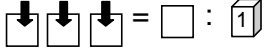




Es werden 4 Runden zu je 3 Phasen gespielt.

Ablauf einer Runde:

1) Morgen-Phase: *ab Runde 2*

- a) Startspieler bestimmen: Wer in vorheriger Runde Medaille "Nächster Startspieler" erhielt, wird neuer Startspieler und nimmt den Marker dazu. Die Medaille legt er auf den Spielplan zurück. Hat niemand die Medaille erhalten, ändert sich der Startspieler nicht.
- b) Die Karte auffüllen: Leere Stadtplätze erhalten neue Reiseplättchen. Leer = ohne Figur und/oder ohne Plättchen. Nachziehstapel leer? Dann Ablagestapel mischen = 2 neue Nachziehstapel.
- c) Schicksalswürfel werfen: Werft die 3 Schicksalswürfel und legt sie auf die entsprechenden Felder am oberen Spielplanrand.  =  : 
- d) Dekretvorteile ausführen: Alle Spieler mit Diener neben einem Dekret mit dem Morgensymbol (aufgehende Sonne) erhalten nun in Spielerreihenfolge (Startspieler und dann reihum) die abgebildeten Vorteile.
- e) Neue Diener erhalten: Tagesmarker weiterschieben. Alle Spieler dürfen die rechts davon abgebildete Anzahl (6 oder 4) an Dienern vom allgemeinen Vorrat in ihren eigenen legen.

2) Tages-Phase:  *Beamte auf 7 Kartenplätzen*

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führen die Spieler ihre Züge durch den Austausch von Geschenkkarten und den damit verbundenen Aktionen aus. Nacheinander macht man immer genau 1 Zug.
- ◆ Hast Du noch mind. 1 Handkarte, führst Du folgende Schritte durch:

1) Geschenke austauschen:

- ➔ Du MUSST 1 Geschenkkarte aus Deiner Hand gegen 1 Karte vom Spielplan austauschen. Dort liegen 7 Karten nebeneinander.
- ➔ Ist der Wert (oben links abgedruckt) Deiner Karte GRÖßER als der Wert der Karte bei der gewünschten Aktion = Austausch KOSTENLOS.

- ➔ Ist der Wert Deiner Karte KLEINER GLEICH als der Wert der Karte bei gewünschter Aktion, darfst Du nur austauschen, wenn Du zuerst ... ENTWEDER 2 Diener in allg. Vorrat gibst.
- ODER 1 andere Geschenkkarte Deiner Hand auf Ablagestapel Deines Tableaus ablegst. Du hast also 2 Karten gespielt.
- ODER die Geschenkkarte auf dem Plan gg. Deine Karte austauschst (ohne Aktionen zu nutzen). Erhaltene Karte = auf eig. Ablagestapel.






! AUSNAHME: Geschenkkarten mit Wert "1" können KOSTENLOS gegen Geschenkkarten mit Wert "9" getauscht werden.

- ➔ Lege die vom Plan genommene Geschenkkarte verdeckt auf Ablagestapel auf Deinem Tableau. Du darfst jederzeit diesen Stapel sichten.
- ➔ Dieser Stapel wird in nächster Tages-Phase Dein Handbestand.

2) Aktionen ausführen:

- ◆ Nach dem Austausch der Geschenke darfst Du sofort ausführen:
 - ➔ Aktion (falls vorhanden) der auf dem Plan abgelegten Geschenkkarte. Die Aktion ist im unteren Teil der Geschenkkarte abgebildet.
 - ➔ ODER Aktion des Ortes, wo Du die Karte abgelegt hast
 - ➔ ODER beide Aktionen hintereinander.

Ortsaktionen: *optional, dort angegeben, wo Geschenkkarte hingelegt wurde*

-  Lege abgebildete Anzahl an Dienern aus eigenem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat.
-  Entferne 1 eigenen Diener von 1 Schiff zu Deinem Tableau.
-  Bewege die abgebildete Anzahl an Dienern von Deinem Tableau auf entsprechendes Spielplanfeld oder auf Dein Schiff.
-  Trage die angegebene Anzahl SP ab, wenn Rahmen in ROT ist.
-  Trage angegebene Anzahl SP zum Spielende ab, wenn Rahmen in LILA ist.

Die 7 Kartenplätze für die Beamten stehen für folgende 7 Aktionen:

1. REISEN:

◆ Wenn Du diese Aktion ausführst, wähle A oder B:

- ◆ A. Bewege 1 Reisenden 1-mal, sammle 1 Reiseplättchen ein und erhalte ggf. sofortige Boni.
- B. Lege 2 Diener aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat, um den Reisenden 2-mal zu bewegen: Führe 2-mal Aktion A aus.
- ◆ Wenn Du die Aktion zum ersten Mal ausführst, setze Deinen Reisenden auf einem beliebigen Stadtfeld der Karte mit 1 Reiseplättchen ein. Von dort aus gehen weitere Bewegungen zum nächsten Stadtfeld mit Reiseplättchen. Leere Stadtfelder / andere Reisende zählen nicht mit.
- ◆ Eingesammelte Reiseplättchen kommen verdeckt in die Nischen am oberen Rand des eigenen Tableaus. Sie können jederzeit in die dort angegebenen Boni eingetauscht werden = dann auf Ablagestapel legen. Will man ein 7. Reiseplättchen sammeln, muss man mind. eins der 6 Plättchen in einen Bonus tauschen, um Platz zu schaffen.

2. DIE CHINESISCHE MAUER:

◆ Wenn Du diese Aktion ausführst, darfst Du A oder B wählen:

- A. Lege 1 Diener aus Deinem Vorrat auf die Mauer.
- B. Lege 1 Diener aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat, um 2 weitere Diener aus Deinem Vorrat auf die Mauer zu legen.

◆ Ist die Mauer abgeschlossen, findet sofort Wertung der Mauer statt UND Intrige-Vorteile werden verteilt. Die Mauer ist abgeschlossen, wenn bei 2/3/4/5 Spielern 4/5/6/7 Diener auf der Mauer liegen.



◆ WERTUNG: Der Spieler mit MEISTEN Dienern auf der Mauer erhält 3 SP UND 1 Boten-Schritt auf der Palastleiste vorwärts. Dieser Spieler legt alle seine Diener von der Mauer in allg. Vorrat. Mauerlücken schließen!

Patt: Intrigenleiste löst Patt.

◆ INTRIGEVORTEILE: Wer VOR der Wertung auf der Mauer mind. 1 Diener hat, DARF genau 1 Intrigevorteil ausführen. Es geht in Reihenfolge der Intrige-Marker (letzter und niedrigster zuerst). *Patt: Unterer Marker ist im Vorteil.* Um einen Vorteil zu nehmen, geht man Schritte zurück auf der Intrigeleiste.

3. JADE:

- ◆ Wenn Du diese Aktion ausführst, wählst Du 1 Haus auf dem Spielplan und legst die dort abgebildete Anzahl an Dienern aus Deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück, um 1 JADE aus diesem Haus zu erhalten.
- ◆ Sind die 3 Häuser leergekauft, kann JADE für 5 Diener vom Jadeplatz gekauft werden. Jade ist unlimitiert - also ggf. Ersatz beschaffen.

4. INTRIGE:

◆ Wenn Du diese Aktion ausführst, darfst Du A oder B wählen:

- A. Bewege Deinen Intrigemarker 1 Schritt auf der Intrigeleiste vor. Wer das in lfd. Runde zuerst tut, erhält Medaille "Nächster Startspieler".
- B. Lege 1 Diener aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat UND bewege Deinen Intrigemarker 3 Schritte vor.

TIE-BREAK-Funktion der Intrigenleiste:

➔ Bei Patts im Spiel ist unter den Patt-Beteiligten im Vorteil, wer weiter vorn auf der Intrigenleiste bzw. im Stapel dort weiter oben liegt.

5. Der PALAST der himmlischen Reinheit:

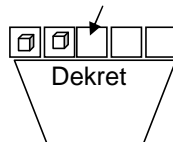
◆ Wenn Du diese Aktion ausführst, darfst Du A oder B wählen:

- A. Bewege Deinen Boten 1 Schritt auf der Palastseite voran.
- B. Lege 2 Diener aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat UND bewege Deinen Boten 2 Schritte auf der Palastleiste voran UND Deinen Intrigemarker 1 Schritt auf der Intrigeleiste voran.

◆ **8. Feld der Palastseite erreicht?** = Bote geht auf Feld mit höchsten SP. Jede weitere Aktion, die den Boten dann noch voranbringen würde, bringt immer 1 SP. Um in die Endwertung zu kommen, MUSS man seinen Boten in den Palast bringen. Andernfalls beendet man das Spiel mit 0 Punkten.

6. DEKRET:

- ◆ Um einen Dekretvorteil zu erhalten, legst Du so viele Diener aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat, wie auf dem Dekret abgebildet sind.
- ◆ Jeder dort liegende Diener von Mitspielern erfordert 1 weiteren Diener von Dir in allg. Vorrat zurück.
- ◆ Abschließend legst Du 1 weiteren Diener aus Deinem Vorrat auf ein freies Feld über dem Dekret UND erhältst dessen SP.
Dekrete der 3. Stufe bringen erst zum Spielende SP.
Du profitierst ab nun von diesem Dekretvorteil.





7. DER KAISERKANAL:

- ◆ Wenn Du diese Aktion ausführst, darfst Du A oder B wählen:
 - A. Lege 0 - 1 Deiner Diener auf eines Deiner Schiffe UND bewege (optional) 1 Deiner Schiffe um 1 Schritt zum nächsten freien Hafen.
 - B. Lege 1 Diener aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat, um 2 weitere Diener aus Deinem Vorrat auf 1 oder 2 Schiffe zu legen. Keine Bewegung!
- ◆ Diener kommen auf freie Felder auf Schiffen entlang des Kaiserkanals und/oder auf 1 - 2 neue eigene Schiffe. Auf jedem Schiff muss mind. 1 Diener sein. Jeder Spieler besitzt 3 Schiffe, die er mehrfach nutzen kann.
- ◆ Einsatz eines neuen Schiffes muss in einen freien Hafen möglichst nah an Beijing erfolgen.
- ◆ Zu viert / fünft gibt es 2 Routen, wovon man sich eine aussucht.
- ◆ Schiffsbewegung ist nur möglich, wenn es noch einen freien Hafen findet. Besetzte Häfen werden übersprungen. Sind 3 Diener auf Deinem Schiff, darfst Du Belohnung nehmen im Hafen, wo Dein Schiff steht. Dafür muss 1 Diener das Schiff verlassen und kommt auf einen freien Platz mit der Belohnung links unten neben Deinem Tableau. Du kannst ggf. bis zum Rundenende auf Belohnung (ggf. bessere) warten.

↓

 Danach kommen die übrigen 2 Diener in allg. Vorrat und das Schiff neben Dein Tableau zurück.

DOPPELTER DIENER (DD):  (normal: ) *durch Kaiserkanal-Belohnung erhältlich*

- ◆ Deinen DD kannst Du als 1 oder 2 Diener einsetzen.
- ◆ Immer wenn Du 1 Diener aus dem allg. Vorrat erhältst, darfst Du Dir auch den DD nehmen.
- ◆ Immer wenn Du 2 Diener aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat legst, darfst Du anstelle von 2 Dienern auch Deinen DD zurücklegen.
- ◆ Wenn Du 1 Diener einsetzen darfst, kannst Du auf Chinesischer Mauer / Kaiserkanal den DD auf 2 Plätze einsetzen (zählt dann wie 2 Diener).
- ◆ Wenn Du 2 Diener einsetzen darfst, kannst Du auf Chinesischer Mauer / Kaiserkanal den DD UND 1 Diener einsetzen (zählt dann wie 3 Diener).
- ◆ Es ist NICHT erlaubt, DD neben Dekreten oder bei Hafenerbelohnungen einzusetzen (also nicht unten links neben seinem Tableau).

3) Nacht-Phase:

- ◆ Hat in der Tages-Phase kein Spieler mehr Geschenkkarten auf der Hand, beginnt die Nacht-Phase.
- ◆ 1) Prüft die Werte der Schicksalswürfel.

Jeder Spieler schaut, ob die Werte seiner Geschenkkarten im eig. Ablagestapel mit 1 / mehreren Schicksalswürfeln übereinstimmen.

↓

Jede passende Karte bringt 1 Diener aus allg. Vorrat in eig. Vorrat. Weisen 2 Würfel gleiche Werte auf, gibt es 2 Diener je pass. Karte. Der Spieler mit meisten passenden Karten erhält zusätzlich 3 SP UND darf seinen Boten 1 Schritt in Richtung Palast bewegen.
Patt: Reihenfolge der Intrigemarker entscheidet.
- ◆ 2) Bewege alle Schiffe:
 - ➔ Alle Schiffe auf dem Kaiserkanal bewegen sich 1 Schritt voran. Man beginnt mit den Schiffen ganz vorn. Liegt ein Schiff im 5. Hafen, ist es verloren = zurück zum Spieler (Diener darauf in allg. Vorrat).
 - ➔ Alle Spieler mit vollen Schiffen auf dem Kanal entscheiden in aktueller Spielerreihenfolge, ob sie eine Hafenerbelohnung für ein volles Schiff im neuen Hafen nutzen möchten.
 - ➔ War dies die 4. Runde, endet das Spiel nun.

SPIELENDENDE: *SP = Siegpunkte*

- 1) Diener auf der Mauer: Der Spieler mit meisten Dienern erhält 3 SP UND 1 Schritt mit dem Boten voran.
- 2) Dekrete: Stufe 3-Dekrete bringen jetzt SP. Details in der Spielregel, Seite 11.
- 3) Ankunft im Palast: Gemäß Ankunftsreihenfolge im Palast gibt es 7 bis 1 SP, je nach Zeitpunkt des Ankommens.
- 4) Jade im Besitz: Wer noch Jade hat, erhält 1 / 3 / 6 / 10 / 15 SP für den Besitz von 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Jade. Jede Jade darüber hinaus = 2 SP.

Wer seinen BOTEN NICHT in den Palast der himml. Reinheit gebracht hat, kann das Spiel nicht gewinnen und VERLIERT daher seine SP-Scheibe.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt.

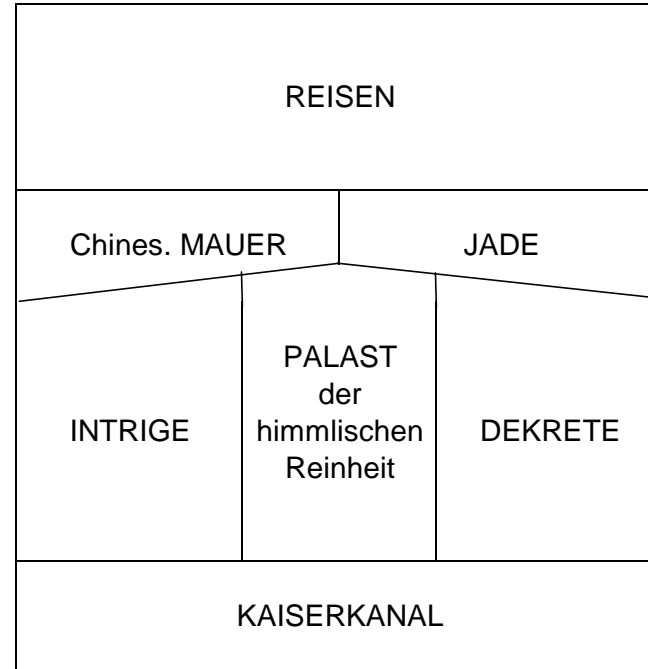
Patt: Unter den Beteiligten entscheidet der Fortschritt auf der Intrigeleiste.

Aufbau der Spielertableaus:



doppelter Diener (Freischaltung durch Belohnung im Kaiserkanal, womit er in den eigenen Vorrat auf dem Spielertabelau übergeht)

Bereiche des Spielplans:



Aufbau von Geschenk-Karten:

