



TEA GARDEN PUERH

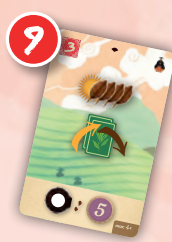
SPIELREGELN

Puerh ist eine Erweiterung für das Basisspiel Tea Garden. Der Adelshof bereichert das Spiel mit neuen Hauptaktionen und besonderen Kaiserlichen Dekreten, die noch mehr Komplexität und strategische Entscheidungsmöglichkeiten bieten. Diese Erweiterung enthält außerdem einen Solo-Modus, der entweder nur mit dem Basisspiel oder in Kombination mit der Erweiterung gespielt werden kann.

PUERH - DER ADELSHOF

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett Adelshof
- 2 24 Basis-Puerh-Scheiben (grüner innerer Kreis)
- 3 24 Premium-Puerh-Scheiben (beigefarbener innerer Kreis)
- 4 16 Höflings-Figuren in 4 Farben (4 pro Spieler)
- 5 15 Saal-Platten
- 6 7 Platten mit Kaiserlichen Dekreten (doppelseitig)
- 7 2 Region-Bonus-Plättchen
- 8 8 Karawanen-Karten (4 einfache, orange, und 4 fortgeschrittene, blau) mit einem Puerh-Symbol oben auf der Karte
- 9 1 Kaiser-Karte mit einem Puerh-Symbol oben auf der Karte
- 10 4 Spielertableau-Erweiterungen
- 11 12 Übersichtskarten (6 Karten auf Englisch und 6 Karten auf Deutsch)
- 12 16 Arbeiter-Figuren in 4 Farben (4 pro Spieler)



SPIELAUFBAU

1. Der Spielaufbau erfolgt genau wie beim Basisspiel. Mischt die beiden neuen Region-Bonus-Plättchen unter diejenigen aus dem Basisspiel und legt diese dann beliebig nach den normalen Aufbau-Regeln auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan aus. Mischt die Karawanen-Karten mit dem  entsprechend ihrem Typ in das jeweilige Karawanendeck. Mischt auch die Kaiser-Karte mit dem  in das Kaiser-Karten-Deck.
2. Legt das Adelshof-Spielbrett in die Nähe des Spielplans. Sortiert die Puerh-Scheiben nach den Farben ihres inneren Kreises in zwei Stapel – Basis (grün) und Premium (beige). Zieht aus jedem Stapel drei Puerh-Scheiben und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder des Adelshof-Spielbretts. Bei den Premium-Puerh-Scheiben nimmt ihr die Seite mit dem roten Feld. Legt die Stapel mit den restlichen Basis- und Premium-Puerh-Scheiben neben den Spielplan.
3. Mischt die Saal-Platten und bildet daraus einen Stapel, deckt 2 Platten (für 1–2 Spieler) oder 3 Platten (für 3–4 Spieler) auf und legt sie auf das Adelshof-Spielbrett. Legt die restlichen Platten verdeckt als Nachziehstapel neben das Brett.
4. Mischt die Platten mit den Kaiserlichen Dekreten und legt zwei davon offen (Seite mit braunem Rand nach oben) und zwei davon verdeckt (Seite mit rotem Rand nach oben) auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Adelshof-Spielbrett. Legt die restlichen Platten mit Kaiserlichen Dekreten zurück in die Schachtel.
5. Jeder Spieler nimmt eine Spielertableau-Erweiterung und legt sie rechts neben sein normales Spielertableau. Dann nimmt jeder Spieler 4 Höflinge in seiner Farbe, stellt 2 davon auf seine Spielertableau-Erweiterung und die anderen 2 auf die dafür vorgesehenen Felder des Adelshof-Spielbretts.



Aussehen des Adelshof-Spielbretts:

Das Adelshof-Spielbrett ist in fünf Bereiche unterteilt:

- 1 Bereich für Kaiserliche Dekrete – mit den Bedingungen, die die Spieler erfüllen müssen, um Punkte zu erhalten.
- 2 Adelshof-Säle – hier wird die Hauptaktion Adelshof ausgeführt.
- 3 Premium-Puerh-Markt – hier werden Premium-Puerh-Scheiben gekauft.
- 4 Vorrat für Basis-Puerh – hier erhält man Basis-Puerh-Scheiben.
- 5 Wartende Höflinge – hier warten die Höflinge auf ihren Einsatz.



SPIELABLAUF

Wenn du Tea Garden mit der Erweiterung *Puerh – Der Adelshof* spielst, befolge die Regeln des Basisspiels. Diese Erweiterung bringt zwei neue Hauptaktionen – *Adelshof* und *Puerh-Markt* – und die zusätzliche Möglichkeit, Kaiserliche Dekrete zu erfüllen. Durch die Erweiterung des Spielertableaus erhält jeder Spieler einen zusätzlichen Zug pro Runde, der genauso bezahlt werden muss wie der vierte Zug auf dem normalen Spielplan.

HAUPTAKTIONEN

Die Erweiterung bringt zwei neue Hauptaktionen. Statt aus fünf können die Spieler also jetzt aus sieben Hauptaktionen wählen. Zusätzlich zu den Standardaktionen können die Spieler eine der folgenden Aktionen wählen:

1) ADELSHOF

Wenn ein Spieler die Aktion *Adelshof* wählt, nimmt er **einen seiner Höflinge** von seiner Spielertableau-Erweiterung und stellt ihn auf eines der quadratischen Felder unterhalb einer Saal-Platte seiner Wahl. Der Höfling kann nur auf ein Feld mit einer Stärke gestellt werden, die gleich oder niedriger ist als die Stärke der Karten, die der Spieler gerade gespielt hat. Nach dem Platzieren kann der Spieler die Aktion sofort ausführen und die auf der gewählten Saal-Platte angegebenen Boni erhalten. Diese Aktionen und Boni können in beliebiger Reihenfolge abgewickelt werden. Ein Spieler kann mehrere Höflinge unter dieselbe Saal-Platte stellen, aber für jede Platzierung muss die Aktion *Adelshof* erneut ausgeführt werden.

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 2 Höflings-Figuren zur Verfügung. Durch das Erfüllen von Kaiserlichen Dekreten (siehe Abschnitt *Kaiserliche Dekrete*) können 2 weitere Höflinge erworben werden.

SÄLE AUSWERTEN

Am **Ende jeder Runde**, während der Organisationsphase, erhält man in jedem Saal auf dem *Adelshof*-Spielbrett Siegpunkte. Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke auf besetzten Feldern unterhalb eines bestimmten Saals erhält 5 Siegpunkte. Der Spieler mit der zweithöchsten Stärke erhält 2 Siegpunkte. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Höfling auf einem höherwertigen Feld steht (also dem besetzten Feld am weitesten links des jeweiligen Saals). Nach der Wertung nehmen die Spieler ihre Höflinge aus allen Sälen zurück und stellen sie auf ihre Spielertableau-Erweiterungen, sodass sie in der nächsten Runde wieder einsatzbereit sind.

Am Ende jeder Runde nimmt ihr die Saal-Platten vom Spielbrett und legt entsprechend der Spieleranzahl neue aus.



Beispiel: Charles (rosa) hat in dieser Runde zweimal die Hauptaktion *Adelshof* gespielt und seine Höflinge auf Felder mit den Stärken 4 und 2 gestellt (basierend auf der Stärke der in diesem Zug gespielten Karten). Anna (grün) hat die Aktion *Adelshof* nur einmal gespielt, aber da ihre Gesamtkartenstärke 6 betrug, hat sie ihren Höfling auf das Feld mit dem Wert 6 unter derselben Saal-Platte wie Charles gestellt. In der Organisationsphase, wenn jeder Saal ausgewertet wird, erhält Anna 5 Siegpunkte von dieser Saal-Platte, während Charles 2 Siegpunkte erhält. Obwohl die Gesamtstärke der beiden gleich war, wurde Annas Höfling weiter links platziert, was ihr den Sieg in diesem Saal gesichert hat.

BEISPIELE FÜR DIE EFFEKTE DER SAAL-PLATTEN:



Führe eine beliebige Nebenaktion aus.



Nimm dir für jeden deiner Teegärten auf dem Spielplan ein frisches Teeblatt in der Qualität der entsprechenden Provinz.



Führe die auf der Saal-Platte abgebildete Nebenaktion aus.



Nimm eine beliebige Basis-Puerh-Scheibe aus dem Vorrat und ein Schriftrollen-Plättchen.

2) PUERH-MARKT

Puerh ist ein traditioneller chinesischer Tee aus der Provinz Yunnan, der für den Prozess der Nachfermentierung bekannt ist. Er hat einen ausgeprägt erdigen Geschmack und positive Auswirkungen auf den menschlichen Körper. Der Tee reift mit der Zeit, kann aber auch als junger Tee getrunken werden. Traditionell wird er in kuchenähnliche Formen gepresst – genau wie im Spiel, wo man mit einem Set Puerh-Scheiben einen ganzen Teekuchen zusammenstellt.

Im Spiel gibt es zwei Arten von Puerh-Scheiben:



BASIS-PUERH

Basis-Puerh-Scheiben kannst du aus dem Basis-Puerh-Vorrat auf dem Adelshof-Spielbrett, durch verschiedene Boni und Spieleffekte erhalten. Diese Scheiben sind frei erhältlich und benötigen kein Aus-

führen einer Hauptaktion.



PREMIUM-PUERH

Wenn du die Hauptaktion Puerh-Markt ausführst, kannst du 1 bis 3 Premium-Puerh-Scheiben kaufen. Wie viele du kaufen kannst, hängt von der Stärke der Karten ab, die du gespielt hast

(1 Stärke = 1 Scheibe, 3 Stärke = 2 Scheiben, 5 Stärke = 3 Scheiben). **Du musst die Kosten** bezahlen, die auf jeder Puerh-Scheibe, die du kaufen willst, im roten Feld angegeben sind. Drehe die Premium-Puerh-Scheiben nach dem Auslegen auf die Seite ohne angegebene Kosten, da ihr Kaufpreis dann nicht mehr relevant ist.

Das Ziel hierbei ist, Puerh-Scheiben strategisch zu sammeln, ihre direkten Boni zu erhalten und am Ende des Spiels so viele Siegpunkte wie möglich für komplette Puerh-Teekuchen zu gewinnen.

EINE PUERH-SCHEIBE LEGEN

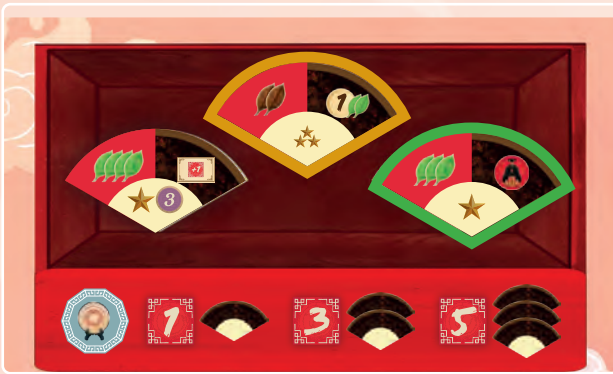
Nachdem du eine Premium-Puerh-Scheibe gekauft oder eine Basis-Puerh-Scheibe erhalten hast, hast du zwei Möglichkeiten:

1. Du kannst die neue Scheibe separat in deinen Spielbereich legen und den Bonus erhalten, der in der Mitte des braunen äußeren Kreises der Puerh-Scheibe steht.



Beispiel: Charles baut als Hauptaktion einen Teegarten. Dafür erhält er eine Basis-Puerh-Scheibe als Region-Bonus. Er legt die Basis-Puerh-Scheibe in seinen Spielbereich neben sein Spielertableau und erhält sofort den Bonus – ein frisches Teeblatt der Qualitätsstufe 1.

2. Du kannst eine Puerh-Scheibe mit einer (oder zwei) bereits gelegten verbinden. Dadurch erhältst du die Boni aller Scheiben, die das neu erweiterte Puerh-Set bilden (ein vollständiger Puerh-Teekuchen besteht aus 3 Scheiben). **Es ist jedoch nicht möglich, zwei Puerh-Scheiben zu verbinden, die du im selben Zug erhalten hast.**



Beispiel: Charles führt eine Puerh-Markt-Aktion mit einer Stärke von 3 aus. Er kauft zwei Puerh-Scheiben und bezahlt die Kosten, die im roten Feld stehen – 3 frische Teeblätter und 2 fermentierte Teeblätter. Er legt eine gekaufte Puerh-Scheibe neben zwei bereits verbundene Puerh-Scheiben, vervollständigt damit einen Teekuchen und erhält alle Boni der drei verbundenen Scheiben: einen Kaiser-Marker, die Option, eine Karte zu ziehen und abzuwerfen, sowie die Fermentierung von einem Teeblatt. Die zweite Puerh-Scheibe legt er separat in seinen Spielbereich und erhält deren individuellen Bonus – 2 frische Teeblätter der Qualitätsstufe 1.

Basis- und Premium-Puerh-Scheiben können kombiniert werden, d. h. Spieler können Scheiben dieser beiden Sorten verbinden. Sobald drei Puerh-Scheiben verbunden sind, bilden sie einen vollständigen Puerh-Teekuchen, der dem Spieler am Ende des Spiels Siegpunkte einbringt.

Nachdem eine Puerh-Scheibe vom Markt oder aus dem Vorrat genommen wurde, füllt ihr sofort eine neue Puerh-Scheibe aus dem entsprechenden Vorratsstapel auf.

PUERH-SCHEIBEN AUSWERTEN

Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler seine Siegpunkte für jeden vollständigen Puerh-Teekuchen (ein komplettes Set aus 3 verbundenen Puerh-Scheiben) wie folgt zusammen: Er multipliziert die Anzahl der Sterne auf dem Puerh-Teekuchen mit den in seiner Mitte angezeigten Siegpunkten. Wenn ein vollständiger Puerh-Teekuchen keine Sterne oder Punktwerte hat, bringt er dem Spieler keine Punkte ein.



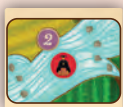
Beispiel: Am Ende des Spiels hat Anna zwei Puerh-Teekuchen vor sich liegen, aber nur einer davon ist vollständig. Für das unvollständige Puerh-Set erhält sie keine Punkte. Für den vollständigen Puerh-Teekuchen erhält sie 15 Siegpunkte, weil dieser 3 Sterne und einen Wert von 5 Punkten hat ($3 \times 5 = 15$ Punkte).

KAISERLICHE DEKRETE

Im linken Teil des Adelshof-Spielbretts können die Spieler Kaiserliche Dekrete erfüllen, um zusätzliche Siegpunkte zu erhalten. Immer wenn ein Spieler die Bedingung eines Kaiserlichen Dekrets erfüllt, setzt er einen seiner Arbeiter auf ein freies Feld auf der entsprechenden Kaiserlichen-Dekret-Platte. Jedes Feld hat einen Siegpunktwert, den der Spieler am Ende des Spiels zu seiner Punktzahl addiert. Außerdem erhält ein Spieler, der ein Kaiserliches Dekret erfüllt, eine Höflings-Figur in seiner Farbe, die er bei der Hauptaktion Adelshof einsetzen kann. Auf diese Weise kann ein Spieler bis zu 2 zusätzliche Höflinge erhalten.

Die Seite mit dem roten Rand eines Kaiserlichen Dekrets bietet eine größere Herausforderung, bringt aber auch höhere Belohnungen. Die Seite mit dem braunen Rand bietet eine leichtere Herausforderung, bringt aber auch weniger Siegpunkte. Die Platten mit den Kaiserlichen Dekreten bleiben während des gesamten Spiels auf dem Spielbrett und ändern sich nicht. Die Spieler können beliebig viele Dekrete erfüllen, aber nur die ersten beiden Spieler, die das Dekret erfüllen, erhalten dafür Siegpunkte. Jeder Spieler kann jedes Kaiserliche Dekret nur genau ein Mal erfüllen.

ERLÄUTERUNG DER KAISERLICHEN DEKRETE



Die beiden ersten Spieler, die ein bestimmtes Flussesegment erreichen, erhalten Siegpunkte je nach Reihenfolge des Erfüllens.



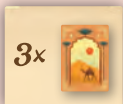
Die beiden ersten Spieler, die ein bestimmtes Feld auf der Kaiser-Leiste erreichen, erhalten Siegpunkte je nach Reihenfolge des Erfüllens.



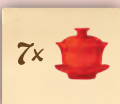
Die ersten beiden Spieler, die 1/2 Arbeiter in die Mitte der Tee-Universität stellen, erhalten Siegpunkte je nach Reihenfolge des Erfüllens.



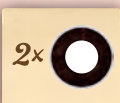
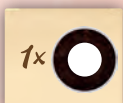
Die ersten beiden Spieler, die die erforderliche Anzahl an Teegärten bauen, erhalten Siegpunkte je nach Reihenfolge des Erfüllens.



Die ersten beiden Spieler, die die erforderliche Anzahl an Karawanen-Karten haben, erhalten Siegpunkte je nach Reihenfolge des Erfüllens.



Die ersten beiden Spieler, die die erforderliche Anzahl an Teeschalen-Plättchen haben, erhalten Siegpunkte je nach Reihenfolge des Erfüllens.



Die ersten beiden Spieler, die die erforderliche Anzahl an Puerh-Teekuchen vervollständigen, erhalten Siegpunkte je nach Reihenfolge des Erfüllens (sowohl Basis- als auch Premium-Puerh-Teekuchen zählen).

WERTUNG DER KAISER-KARTE



Am Ende des Spiels gibt diese Kaiser-Karte 5 Siegpunkte für jeden vollständigen Puerh-Teekuchen, für bis zu maximal 4 Puerh-Teekuchen.

SOLO-MODUS

Lu Yu war ein Pionier im Tee-Anbau und ein wahrer Meister der Teezubereitung. Der auch als „Tee-Weiser“ bekannte Schriftsteller schrieb das Chá Jīng, Das Buch vom Tee – ein Werk, das sich sowohl mit dem Anbau als auch mit der Zubereitung dieses beliebten Getränks beschäftigt.

Jetzt kannst du deine Fähigkeiten an jenen dieses legendären Tee-Meisters messen. Wirst du ihn übertreffen können?

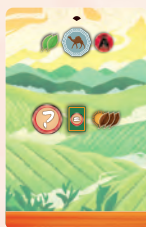
Der Solo-Modus für Tea Garden kann entweder nur mit dem Basisspiel oder in Kombination mit der Puerh-Erweiterung gespielt werden.

SPIELMATERIAL

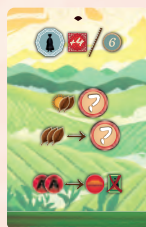
- 1** 24 Lu-Yu-Karten
3 Basis-Karten
3 Experten-Karten
18 Fortgeschrittene-Karten



Basis-Karte



Experten-Karte



Fortgeschrittene-Karte



- 2** 1 Lu-Yu-Spielertableau

6.	45
5.	35
4.	26
3.	18
2.	11
1.	5

- 3** 1 Lu Yu Kaiser-Wertungskarte

SPIELZIEL

Das Ziel des Solo-Spiels ist es, mehr Siegpunkte als der Teemeister Lu Yu zu sammeln. Lu Yu spielt, indem er automatisch Karten aus seinem Deck zieht, das er im Laufe des Spiels verbessert. Du spielst genauso wie im normalen Spiel mit mehreren Spielern.

SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Basisspiel wie ein normales Spiel für zwei Spieler vor. Für Lu Yu nimmst du statt des normalen Spielertableaus sein spezielles Lu-Yu-Spielertableau. Suche eine Farbe für Lu Yu aus und lege die dazugehörigen Spielmaterialien bereit: Teegärten, Arbeiter, Boot und einen Siegpunkt-Marker. Lu Yu erhält außerdem 2 frische Teeblätter, die in seinen Korb gelegt werden. Wenn du mit der Puerh-Erweiterung spielst, lege die Erweiterung für Lu Yus Spielertableau und 4 Höflinge bereit. Lege die Kaiser-Wertungskarte von Lu Yu neben die Kaiser-Leiste.

Sortiere Lu Yus Karten in Basis-, Experten- und Fortgeschrittene-Karten. Mische die Experten- und Fortgeschrittene-Karten separat. Nimm 3 Basis-Karten und ziehe 3 zufällige Fortgeschrittene-Karten. Sortiere die restlichen Fortgeschrittene-Karten nach den Nebenaktions-Symbolen auf ihrer Rückseite und mische jeden Stapel separat. Diese drei Stapel bilden den Fortgeschrittene-Karten-Vorrat für Meister Lu Yu.

Suche dir jetzt einen Schwierigkeitsgrad aus, auf dem du spielen willst, und lege die Karten anhand der nachstehenden Tabelle bereit. Nimm die entsprechende Anzahl an zufällig ausgewählten Experten-Karten ins Spiel.

Anzahl der Experten-Karten	Schwierigkeitsgrad
0	leicht
1	mittel
2	schwer
3	Experte

Mische nun alle ausgewählten Karten (3 Basis-Karten, 3 Fortgeschrittene-Karten und die gewählte Anzahl an Experten-Karten) zusammen und lege sie verdeckt links neben Lu Yus Spielertableau ab. Dies ist Lu Yus Zugstapel.

SPIELABLAUF

Entscheide, ob du anfangen willst oder ob Lu Yu den ersten Zug machen soll.

EIN SPIELZUG VON LU YU

1. Decke eine Karte auf.
2. Führe die Haupt- und Nebenaktionen von oben nach unten aus.
3. Prüfe, ob Kaiserliche Dekrete erfüllt wurden (falls du mit der *Puerh*-Erweiterung spielst).

Als Spieler folgst du dem normalen Spielzug-Ablauf. Wenn Lu Yu an der Reihe ist, deckst du die oberste Karte von seinem Zugstapel auf und legst sie offen auf den freien Platz ganz links unter seinem Spielertableau. Lu Yu füllt die freien Plätze von links nach rechts. Müssen für einen Platz Teeblätter bezahlt werden, zahlt Lu Yu diese. Hat Lu Yu nicht die entsprechenden Teeblätter, um eine Karte auf den betreffenden Platz zu spielen, kann er die Karte nicht spielen, muss passen und wird am Rest der Runde nicht teilnehmen.

Die gerade aufgedeckte Karte zeigt, welche Haupt- und Nebenaktionen Lu Yu ausführt. Führe diese Aktionen für Lu Yu von oben nach unten aus. Alle Effekte, die rechts hinter einem Schrägstrich angezeigt werden, werden nur dann ausgeführt, wenn die entsprechende Aktion links nicht abgeschlossen werden kann. **Die oberste Karte aus Lu Yus Zugstapel** zeigt auch die Stärke seiner Hauptaktion an und bestimmt seine Entscheidungen (z. B. welcher Teegarten gebaut wird, welches Teeschalen-Plättchen ausgewählt wird usw.).

Lu Yu nimmt **niemals Boni oder Ressourcen vom Spielbrett**.

Wenn du mit der *Puerh*-Erweiterung spielst, prüfe nach Lu Yus Zug, ob er irgendwelche Kaiserlichen Dekrete erfüllt hat. Wenn ja, stelle einen seiner Arbeiter auf die passende Kaiserliche-Dekret-Platte. Er bekommt seine wartende Höflings-Figur vom Adelshof-Spielbrett.

LU YUS KARTEN



- Vorderseite:**
- 1 Hauptaktion
 - 2 Nebenaktion
 - 3 Effekt, wenn die entsprechende Aktion nicht abgeschlossen werden kann



- Rückseite:**
- 1 Stärke einer Hauptaktion
 - 2 Hinweis auf Nebenaktion
 - 3 Zusätzliche Hinweise zum Ausführen der Aktionen von der aufgedeckten Karte

ERKLÄRUNG ZU LU YUS AKTIONEN



EINEN TEEGARTEN BAUEN – Lu Yu baut einen Teegarten. Für diese Aktion ist die gespielte Stärke egal. Der Teemeister baut den Teegarten in der benachbarten Region mit der höchsten Qualität. Wenn mehrere Regionen diese Bedingung erfüllen, wählt er anhand der Bonuspriorität auf der obersten Karte seines Zugstapels. Lu Yu erhält weder Region-Bonus noch Siegpunkte, die auf dem Spielplan angegeben sind, aber er legt den Teegarten auf das höchste verfügbare Siegpunktfeld in dieser Region. Wenn in keiner der angrenzenden Regionen ein Feld verfügbar ist, führt Lu Yu stattdessen das aus, was hinter dem Schrägstrich steht.



EINE AKTIONSKARTE KAUFEN – Lu Yu nimmt eine Karte vom Aktionskartenstapel. Welche Karte er nimmt, hängt davon ab, wie stark seine Karten insgesamt sind: Wenn die Gesamtstärke 1 ist, nimmt er die Karte aus der zweiten Spalte (mit der Stärke 1). Die gezogenen Karten kommen auf Lu Yus Aktionskarten-Abwurfstapel. Lu Yu spielt diese Karten nie aus. Am Ende des Spiels erhält er dafür aber Siegpunkte.



KARAWANEN – Lu Yu nimmt die Karawanen-Karte, die auf dem dafür vorgesehenen Platz in der Auslage liegt - grüne Position. (Diese Information findest du auf der obersten Karte seines Zugstapels.) Er muss dafür weder bezahlen noch Stärke einsetzen. Er nimmt die Karte und legt sie auf seinen Ablagestapel für Karawanen-Karten. Lu Yu erhält keine Boni von Karawanen-Karten; er erhält lediglich 5 Siegpunkte für jede Karawanen-Karte am Ende des Spiels.



NEBENAKTIONEN



Lu Yu führt die Nebenaktion aus, die auf der obersten Karte seines Zugstapels angegeben ist.



TEESTUDIUM AN DER UNIVERSITÄT – Lu Yu bewegt einen seiner Arbeiter auf den nächsten Universitätssektor (Viertel). Es ist egal, in welchen Teil des Sektors er zieht, da Lu Yu hier keine Boni erhält – lediglich Siegpunkte am Ende des Spiels.



TEESCHALEN-PRODUKTION – Lu Yu nimmt ein Teeschalen-Plättchen aus der Provinz, in der er einen Teegarten gebaut hat. Er sucht sich ein Plättchen aus, das über eine gleichfarbige Verbindung mit seinen anderen

Plättchen verbunden werden kann. Gibt es mehrere Optionen, nimmt Lu Yu das Plättchen aus der Provinz, die auf seiner obersten Zugstapel-Karte am höchsten auf der dortigen farbigen Prioritäts-Leiste steht. Kann er kein Plättchen anhand dessen Farbe verbinden, wählt er ebenfalls nach der Priorität der Provinzfarben. Lu Yu hat immer nur eine Reihe von Teeschalen-Plättchen, legt niemals Teeschalen-Marker auf seine Teeschalen-Plättchen und erhält auch keine Boni dafür – er erhält lediglich Siegpunkte für gleichfarbige Teeschalen-Verbindungen am Ende des Spiels.



FLUSSFAHRT – Lu Yu bewegt sein Boot um ein Flussegment vorwärts. Er erhält dafür keine Boni, aber am Ende des Spiels Siegpunkte, je nachdem, wo sein Boot steht.

FREIE AKTIONEN



EINE FORTGESCHRITTENE-KARTE FÜR LU YU ERHALTEN –

Lu Yu nimmt die oberste Fortgeschrittene-Karte vom Stapel, deren Symbol der Nebenaktion auf seiner obersten Karte im Zugstapel entspricht. Lege die erhaltene Karte oben auf Lu Yus Zugstapel.



AUF DER KAISER-LEISTE VORRÜCKEN –

Wenn Lu Yu 2 Kaiser-Marker hat, legt er sie ab, um auf der Kaiser-Leiste ein Feld vorzurücken, und



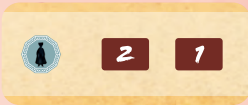
entfernt die Kaiser-Karte , die auf dem betreffenden Feld der obersten Karte seines Zugstapels angezeigt wird. Dafür zahlt er nichts außer den beiden Kaiser-Markern und erhält nichts außer der Entfernung der entsprechenden Kaiser-Karte. Eine neue Kaiser-Karte wird dann an deren Stelle aufgedeckt.

Wenn du im Solo-Modus ohne die *Puerh*-Erweiterung spielst und Meister Lu Yu eine Aktion aus der Erweiterung ausführen soll, ignoriere diese Aktion und führe stattdessen den Effekt hinter dem Schrägstrich in der angegebenen Zeile aus.

ERLÄUTERUNG VON LU YUS AKTION IM SPIEL MIT DER PUERH-ERWEITERUNG



ADELSHOF – Lu Yu stellt seine Höfling-Figur auf das Adelshof-Spielbrett. In welchen Saal er die Figur stellt, hängt von der obersten Karte in Lu



Yus Zugstapel und der Gesamtstärke der Aktion ab (die sich aus dem Wert neben dem Adelshof-Aktionssymbol und dem Stärkewert in der oberen linken Ecke auf der obersten Karte in Lu Yus Zugstapel ergibt). Lu Yu setzt seinen Höfling auf ein Feld mit gleicher oder geringerer Stärke. Sind alle diese Felder im jeweiligen Saal besetzt, setzt er seinen Höfling gemäß der Priorität auf der Karte in den zweiten Saal. Sind alle Optionen ausgeschöpft, erhält Lu Yu den Effekt hinter dem Schrägstrich. Lu Yu erhält keine Boni von Saal-Platten, sondern lediglich Siegpunkte am Ende der Runde.



PUERH-MARKT – Von den dafür vorgesehenen Feldern auf dem Markt erhält Lu Yu 1 bis 3 Premium-Puerh-Scheiben, je nach Stärke der gespielten Haupt-



aktion. (Addiere die Stärke der obersten Karte seines Zugstapels zur Stärke neben dem Hauptaktionssymbol auf der aufgedeckten Karte.) Er nimmt die Puerh-Scheiben in der Reihenfolge, die auf seiner obersten Zugstapelkarte angegeben ist. Lu Yu muss für Puerh-Scheiben weder bezahlen noch erhält er durch sie Boni. Er legt die Puerh-Scheiben automatisch in der Reihenfolge ab, in der er sie erhalten hat. Die Regel, dass man Puerh-Scheiben, die man durch dieselbe Aktion erhalten hat, nicht zusammen ablegen darf, gilt für ihn nicht. Am Ende des Spiels erhält Lu Yu Siegpunkte für alle vollständigen und unvollständigen Puerh-Teekuchen (siehe *Spielende* 8./9.).

BEISPIEL FÜR EINEN ZUG VON MEISTER LU YU

Aufgedeckte Karte



Oberste Karte des Zugstapels



Du deckst diese Karte von Meister Lu Yu auf. Die Karte wird Schritt für Schritt von oben nach unten abgewickelt. Zuerst erhält Lu Yu 2 frische Teeblätter und führt die Hauptaktion Karawane aus. Welche Karte er erhält, hängt von der Abbildung auf der obersten Karte seines Zugstapels ab. In diesem Fall erhält Lu Yu die Karte ganz rechts und legt sie auf seinen Karawanen-Ablagestapel neben seinem Spielertableau. Dann fermentiert er 2 Teeblätter und führt die Nebenaktion

Flussfahrt aus. Er bewegt sein Boot um ein Segment vorwärts (ohne Boni zu erhalten). Wenn Meister Lu Yu 3 fermentierte Teeblätter hätte, könnte er diese Nebenaktion noch einmal ausführen, aber da er nur 2 hat, geht dies nicht. Da Lu Yu 2 Kaiser-Markern hat, zahlt er diese und rückt auf der Kaiser-Leiste um ein Feld vor. Er nimmt eine Kaiser-Karte aus dem Spiel, in diesem Fall die Karte ganz rechts. Damit ist Lu Yus Zug beendet und der Spieler ist an der Reihe.

ORGANISATIONSPHASE

In der Organisationsphase erhält Lu Yu Teeblätter aus seinen Teegärten: 2 frische Teeblätter für jeden seiner Teegärten auf dem Spielplan. Die Qualität der Teeblätter ist dabei nicht wichtig. Am Ende der Runde mischst du alle gespielten Karten von Lu Yu und legst sie unter seinen Zugstapel.

SPIELENDEN

Das Spiel endet nach 5 Runden. Der Spieler erhält Siegpunkte nach den Standardregeln. Lu Yu erhält Siegpunkte wie folgt:

1. Siegpunkte für Aktionskarten – nach den Standardregeln.
2. Siegpunkte für die Flussfahrt – nach den Standardregeln.
3. Siegpunkte für das Teestudium – nach den Standardregeln.
4. Siegpunkte für die Teeschalen-Produktion – nach den Standardregeln.
5. 5 Siegpunkte für jede Karawanen-Karte
6. 1 Siegpunkt für jeweils 2 frische Teeblätter und 1 Siegpunkt für jedes fermentierte Teeblatt.
7. Siegpunkte für den höchsten erreichten Platz auf der Kaiser-Leiste gemäß der folgenden Tabelle:

6.	45
5.	35
4.	26
3.	18
2.	11
1.	5



Wenn du mit der Puerh-Erweiterung spielst, erhält Lu Yu zusätzlich folgende Siegpunkte:

8. 10 Siegpunkte für jeden vollständigen Puerh-Teekuchen.
9. 5 Siegpunkte für jeden unvollständigen Puerh-Teekuchen.
10. Die entsprechende Anzahl an Siegpunkten für jedes erfüllte Kaiserliche Dekret.

IMPRESSUM

Designer: Tomáš Holek
DTP und Grafik: Marek Jaroš
Illustrationen: Barbora Srp Žižková
Entwicklung: Michal Šmíd
Produktionsleiter: Jan Cízner
Regelüberarbeitung: Barbora Šulcová
Übersetzung: Corinna Spellerberg (Textguru)