

YINZI

RÔLA E COSTA



REGELHEFT



VINZI

EIN SPIEL VON RÔLA & COSTA FÜR 2 BIS 4 SPIELER

1 INHALT

1. Einführung	2
2. Spielmaterial	2
3. Spielaufbau	4
4. Allgemeine Spielkonzepte	6
5. Spielablauf	7
6. Der lokale Markt	16
7. Spielende und Schlusswertung	16

1 EINFÜHRUNG

Yinzi bedeutet *Silber* – China erfuhr die größte ökonomische Entwicklung seiner Geschichte während der Ming-Dynastie (1368–1644). Die Ausbeutung von Silber in Amerika und der Transport nach Europa und von dort nach China hatte eine starke Wirkung auf die weltweite Wirtschaft; man kann sogar vom Beginn der globalen Ökonomie sprechen.

In China führte die erhöhte soziale Mobilität zu wachsenden Städten, besonders im Bereich der Yangtze-Mündung. Damals war dieser Abschnitt hauptverantwortlich für den Weizenanbau des gesamten Landes. Zusätzlich zu Weizen und Reis wurden Tee, Früchte und Zuckerrohr in großem Maßstab angebaut.

Zuwandernde Bauern wurden Händler und Handwerker. Frühe private und „staatliche“ Fabriken stellten Arbeiter ein. Diese Fabriken fertigten Waren wie Papier, Porzellan, Seidentextilien und raffinierten Zucker.

Der Handel blühte auf und wurde durch den Bau von Kanälen, Straßen und Brücken durch die Ming-Regierung forciert. Das China zur Ming-Zeit sah den Aufstieg von verschiedenen, sehr wohlhabenden Händler-Clans.

In *Yinzi* repräsentieren die Spieler jeweils einen Händler-Clan, der Teile von China zur Zeit der ausgehenden Ming-Dynastie im frühen 17. Jahrhundert wirtschaftlich voranzubringen trachtet. Sie befinden sich dabei grob auf den letzten 200 km des Yangtze, bevor dieser ins Meer fließt.

Die Spieler bauen Erntegüter an, verkaufen diese auf lokalen oder städtischen Märkten, entwickeln Rohstoffe, errichten Fabriken und bauen diese aus und verkaufen ihre Waren schließlich an die an der Küste wartenden Schiffe. Um sie an die Küste zu liefern, müssen die Spieler ihre Boottransportkapazität entlang des Yangtze verbessern.

2 SPIELMATERIAL

Jedes *Yinzi*-Exemplar enthält:

- 1 großen Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 20 Infrastrukturplättchen
- 18 Schiffsplättchen
- 38 Ernteplättchen (je 5x Tee, Salz, Baumwolle, Zuckerrohr, Ramie, Bambus; je 4x Kartoffeln und Korn)
- 8 Marktplättchen
- 16 Fabrikplättchen (je 4x Papier, Porzellan, Seide und Zucker in den vier Spielerfarben)
- 26 Silberplättchen
- 56 „Kupfermünzen“
- 14 Holzwürfelchen
- 8 Steinwürfelchen
- 16 Unglücksplättchen
- 48 Aktionskarten (je 12 in den vier Spielerfarben)
- 48 Arbeiter (je 12 in den vier Spielerfarben)
- 60 Güterwürfelchen (je 15 in den vier Spielerfarben)
- 80 Scheiben (je 20 in den vier Spielerfarben)
- 8 Zylinder (je 2 in den vier Spielerfarben)
- 32 quadratische Warenplättchen (je 8 in den vier Spielerfarben)
- 8 Spielhilfen (je 4 in Deutsch und Englisch)
- 1 Wertungsblock
- 1 Würfel
- 2 Regelhefte (je 1 in Deutsch und Englisch)





DER SPIELPLAN

Der größte Teil von *Yinzi* Spielplan zeigt die vier Provinzen entlang der letzten 200 km des Yangtze-Flusses: Nanzhili, Zhejiang, Jiangxi und Huguang. Jede Provinz hat verschiedene, quadratische *Anbau-Felder* ① und ihren eigenen städtischen Markt ②. Zusätzlich haben die Spieler aus allen Provinzen heraus direkten Zugang zum lokalen Markt ③.

Der Bereich oben links beinhaltet die Spielreihenfolgebox ④, die wiederum die Ernte- und die Bonusleiste enthält.

Direkt darunter befindet sich die Fortschrittsbox, ⑤ die in vier Bereiche geteilt ist. Dies sind von links nach rechts und von oben nach unten: *Diplomatie, Wirtschaft, Vorhaben des Kaisers und Krieg & Infrastruktur.*

Ganz rechts auf dem Spielplan finden die Spieler die Felder für Schiffe an der Küste ⑥ und diverse Siegpunktfelder, wenn Waren auf Schiffe verladen wurden.

Die Ecke rechts unten zeigt die Kupfer-zu-Silber-Tauschleiste ⑦.

Links davon sind die beiden Bereiche der Migrationsbox ⑧.

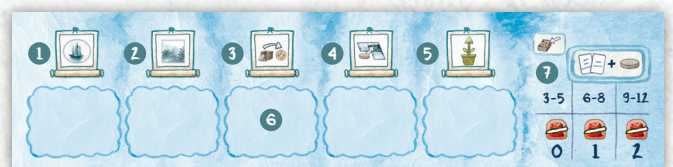
Oben in der Mitte des Plans befindet sich die Bootsleiste ⑨.

Die Vorhaben des Kaisers-Box ist unten auf dem Spielplan ⑩.

Links von ihr liegt die Ressourcenbox ⑪, darüber die Warenbox ⑫.

Der Bereich Krieg & Infrastruktur schließlich liegt links von der Warenbox ⑬.

DIE SPIELERTABLEAUS



Jedes Spielertableau bietet Platz für die fünf möglichen Schicksalsaktionen. Dies sind von links nach rechts: *Boote bauen* ①, *Pflanzen anbauen* ②, *Auf dem städtischen Markt verkaufen* ③, *Fabriken ausbauen* ④ sowie *Fortschritte wählen* ⑤. Im unteren Teil der Aktionsfelder können Arbeiterfiguren abgelegt werden ⑥.

Außerdem weist das Spielertableau ein Feld für die mögliche Besteuerung auf ⑦.

DIE SCHIFFSPLÄTTCHEN



Yinzi enthält 18 Schiffsplättchen; je zwei sind niederländisch portugiesisch und spanisch - diese werden als *europäische* Schiffe bezeichnet. Je vier Schiffe sind japanisch , koreanisch und aus Brunei - dies sind die Schiffe aus dem *Osten*.

ERNTEPLÄTTCHEN, FABRIKEN, UNGLÜCKSPÄTTCHEN, GELD UND STÄDTISCHE MÄRKTE



Weitere Pappspielsteine sind die Ernteplättchen (verschiedene Sorten) 1, die 16 Fabrikplättchen in vier Spielerfarben 2, die Unglücksplättchen 3, die Kupfermünzen 4, die Säcke Silber 5, und die städtischen Marktplättchen 6.

RESSOURCEN & DER WÜRFEL



Holzwürfelchen repräsentieren Ressourcen: braune Würfel stellen Holz dar 1, graue Würfel Stein 2. Der sechsseitige Würfel 3 bestimmt den Kupfer-zu-Silber-Tauschkurs; also eine fluktuierende Wirtschaft.

INFRASTRUKTURPLÄTTCHEN



Die 20 Infrastrukturplättchen in *Yinzi* erlauben den Spielern, Güter zu verkaufen, Siegpunkte zu machen und sie bestimmen den gegenwärtigen Stand des Krieges.

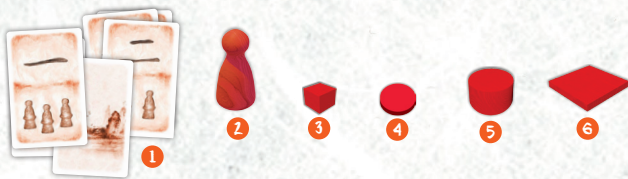
Sechs Plättchen weisen zusätzlich das Symbol einer Naturkatastrophe auf: je zwei Mal Dürre (☀️), Überflutung (🌊), und Flächenbrand (🔥).



DER WERTUNGSBLOCK

Um die Schlusswertung einfach zu gestalten, enthält das Spiel einen Wertungsblock. Pro Spiel wird ein Blatt benötigt.

DAS SPIELERMATERIAL



Zusätzlich zum Spielertableau erhält jeder Spieler in *Yinzi* 12 Aktionskarten 1, eine Spielhilfe und die folgenden Spielmaterialien in Holz: 12 Arbeiter 2, 15 Güterwürfelchen 3, 20 Scheiben 4, 2 Zylinder 5, und 8 Warenplättchen 6.

3. SPIELAUFBAU

- A Ein Spieler nimmt den Spielplan und legt ihn ungefähr mittig auf der Tischfläche aus.
- B Ein anderer Spieler mischt verdeckt die acht Marktplättchen und platziert dann zufällig je eins, aufgedeckt, auf jedem der städtischen Marktplätze der vier Provinzen. Die anderen Marktplättchen gehen zurück in die Schachtel.

- C Der Würfel wird auf das Feld „2“ der Kupfer-zu-Silber-Tauschleiste gelegt.

- D Ein Spieler bereitet die Ernteplättchen vor, sortiert die vier Kartoffel- und die vier Kornplättchen aus und legt diese beiseite.

👤👤👤: Anschließend sortiert er in einer 3-Spieler-Partie je ein Plättchen folgender Sorte aus und legt sie zurück in die Schachtel: Tee, Salz, Baumwolle, Zuckerrohr, Ramie und Bambus.

👤👤: In einer 2-Spieler-Partie werden zwei Plättchen von allen fünf Sorten aussortiert und zurückgelegt.

Nun werden alle Ernteplättchen verdeckt gemischt. Je ein Plättchen wird - aufgedeckt - von links nach rechts auf jedem Feld der Ernteleiste der Spielreihenfolgebox platziert.

Die übrigen Ernteplättchen werden verdeckt in der Nähe der Spielreihenfolgebox abgelegt.

Hinweis: Die je vier Kartoffel- und Kornplättchen werden erst zu den anderen Plättchen gefügt und eingemischt, wenn das erste europäische Schiff an der Küste angelegt hat.

- E Ein Spieler nimmt alle Schiffe aus dem Osten und mischt diese. 👤👤👤👤👤:

In einer 2- oder 3-Spieler-Partie werden anschließend zufällig zwei Schiffe aus dem Osten entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Dann werden die Schiffsfelder *an der Küste*, entsprechend der Anzahl der Mitspieler, mit je einem aufgedeckten Schiff gefüllt.

Schließlich werden die *europäischen* Schiffe mit den verbliebenen Schiffen aus dem Osten verdeckt gemischt. Sie werden in ungefähr gleichhohen Stapeln neben die Schiffe an der Küste platziert (rechts neben den Spielplan). Das jeweils oberste Schiff eines Stapels wird aufgedeckt; die Spieler wissen also, welche Schiffe demnächst an der Küste auftauchen werden.

- F Alle Holz- und Steinwürfelchen wandern in die Ressourcenbox auf dem Spielplan.

- G Ein Spieler legt alle Kupfermünzen, Säcke Silber und Unglücksplättchen in drei Haufen neben dem Spielplan ab.

- H Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt ein Spielertableau, ein Deck von 12 Aktionskarten sowie 12 Arbeiter, 15 Güterwürfelchen, 20 Scheiben, 2 Zylinder und 8 quadratische Warenplättchen.

- I 👤👤👤👤👤: Jetzt werden zunächst, in 2- oder 3-Spieler-Partien, alle Fabrikplättchen in Farben, die von den Spielern *nicht* gewählt wurden, zurück in die Schachtel gelegt.

Dann werden alle übrigen Fabrikplättchen gemischt und verdeckt als Nachziehstapel neben die aufgedeckten Plättchen gelegt, bevor pro Spieler ein zufällig gewähltes Fabrikplättchen aufgedeckt neben den Spielplan gelegt wird.

- J Die Infrastrukturplättchen werden verdeckt gemischt und in fünf Stapeln zu je vier Plättchen geteilt. Zufällig werden dann so viele Stapel ausgewählt wie Mitspieler + 1 (bei drei Spielern also vier Stapel). Der erste Stapel wird verdeckt auf das Feld für den Abwurfstapel gelegt; die anderen Stapel dann verdeckt auf die weiteren Felder (entsprechend der Spielerzahl). Bis auf den Abwurfstapel wird schließlich das oberste Plättchen der Stapel aufgedeckt.

- K Jeder Spieler erhält vier Kupfermünzen aus dem Vorrat und packt sie neben sein Spielertableau.

- L Alle Spieler mischen nun ihre Aktionskarten und legen sie verdeckt neben ihrem Spielertableau ab.

- M Jeder Spieler platziert einen seiner Zylinder auf Feld „1“ der Bootsleiste.

- N Zufällig wird die erste *provisorische* Spielreihenfolge festgelegt. Dazu wird der zweite Zylinder jeden Spielers auf die *provisorische* Spielreihenfolgeleiste unterhalb der Bonusleiste gelegt.

- O Schließlich, in *umgekehrter* Spielreihenfolge:

- wählt jeder Spieler ein offen ausliegendes Fabrikplättchen und platziert es auf dem Spielplan. Dieses Plättchen muss so ausgelegt werden, dass es in das Quadratraster der gewählten Provinz passt. Anschließend legt jeder Spieler ein Würfelchen der eigenen Farbe auf die Fabrik. Nachdem alle Spieler diesen Schritt durchlaufen haben, wird erneut ein Fabrikplättchen pro Spieler aufgedeckt und neben dem Spielplan ausgelegt;

- nimmt jeder Spieler entweder ein Holz- oder ein Steinwürfelchen aus der Ressourcenbox.

4. ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE

Yinzi verwendet zwei spezielle Spielkonzepte, die die Spieler verinnerlichen sollten, bevor sie beginnen.

Farbiges Spielmaterial und allgemein verfügbares Material: Während des Spiels werden die Spielerfarben sowohl für Material, das vom Spieler „besessen“ und geführt wird, und allgemein zugängliche Spielmaterialien verwendet, die jeder Spieler einsetzen und für seine Pläne nutzen kann.

Persönliches Spielmaterial sind die *Arbeiter*, alle *Scheiben*, die Siegpunkte, den Besitz von Fabriken und Botschaftern kennzeichnen, alle *Waren* und *Würfelchen* auf Feldern und Ernteplättchen in den vier Provinzen oder *Waren* und *Würfelchen*, die zu Schiffen oder Infrastrukturplättchen geliefert wurden.

Allgemein verfügbares Spielmaterial sind *Würfelchen*, die zum lokalen Markt geliefert wurden und nun Nahrungsmittel repräsentieren sowie *Würfelchen*, die zu den städtischen Märkten geliefert wurden und nun „Rohstoffe“ darstellen. Vor ihrem Bau sind auch alle Fabriken allgemein erhältlich. Ihre Farbe entspricht lediglich der Farbe der „Rohstoffe“, die sie zur Produktion benötigen.

Güter und Rohstoffe: Solange die Spieler Würfelchen auf ihren Feldern in den vier Provinzen haben, stellen sie das Gut dar, das auf dem Ernteplättchen oder dem Feld auf dem Spielplan angezeigt wird. Außerdem zeigt die Nachfrage bei städtischen Märkten an, welche Güter hier nachgefragt werden. Nur diese Güter können an einen städtischen Markt geliefert werden.

Sobald ein Gut an einen städtischen Markt geliefert wurde, verliert es seinen „Status“ und wird zu einem nicht näher bezeichneten „Rohstoff“.

Fabriken benötigen Rohstoffe. Wie zuvor dargelegt, interessiert sie lediglich die Farbe dieser Rohstoffe.

Wenn sie eine Fabrik wählen, sollten Spieler Folgendes beachten:

- Welche Waren von den Schiffen an der Küste nachgefragt werden;
- in welcher Farbe Rohstoffe an den städtischen Märkten verfügbar sind;
- Fabriken bevorzugen, die Rohstoffe ihrer eigenen Farbe verwenden. So sind sie weniger abhängig von den Güterverkäufen anderer Spieler an städtische Märkte.

Neben diesen Konzepten sind auch die weiteren *Yinzi*-Mechanismen recht ungewöhnlich.

Während jeder Spielrunde führt jeder Spieler sechs Aktionen aus. Mithilfe der Aktionskarten, wählt er drei von fünf möglichen Schicksalsaktionen aus. Die Karten werden oberhalb der ausgewählten Aktion am Spielertableau abgelegt. Jede Aktion kann pro Spielrunde von jedem Spieler nur einmal gewählt werden! Zusätzlich bringt jede Schicksalsaktion eine bestimmte Anzahl an Arbeitern, die jeweils als Gruppe unterhalb der gewählten Aktion am Spielertableau abgelegt wird.

Anstatt eine Aktionskarte auszuspielen, können die Spieler pro Runde drei von fünf möglichen Arbeiteraktionen auswählen. Dazu nehmen sie eine Gruppe von Arbeitern und legen sie zur gewählten Aktion auf den Spielplan. Jede Arbeiteraktion darf auch nur einmal pro Spielrunde von jedem Spieler gewählt werden.

5. SPIELABLAUF UND DIE AKTIONEN

Eine Partie *Yinzi* läuft über vier Spielrunden. Da jeder Spieler pro Runde drei seiner 12 Karten ausspielt, ist das Spielende leicht festzustellen.

Eine *Yinzi*-Spielrunde umfasst die folgenden Phasen:

- Einen Bonus und die Position in der Spielreihenfolge wählen
- Schicksals- und Arbeiteraktionen ausführen
- Arbeiter ernähren
- Ausführung: Kriegsruhm; Naturkatastrophen; Infrastruktur; Vorhaben des Kaisers; Besteuerung
- Spätes Verschiffen
- Verwaltung: Kupfer-Silber-Tauschverhältnis festlegen; Arbeiter zurücknehmen/versetzen; die neue Runde vorbereiten

A EINEN BONUS UND DIE POSITION IN DER SPIELREIHENFOLGE WÄHLEN



In provisorischer Spielreihenfolge wählt jeder Spieler einen Bonus und – dies ist optional – kauft das dazugehörige Ernteplättchen, das sich direkt über dem gewählten Bonus befindet. Dies kostet 1, 2 oder 3 Kupfermünzen, die an die Bank bezahlt werden. Um die eigene Wahl zu markieren, platziert jeder Spieler seinen Spielreihenfolgezyylinder auf dem entsprechenden Bonusfeld. Die gewählten Felder bestimmen – von links nach rechts – die neue Spielreihenfolge, die von nun an gilt.

In jeder Spielrunde kann jeder Bonus nur von einem Spieler gewählt werden. Die Zylinder der Spieler bleiben bis zum Rundenende auf den Bonusfeldern. Zu diesem Zeitpunkt werden sie nach unten gesetzt und bilden die neue provisorische Spielreihenfolge – dabei wird die Reihenfolge beibehalten.

Die unterschiedlichen Boni sind, von links nach rechts:



Kostenloser Fortschritt: Der Spieler platziert *sofort* eine seiner Scheiben auf einem unbesetzten Feld in der Fortschrittsbox. Details zu den unterschiedlichen Fortschritten sind im Abschnitt *Fortschritte wählen* auf Seite 9 zu finden.



Bessere Verkäufe: Immer, wenn der Spieler während der Spielrunde ein Güterwürfelchen an einen städtischen oder an den lokalen Markt verkauft, erhält er 1 zusätzliche Kupfermünze pro verkauftem Würfelchen. Details zum Verkauf von Gütern finden sich im Abschnitt *Städtische Märkte* auf Seite 8 und im Abschnitt *Der lokale Markt* auf Seite 16.



Arbeiter ernähren: Wenn die Arbeiter ernährt werden müssen, muss der Spieler dafür nichts aufwenden. Details zur Ernährung finden sich im Abschnitt *Arbeiter ernähren* auf Seite 14.



Keine Besteuerung: Wenn Steuern gezahlt werden müssen, muss der Spieler dies nicht tun. Details zur Besteuerung finden sich im Abschnitt *Ausführung: Besteuerung* auf Seite 15.





Boottransportkapazität erhöhen: Der Spieler setzt *sofort* seinen Zylinder auf der Bootsleiste um ein Feld nach rechts. Dies ist kostenlos. Details zum *Boote bauen* finden sich rechts unten.



Fabrik ausbauen: Der Spieler legt *sofort* eine seiner Scheiben auf eine bereits existierende eigene Fabrik. Dies ist kostenlos. Details zum *Fabriken ausbauen* finden sich auf Seite 9.

Erwirbt ein Spieler das Ernteplättchen oberhalb des gewählten Bonus, platziert er es sofort mit zwei Würfelchen seiner Farbe auf dem Spielplan. Details dazu finden sich im Abschnitt *Pflanzen anbauen* auf Seite 8.

Nachdem alle Spieler ihren Bonus gewählt haben, werden die verbliebenen Ernteplättchen oberhalb der Bonusfelder nach links verschoben und dabei alle Lücken geschlossen. Anschließend werden zufällig neue Ernteplättchen nachgezogen und von links nach rechts auf leere Ernteplättchenfelder gelegt.

Beispiel: Marion ist in der provisorischen Spielreihenfolge zuerst am Zug. Sie wählt den Bonus Arbeiter ernähren (A). Sie bewegt ihren Zylinder auf dieses Bonusfeld und entscheidet sich dazu, das Tee-Ernteplättchen oberhalb des Feldes zu nehmen (B). Sie zahlt eine Kupfermünze (C) und platziert das neue Ernteplättchen mit zwei ihrer Würfelchen auf einem unbesetzten Feld in der Provinz Jiangxi (D).



B SCHICKSALS- UND ARBEITER-AKTIONEN AUSFÜHREN

Jeder Spieler zieht nun die obersten drei Aktionskarten von seinem Deck. In Zugreihenfolge entscheidet sich jeder Spieler immer dazu, entweder eine...

- I Schicksalsaktion auszuführen, indem eine Aktionskarte ausgespielt wird. Als erste Aktion einer Spielrunde und immer, wenn der Spieler keine Arbeiter auf seinem Tableau hat, ist dies *verpflichtend*; oder
- II eine Arbeiteraktion auszuführen, indem eine Gruppe von Arbeitern von seinem Tableau auf den Spielplan verlegt wird.

Zusätzlich darf der Spieler Güter auf dem *lokalen Markt* kaufen oder verkaufen. Details dazu finden sich im Abschnitt *Der lokale Markt* auf Seite 16. Diese Phase endet, wenn alle Spieler ihre sechs Aktionen ausgeführt haben – je drei Schicksals- und drei Arbeiteraktionen.

Hinweis: Damit die Spieler einfacher feststellen können, welche Aktionen für welche Dinge benötigt werden, sind alle Schicksals- und Arbeiteraktionen auf dem Spielplan mit einem Symbol gekennzeichnet. Außerdem befinden sich alle Arbeiteraktionen im unteren Teil des Spielplans. Dies sind, von links

nach rechts und von oben nach unten: Krieg & Infrastruktur, Waren, Ressourcen, Vorhaben des Kaisers, Verschiffen. Die Bedingungen der Arbeiteraktionsboxen sind in Form von „Wolken“ dargestellt. Die Migrationsbox befindet sich ebenfalls in diesem Bereich und weist dieselbe Form auf, da sie Arbeiter aufnimmt/verwendet – stellt aber keine Aktion dar. Details dazu finden sich im Abschnitt *Arbeiteraktionen* auf Seite 10.

I. SCHICKSALS-AKTIONEN

Um eine Schicksalsaktion auszuführen, wählt der aktive Spieler eine Aktionskarte aus seiner Hand und platziert sie oberhalb seiner gewählten Aktion auf seinem Spielertableau.

Wichtig: Ein Spieler kann *jede* Schicksalsaktion nur *einmal* pro Runde wählen.

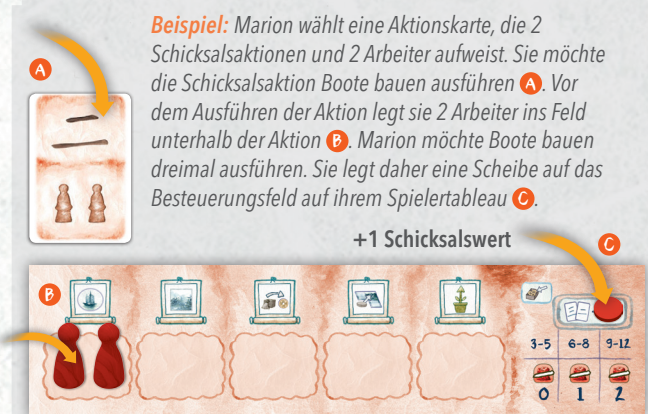


Bevor der Spieler die Aktion ausführt, legt er sofort die auf der Karte gezeigte Anzahl an Arbeitern auf den Arbeiterbereich der Schicksalsaktion unten auf dem Spielertableau.

Der Spieler führt die gewählte Aktion so oft aus, wie der Schicksalswert der Karte anzeigt.

Will oder kann der Spieler die Aktion nicht so oft ausführen, wie er gemäß Karte darf, verfallen die überzähligen Aktionen einfach.

Der Spieler kann die durch die Karte erlaubte Aktionsanzahl *um eins erhöhen*, wenn er seine Untergebenen *besteuert*. Um die Aktion ein weiteres Mal auszuführen, platziert er eine seiner Scheiben auf dem Feld Besteuerung auf seinem Spielertableau. Deshalb kann eine Schicksalsaktion maximal viermal ausgeführt werden (dreimal mit einer 3er-Karte plus einmal durch Besteuerung.)



Der Spieler kann zwischen fünf Schicksalsaktionen wählen:

- Boote bauen
- Pflanzen anbauen
- Auf dem städtischen Markt verkaufen
- Fortschritte wählen
- Fabriken ausbauen



BOOTE BAUEN

Mit größeren und verbesserten Booten sind die Händler in der Lage, weiter entfernte Märkte zu erreichen und die gestiegene Nachfrage zu befriedigen.



Bei jedem Ausführen dieser Aktion nimmt der Spieler ein Holzwürfelchen aus seinem Vorrat, legt es in die Ressourcen-Box auf dem Spielplan und zieht seinen Zylinder auf der Bootsleiste um ein Feld nach rechts.

Hinweis: Wenn der Zylinder auf der Bootsleiste vorgezogen wird, erhöhen einige Schritte die Boottransportkapazität, andere nicht.



Die Position des Zylinders auf der Bootsleiste bestimmt die Boottransportkapazität.

- Die Boottransportkapazität des Spielers entspricht der Ziffer unterhalb des Feldes, auf dem sich sein Zylinder befindet.
- Die Boottransportkapazität wird *niemals* reduziert, wenn sie verwendet wird.
- Jedes einzelne Güterwürfelchen und jede Ware, die vom Spieler über eine mit dem Bootssymbol gekennzeichnete Grenze transportiert wird, benötigt einen Punkt Boottransportkapazität pro Symbol.

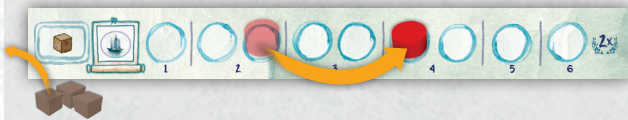
Der Spielplan zeigt ein Bootssymbol an jeder Provinzgrenze und an der Küste der Provinzen von Nanzhili und Zhejiang.

Ein Spieler benötigt Boottransportkapazität für folgende Aktionen:

- Auf den städtischen Märkten verkaufen (Güter zu den städtischen Märkten transportieren)
- Waren produzieren (Rohstoffe von städtischen Märkten zu Fabriken transportieren)
- Schiffe beliefern (Waren oder Güter zu den Schiffen an der Küste liefern; auch während „spätem Verschiffen“).

Ausnahmen: Ein Spieler kann Güter an den lokalen Markt verkaufen sowie Waren und Güter an die Infrastrukturplättchen liefern, *ohne* Boottransportkapazität zu benötigen.

Beispiel: Marion legt drei Holzwürfelchen zurück in die Ressourcenbox und zieht ihren Zylinder um drei Felder nach rechts. Ihre Boottransportkapazität steigt von 2 auf 4.



PFLANZEN ANBAUEN

Einige der Verwandten des Spielers sind Farmer, die von den in letzter Zeit eingeführten landwirtschaftlichen Innovationen und Verbesserungen profitieren möchten.

Bei jedem Ausführen dieser Aktion produziert der Spieler Güter auf seinen Feldern. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten:

- In einer beliebigen der vier Provinzen legt der Spieler eines seiner Würfelchen auf ein Feld, das weder von anderen Würfelchen noch von einer Fabrik besetzt ist. Dies ist kostenlos. Der Spieler muss ein Feld wählen, das die Pflanzensorte bereits auf dem Spielplan zeigt (Kohl, Früchte, Weizen und Salz) oder ein Feld, das ein bereits zuvor platziertes Ernteplättchen, aber kein Würfelchen, aufweist (Tee, Salz, Baumwolle, Zuckerrohr).

- In einer beliebigen Provinz legt der Spieler zwei seiner Würfelchen auf ein Reisfeld, das weder mit Würfelchen noch einer Fabrik belegt ist. Dies ist kostenlos. Ein Spieler muss hierzu ein Feld mit Reissymbol nutzen, das bereits auf dem Spielplan zu finden ist.

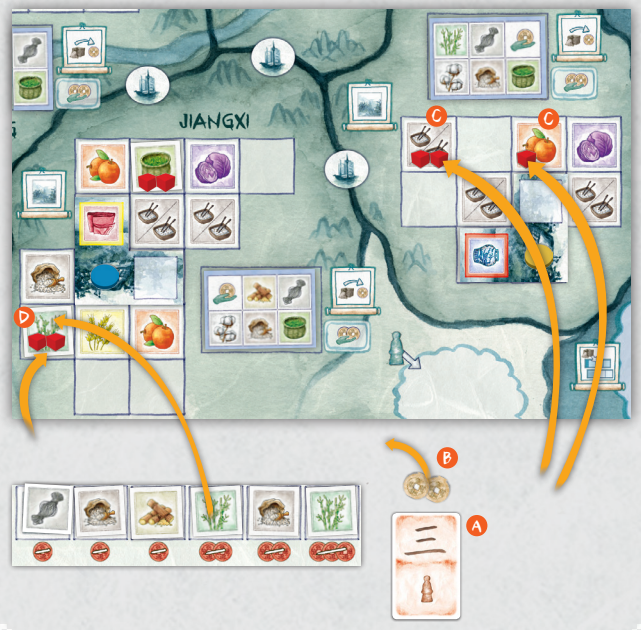
- Egal, ob der Spieler diese Aktion ein, zwei, drei oder vier Mal ausführt, darf er einmal (er muss dies *nicht*) ein Ernteplättchen von einem beliebigen Feld der Ernteleiste nehmen, wenn er die entsprechenden Kosten (1, 2 oder 3 Kupfermünzen) zahlt. Anschließend platziert er das Plättchen auf einem beliebigen Feld in einer der Provinzen, das

weder Würfelchen noch eine Fabrik aufweist und legt zwei (nicht eins) seiner Würfelchen darauf. Der Spieler darf ein Ernteplättchen, das kein Würfelchen aufweist, durch ein anderes Ernteplättchen ersetzen („überbauen“). In diesem Fall werden natürlich zwei Würfelchen auf das neue Ernteplättchen gelegt. Ein unbesetztes („leeres“) Ernteplättchen erhält bei Wiederverwendung nur ein, nicht zwei Ernteplättchen.

Ausnahme: Salz-Felder oder Salz-Ernteplättchen können niemals durch ein Ernteplättchen oder eine Fabrik „überbaut“ werden.

Der Erwerb eines Ernteplättchen stellt keine Aktion dar! Er ist Teil der Aktion Pflanzen anbauen. Anschließend werden die Ernteplättchen auf der Leiste nach links geschoben und die Lücke geschlossen. Dann wird ein zufällig gezogenes neues Ernteplättchen auf das Feld ganz rechts auf der Leiste gelegt.

Beispiel: Marion verwendet eine Aktionskarte mit drei Schicksalsaktionen A und kauft ein Bambus-Ernteplättchen von der Ernteleiste. Sie zahlt 2 Kupfermünzen. In Zhejiang legt sie zwei Würfelchen auf ein Reisfeld und ein Würfelchen auf Früchte. In Jiangxi landen zwei Würfelchen auf den neu platzierten Bambusplättchen.



AUF DEM STÄDTISCHEN MARKT VERKAUFEN

Die Spieler können ihre Agrarprodukte auf den städtischen Märkten verkaufen.

Bei jedem Ausführen dieser Aktion darf der Spieler ein einzelnes Würfelchen von einem seiner Felder an einen städtischen Markt verkaufen. Abhängig vom Marktplättchen können die folgenden Güter an städtischen Märkten verkauft werden: Ramie, Zuckerrohr, Baumwolle, Tee, Salz und Bambus.



Jedes verkaufte Gut bringt dem Spieler 2 Kupfermünzen, die er sich aus der Bank nimmt.

Hinweis: Weist der gewählte städtische Markt ein unbesetztes Feld auf, das eine Kupfermünze zeigt und das orthogonal angrenzend zum Feld mit dem Symbol des Gutes ist, das der Spieler verkaufen möchte, hat dieses Gut einen Wert von einer zusätzlichen Kupfermünze. Der Spieler platziert dann dieses Güterwürfelchen auf dem Feld mit dem Münzsymbol und „deaktiviert“ so dieses Extrainkommen bei zukünftigen Verkäufen. Sollte später dieses Feld wieder unbesetzt sein, ist auch erneut Extrainkommen möglich. Im seltenen Fall, dass zwei benachbarte Felder mit Würfelchen gefüllt werden, kann der Spieler nicht auf das Feld mit dem Münzsymbol verkaufen.

Boottransport: Um auf dem städtischen Markt der Provinz zu verkaufen, aus der das Gut kam, benötigt der Spieler keinen Boottransport. Um auf einem

städtischen Markt einer *anderen* Provinz zu verkaufen, benötigt der Spieler pro Würfelchen und pro überschrittener Grenze eine Boottransportkapazität. Details dazu finden sich im Abschnitt *Boote bauen* auf Seite 7.

Beispiele: Angelika nutzt eine 3er Aktionskarte **A**. Sie entscheidet sich dazu, ein Salzwürfelchen auf dem städtischen Markt von Jiangxi zu verkaufen (in derselben Provinz) **B** und 2 Zuckerrohr-Würfelchen aus der benachbarten Provinz von Huguang, da der städtische Markt in Jiangxi 3 Kupfermünzen bei Zuckerrohr zahlt. Sie legt das erste Zuckerrohr-Würfelchen auf das Münzsymbol und „deaktiviert“ so das Extraeinkommen **C**. Angelika benötigt mindestens eine Boottransportkapazität von 2 (2 Würfelchen x 1 Grenze) **D**. Sie erhält 7 Kupfermünzen **E** (2 für das Salz, 3 für das erste Zuckerrohr, 2 für das zweite Zuckerrohr).



FABRIKEN AUSBAUEN

Einige der Verwandten des Spielers sind inzwischen Handwerker in den Städten.

Bei jedem Ausführen dieser Aktion baut der Spieler eine neue Fabrik oder baut eine bereits existierende Fabrik aus.

- Um eine neue Fabrik zu **bauen** nimmt der Spieler ein Steinwürfelchen aus seinem persönlichen Vorrat und legt ihn in die Ressourcenbox auf dem Spielplan zurück. Dann nimmt er eine der aufgedeckten Fabrikplättchen und platziert es in einer beliebigen Provinz. Der Spieler kennzeichnet diese Fabrik, indem er eine seiner Scheiben auf das Plättchen legt. Das Plättchen muss auf leere Felder platziert werden – niemals auf Felder oder Ernteplättchen mit Würfelchen sowie niemals auf Salzfelder (selbst wenn unbesetzt). Wenn nötig, werden leere Ernteplättchen, auf die eine Fabrik gelegt werden soll, entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Anschließend zieht der Spieler das oberste Fabrikplättchen vom Stapel und legt es zu den anderen aufgedeckten Plättchen.

- Um eine *eigene* Fabrik **auszubauen** nimmt der Spieler eine weitere seiner Scheiben und legt sie oben auf die andere(n). Eine Level-I-Fabrik wird auf Level-II ausgebaut, indem der Spieler 3 Kupfermünzen an die Bank zahlt. Eine Level-II-Fabrik wird auf Level-III ausgebaut, indem der Spieler 5 Kupfermünzen an die Bank zahlt.

Level-III ist der maximale Fabriklevel. Der Level einer Fabrik entspricht immer der Anzahl der Scheiben, die auf ihr liegen.

Beispiel: Angelika verwendet eine 3er Aktionskarte **A**. Sie baut eine neue Fabrik, baut sie auf Level II aus **B**, und baut eine andere ihrer Fabriken auf Level-III aus **C**. Sie zahlt einen Stein und 8 Kupfermünzen **D** (3 für Level-II und 5 für Level-III).



FORTSCHRITTE WÄHLEN

Die Spieler partizipieren an den in der Ming-Dynastie gemachten Fortschritten in den Bereichen der Diplomatie, Wirtschaft und im Bauwesen.




Bei jedem Ausführen dieser Aktion platziert der Spieler eine seiner Scheiben auf ein unbesetztes Feld der Fortschrittsbox. Platziert er mehr als eine Scheibe, müssen sie jeweils in *unterschiedliche* Bereiche der Box (*Diplomatie, Wirtschaft, Vorhaben des Kaisers, Krieg & Infrastruktur*) gelegt werden. Jedes Feld darf immer nur insgesamt eine Scheibe aufweisen.

Immer, wenn er am Zug ist, aber nicht im selben Zug, in dem er die Scheibe gelegt hat, oder während der entsprechenden Spielphasen, darf der Spieler eine oder mehrere seiner Scheiben aus der Fortschrittsbox entnehmen und die dazugehörigen Boni verwenden. Verwendet ein Spieler bis zum Spielende Scheiben in dieser Box nicht, erhält er möglicherweise Siegpunkte.


Die Fortschrittsbereiche der *Vorhaben des Kaisers* und von *Krieg & Infrastruktur* beinhalten einige Boni, die nur verwendet werden können, wenn die bestimmte Aktion durchgeführt wird (oder später in der Ausführungsphase). *Da diese Boni zu keinem anderen Zeitpunkt verwendet werden können, ist es einfach, sich ihren „Einsatzzeitpunkt“ zu merken.*


DIPLOMATIE: Eine Scheibe auf einem Feld in diesem Bereich repräsentiert einen Botschafter des Spielers, der einer Ware oder einem Gut des Spielers folgt, wenn es zu einem Schiff aus dem „Land“ des Diplomatiefeldes transferiert wird. Der Spieler kann die Scheibe zum Schiff hinzufügen, wenn er am Zug ist oder wenn das Schiff die Küste verlässt (selbst während *spätem Verschiffen*), sofern der Spieler mindestens ein Würfelchen oder eine Ware auf dem entsprechenden Schiff hat. Verlässt das Schiff die Küste, wandert die Scheibe auf den Markt im Ausland. Am Spielende bringt jede Spielerscheibe auf dem Markt im Ausland 1 zusätzlichen Siegpunkt.

 **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Brunei transferieren.

 **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Korea transferieren.

 **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Japan transferieren.


 **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Portugal transferieren.

 **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Spanien transferieren.


 **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus den Niederlanden transferieren.


WIRTSCHAFT: Der Spieler kann eine Scheibe aus diesem Bereich entfernen, um, wenn benötigt, einen Vorteil zu erlangen. Wenn er Güter, Ressourcen oder Kupfermünzen einsetzt, nimmt er diese nicht, sondern „virtuelle“ Gegenstände der entsprechenden Sorte.


 **Kostenloser Reis:** Der Spieler gibt 2 Reis aus. Er benötigt keine Boottransportkapazität .

 **Kostenloses Holz:** Der Spieler gibt 1 Holz aus.



 **Kostenloser Stein:** Der Spieler gibt 1 Stein aus.



 **Kostenloser Rohstoff:** Wenn die Aktion *Waren produzieren* ausgeführt wird, gibt der Spieler 1 Rohstoff aus. Er benötigt keine Boottransportkapazität, da angenommen wird, der virtuelle Rohstoff befindet sich in derselben Provinz wie die produzierende Fabrik.


 **Virtuelle Boottransportkapazität:** Der Spieler verfügt über 1 zusätzliche, *virtuelle* Boottransportkapazität. Da virtuell, wird sie nicht auf der Bootsleiste markiert.

 **Virtuelle Kupfermünzen:** Der Spieler gibt 2 Kupfermünzen aus.


VORHABEN DES KAISERS: Dieser Bereich ist thematisch mit dem Kaiser, der das Reich führt, verknüpft. Die Boni der unteren Reihe können nur verwendet werden, wenn man die *Vorhaben des Kaisers*-Aktion ausführt. Details hierzu sind im Abschnitt *Vorhaben des Kaisers* auf Seite 13 zu finden.


 **Kostenloses Salz:** Der Spieler gibt ein Salz aus. Er benötigt dafür keine Boottransportkapazität .

 **Zusätzlicher Verkauf am städtischen Markt:** Der Spieler verkauft ein Güterwürfelchen von einem seiner Felder an einen städtischen Markt. Dabei muss er die normalen Boottransportkapazitätsregeln beachten .



 **Zusätzliches Pflanzen anbauen:** Der Spieler führt eine Aktion *Pflanzen anbauen* aus und nutzt dazu ein beliebiges Plättchen der Ernteleiste. Er muss die Kosten an die Bank bezahlen. Anschließend wird eine etwaige Lücke durch das Schieben der verbliebenen Erntepüttchen nach links geschlossen und ein neues Plättchen gezogen.


 **Vorhaben des Kaisers-Feld doppelt belegen:** Der Spieler platziert seine Arbeiter in ein Feld, das bereits von Arbeitern eines anderen Spielers belegt ist (wenn er die *Vorhaben des Kaisers*-Aktion ausführt).

 **Zusätzlicher Arbeiter:** Der Spieler nutzt diese Scheibe als zusätzlichen Arbeiter (wenn er die *Vorhaben des Kaisers*-Aktion ausführt).


 **Eifrige Migranten:** Der Spieler darf auch Arbeiter aus dem oberen Bereich der Migrationsbox nehmen (wenn er die *Vorhaben des Kaisers*-Aktion ausführt).


KRIEG & INFRASTRUKTUR: Dieser Bereich ist thematisch mit bewaffneten Konflikten des Kaisers gegen äußere Feinde verknüpft. Die Boni der unteren Reihe können nur verwendet werden, wenn der Spieler *Kriegsruhm* ausführt. Details hierzu sind im Abschnitt *Kriegsruhm* auf Seite 14 zu finden.

 **Kostenloser Weizen:** Der Spieler gibt ein Weizen aus. Er benötigt dafür keine Boottransportkapazität .


 **Persönliches Infrastrukturplättchen:** Der Spieler wählt ein Infrastrukturplättchen aus dem Abwurfstapel aus. Der Spieler legt das gewählte Plättchen aufgedeckt vor sich ab; die Krieg- und Natur-


katastrophen-Symbole auf dem Plättchen werden ignoriert. Wenn Infrastrukturplättchen ausgewertet werden, kann der Spieler die Nachfrage befriedigen und das Plättchen auf die Rückseite drehen. Details dazu finden sich im Abschnitt *Krieg & Infrastruktur ausführen* auf Seite 15.

 **Kriegsanleihen:** Der Spieler erhält 1 Kupfermünze pro eigenem Arbeiter in der Kriegsbox.

 **Veteranen:** Nachdem der *Kriegsruhm* ausgewertet wurde, darf der Spieler bis zu zwei seiner Arbeiter in der Kriegsbox belassen (er legt die Arbeiter auf die Seite und platziert sie an den Rand der Box). Sollte er in der nächsten Spielrunde die *Krieg & Infrastruktur*-Aktion ausführen und neue Arbeiter zur Box fügen, nimmt er die beiden auf die Seite gelegten Arbeiter und platziert sie im selben Bereich. Sollte er keine neuen Arbeiter platzieren, stellt er ganz am Ende der Ausführungsphase die zur Seite gelegten Arbeiter aufrecht auf den unbesetzten Bereich am weitesten links.

Hinweis: Auch mit diesem Bonus kann ein Spieler *nicht mehr als vier* Arbeiter in einer einzelnen Arbeiter-Aktion verwenden.

 **Neue Aushebungen:** Während der Ausführungsphase verwendet der Spieler diese Scheibe als zusätzlichen Arbeiter in der Kriegsbox. Entweder platziert er sie in einem Bereich, der bereits Arbeiter von ihm enthält oder alleine in dem unbesetzten Bereich am weitesten links. Am Ende werden zur Seite gelegte Arbeiter des Spielers aufgerichtet und zur Scheibe gefügt.

 **Geschwächter Feind:** Während der Ausführungsphase reduziert der Spieler den feindlichen Wert um 2. Dieser neue Wert gilt für alle Spieler.


II. ARBEITERAKTIONEN

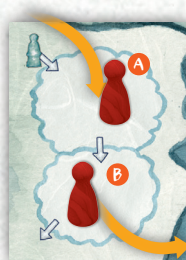
Anstatt einer Schicksalsaktion kann der Spieler eine Arbeiteraktion ausführen, sofern er Arbeiter in mindestens einem Feld seines Spielertableaus hat.

Dazu nimmt der Spieler *alle* Arbeiter von einem *einzigem* Feld seines Spielertableaus und platziert sie auf *einer einzelnen* Arbeiteraktionsbox auf dem Spielplan.


Wichtig: Ein Spieler kann eine bestimmte Arbeiteraktion nur *einmal* pro Spielrunde wählen. Dies gilt trotz der vier unterschiedlichen Aktionsbereiche auch für die *Vorhaben des Kaisers*.

Der Spieler führt die gewählte Aktion so oft aus, wie er Arbeiter hat.

Will oder kann der Spieler die Aktion nicht so oft ausführen, wie er Arbeiter vom Spielertableau genommen hat, muss er einen oder zwei Arbeiter in den oberen Bereich der Migrationsbox legen . Die gewählte Aktion muss aber mindestens mit einem Arbeiter ausgeführt werden!



Ausnahme: Im sehr seltenen Fall, dass ein Spieler nicht wenigstens einen Arbeiter in seinem Spielzug nutzen kann, muss er alle Arbeiter von einem Feld seines Spielertableaus in den oberen Bereich der Migrationsbox legen. Es wird keine Aktion ausgeführt.


Der Spieler darf die Anzahl der Arbeiter *erhöhen*, indem er einen oder mehrere seiner Arbeiter aus dem unteren Bereich der Migrationsbox nimmt und zu den Arbeitern fügt, die vom Spielertableau kommen .

Der Spieler kann aber niemals *mehr als vier* Arbeiter in einer einzelnen Arbeiteraktion verwenden! Im selben Spielzug kann der Spieler nicht Arbeiter in den oberen Bereich senden und Arbeiter aus dem unteren Bereich der Migrationsbox nehmen.

Der Spieler muss Migranten, wie alle anderen Arbeiter auf dem Spielplan auch, in der Phase *Arbeiter ernähren* mit Nahrung versorgen.

Der Spieler kann zwischen fünf verschiedenen Arbeiteraktionen wählen:

 Ressourcen nehmen

 Vorhaben des Kaisers

 Waren produzieren

 Krieg & Infrastruktur

 Schiffe beliefern



RESSOURCEN NEHMEN

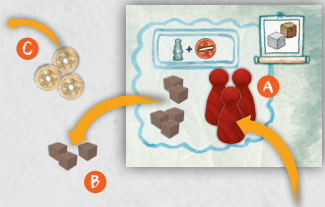
Der Spieler benötigt Holz, um Boote zu bauen und Stein, um Fabriken zu errichten.



Pro Set von einer Kupfermünze und einem Arbeiter nimmt der Spieler entweder ein Holz- oder ein Steinwürfelchen aus der Ressourcenbox. Er stellt den Arbeiter in die Ressourcenbox, bezahlt die Kupfermünze an die Bank und legt die gewählte Ressource neben seinem Spielertableau ab.

Wichtig: Ressourcenwürfelchen sind limitiert; die Spieler sollten also gerade in einer 4-Personen-Partie achtsam sein.

Beispiel: Marion nimmt drei Arbeiter von ihrem Spielertableau, stellt sie in die Ressourcenbox (A) und nimmt zwei Holz- und ein Steinwürfelchen (B). Sie zahlt drei Kupfermünzen an die Bank (C).



WAREN PRODUZIEREN

Raffinierter Zucker, Papier, die schon berühmten Seidenstoffe und wundervolles Porzellan werden in den Fabriken der Spieler hergestellt.

Je nach Level der Fabrik produziert der Spieler gegen Abgabe einer bestimmten Anzahl an Arbeitern und Rohstoffen eine Ware. Produziert ein Spieler eine Ware, legt er eine seiner quadratischen Warenplättchen auf die Fabrik. Er kann entweder eine oder mehrere seiner eigenen Fabriken nutzen und/oder Level II- und Level-III-Fabriken anderer Spieler. Im selben Spielzug kann ein Spieler eine Fabrik jedoch nicht mehr als einmal nutzen.

Der Level der Fabrik repräsentiert auch ihre Lagerkapazität. In einer Level-I-Fabrik kann sich nur eine Ware befinden, in einer Level II-Fabrik maximal zwei und in einer Level-III-Fabrik bis zu drei. Es ist möglich, dass eine Level II- oder Level-III-Fabrik Waren enthält, die ausschließlich anderen Spielern gehört.

Wenn die Lagerkapazität erreicht wurde, kann die Fabrik erst wieder produzieren, wenn Waren auf Schiffe oder Infrastrukturplättchen geliefert wurden.

Die eigenen Fabriken nutzen:



Um eine Ware in seiner Level-I-Fabrik (ein Fabrikplättchen mit einer Spielerscheibe) zu produzieren, benötigt der Spieler zwei Arbeiter und einen „Rohstoff“ der auf dem Fabrikplättchen angezeigten Farbe, die er ausgibt.



Um eine Ware in seiner Level-II-Fabrik (ein Fabrikplättchen mit zwei Spielerscheiben) zu produzieren, benötigt der Spieler einen Arbeiter und einen „Rohstoff“ der auf dem Fabrikplättchen angezeigten Farbe, die er ausgibt.



Um eine Ware in seiner Level-III-Fabrik (ein Fabrikplättchen mit drei Spielerscheiben) zu produzieren, benötigt der Spieler einen Arbeiter und einen „Rohstoff“ der auf dem Fabrikplättchen angezeigten Farbe, die er ausgibt. Werden jedoch zwei „Rohstoffe“ der angegebenen Farbe ausgegeben, kann der Spieler auf einmal mit einem Arbeiter zwei Waren produzieren.

Outsourcen:



In einer Level-II-Fabrik eines anderen Spielers muss der Spieler dem Fabrikbesitzer 3 Kupfermünzen zahlen. Er muss außerdem zwei Arbeiter und einen „Rohstoff“ der auf dem Fabrikplättchen angezeigten Farbe ausgeben.



In einer Level-III-Fabrik eines anderen Spielers muss der Spieler dem Fabrikbesitzer 1 Sack Silber zahlen. Er muss außerdem einen Arbeiter und einen „Rohstoff“ der auf dem Fabrikplättchen angezeigten Farbe ausgeben. Es wird nur eine Ware produziert.

Der Spieler nimmt zur Produktion benötigte Rohstoffe von beliebigen Feldern beliebiger städtischer Märkte. Die Farbe eines Würfels muss jeweils der auf der Fabrik angezeigten Farbe entsprechen.

Zur Erinnerung: Ein Würfel auf einem städtischen Markt repräsentiert nicht länger die auf dem Feld angebaute Pflanze. Er ist nun ein „Rohstoff“, der in Fabriken verwendet wird. Jeder Spieler hat Zugang zu einem solchen Würfel. Es sind nur die Farbe und – beim Boottransport – der Ort des städtischen Marktes wichtig!

Um Rohstoffwürfelchen zu Fabriken über Grenzen zu transportieren, muss der Spieler seine Boottransportkapazität verwenden. Details sind im Abschnitt *Boote bauen* auf Seite 7 zu finden.

Beispiel: Tanja nimmt zwei Arbeiter von ihrem Spielertableau und einen weiteren aus dem unteren Bereich der Migrationsbox und stellt sie in die Warenaktionsbox auf dem Spielplan (A). Sie bewegt einen roten Rohstoffwürfel vom städtischen Markt von Huguang zur ihrer Level-II-Porzellan-Fabrik, die sich in Zhejiang befindet, und produziert ein Porzellan (B). Anschließend bewegt Tanja einen roten Rohstoffwürfel vom städtischen Markt von Nanzhili zu Marions Level-II-Papier-Fabrik, die sich in derselben Provinz befindet, und produziert ein Papier (C). Sie platziert je eins ihrer Warenplättchen auf beiden Fabriken (D).

Tanja hat eine Boottransportkapazität von drei; mehr als genug, um die Rohstoffe zu bewegen (E) (der erste Rohstoff bewegt sich über zwei Grenzen). Sie zahlt 3 Kupfermünzen für die Fabriknutzung an Marion (F).



SCHIFFE BELIEFERN

Die Spieler versuchen, ihre Profite zu maximieren. Dazu verkaufen sie ihre Produkte an Schiffe, die an der Küste erscheinen.




Pro Arbeiter verkauft der Spieler eine seiner Waren, ein seiner Teewürfelchen oder ein Paar von zwei Salzwürfelchen direkt von seinen Feldern an ein Schiff an der Küste. Für jede dieser Lieferungen bekommt der Spieler sofort 1 Sack Silber aus der Bank.


Um Waren oder Güterwürfelchen über Grenzen zu den Schiffen zu transportieren, muss der Spieler seine Boottransportkapazität verwenden. Details sind im Abschnitt *Boote bauen* auf Seite 7 zu finden.

Hinweis: Die Meeresküste ist eine Grenze.




Waren liefern: Um eine Ware an ein Schiff zu liefern, benötigt der Spieler einen einzelnen Arbeiter. Er legt die Ware auf ein Schiff an der Küste, das die entsprechende Ware benötigt. Der Spieler erhält sofort einen Sack Silber aus der Bank .



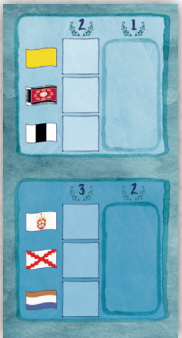
Tee liefern: Um ein Teewürfchen an ein Schiff zu liefern, benötigt der Spieler einen einzelnen Arbeiter. Er nimmt ein Teewürfchen direkt von einem seiner Teefeldern und legt ihn auf einen unbesetzten „Teeplatz“ eines Schiffs an der Küste. Der Spieler erhält sofort einen Sack Silber aus der Bank .



Salz liefern: Anstatt die verlangte Ware oder den Tee zu liefern, kann der Spieler auch ein Paar von zwei Salzwürfeln liefern. Pro Paar Salzwürfeln benötigt er einen Arbeiter. Er nimmt die beiden Würfeln direkt von einem oder zwei Salzfeldern (Felder auf dem Spielplan oder Ernteplättchen). Die Salzwürfeln dürfen aus unterschiedlichen Provinzen kommen. Der Spieler legt die beiden Würfeln auf einen unbesetzten Waren- oder Teeplatz eines Schiffs an der Küste und bekommt sofort 1 Sack Silber aus der Bank .

Hinweis: Auf jedem Feld darf immer nur eine Ware, ein Tee-Würfeln oder zwei Würfeln (Salz oder Nahrung durch spätes Verschiffen) liegen.

Ein Schiff setzt Segel: Wenn alle Plätze auf einem Schiff an der Küste belegt sind, setzt es Segel und die Waren werden zu Märkten im Ausland geliefert.



Jede der sechs Märkte im Ausland besitzt ein Feld, das maximal drei Waren aufnehmen kann. Wenn ein Schiff an einen Markt liefert und das entsprechende Feld bereits drei gestapelte Waren enthält, muss der Spieler die Ware auf dem allgemeinen Feld des Marktes ablegen. Am Spielende bringt jede Ware die Siegpunkte ein, die das jeweilige Feld anzeigt.

Ausnahmen: Sollte ein Schiff zwei Waren zu einem Markt liefern, der bereits zwei Waren aufweist, werden beide Waren dort abgeliefert – das Feld enthält dann vier Waren. Sollte ein Schiff drei Waren zu einem Markt liefern, der bereits ein oder zwei Waren aufweist, werden alle Waren dort abgeliefert – das Feld enthält dann vier oder fünf Waren.

Diplomatische Fortschritte; Erinnerung: Ein Botschafter darf zusammen mit Waren oder Gütern reisen. Dies erhöht die Siegpunkte am Spielende um eins pro Botschafter.

Anschließend wird das Schiff in die Schachtel zurückgelegt. Die Spieler erhalten ihre Tee- und/oder Salzwürfeln in ihren Vorrat zurück. Sie bringen keine Siegpunkte.

Neue Schiffe treffen ein: Anschließend trifft sofort das nächste Schiff derselben Reihe an der Küste ein und ein neues Schiff wird gesichtet: Dazu platziert der Spieler das oberste Schiff des angrenzenden Stapels im unbesetzten Küstenfeld und dreht das nun oben liegende Schiff des Stapels dahinter auf die Vorderseite.

Zu Spielbeginn sind nur Schiffe von Mächten im Osten an der Küste. Später erreichen dann auch europäische Schiffe die Küstenfelder. Sobald das erste europäische Schiff auf einem Küstenfeld eintrifft, mischt ein Spieler sofort die Korn- und Kartoffelernteplättchen in den Vorrat der verbliebenen Ernteplättchen.

Hinweis: Sollte eine Reihe kein Schiff mehr aufweisen, bleibt dies so bis zum Spielende.

Ein Spieler kann die Aktion *Schiffe beliefern* fortsetzen oder vervollständigen, indem er auch das neu eintreffende Schiff sofort beliefert.

Beispiel: Marion nimmt zwei Arbeiter von einem Feld ihres Spielertableaus und einen zusätzlichen Arbeiter aus dem unteren Bereich der Migrationsbox. Sie stellt diese drei Arbeiter auf die Box Schiffe beliefern auf dem Spielplan **A**.

Sie verschifft eine ihrer Porzellan-Waren aus der Fabrik in Huguang, ein weiteres Porzellan aus ihrer Fabrik in Nanzhili, eines ihrer Salzwürfeln aus Zhejiang und ein zweites Salzwürfeln aus Nanzhili. Marion erhält drei Sack Silber **B**.

Um alles zu verschiffen, benötigt sie eine Boottransportkapazität von 5: 1 Porzellan-Ware x 2 Grenzen + 1 Porzellan-Ware x 1 Grenze + 1 Salzwürfeln x 1 Grenze + 1 Salzwürfeln x 1 Grenze **C**.

Marion platziert eine Ware auf dem portugiesischen Schiff, das bereits eine Ware und ein Paar Salzwürfeln aufweist **D**. Dieses Schiff setzt sofort Segel. Die beiden Waren werden zum Markt von Portugal versetzt, der bereits eine Ware von einem zuvor eingetroffenen Schiff enthält **E**.



Ein neues niederländisches Schiff erreicht die Küste und nimmt den Platz ein, den das portugiesische Schiff verlassen hat. **F**.

Marion legt die zweite Ware auf das japanische Schiff, das schon ein Teewürfelfchen aufweist **G**. Auch dieses Schiff setzt sofort Segel. Die Ware wird auf den allgemeinen Markt im Osten verschoben, da der Markt in Japan bereits drei Waren enthält und somit „voll“ ist **H**.



Ein Schiff von Brunei erreicht die Küste **I**. Marion legt ihre beiden Salzwürfelfchen schließlich auf ein Feld des Schiffs **J**.



DIE VORHABEN DES KAISERS

Ein Spieler darf Arbeiter zur Unterstützung des Kaisers einsetzen.



Der Spieler nimmt seine Arbeiter von einem Feld seines Spieltableaus und teilt sie einer der vier Boxen des Bereichs des Kaisers zu. Die Anzahl der Arbeiter, die in jede Box gestellt werden muss, ist in ihr angegeben.

Während der Ausführungsphase der Spielrunde erhält der Spieler den jeweiligen Bonus vom Kaiser: 2 bis 4 Kupfermünzen, 1 Sack Silber, ein Infrastrukturplättchen, einen Schritt auf der Bootsleiste oder einen Fabrikausbau. Details hierzu finden sich im Abschnitt *Ausführung: Vorhaben des Kaisers* auf Seite 15.

Wie bei allen anderen Arbeiteraktionen kann ein Spieler, trotz der vier Aktionsboxen, in diesem Bereich in einer Spielrunde keine weitere Arbeiteraktion ausführen.



Die Box, die es erlaubt, einen Arbeiter zu platzieren und 2 Kupfermünzen aus der Bank zu erhalten, kann in einer Spielrunde von *allen* Spielern verwendet werden. Die anderen drei Boxen können jeweils nur von *einem* Spieler verwendet werden (es sei denn, ein Spieler nutzt den entsprechenden Bonus des Felds der Vorhaben des Kaisers-Fortschritts-Box).

Beispiel: Marion nimmt drei Arbeiter von einem Feld ihres Spieltableaus. Da Angelika schon Arbeiter auf die dritte Box des Vorhaben des Kaisers-Bereichs gestellt hat **A**, wählt Marion die Box für zwei Arbeiter **B**, die ihr in der Ausführungsphase 3 Kupfermünzen und ein Infrastrukturplättchen einbringen wird. Sie legt den dritten Arbeiter auf den oberen Bereich der Migrationsbox **C**.



KRIEG & INFRASTRUKTUR

Einige der Verwandten des Spielers helfen, äußere Freinde abzuwehren und kehren glorieus zurück.





Der Spieler nimmt seine Arbeiter von einem Feld seines Spieltableaus und teilt sie der Kriegsbox zu. Er platziert alle Arbeiter auf dem am weitesten links befindlichen *unbesetzten* Feld der Kriegsbox. Während der Ausführungsphase ermitteln die Spieler, wie viele Siegpunkte sie erhalten. Der Spieler, der seine Arbeiter hier *früher* platziert hat, gewinnt ein Unentschieden.


Zusätzlich darf ein Spieler die Nachfrage eines offen ausliegenden Infrastrukturplättchen erfüllen; er erhält die Bezahlung in Kupfermünzen oder Sack Silber. Während der Ausführungsphase bekommen die Spieler das Infrastrukturplättchen, dessen Nachfrage sie erfüllt haben. Am Spielende erhalten sie die aufgeführten Siegpunkte.





Die Infrastrukturplättchen zeigen die folgende Nachfrage auf:


 Der Spieler liefert eine seiner Seiden-/Porzellan-Waren aus einer seiner Fabriken und erhält 3 Kupfermünzen. Am Spielende bekommt er 3 Siegpunkte.


 Der Spieler liefert eine seiner Seiden-/raffiniertes Zucker-/Papier-Waren aus einer seiner Fabriken und erhält 2 Kupfermünzen. Am Spielende bekommt er 2 Siegpunkte.


 Der Spieler liefert ein Paar seiner Weizen- und Reis- oder Reis- und Früchte-Würfelchen von seinen Feldern (oder dem lokalen Markt) und erhält 2 Kupfermünzen. Am Spielende bekommt er 2 Siegpunkte.


 Der Spieler liefert ein Kohl-/Früchte-/Baumwolle-/Salz-/Ramie-/Zuckerrohr-/Bambus-Würfelchen von einem seiner Felder (Kohl und Früchte können vom lokalen Markt kommen) und erhält 1 Kupfermünze. Am Spielende bekommt er 1 Siegpunkt.

 Der Spieler liefert eine seiner Waren aus einer seiner Fabriken und ein Güterwürfelchen von einem seiner Felder und erhält 3 Kupfermünzen. Am Spielende bekommt er 2 Siegpunkte.

 Der Spieler liefert eine seiner Waren aus einer seiner Fabriken und erhält 2 Kupfermünzen. Am Spielende bekommt er 2 Siegpunkte.

 Der Spieler liefert zwei seiner Waren aus seinen Fabriken und erhält 1 Sack Silber. Am Spielende bekommt er 3 Siegpunkte.

 Der Spieler liefert eine seiner Waren aus einer seiner Fabriken und zwei Güterwürfelchen von seinen Feldern und erhält 1 Sack Silber. Am Spielende bekommt er 3 Siegpunkte.

 Der Spieler nimmt eine seiner Scheiben von einer der Diplomatie-Fortschritts-Felder und schickt sie als Botschafter auf das Infrastrukturplättchen. Am Spielende bekommt er 2 Siegpunkte.

Um Güterwürfelchen und Waren auf Infrastrukturplättchen zu liefern, benötigen die Spieler keine Boottransportkapazität. Die Spieler nehmen einfach ihre Würfelchen von Feldern oder Ernteplättchen und ihre Waren aus ihren Fabriken. Sie dürfen außerdem nutzbare Fortschrittsfelder verwenden und Nahrungsmittelwürfelchen vom lokalen Markt kaufen, wenn sie dort verfügbar sind (Kosten: 2 Kupfermünzen pro Würfelchen). Details sind im Abschnitt *Fortschritte wählen* auf Seite 9 und im Abschnitt *Der lokale Markt* auf Seite 16 zu finden.

Hinweis: Es gibt einen Fortschrittsbereich, der sich mit Krieg & Infrastruktur befasst. Ein Spieler kann mit Hilfe dieser Felder bessere Resultate erzielen.



Beispiel: Marion nimmt zwei Arbeiter von einem Feld ihres Spielertableaus und platziert sie auf dem zweiten Feld von links der Kriegsbox. Tanja hat bereits zuvor in der Runde drei Arbeiter auf das Feld ganz links gestellt. Anschließend liefert Marion eine ihrer Papier-Waren auf das zweite Infrastrukturplättchen.

ARBEITER ERNÄHREN

Nachdem alle Spieler ihre sechs Aktionen (drei Schicksals- und drei Arbeiteraktionen) ausgeführt haben, müssen sie ihre Arbeiter auf dem Spielplan ernähren. In Spielreihenfolge zählen die Spieler ihre Arbeiter auf dem Spielplan (auf allen Aktionsbereichen und der Migrationsbox) und teilen die Zahl durch drei. Dieses Ergebnis, aufgerundet, muss jeder Spieler an Nahrung zahlen. Die Spieler nehmen dazu entweder Reis-, Weizen- oder Korn-Würfelchen von ihren Feldern oder Ernteplättchen. Diese zählen alle als „1“ zum Ergebnis. Die

Spiele können aber auch Früchte-, Kohl- oder Kartoffel-Würfelchen nehmen. Hiervon zählen aber nur beliebige zwei Würfelchen als „1“ zum Ergebnis. Darüber hinaus können die Spieler jetzt von ihnen belegte Fortschrittsfelder des Wirtschaftsbereichs heranziehen, um die nötige Nahrung zu zahlen. Schließlich können die Spieler für je 2 Kupfermünzen ein auf dem lokalen Markt befindliches Würfelchen kaufen, so dort vorhanden. Details dazu finden sich im Abschnitt *Der lokale Markt* auf Seite 16.

Hat ein Spieler zu Rundenbeginn den Bonus *Arbeiter ernähren* gewählt, sind alle seine Arbeiter automatisch ernährt, ohne dass der Spieler Nahrung ausgeben müsste.

Wenn möglich, müssen Arbeiter ernährt werden. Kann ein Spieler seine Arbeiter nicht komplett ernähren, erhält er pro fehlender Nahrung ein Unglücksplättchen.

Beispiel: Marion hat insgesamt 11 Arbeiter auf dem Spielplan; 2 von ihnen in der Migrationsbox. Sie muss insgesamt 4 Nahrung zahlen, um alle Arbeiter zu ernähren. Marion entfernt zwei Reis- und zwei Früchte-Würfelchen von ihren Feldern ($2 \times 1 + 2 \times \frac{1}{2} = 3$). Sie hat eine Nahrung zu wenig und bekommt deshalb ein Unglücksplättchen.

AUSFÜHRUNG: KRIEGSRUHM, NATURKATASTROPHEN, INFRASTRUKTUR, VORHABEN DES KAISERS, BESTEUERUNG

Die Spieler werden auf mancherlei Art und Weise belohnt. Sie müssen jedoch auch Steuern zahlen und sind Naturkatastrophen ausgesetzt.

Diese Phase wird in folgender Reihenfolge in verschiedenen Schritten ausgeführt.

1. KRIEGSRUHM

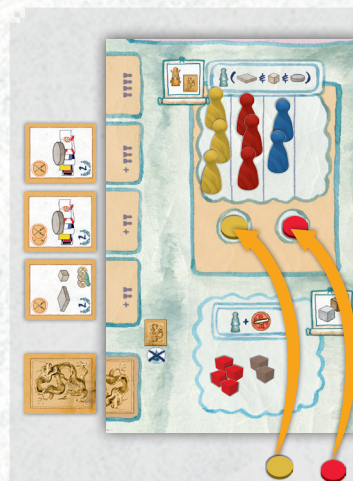
Die Spieler vergleichen die Anzahl von allen Arbeitern aller Spieler in der Kriegsbox mit der Anzahl der Kriegssymbole auf allen aufgedeckten Infrastrukturplättchen.

Befinden sich hier noch auf die Seite gelegte Arbeiter, werden sie nun aufgestellt und hinzugezählt. Details sind im Abschnitt *Fortschritte wählen* auf Seite 9 zu finden. Ist die Summe der Arbeiter *gleich hoch oder höher* als die Zahl der Kriegssymbole, wurde der Krieg gewonnen und der Spieler, der in der Kriegsbox über die meisten Arbeiter verfügt, legt eine Scheibe aus seinem Vorrat auf den 4-Siegpunkte-Platz. Der Spieler, der in der Kriegsbox über die *zweitmeisten* Arbeiter verfügt, legt eine Scheibe aus seinem Vorrat auf den 2-Siegpunkte-Platz.

Ist die Summe der Arbeiter *niedriger* als die Zahl der Kriegssymbole, wurde der Krieg verloren. Der Spieler, der in der Kriegsbox über die *meisten* Arbeiter verfügt, legt eine Scheibe aus seinem Vorrat auf den 2-Siegpunkte-Platz. Dies ist die einzige Spielerscheibe, die platziert werden darf.

Gibt es bei der Ermittlung der *meisten Arbeiter* ein Unentschieden, gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der zuerst (auf das Feld am weitesten links) Arbeiter platziert hat. Während des Spiels verbleiben die Scheiben im Siegpunktebereich; sie werden von Spielrunde zu Spielrunde gestapelt.

Hinweis: Der Fortschrittsbereich kann den Spielern helfen. Eine der Fortschritte erlaubt es einem Spieler, hier zwei Arbeiter zu behalten.



Beispiel: Die Anzahl der Kriegssymbole ist 6. Angelika, Marion und Tanja haben zusammen 8 Arbeiter auf die Felder der Kriegsbox gestellt und gewinnen daher den Krieg. Marion und Tanja haben je 3 Arbeiter platziert; Tanja gewinnt das Unentschieden und legt eine ihrer Scheiben auf den 4-Siegpunkte-Platz, Marion eine ihrer Scheiben auf den 2-Siegpunkte-Platz.

II. NATURKATASTROPHEN

Sechs Infrastrukturplättchen weisen Naturkatastrophensymbole auf, je zwei für jedes der drei Symbole. Ist dies auf den aufgedeckten Infrastrukturplättchen der Fall, treten nun ein oder mehrere Naturkatastrophen ein.

Es gibt drei Arten von Naturkatastrophen:

Flächenbrand: In Spielreihenfolge verliert jeder Spieler einen Fabrikausbau an einer seiner Fabriken. Jeder Spieler muss also eine Scheibe seiner Wahl entfernen. Entfernt ein Spieler die Scheibe einer Level-I-Fabrik, verbleibt die Fabrik auf dem Spielplan. Ein beliebiger Spieler kann sie später mit der Aktion Fabrik ausbauen in Besitz nehmen, indem er eine Scheibe auf sie legt. Sollte sich eine Ware auf einer Level-I-Fabrik befinden, wird sie entfernt. Sollten sich zwei (oder drei) Waren von verschiedenen Spielern auf einer Level-II- (oder Level-III-) Fabrik befinden, entscheidet der Besitzer, welche Ware entfernt wird.

Hat ein Spieler keine Fabrik, verliert er auch nichts.

Flut: Jeder Spieler verliert ein Feld Boottransportkapazität.

Ein Spieler verliert nichts, wenn sein Zylinder bereits auf dem Feld ganz links auf der Leiste ist.

Dürre: In Spielreihenfolge verliert jeder Spieler ein Güterwürfelchen in jeder Provinz, in der er mindestens ein Würfelchen auf Feldern oder Ernteplättchen hat.

Hat ein Spieler kein Güterwürfelchen in einer Provinz, verliert er auch in dieser Provinz nichts.

Hinweis: Taucht dasselbe Naturkatastrophensymbol in einer Runde mehr als einmal auf, tritt der Effekt nur einmal in Kraft.

III. INFRASTRUKTUR

Nachdem Naturkatastrophen abgehandelt wurden, nehmen die Spieler alle Infrastrukturplättchen, deren Nachfrage sie zuvor in der Runde erfüllt haben (durch die farbigen Holzteile auf dem Plättchen bestimmt), an sich.

Gewonnene Plättchen sollten die Spieler mit der Rückseite nach oben vor sich ablegen. Am Spielende bringen sie jeweils die aufgedruckten Siegpunkte.

Verbliebene, aufgedeckte Plättchen werden nun auf den Abwurfstapel gelegt. Die obersten Plättchen der Stapel werden anschließend umgedreht, so dass die Anzahl der Kriegssymbole und etwaige Naturkatastrophen bekannt sind.

Hinweis: Die Plättchen des Abwurfstapels sind immer verdeckt.

Hat ein Spieler ein oder mehrere Infrastrukturplättchen aufgedeckt vor sich liegen (als *Vorhaben des Kaisers*-Belohnung oder Fortschrittsbonus), darf er sie nun ganz oder in Teilen erfüllen. Hier können eventuell der lokale Markt oder einige Fortschritte hilfreich sein. Details dazu sind im Abschnitt *Fortschritte wählen* auf Seite 9 und im Abschnitt *Der lokale Markt* auf Seite 16 zu finden.

Um die Nachfrage auf diesen persönlichen Infrastrukturplättchen zu erfüllen, benötigen die Spieler keine Boottransportkapazität. Wurde die Nachfrage auf den Infrastrukturplättchen komplett erfüllt, legen die Spieler es mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Am Spielende bringen sie jeweils die aufgedruckten Siegpunkte.

IV. VORHABEN DES KAISERS

Jetzt erhält jeder Spieler, der Arbeiter auf einem der *Vorhaben des Kaisers*-Felder hat, eine Belohnung.



Palastausbau: Ein Spieler mit einem Arbeiter auf einem dieser vier Felder bekommt 2 Kupfermünzen.



Straßenbau: Ein Spieler mit zwei Arbeitern auf diesem Feld bekommt 3 Kupfermünzen und wählt sich ein beliebiges Infrastrukturplättchen vom Abwurfstapel aus. Die Kriegs- und Naturkatastrophensymbole auf dem gewählten Plättchen haben keinen Effekt. Der Spieler legt das Plättchen offen vor sich ab. In kommenden Infrastruktur-Ausführungsphasen kann der Spieler die Nachfrage des Plättchens erfüllen. Gibt es in seltenen Fällen kein Infrastrukturplättchen, erhält der Spieler stattdessen 2 Kupfermünzen (also insgesamt 5 Kupfermünzen).

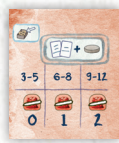


Wasserstraße: Ein Spieler mit drei Arbeitern auf diesem Feld bekommt 4 Kupfermünzen und bewegt seinen Zylinder auf der Bootsleiste ein Feld nach rechts.



Brückenbau: Ein Spieler mit vier Arbeitern auf diesem Feld bekommt 1 Sack Silber und baut kostenlos eine neue Fabrik aus.

V. BESTEUERUNG



Jeder Spieler addiert die Werte seiner in der Spielrunde ausgespielten Aktionskarten zusammen und fügt zur Zahl die auf dem Besteuerungsfeld seines Spielertableaus liegenden Scheiben hinzu:

● Liegt die Summe zwischen 3 und 5, muss nichts bezahlt werden.

● Liegt die Summe zwischen 6 und 8, muss der Spieler sofort 1 Sack Silber bezahlen.

● Liegt die Summe zwischen 9 und 12, muss der Spieler sofort 2 Sack Silber bezahlen.

Hat der Spieler keinen Sack Silber, muss er sofort zum derzeitigen Kupfer-zu-Silber-Tauschverhältnis Kupfermünzen in Sack Silber tauschen. Details dazu finden sich im Abschnitt *Kupfer-zu-Silber-Tauschverhältnis* festlegen auf Seite 16.

Der Spieler kann zusätzlich, um weitere Kupfermünzen zu bekommen, auf dem lokalen Markt verkaufen.

Kann der Spieler nun immer noch nicht alle Sack Silber bezahlen, zahlt er einen eventuell vorhandenen Sack Silber. Anschließend zahlt er auch alle im Besitz befindlichen Kupfermünzen an die Bank und nimmt ein Unglücksplättchen pro fehlendem Sack Silber.

Beispiel: Marion muss 2 Sack Silber zahlen. Da sie nur einen Sack Silber, 5 Kupfermünzen und ein einziges Weizen-Würfelchen in einer Provinz hat, kann sie ihre Steuern nicht komplett begleichen. Das aktuelle Tauschverhältnis für Silber ist 10 Kupfermünzen. Deshalb würde sogar der Verkauf des Weizen-Würfelchens auf dem lokalen Markt nicht ausreichen, um den zweiten Sack Silber zu erhalten.

Daher zahlt Marion ihren Sack Silber und die 5 Kupfermünzen an die Bank und nimmt ein Unglücksplättchen.

E. SPÄTES VERSCHIFFEN

Die Kapitäne der Schiffe wollen günstige Winde ausnutzen. Sie benötigen Lebensmittel, um die lange Reise antreten zu können.

Zu diesem Zeitpunkt können zu einem Schiff an der Küste Reis, Früchte, Kohl, Weizen, Korn und Kartoffeln anstatt der aufgedruckten Nachfrage geliefert werden.

In Spielreihenfolge hat jeder Spieler *einmal* die Gelegenheit, ein Paar von zwei verschiedenen Nahrungsmittel-Würfelchen (s.o.) von ihren Feldern auf einen unbesetzten Platz eines Schiffs zu liefern. Auch der lokale Markt und einige Fortschritte können hilfreich sein und herangezogen werden. Details dazu finden sich im Abschnitt *Fortschritte wählen* auf Seite 9 und im Abschnitt *Der lokale Markt* auf Seite 16.

Die normalen Boottransportregeln sind in Kraft; jedes Würfelchen auf Feldern oder Ernteplättchen benötigt eine Boottransportkapazität pro überschrittener Grenze. Würfelchen, die vom lokalen Markt oder einem Fortschrittsfeld kommen, benötigen keine Boottransportkapazität.

Ein Spieler erhält 1 Sack Silber pro Paar von zwei verschiedenen Nahrungsmitteln, die an ein Schiff geliefert wurden

Die Spieler platzieren ihr Würfelchen-Paar auf einem beliebigen unbesetzten Platz eines Schiffs an der Küste.

Sind dadurch alle Plätze eines Schiffs belegt, setzt es sofort Segel. Alle Waren auf dem Schiff werden genau wie bei der Aktion *Schiffe beliefern* gehandhabt. Güterwürfelchen werden den Spielern anschließend zurückgegeben.

Dann wird das Schiff durch das oberste Schiff derselben Reihe ersetzt. Die Spieler können dieses „neue“ Schiff sofort beliefern.

Diplomatie-Fortschritte: Zur Erinnerung, ein Botschafter kann immer zusammen mit Waren oder Gütern reisen.

F. VERWALTUNG: KUPFER-SILBER-TAUSCHVERHÄLTNIS FESTLEGEN; ARBEITER ZURÜCKNEHMEN/VERSETZEN; DIE NEUE RUNDE VORBEREITEN

China zu reagieren, erfordert eine Menge Verwaltung.

Diese Phase wird in den folgenden Schritten abgehandelt.

I. KUPFER-SILBER-TAUSCHVERHÄLTNIS FESTLEGEN



Die Spieler bestimmen das Tauschverhältnis mit einem Würfelwurf. Ist die Würfelzahl *höher* als die Zahl des Feldes, auf dem sich der Würfel aktuell befindet, wird der Würfel um ein Feld nach rechts verlegt. Ist die Würfelzahl *geringer* als die Zahl des Feldes, auf dem sich der Würfel aktuell befindet, wird der Würfel um ein Feld nach links verlegt. Ist die Würfelzahl *gleich hoch* wie die Zahl des Feldes, auf dem sich der Würfel aktuell befindet, bleibt der Würfel auf seinem Feld. Anschließend sollte der Würfel wieder die Zahl seines Feldes anzeigen.

Das gegenwärtige Kupfer-Silber-Tauschverhältnis wird oberhalb des Würfels angezeigt. Die Zahl bestimmt die Menge an Kupfermünzen, die ein Spieler abgeben muss, um 1 Sack Silber zu erhalten.



Beispiel: Das gegenwärtige Tauschverhältnis ist 10 Kupfermünzen für 1 Sack Silber (und umgekehrt).

Hinweis: Ein Spieler darf nur Kupfermünzen in Sack Silber (und umgekehrt) tauschen, wenn er aktuell etwas zahlen muss – und während der Schlusswertung. Ein Spieler darf nicht mehr tauschen, als er gerade benötigt.

II. ARBEITER ZURÜCKNEHMEN/VERSETZEN

Zunächst nehmen die Spieler ihre Arbeiter aus allen Aktionsboxen (Ausnahme: auf die Seite gelegte Arbeiter in der Kriegsbox) und aus dem unteren Bereich der Migrationsbox zurück.

Anschließend bewegen sie ihre Arbeiter aus dem oberen in den unteren Bereich der Migrationsbox. Die Arbeiter, die nun im unteren Bereich sind, bleiben dort stehen.

III. DIE NEUE RUNDE VORBEREITEN

Jeder Spieler entfernt seine Scheiben vom Bestimmungsfeld und legt sie in seinen Vorrat zurück.

Jeder Spieler legt seine in der Runde gespielten Aktionskarten in die Schachtel und zieht drei neue Aktionskarten.

Jeder Spieler versetzt seinen Zylinder auf der Spielreihenfolgebox aus den Bonusfeldern auf die provisorische Spielreihenfolgeleiste darunter. Dabei wird die Reihenfolge der Zylinder nicht verändert.

6. DER LOKALE MARKT



Lokale Märkte befinden sich überall in den Provinzen. Sie bieten die Gelegenheit, einige Münzen mit dem Verkauf von Nahrungsmitteln zu verdienen.

Der Verkauf an oder der Kauf vom lokalen Markt stellt keine Aktion dar und kann vom Spieler immer unternommen werden, wenn er am Zug ist.

Der Verkauf an oder der Kauf vom lokalen Markt benötigt nie Boottransportkapazität.

Ein Spieler kann *nur Nahrungsmittel* (aber nicht Reis!) auf dem lokalen Markt verkaufen, d.h., Weizen, Kohl, Früchte, Korn und Kartoffeln. Jedes verkaufte Würfelchen wird auf dem Marktfeld abgelegt und bringt dem Verkäufer 1 Kupfermünze aus der Bank.

Ein Spieler kann in einem Spielzug so viele Güterwürfelchen vom lokalen Markt kaufen *oder* verkaufen, wie er möchte (und beglichen kann oder wie vorhanden sind). Ein Spieler kann aber in einem Spielzug nicht Güterwürfelchen an den lokalen Markt verkaufen *und* dort Würfelchen kaufen.

Ein Spieler darf nicht beim selben Anlass, sei es in seinem Spielzug oder in den Phasen am Rundenende, Güterwürfelchen an den lokalen Markt verkaufen *und* dort Würfelchen kaufen.

Sobald sich ein Würfelchen im lokalen Markt befindet, ist ein abgeliefertes Güterwürfelchen ein beliebiges Nahrungsmittel-Würfelchen (aber *nicht* Reis!). Das Kaufen eines Würfelchens kostet 2 Kupfermünzen.

Während der Phase *Spätes Verschiffen* der Runde kann jeder Spieler, in Spielreihenfolge, Würfelchen vom lokalen Markt kaufen.

Kauft ein Spieler ein Würfelchen vom lokalen Markt, muss er es sofort einsetzen (z.B., um Schiffe zu beliefern oder die Nachfrage eines Infrastrukturplättchens zu erfüllen). Ansonsten darf er es nicht kaufen.

Ein Spieler kann nur dann ein Würfelchen vom lokalen Markt kaufen, wenn sich dort eins befindet. Der Spieler nimmt es dann aus der Marktbox.

7. SPIELENDENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach der vierten Spielrunde.

Bevor die Schlusswertung ausgeführt wird, hat jeder Spieler ausnahmsweise noch einmal die Gelegenheit, Güter zu verkaufen und Infrastrukturplättchen zu erfüllen. In Spielreihenfolge und nach folgenden Regeln können die Spieler sowohl:

- Nahrungsmittel-Würfelchen an den lokalen Markt verkaufen, um Kupfermünzen zu erhalten, die sie später (s.u.) in Sack Silber tauschen können, und
- die Nachfrage von verbliebenen, offen vor ihnen liegenden Infrastrukturplättchen, erfüllen (wenn sie ein weiteres Infrastrukturplättchen bei den *Vorhaben des Kaisers* genommen haben). Hier können der lokale Markt und/oder bestimmte Fortschritte hilfreich sein. Details dazu finden sich im Abschnitt *Fortschritte wählen* auf Seite 9 und im Abschnitt *Der lokale Markt* auf Seite 16.

Nun nehmen die Spieler ein Blatt des Wertungsblocks zur Hand und addieren ihre Siegpunkte:

Yangtze-Boote: 2 Siegpunkte pro Boottransportlevel.

Fabriken: 2 Siegpunkte pro Level-I-Fabrik, 3 Siegpunkte pro Level-II-Fabrik, 5 Siegpunkte pro Level-III-Fabrik.

Waren: Alle Siegpunkte von Waren, die an die Märkte im Osten und in Europa geliefert wurden, werden addiert.

Wichtiger Hinweis: Jeder Botschafter auf diesen Märkten bringt 1 zusätzlichen Siegpunkt; jede Ware, die sich noch in einer Fabrik oder auf einem Schiff an der Küste befindet, bringt ebenfalls 1 Siegpunkt.

Kriegsruhm: Die Siegpunkte der Scheiben in der Kriegsbox werden addiert.

Infrastruktur: Die Siegpunkte von allen erworbenen Infrastrukturplättchen werden addiert. Nicht erfüllte Plättchen bringen keine Siegpunkte.

Fortschritte: In allen vier Bereichen ermitteln die Spieler, wer jeweils die meisten Scheiben hat. Dieser Spieler erhält pro Bereich 2 Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten alle beteiligten Spieler je 1 Siegpunkt.

Yinzi: Die Spieler tauschen ihre Kupfermünzen gemäß dem aktuellen Tauschverhältnis in Sack Silber um. Anschließend erhalten sie pro Sack Silber 1 Siegpunkt.

-2 Unglücksplättchen: Die Spieler verlieren pro Unglücksplättchen 2 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt unter den beteiligten Spielern derjenige, der in der letzten Runde am weitesten vorne in der Spielreihenfolge war.

CREDITS

Autoren: José Carlos Rôla und Luis Costa, **Entwicklung:** Uli Blennemann, Henning Kröpke, **Graphik:** Harald Lieske, **Layout:** Vladimír Krist, Filip Stránský



Copyright 2019 Spielworxx, Nielande 12,
D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de