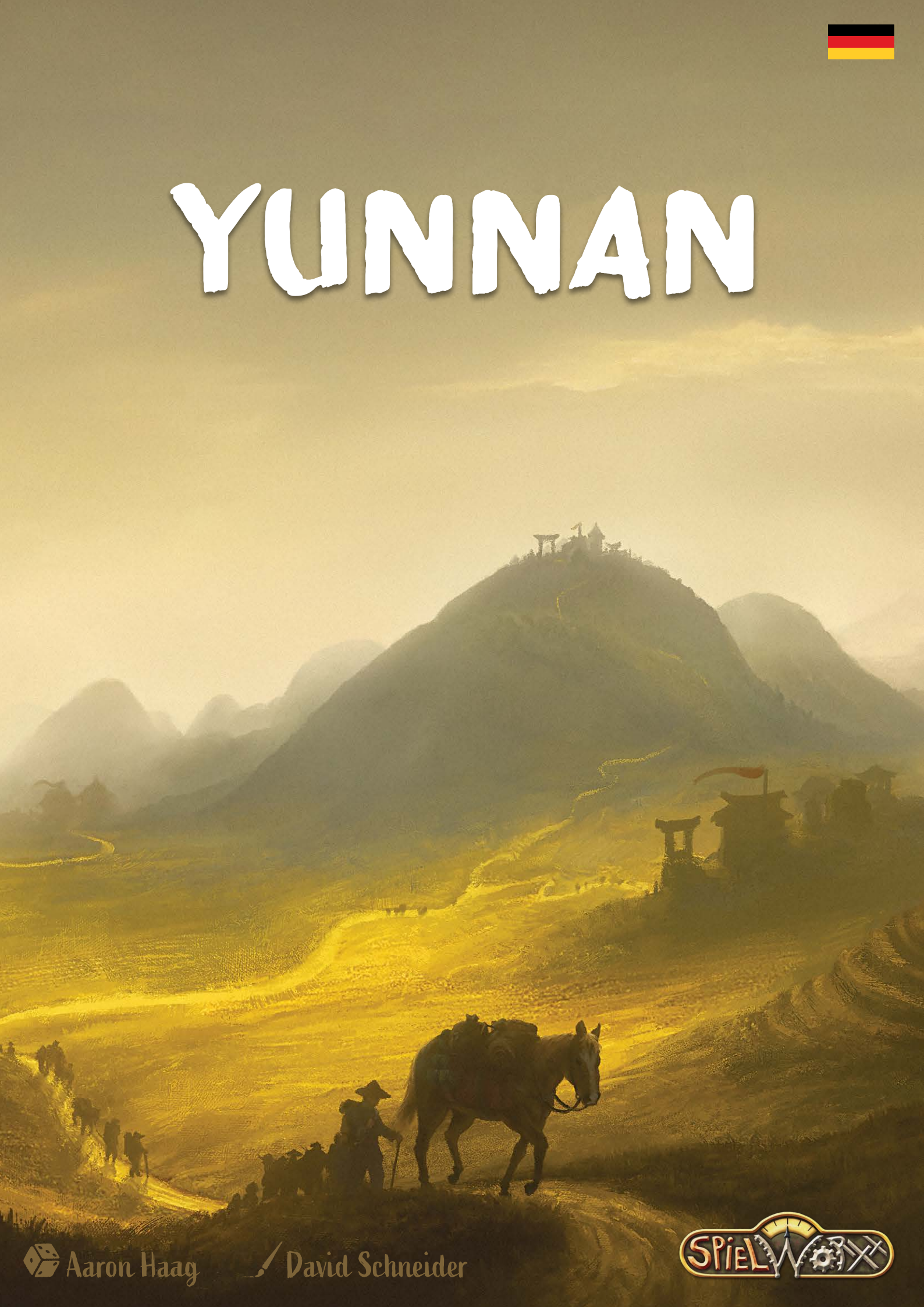




YUNNAN



 Aaron Haag

 David Schneider





Aaron Haag

YUNNAN

Ein Spiel für 2 - 5 Personen



HINTERGRUND & ÜBERBLICK	3
SPIELMATERIAL	3
STANDARDREGELN	4
Aufbau	4
Spielreihenfolge	6
Biet- & Fortschrittsphase	6
Bau- & Reisephase	9
Rundenende	12
Wertung bei Spielende	13
EXPERTENREGELN	14
Aufbau	14
Biet- & Fortschrittsphase	14
Bau- & Reisephase	14
Rundenende	14
2-PERSONEN-REGELN	15
Aufbau	15
Biet- & Fortschrittsphase	15
Bau- & Reisephase	16
Rundenende	16
Wertung bei Spielende	16
WICHTIGE SPIELREGELN	17
TIPPS FÜR NEULINGE	18
ABLAUF EINER RUNDE	19
WERTUNG BEI SPIELENDEN	19



HINTERGRUND & ÜBERBLICK

Vor mehr als 1000 Jahren begannen Teebauern in der chinesischen Provinz Yunnan, den begehrten Pu'er-Tee, benannt nach der Stadt Pu'er in Yunnan, in weit entfernte Regionen wie Tibet und Indien zu liefern. Mit Lasttieren begaben sich die chinesischen Teehändler auf lange Reisen durch gefährliches Berggelände. Die „Alte Teeperdestraße“ existierte bis in die 1960er Jahre. Das Spiel spielt in der Song-Dynastie (960-1279) und verwendet, wo es sinnvoll ist, die alten Namen der Provinzen.

In **Yunnan** lenken 2-5 Personen die Geschicke ihrer Teehandelsgesellschaft. Ziel ist es, ein weitreichendes und lückenloses Handelsnetz aufzubauen, um den Tee bis in die entferntesten Provinzen zu liefern. Von der Heimatstadt Pu'er aus müssen die Weichen für ein lukratives Geschäft gestellt werden. Neue Händler sollen ausgebildet, bessere Pferde beschafft und genügend Passierscheine beantragt werden, um die Grenzen der Provinzen überschreiten zu dürfen.

Doch Handel allein reicht nicht aus, um sich gegen die wachsende Konkurrenz durchzusetzen. Es bedarf eines starken sozialen Einflusses, und der Bau eines exklusiven Teehauses hilft, den Provinzinspektor zu besänftigen. Der Bau von Brücken über Schluchten ermöglicht Abkürzungen; Handelsposten in der Ferne sichern die Route entlang der Teeperdestraße.

Jede Person führt ein Team von zunächst 3, später bis zu 7 Händlern, um Tee zu verkaufen. Von der Stadt Pu'er aus reisen die Händler in die Provinzen entlang der Teeperdestraße. Je weiter eine Provinz von Pu'er entfernt ist, desto höher sind die Einnahmen. Diese Einnahmen können nach eigenem Ermessen in Fortschritt oder Siegpunkte investiert werden.

Gutes Timing, kluges Taktieren beim Bieten und der umsichtige Ausbau des eigenen Handelsnetzes sind Voraussetzung für den Sieg in Yunnan, einem Spiel ohne Zufallselemente.

SPIELMATERIAL

Dein **Yunnan**-Exemplar enthält folgendes Spielmaterial:



1 Spielplan



5 Siegpunktemarker (je 1 in 5 Farben)



10 Handelsposten (je 2 in 5 Farben)



5 Pferde (je 1 in 5 Farben)



10 Teehäuser (je 2 in 5 Farben)



5 Einkommensmarker (je 1 in 5 Farben)



5 100-Siegpunkte-Plättchen (je 1 in 5 Farben)



10 Fortschrittsmarker (je 2 in 5 Farben)



1 Schluchtenblocker



5 Reihenfolgemarker (je 1 in 5 Farben)



1 Provinzinspektor



5 Wächtermarker (je 1 in 5 Farben)



14 Geschenkplättchen



35 Händler (je 7 in 5 Farben)



16 Düli-Karten



10 Brücken (je 2 in 5 Farben)



53 Münzen (mit den Werten 1, 3, 6 und 12)

STANDARDREGELN

Zuerst wird das Standardspiel für 3 bis 5 Personen erklärt.

Eine Partie **Yunnan** wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 aufeinander folgenden Phasen:

Die Biet- & Fortschrittsphase > **Die Bau- & Reisephase** > **Das Rundenende**

AUFBAU

1. Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Er ist von der **Siegpunkteleiste A** umgeben und zeigt die **Provinzen B** und die Stadt **Pu'er C** mit ihren Gebäuden und dem **Markt D**. Die Aussparungen in der **Siegpunkteleiste** sind die halbkreisförmigen **Einkommensfelder E**. Oben auf dem Spielplan befindet sich die **Reihenfolgetafel F** mit der **blauen Reihenfolgeleiste G** für die **Biet- & Fortschrittsphase** und der **grauen Reihenfolgeleiste H** für die **Bau- & Reisephase**. Zusätzliche Symbole an den Seiten der beiden Leisten zeigen die Reihenfolge der Aktionen in einer Spielrunde an.

2. Jede Person wählt eine Farbe. Das Material der gewählten Farben wird neben den Spielplan gelegt und bildet den **allgemeinen Vorrat I**. Bei weniger als 5 Personen bleibt das überzählige Material in der Schachtel.

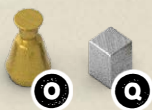
3. Die Spielreihenfolge wird bestimmt, indem die **Reihenfolgemarkers J** jeder Farbe in die Faust einer Person genommen und auf die **Reihenfolgetafel** fallen gelassen werden. Wessen Marker dem hellsten Feld auf der **blauen Leiste** am nächsten liegt, beginnt das Spiel (und setzt den Marker auf dieses Feld), die anderen Personen folgen in der Reihenfolge ihrer Entfernung (sie setzen ihre Marker auf die dunkleren Felder).

Hinweis: Leere Felder auf einer der beiden Leisten werden ignoriert, es zählt nur die relative Position der Marker zueinander.

4. Die **Siegpunktemarker K** werden in beliebiger Reihenfolge auf Feld 0 der **Siegpunkteleiste** gestapelt, die **Einkommensmarker L** werden außerhalb des Spielplans bereit gelegt.

5. Alle Personen stellen ihre **Fortschrittsmarker** auf die unterste Stufe der **Einflussleiste** (Wert 0 **Einfluss**) **M** und der **Passierscheinleiste** (Wert 2 **Passierscheine**) **N**.

6. Der goldene **Provinzinspektor O** wird auf das Feld neben dem **Haus des Inspektors P** gestellt; der silberne **Schluchtenblocker Q** auf das Feld neben dem **Dianmu-Tempel R**.



7. Jede Person nimmt 3 eigene **Händler** **S** in ihren persönlichen Vorrat.

8. Entsprechend der Spielreihenfolge auf der *blauen Reihenfolgeleiste* erhalten die Personen folgende Anzahl an **Münzen**:

Personen	1.	2.	3.	4.	5.
Münzen	9	9	12	12	15

Die restlichen **Münzen** bilden den **allgemeinen Vorrat** **T**.
Die **Münzen** aller Personen liegen immer offen aus.

9. Alle **Personen** stellen ihre **Pferde** **U** in die Ställe der Provinz **Yunnan** **V**.

10. Alles übrige Material (**Brücken, Handelsposten, Teehäuser, 100-SP-Plättchen** und die restlichen **Händler**) verbleibt im **allgemeinen Vorrat** neben dem Spielplan.

11. Stapelt die folgende Anzahl von **Geschenkplättchen** **W** auf die **Geschenkfelder** **X** in den vier oberen Provinzen des Spielplans: **Sichuan**: 5, **Kang**: 4, **Tibet**: 3, **Qinghai**: 2.

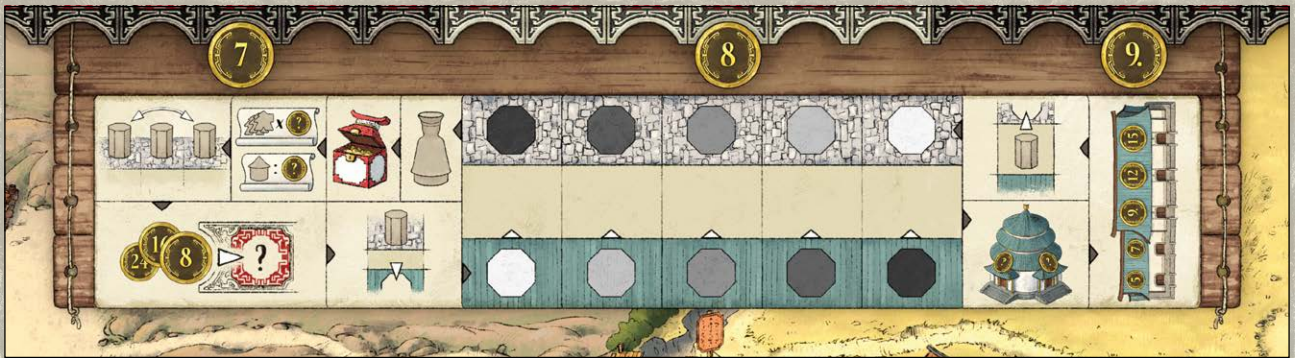


Hinweis: Die Wächtermarker und die Duli-Karten werden im Standardspiel nicht verwendet.

The image shows a complete board game setup. The board is a map of China with numbered spaces from 13 to 50. Various provinces are labeled: Sichuan, Kang, and Yunnan. There are several buildings and structures on the map. A track of 50 numbered spaces runs along the top and bottom edges. On the right side, there is a collection of components: red tokens, white tokens, blue tokens, yellow tokens, a 100-SP tile, and various coins and gift tokens. The components are arranged in a way that corresponds to the instructions in the text above.

SPIELREIHENFOLGE

Die Spielreihenfolge wird durch die Position der **Reihenfolgemarkern** auf den beiden **Reihenfolgeleisten** bestimmt. Die **blaue Reihenfolgeleiste** wird während der **Biet- & Fortschrittsphase** verwendet; die **graue Reihenfolgeleiste** während der **Bau- & Reisephase** sowie der **Rundenendephase**. Auf beiden Leisten beginnt die Spielreihenfolge mit dem hellsten Feld, gefolgt von den dunkleren Feldern.



Am Ende der **Bau- & Reisephase** werden die **Reihenfolgemarkern** auf die **graue Leiste** verschoben, ohne ihre relative Position zueinander zu verändern. Dadurch wird die Reihenfolge der Spieler in der **Bau- & Reisephase** im Vergleich zur **Biet- & Fortschrittsphase** umgekehrt.

BIET- & FORTSCHRITTSPHASE

In dieser Phase baut ihr euer Teehandelsgeschäft aus. Mit euren **Händlern** bietet ihr auf Gebäude, die euch im Erfolgsfall Fortschritte und Vorteile bringen.

HÄNDLER EINSETZEN

Beginnend mit der Person auf dem hellsten Feld und in der Reihenfolge der **Reihenfolgemarkern** muss jeder entweder einen **Händler** in ein Gebäude setzen oder passen.

Pro Runde wird in Spielreihenfolge so lange einen **Händler** eingesetzt, bis alle gepasst haben. Danach werden alle Gebote abgewickelt.

Hinweis: Wer einen **Händler** einsetzen möchte, muss ihn aus seinem **persönlichen Vorrat** oder aus einer **Provinz** nehmen, niemals aus einem Gebäude oder vom **Markt in Pu'er**.

Ihr setzt einen **Händler** in ein **Fortschrittsgebäude** (**Handelsschule A**, **Zollamt B**, **Pferdehändler C**, **Händlergilde D**, **Bauhof E**), um ein Gebot für einen Fortschritt abzugeben, in den **Tempel F** für einen Vorteil, in die **Bank G** für eine Barauszahlung oder auf den **Markt von Pu'er H**, um später in die **Provinzen** zu reisen.



1. Auf einen Fortschritt oder Vorteil bieten

Du darfst auf jedes Gebäude bieten, es sei denn, du bist bereits dort (Ausnahme: siehe **Expertenregeln**) oder du hast den maximalen Fortschritt des Gebäudes erreicht.

Du darfst auf jedes freie Feld in einem Gebäude bieten. Ausnahme: Auf ein kleines Feld (5 oder 7 in den **Fortschrittsgebäuden**, alle Felder im **Tempel**) darfst du nur bieten, wenn dein Gebot das höchste in diesem Gebäude ist. Die angezeigte Zahl gibt die Anzahl der **Münzen** an, die du später für ein erfolgreiches Gebot bezahlen musst. Wenn du bietest, musst du immer genügend Münzen haben, um all deine Gebote bezahlen zu können.



Rot bietet auf 9. **Gelb** kann nun auf eines der großen Felder bieten, ohne dass **Rot** sein Gebot zurückziehen muss.

Hinweis: Du darfst nicht auf ein großes Feld bieten, wenn du bereits einen **Händler** auf einem kleinen Feld hast, auch wenn du danach nur noch einen **Händler** im Gebäude hättest.

Hinweis: Ein Gebot auf ein großes Feld in einem **Fortschrittsgebäude** blockiert keine Gebote auf große Felder mit niedrigerem Wert!

Hinweis: Ein Gebot kann nur zurückgenommen werden, wenn man überboten wird oder in die **Bank** geht.

Überbieten: Wird dein **Händler** auf einem der kleinen Felder überboten, nimmst du ihn sofort zurück in deinen **persönlichen Vorrat**. Wenn du bereits gepasst hast, schiebst du deinen **Spielreihenfolgemarkers** sofort auf seine vorherige Position auf der blauen **Reihenfolgeleiste** zurück und nimmst wieder an der **Biet- und Fortschrittsphase** teil, als hättest du nie gepasst. Die **Händler**, die du auf dem **Markt von Pu'er** platziert hast, als du gepasst hast, müssen jedoch dort bleiben.



Rot bietet 5. **Gelb** bietet 9. Sofort muss **Rot** ihren **Händler** in den **persönlichen Vorrat** zurücknehmen.

Auf allen großen Feldern eines Gebäudes (9 bis 15 in den **Fortschrittsgebäuden**, keine im **Tempel**) sind deine **Händler** sicher und werden nicht durch höhere Gebote entfernt.

Achtung: Du bezahlst deine Gebote noch nicht!

Zur Erinnerung: Du darfst nicht mehr als einen **Händler** in ein Gebäude setzen! (Ausnahme: siehe Expertenregeln)

Zur Erinnerung: Du darfst nur dann auf ein Gebäude bieten, wenn du dadurch Fortschritte machst, d.h., wenn du noch nicht das oberste Feld der **Fortschrittsgebäude** erreicht hast oder noch nicht all deine Bauwerke aus dem **allgemeinen Vorrat** genommen hast!

Wichtig: Du darfst nie mehr bieten, als du bezahlen kannst. Dies ist besonders wichtig, wenn du zur **Bank** gehen willst, aber vorher den Preis für einen Fortschritt in die Höhe treiben möchtest. Als Gedächtnisstütze solltest du deshalb die **Münzen**, die du für all deine Gebote benötigst, vor dir ablegen.

2. Zur Bank gehen

Du setzt 1 **Händler** auf ein leeres Feld der **Bank**. Unmittelbar danach musst du all deine **Händler** aus den **Fortschrittsgebäuden**, dem **Tempel** und deinem **persönlichen Vorrat** auf den **Markt von Pu'er** versetzen und passen, indem du deinen **Spielreihenfolgemarkers** auf das **beige** Feld schiebst. Die dadurch frei gewordenen Gebäudefelder stehen den anderen Personen erneut zur Verfügung, um nach den normalen Bietregeln darauf zu bieten.

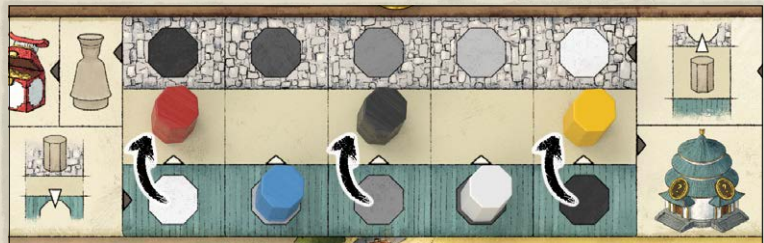
3. Auf den Markt von Pu'er gehen

Du setzt 1 **Händler** auf den **Markt von Pu'er**. Der **Markt von Pu'er** ist der Ausgangspunkt aller Handelsrouten, d.h., von hier aus reisen deine **Händler** in die weiter entfernten **Provinzen**. Du kannst hier beliebig viele **Händler** haben. **Händler** auf dem **Markt von Pu'er** sind vor **Vertreibung** und **Verbannung** geschützt, verdienen aber kaum etwas.

Hinweis: Du darfst **Händler** aus entfernten **Provinzen** auf den **Markt von Pu'er** versetzen, die dann in deiner **Bau- & Reisephase** **Händler** anderer Personen verdrängen können.

4. Passen

Wenn du keine weiteren **Händler** einsetzen kannst oder willst, passt du und rückst deinen **Spielreihenfolgemarkers** auf das **beige** Feld zwischen den **Leisten**. Wenn du passt, musst du alle restlichen **Händler** aus deinem **persönlichen Vorrat** auf den **Markt von Pu'er** setzen. Die **Biet- & Fortschrittsphase** ist für dich beendet, es sei denn, du wirst später überboten (siehe oben).



Rot, Schwarz und Gelb haben gepasst und ihre **Reihenfolgemarkers** verschoben.

GEBÄUDE AUSWERTEN

Nachdem alle gepasst haben, wertet ihr die **Händler** in den Gebäuden aus.

1. Die Bank

Die **Bank** wird als erstes Gebäude ausgewertet. Steht hier mindestens 1 **Händler**, werden die Gebote aller **Händler** in allen Gebäuden (**Fortschrittsgebäude** und **Tempel**) addiert. Diese Summe ist die Summe der Gebote aller Personen in dieser Runde. Sucht diese Summe auf der **Siegpunkteleiste**. Neben der **Siegpunkteleiste** wird ein Bankauszahlungsbetrag angezeigt, der für alle benachbarten Gebotsbeträge der gleichen Farbe gilt. (Sollte der **Gesamtbetrag** höher als 99 sein, wird der Wert aus diesem Bereich verwendet, d.h. 27).



Die Summe der Gebote aller Händler beträgt 73 (9+9+5+9+12+15+9+5). Auf der Siegpunkteleiste ist 73 mit einer Bankauszahlung von 23 gekoppelt, wie der dunkelgraue Bereich zwischen 70 und 74 zeigt. Rot erhält 23 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in ihren persönlichen Vorrat. Dann legt sie ihren Händler aus der Bank zurück in ihren persönlichen Vorrat.

Jede Person mit einem Händler auf einem Bankfeld erhält die angegebene Anzahl Münzen. Die Münzen werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Ihr nehmt eure Händler aus der Bank zurück in euren persönlichen Vorrat.

2. Fortschrittsgebäude und Tempel

In Spielreihenfolge müsst ihr nun eure Gebote bezahlen, eure Händler nacheinander von einem Gebäude in euren persönlichen Vorrat zurücklegen und den Fortschritt des Gebäudes nehmen.

• Dianmu-Tempel: Schlucht blockieren

Dianmu ist die chinesische Wettergöttin der Blitze und erlaubt es bei erfolgreichem Gebot, eine einzelne Schlucht unzugänglich zu machen. Du nimmst in dem Fall den Schluchtenblocker aus dem Tempel und legst ihn sofort auf eine beliebige Schlucht auf dem Spielplan. Diese Schlucht ist nun für alle in der kommenden Bau- & Reisephase gesperrt. Gibt es Brücken über die Schlucht, dürfen diese in der Bau- & Reisephase nicht benutzt werden. Ebenso können keine neuen Brücken über eine blockierte Schlucht gebaut werden.

Der Schluchtenblocker wird am Ende der Runde zurück in den Tempel gestellt.

• Handelsschule: 1 zusätzlichen Händler erhalten

Nimm einen Händler deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und stelle ihn auf den Markt von Pu'er. Dieser Händler darf bereits in dieser Runde reisen!

• Zollamt: 1 zusätzlichen Passierschein erhalten

Bewege deinen Fortschrittsmarker auf der Passierscheinleiste um eine Stufe nach oben. Von nun an steht dir in jeder Runde ein zusätzlicher Passierschein zur Verfügung. ▶

• Pferdehändler: Erreiche die nächst höhere Provinz

Bewege dein Pferd entlang der Teeperdestraße in die nächsthöhere Provinz - niemals entlang einer Nebenstrecke über eine Brücke. Von nun an dürfen deine Händler bis in diese Provinz reisen. In dieser Provinz darfst du nun auch bauen. Am Ende des Spiels erhältst du Siegpunkte für die Endposition deines Pferdes.

• Händlergilde: Erhöhe den Einfluss deiner Händler

Bewege deinen Fortschrittsmarker auf der Einflussleiste um eine Stufe nach oben. Der neue Einfluss ist sofort wirksam.

• Bauhof: 1 neues Bauwerk erhalten

Nimm dir ein Bauwerk (Handelsposten, Brücke, Teehaus) deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Du kannst es sofort in eine Provinz setzen (siehe unten) oder in deinen persönlichen Vorrat legen, von wo aus du es in der nächsten oder einer späteren Bau- & Reisephase bauen kannst. Bauwerke im persönlichen Vorrat dürfen nur in der Bau- & Reisephase gebaut werden. Die Spielreihenfolge ist dann umgekehrt!

- Handelsposten helfen beim Aufbau einer zusammenhängenden Handelsroute, da sie vor Verdrängung und Verbannung geschützt sind.
- Brücken dienen als Abkürzung über Schluchten.
- Teehäuser schützen vor dem Provinzinspektor und bringen bei Spielende Siegpunkte.

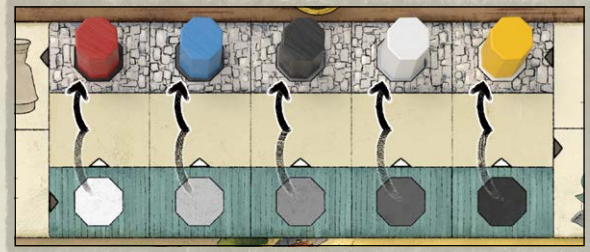


Rot bietet erfolgreich beim Zollamt und erhöht die Anzahl ihrer Passierscheine um 1.

Zur Erinnerung: Alle Händler in den Fortschrittsgebäuden, im Tempel und in der Bank gehen zurück in den jeweiligen persönlichen Vorrat. Diese Händler reisen in dieser Runde nicht!

BAU- & REISEPHASE

Verschiebt alle **Reihenfolgemarkers** aus dem *beigen* Bereich auf die Sechseckfelder der *grauen Reihenfolgeleiste*, ohne ihre relative Position zu verändern. Die Person auf dem Sechseck mit der hellsten Farbe ist nun als erste am Zug. Die Spielreihenfolge hat sich also gegenüber der **Biet- & Fortschrittsphase** umgekehrt.



Wenn du am Zug bist, darfst du deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du darfst Bauwerke aus deinem **persönlichen Vorrat** bauen und deine reisefähigen **Händler** bewegen.

Sobald du mit dem Bauen und Reisen fertig bist und überprüft hast, ob du eine zusammenhängende Route hast, ist die nächste Person an der Reihe.

BAUEN

Du darfst beliebig viele Bauwerke aus deinem **persönlichen Vorrat** nehmen und kostenlos auf dem Spielplan platzieren.

*Hinweis: Du darfst nur in **Provinzen** bauen, die du bereits erreicht hast oder durch die dein **Pferd** gezogen ist.*

*Du musst nicht alle Bauwerke aus deinem **persönlichen Vorrat** bauen, sondern kannst sie für spätere Runden aufheben.*

1. Handelsposten

Jede Person darf in einer **Provinz** nur einen **Handelsposten** errichten. Einmal gebaute **Handelsposten** bleiben bis zum Spielende in der jeweiligen **Provinz** stehen.

*Hinweis: Pu'er ist keine **Provinz**, daher können dort keine **Handelsposten** gebaut werden.*

2. Brücken

Es gibt 4 **Provinzgrenzen** auf dem Spielplan, an denen **Brücken** gebaut werden können, um eine **Schlucht** auf einer Nebenstrecke zu überqueren. Eine **Brücke** über eine **Schlucht** darf nur gebaut werden, wenn das eigene **Pferd** die beiden zu verbindenden **Provinzen** erreicht oder passiert hat und die **Schlucht** nicht durch einen **Schluchtenblocker** blockiert ist. Mehrere Personen dürfen eine **Brücke** über dieselbe **Schlucht** bauen.

Händler dürfen nur ihre eigenen **Brücken** benutzen. Das Überqueren einer **Provinzgrenze** über eine **Brücke** erfordert einen **Passierschein**, genau wie bei den Grenzen entlang der **Teepferdestraße**.



3. Teehäuser

Ein **Teehaus** wird auf das dafür vorgesehene Feld in einer **Provinz** gesetzt. In jeder **Provinz** darf nur ein **Teehaus** stehen, unabhängig, wer es besitzt. Ein **Teehaus** schützt eigene **Händler** davor, vom **Provinzinspektor** aus dieser **Provinz** verbannt zu werden.

Siegepunkte für **Teehäuser** gibt es erst am Spielende.

HÄNDLER BEWEGEN

Du darfst beliebig viele deiner **Händler** von ihrer aktuellen **Provinz** in eine beliebige Richtung zu einer **Zielprovinz** bewegen und dabei beliebig viele **Provinzgrenzen** überqueren - vorausgesetzt, du hast genügend **Passierscheine**. Allerdings darfst du nur durch oder in **Provinzen** reisen, die dein **Pferd** bereits erreicht oder durchquert hat.

Du darfst dich nur auf der **Teepferdestraße** oder auf Nebenstrecken mit eigenen **Brücken** bewegen. Vom **Markt in Pu'er** aus reist ein **Händler** immer zuerst nach **Yunnan**.

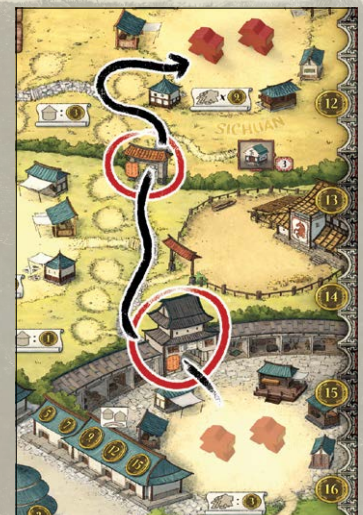
*Hinweis: Ein **Händler** darf auf seiner Reise jede **Provinz** nur einmal betreten!*

1. Passierscheine

Für jeden Grenzübergang eines **Händlers** in eine andere **Provinz** wird ein **Passierschein** benötigt. Zu Beginn der **Bau- & Reisephase** besitzt du so viele **Passierscheine**, wie beim **Zollamt** angegeben sind, maximal jedoch 6. Du kannst die **Passierscheine** beliebig auf deine **Händler** verteilen. Du musst nicht alle **Passierscheine** verwenden, die du besitzt.

*Wichtig: **Passierscheine** werden nicht verbraucht, d.h., der **Fortschrittsmarker** im **Zollamt** wird während der **Bau- & Reisephase** nicht bewegt.*

Rot möchte mit 2 **Händlern** vom **Markt in Pu'er** nach **Sichuan** reisen und dabei 2 **Provinzgrenzen** überqueren. Da jeder **Händler** für jede Grenze einen **Passierschein** benötigt, werden 4 **Passierscheine** gebraucht. **Rot** hat genügend **Passierscheine**, wie die Position ihres **Fortschrittsmarkers** am **Zollamt** zeigt.



2. Verdrängen

Sobald dein **Händler** seine Reise in einer **Provinz** beendet hat, darfst du einen **Händler** einer anderen Person mit geringerem **Einfluss** aus dieser **Provinz** verdrängen. Nur **Händler**, die gereist sind, dürfen andere **Händler** verdrängen. Ein verdrängter **Händler** wird entlang der **Teepferdestraße** in die nächstniedrigere **Provinz** versetzt - niemals über eine Nebenstrecke mittels einer **Brücke**. Der verdrängte **Händler** darf in der **Provinz**, in die er verdrängt wurde, keine anderen **Händler** verdrängen. Ein verdrängter **Händler** darf von einem anderen **Händler** einer beliebigen Person erneut verdrängt werden.

Hinweis: Ein zuvor verdrängter Händler kann in seiner Bau- & Reisephase normal reisen und somit einen Händler an seinem Zielort verdrängen.

Handelsposten können nicht verdrängt werden!

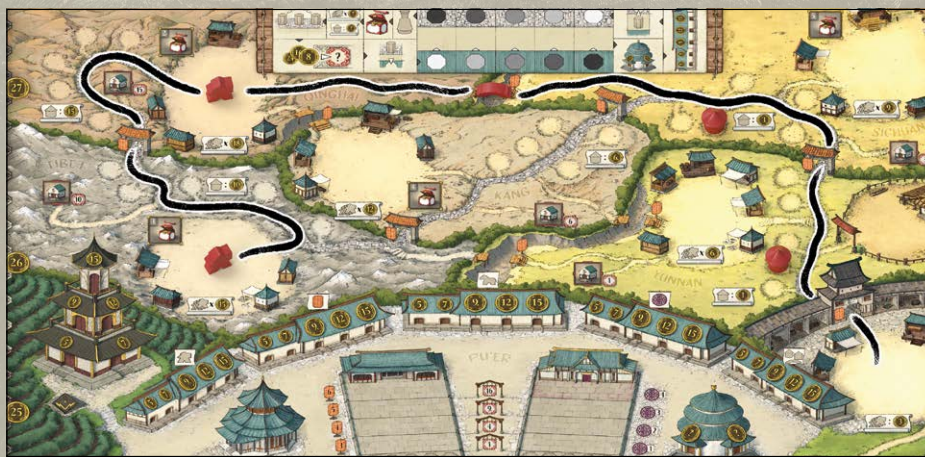
Rot hat einen **Einfluss** von 3 und zieht einen **Händler** von **Pu'er** durch **Yunnan** nach **Kang**. Sie darf keinen **Händler** in **Yunnan** verdrängen, da sie den Zug des **Händlers** dort nicht beendet hat. **Rot** darf keinen **gelben Händler** verdrängen, da ihr **Einfluss** nicht höher ist. Von den anderen Personen beschließt sie, **Blau** zu verdrängen. Sie zieht also einen **blauen Händler** in die nächstniedrigere **Provinz** entlang der **Teepferdestraße**, d.h. nach **Sichuan**.



3. Zusammenhängende Route überprüfen

Sobald du deine Reise beendet hast, muss jeder deiner **Händler** eine Route nach **Pu'er** benutzen können, die ausschließlich durch **Provinzen** führt, in denen du **Händler** und/oder **Handelsposten** hast. Diese Route kann die **Teepferdestraße** und/oder Nebenstrecken mit eigenen **Brücken** beinhalten. Du darfst eine Route von einer niedrigeren zu einer höheren **Provinz** benutzen, um eine **Brücke** dieser höheren **Provinz** zu verwenden (siehe Beispiel). Hat ein **Händler** keine ununterbrochene Verbindung nach **Pu'er**, gilt er als isoliert und muss sofort auf den **Markt von Pu'er** gesetzt werden. Isolierte **Handelsposten** bleiben dort, wo sie sind.

Wird deine Route durch Verdrängung oder Verbannung unterbrochen, nachdem du die Bewegung deiner **Händler** beendet hast, bleiben alle isolierten **Händler** dort, wo sie sind, und werden nicht auf den **Markt von Pu'er** zurückgebracht. Für sie fallen später Transportkosten an.



Rot hat eine **Brücke**, die **Sichuan** mit **Qinghai** verbindet. Sie hat einen **Händler** in **Qinghai** und **Tibet** und einen **Handelsposten** in **Yunnan** und **Sichuan**. Jeder ihrer **Händler** hat eine zusammenhängende Route nach **Pu'er**, die über ihre **Brücke** führt (siehe Abbildung). Ohne **Brücke** müsste **Rot** die **Teepferdestraße** über **Kang** nehmen und ihre **Händler** in **Tibet** und **Qinghai** wären isoliert. In diesem Fall müsste **Rot** diese **Händler** auf den **Markt von Pu'er** zurückstellen.

Hinweis: Pu'er selbst ist keine Provinz, sondern eine Stadt in Yunnan. Daher ist Yunnan immer mit Pu'er verbunden. Es ist also nicht notwendig, dass Händler auf dem Markt von Pu'er stehen, um eine zusammenhängende Route zu haben.

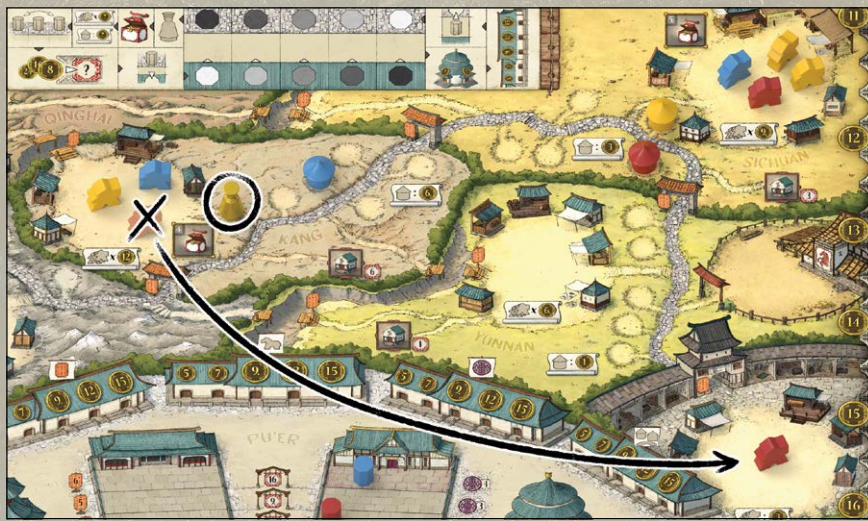
DER BESUCH DES PROVINZINSPEKTORS

Sobald alle ihre **Bau- & Reisephase** abgeschlossen haben, wird der **Provinzinspektor** in diejenige **Provinz** gesetzt, die in dieser Runde die höchsten **Provinzeinnahmen** (siehe Einkommensberechnung unten) liefert, wobei eventuelle Transportkosten aufgrund von Lücken im Transportnetz nicht berücksichtigt werden. Die **Provinzeinnahmen** sind die Summe der Einnahmen aller **Händler** und aller **Handelsposten** in dieser **Provinz**. Bei einem Gleichstand zwischen den **Provinzen** geht der **Provinzinspektor** in die **Provinz**, die am weitesten von **Pu'er** entfernt ist (entlang der **Teepferdestraße**). Aus dieser **Provinz** verbannt der **Provinzinspektor**, wenn möglich, einen **Händler** zurück auf den **Markt von Pu'er**.

Besitzt man in dieser **Provinz** ein **Teehaus**, sind eigene **Händler immer** immun gegen die Verbannung, genauso wie alle **Händler** mit einem **Einfluss** von 4.

Von den verbleibenden **Händlern** in der **Provinz** wählt der **Provinzinspektor** den **Händler** mit dem höchsten **Einfluss**. Bei Gleichstand verbannt der **Inspektor** einen der **Händler** der Person, der auf der grauen **Reihenfolgeleiste** weiter vorne steht (d.h., auf dem helleren Feld).

Der **Provinzinspektor** wird dann auf seinen Platz am unteren Rand des Spielplans zurückgesetzt.



In **Sichuan** gibt es 4 **Händler** und 2 **Handelsposten**, in **Kang** 3 **Händler** und 1 **Handelsposten**. In diesen beiden **Provinzen** beträgt das **Teeeinkommen** 42 (9+9+9+9+3+3 und 12+12+12+6). Da **Kang** weiter von **Pu'er** entfernt ist als **Sichuan**, wird der **Provinzinspektor** einen **Händler** aus **Kang** verbannen.

Blau hat 4 **Einfluss** und ist somit vor dem **Provinzinspektor** geschützt. Da **Rot** mehr **Einfluss** (2) als **Gelb** (1) hat, wird ihr **Händler** auf den **Markt von Pu'er** verbannt. Hätte **Rot** ein **Teehaus** in **Kang** gebaut, wäre ihr **Händler** vor dem **Provinzinspektor** geschützt gewesen und der gelbe **Händler** wäre stattdessen verbannt worden.

Zur Erinnerung: Wird eine zusammenhängende Route durch die Verbannung des **Provinzinspektors** unterbrochen, bleiben die isolierten **Händler** dort, wo sie sind, und werden nicht auf den **Markt von Pu'er** zurückgesetzt (allerdings fallen für sie später Transportkosten an).

Hinweis: Wenn alle **Händler** in der **Provinz** entweder einen **Einfluss** von 4 haben oder dort ein **Teehaus** besitzen, verbannt der **Provinzinspektor** niemanden (und zieht auch nicht in eine andere **Provinz**).

Wichtig: **Handelsposten** werden nie verbannt.

GESCHENKE ERHALTEN

Gibt es in einer **Provinz** **Geschenkplättchen**, erhält jeder **Händler** dort eines davon. Gibt es in einer **Provinz** weniger **Geschenke** als **Händler**, haben die **Händler** mit dem höheren **Einfluss** Vorrang.

Einflussgleichstände werden in Spielreihenfolge aufgelöst. Der **Händler** der ersten Person in der Reihenfolge erhält 1 **Geschenk**, dann der **Händler** der nächsten Person usw. Wenn dann noch **Geschenke** übrig sind, erhalten die Personen **Geschenke** für weitere **Händler** dieser **Einflussstufe**, falls vorhanden.

Wichtig: Jeder **Händler** erhält maximal 1 **Geschenk**.

Hinweis: Die Mehrheit an **Händlern** in einer **Provinz** spielt keine Rolle.

Hinweis: **Siegepunkte** für **Geschenke** gibt es erst am Spielende.



Es sind noch 5 **Geschenke** in **Sichuan**. Die Spielreihenfolge ist wie folgt: **Gelb**, **Rot**, **Schwarz**, **Blau**. **Gelb** hat 4 **Händler** in **Sichuan** und 1 **Einfluss**, **Rot** hat 2 **Händler** und 2 **Einfluss**, **Schwarz** hat 3 **Händler** und 2 **Einfluss**, **Blau** hat 2 **Händler** und 3 **Einfluss**. **Blau** hat den größten **Einfluss**, also bekommen ihre beiden **Händler** je ein **Geschenk**. **Rot** und **Schwarz** haben den gleichen **Einfluss**, aber **Rot** ist vorne auf der **Reihenfolgeleiste**, also bekommt **Rot** **Geschenk** Nr. 3 und **Schwarz** **Geschenk** Nr. 4. **Geschenk** Nr. 5 geht wieder an **Rot** für ihren zweiten **Händler**. Da nun alle **Geschenke** verteilt sind, gehen der verbleibende **schwarze** **Händler** und die gelben **Händler** leer aus.



EINKOMMEN BERECHNEN

In Spielreihenfolge (das jeweils hellste Feld auf der **grauen Reihenfolgeleiste** kommt zuerst) berechnen alle ihre Einnahmen für den Tee, den sie mit ihren **Händlern** und **Handelsposten** in den **Provinzen** verkaufen.

Jeder **Händler** und **Handelsposten** in einer **Provinz** bringt den auf dem Spielplan angegebenen Betrag ein. Auf dem **Markt von Pu'er** erhält man insgesamt nur **3 Münzen**, wenn man dort mindestens einen **Händler** hat.

Für jede **Provinz** auf dem Weg deines **Händlers** oder **Handelspostens** nach **Pu'er**, in der sich nicht mindestens ein eigener **Händler** oder **Handelsposten** befindet, fallen jedoch **Transportkosten** an: Für **jede** solche Lücke in der Route eines **Händlers** nach **Pu'er** musst du **3 Münzen** Transportkosten von seinem Einkommen abziehen, und jede Lücke in der Route eines **Handelspostens** reduziert dessen Einkommen auf 0.

Du darfst deine **Brücken** als Abkürzung für deinen Teetransport oder zur Umgehung von Lücken benutzen. Du musst nicht den kürzesten Weg nach **Pu'er** nehmen.

Rot hat **Händler** in **Tibet** und **Qinghai** sowie **Handelsposten** in **Yunnan** und **Sichuan**. Außerdem besitzt sie eine **Brücke** auf der Nebenstrecke zwischen **Sichuan** und **Qinghai**. Dadurch hat sie keine Transportkosten, da es auf dem Weg nach **Qinghai** und **Tibet** (über **Qinghai**) keine Provinzlücken gibt. Ohne die **Brücke** würde sie in diesen beiden **Provinzen** **3 Münzen** pro **Händler** für den Transport über **Kang** verlieren.



Zur Erinnerung: Handelsposten mit Lücken in ihrer Route bringen kein Einkommen!

Zur Erinnerung: Die Transportkosten für Lücken in der Route eines Händlers betragen 3 Münzen pro Lücke!

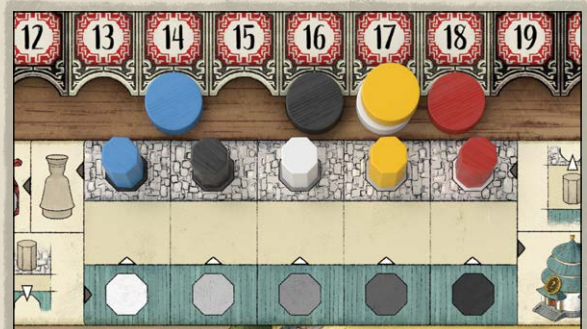
Zur Erinnerung: Du brauchst keine Händler auf dem Markt von Pu'er, um eine lückenlose Route zu haben.

Zur Erinnerung: Anders als in den Provinzen, wo du für jeden Händler ein Einkommen erhältst, bekommst du auf dem Markt von Pu'er insgesamt nur 3 Münzen für all deine Händler.

Die Summe aller Einnahmen deiner **Händler** und **Handelsposten** abzüglich der anfallenden Transportkosten ergibt dein **Rundeneinkommen**. Lege deinen **Einkommensmarker** in die entsprechende Aussparung auf der **Siegpunkteleiste**. Liegt dort bereits ein Marker eines anderen Spielers, legst du deinen Marker obenauf. Das Einkommen wird jetzt noch nicht ausbezahlt!

SPIELREIHENFOLGE ANPASSEN

Der **Reihenfolgemark** der Person mit dem höchsten **Rundeneinkommen**, wie durch die **Einkommensmarker** angezeigt, wird auf den ersten Platz der **grauen Reihenfolgeleiste** (= das Feld mit der hellsten Farbe) gesetzt, gefolgt von den Markern der anderen in absteigender Reihenfolge des **Rundeneinkommens**. Bei Gleichstand wird der Stapel mit den **Einkommensmarkern** von oben nach unten „abgearbeitet.“ Die neue Spielreihenfolge tritt sofort in Kraft.



RUNDENENDE

EINKOMMEN IN SIEGPUNKTE UMWANDELN

In der neuen Spielreihenfolge könnt ihr nun einen beliebigen Betrag eures **Rundeneinkommens** im Verhältnis 1:1 in **Siegpunkte** umwandeln. Ihr zieht euren **Siegpunktemarker** auf der **Siegpunkteleiste** entsprechend weiter und bekommt den Restbetrag in **Münzen** aus dem **allgemeinen Vorrat**. Das **100-SP-Plättchen** nehmt ihr, wenn ihr **99 Siegpunkte** auf der **Siegpunkteleiste** überschritten habt. Alle **Ertragsmarker** werden neben den Spielplan zurückgelegt.

Zur Erinnerung: Es steht euch frei, euer Rundeneinkommen ganz, teilweise oder gar nicht in Siegpunkte umzuwandeln.

Wichtig: Ihr dürft nur das Einkommen der aktuellen Runde in Siegpunkte umwandeln.

AUF SPIELENDEN PRÜFEN

Überprüft, ob eine **Spielende-Bedingung** ausgelöst wurde:

- Eine Person hat 80 oder mehr **Siegpunkte** und/oder
- es liegen keine **Geschenkplättchen** mehr auf dem **Spielplan**.

Ist dies der Fall, endet das Spiel sofort mit der Spielende-Wertung (siehe unten).

NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Ist das Spielende noch nicht erreicht, nehmen alle ihre **Händler** vom **Markt in Pu'er** zurück in ihren **persönlichen Vorrat**.

Falls im Spiel, stellt den **Schluchtenblocker** zurück in den **Tempel**. Alle Personen schieben ihren **Reihenfolgemarkers** auf die **blaue Reihenfolgeleiste**, ohne deren relative Position zu verändern (*die Spielreihenfolge wird also wieder umgekehrt!*), und die nächste Runde beginnt mit der **Biet- & Fortschrittsphase**.

WERTUNG BEI SPIELENDEN

Am Ende des Spiels erhältst du für je 3 **Münzen** in deinem Besitz 1 **Siegpunkt** und für jedes **Geschenkplättchen** 3 **Siegpunkte**.

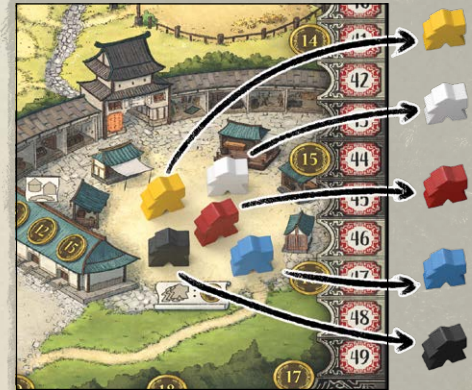
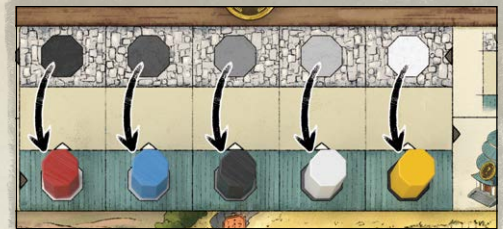
Danach erhältst du **Siegpunkte** für deine Fortschritte gemäß der folgenden Tabelle:

Passierscheine	2	3	4	5	6
Einfluss	0	1	2	3	4
Siegpunkte	0	1	4	9	16

Zuletzt erhältst du **Siegpunkte** für die Position deiner **Teehäuser** und **Pferde**:

	Yunnan	Sichuan	Kang	Tibet	Qinghai
Teehaus	1	3	6	10	15
Pferd	0	1	4	9	16

Bei einem Gleichstand wird wie bei den **Geschenkplättchen** verfahren: Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit dem größeren **Einfluss**, bei weiterem Gleichstand diejenige, die in der aktuellen Spielreihenfolge früher an der Reihe wäre.



Die Händler werden vom **Markt in Pu'er** in den **persönlichen Vorrat** der jeweiligen Personen zurückgelegt.



EXPERTENREGELN

Es wird dringend empfohlen, diese Variante erst zu spielen, wenn alle ausreichend Erfahrung mit den Standardregeln gesammelt haben.

Die Expertenregeln fügen **Yunnan** zwei neue Elemente hinzu: doppeltes Bieten und **Wächter**.

- Das doppelte Bieten erlaubt es euch, ein zweites Mal auf ein **Fortschrittsgebäude** zu bieten, um diesen Fortschritt im Erfolgsfall doppelt zu erhalten.
- **Wächter** schützen eure **Händler** in einer **Provinz** einmal pro Spiel davor, von anderen verdrängt zu werden.

Beide Elemente sind voneinander unabhängig und können nach Belieben kombiniert oder einzeln verwendet werden. Außerdem wurden die Auslöser für das Spielende von zwei auf einen reduziert.

Die Expertenregeln folgen den Standardregeln mit diesen Änderungen:

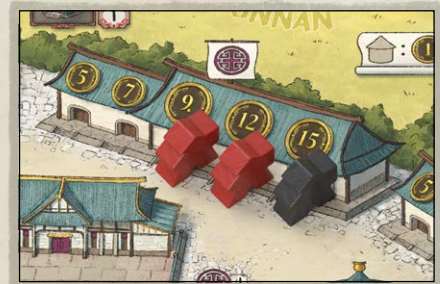
AUFBAU

Wenn ihr mit **Wächtern** spielt, legt eure **Wächtermarker** zusammen mit den anderen Bauwerken in den **allgemeinen Vorrat**.

BIET- & FORTSCHRITTSPHASE

DOPPELTES BIETEN

Während des Bietens darfst du auf ein **Fortschrittsgebäude** bieten, es sei denn, dort stehen bereits zwei deiner **Händler** oder es gibt keine weiteren leeren Bietfelder in dem Gebäude. Sind beide Gebote erfolgreich, erhältst du den Gebäudefortschritt **doppelt**. Das bedeutet, dass du entweder 2 **Händler** oder **Passierscheine** erhältst, dein **Pferd** in die übernächste **Provinz** ziehen darfst, deinen **Einfluss** um 2 Stufen erhöhst oder 2 Bauwerke auf einmal erwirbst (dies können sowohl 2 gleiche als auch 2 verschiedene Bauwerke sein). Es gelten die normalen Bietregeln, d.h., ein **Händler** auf einem kleinen Feld muss entfernt werden, wenn er überboten wird, auch wenn man sich selbst überbietet. Außerdem darfst du nur **doppelt** bieten, wenn du den Fortschritt auch zweimal nutzen kannst.



WÄCHTER

Wenn du erfolgreich auf den **Bauhof** bietest, darfst du statt eines Bauwerks deinen **Wächtermarker** nehmen. In diesem Fall musst du den Marker sofort in eine beliebige **Provinz** legen.

Die Position deines **Pferdes** ignorierst du und du benötigst dafür keine **Passierscheine**.



Blau hat ihren **Wächtermarker** in der **Provinz Kang** eingesetzt, um ihren **Händler** dort vor Verdrängung zu schützen.

BAU- & REISEPHASE

BAUWERKE ERRICHTEN

In dieser Phase dürfen keine **Wächtermarker** eingesetzt werden. Sie werden unmittelbar nach ihrem Erwerb eingesetzt.

VERDRÄNGEN

Wenn du deinen **Wächtermarker** in einer **Provinz** hast, schützt du deine **Händler** in dieser **Provinz** davor, in der aktuellen Runde verdrängt zu werden. **Wächtermarker** mehrerer Personen dürfen sich gleichzeitig in einer **Provinz** befinden. **Dúli** (im 2-Personen-Spiel, siehe unten) setzt ihren **Wächtermarker** nie ein.

EIN BESUCH DES PROVINZINSPEKTORS

Wächtermarker bieten keinen Schutz vor dem **Provinzinspektor**.

RUNDENENDE

Am Ende einer Runde werden alle **Wächtermarker** aus den **Provinzen** entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. **Wächter** schützen die eigenen **Händler** nur einmal pro Spiel vor Verdrängung!

Siegpunkte lösen nicht mehr das Spielende aus! Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde keine **Geschenklättchen** mehr auf dem Spielplan liegen.

2-PERSONEN-REGELN

Im Spiel zu zweit wird ein Bot (**Dúli** = „Der Unabhängige“) als dritte Person verwendet. **Dúlis** Aktionen werden mit Hilfe der 16 **Dúli**-Karten ausgeführt.

Jede Karte zeigt, wie **Dúli** in der **Biet- & Fortschrittsphase** (oberer Teil) bietet und wie **Dúli** in der **Bau- & Reisephase** (unterer Teil) ihre **Händler** verteilt und **Teehäuser** baut. In der **Bau- & Reisephase** setzt **Dúli**, wenn möglich, immer alle 7 **Händler** ein - unabhängig davon, wie viele sie beim Bieten eingesetzt hat. Damit weicht **Dúli** erheblich von den normalen Spielregeln ab.

Das Spiel kann wahlweise nach den Standardregeln oder nach den Expertenregeln gespielt werden. Es gelten dieselben Regeln wie für ein Spiel mit 3 bis 5 Personen, mit folgenden Änderungen:

AUFBAU

- Wähle eine Farbe für **Dúli**.
- **Dúli** hat zu Spielbeginn alle 7 **Händler** in ihrem **persönlichen Vorrat**.
- Nur **Dúlis Fortschrittsmarker** für die **Händlergilde (Einfluss)** wird verwendet. Er wird wie die Marker der beiden anderen Personen auf das unterste Feld gestellt. Der **Fortschrittsmarker** für das **Zollamt** kommt zurück in die Schachtel; er wird nicht verwendet.
- **Dúlis** beide **Handelsposten** werden auf den Spielplan gestellt, einer in **Yunnan**, der andere in **Sichuan**. Dort bleiben sie während des gesamten Spiels.
- Der **Reihenfolgemark** von **Dúli** wird immer auf Platz 3 der **blauen Reihenfolgeleiste** gestellt, d.h., **Dúli** bietet immer zuletzt (außer in der ersten Runde) und reist zuerst.
- Legt **Dúlis Einkommensmarker** auf eines der **Bankfelder**, um anzuzeigen, dass den Personen nur 1 **Bankfeld** zur Verfügung steht.
- Mischt die 16 **Dúli**-Karten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan.
- Stellt einen der **Dúli-Händler** auf Feld „9“ der **Handelsschule**. Dies ist **Dúlis** erstes Gebot vor Beginn der **Biet- & Fortschrittsphase**.
- **Dúlis Brücken**, ihr **Wächtermarker**, ihr **Pferd**, ihr **Siegpunktemarker** und ihr **100-SP-Plättchen** werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden nicht verwendet.

Hinweis: Dúli erhält keine Münzen, da sie diese nicht verwendet.

BIET- & FORTSCHRITTSPHASE

Wenn **Dúli** an der Reihe ist, bietet sie nur, wenn die beiden anderen Personen noch nicht beide gepasst haben, d.h., wenn der **Reihenfolgemark** mindestens einer Person noch auf der **blauen Reihenfolgeleiste** steht. Wenn beide gepasst haben, passt auch **Dúli** und behält im Gegensatz zu den anderen Personen alle verbleibenden **Händler** in ihrem Vorrat (d.h., sie stellt sie nicht auf den **Markt von Pu'er**).

Gibt **Dúli** ein Gebot ab, wird die oberste **Dúli**-Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt und ausgeführt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden alle **Dúli**-Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt ausgelegt.

Im oberen Bereich der Karte zeigt das am weitesten links liegende Symbol an, in welches **Fortschrittsgebäude** **Dúli** einen **Händler** setzt. Sie bietet immer auf das günstigste erlaubte Feld. Kann **Dúli** in diesem Gebäude nicht mehr bieten - sei es, weil sie dort bereits einen **Händler** hat, sei es, weil dort kein Feld mehr frei ist -, bietet sie im nächsten **Fortschrittsgebäude**, das in der Symbolliste der **Dúli**-Karte (von links nach rechts) aufgeführt ist. **Dúli** bietet nie auf ein Gebäude, in dem sich bereits einer ihrer **Händler** befindet, auch wenn die Expertenregeln gelten.

Dúli geht nie in die **Bank** und bietet nur auf **Fortschrittsgebäude**, nie auf den **Tempel**.

GEBÄUDE AUSWERTEN

Die Gebote von **Dúli** werden bei der Berechnung der Gesamtgebotssumme für eine Bankauszahlung berücksichtigt. Bei der Auswertung der **Fortschrittgebäude** werden die Gebote von **Dúli** ignoriert, außer bei der **Händlergilde**. Hat **Dúli** erfolgreich auf die **Händlergilde** geboten, erhöht sich ihr **Einfluss** um 1. **Dúli** zahlt nicht für Gebote. Entfernt **Dúlis Händler** von allen **Fortschrittgebäuden**, sobald diese abgehandelt wurden.



Dúli bietet auf die **Handelsschule**. Ist dies nicht möglich, bietet sie auf den **Pferdehändler**. Wenn auch das nicht möglich ist, bietet sie auf die **Händlergilde** usw.

BAU- & REISEPHASE

Dúli reist immer zuerst. Im Gegensatz zu den Personen hat **Dúli** keine **Händler** aus der vorherigen Runde in den **Provinzen**, sondern setzt ihre **Händler** jede Runde kartengesteuert neu in die **Provinzen** ein. Dazu wird die nächste **Dúli**-Karte aufgedeckt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt man alle **Dúli**-Karten und legt sie verdeckt als neuen Nachziehstapel aus.

Der untere Teil der gezogenen Karte zeigt, wie **Dúli** in dieser Runde ihre **Händler** auf die **Provinzen** verteilt.

EIN TEEHAUS ERRICHTEN

Zeigt die **Dúli**-Karte ein **Teehaus**, stellt **Dúli** ein **Teehaus** aus ihrem Vorrat in die am weitesten von **Pu'er** entfernte **Provinz**, in der sich **Händler** befinden. Steht dort bereits ein **Teehaus**, stellt sie es in die nächstniedrigere **Provinz** ohne **Teehaus**. Ist dies nicht möglich oder hat **Dúli** bereits 2 **Teehäuser**, ignoriert sie das **Teehaus** auf der Karte.

HÄNDLER BEWEGEN

Dúli setzt in jede **Provinz** die auf der Karte angegebene Anzahl von **Händlern**. Sie folgt der **Teepferdestraße**, die in **Yunnan** beginnt und bis zu der am weitesten entfernten **Provinz** führt, die ein **Pferd** einer Person bereits erreicht hat.

*Hinweis: **Dúli** setzt niemals **Händler** in **Provinzen**, die noch nicht von einem **Pferd** einer Person erreicht wurden.*



1. Verdrängen

Wenn **Dúli** **Händler** in eine **Provinz** setzt, verdrängt sie die **Händler** der anderen Personen nach diesen Regeln:

- **Dúli** verdrängt nur **Händler**, die weniger **Einfluss** haben als sie selbst (gemäß den normalen Regeln).
- **Dúli** verdrängt maximal einen **Händler**, unabhängig davon, wie viele **Händler** sie in eine **Provinz** setzt.
- Haben beide Personen in der jeweiligen **Provinz** **Händler** mit geringerem **Einfluss** als **Dúli**, verdrängt **Dúli** den **Händler** mit dem geringeren **Einfluss**.
- Haben beide Personen denselben **Einfluss**, verdrängt **Dúli** einen **Händler** der Person mit mehr **Händlern** in der jeweiligen **Provinz**.
- Haben beide Personen gleich viel **Einfluss** und gleich viele **Händler** in der jeweiligen **Provinz**, verdrängt **Dúli** keinen **Händler**.

Ihr verdrängt **Dúli**s **Händler** nach den normalen Regeln. Dies kann genutzt werden, um das Ziel des **Provinzinspektors** in dieser Runde zu beeinflussen.

2. Zusammenhängende Route prüfen

Die **Dúli**-Karten sind so aufgebaut, dass **Dúli** immer eine zusammenhängende Handelsroute hat, wenn sie ihre **Bau- & Reisephase** beendet.

DER BESUCH DES PROVINZINSPEKTORS

Dúli wird vom **Provinzinspektor** wie eine normale Person behandelt und kann verbannt werden.

GESCHENKE ERHALTEN

Dúli erhält nur dann **Geschenke**, wenn mindestens eine andere Person ebenfalls **Händler** in der jeweiligen **Provinz** hat. Die Verteilung der **Geschenkplättchen** erfolgt dann nach den üblichen Regeln.

EINKOMMEN BERECHNEN

Dúli erwirtschaftet kein Einkommen und wird daher bei der Berechnung nicht berücksichtigt.

SPIELREIHENFOLGE ANPASSEN

Dúli wird bei der Ermittlung der neuen Spielreihenfolge nicht berücksichtigt. Sie steht immer auf Platz 1 der **grauen Reihenfolgeleiste**.

RUNDENENDE

Dúli erhält keine **Siegpunkte** und wird daher bei der Ermittlung des Spielendes ignoriert. Entfernt alle **Dúli**-Händler vom Spielplan und legt sie in ihren Vorrat. Alle **Dúli**-Karten dieser Runde werden auf den Ablagestapel gelegt.

WERTUNG BEI SPIELENDE

Dúli wird bei der Ermittlung der **Siegpunkte** und des Siegers nicht berücksichtigt.

WICHTIGE SPIELREGELN

- Ein **Händler** bietet entweder für Fortschritt oder reist, um Einkommen zu erhalten. Nachdem du einen Fortschritt erworben hast, legst du den **Händler**, den du zum Bieten benutzt hast, in deinen **persönlichen Vorrat** zurück. Nur **Händler** auf dem **Markt von Pu'er** und in den **Provinzen** dürfen reisen.
- Du darfst einen **Händler** aus den **Provinzen** zum Bieten benutzen, aber niemals einen **Händler** vom **Markt in Pu'er**. ▶
- Am Ende einer Runde nimmst du alle **Händler** vom **Markt in Pu'er** zurück in deinen **persönlichen Vorrat**.
- Setze niemals 2 deiner **Händler** in dasselbe Gebäude (*Ausnahme: Expertenregeln*).
- Wenn du auf ein kleines 5er- oder 7er-Feld eines Gebäudes bietest, musst du es bei einem höheren Gebot verlassen! Der **Dianmu-Tempel** hat nur kleine Felder!
- Lückenlose Route nach **Pu'er**: ▶ Nachdem du alle deine **Händler** bewegt hast, müssen alle einen lückenlosen Weg nach **Pu'er** haben (über die **Teepferdestraße** oder deine **Brücken**), und zwar durch **Provinzen**, in denen du entweder eigene **Händler** oder eigene **Handelsposten** hast. Ein **Teehaus** zählt nicht! Setze alle deine **Händler**, die keine lückenlose Route haben, zurück auf den **Markt von Pu'er**.
- Lücken in der Route nach **Pu'er** können später entstehen, wenn ein **Händler** von einem Gegner verdrängt oder vom **Provinzinspektor** verbannt wird. Jede Lücke in der Route reduziert das Einkommen eines **Händlers** um 3 **Münzen** pro **Händler**, der diese **Provinz** durchqueren muss. **Handelsposten**, die Lücken in ihrer Route haben, bringen kein Einkommen! ▶
- Einmal platzierte **Handelsposten** sind unbeweglich.
- Auf dem **Markt von Pu'er** ist der Ertrag gering: Nur einer deiner **Händler** erhält dort 3 **Münzen** und **Handelsposten** dürfen dort gar nicht platziert werden.
- Das **Teehaus** schützt deine **Händler** vor dem **Provinzinspektor**, aber nicht vor deinen Mitspielern!



Ein **roter Händler** wurde aus **Sichuan** verdrängt, wodurch eine Lücke in der **Route** des **roten Händlers** entsteht. Bei der Einkommensberechnung verringert sich dadurch das Einkommen des **roten Händlers** in **Kang** um 3 auf 9 und ihr **Handelsposten** in **Kang** wirft kein Einkommen mehr ab. Von den 3 **Händlern** auf dem **Markt in Pu'er** erwirtschaftet nur einer 3 **Münzen**. Insgesamt erhält **Rot** 19 **Münzen** Einkommen.

TIPPS FÜR NEULINGE

- Beobachte die anderen und versuche, ihre Pläne zu durchschauen.
- Fortschritt ist wichtig - aber wenn du nicht in den **Provinzen** präsent bist, bekommst du kein Einkommen.
- Verwandle Einkommen nicht zu früh in **Siegpunkte**.
- Wenn du knapp bei Kasse bist, gehe zur **Bank**. Du kannst das Spiel aber auch gewinnen, ohne jemals in der **Bank** gewesen zu sein.
- Wenn dein **Pferd** nicht vorankommt, nützen dir die anderen Fortschritte wenig. Du kannst das Spiel aber auch gewinnen, ohne jemals die fernsten **Provinzen** erreicht zu haben.
- Bist du die einzige Person mit dem geringsten **Einfluss**, riskierst du, häufig verdrängt zu werden. Wenn du beim Einfluss führst, kannst du dein Verdrängungspotential gut nutzen, wenn du auch genügend **Händler** und **Passierscheine** hast. Allerdings kann es passieren, dass du dem **Provinzinspektor** zum Opfer fällst.
- Es kann sich lohnen, mehrere **Händler** nur eine **Provinz** weit zu versetzen, anstatt einen **Händler** über mehrere **Provinzen**. So kannst du mehr **Händler** der Mitspieler verdrängen, falls du mehr **Einfluss** hast.
- Wenn deine **Händler** bereits sehr gut positioniert sind, kannst du immer noch verdrängen, indem du z.B. einen **Händler** von **Sichuan** nach **Yunnan** ziehst und einen anderen von **Yunnan** nach **Sichuan**.
- Achte auch auf die Spielreihenfolge und vergiss nicht, dass sie sich beim **Phasenwechsel** umkehrt. Wenn du das höchste Einkommen hast, bietest du als Letzter und reist als Erster. Nutze das zu deinem Vorteil.



ABLAUF EINER RUNDE

1. **Biet- & Fortschrittsphase** (*blaue Reihenfolgeleiste*)
 - Einen **Händler** platzieren (in Spielreihenfolge; wiederholen, bis alle gepasst haben)
 - Gebäude auswerten (in Spielreihenfolge)
2. **Bau- & Reisephase** (*graue Reihenfolgeleiste*)
 - Bauwerke bauen und **Händler** bewegen (in Spielreihenfolge)
 - Ein Besuch des **Provinzinspektors**
 - **Geschenke** erhalten (höchster Einfluss zuerst)
 - Einkommen berechnen (in Spielreihenfolge)
 - Anpassen der Spielreihenfolge (höchstes bis niedrigstes Einkommen, auf der *grauen Reihenfolgeleiste*)
3. **Rundenende** (*graue Reihenfolgeleiste*)
 - Einkommen in **Siegpunkte** umwandeln (in Spielreihenfolge)
 - Auf Spielende prüfen (eine Person hat 80 **Siegpunkte** erreicht und/oder keine weiteren **Geschenkplättchen** auf dem Spielplan)
 - Nächste Runde vorbereiten

WERTUNG BEI SPIELENDEN

Deine Gesamtpunktzahl errechnet sich wie folgt:

Addiere zu den **Siegpunkten**, die der **Siegpunktmarker** auf der **Siegpunkteleiste** anzeigt

- 1 Punkt für je 3 **Münzen**
- 3 Punkte für jedes **Geschenk**
- die **Siegpunkte** für deinen **Einflussfortschritt**
- die **Siegpunkte** für deinen Fortschritt bei den **Passierscheinen**
- die **Siegpunkte** für den Standort deiner **Teehäuser**
- die **Siegpunkte** für deinen Fortschritt beim **Pferd**

Es gewinnt die Person mit den meisten **Siegpunkten**. Bei Gleichstand gewinnt diejenige mit dem größten **Einfluss**, bei erneutem Gleichstand die Person, die in der aktuellen Spielreihenfolge früher an der Reihe wäre.

Autor: Aaron Haag

Grafik: David Schneider

Kulturelle Berater: Daniel Kwan mit Sen-Foong Lim

Der Autor möchte den vielen Testern herzlich danken, besonders Erwin Unruh und den Yunnan Experten des Dinx-Spielvereins in Südtirol.

Copyright 2023 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck



www.spielworxx.de

