28 findest du alle Erklärungen und Regeln für die Pànjūn Erweiterungsmodule.

SPIELMATERIAL UND

1 Spielplan
Legt den Spielplan in der Tischmitte aus. Je nach Spielerzahl dreht ihr ihn auf die Seite für 1-3 Spieler oder für 4-5 Spieler. Er stellt die Verbotene Stadt sowie dessen Umgebung dar. Auf dem Spielplan seht ihr die 7 durch Umrandungen markierten Aktionen, bei denen Ihr eure Geschenkkarten austauscht.

32 Reiseplättchen
Mischt die Reiseplättchen und legt je 1 zufällig offen auf die Städte im Reisebereich des Spielplans. Formt mit den übrigen Plättchen 2 gleich große verdeckte Nachziehstapel und legt sie auf die dafür vorgesehen Felder. Die Spieler bewegen sich mit ihren Reisenden von Stadt zu Stadt, um die auf den Plättchen abgebildeten Boni zu erhalten.

Denkt für das erste Spiel daran, vor dem Mischen die 12 Bonus-Reisemarker zu entfernen. Weitere Informationen findest du auf der Spielerhilfe.

3 Schicksalswürfel
Werft die 3 Würfel und legt sie auf die entsprechenden Felder am oberen Spielplanrand. Sie bestimmen, welche Geschenkkarten zusätzliche Diener und Siegpunkte am Rundenende einbringen.

1 Tagesmarker
Legt ihn auf das erste Feld der Tagesleiste. Er zeigt die aktuelle Runde an.

1 Reisender*
Stellt die Reisenden aller Spieler neben die Karte auf dem Spielplan. Der Reisende wird für die Aktion Reisen genutzt.

1 Bote*
Stellt die Boten aller Spieler auf das Startfeld der Aktion des Palasts der himmlischen Reinheit. Nur wenn dein Bote den Palast auch erreicht, kannst du das Spiel gewinnen.

3 Kaiserkanalschiffe*
Legt diese neben eurem Spielertableau bereit. Sie werden für den Handel in den Häfen entlang des Kaiserkanals genutzt.

1 Medaille „Nächster Startspieler“
Legt die Medaille auf ihren vorgesehen Platz neben der Karte der Intrigenleiste. In jeder Runde kann 1 Spieler die Medaille erhalten, um Startspieler der nächsten Runde zu werden.

1 Intrigenmarker*
Legt die Intrigenmarker aller Spieler auf das Startfeld der Intrigenleiste. Dieser Marker stellt die Anzahl an Einfluss in der verbotenen Stadt dar. Er wird dazu genutzt, alle Gleichstände im Spiel zu brechen und liefert zusätzlich Intrigenboni.

1 Siegpunktscheibe*
Legt sie auf das Feld „0“ auf der Siegpunktleiste. Mit ihr werden die Siegpunkte im Spiel festgehalten.

1 Startspielermarker
Er markiert den Startspieler der aktuellen Runde. Bestimmt zu Beginn des Spiels einen zufälligen Startspieler. Nutzt dazu eine Methode eurer Wahl.

*Diese Spielmaterialien sind insgesamt 5 Mal (je Spielerfarbe 1 Mal) in der Schachtel.

38 Geschenkkarten

Sortiert die Geschenkkarten in 7 Sets. Jedes Set wird durch die Anzahl der farblich hervorgehobenen Segmente des Fächers dargestellt. Verteilt die 7 Geschenkkarten mit dem Symbol zufällig offen auf die 7 Plätze für Geschenkkarten auf dem Spielplan. Legt die Karten mit dem Symbol als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit. Gebt jedem Spieler ein Set aus 4 Geschenkkarten. Gebt das Set mit dem Symbol an den Startspieler, das Set mit dem Symbol an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler und so weiter, bis alle Spieler ein Set erhalten haben. Legt alle nicht benötigten Sets zurück in die Schachtel.

20 Jade

Legt je 1 Jade auf die Felder in den Häusern im Jadebereich des Spielplans und die Übrigen als Jadevorrat auf den dortigen großen Platz. Jade kann im Spiel gesammelt werden, um dafür Siegpunkte bei Spielende zu erhalten.

15 Dekretplättchen

Sortiert die Dekretplättchen nach ihrer Stufe (1, 2 und 3). Mischt jeden Stapel separat, zieht 2 Plättchen von jedem Stapel und legt sie auf die den Stufen entsprechenden Felder im Dekretbereich des Spielplans. Legt alle nicht benötigten Plättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Die Plättchen repräsentieren spezielle Vorteile und Siegpunkte, die während des Spiels und bei Spielende erlangt werden können.

1 Spielertableau*

Jeder Spieler legt das Spielertableau seiner Wahl vor sich aus. Hier lagern die Spieler ihre Geschenkkarten, Diener, Jade, Hofdamen (siehe Seite 20) und doppelten Diener. Es dient zusätzlich als Spielhilfe, indem es den Rundenablauf darstellt, das Ergebnis des Reiseplättchen-Tausches, die in Besitz genommenen Hafenbelohnungen und die Schlusswertung abbildet.

12 Diener*

Jeder beginnt das Spiel mit 6 Dienern auf dem Spielertableau und den übrigen 6 Dienern als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan. Die Diener auf deinem Spielertableau stellen den Vorrat dar und repräsentieren die verfügbaren Diener für die Aktionen. Zu Beginn und am Ende jeder Runde erhalten die Spieler eine bestimmte Anzahl Diener aus dem allgemeinen Vorrat in ihren eigenen Vorrat auf dem Tableau zurück.

1 doppelten Diener*

Legt den doppelten Diener auf das entsprechende Feld auf dem Spielertableau. Er zählt wie 2 Diener und kann über die Aktion Kaiserkanal erlangt werden.

ÜBERBLICK

"Gùgōng" wird über 4 Runden, die 4 Tage symbolisieren, gespielt. Jeder Tag besteht aus 3 Phasen:

Die Morgenphase, in der die Spieler den neuen Tag vorbereiten.

Die Tagesphase, in der die Spieler mehrere Aktionen ausführen.

Die Nachtphase, in der die Spieler die Karten ihres Ablagestapels mit den Schicksalswürfeln abgleichen.

Am Ende des 4. Tages erhalten die Spieler zusätzliche Siegpunkte für die Vervollständigung der chinesische Mauer, Dekrete der 3. Stufe, ihre Jadesammlung und die Reihenfolge der Ankunft im Palast.Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erlangt den Titel als einflussreichste chinesische Familie und gewinnt das Spiel. Aber seid auf der Hut! Spieler die ihren Boten bis Spielende nicht in den Palast der himmlischen Reinheit bringen konnten, können das Spiel nicht gewinnen.

.

SPIELABLAUF

PHASE 1: DIE MORGENPHASE

Anmerkung: *Die Morgenphase wird in der ersten Runde komplett übersprungen. Ihr habt sie beim Spielaufbau schon durchgeführt.*

In der Morgenphase bereiten die Spieler den Spielplan für die laufende Runde vor. Dies wird in 5 Schritten durchgeführt :

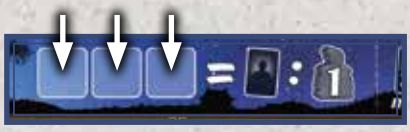
Schritt 1: Startspieler bestimmen

Wenn ein Spieler in der vorherigen Runde die Medaille „Nächster Startspieler" ( ) erhalten hat, wird er neuer Startspieler für diese Runde. Der neue Startspieler erhält den Startspielermarker ( ) und legt die Medaille „Nächster Startspieler" zurück auf ihren Platz auf dem Spielplan. Wenn niemand die Medaille „Nächster Startspieler" in der letzten Runde erhalten hat, wechselt der Startspielermarker nicht.

Schritt 2: Die Karte auffüllen

Füllt die leeren Stadtplätze (alle Städte ohne Plättchen oder Reisende) auf der Karte mit neuen Reiseplättchen ( ) auf. Wenn die Nachziehstapel leer sind, wird der Ablagestapel gemischt, 2 neue Nachziehstapel gebildet und die verbliebenen leeren Stadtplätze aufgefüllt.

Schritt 3: Die Schicksalswürfel werfen

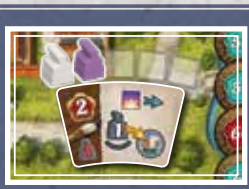


Werft die 3 Schicksalswürfel und legt sie auf die entsprechenden Felder am oberen Spielplanrand.

Schritt 4: Dekretvorteile ausführen

Alle Spieler, die einen Diener neben einem Dekret mit dem Morgensymbol haben (Dekrete der Stufe 1), erhalten nun in Spielerreihenfolge die abgebildeten Vorteile.

Beispiel: *Sowohl Lisa (weiß) als auch David (lila) haben einen Diener auf dem gleichen „Morgen"-Dekret. David legt einen Diener aus dem allgemeinen Vorrat auf eines seiner Schiffe auf dem Kaiserkanal. Damit ist sein Schiff komplett und er erhält sofort eine zusätzliche Handkarte vom Geschenkkarten-Nachziehstapel. Er bewegt einen seiner Diener vom Schiff auf sein Spielertableau, um anzuzeigen, dass er die Hafenbelohnung erhalten hat und legt die übrigen Diener und das Schiff in den allgemeinen Vorrat zurück. Lisa könnte das Gleiche tun, aber da sie nicht genug Diener im allgemeinen Vorrat hat und kein Schiff sofort komplettieren könnte, entscheidet sie sich dazu, den Vorteil verfallen zu lassen.*



Schritt 5: Neue Diener erhalten

Der Tagesmarker wird weiter geschoben. Alle Spieler dürfen die neben dem Tagesmarker abgebildete Anzahl an Dienern aus dem allgemeinen Vorrat in den eigenen Vorrat legen.

PHASE 2: DIE TAGESPHASE

In der Tagesphase führen die Spieler mehrere verfügbare Aktionen aus, indem sie Geschenkkarten mit den in der Verbotenen Stadt arbeitenden Beamten austauschen, die durch die 7 Kartenplätze auf dem Spielplan repräsentiert werden.

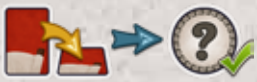
Beginnend beim Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn folgend führen die Spieler ihre Züge durch den Austausch von Geschenkkarten und den damit verbundenen Aktionen aus. Die Spieler führen nacheinander jeweils einen Zug aus. Hat ein Spieler keine Handkarten mehr, muss er passen. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Tagesphase und die Nachtphase beginnt.

Wenn du noch mindestens 1 Handkarte besitzt, führst du die folgenden Schritte in jedem Zug durch:

1. Geschenke austauschen

Zu Beginn deines Zuges MUSST du eine Geschenkkarte deiner Hand mit einer Geschenkkarte auf dem Spielplan austauschen.

Der Wert einer Geschenkkarte



Wenn deine Handkarte einen **höheren** Wert als die der gewünschten Aktion zugehörige Karte auf dem Spielplan aufweist, darfst du sie kostenlos austauschen.

Wenn deine Handkarte einen **niedrigeren oder gleich hohen** Wert wie die der gewünschten Aktion zugehörige Karte auf dem Spielplan besitzt, darfst du sie nur austauschen, wenn du zuerst:

- 2 Diener aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legst

- ODER eine andere Geschenkkarte deiner Hand auf den Ablagestapel deines Spielertableaus legst

- ODER die Geschenkkarte austauschst ohne Aktionen auszuführen. Überspringe Schritt 2 (Aktionen ausführen) und wenn du noch mindestens eine Geschenkkarte auf der Hand hast, beginne in deinem nächsten Zug wieder bei Schritt 1 (Geschenke austauschen).

AUSNAHME: *Die Geschenkkarten mit dem Wert 1 können kostenlos mit den Karten vom Wert 9 getauscht werden. (Warum ist das so? Auch wenn das 1er Geschenk, die Früchteschale, einen geringen Wert aufweist, so beinhaltet sie ein paar exotische Früchte, die schwer auf den normalen Märkten zu finden sind. Daher erliegen die Beamten manchmal dieser Versuchung und führen einen impulsiven Austausch durch.)*

Lege die vom Spielplan aufgenommene Geschenkkarte verdeckt auf den Ablagestapel auf deinem Spielertableau. Die abgeworfenen Karten werden in der nächsten Tagesphase deine neuen Handkarten. Du darfst zu jeder Zeit deinen Ablagestapel durchsehen. Deine Mitspieler dürfen jedoch nicht danach fragen, welche Karten sich in deinem Ablagestapel befinden.

2. Aktionen ausführen

Nach dem Austausch der Geschenke DARFST du sofort ausführen:

- Die Aktion der auf dem Spielplan abgelegten Geschenkkarte (sofern möglich, manche Karten haben keine Kartenaktion)
- ODER die Aktion des Ortes, wo du die Karte abgelegt hast
- ODER beide Aktionen. Wenn du beide Aktionen ausführst, musst du die Kartenaktion **zuerst** ausführen.

Beispiel: *Rafaël möchte Jade kaufen, hat aber nur noch 1 Diener in seinem Vorrat und der Jadebeamte hält zusätzlich eine 8er-Geschenkkarte (eine „Dunhuang Pipa", eine Art chinesische Laute) bereit, während Rafaël nur eine 2er-, 3er- und 5er Geschenkkarte auf der Hand hat.*

Rafaël opfert seine 2er-Geschenkkarte indem er sie auf seinen Ablagestapel legt (und sie ihm so in der nächsten Runde erneut zur Verfügung steht) und tauscht die 8er-Geschenkkarte mit seiner 3er-Geschenkkarte (Ein Set Go Steine). Die 8er-Geschenkkarte wird auch auf seinen Ablagestapel gelegt.

Rafaël führt die Kartenaktion durch, was ihm erlaubt 2 Diener in seinen Vorrat zu legen. Somit hat er nun genügend Diener, um die Aktion des Ortes auszuführen. Er kauft 1 Jade und legt 3 Diener aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück.

AKTIONEN DER GESCHENKKARTEN

Nach deinem Geschenkeaustausch darfst du die Aktion der Geschenkkarte ausführen, sofern hier eine Aktion abgebildet ist.

Die meisten Aktionen verweisen auf eine Ortsaktion:

- Der Palast der himmlischen Reinheit
- Der Kaiserkanal
- Die chinesische Mauer
- Dekret
- Intrige

Manche Kartenaktionen geben dir andere Boni:

- Füge deinem Vorrat sofort 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat hinzu.
- Füge deinem Vorrat sofort 2 Diener aus dem allgemeinen Vorrat hinzu.
- Tausche 1 deiner Karten (eine Handkarte oder eine Karte im Ablagestapel) mit einer Karte auf dem Spielplan aus. Hast du eine Handkarte ausgetauscht, nimm die neue Karte auf die Hand. Hast du eine Karte vom Ablagestapel ausgetauscht, leg die neue Karte auf den Ablagestapel.

Die Aktion der Geschenkkarte und die Ortsaktion können die gleiche sein. In diesem Fall führst du die gleiche Aktion 2 Mal durch.

ORTSAKTIONEN

7 Beamte überwachen die Hauptfunktionen des chinesischen Staats, dargestellt durch die 7 Geschenkkarten-Orte auf dem Spielplan. Wenn du eine Geschenkekarte mit einem der 7 Beamten austauschst, darfst du die Aktion des Ortes ausführen.

Ikonografie

- Lege die abgebildete Anzahl an Dienern aus dem Vorrat auf deinem Spielertableau zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Entferne 1 Diener von deinem Schiff, indem du ihn auf das entsprechende Feld auf deinem Spielertableau legst, wo er für den Rest des Spiels bleibt.
- Bewege die abgebildete Anzahl an Dienern aus dem Vorrat auf deinem Spielertableau auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan oder deinem Schiff.
- Du erhältst sofort die abgebildete Anzahl an Siegpunkten, indem du deinen x auf der Siegpunktleiste entsprechend versetzt.
- Du erhältst bei Spielende die abgebildete Anzahl von Siegpunkten. (siehe auch: “Spielende” auf Seite 14).

1. REISEN

Tausche dein Geschenk mit dem Beamten für Erträge aus und entsende deinen Reisenden in eine chinesische Stadt, um für den Kaiser Longqing Steuern in allen Formen und Größen einzutreiben.

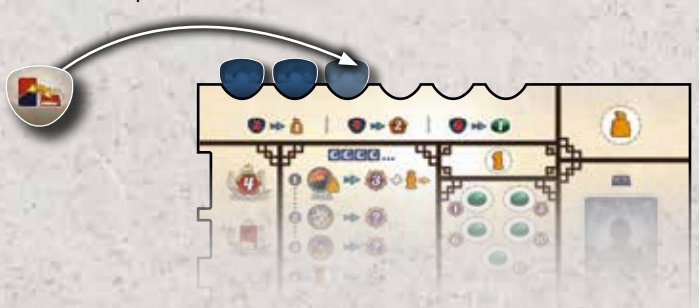
Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du wählen:

A. Bewege deinen Reisenden 1 Mal, sammle 1 Reiseplättchen ein und erhalte ggf. sofortige Boni.

B. Lege 2 Diener aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat, um den Reisenden 2 Mal zu bewegen: Bewege deinen Reisenden 1 Mal, sammle 1 Reiseplättchen ein und erhalte ggf. sofortige Boni. Führe dies noch ein zweites Mal durch.

Wenn du die Aktion zum ersten Mal ausführst, setze deinen Reisenden auf einem beliebigen Stadtfeld der Karte mit einem Reiseplättchen ein. Wenn du von nun an deinen Reisenden erneut bewegen darfst, bewegt er sich vom aktuellen Stadtfeld über die eingezeichneten Straßen zum nächsten Stadtfeld mit einem Reiseplättchen. Dabei werden leere Stadtfelder und andere Reisende ignoriert. Das bedeutet, dass du leere und von anderen Reisenden besetzte Stadtfelder überspringst.

Leg die eingesammelten Reiseplättchen verdeckt in den Nischen am oberen Rand deines Spielertableaus ab.



Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels darfst du die Reiseplättchen für bestimmte Boni eintauschen:

Tausche 2 Reiseplättchen ein, um 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat in den Vorrat auf deinem Spielertableau zu versetzen.

Tausche 4 Reiseplättchen ein, um sofort 2 Siegpunkte zu erhalten

Tausche 6 Reiseplättchen ein, um sofort 1 Jade aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten.

***Wichtig:** Immer wenn du mehr als 6 Reiseplättchen besitzt, musst du sofort so lange Reiseplättchen in Diener, Siegpunkte oder Jade eintauschen, bis du nur noch maximal 6 Reiseplättchen besitzt.*

Eingetauschte Reiseplättchen werden in einem Ablagestapel in der Nähe des Spielplans gesammelt. Legt sie nicht auf die Nachziehstapel auf dem Spielplan.

***Beispiel:** Anna besitzt 3 Diener in ihrem Vorrat. Sie wählt die Reiseaktion und legt 2 ihrer Diener in den allgemeinen Vorrat zurück.*

Sie beweget ihren Reisenden in eine Stadt, deren Reiseplättchen ihr 2 Diener einbringt, die sie sofort aus dem allgemeinen Vorrat in ihren Vorrat legt.

Anschließend bewegt sie ihren Reisenden in eine Stadt, die ihr erlaubt, 3 Diener gegen 1 Jade zu tauschen. Nachdem sie diese Belohnung ausgeführt hat, legt sie die erlangten Reiseplättchen über ihr Spielertableau.

Sie hat nun insgesamt 6 Reiseplättchen gesammelt und entscheidet sich dazu, sie gegen einen weiteren Jade einzutauschen.

LISTE DER REISEPLÄTTCHEN

Erhalte 1 Diener und lege ihn in deinen Vorrat.

Erhalte 2 Diener und lege sie in deinen Vorrat.

Bewege deinen Boten im Palast 1 Schritt vorwärts.

Bewege deinen Intrigemarker auf der Intrigeleiste 1 Schritt vorwärts.

Lege eine Geschenkkarte mit dem Wert 7 oder höher von deiner Hand auf deinen Ablagestapel und erhalte dafür 1 Jade aus dem allgemeinen Vorrat.

Erhalte 2 Siegpunkte.

Tausche 1 deiner Karten (eine Handkarte oder eine Karte im Ablagestapel) mit einer Karte auf dem Spielplan aus. Hast du eine Karte vom Ablagestapel ausgetauscht, leg die neue Karte auf den Ablagestapel.

Nimm einex deiner Geschenkkarten vom Ablagestapel zurück auf die Hand.

Nimm 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf eines deiner Schiffe auf dem Kaiserkanal (oder setze ein neues Schiff ein und lege den Diener entsprechend der Regeln für die Aktion darauf). Wenn dies der 3. Diener auf dem Schiff ist, darfst du dir sofort die Belohnung des Hafens nehmen.

Lege einen Diener aus dem allgemeinen Vorrat auf die chinesische Mauer. Wird die Mauer dadurch komplettiert, verteile die Punkte wie üblich (siehe „Punkte für die Chinesische Mauer“ auf Seite 8).

Lege 3 Diener aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat und erhalte dafür 1 Jade aus dem allgemeinen Vorrat.

Dieses Reiseplättchen zählt beim Eintauschen von Reiseplättchen in Diener, Siegpunkte oder Jade als 2 Plättchen. Wichtig: Legen dieses Plättchen offen an dein Spielertableau.

Weitere Informationen zu den 12 Bonus-Reiseplättchen findest du auf der Spielerhilfe.

2. DIE CHINESISCHE MAUER

Tausche dein Geschenk mit dem Beamten für Öffentlichkeitsarbeit aus und beteilige dich am Bau der Chinesischen Mauer. Dies erlaubt dir von den Intrigevorteilen zu profitieren, möglicherweise Siegpunkte zu erhalten und den Boten dem Palast der himmlischen Reinheit näher zu bringen.

Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du wählen:

A. Lege 1 Diener aus deinem Vorrat auf die Mauer

B. Lege 1 Diener aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat, um 2 Diener aus deinem Vorrat auf die Mauer zu legen.

Wenn die Mauer abgeschlossen ist, findet sofort die **Wertung der Mauer** statt und die **Intrigevorteile** werden verteilt. Abhängig von der Spieleranzahl ist die Mauer abgeschlossen, wenn beim Spiel mit 2/3/4/5 Spielern mindesten 4/5/6/7 Diener auf der Mauer liegen.

Wertung der Mauer

Der Spieler mit den MEISTEN Dienern auf der Mauer erhält 3 Siegpunkte und bewegt seinen Boten 1 Schritt auf der Palastleiste vorwärts. Im Falle eines Gleichstands wird die Intrigeleiste als Tie-Breaker genutzt (siehe „Intrige“ auf Seite 9).

Anschließend legt dieser Spieler alle seine Diener von der Mauer in den allgemeinen Vorrat. Schließt die Lücken, indem ihr alle übrigen Diener nach links verschiebt. Alle Spieler, die bei Wertung an der Mauer vertreten waren, dürfen nun einen Intrigevorteil einlösen.

Intrigevorteile

Alle Spieler, die vor der Wertung der Mauer mit ihren Dienern dort anwesend waren, DÜRFEN 1 Intrigevorteil einlösen. Die Spieler wählen nacheinander in der Reihenfolge der Intrigemarker (letzter und niedrigster zuerst) einen Vorteil. Im Falle eines Gleichstands ist der untere Marker der letzte.

Nimm dir einen Vorteil und setze deinen Intrigemarker entsprechend viele Felder zurück. Die möglichen Vorteile sind:

VORTEILE DER INTRIGELEISTE

Setze deinen Intrigemarker 1 Schritt zurück, um 1 Diener in deinen Vorrat zu legen.

Setze deinen Intrigemarker 3 Schritte zurück, um 2 Diener in deinen Vorrat zu legen.

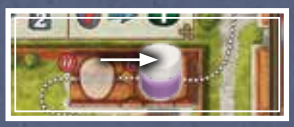
Setze deinen Intrigemarker 5 Schritte zurück, um einen Schicksalswürfel auf die Seite deiner Wahl zu drehen. Es ist möglich, dass der gleiche Würfel beim Verteilen der Vorteile von mehreren Spielern gedreht wird.

Setze deinen Intrigemarker 7 Schritte zurück, um 1 Jade aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten.

Beispiel: *Ein 4-Personen-Spiel: Anna (rot) hat keine Diener auf der Mauer. Lisa (weiß) und Sebastian (orange) haben je 1 Diener und David (lila) 3 Diener auf der Mauer.*

Lisa tauscht ihr Geschenk mit dem Beamten für Öffentlichkeitsarbeit aus, legt 1 Diener zurück in den allgemeinen Vorrat und legt 2 weitere Diener auf die Mauerleiste.

Die chinesische Mauer ist nun abgeschlossen und es findet die Wertung der Mauer statt und Intrigevorteile werden verteilt. Lisa und David haben 3 Diener auf der Mauer und sind auf Feld 12 der Intrigeleiste. Da Lisa auf dem Intrigemarker von David liegt wird zu Lisas Vorteil entschieden.



Sie erhält 3 Siegpunkte und ihr Bote bewegt sich auf der Palastleiste 1 Schritt vorwärts. Ihre 3 Diener von der Mauer werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Zum Abschluss dürfen Lisa, David und Sebastian ihre Intrigeschritte ausgeben, um Boni zu erhalten. Anna hatte keinen Diener auf der Mauer und darf somit nicht an den Intrigevorteilen teilhaben. Sebastians Intrigemarker ist der letzte auf der Leiste und darf zuerst wählen, ob er einen Vorteil nutzen möchte. Er geht 1 Schritt zurück, um einen Diener aus dem allgemeinen Vorrat in seinen Vorrat zu legen. David möchte keinen Vorteil und belässt seinen Intrigemarker wo er ist. Lisa nimmt sich einen Jade aus dem allgemeinen Vorrat und geht dafür 7 Schritte auf der Intrigeleiste zurück.

3. JADE

Tausche dein Geschenk mit dem Beamten für Jade aus, um den Jadehändlern auf dem Markt vorgestellt zu werden und Jade kaufen zu können.

Wenn du diese Aktion ausführst, wählst du ein Haus und legst die dort abgebildete Anzahl an Dienern aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat, um 1 Jade aus diesem Haus zu erhalten.

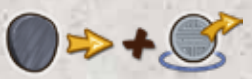
Jade bringt bei Spielende Siegpunkte (siehe "Spielende" auf Seite 14). Wenn die 3 Häuser leer gekauft wurden, kann Jade für 5 Diener vom Jadeplatz gekauft werden. Jade ist unlimitiert. Sollte der seltene Fall eintreten, dass es kein Jade mehr gibt, behelft euch mit einem beliebigen Ersatzmaterial.

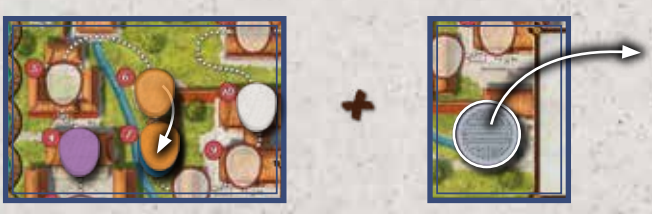
4. INTRIGE

Tausche dein Geschenk mit dem zwielichtigen Beamten aus, um auf der Intrigeleiste voran zu kommen und somit den geheimen Einfluss deiner Familie in der verbotenen Stadt zu erhöhen. Diese Leiste dient als Tie-Breaker für alle Vergleiche mit den Mitspielern im Spiel. Alternativ kannst du Intrigevorteile erhalten, wenn du dich am Bau der Mauer beteiligst.

Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du wählen:

A. Bewege deinen Intrigemarker 1 Schritt auf der Intrigeleiste vor. Der erste Spieler, der in der laufenden Runde diese Aktion wählt, erhält zusätzlich die Medaille „Nächster Startspieler" und wird in der nächsten Runde neuer Startspieler.





B. Lege 1 Diener aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat, um den Intrigemarker 3 Schritte vor zu bewegen.

Immer wenn dein Intrigemarker auf einem von 1 oder mehreren Intrigemarkern besetzten Feld landet, wird dein Intrigemarker **auf die anderen** Intrigemarker gelegt.Die Intrigeleiste ist auf 14 Schritte limitiert. Darüber hinaus sind keine weiteren Schritte möglich.

Tie-Breaker

Wenn während des Spiels ein Gleichstand auftritt, gewinnt der Spieler unter den am Gleichstand beteiligten, dessen Marker auf der Intrigeleiste weiter vorne ist. Sind mehrere Marker auf dem gleichen Feld, so ist der oberste Marker weiter vorne.

Gleichstände treten bei der Wertung der Chinesischen Mauer, den dem Abgleich der Schicksalswürfel und bei der Bestimmung der Reihenfolge der Einlösung von Intrigevorteilen auf.

Intrigevorteile

Intrigevorteile, welche die Spieler durch die Hilfe am Mauerbau erhalten können, sind auf Seite 8 erklärt.

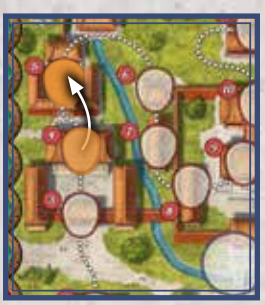
5. DER PALAST DER HIMMLISCHEN REINHEIT

Tausche dein Geschenk mit dem Zensurbeamten aus, um dem Palast der himmlischen Reinheit näher zu kommen und eine Audienz beim Kaiser zu erhalten bevor der 4. Tag endet.

Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du wählen:

A. Bewege deinen Boten 1 Schritt auf der Palastleiste vorwärts.

B. Lege 2 Diener aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat, bewege deinen Boten 2 Schritte auf der Palastleiste UND deinen Intrigemarker 1 Schritt auf der Intrigeleiste vorwärts.



Wenn du den 8. und damit letzten Schritt auf der Palastleiste voran schreitest, hast du den Palast der himmlischen Reinheit erreicht. Lege deinen Boten auf das Feld mit der höchsten Siegpunktzahl, welche du bei Spielende erhältst. Sobald der Bote den Palast erreicht hat, gibt dir jede Aktion die dich noch weiter aufsteigen lassen würde stattdessen je Schritt 1 Siegpunkt.

Bei Spielende können nur Spieler das Spiel gewinnen, die den Palast der himmlischen Reinheit erreicht haben. Wenn es dir nicht gelingt, den Boten bis zum Ende der 4. Runde in den Palast zu entsenden, beendest du das Spiel automatisch mit 0 Punkten.

Beispiel: *Anna tauscht ihr Geschenk mit dem Zensurbeamten aus. Sie entscheidet sich dazu, 2 ihrer Diener zurück in den allgemeinen Vorrat zu legen und ihren Boten auf die oberste Stufe der Palastleiste zu bewegen. Zusätzlich bewegt sie ihren Intrigemarker 1 Feld auf der Intrigeleiste vorwärts. Die Orte mit 7 und 5 Siegpunkten sind schon besetzt, so dass sie ihren Boten auf das 3. Feld mit 3 Siegpunkten bei Spielende legt.*

In ihrem nächsten Zug bewegt sie ihren Reisenden in eine Stadt, die ihr erlaubt ihren Boten 1 Feld vorwärts zu bewegen. Da der Bote schon den Palast der himmlischen Reinheit erreicht hat, erhält sie stattdessen 1 Siegpunkt.

6. DEKRETE

Tausche dein Geschenk mit dem Beamten für Dekrete aus, um dir spezielle Dekretvorteile und/oder Siegpunkte während des Spiels zu sichern.

Um einen Dekretvorteil zu erhalten, musst du so viele Diener aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat legen, wie auf dem Dekret abgebildet. Zusätzlich musst du für jeden an dem Dekret liegenden Diener deiner Mitspieler einen zusätzlichen Diener zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Abschließend legst du einen weiteren Diener aus deinem Vorrat auf ein freies Feld über dem Dekret.

Du erhältst sofort die auf dem Dekret abgebildeten Siegpunkte.

Dekrete der 3. Stufe bringen dir erst bei Spielende Siegpunkte ein (siehe Seite 11).

Von nun an profitierst du für den Rest des Spiels von den Dekretvorteilen. Dein Diener bleibt dort bis zum Spielende liegen, um dies anzuzeigen.

Du kannst jeden Dekretvorteil nur einmal erhalten.

Beispiel: *Sebastian möchte einen Dekretvorteil erhalten. Er besitzt 5 Diener in seinem Vorrat. Auch wenn Anna und Lisa schon einen Diener auf dem Dekret (Erhalte 1 Diener in jeder Morgenphase) haben, wählt Sebastian es aus. Er legt 3 Diener aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück (1 Diener auf dem Dekret und 1 Diener für jeden dortigen Diener der Mitspieler).*

Anschließend legt er einen 4. Diener auf ein freies Feld oberhalb des Dekrets und erhält 3 Siegpunkte.

LISTE DER DEKRETE

Stufe 1 :

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte. In jeder Morgenphase darfst du deinen Intrigemarker 2 Felder vor bewegen.

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte. Du darfst in jeder Morgenphase 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ihn auf eines deiner Schiffe auf dem Kaiserkanal legen (oder setze ein neues Schiff ein und lege den Diener entsprechend der Regeln für die Aktion darauf). Wenn dies der 3. Diener auf dem Schiff ist, darfst du dir sofort die Belohnung des Hafens nehmen.

Du erhältst sofort 3 Siegpunkte. In jeder Morgenphase darfst du 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat in deinen Vorrat legen.

Du erhältst sofort 3 Siegpunkte. In jeder Morgenphase darfst du deinen Boten auf der Palastleiste 1 Schritt vorwärts bewegen. Ist dein Bote schon im Palast, erhältst du stattdessen 1 Siegpunkt.

Du erhältst sofort 3 Siegpunkte. In jeder Morgenphase darfst du 1 deiner Geschenkkarten mit einer Geschenkkarte auf dem Spielplan austauschen. Beachte, dass dies stattfindet, nachdem die Schicksalswürfel geworfen wurden.

Stufe 2 :

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte. Immer wenn du die Aktion Reisen nutzt, um deinen Reisenden 2 Mal zu bewegen, zahlst du dafür 1 Diener weniger.

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte. Immer wenn du die Aktion Jade nutzt, zahlst du 1 Diener weniger als angegeben. Dieser Vorteil gilt nicht an anderen Orten, an denen du Jade erwerben kannst.

Du erhältst sofort 3 Siegpunkte. Immer wenn du die Aktion Chinesische Mauer nutzt, darfst du einen zusätzlichen Diener aus dem allgemeinen Vorrat dazu legen. Wenn die Mauer dadurch fertig gestellt wird, führe ihre Wertung wie üblich durch (siehe „Wertung der Mauer“ auf Seite 8).

Du erhältst sofort 3 Siegpunkte. Immer wenn du Geschenkkarten austauscht, darfst du auch Geschenkkarten des gleichen Werts kostenlos mit einem Beamten austauschen und die Aktion ausführen.

Du erhältst sofort 4 Siegpunkte. Immer wenn du die Aktion Dekrete nutzt, zahlst du 1 Diener weniger als angegeben.

Stufe 3 :

Du erhältst bei Spielende 1 Siegpunkt für je 3 während des Spiels erhaltene Siegpunkte. Du kannst dadurch maximal 10 Siegpunkte erhalten. Wertet dieses Dekret vor allen anderen Stufe 3 Dekreten. Beachtet auch die Reihenfolge der Schlusswertung auf Seite 14 und auf eurem Spielertableau.

Du erhältst bei Spielende 8 Siegpunkte.

Du erhältst bei Spielende 2 zusätzliche Siegpunkte für jeden Jade in deinem Besitz. Du kannst dadurch maximal 10 Siegpunkte erhalten.

Du erhältst bei Spielende 2 Siegpunkte für jeden deiner Diener über einem Dekret, den hier eingesetzten eingeschlossen.

Du erhältst bei Spielende 2 Siegpunkte für jeden Diener neben den Hafenbelohnungen auf deinem Spielertableau.

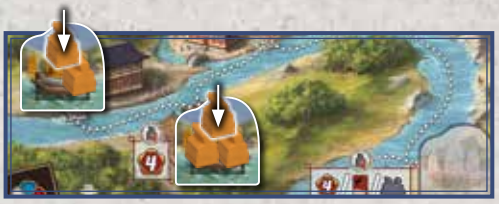
7. DER KAISERKANAL

Tausche dein Geschenk mit dem Beamten für Handel aus, um deine Diener auf dem Kaiserkanal auf Reise zu schicken und mit Menschen außerhalb Beijings zu Handeln. Dies bringt dir verschiedenste dauerhafte Belohnungen.

Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du wählen:

A. (Optional) Lege 1 deiner Diener auf eines deiner Schiffe UND (optional) bewege eines deiner Schiffe 1 Schritt zum nächsten freien Hafen.

B. Lege 1 Diener aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück, um 2 Diener aus deinem Vorrat auf 1 oder 2 deiner Schiffe zu legen.



Diener werden auf freie Felder auf deinen Schiffen entlang des Kaiserkanals und/oder auf 1 oder 2 neue Schiffe gelegt. Auf jedem Schiff muss sich mindestens 1 Diener befinden. Jeder Spieler besitzt 3 Schiffe, die mehrfach genutzt werden können. Ein neues Schiff auf dem Kaiserkanal einzusetzen zählt nicht als Bewegung.

Wenn du ein neues Schiff auf dem Kaiserkanal einsetzen möchtest, musst du es in einen freien Hafen legen, der so nah wie möglich am Starthafen von Beijing liegt.

Beim Spiel mit 4-5 Personen gibt es 2 Routen und somit 2 Starthäfen. Wenn du ein neues Schiff einsetzt, darfst du dir eine der beiden Routen aussuchen und dein Schiff auf den ersten freien Hafen dieser Route legen. Schiffe können niemals von einer Route zur anderen wechseln.

Du kannst dein Schiff nur bewegen, wenn sich auf dem Kanal noch freie Häfen befinden. Wenn du dein Schiff bewegst, darfst du besetzte Häfen überspringen und es zum nächsten freien Hafen bewegen. Das zu bewegende Schiff muss nicht das Schiff sein, auf das du deinen Diener gelegt hast.

Du darfst dir eine Belohnung nehmen, wenn sich auf deinem Schiff 3 Diener befinden und du in einem Hafen stehst, dessen Belohnung du dir nehmen möchtest. Um die Belohnung zu erhalten, verlierst du 1 Diener ( ) von deinem Schiff und legst ihn auf einen verfügbaren Platz mit der gewählten Hafenbelohnung auf deinem Spielertableau. Nimm dir nun die gewählte Belohnung. Lege abschließend die 2 verbliebenen Diener zurück in den allgemeinen Vorrat und dein Schiff zurück neben dein Spielertableau.

Verfügbare Belohnungen:

- **Hafen 1:** Starthafen, keine Belohnung.
- **Hafen 2:** Du erhältst 4 Siegpunkte.
- **Hafen 3:** Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel für Geschenkkarten auf die Hand. Ab sofort besitzt du eine zusätzliche Handkarte.
- **Hafen 4:** Lege deinen doppelten Diener sofort zu deinem Vorrat an Dienern auf deinem Spielertableau. Dieser spezielle Diener ist nun Teil deiner Diener und kann auf unterschiedliche Arten eingesetzt werden, die auf Seite 13 beschrieben werden.
- **Hafen 5:** Erhalte sofort 4 Siegpunkte ODER eine zusätzliche Geschenkkarte ODER deinen doppelten Diener.

Immer wenn du dir eine Belohnung nimmst, musst du einen verfügbaren Platz neben der gewählten Belohnung auf deinem Spielertableau haben. Du kannst die Belohnung des doppelten Dieners nur 1 Mal nehmen, die Geschenkkarte 2 Mal und die Siegpunkte 3 Mal.

Beispiel: *Sebastian setzt 2 Diener ein. Er legt 1 Diener auf sein Schiff im Hafen Nr. 2. Danach möchte er ein neues Schiff einsetzen, was ihm in 2 Häfen erlaubt ist: Der Hafen Nr. 1 auf der linken Route (A) oder der Hafen Nr. 3 auf der rechten Route (B). Er setzt sein Schiff in den Hafen Nr. 3 und legt 1 Diener darauf.*

In einem späteren Zug führt er die Aktion erneut durch und legt 1 Diener auf sein Schiff im Hafen Nr. 2. Anschließend bewegt er dieses Schiff in den Hafen Nr. 5, da er die belegten Häfen Nr. 3 und Nr. 4 überspringt. Im Hafen Nr. 5 nimmt er als Belohnung eine zusätzliche Geschenkkarte vom Nachziehstapel auf die Hand. Er versetzt 1 Diener des Schiffs neben das Geschenkkartensymbol auf seinem Spielertableau. Abschließend legt er die übrigen Diener vom Schiff in den allgemeinen Vorrat und das Schiff selbst neben sein Spielertableau.

DOPPELTER DIENER

Auf jedem Spielertableau liegt ein doppelter Diener bereit, der durch die Aktion am Kaiserkanal ins Spiel gebracht werden kann. Einmal freigeschaltet, wird er wie alle anderen Diener behandelt.

Wenn er freigeschaltet wurde, kann der doppelte Diener als 1 oder 2 Diener eingesetzt werden: Du darfst ihn immer wie folgt nutzen:

Den doppelten Diener erhalten

Immer wenn du 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat erhältst, darfst du dir auch den doppelten Diener nehmen.

Den doppelten Diener aus dem eigenen Vorrat entfernen

Immer wenn du 2 Diener aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegst, darfst du anstelle von 2 Dienern deinen doppelten Diener zurücklegen.

Chinesische Mauer und Kaiserkanal

Immer wenn du 1 Diener auf der Chinesischen Mauer oder auf einem Schiff des Kaiserkanals einsetzen darfst, darfst du deinen doppelten Diener so einsetzen, dass er 2 Plätze einnimmt und somit als 2 Diener zählt. Wenn du 2 Diener auf der Chinesischen Mauer oder auf einem Schiff des Kaiserkanals einsetzen darfst, ist es erlaubt, deinen doppelten Diener und 1 Diener einzusetzen, was insgesamt als 3 Diener zählt.

Dekrete und Hafenbelohnungen

Es ist dir NICHT erlaubt, den doppelten Diener neben Dekreten oder bei den Hafenbelohnungen einzusetzen.

Beispiel 1: *David führt die Aktion an der Chinesischen Mauer aus und legt einen Diener aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat, um 2 Diener auf die Mauer zu legen. Er legt einen Diener und den doppelten Diener auf die Mauer, welche dadurch fertig gestellt wird. Anna und Lisa haben bereits 2 Diener auf der Mauer. Da David seinen Diener aber horizontal legen dürfte, hat er insgesamt 3 Diener auf der Mauer und gewinnt die Wertung der Chinesischen Mauer.*

Beispiel 2: *Sebastian legt seinen doppelten Diener in den allgemeinen Vorrat zurück (zählt als 2 Diener), um seinen Reisenden doppelt zu bewegen. Er erhält 2 Reiseplättchen und ihre Boni. Abschließend legt er beide Reiseplättchen an sein Spielertableau.*

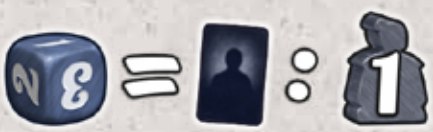
Für seine nächste Aktion würde er seinen Boten gerne auf der Palastleiste vor bewegen. Er hat keine Diener in seinem Vorrat und entscheidet sich daher 2 Reiseplättchen in 1 Diener umzuwandeln und erhält dadurch seinen doppelten Diener aus dem allgemeinen Vorrat.

Dann führt er die Aktion im Palast der himmlischen Reinheit aus und legt seinen doppelten Diener aus dem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat, um 2 Schritte auf der Palastleiste und 1 Schritt auf der Intrigeleiste vorzugehen.

PHASE 3: DIE NACHTPHASE

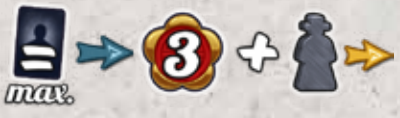
Die Nachtphase beginnt, wenn in der Tagesphase kein Spieler mehr Geschenkkarten auf der Hand hält. Sie besteht aus 2 Schritten:

Schritt 1: Prüft die Werte der Schicksalswürfel



Alle Spieler nehmen die Geschenkkarten ihres Ablagestapels auf die Hand und prüfen gleichzeitig, ob die Werte ihrer Karten mit einem oder mehreren Schicksalswürfeln übereinstimmen. Für jede passende Karte erhältst du 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat und legst ihn in deinen Vorrat. Wenn 2 Schicksalswürfel den gleichen Wert aufweisen, bringt dir jede passende Karte 2 Diener.

Der Spieler, der bei der Überprüfung die meisten Diener erhält, erhält zusätzlich 3 Siegpunkte und darf seinen Boten 1 Schritt in Richtung des Palasts der himmlischen Reinheit vorbewegen. Im Falle eines Gleichstands entscheidet die Reihenfolge der Intrigemarker, wer diese Boni erhält (siehe Intrige auf Seite 9).



Beispiel: *Die Schicksalswürfel zeigen 3, 3 und 6. David besitzt eine Geschenkkarte mit dem Wert 6 und Lisa 2 Geschenkkarten mit dem Wert 3. Anna besitzt keine passende Karten und Sebastian 1 Karte mit dem Wert 3 sowie 2 Karten mit dem Wert 6.*

David erhält 1 Diener, Lisa 4, Anna 0 und Sebastian auch 4. Lisa und Sebastian haben einen Gleichstand um die meisten passenden Werte, aber Sebastian liegt auf der Intrigeleiste über Lisa und erhält daher die 3 Siegpunkte und den Schritt auf der Palastleiste.

Schritt 2: Bewege alle Schiffe

Bewegt alle Schiffe auf dem Kaiserkanal um 1 Schritt nach vorne. Beginnt damit bei den Schiffen, die am weitesten vorne liegen. Wenn ein Schiff im 5. Hafen (letzter Ort auf dem Kaiserkanal) liegt, ist es verloren. Das Schiff kommt zurück neben dein Spielertableau und die darauf liegenden Diener zurück in den allgemeinen Vorrat. Danach dürfen Spieler mit vollen Schiffen auf dem Kaiserkanal in aktueller Spielerreihenfolge entscheiden, ob sie eine Hafenbelohnung für ein volles Schiff im neuen Hafen nutzen möchten. Lest auf Seite 12 nach wie das funktioniert und welche Belohnungen es gibt.

War dies der 4. Tag, endet das Spiel und die Schlusswertung wird durchgeführt. In allen anderen Fällen genießt den neuen Tag!

SPIELENDE

Führt nach 4 vollständigen Tagen die Schlusswertung in folgender Reihenfolge aus:

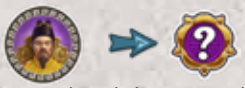
1

Wenn noch immer Diener auf der Chinesischen Mauer stehen, wird sie wie üblich gewertet. Der Spieler mit den meisten Dienern auf der Mauer erhält 3 Siegpunkte und bewegt seinen Boten 1 Schritt auf der Palastleiste vor.

> ***Anmerkung:*** *Dies kann dazu führen, dass ein Spieler doch noch den Tempel der himmlischen Reinheit erreicht und damit berechtigt ist, das Spiel zu gewinnen.*

2

Die Spieler erhalten Siegpunkte für alle Dekrete der Stufe 3, die sie besitzen. Prüft Seite 11 für Details zu den einzelnen Dekreten.

3 

Die Spieler erhalten Siegpunkte für ihre Ankunftsreihenfolge im Palast der himmlischen Reinheit.

4

NUR BEIM SPIEL MIT DER SOMMERPALAST-ERWEITERUNG, SIEHE SEITE 20:
Die Spieler erhalten 3 SP, wenn sie im Besitz ihrer Hofdame sind.

5

Die Spieler erhalten 1/3/6/10/15 Siegpunkte für den Besitz von 1/2/3/4/5 Jade. Jeder Jade über den 5. hinaus bringt weitere 2 Siegpunkte.

Spielern, denen es nach der Schlusswertung nicht gelungen ist ihren Boten in den Palast der himmlischen Reinheit zu entsenden, sind nicht dazu berechtigt, das Spiel zu gewinnen. Die Siegpunktscheiben dieser Spieler werden von der Siegpunktleiste entfernt.

Unter den verbliebenen Spielern auf der Siegpunktleiste gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten das Spiel und ist ab sofort als einflussreichste chinesische Familie bekannt. Im Falle eines Gleichstands entscheidet der Fortschritt auf der Intrigeleiste (wir sind konsistent).

TIPPS

1. Die Anzahl an Dienern ist auf 12 und 1 doppelten Diener limitiert. Wenn der allgemeine Vorrat einmal leer ist, kann man keine weiteren Diener mehr erhalten. Dies kann schwierig werden, wenn du viele Diener an der Chinesischen Mauer, auf Dekreten und deinen Schiffen liegen hast. Plane sorgsam und versuche dein Dienereinkommen mit deinen Dienerausgaben auf dem Spielplan auszugleichen.

2. Im ersten Spiel mag es dir so vorkommen, als wenn es ziemlich schwierig ist, genug Diener zu erhalten. Dein Grundeinkommen in jeder Runde reicht nicht für all die Dinge, die du gerne tun würdest. Deswegen sind die unterschiedlichen „Diener-Generierungsmaschinerien" im Spiel wichtig, wie z.B. 2 Reiseplättchen in 1 Diener umzuwandeln, Schritte auf der Intrigeleiste in Diener zu konvertieren, Reiseplättchen die dir zusätzliche Diener bringen, Karten die dir zusätzliche Diener verschaffen, Dekrete durch die du weitere Diener erhältst, deine Karten passend zu den Schicksalswürfeln wählen...

3. Auch wenn es möglich ist das Spiel ohne den doppelten Diener zu gewinnen, solltest du nicht seine Stärke unterschätzen. Probiere es aus, und du wirst sehen...

VARIANTE FÜR EXPERTEN

Um deiner Partie das gewisse Etwas zu verleihen, solltest du nach ein paar Partien den Spielaufbau verändern. Mische alle Geschenkkarten mit dem -Symbol, dem -Symbol und alle ungenutzten Geschenkkarten der Spieler miteinander. Lege diese Karten zu einem verdeckten Nachziehstapel bereit und lege die obersten 7 Karten auf die entsprechenden Orte des Spielplans.

SOLO VARIANTE

Die Solo-Automa Variante bietet einem Spieler die Möglichkeit, gegen einen KI-Gegner („Meng" genannt) zu spielen. Dabei wird Meng über einen Stapel an Automa-Karten gesteuert und ein paar Dinge am sonst üblichen Spielablauf verändert. Diese Regeln bieten dem Spieler ein dem Mehrspielerteil ähnelndes interaktives und herausforderndes Spielerlebnis, das in mehreren Schwierigkeitsgraden spielbar ist, ohne zu viel und zu komplexe Verwaltung betreiben zu müssen.

Meng agiert bis auf einige Ausnahmen wie ein normaler Spieler. Als Meisterhöfling werden seine bei seinen Geschenken immer alle Aktionen ausgeführt, egal welchen Wert sie besitzen. Des Weiteren warten seine Diener immer bis zum Ende des Tages, um ihre Pläne auszuführen, was dem Spiel eine Dämmerungsphase hinzufügt, in der er weiter taktieren kann (dies erlaubt Meng seine Pläne ohne große Planung auszuführen). Zu guter Letzt hat der Kaiser Meng um seine Hilfe bei einem Offiziellen gebeten. Während des Spiels wird Meng seinen Fokus besonders auf diesen Offiziellen richten.

SPIELAUFBAU (SOLO)

Der Spielplan wird bis auf folgende Ausnahmen wie bei einer normalen Partie für 2 Spieler aufgebaut:

- Mische die 7 Geschenkkarten mit dem -Symbol und wähle zufällig 1 Karte aus. Merk dir die Zahl auf der gewählten Geschenkkarte, lege die 7 Karten auf die Felder auf dem Spielplan und platziere Meng's doppelten Diener neben der Karte mit der gemerkten Nummer. Während des gesamten Spiels wird Meng sich auf diese Aktion konzentrieren (Nach ein paar Partien kannst du selbst wählen, auf welche Aktion sich Meng fokussieren soll).
- Nutze nur die Reiseplättchen des Grundspiels ohne die Bonusreiseplättchen.
- Wähle die 2 Sets, mit denen du in diesem Spiel spielen willst. Du hast dabei 3 Optionen:

Mensch	Meng
Karten von Spieler 4	Karten von Spieler 5
Karten von Spieler 2	Karten von Spieler 3
Karten von Spieler 1	Karten von Spieler 2

- Mische Meng's Karten und lege sie verdeckt neben sein Spielertableau.
- Mische den Automa Stapel und lege ihn neben Meng's Spielertableau. Diese Karten bestimmen, wo Meng in seinem nächsten Zug Geschenke austauscht.

- Nutze für ein **einfaches** Spiel nur 1 anstatt 2 Spezial-Automakarten (10 Karten insgesamt).
- Nutze für ein **normales** Spiel alle Automakarten (11 Karten insgesamt).
- Nutze für ein **schweres** Spiel alle Automakarten und lass Meng das Spiel mit einer 5. Zufälligen Geschenkkarte mit einem -Symbol beginnen.

Spezial-Automakarte

Nutze Diener einer dritten (neutralen) Spielerfarbe, um Meng's Hafenbelohnungen zu markieren. Wenn Meng mit 5 Geschenkkarten beginnt, markiere dies indem du einen neutralen Diener an die entsprechende Stelle der Hafenbelohnungen an seinem Spielertableau legst.

Der menschliche Spieler beginnt als Startspieler.

SPIELABLAUF (SOLO)

Morgenphase

Die Morgenphase verläuft wie gewohnt ab. Meng erhält den Startspielermarker, wenn er die Medaille „Nächster Startspieler" besitzt, die Dekretvorteile für alle von ihm beanspruchten Dekrete (siehe unten) und seine Diener.

Tagesphase

Während der Tagesphase führt Meng so lange die folgenden Schritte durch, wie er noch Geschenkkarten besitzt:

1. Decke jeweils die oberste Karte des Automa- und Geschenkkartenstapels auf. Der obere Teil der Karte zeigt an, mit welchem Offiziellen (Ort) Meng seine Geschenkkarte austauscht. Der untere Teil der Automakarte wird erst einmal ignoriert.

2. Tausche die aufgedeckte Geschenkkarte mit der Karte des Ortes aus, der auf der Automakarte abgebildet ist. Lege die erhaltene Geschenkkarte auf den Ablagestapel von Meng's Spielertableau. **Die Werte der Karten sind irrelevant.** Meng nimmt die Karte und führt die Aktionen des Ortes unabhängig vom Kartenwert aus. Er muss auch keine Diener bezahlen oder zusätzliche Geschenkkarten abwerfen, um dies zu tun.

3. Meng führt, sofern ihm dies möglich ist, die Aktion der gespielten Geschenkkarte aus oder erhält die darauf abgebildeten Bonusdiener (siehe „Karten- und Ortsaktionen" weiter unten). Wenn die Karte den „Karten tauschen" Bonus enthält, wird dieser ignoriert und Meng erhält stattdessen 1 Siegpunkt.
4. Meng führt nun, sofern ihm dies möglich ist, die Aktion des Ortes aus, auf dem er die Geschenkkarte ausgetauscht hat (siehe „Karten- und Ortsaktionen" weiter unten).
5. Stapel die gespielten Automakarten in einem Ablagestapel für an diesem Tag gespielte Karten. Immer wenn Meng eine Karte ziehen muss und der Automastapel leer ist, mische die abgeworfenen Karten der vergangenen Tage, aber lass die an diesem Tag gespielten Karten für die Dämmerungsphase liegen.

Wenn beide Spieler keine Geschenkkarten mehr besitzen, endet die Tagesphase.

Dämmerungsphase

Bevor die Nachtphase beginnt, nutzen Meng's Diener die Gelegenheit, seine Aktionen in der Dämmerungsphase durch die folgenden Schritte voranzutreiben:

1. Drehe den Ablagestapel der an diesem Tag ausgespielten Automakarten um (nun verdeckt).

2. Decke eine Automakarte nach der anderen auf und führe jeweils die untere (Dämmerung) Aktion aus, sofern Meng noch genügend Diener zur Verfügung stehen (oder Reiseplättchen, die er in Diener eintauschen kann). Die Aktionen der Dämmerungsphase „verbessern" in der Regel Meng's Tagesaktionen, als wenn er die B-Aktionen der Orte genutzt hätte oder bringen ihm freie Reiseschritte. Wenn Meng eine Hafenbonus-Geschenkkarte in der Dämmerungsphase erhält, wird sie auf seinen Ablagestapel gelegt.

Wenn Meng nicht genügend Diener und/oder Reiseplättchen besitzt, um die Dämmerungsaktion einer Automakarte vollständig zu erfüllen, fährt er mit der nächsten Karte fort, bis alle Karten des aktuellen Tages aufgebraucht wurden. Lege anschließend die Automakarten dieses Tages auf einen gemeinsamen Ablagestapel mit den Automakarten von vorherigen Tagen. Dieser Stapel wird sobald nötig wieder gemischt.

Nachtphase

Die Nachtphase belohnt Geschenkkarten, die zu den Augen der Schicksalswürfel passen und bewegt die Schiffe wie üblich, mit einer Ausnahme: Du zählst Meng's passende Karten nicht wie gewohnt. Egal wie viele seiner Karten passend sind, wird sein Ablagestapel an Geschenkkarten so beHandelt, als hätte er 1 passende Zahl am 1. Tag, 2 passende Zahlen am 2. Tag und 3 passende Zahlen am 3. Tag und 4 passende Zahlen am 4. Tag.

Die Belohnung für die meisten passenden Karten wird mit den gleichen Mindestanforderungen bestimmt wie Meng's passende Zahlen (1,2,3,4).

KARTEN- UND ORTSAKTIONEN (SOLO)

Meng's Aktionen werden durch die Geschenk- und Automakarten bestimmt, die er (zufällig) auswählt. Er führt, sofern möglich, sowohl die Geschenkkartenaktion (wenn es eine gibt) als auch die Ortsaktion aus. An Orten mit zwei möglichen Aktionen führt er die einfachere Aktion („A") aus, wird aber häufig seine Entscheidung in der Dämmerungsphase „verbessern" (siehe vorherige Seite). Er führt die Aktionen wie folgt aus:

REISEN

Tagesphase: Meng bewegt einmal seinen Reisenen, sammelt das Reiseplättchen ein und erhält dessen Bonus.

Er startet mit dem Reisenden üblicherweise auf dem untersten rechten Feld und läuft gegen den Uhrzeigersinn an den Grenzen der Karte entlang (rote Pfeile). In dem unwahrscheinlichen Fall, dass all diese Plättchen schon genommen wurden, bewegt er sich zum nächstgelegenen Plättchen und folgt seinen üblichen Bewegungsabläufen am darauffolgenden Tag (den blauen Pfeilen folgend).

Dämmerungsphase: Entferne 2 Diener aus Meng's Dienervorrat um seinen Reisenden um ein weiteres Feld vorwärts zu bewegen. Führe das Reiseplättchen aus und lege es an Meng's Spielertableau.

Reiseplättchen

Die meisten Reiseplättchen bringen Meng ihre Standardboni ein. Er erhält Diener und Siegpunkte, bewegt seinen Boten und den Intrigemarker, entsendet Diener zu den Schiffen oder der Chinesischen Mauer und entfernt eventuell Diener, um Jade zu erhalten.

Sonderfälle

Wenn Meng ein Reiseplättchen erhält, welches ihm eine abgeworfene Geschenkkarte einbringt, nimmt er die oberste Karte seines Ablagestapels zurück auf die Hand zu den anderen zu spielenden Karten für diesen Tag. Wenn dies in der Dämmerungsphase passiert, erhält Meng keine Geschenkkarte und **erhält stattdessen 1 Siegpunkt.**

Wenn er das Plättchen erhält, das ihn eine Geschenkkarte für Jade abwerfen lässt, wirft er die oberste Geschenkkarte ab (egal ob sie den Wert 7+ hat oder nicht) und nimmt den Jade. Wenn dies in der Dämmerungsphase passiert, erhält Meng keinen Jade und **erhält stattdessen 1 Siegpunkt.**

Wenn er das Plättchen erhält, das Karten austauscht, führt er dies nicht aus und **erhält stattdessen 1 Siegpunkt.**

Anmerkung: Nutzt im Solo-Spiel NICHT die Bonus-Reiseplättchen.

Reiseplättchen eintauschen

Immer wenn Meng die "B"-Aktion durchführen könnte, aber nicht genug Diener besitzt, muss er Reiseplättchen für Diener eintauschen, wenn er dadurch diese Aktion ausführen könnte. Dies gilt für die Tages- und Dämmerungsphase. Sollte er jemals in der Lage sein, Plättchen gegen Jade einzutauschen, macht er dies sofort.

CHINESISCHE MAUER

Tagesphase: Meng legt, sofern möglich, 1 Diener auf die Mauer.

Dämmerungsphase: Wenn Meng mindestens 2 Diener in seinem Vorrat hat, legt er 1 seiner Diener zurück in den allgemeinen Vorrat und den zweiten Diener auf die Mauer. Beachtet, dass dies eine Wertung der Chinesischen Mauer auslösen kann und dies eventuell einen Diener zur Mauer hinzuführt, auch wenn die Mauer gerade gewertet wurde.

Wertung der Mauer

Während der Wertung der Mauer nimmt Meng den Intrigevorteil einen Jade zu erhalten (wenn sein Intrigemarker mindestens 7 Schritte auf der Leiste vorgegangen ist) oder einen einzelnen Diener (wenn sein Intrigemarker mindestens 1 Schritt, aber weniger als 7 Schritte vorgegangen ist und er einen Diener im allgemeinen Vorrat besitzt).

JADE

Tagesphase: Meng legt Diener aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat, um den billigsten verfügbaren Jade zu kaufen, sofern er genug Diener besitzt.

Dämmerungsphase: Die Automakarten für die Tagesaktion Jade erlauben Meng 1 freien Reiseschritt in der Dämmerungsphase.

INTRIGE

Tagesphase: Meng bewegt seinen Intrigemarker 1 Schritt vor und nimmt sich, sofern vorHanden, die Medaille "Nächster Startspieler".

Dämmerungsphase: Meng entfernt 1 Diener aus seinem Vorrat, um 2 zusätzliche Schritte auf der Intrigeleiste voranzugehen.

DER PALAST DER HIMMLISCHEN REINHEIT

Tagesphase: Meng bewegt seinen Boten 1 Schritt auf der Palastleiste vor (oder erhält 1 Siegpunkt, wenn er bereits ganz oben ist).

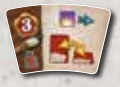
Dämmerungsphase: Meng entfernt 2 Diener aus seinem Vorrat, um seinen Boten 1 zusätzlichen Schritt auf der Palastleiste und seinen Intrigemarker 1 Schritt auf der Intrigeleiste vor zu bewegen.

DEKRETE

Tagesphase: Meng nutzt seine Diener, um Dekrete zu den üblichen Kosten zu erlangen. Er wählt eines entsprechend der folgenden Regeln:

- Beim Ausführen der Dekret-Aktion an einem beliebigen Tag, versucht er ein Dekret zu erlangen, das die gleiche Stufe hat, wie der aktuelle Tag. Er versucht an den Tagen 3 und 4 ein Stufe 3 Dekret zu erlangen.
- Bei der Wahl zwischen den beiden verfügbaren Dekreten der gleichen Stufe wählt er das günstigere, wenn der Spieler das andere bereits belegt. Sind beide nicht belegt, wählt er das untere.
- Wenn Meng sich ein Dekret nicht leisten kann oder bereits alle Dekrete des entsprechenden Tages belegt hat, wählt er ein Dekret der nächstniedrigeren Stufe mit den gleichen Kriterien und wenn diese nicht verfügbar sind die höherstufigen Dekrete. Solange noch erwerbbare Dekrete ausliegen, die Meng noch nicht belegt hat, belegt er immer eins.

Er erhält sofort Punkte für die Stufe 1 und 2 Dekrete und erhält deren Vorteile, mit den folgenden Anmerkungen:



Das Stufe 1 Dekret, das erlaubt Geschenkkarten auszutauschen, bringt Meng nicht den üblichen Vorteil, stattdessen erhält er in jeder Morgenphase (während Schritt 4) 1 Siegpunkt.

Die Stufe 2 Dekrete, die die Kosten für das Reisen verringern, betreffen die Reiseaktion in der Dämmerungsphase und verringern die Kosten um 1.

Dämmerungsphase: Die Automakarte für die Tagesaktion Dekrete erlaubt Meng 1 freien Reiseschritt in der Dämmerungsphase.

DER KAISERKANAL

Tagesphase: Meng legt 1 Diener auf ein bereits existierendes Schiff. Ist keins verfügbar, startet er ein neues Schiff. Meng bewegt sein Schiff nicht selbst, aber es bewegt sich in der Nachtphase vorwärts.

Dämmerungsphase: Wenn Meng mindestens 2 Diener in seinem Vorrat hat, entfernt er 1 Diener aus seinem Vorrat und fügt einen anderen Diener seinem Schiff hinzu oder startet ein neues Schiff.

Hafenbelohnungen

Meng's Schiffe erhalten automatisch eine Belohnung, sobald sie 3 Diener beherbergen (in einer beliebigen Phase), unabhängig davon in welchem Hafen sie liegen. Er erhält eine zusätzliche Karte als erste und zweite Belohnung (oder nur als erste Belohnung, wenn Meng mit 5 Geschenkkarten gestartet ist) und 4 Siegpunkt für alle weiteren Belohnungen (ohne Limit). Alle seine Diener werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Lege Diener der dritten Spielerfarbe an Meng's Spielertableau, um die abgeschlossenen Hafenbelohnungen darzustellen.

SPEZIELLE AUTOMAKARTEN

Vor Spielbeginn hat der Kaiser Meng privat kontaktiert und ihn um Hilfe bei dem zufällig gewählten Offiziellen gebeten.

Meng besitzt 2 spezielle Automakarten, die sich für das gesamte Spiel auf einen Ort fokussieren. Der Ort, auf den sich die speziellen Automakarten beziehen, wird durch Meng's während des Spielaufbaus eingesetzten doppelten Diener

angezeigt.

Anmerkung: Meng benutzt seinen Doppelarbeiter nicht wie ein normaler Spieler, aber seine speziellen Automakarten gleichen diesen Nachteil aus.

Tagesphase: Wenn eine spezielle Automakarte gezogen wird, tausche wie üblich die aufgedeckte Karte mit der Karte an dem Ort von Meng's doppelten Diener aus.

Beim Ausführen der Karten- und Ortsaktion wählt Men gimmer die Option "B", ohne deren normale Kosten zu bezahlen und indem er Diener aus dem allgemeinen Vorrat nimmt, sofern möglich. Dies führt zu folgenden Aktionen:

- **Reisen:** Meng's Reisender bewegt sich umsonst 2 Schritte.
- **Chinesische Mauer:** Meng legt 2 Diener aus dem allgemeinen Vorrat an die chinesische Mauer, ohne irgendeinen Diener aus seinem Vorrat zu entfernen. Wenn im allgemeinen Vorrat nicht genug Diener verfügbar sind, nutzt er Diener aus seinem Vorrat.
- **Jade:** Meng nimmt den günstigsten verfügbaren Jade, ohne Diener zu entfernen.
- **Intrige:** Meng geht auf der Intrigeleiste 3 Schritte vor, ohne Diener zu entfernen.
- **Palast der himmlischen Reinheit:** Meng bewegt seinen Boten 2 Schritte in Richtung des Palasts und bewegt seinen Intrigemarker 1 Schritt auf der Intrigeleiste vor, ohne Diener zu entfernen.
- **Dekrete:** Meng wählt wie üblich ein Dekret (siehe Dekret-Aktion) und legt 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat an dieses Dekret. Ist der allgemeine Vorrat leer, nutzt Meng Diener aus seinem Vorrat.
- **Kaiserkanal:** Meng legt 2 Diener aus dem allgemeinen Vorrat auf ein ausliegendes Schiff oder startet ein neues Schiff, wenn keins ausliegt. Sind nicht genug Diener im allgemeinen Vorrat, nutzt er Diener aus seinem Vorrat.

Dämmerungsphase: Die speziellen Automakarten erlauben Meng in der Dämmerungsphase 1 freien Reiseschritt.

SCHLUSSWERTUNG (SOLO)

Die Schlusswertung ist mit einer Ausnahme identisch mit der des Standardspiels: Wenn Meng den Palast der himmlischen Reinheit nicht erreicht hat, erhält er zwar keine Palastpunkte, aber es ist ihm dennoch erlaubt, das Spiel zu gewinnen.

Produziert von QP Printing Ltd - Flat J, 21/F, Kings Wing Plaza 2 - No. 1 On Kwan Street, Shek Mun - Shatin, New Territories - HONG KONG // Veröffentlicht von Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout – BELGIUM

Pànjūn

deluxe expansion

China, 1571. Trotz erster hoffnungsvoller Schritte gab der Kaiser von Longqing seine Pflichten als Herrscher schnell auf und beschloss, seinem persönlichen Vergnügen mehr Priorität einzuräumen. Er begann mehr Zeit außerhalb der Verbotenen Stadt zu verbringen und lebte im Sommerpalast außerhalb der Hauptstadt, wo er die Gesellschaft der Hofdamen genoss. Außerdem war allseits bekannt, dass er einige der wertvolleren Geschenke bevorzugte, die ihm von seinen Beamten gebracht wurden.

Zur gleichen Zeit begann seine anfangs friedliche Regierungszeit einige Risse zu zeigen. Die Bauern wurden regelmäßig gebeten, bei bestimmten Regierungsprojekten zu helfen, aber als der Druck zunahm, nahm auch die Verachtung unter den Bauern zu, was zu Aufständen führte.

In Pànjūn stehst du vor neuen Herausforderungen, die es dir ermöglichen, deinem Spiel jede Menge Abwechslung zu verleihen. Diese Erweiterung enthält 4 Module, die du deinem Grundspiel nach Belieben hinzufügen kannst. Zwei von ihnen bringen sogar neue Orte ins Spiel, während die anderen beiden das Spiel auf unterschiedliche Art verändern. Auf den nächsten Seiten werden alle Details der einzelnen Module erläutert.

BEWEGE DEINEN BOTEN RÜCKWÄRTS

In dieser Erweiterung bewegt sich dein Bote eventuell rückwärts auf der Palastleiste. Dein Bote kann sich dabei nicht weiter als bis zur Startposition zurückbewegen.

- Selbst wenn dein Bote den Palast der himmlischen Reinheit bereits erreicht hat, musst du deinen Boten 1 Schritt nach hinten bewegen, wenn du dazu aufgefordert wirst. Wenn du mit dem Modul „Die Treppe des Palastes“ spielst, musst du deinen Boten zurück auf die zuvor von ihm benutzte Leiste bewegen.
- Wenn dein Bote den Palast verlässt, ist sein Platz im Palast wieder verfügbar. Andere Boten, die bereits im Palast anwesend sind, bleiben an ihrem Platz und begeben sich nicht auf den frei gewordenen Platz. Der offene Platz kann nur vom nächsten Boten eingenommen werden, der den Palast auf der Palastleiste erreicht.

DER SOMMERPALAST

Der Kaiser verbringt gern Zeit im Sommerpalast außerhalb der Verbotenen Stadt. Ein wunderschönes Anwesen mit Teichen, Gärten und einem Palast. Es heißt, dass der Kaiser wertvolle Dinge begehrt, was einen Besuch sehr interessant macht.

SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU

Baue das Spiel mit Ausnahme der folgenden Änderungen wie im Grundspiel auf:

1 Spielplan "Sommerpalast"

Lege den Sommerpalast-Spielplan rechtsbündig unterhalb des Hauptspielplans aus. Legt ihn auf die der Spielerzahl entsprechenden Seite, wie in der oberen linken Ecke des Plans dargestellt. Dieser Plan zeigt die Umgebung der Verbotenen Stadt, in der sich der Sommerpalast des Kaisers befindet, und hat einen zusätzlichen Geschenkkarten-Ort, entsprechend der 7 Geschenkkarten-Orte auf dem Hauptspielplan.

1 Spielübersichtsleiste

Platziert die Spielübersichtsleiste mit dem ○-Symbol auf der Spielübersicht der Nachtphase in der oberen rechten Ecke des Spielplans. Auf ihr sind zusätzliche Informationen zu diesem Modul abgebildet.

3 zusätzliche Reiseplättchen ○

Die Bonus-Reiseplättchen aus dem Grundspiel werden nicht verwendet. Mischt stattdessen die 3 neuen Reiseplättchen mit den normalen Reiseplättchen aus dem Grundspiel. Legt die Plättchen wie im Grundspiel auf den Spielplan.

3 zusätzliche Geschenkkarten ○

Fügt die zusätzliche Geschenkkarte mit den Symbolen + ○ den 7 -Geschenkkarten aus dem Grundspiel hinzu und legt die + ○-Geschenkkarten auf die Geschenkkarten-Orte auf den Spielplänen.

Fügt die 2 zusätzlichen Geschenkkarten mit den Symbolen + ○ den -Geschenkkarten aus dem Grundspiel hinzu. Mischt die -Geschenkkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel neben den Hauptspielplan. Verteilt die Starthandkarten unter den Spielern auf die gleiche Weise wie im Grundspiel.

2 zusätzliche Dekrete ○

Legt das zusätzliche Dekret der Stufe 4 auf das entsprechende Feld im Sommerpalast. Sortiert die verbleibenden Dekrete, einschließlich des neuen Dekrets der Stufe 1, nach ihrer Stufe (1, 2, 3). Mischt die Stapel getrennt, zieht 2 Dekrete von jedem Stapel und legt sie offen auf die entsprechenden Felder auf dem Hauptspielplan. Legt die ungenutzten Dekrete zurück in die Schachtel.

20 neutrale Diener

Stellt je Spieler 4 Neutrale Diener auf das entsprechende Feld des Sommerpalastplans. Legt alle ungenutzten neutralen Diener zurück in die Schachtel.

10 zusätzliche Jade

Platziert die zusätzlichen Jade auf dem entsprechenden Feld im Sommerpalast.

5 Hofdamen

Platziert die Hofdame jedes Spielers auf dem entsprechenden Feld im Sommerpalast. Legt alle ungenutzten Hofdamen zurück in die Schachtel.

3 Lieblingsgeschenke

Stellt zufällig 1 der 3 Lieblingsgeschenke auf das entsprechende Feld im Sommerpalast. Dies ist für das gesamte Spiel das Lieblingsgeschenk des Kaisers. Legt die ungenutzten Geschenke zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

PHASE 1: DIE MORGENPHASE

Es gibt keine Änderungen zu den Regeln des Grundspiels.

PHASE 2: DIE TAGESPHASE

Sommerpalast

Tausche dein Geschenk mit der wichtigsten Hofdame im Sommerpalast und schicke die meisten Diener zu den Pieren an den Teichen des Sommerpalastes, um verschiedene Vorteile zu erlangen.

Wenn du diese Aktion ausführst, kannst du entweder:

A. 1 Diener aus deinem allgemeinen Vorrat auf 1 der Piere stellen.

B. Deinen Boten 1 Schritt auf der Palastleiste zurück bewegen, um bis zu 2 Diener aus deinem allgemeinen Vorrat auf 1 oder 2 Piere zu stellen.

Nur Diener aus deinem allgemeinen Vorrat können auf die Piere gestellt werden. Du darfst niemals Diener aus deinem eigenen Vorrat auf die Piere stellen.

Wie im Grundspiel kann die Sommerpalast-Aktion ausgeführt werden, indem eine beliebige Geschenkkarte an diesem Ort oder eine der neuen Geschenkkarten mit dem Symbol ausgespielt wird.

Dekrete

Es gibt 2 neue Dekrete in diesem Modul. Wenn du die Aktion „Dekret“ ausführst, erhältst du 1 der 6 Dekrete des Hauptspielplans oder das neue Dekret der Stufe 4 im Sommerpalast.

Dekret der Stufe 1: Bewege deinen Boten sofort 1 Schritt auf der Palastleiste vor. In jeder Morgenphase darfst du 1 Diener aus deinem allgemeinen Vorrat auf 1 der Piere an den Teichen des Sommerpalastes stellen.

Dekret der Stufe 4: Um dieses Dekret zu erhalten, bewegst du deinen Boten sofort 3 Schritte auf der Palastleiste zurück und entfernst für jeden der bereits auf diesem Dekret vorhandenen Diener deiner Mitspieler 1 Diener aus dem eigenen Vorrat. Am Ende des Spiels erhältst du für jeden neutralen Diener in deinem eigenen Vorrat und deinem allgemeinem Vorrat 2 zusätzliche SP, maximal jedoch 12 SP.

Reisen

In diesem Modul befinden sich 2 neue Reiseplättchen. Das Erstgenannte kommt zweimal vor.

Stelle 1 Diener aus deinem allgemeinen Vorrat auf 1 der Piere an den Teichen im Sommerpalast.

Stelle 2 Diener aus deinem allgemeinen Vorrat auf 1 oder 2 Piere an den Teichen im Sommerpalast.

Lieblingsgeschenk

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Geschenkkarte auf einen der Orte legt, auf dem das Lieblingsgeschenk des Kaisers abgebildet ist, kann dieser Spieler während seines Zuges einen der Teiche werten (siehe „Teichwertung“ weiter unten). Das Werten eines Teiches kann vor, nach oder zwischen den Aktionen erfolgen.

PHASE 3: DIE NACHTPHASE

Nach den ersten beiden Schritten des Grundspiels gibt es in diesem Modul einen zusätzlichen Schritt.

Schritt 3: Die Teiche des Sommerpalasts

Zähle die Diener an jedem Pier. Führe die „Teichwertung“ (siehe weiter unten) für den Teich mit dem Pier mit den meisten Dienern aus. Im Falle eines Unentschiedens werden alle am Gleichstand beteiligten Teiche gewertet. Wenn sich keine Diener auf einem der Piere befinden, wird kein Teich gewertet.

SPIELENDE

Führt nach 4 vollständigen Tagen die aus dem Grundspiel bekannte Schlusswertung durch. Spieler erhalten SP für die Level 3 **und** Level 4 Dekrete, die sie besitzen. Zusätzlich erhalten die Spieler, die noch im Besitz ihrer Hofdame sind, 3 SP.

TEICHWERTUNG

Die Teiche am Sommerpalast werden wie folgt gewertet:

A. **Am Ende jeder Nachtphase:** Teich(e) mit den meisten Dienern am Pier – siehe „Nachtphase“ weiter oben

B. **Jedes Mal, wenn ein Spieler das Lieblingsgeschenk des Kaisers ausspielt (optional):** der aktive Spieler entscheidet welchen Teich – siehe “Tagesphase” weiter oben

Wenn ein Teich gewertet wird, erhält der Spieler mit den meisten Dienern an diesem Pier den Vorteil dieses Teichs. Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt der Spieler, der auf der Intrigeleiste am weitesten vorne ist.

Der Spieler, der den Vorteil erlangt, legt seine Diener von diesem Pier zurück in seinen allgemeinen Vorrat. Andere Spieler dürfen in der Reihenfolge der Intrigeleiste (von hoch nach niedrig) für jeden ihrer Diener auf diesem Pier entscheiden, ob sie sie wieder in ihren allgemeinen Vorrat zurückholen oder auf dem Pier verbleiben sollen.

Die Vorteile der Teiche am Sommerpalast sind:

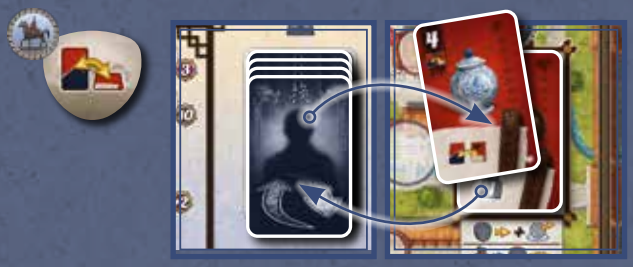
A. **Diener:** Du erhältst 2 neutrale Diener aus dem Teichvorrat in deinen Dienervorrat. Du kannst diese Diener während des Spiels verwenden, um die Kosten einer Aktion zu bezahlen. Du darfst sie allerdings niemals auf einem der Spielpläne einsetzen. Einmal während einer Aktion ausgegebene neutrale Diener werden in deinen allgemeinen Vorrat gelegt und können wie jeder andere Diener wieder erlangt werden. Der Vorrat an neutralen Dienern ist begrenzt.

B. **Jade:** Du erhältst 1 Jade aus dem Teichvorrat. Der Teichvorrat an Jade ist unbegrenzt. Verwende Jade vom Jadeplatz oder Ersatzmaterial für den seltenen Fall, dass Jade komplett ausverkauft ist.

C. **Hofdame:** Du erhältst die Hofdame deiner Spielerfarbe. Wenn du einen Geschenkaustausch durchführst, darfst du deine Hofdame einsetzen. Nachdem du die Aktion der Geschenkkarte und / oder dem Ort wie gewohnt ausgeführt hast, darfst du die Aktion der Geschenkkarte oder die Aktion des Ortes oder beides erneut ausführen. Wenn du dies tust, musst du deine Hofdame wieder auf den Sommerpalastplan stellen. Jedes Mal, wenn du deine Hofdame erhältst, kannst du sie einmal benutzen. Am Ende des Spiels erhältst du 3 SP, wenn sich die Hofdame in deinem Besitz befindet (siehe „Spielende“ oben).

In einem Spiel mit 1 bis 3 Spielern sind die Neutralen Diener und Jade Teil eines einzigen Teichs. Wenn du diesen Teich wertest, hast du die Wahl zwischen 2 neutralen Dienern ODER 1 Jade.

Beispiel: *Während seiner Reiseaktion sammelt Rafaël ein Reiseplättchen, mit dem er 1 Geschenkkarte von seiner Hand oder seinem Ablagestapel mit einer Karte auf dem Spielplan austauschen kann. Er wählt eine Karte aus seinem Ablagestapel, die das Lieblingsgeschenk des Kaisers zeigt, und tauscht diese Karte gegen eine Karte auf dem Spielplan aus. Er wertet sofort den Teich der Hofdamen, weil er mehr Diener als die anderen Spieler an diesem Pier hat.*



DIE BAUERNAUFSTÄNDE △

Während der Ming-Dynastie waren Bauernaufstände weit verbreitet. Obwohl die Ming-Dynastie selbst durch einen Bauernaufstand an die Macht kam, bedeutete dies nicht, dass die Herrscher den Bauern mehr Verständnis entgegenbrachten als frühere Herrscher.

SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU

Baue das Spiel mit Ausnahme der folgenden Änderungen wie im Grundspiel auf:

1 Spielplan "Bauern"

Legt den Bauern-Spielplan linksbündig unterhalb des Hauptspielplans aus. Dreht ihn auf die der Spielerzahl entsprechenden Seite, wie in der oberen rechten Ecke des Plans dargestellt. Dieser Plan zeigt die Landschaft außerhalb der Verbotenen Stadt und hat einen zusätzlichen Geschenkkarten-Ort, entsprechend der 7 Geschenkkarten-Orte auf dem Hauptspielplan.

5 zusätzliche Reiseplättchen △

Die Bonus-Reiseplättchen aus dem Grundspiel werden nicht verwendet. Entfernt zusätzlich **1 Kopie** der folgenden Reiseplättchen aus dem Grundspiel:

Mischt die 5 neuen Reiseplättchen (brauner Hintergrund) mit den restlichen normalen Reiseplättchen aus dem Grundspiel. Legt die Plättchen wie im Grundspiel auf den Spielplan.

3 zusätzliche Geschenkkarten △

Fügt die zusätzliche Geschenkkarte mit den Symbolen + △ den 7 -Geschenkkarten aus dem Grundspiel hinzu und legt die + △-Geschenkkarten auf die Geschenkkarten-Orte auf den Spielplänen. Fügt die 2 zusätzlichen Geschenkkarten mit den Symbolen + △ den -Geschenkkarten aus dem Grundspiel hinzu. Mischt die -Geschenkkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel neben den Hauptspielplan. Verteilt die Starthandkarten unter den Spielern auf die gleiche Weise wie im Grundspiel.

2 zusätzliche Dekrete △

Legt das zusätzliche Dekret der Stufe 4 auf das entsprechende Feld des Bauern-Spielplans. Sortiert die verbleibenden Dekrete, einschließlich des neuen Dekrets der Stufe 2, nach ihrer Stufe (1, 2, 3). Mischt die Stapel getrennt, zieht 2 Dekrete von jedem Stapel und legt sie offen auf die entsprechenden Felder auf dem Hauptspielplan. Legt die ungenutzten Dekrete zurück in die Schachtel.

5 Bietmarker

Wenn mit dem neuen △ Dekret der Stufe 2 gespielt wird , legt 1 Bietmarker pro Spieler neben den Spielplan. Andernfalls legt ihr alle Bietmarker zurück in die Schachtel.

10 Bauernaufstand-Plättchen

Mischt die Bauernaufstand-Plättchen (mit den Werten 0/1/1/2/2/3/3/4/4/5) und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf das entsprechende Feld auf dem Bauern-Spielplan. Abhängig von der Spieleranzahl kommt es zu einem Bauernaufstand, wenn die Leiste entsprechend der Spielerzahl mit Plättchen gefüllt ist. Ein Bauernaufstand kann einen Vorteil oder Nachteil mit sich bringen.

SPIELABLAUF

PHASE 1: DIE MORGENPHASE

Es gibt keine Änderungen zu den Regeln des Grundspiels.

PHASE 2: DIE TAGESPHASE

Hilfe von den Bauern

Tausche dein Geschenk mit dem Landwirtschaftsbeamten aus und erhalte Hilfe von den Bauern (aber sei dir dessen bewusst, dass sie einen Nachteil bedeuten können, wenn sie sich auflehnen!)

Wenn du diese Aktion ausführst, kannst du entweder:

A. 2 Diener aus deinem allgemeinen Vorrat erhalten und sie in deinen eigenen Vorrat legen.

B. Deinen Boten 1 Schritt auf der Palastleiste zurück bewegen, um bis zu 4 Diener aus deinem allgemeinen Vorrat zu erhalten und sie in deinen eigenen Vorrat zu legen.

Nimm danach ein Bauernaufstand-Plättchen vom Nachziehstapel und lege es verdeckt auf die Bauernaufstand-Leiste.

Wie im Grundspiel kann die „Hilfe von den Bauern"-Aktion ausgeführt werden, indem eine beliebige Geschenkkarte an diesem Ort oder eine der neuen Geschenkkarten mit dem Symbol ausgespielt wird.

Dekrete

Es gibt 2 neue Dekrete in diesem Modul. Wenn du die Aktion „Dekret" ausführst, erhältst du 1 der 6 Dekrete des Hauptspielplans oder das neue Dekret der Stufe 4 vom Bauern-Spielplan.

Dekret der Stufe 2: Bewege deinen Boten sofort 2 Schritte auf der Palastleiste vor. Nimm einen Bietmarker aus dem Vorrat. Von nun an kannst du ihn bei einem Bauernaufstand verwenden (siehe weiter unten).

Dekret der Stufe 4: Um dieses Dekret zu erhalten, bewegst du deinen Boten sofort 3 Schritte auf der Palastleiste zurück und entfernst für jeden der bereits auf diesem Dekret vorhandenen Diener deiner Mitspieler 1 Diener aus dem eigenen Vorrat. Am Ende des Spiels erhältst du 2 SP für jede Geschenkkarte, die du besitzt.

Reisen

In diesem Modul wurden 5 Reiseplättchen des Grundspiels mit 5 neuen braunen Reiseplättchen mit den gleichen Aktionen ersetzt. Wenn ein Spieler diese Plättchen einsammelt, muss er zusätzlich das oberste Bauernaufstand-Plättchen vom Nachziehstapel nehmen und verdeckt auf die Bauernaufstand-Leiste legen.

Geschenkkarte mit exotischer Frucht

Die Bauern können es nicht akzeptieren, dass die Beamten der Verbotenen Stadt teure Geschenke gegen exotische Früchte eintauschen, während sie für ihre lokalen landwirtschaftlichen Produkte viel weniger erhalten.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Geschenkkarte mit der exotischen Frucht (eine Karte mit dem Wert 1) auf einen der Spielpläne legt, muss er zusätzlich das oberste Bauernaufstand-Plättchen vom Nachziehstapel nehmen und verdeckt auf die Bauernaufstand-Leiste legen.

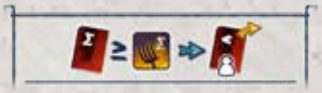
Der Bauernaufstand!

Wie oben erwähnt, wird ein Bauernaufstand-Plättchen vom Nachziehstapel der Bauernaufstand-Leiste hinzugefügt, wenn eines der drei folgenden Ereignisse eintritt:

- Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Geschenkkarte mit dem Wert 1 auf einen der Spielpläne legt.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler ein braunes Reiseplättchen sammelt.
- Nachdem jemand die Aktion „Hilfe von den Bauern" ausgeführt hat.

Ein Bauernaufstand findet statt, wenn die Leiste entsprechend der Spieleranzahl , mit Plättchen belegt ist. Am Ende des Zuges deckt der Spieler, der den Bauernaufstand auslöst, die Bauernaufstand-Plättchen auf und errechnet die Summe ihrer Werte. Danach wählt jeder Spieler eine Karte aus seinem Ablagestapel und legt sie verdeckt vor sich ab. Ein Spieler, der keine Karten auf seinem Ablagestapel hat, kann sich nicht anschließen, den Bauernaufstand zurückzuhalten. Jeder Spieler mit einem **Bietmarker** darf ihn einsetzen und mit +2 oder -2 nach oben unter seine verdeckte Karte zu legen. Die Geschenkkarten und eventuelle Bietmarker werden aufgedeckt und zusammengezählt. Anschließend wird das Ergebnis der Revolte bestimmt:

A. Wenn der Gesamtwert der Geschenkkarten und Bietmarker **höher oder gleich** dem Gesamtwert der Bauernaufstand-Plättchen ist, **schlägt** der Versuch der Bauern **fehl**. Der Spieler, der den **niedrigsten** Wert ausgespielt hat (Karte und möglicher Bietmarker; mit Bietmarker ist ein Wert unter 0 möglich), nimmt diese Karte zurück auf die Hand und darf sie in dieser Runde erneut verwenden. Wenn mehrere Spieler den niedrigsten Wert haben, nimmt unter ihnen der Spieler mit dem größten Fortschritt auf der Intrigeleiste seine Karte wieder auf die Hand. Alle anderen Spieler legen ihre Geschenkkarte zurück auf ihren Ablagestapel.



A. Wenn der Gesamtwert der Geschenkkarten und Bietmarker **niedriger** als der Gesamtwert der Bauernaufstand-Plättchen ist, haben die Bauern **Erfolg** mit ihrem Aufstand. Der Spieler, der den **höchsten** Wert gespielt hat (Karte und möglicher Bietmarker), nimmt seine Karte wieder auf die Hand und darf sie später in dieser Runde erneut verwenden. Wenn mehrere Spieler den höchsten Wert haben, nimmt unter ihnen der Spieler mit dem größten Fortschritt auf der Intrigeleiste seine Karte wieder auf die Hand. Alle anderen Spieler legen ihre Geschenkkarte zurück auf ihren Ablagestapel UND bewegen ihren Boten 1 Schritt auf der Palastleiste zurück (sofern möglich).

Mische zum Schluss **alle** Bauernaufstand-Plättchen und bilde einen neuen Nachziehstapel.

__Anmerkung:__ Wenn ein Spieler ein oder mehrere Plättchen für Bauernaufstände der Leiste hinzufügen muss, wenn diese bereits vollständig gefüllt ist, legt ihr diese Plättchen für einen Moment zur Seite, um sie nach dem Bauernaufstand auf die leere Leiste zu legen.

PHASE 3: DIE NACHTPHASE

Es gibt keine Änderungen zu den Regeln des Grundspiels.

SPIELENDE

Führt nach 4 vollständigen Tagen die aus dem Grundspiel bekannte Schlusswertung durch. Spieler erhalten SP für die Level 3 **und** Level 4 Dekrete, die sie besitzen.

DIE TREPPEN DES PALASTES

Der Zensurbeamte weiß, wie wichtig es für viele Bewohner der Verbotenen Stadt ist, eine Audienz beim Kaiser zu erhalten. Ab sofort musst du neue Bedingungen erfüllen oder bestimmte Steuern zahlen, um erfolgreich zu sein!

SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU

Baue das Spiel mit Ausnahme der folgenden Änderungen wie im Grundspiel auf:

1 Spielübersichtsleiste

Platziert die Spielübersichtsleiste mit dem -Symbol auf der Spielübersicht der Morgenphase in der oberen linken Ecke des Spielplans. Auf ihr sind zusätzliche Informationen zu diesem Modul abgebildet.

10 Palastleisten

Platziert zufällig eine Palastleiste und eine Palastleiste unterhalb des Palastes der himmlischen Reinheit. Dein Bote rückt auf einer dieser beiden Leisten in Richtung Palast vor.

SPIELABLAUF

PHASE 1: DIE MORGENPHASE

Palastleisteneffekte ausführen

In jeder Morgenphase dürfen alle Spieler, die einen Boten auf einem Feld mit dem Morgensymbol haben (nur auf einer Palastleiste möglich), den angegebenen Bonus nehmen oder müssen die abgebildeten Gegenstände bezahlen (SP, Jade, Intrige, Diener, usw.).

Wenn ein Spieler einen Gegenstand bezahlen muss, dies aber nicht kann, muss sein Bote auf der Palastleiste 1 Schritt zurückbewegt werden. Wenn der Bote dabei auf ein Feld zurückkehrt, auf dem ein anderer zu bezahlender Gegenstand abgebildet ist, muss dieser nicht bezahlt werden. Ein Bote muss in der Morgenphase niemals mehr als 1 Schritt zurückgehen.

Bei einigen Palastleisten müssen die Spieler nach Erreichen des Palastes in jeder Morgenphase einen Diener bezahlen. Dies gilt nur für Spieler, die die Palastleiste gewählt haben.

PHASE 2: DIE TAGESPHASE

Der Palast der himmlischen Reinheit

Tausche dein Geschenk mit dem Zensurbeamten aus, um dem Palast der himmlischen Reinheit näher zu kommen und eine Audienz beim Kaiser zu erhalten bevor der 4. Tag endet.

Die Regeln aus dem Grundspiel, um hier eine Aktion auszuführen, bleiben gleich.

Wenn du deinen ersten Schritt auf der Palastleiste machst, musst du dich entscheiden, welcher Leiste du folgen möchtest, um zum Palast zu gelangen.

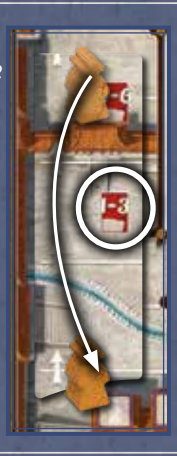
Sobald du dich auf einer der Palast-Leiste befindest, kannst du nicht mehr auf die andere Leiste wechseln. Nur wenn dein Bote auf die Startposition zurückkehrt, kannst du bei deinem nächsten Schritt wieder eine der beiden Leisten auswählen.

Die Palastleisten haben bestimmte Bedingungen, die du nur erfüllen musst, wenn du deinen Boten auf oder über dieses Feld bewegst, auch wenn diese Bewegung das Resultat eines Vorteils ist (z. B. als Resultat der Mauerwertung, eines Reiseplättchens oder Dekrets). Wenn sich dein Bote rückwärts bewegt, musst du diese Bedingung erneut erfüllen, um deinen Boten bewegen zu können, es sei denn, diese Bewegung ist das Ergebnis einer Strafe (z. B. als Resultat eines Bauernaufstands).

Die Palastleisten bieten in jeder Morgenphase einen Bonus oder erfordern die Zahlung eines Gegenstands in jeder Morgenphase, manchmal sogar dann, wenn dein Bote den Palast bereits erreicht hat.

***__Beispiel:__** Rafaëls Bote befindet sich auf dem 1. Feld dieser Palastleiste. Rafaël muss eine Geschenkkarte mit einem Wert von 1, 2 oder 3 aus seiner Hand aufdecken, um seinen Boten auf das 2. Feld zu befördern. Er deckt eine Handkarte mit der Nummer 2 auf und bewegt seinen Boten auf das 2. Feld.*

Beispiel: *Rafaëls Bote befindet sich jetzt auf dem 3. Feld dieser Palastleiste. Er möchte ein Dekret der Stufe 4 erlangen und muss dafür seinen Boten um 3 Schritte zurückbewegen. Wieder muss er eine Handkarte mit dem Wert 1, 2 oder 3 aufdecken, um sich über das 2. Feld zu bewegen. Er zeigt dieselbe Karte mit dem Wert 2 und bewegt seinen Boten 3 Schritte zurück.*



ÜBERBLICK DER PALASTLEISTEN-SYMBOLE

Palastleiste (links platzieren)

Mindestens 2 deiner Diener müssen sich auf der Chinesischen Mauer befinden.

Dein Intrigemarker muss sich auf Feld 7 oder höher der Intrigeleiste befinden.

Du besitzt mindestens 1 Dekret der angegebenen Stufe (2, 3).

Du hast deinen doppelten Diener über die Aktion des Kaiserkanals freigeschaltet.

Du hast mindestens 5 Geschenkkarten auf der Hand und im Ablagestapel.

Du besitzt mindestens die angegebene Anzahl an Reiseplättchen (3, 4). Doppel-Reiseplättchen zählen als 1 Reiseplättchen.

Du hast mindestens die angegebene Anzahl an Hafenbelohnungen auf deinem Spielertableau (1, 3) beansprucht.

Du besitzt mindestens 3 Jade.

Du musst eine Geschenkkarte mit dem angegebenen Wert von deiner Hand (1-3, 4-6, 7-9) vorzeigen.

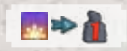
Palastleiste (rechts platzieren)

Bewege deinen Intrigemarker in jeder Morgenphase die angegebene Anzahl an Schritten vor (1, 2, 3).

Bewege deinen Intrigemarker in jeder Morgenphase die angegebene Anzahl an Schritten zurück (1, 2, 3).

Erhalte in jeder Morgenphase die angegebene Menge Diener aus deinem allgemeinen Vorrat (1, 2).

Entferne in jeder Morgenphase die angegebene Menge Diener aus deinem eigenen Dienervorrat (1, 2).



Wenn du den Palast erreicht hast, entferne in jeder Morgenphase 1 Diener aus deinem eigenen Dienervorrat.

Erhalte in jeder Morgenphase 1 Jade.

Entferne in jeder Morgenphase 1 Jade aus deinem eigenen Vorrat.

Erhalte in jeder Morgenphase die angegebene Menge an SP (1, 2).

Verliere in jeder Morgenphase 1 SP.

PHASE 3: DIE NACHTPHASE

Es gibt keine Änderungen zu den Regeln des Grundspiels.

SPIELENDE

Es gibt keine Änderungen zu den Regeln des Grundspiels.

ZUSÄTZLICHE DEKRETE UND NEUE GESCHENKKARTEN

2 zusätzliche Reiseplättchen

Verwendet nicht die Bonus-Reiseplättchen aus dem Grundspiel. Mischt die 2 neuen Reiseplättchen mit den Reiseplättchen aus dem Grundspiel. Legt die Plättchen auf die gleiche Weise wie im Grundspiel auf den Spielplan.

Tausche 1 Geschenkkarte von deiner Hand oder deinem Ablagestapel mit der obersten Karte des ☯-Nachziehstapels. Lege die abgeworfene Karte unter den ☯-Nachziehstapel.

Decke eines deiner verdeckten Reiseplättchen deiner Wahl wieder auf und nutze es sofort. Einmal genutzt, legst du es wieder verdeckt ab.

6 zusätzliche Dekrete

Platziere 1 oder mehrere neue Dekrete (der Stufe 1 und 2 (oder 4, wenn ihr mit dem Bauernaufstand- oder Sommerpalast-Modul spielt)) auf dem Spielplan, bevor du die anderen Dekrete auswählst.

Dekret der Stufe 1: Bewege deinen Boten sofort 1 Schritt auf der Palastleiste vor. In jeder Morgenphase, nachdem du die anderen Dekrete der Stufe 1 ausgeführt hast, erhältst du 2 SP, wenn du dich auf der SP-Leiste auf dem letzten Platz (oder Gleichstand um den letzten Platz) befindest.

Dekret der Stufe 2: Bewege deinen Boten sofort 2 Schritte auf der Palastleiste vor. Von nun an darfst du in jedem deiner Züge (einschließlich dieses Zuges) 1 Intrigen-Vorteil nutzen, indem du deinen Intrigemarker um die erforderliche Anzahl von Schritten nach hinten bewegst, ohne dass die Mauer gewertet wird.

Grundsätzlich gilt für alle Stufe 4 Dekrete: Um dieses Dekret zu erhalten musst du mit deinem Boten sofort 3 Schritte auf der Palastleiste zurück gehen und pro Mitspieler auf diesem Dekret einen Diener aus deinem Dienervorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Dekret der Stufe 4: Bei Spielende erhältst du 2 SP für jedes Reiseplättchen, das du noch besitzt. Doppelte Reiseplättchen gelten als 1 Reiseplättchen.

Dekret der Stufe 4: Bei Spielende erhältst du 1 SP für jeden Intrigepunkt, den du bei Spielende noch besitzt.

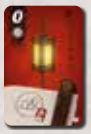
Dekret der Stufe 4: Bei Spielende summierst du den Wert deiner Geschenkkarten und erhältst 1 SP je 3 Wert.

Dekret der Stufe 4: Bei Spielende bewegst du deinen Boten auf den nächsten verfügbaren Platz im Palast, ganz egal wo dein Bote vorher stand. Wenn mehr als 1 Spieler dieses Dekret beansprucht hat, bewegen sich die Spieler der Intrigeleiste nach in den Palast. Der Spieler mit den meisten Intrige-punkten ist zuerst an der Reihe.

6 zusätzliche Geschenkkarten

Entfernt folgende -Geschenkkarten aus dem Spiel:

Fügt die 6 zusätzlichen Geschenkkarten mit dem + -Symbol zu den verbleibenden -Geschenkkarten aus dem Grundspiel hinzu. Mischt die -Geschenkkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Hauptspielplan. Verteilt die Start-Handkarten unter den Spielern auf die gleiche Weise wie im Grundspiel.



Diese Geschenkkarte hat immer einen niedrigeren Wert als die Karte, die du auf dem Spielplan auswählst. Du kannst diese Karte tauschen, wenn du zuerst:

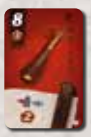
- 2 Diener aus deinem eigenen Vorrat in deinen allgemeinen Vorrat legst;
- ODER eine beliebige andere Geschenkkarte von deiner Hand auf den Ablagestapel deines Spielertableaus legst;
- ODER die Geschenkkarte austauscht, ohne Aktionen auszuführen.

Wenn du eine der ersten beiden Optionen auswählst, darfst du die Aktion des Ortes zwei Mal ausführen.

Bewege deinen Intrigemarker 1 Schritt zurück. Wähle einen anderen Spieler und ziehe eine zufällige Geschenkkarte von seiner Hand. Wähle dann eine Geschenkkarte aus deiner Hand (es darf auch die gerade gezogene Karte sein) und gib sie diesem Spieler.

Tausche 1 Geschenkkarte von deiner Hand oder deinem Ablagestapel mit der obersten Karte des -Nachziehstapels. Lege die abgeworfene Karte unter den Nachziehstapel.

Entferne 1 Diener eines anderen Spielers von der Chinesischen Mauer (falls möglich) und lege ihn in seinen eigenen Vorrat zurück. Platziere 1 Diener aus deinem eigenen Vorrat auf dem frei gewordenen Platz an der Chinesischen Mauer. Es ist nicht gestattet, einen einzelnen Diener durch deinen doppelten Diener zu ersetzen oder umgekehrt.



Bewege deinen Boten 1 Schritt auf der Palastleiste zurück und erhalte sofort 2 SP.

Diese Geschenkkarte (in diesem Fall ist der Obstkorb keine Ausnahme) hat immer einen höheren Wert als jede Karte, die du auf dem Spielplan auswählst. Du darfst sie also gegen eine beliebige Karte tauschen und die Aktion an dem Ort ausführen, an dem du deine Geschenkkarte abgelegt hast.

VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER

- Wenn du bereits jedes Modul der Gùgōng: Pànjūn-Erweiterung einzeln gespielt hast, kannst du das Spiel noch herausfordernder gestalten, indem du mehrere Module kombinierst. Du kannst zum Beispiel „Die Treppe des Palastes“ ganz einfach mit den „zusätzlichen Dekreten und neuen Geschenkkarten“ kombinieren. Alle Kombinationen sind möglich. Erfahrene Spieler können sogar mit allen 4 Modulen gleichzeitig spielen!
- Beim Spielaufbau kannst du wählen, ob du einen Nachziehstapel mit den -Karten aus dem Grundspiel unten und den neuen +○/△/▱/ -Karten oben drauf bilden möchtest.

SOLOVARIANTE

DER SOMMERPALAST

Spielaufbau: Lege die 2 Sommerpalast-Automa-Karten auf das Automa-Deck und entferne 1 Jade-Automa-Karte. Meng darf die Sommerpalast-Aktion als Sonderaktion seiner Automa-Karte auswählen (siehe unten).

Wenn du mit dem Sommerpalast spielst, entferne außerdem die Karte mit dem Wert 1 und der Dektret-Aktion, wenn du die spezielle Automa-Kartenaktion auswählst.

Tagesphase: Meng bewegt 1 Diener aus dem allgemeinen Vorrat zu einem Steg (siehe unten).

Dämmerungsphase: Wenn sich sein Bote nicht auf der Startposition befindet, bewegt Meng seinen Boten einen Schritt zurück, um 1 zusätzlichen Diener vom allgemeinen Vorrat zu einem Steg zu bewegen.

Hinweis: *Während der Dämmerung wird Meng niemals eine Aktion ausführen, die die Anzahl der Teiche verringert, in denen er den Vorteil erhält. Wenn Meng zum Beispiel 2 Diener an jedem Teich hat, wird er keine Sommerpalast-Aktion in der Dämmerung durchführen (was seinen Preis reduzieren würde). Dies beinhaltet möglicherweise die Ablehnung der Nutzung eines in der Dämmerung erworbenen Reiseplättchens.*

Spezielle Automa-Kartenaktion: Meng führt eine spezielle Sommerpalast-Aktion durch, indem er 2 Diener aus dem allgemeinen Vorrat auf einen Steg bewegt. Er muss seinen Boten nicht rückwärts bewegen.

Diener zu den Stegen schicken

Wenn Meng eine beliebige Anzahl seiner Diener zu den Stegen bewegt, wählt er für jeden Diener einzeln aus, wohin er ihn bewegen möchte. Dabei gelten folgende Prioritäten:

- Wenn Meng an keinem der Stege die meis-ten Diener hat, schickt er sie zu dem Steg, bei dem sein „Sieg" am wahrscheinlichsten ist.
- Wenn Meng beide Stege gewinnt, schickt er sie zum Steg, wo er den kleinsten Vorsprung besitzt.
- Wenn Meng beide Stege mit der gleichen Differenz gewinnt oder verliert, schickt er sie zum Jade / Neutrale Diener Steg.

Teichwertung

- Meng nimmt an der normalen Nachtwertung der Teiche teil.
- Immer wenn Meng eine Karte ausspielt, die zum Lieblingsgeschenk passt, entscheidet er sich nur für eine Teichwertung, wenn er dort die meisten Diener hat (bei Gleichstand wird die Intrigeleiste herangezogen), sofern es einen solchen Teich gibt. Wenn er die meisten Diener an mehreren Teichen hat, wählt er denjenigen, an dem er die meisten Diener hat. Wenn er an beiden Orten die gleiche Anzahl von Dienern hat, wählt er den Jade / neutrale Diener Teich.
- Wenn er den Teich mit Jade / Neutralen Dienern wertet, wählt er, was er weniger hat (Jade/neutrale Diener). Wenn er die gleiche Anzahl von beiden hat, nimmt er Jade.
- Meng nimmt seine nicht gewerteten Diener nicht aus den Teichen zurück.

Sommerpalast Vorteile

- Meng darf seine Diener und neutralen Diener frei austauschen. Er muss nicht vorausplanen, wie er Diener aus seinem Dienervorrat oder aus dem allgemeinen Vorrat einsetzt oder zurückholt.

> ***Beispiel:*** *Meng hat 5 Diener in seinem und 4 neutrale Diener im allgemeinen Vorrat, was bedeutet, dass er die Sommerpalastaktion nicht ausführen kann (er benötigt mindestens 1 Diener seiner Farbe im allgemeinen Vorrat, um die Aktion auszuführen). In diesem Fall kann er 1 seiner Diener aus seinem Dienervorrat mit 1 neutralen Diener aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Er kann nun die Sommerpalastaktion ausführen und 1 seiner Diener aus dem allgemeinen Vorrat auf 1 Steg platzieren.*

- Wenn Meng die Hofdame besitzt, wird er sie bei der nächsten Ortsaktion in der Tagesphase einsetzen, sofern er es sich leisten kann, die damit verbundenen Kosten zu bezahlen, wenn er die Aktion wiederholt. Wenn dies bei Verwendung einer speziellen Automa-Karte der Fall ist, nutzt er die normale Aktion an diesem Ort und zahlt den vollen Preis.

DER BAUERNAUFSTAND

Spielaufbau: Lege Bauernaufstand-Automa-Karte in das Automa-Deck. Meng darf die „Hilfe der Bauern"-Aktion als seine „Spezielle Automa-Karte"-Aktion wählen (siehe unten). Nimm dir zusätzlich den speziellen Automa-Marker.

Tagesphase: Meng nutzt üblicherweise die „Hilfe der Bauern"-Aktion, erhält dadurch 2 Diener und legt ein Bauernaufstand-Plättchen auf die Bauernaufstandleiste.

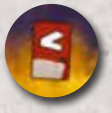
Dämmerungsphase: Wenn sich sein Bote nicht auf der Startposition befindet, bewegt Meng seinen Gesandten einen Schritt zurück, um 2 zusätzliche Diener zu erhalten. Dadurch wird **KEIN** Bauernaufstand-Plättchen platziert. In dem seltenen Fall, dass Meng in dieser Phase ein Reiseplättchen mit dem △ Symbol erhält, wird auch **KEIN** Bauernaufstand-Plättchen platziert.

Spezielle Automa-Kartenaktion: Meng führt eine spezielle Bauernaufstand-Aktion durch, bei der er 4 Diener erhält und ein Bauernaufstand-Plättchen platziert. Er muss seinen Boten nicht rückwärts bewegen.

Während eines Bauernaufstands

Wenn ein Bauernaufstand ausgelöst wird, werden die folgenden Schritte durchgeführt:

- Decke die Bauernaufstand-Plättchen auf, um die Summe ihrer Werte zu bestimmen. Dann wählst du wie gewohnt eine Karte aus deinem Ablagestapel.
- Um festzustellen, ob Meng an der Beendi-gung des Bauernaufstandes beteiligt ist, wird der spezielle Automa-Marker in die Luft geworfen.
  - Wenn er auf dieser Seite landet, durchsuche Meng's Ablagestapel nach der Karte mit dem niedrigsten Wert und verwende diese als Spende (wenn 2 Karten den niedrigsten Wert besitzen, wähle 1 zufällige Karte).



  - Wenn er auf dieser Seite landet, wähle zufäl-lig eine Geschenkkarte aus Meng's Ablage-stapel und verwende diese als Spende.

- Wenn Meng einen Bietmarker durch das entsprechende Dekret erhalten hat, werfe es in die Luft, um nach dem Zufallsprinzip seinen Wert zu bestimmen.
- Addiere alle Geschenkkarten- und Biet-markerwerte und vergleiche sie mit dem Gesamtwert der Bauernaufstand-Plättchen. Führe je nach Ausgang die entsprechenden Schritte der normalen Regeln aus.

DIE TREPPEN DES PALASTES

Meng nimmt immer die rechte Leiste. In der Morgenphase erhält er den Bonus oder zahlt den Gegenstand des Feldes, auf dem er sich befindet, wie gewohnt. Er bezahlt, sofern möglich, immer den angezeigten Gegenstand, und geht einen Schritt zurück, wenn er nicht kann. Wenn Meng den Palast der himmlischen Reinheit nicht erreicht hat, erhält er wie üblich keine Palastpunkte, kann das Spiel jedoch trotzdem gewinnen.

ZUSÄTZLICHE DEKRETE UND NEUE GESCHENKKARTEN

Meng verwendet die meisten Karten-, Dekret- und Reiseplättchen-Fähigkeiten wie gewohnt. Die Werte seiner Karten sind immer irrelevant, aber er muss zusätzliche Kosten für die Aktionen bezahlen. Im Folgenden findest du Erläuterungen zu Sonderfällen:

- Dekret der Stufe 2: Während jedem seiner Tages- oder Dämmerungszüge wird Meng den zusätzlichen Intrigen-Vorteil (einmal pro Runde) verwenden, um entweder Jade zu kaufen oder genügend Diener zu erhalten, um eine Aktion auszuführen, die er sich sonst nicht leisten könnte.

  - Meng wird sofort Jade kaufen, wenn er es sich leisten kann.
  - Wenn er nicht genügend Diener für eine Aktion hat und diese durch den zusätzlichen Intrigen-Vorteil ODER durch das Ausgeben von Reiseplättchen erhalten könnte, wird er zuerst die Intrigen-Vorteile verwenden.
- Wenn Meng die neue Geschenkkarte mit dem Wert 3 spielt, bei der die Karten getauscht werden, wird er eine zufällige Karte aus seiner Hand gegen eine zufällige Karte aus der Hand des menschlichen Spielers tau-schen, wenn beide Spieler mindestens eine Karte auf der Hand haben.

- Wenn Meng die neue Geschenkkarte mit dem Wert 4 oder das entsprechende Reise-plättchen ausspielt, um eine Geschenkkarte gegen eine neue Karte aus dem Stapel aus-zutauschen, verliert er eine zufällige Karte aus seiner Hand und zieht eine neue Karte (falls Meng keine Karten auf der Hand hat, tauscht er stattdessen eine abgeworfene Karte).

- Wenn Meng dieses Reiseplättchen erhält, wird er sein zuletzt erworbenes Reiseplätt-chen umdrehen und wiederverwenden.

Stufe 4 Dekrete

- An Tag 4 wird Meng es vorziehen, ein Dekret der Stufe 4 zu erlassen, falls eines verfügbar ist. Beim Kauf eines Dekrets der Stufe 4 zahlt Meng 3 Diener, anstatt seinen Boten rück-wärts zu bewegen.
- Wenn mehrere Dekrete der Stufe 4 verfüg-bar sind, erhält er das weniger besetzte (bil-ligere) Dekret. Wenn eine gleiche Anzahl an Dienern anwesend ist, erhält er das auf dem Bauernaufstand-Spielplan liegende Dekret.
- Verwende dieses Dekret der Stufe 4 NICHT, wenn du gegen Meng spielst. Entferne es vor dem Spielaufbau einfach aus dem Stapel der Stufe 4-Dekrete.

- Wenn du eines oder beide dieser Dekrete verwendest und Meng eines oder beide er-wirbt, gibt er keine Intrigenschritte oder Reiseplättchen mehr ausgeben, um Jade zu erwerben.

CREDITS

AUTOR: Andreas Steding • **SOLOREGELN:** Steve Schlepphorst • **REDAKTION:** Rudy Seuntjens, Wim Goossens, Seb Van Deun • **ILLUSTRATIONEN:** Andreas Resch • **PROJEKTLEITUNG:** Rudy Seuntjens • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG & ANLEITUNG:** Rafaël Theunis • **TIEFZIEHTEIL-DESIGN:** Gametrayz • **LEKTORAT:** Eefje Gielis • **ÜBERSETZUNG:** Malte Frieg

Ein Wort von Andreas Steding: Ich möchte mich bei allen Spieletestern bedanken, ohne deren Geduld dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre. Insbesondere bei Andreas Neuhaus, Matthias Bier, Katrin Böttcher, Jörg Wrobel und Patrick Spies. Und ein besonderes Dankeschön an meine Frau; Es ist nicht immer einfach, mit einem Brettspielautoren zu leben.

Sollten Sie ein Problem mit diesem Produkt haben, kontaktieren Sie bitte den Händler bei dem Sie das Spiel erworben haben. Alternativ können Sie Kontakt mit unserem Kundenservice unter www.gamebrewer.com/customer-service aufnehmen.

Game Brewer

Produziert von QP Printing Ltd - Flat J, 21/F, Kings Wing Plaza 2 - No. 1 On Kwan Street, Shek Mun - Shatin, New Territories - HONG KONG // Veröffentlicht von Game Brewer LLC - 262 N. University Ave. - Farmington, Utah 84025 - VWEREINIGTE STAATEN VON AMERIKA