



TEA GARDEN

SPIELREGELN

Auf den schroffen Gipfeln der Yunnan-Berge wächst eine besondere Pflanze. Gerüchte besagen, sie habe wundersame Eigenschaften, die den Körper heilen und die Seele beleben können. So ist es nicht überraschend, wenn sich der Anbau dieser Pflanze bald wie ein Lauffeuer in den anderen Provinzen ausbreitet.

Dem Aufruf des Kaisers folgend, versammeln sich die Meistergärtner, um in den Tälern des Jangtse-Flusses eine Population dieser Wunderpflanze zu gründen. Und auf den fähigsten Gärtner unter ihnen wartet eine besondere Belohnung – die Aussicht auf fruchtbares Land in der begehrten Provinz Yunnan.

Nehmt die Herausforderung an und versucht euch darin, die Verbreitung eines außergewöhnlichen Getränks in ganz China und darüber hinaus zu fördern.

SPIELMATERIAL

KOMPONENTEN FÜR JEDEN EINZELNEN SPIELER:

- 1** 4 Spielertableaus
- 2** 28 Pagoden, die Teegärten in 4 Farben repräsentieren (7 pro Spieler)
- 3** 32 Arbeiter in 4 Farben (8 pro Spieler)
- 4** 4 Boote in 4 Farben (1 pro Spieler)
- 5** 4 Siegpunkt-Marker in 4 Farben (1 pro Spieler)
- 6** 44 Startkarten – je ein Satz mit 11 Karten pro Spieler, markiert mit einem Fächer in der Spielerfarbe in der oberen rechten Ecke.

KOMPONENTEN FÜR ALLE SPIELER GEMEINSAM:

- 7** 1 Spielplan

- 8** 30 schwarze Teeschalen-Marker
- 9** 40 Teeschalen-Plättchen
- 10** 1 Startspieler-Marker
- 11** 18 Region-Bonus-Plättchen
- 12** 80 Teeblatt-Marker (mit einer grünen und einer braunen Seite)
- 13** 1 weißer Runden-Marker
- 14** 24 Schriftrollen-Plättchen (in 3 Arten)
- 15** 30 Kaiser-Marker
- 16** 16 Kaiserkarten – mit einem Kaisersymbol in der oberen rechten Ecke
- 17** 45 Aktionskarten – mit römischen Ziffern in der oberen rechten Ecke
- 18** 30 Karawanenkarten
- 19** 10 Spielerhilfen



ZIEL DES SPIELS

Die Spieler übernehmen die Rolle von Besitzern der ersten Teegärten in der chinesischen Region Yunnan. Sie versuchen, ihre Teeplantagen zu vergrößern, indem sie neue Teegärten im Tal entlang des Flusses anlegen. Das Spiel läuft über fünf Runden. In jeder Runde können die Spieler bis zu 4 Hauptaktionen ausführen, die durch das Ausspielen von Karten – welche die Stärke der Aktionen anzeigen – aus ihrer Hand ausgelöst werden. Einige dieser Karten zeigen auch ein Teetassen-Symbol und weitere verfügbare Nebenaktionen, welche die Spieler ausführen können. Zu den Aktionen gehören die Vergrößerung der Teeplantagen, der Erwerb neuer Karten, die Ernte und der Verkauf von Tee, die Bootsfahrt auf dem Fluss und die Durchführung von Tee-Studien.

WIE MAN GEWINNT

Ziel des Spiels ist es, so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

SPIELAUFBAU

Vor dem ersten Spiel werden sorgfältig die Bauteile aus den Papptafeln ausgestanzt.

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte, sodass er für alle Spieler leicht zu erreichen ist.



- ① Siegpunktleiste
- ② Tee-Universität
- ③ Kaiserlicher Hof
- ④ Platz für Aktionskarten
- ⑤ Platz für Kaiserkarten
- ⑥ Platz für Teeschalen-Plättchen
- ⑦ Rundenleiste

Neben dem Spielplan legt ihr einen Vorrat an Schriftrollen-Plättchen an und sortiert diese in drei Stapel, getrennt nach Arten.



Legt die Teeblatt-Marker, die Kaiser-Marker und die Teeschalen-Plättchen so neben den Spielplan, dass sie für alle Spieler gut zu erreichen sind.



2. Dreht die Region-Bonus-Plättchen um, mischt sie und legt sie zufällig verteilt auf alle sechseckigen Felder auf dem Spielplan, dreht sie dann um. Legt die nicht benötigten Plättchen zurück in die Schachtel.



3. Mischt alle Teeschalen-Plättchen. Legt für jede Provinz einen Stapel Teeschalen-Plättchen entsprechend der Spieleranzahl bereit. Überprüft dazu in der Tabelle der gelben Start-Provinz wie viele Plättchen in jedem Stapel sein müssen. Legt die so vorbereiteten Stapel mit den Teeschalen-Plättchen nach dem Zufallsprinzip offen in einzelnen Stapeln auf den Spielplan (jede Provinz hat dafür ein spezielles Feld). Legt die nicht benötigten Plättchen zurück in die Schachtel.



4. Bildet ein Aktionskarten-Deck. Macht dazu zunächst 5 Stapel (einen für jede Stufe – die Stufe ist oben rechts angegeben).



Nehmt dann je nach Anzahl der Spieler die entsprechende Zahl von Karten von jeder Stufe (legt die übrigen in die Schachtel):

2 Spieler: 4 Karten

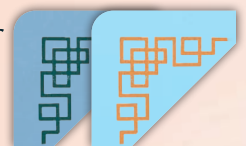
3 Spieler: 5 Karten

4 Spieler: 6 Karten

Dreht die Karten um und mischt jede Stufe einzeln. Bildet dann daraus ein einziges Deck, indem ihr die Stufe 4 auf die Stufe 5 legt, die Stufe 3 auf die Stufe 4 und so weiter. Deckt von diesem Aktionskartendeck 6 Karten auf und legt sie in die Auslage (von links beginnend). Legt das Deck verdeckt neben die Auslage.



5. Bildet nun ein Karawanen-Deck. Nehmt dazu die Karawanen-Karten mit dem blauen Ornament, mischt sie und erstellt ein verdecktes Deck. Bildet dann das Basis-Karawanen-Deck, indem ihr die Karawanen-Karten mit dem orangen Ornament mischt. Wählt aus diesem Deck zufällig so viele Karten aus, wie der Anzahl der Spieler entspricht (siehe Tabelle nächste Seite), und legt diese oben auf das blaue Karawanen-Kartendeck. Legt die restlichen Karawanenkarten (orange) zurück in die Schachtel.



2 Spieler: 7 Karawanen
3 Spieler: 10 Karawanen
4 Spieler: 13 Karawanen

Zum Schluss legt ihr 3 offene Karawanenkarten vom Deck in die Auslage.

6. Mischt die Kaiserkarten, deckt 3 davon auf und legt sie offen unter die Kaiser-Leiste.

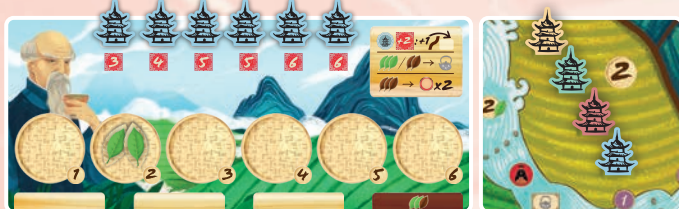


7. Jeder von euch wählt ein Spielertableau und nimmt sich die folgenden Komponenten einer Farbe:

7 Teegarten-Pagoden, 8 Arbeiter, 1 Boot, 1 Siegpunkt-Marker, 11 Startkarten



- Stellt eure Teegarten-Pagoden auf die markierten Stellen auf euren Spielertableaus. Die restlichen Teegarten-Pagoden stellt ihr in den Startbereich auf dem Spielplan (gelbe Provinz).



- Jeder Spieler nimmt sich 2 Teeblatt-Marker und legt sie mit der grünen Seite nach oben auf sein Spielertableau in den Korb mit der Nummer 2. Die Zahl gibt die Qualität der Teeblätter im Korb an. Je höher die Zahl, desto besser.
- Jeder Spieler mischt seine 11 Startkarten, bildet daraus ein verdecktes Deck und zieht 4 Karten aus diesem Deck auf seine Hand.

8. Jeder Spieler legt:

- den Siegpunktmarker der eigenen Farbe auf das Feld mit der 0 auf der Siegpunktleiste.
- 1 Arbeiter auf den Startplatz der Tee-Universität.
- 1 Arbeiter auf das unterste Feld der Kaiser-Leiste.
- 1 Boot auf das Startfeld des Flusses.



9. Legt den Rundenmarker auf die Rundenleiste. Der Spieler, der zuletzt eine gute Tasse chinesischen Tees genossen hat, nimmt sich den Startspieler-Marker. Falls ihr es nicht wisst, wählt zufällig einen Startspieler aus.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über **5 Runden** im Uhrzeigersinn gespielt. In jeder Runde kann jeder Spieler bis zu **4 Züge** ausführen. Die Züge werden im Verlauf des Spiels nacheinander durch das Spielen von Karten ausgeführt, wobei die ersten drei Züge kostenlos sind und die Spieler für den vierten Zug Teeblatt-Marker bezahlen müssen. Der Zug eines Spielers besteht aus einer Hauptaktion, einer optionalen Nebenaktion und einer beliebigen Anzahl freier Aktionen.

Eine Spielrunde besteht aus den folgenden Phasen:

1) AKTIONSPHASE

2) ORGANISATIONSPHASE

1) AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase spielen die Spieler, beginnend mit dem Spieler, der den Startspieler-Marker hat, nacheinander im Uhrzeigersinn. Während seines Zuges kann ein Spieler eine Hauptaktion und eine Nebenaktion ausführen, welche dem Symbol auf der obersten ausgespielten Karte entspricht. Zusätzlich kann der Spieler eine beliebige Anzahl von freien Aktionen ausführen. Haupt-, Neben- und freie Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Die Spieler machen ihre Züge reihum, und wenn sie nicht weiterspielen können oder wollen, passen sie. Die Aktionsphase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

HAUPTAKTIONEN

Während seines Zuges wählt ein Spieler immer eine der fünf Hauptaktionen (Beschreibung siehe unten) und spielt eine beliebige Anzahl seiner Karten aus (mindestens jedoch eine), um die Stärke der Aktion zu bestimmen. Die ausgespielten Karten werden so übereinandergelegt, dass die Stärke jeder einzelnen Karte sichtbar ist. Die Karten werden an den vorgesehenen Platz am unteren Rand des Spielertableaus gelegt (immer in das äußerste linke freie Feld). Wenn die oberste ausgespielte Karte ein Symbol für eine Neben- oder andere Aktion zeigt, kann der Spieler diese noch im selben Zug ausführen. Im nächsten Zug legt der Spieler wieder eine oder mehrere Karten auf das äußerste linke freie Feld. Möchte ein Spieler einen vierten Zug spielen, muss er 3 Teeblatt-Marker zahlen, von denen einer braun sein muss.



ZUM TEE

Teeblätter sind die grundlegende Ressource in diesem Spiel. Es gibt 6 Qualitätsstufen von Tee, die durch 6 Sammelkörbe auf den Spielertableaus dargestellt werden. Jede Region produziert eine andere Tee-Qualität. Die Qualität der Teeblätter ist beim Kauf von Aktionskarten oder beim Vorrücken auf der Kaiser-Leiste entscheidend.

Frische (grüne) Teeblätter können durch Fermentierung veredelt werden. Durch die Reifung gewinnen die fermentierten (braunen) Teeblätter an Qualität, während die frischen Teeblätter an Qualität verlieren (siehe „Organisationsphase Tee-Reifung“).

Wenn beim Bezahlen ein grünes Blatt angezeigt wird, kann dieses entweder mit einem grünen oder einem braunen Blatt bezahlt werden. Ein angezeigtes braunes Blatt kann allerdings nur mit einem braunen Blatt bezahlt werden.

Die Stärke der gespielten Karten ist wichtig für die Ausführung der gewählten Hauptaktion; je höher sie ist, desto bessere Effekte kann der Spieler erzielen.



Als einmaligen Bonus kann ein Spieler die Stärke um 1 erhöhen, indem er dieses Schriftrollenplättchen ablegt.

ARTEN VON HAUPTAKTIONEN



A) EINEN TEEGARTEN BAUEN

Auf dem Spielertableau gibt eine Zahl unter jedem Teegarten an, wie viel die Gesamtstärke der ausgespielten Karten mindestens betragen muss, um diesen Garten bauen zu können. Der Spieler legt einen neuen Teegarten auf ein beliebiges freies Feld in einer Region, die an eine Region angrenzt, in welcher der Spieler bereits einen Teegarten besitzt. Eine Region ist die kleinste Flächeneinheit auf dem Spielplan. Der Fluss gilt als die Grenze der Region. Ein Spieler kann einen Teegarten auch in einer Region bauen, die nicht an eine Region angrenzt, in der sich bereits sein Teegarten befindet, indem er 2 Stärkepunkte mehr als die für den Bau erforderliche verlangte Stärke bezahlt. Dadurch darf der Spieler **nur eine zusätzliche Grenze** überschreiten.



Es ist nicht möglich, einen Teegarten in einer Region zu bauen, in welcher der Spieler bereits einen Teegarten hat. Durch das Bauen eines Teegartens erhält der Spieler einen einmaligen Bonus, der durch das Region-Bonus-Plättchen vorgegeben ist. Diesen Bonus erhalten alle Spieler, die in der gleichen Region einen Garten bauen. Baut ein Spieler einen Teegarten auf einem der speziellen Wertungsfelder (mit Siegpunkten darauf), erhält er diese Punkte sofort und markiert sie auf seiner Siegpunktleiste. Während einer Hauptaktion kann man nur 1 Teegarten bauen.

Beispiel: Karl spielt Karten mit einer Gesamtstärke von 5 und wählt als Hauptaktion Einen Teegarten bauen. Bis jetzt hat er nur einen ersten Garten in der gelben Provinz. Da er Karten der Stärke 5 ausgespielt hat, kann er entscheiden, ob er einen Garten der Stärke 5 in einer an die gelbe Provinz angrenzenden Region bauen möchte, oder einen Garten der Stärke 3 und dafür mit 2 Stärke bezahlen, um dabei eine zusätzliche Grenze zu

überschreiten. Er entscheidet sich für die zweite Möglichkeit und baut den Garten in einer blauen Region mit einem Wert von 4.



B) AKTIONSKARTE KAUFEN

Über den Aktionskarten in der Auslage zeigt eine Zahl an, wie viel die Stärke der ausgespielten Karten mindestens betragen muss, um die jeweilige Aktionskarte zu kaufen. Je weiter links die Karte in der Auslage liegt, desto niedriger ist die geforderte Stärke. Außerdem muss der Spieler den auf der gekauften Aktionskarte angegebenen Preis bezahlen. Dieser Preis ist in dem braunen Rahmen am unteren Rand der Karte angezeigt. Er besteht aus der Anzahl der Teeblatt-Marker der vorgegebenen, minimalen Qualität, die der Spieler in den allgemeinen Vorrat einzahlen muss, und den erforderlichen Teekannen, die der Spieler auf den in seinem Spielbereich **ausgelegten Karten** haben muss. Dabei zählt jede oberste Karte mit einem Teekannensymbol, die in **dieser Runde** gespielt wird (im Gegensatz zu den Teekannensymbolen auf den Karten, die unter der obersten gespielten Karte gestapelt sind – diese zählen hierbei nicht).



- 1 Für den Kauf erforderliche Stärke
- 2 Stärke der Karte
- 3 Preis der Karte
- 4 Siegpunkte (am Ende des Spiels)
- 5 Sekundärer Effekt der Aktion
- 6 Kartenlevel

Der Spieler kann ein Teekannensymbol gewinnen, indem er diese Schriftrolle abwirft. Sie gilt als eine beliebige Teekannenfarbe.



Eine weitere Möglichkeit, eine Teekanne zu bekommen, besteht darin, entweder 3 beliebige Teeblätter oder 2 fermentierte Teeblätter beliebiger Qualität zu zahlen.



Der Spieler nimmt die gekaufte Karte auf die Hand und kann sie im nächsten Zug einsetzen. Nachdem der Spieler eine Aktionskarte gekauft hat, werden alle Karten in der Auslage, die rechts von dem nun leeren Feld liegen, um ein Feld nach links verschoben. Eine neue Karte vom Aktionskartenstapel wird dann an das äußere rechte Ende der Reihe gelegt. Während einer Hauptaktion kann man nur 1 Aktionskarte kaufen.

Beispiel: Karl wählt als Hauptaktion Aktionskarte kaufen. Seine ausgespielten Karten haben eine Gesamtstärke von 4, und die oberste Karte in seinem Spielbereich zeigt das Symbol grüne Teekanne. Ihm fehlt ein Teekannensymbol, um die von ihm gewählte Karte zu kaufen. Also



beschließt er, 1 Teekannen-Schriftrolle abzulegen, um damit das fehlende Symbol zu ersetzen und die Karte zu kaufen. Er bezahlt zusätzlich 2 Teeblätter der Qualitätsstufe 3. Karl nimmt die gekaufte Karte auf die Hand.



C) KARAWANE

Die Spieler können ihren Tee an vorbeiziehende Karawanen verkaufen. Jede Karawanenkarte hat zwei Teilbereiche – einen Handelsteil und einen Stärketeil. Damit ein Spieler eine Karawanenkarte erwerben kann, muss er eine der Bedingungen des Handelsteils und eine Bedingung des Stärketeils erfüllen.



- Im Handelsteil der Karte gibt es 2 Möglichkeiten, Teeblätter zu verkaufen, von denen der Spieler eine auswählt. Diese Blätter müssen vom Spieler in den allgemeinen Vorrat gezahlt werden und können von beliebigen Qualitätsstufen sein. Wenn ein grünes Symbol eines Teeblatts angezeigt wird, kann es sich dabei um ein beliebiges Blatt handeln. Wird ein braunes Symbol angezeigt, muss der Spieler ein fermentiertes Teeblatt bezahlen. Nach Erfüllung der Bedingung erhält der Spieler die Boni und/oder Siegpunkte, die neben den Symbolen der jeweiligen Teeblätter angezeigt werden.
- Im Stärketeil der Karte sind 2 verschiedene Werte von Aktionsstärken aufgeführt. Um die Karawanenkarte und den entsprechenden Bonus zu erhalten, muss der Spieler einen der Stärkewerte mit der Stärke seiner für die Ausführung dieser Aktion ausgelegten Karten erreichen.
- Die für Karawanen erzielten Siegpunkte erhält der Spieler sofort gutgeschrieben. Die Spieler legen ihre Karawanenkarten vor sich auf dem Tisch ab, da sie für die Endwertung wichtig sein können.
- Sobald jemand eine Karawanenkarte kauft, wird sofort eine neue Karte aufgedeckt, sodass die Spieler immer die Wahl zwischen 3 Karawanenkarten haben.

Beispiel: Karl spielt Karten mit einer Gesamtstärke von 6 und wählt als Hauptaktion die Karawane. Er zahlt 3 frische Teeblätter und 1 fermentiertes Teeblatt in den allgemeinen Vorrat. Da er die Bedingungen der Karawanenkarte erfüllt, erhält er die folgenden Boni: Für den Handelsteil der Karte bekommt er einen Teeschalen-Marker und legt ihn auf eine Verbindung seiner Teeschalen-Plättchen, außerdem erhält er 2 Siegpunkte. Für den Stärketeil der Karte erhält er 6 Siegpunkte und 1 Kaiser-Marker.



D) FERMENTIERUNG

Während der Fermentierung werden frische, grüne Teeblätter zu fermentierten, braunen Teeblättern.



Grün = frisch, Qualität nimmt mit der Reifung ab.



Braun = fermentiert, Qualität nimmt mit der Reifung zu.

Je nach ausgespielter Stärke kann der Spieler die entsprechende Anzahl von Teeblättern fermentieren (Stärke = Anzahl der Blätter). Die Fermentierung wird durchgeführt, indem der Spieler die Teeblatt-Marker von der grünen (frischen) Seite auf die braune (fermentierte) Seite dreht. Bitte beachten, dass die Blätter immer im gleichen Korb bleiben müssen wie vor der Fermentierung!

Beispiel: Karl hat Karten mit einer Gesamtstärke von 4 gespielt und sich für die Hauptaktion Fermentierung entschieden. Er hat insgesamt 7 Teeblätter auf seinem Spielertableau – 3 frische Blätter der Qualitätsstufe 3, 2 frische Blätter der Qualitätsstufe 4, 2 fermentierte Blätter der Qualitätsstufe 5. Karl kann insgesamt 4 Blätter fermentieren. Er wählt 2 Blätter der Qualitätsstufe 4 und 2 Blätter der Qualitätsstufe 3. Er dreht diese Blätter auf die braune (fermentierte) Seite und lässt sie in denselben Körben liegen.



E) ZUSÄTZLICHE TEE-ERNTE

Durch das Ausspielen der Aktion Zusätzliche Tee-Ernte kann ein Spieler außerhalb der Haupternte Teeblätter ernten. Für jeden in der aktuellen Runde ausgespielten Stärkepunkt kann der Spieler aus einem seiner Teegärten ernten. Von jedem beernteten Garten erhält er ein frisches Blatt der Qualität, die dem Wert der Region entspricht, in der sich der Garten befindet. Wenn er also eine Stärke von 3 spielt, erhält er insgesamt 3 Teeblätter, die den Werten der Regionen seiner 3 gewählten Teegärten entsprechen. Spieler können pro Zug nur 1 Blatt von jedem Teegarten zusätzlich ernten.

Beispiel: Karl hat Karten mit einer Stärke von 4 gespielt und sich für die Hauptaktion Zusätzliche Tee-Ernte entschieden. Er hat bereits 6 Gärten auf dem Spielplan ausliegen in den Regionen mit den Werten 2, 3, 4, 5, 6 und 6. Er beschließt, die Blätter aus den letzteren 4 Gärten zu ernten. Daher erhält er 1 frisches Blatt der Qualitätsstufe 4, 1 frisches Blatt der Qualitätsstufe 5 und 2 frische Blätter der Qualitätsstufe 6.

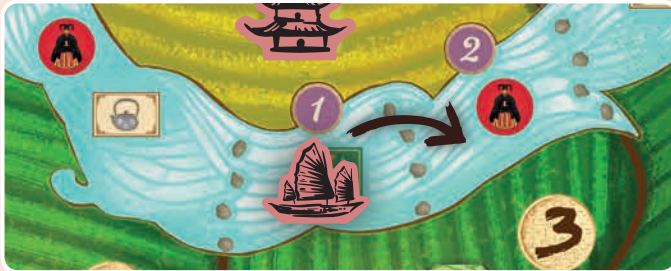
NEBENAKTIONEN

Nebenaktionen sind mit einem runden Zierrahmen gekennzeichnet. Ein Spieler erhält eine Nebenaktion, indem er Karten so ausspielt, dass seine oberste ausgelegte Karte das Symbol einer der drei Nebenaktionen zeigt; dann kann der Spieler diese Aktion jederzeit während seines Zuges ausführen. Es ist möglich, eine Nebenaktion zu wiederholen (mehr darüber im Abschnitt "Freie Aktionen").



A) FLUSSFAHRT

Mit dieser Nebenaktion bewegt der Spieler sein Boot ein Segment auf dem Fluss voran und erhält sofort die angezeigten Boni. Der erste Spieler, der das letzte Segment auf dem Fluss erreicht, stellt seinen Marker auf das Feld mit dem höchsten erreichbaren Siegpunktwert. Beachtet, dass diese Siegpunkte erst am Ende des Spiels hinzugezählt werden.



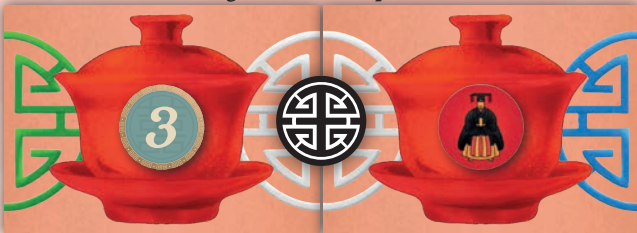
Beispiel: Karl spielt als Nebenaktion Flussfahrt, bewegt sein Boot auf dem Fluss um 1 Segment voran und erhält den Bonus von 1 Kaiser-Marker. Es gibt auch 2 Siegpunkte in dem neuen Fluss-Segment. Diese 2 Siegpunkte erhält er zu diesem Zeitpunkt noch nicht, aber sie werden am Ende des Spiels zu seinen Punkten hinzugezählt, wenn er sich dann noch in diesem Fluss-Segment befindet.



B) TEESCHALEN-PRODUKTION

Ein Spieler nimmt ein Teeschalen-Plättchen oben von einem der Stapel auf dem Spielplan (jeder Stapel liegt an der Stelle einer Provinzfarbe.). Dabei kann er nur aus den Provinzen wählen, in denen er mindestens einen seiner Teegärten hat. Es ist nicht erlaubt, die Plättchen umgekehrt zu legen. Der Spieler ordnet seine Plättchen in einer Reihe nebeneinander an und versucht dabei, die kreisförmigen Symbole **derselben Farbe** zu verbinden. Die Plättchen dürfen nur richtig herum gelegt werden. Für jede gleichfarbige Verbindung erhält der Spieler am Ende des Spiels Siegpunkte (siehe Abschnitt "Wertung"). Der Spieler kann auch verschiedenfarbige Symbole miteinander verbinden (aber für eine solche Verbindung gibt es keine Siegpunkte, sondern nur ein Teeschalen-Plättchen). Nachdem der Spieler zwei Teeschalen-Plättchen verbunden hat, legt er sofort einen Teeschalen-Marker auf diese Verbindung.

Dieser Marker bringt eine einmalige, kostenlose Aktion. Der Spieler kann ihn jederzeit während seines Zuges entfernen, um einen Bonus von einer benachbarten Schale zu erhalten. Auf jeder Verbindung kann eine beliebige Anzahl von Teeschalen-Markern liegen, die der Spieler nutzen kann.



Beispiel: Dieser Spieler kann während seines Zuges jederzeit einen Teeschalen-Marker entfernen, um einen Kaiser-Marker oder 3 Siegpunkte zu erhalten.

Die Anzahl der Teeschalen-Reihen ist unbegrenzt. Ein Spieler kann jederzeit eine neue Reihe beginnen. Sobald ein Teeschalen-Plättchen platziert ist, darf es nicht mehr verschoben werden.



C) TEE-STUDIEN AN DER UNIVERSITÄT

Die Tee-Universität ist in vier Sektoren unterteilt, wobei jeder Sektor wieder zwei Teile mit Boni hat. Immer wenn ein Spieler diese Nebenaktion ausführt, bewegt er seinen Arbeiter im Uhrzeigersinn zum nächsten Sektor. Er wählt einen Teil des Sektors aus, stellt seinen Arbeiter dorthin und erhält die aufgelisteten Boni (Boni gibt es nur für den ausgewählten Teil). Jedes Mal, wenn ein Arbeiter die Startposition überquert, nimmt der Spieler einen weiteren Arbeiter aus seinem Vorrat und stellt ihn in die Mitte des Kreises. Jeder Arbeiter in der Kreismitte zählt am Ende des Spiels 10 Siegpunkte. Für den Arbeiter, der im äußeren Rand des Kreises verbleibt, erhält der Spieler Siegpunkte, die dem Wert entsprechen, der im jeweiligen Kreisabschnitt angegeben ist.



Beispiel: Karl spielt Karten mit einer Gesamtstärke von 4 aus, mit dem Symbol der Tee-Studien auf der obersten Karte. Er beschließt, diese Nebenaktion zuerst auszuführen. Sein Arbeiter befindet sich in Sektor 4, also bewegt er ihn im Uhrzeigersinn zum ersten Sektor, wo er zwischen zwei Teilen mit Boni wählen muss. Er kann entweder 3 frische Teeblätter der Qualitätsstufe 2 bekommen oder 2 Blätter aus seinem Vorrat fermentieren. Er entscheidet sich für die Fermentierung. Da er in dieser Runde die Startposition überquert, setzt er einen neuen Arbeiter aus seinem Vorrat in die Mitte des Kreises. Am Ende des Spiels erhält er hierfür 10 Siegpunkte.

FREIE AKTIONEN

Freie Aktionen kann ein Spieler jederzeit während seines Zuges ausführen, aber es müssen auf jeden Fall eine oder mehrere Karten gespielt werden.

A) VORWÄRTSZIEHEN AUF DER KAISER-LEISTE

Wenn ein Spieler genügend Kaiser-Marker besitzt, kann er während seines Zuges jederzeit als freie Aktion auf der Kaiser-Leiste vorrücken. Er muss dazu die erforderliche Anzahl an Kaiser-Markern sowie ein Teeblatt der erforderlichen Minimal-Qualität an Teeblatt bezahlen, die in der Reihe abgebildet sind, auf die er ziehen möchte (dies ist immer die Reihe über diesem Arbeiter). Dann zieht der Spieler seinen Arbeiter auf die Zielreihe und erhält die abgebildete Belohnung. Man bewegt sich eine Reihe nach der anderen voran, ohne dabei eine Reihe auszulassen. Die Belohnung kann aus Kaiserkarten bestehen. Davon gibt es immer 3 zur Auswahl. Der Spieler wählt eine aus, nimmt sie auf die Hand und verwendet sie ähnlich wie die Start- und Aktionskarten. Kaiserkarten haben besondere Wertungsbedingungen am Spielende (Seite 11). Das neu verfügbare Feld wird dann mit einer neuen Karte aufgefüllt.



Beispiel: Karl wirft 2 Kaiser-Marker und ein Teeblatt der Qualitätsstufe 1 ab und rückt auf der Kaiser-Leiste eine Reihe nach oben. Er erhält nun 1 Kaiser-Karte, die er auf die Hand nimmt, und hat außerdem die Möglichkeit, 1 seiner Karten zu entfernen. Er wählt eine Karte von seinem Nachziehstapel, nimmt sie aus dem Spiel und mischt dann seinen Nachziehstapel neu.

B) TEESCHALEN-BONUS ANWENDEN

Zu jeder Zeit während seines Zuges kann der Spieler es entfernen, um einen Bonus von einer benachbarten Teeschale zu erhalten (siehe Nebenaktion "Teeschalen-Produktion" auf Seite 7 für weitere Details).

C) EINE NEBENAKTION WIEDERHOLEN

Eine Nebenaktion kann einmal pro Zug wiederholt werden. Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu tun:



Wenn ein Spieler diese Schriftrolle abwirft, kann er die soeben gespielte Nebenaktion ein weiteres Mal ausführen. Wenn ein Spieler das Schriftrollen-Plättchen in der gerade ausgeführten Aktion erworben hat, kann er es sofort verwenden, um die gerade ausgeführte Nebenaktion zu verdoppeln.



Ein Spieler kann auch dann eine Nebenaktion wiederholen, wenn er 3 fermentierte Teeblätter abwirft.

D) EINE SCHRIFTROLLE EINSETZEN

Es gibt 3 Arten von Schriftrollen im Spiel, und diese Plättchen müssen sofort abgeworfen werden, nachdem ihr Effekt ausgeführt wurde. Die Spieler können eine beliebige Anzahl von Schriftrollen besitzen.



BONUS-EFFEKTE

Einige Felder und Teeschalen haben spezielle Effekte, die beim Erwerb ausgeführt werden. Wenn die Effekte auf den Karten angezeigt werden, gelten sie nur, wenn die Karte als oberste gespielt wird. Die Effekte werden im Folgenden beschrieben.

BONUS-FERMENTIERUNG



Der Spieler kann die angegebene Anzahl von Teeblättern, die neben dem Sonnensymbol abgebildet sind, fermentieren.

ZIEHEN UND ABWERFEN



Der Spieler kann (je nach Symbol) eine oder zwei Karten von seinem Nachziehstapel ziehen und wirft dann dieselbe Anzahl von Karten aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel ab. Wenn keine Karten mehr gezogen werden können, muss der Spieler seine abgelegten Karten mischen und einen neuen Nachziehstapel bilden.

KARTE ZIEHEN



Der Spieler kann eine Karte von seinem Nachziehstapel ziehen.

KARTE ENTFERNEN



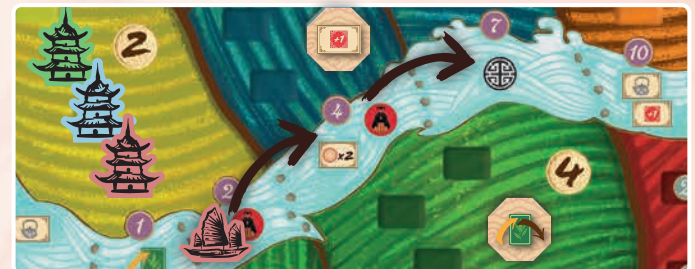
Der Spieler kann eine Karte aus seiner Hand, vom Nachziehstapel oder vom Ablagestapel auswählen und sie aus dem Spiel nehmen. Entfernt ein Spieler eine Karte vom Nachziehstapel, muss er diesen anschließend mischen.

WICHTIGE ZUSATZREGELN

Aktionskarten, die ein Spieler kauft, und Kaiserkarten, die er während des Spiels erwirbt, kommen direkt auf seine Hand. Diese Karten können dann entweder im aktuellen Zug (Kaiserkarten) oder in den folgenden Zügen (Aktionskarten) gespielt werden. Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Karten für die nächste Runde auf der Hand behalten. Am Ende jeder Runde zieht jeder Spieler genau 4 Karten; er kann so die Runde mit mehr Karten beginnen.

BEISPIELZUG:

Karl spielt zwei Karten mit einer Gesamtstärke von 4. Die oberste Karte zeigt das Symbol der Nebenaktion Flussfahrt. Karl beschließt, die Nebenaktion zuerst auszuführen, indem er sein Boot um ein Fluss-Segment vorwärtsbewegt, was ihm einen Kaiser-Marker und eine Schriftrolle einbringt, mit der er die Nebenaktion wiederholen kann, was er sofort macht. Er wirft die Schriftrolle ab, die es ihm erlaubt, die soeben gespielte Nebenaktion Flussfahrt zu wiederholen. Dadurch rückt sein Boot um ein weiteres Segment vor und er erhält den entsprechenden Bonus in Form eines Teeschalen-Markers, den er auf eine beliebige Verbindung seiner Teeschalen-Plättchen legen darf.



Als Hauptaktion kauft Karl eine Aktionskarte. Seine ausgespielten Karten haben eine Gesamtstärke von 4, und die oberste Karte zeigt ein blaues Teekannensymbol. Ihm fehlt noch eine Teekanne, um die gewählte Karte zu kaufen, also beschließt er, 2 fermentierte Blätter zu bezahlen, um das fehlende Symbol zu ersetzen und so die Karte kaufen zu können. Dann zahlt er 3 frische Blätter der Qualitätsstufe 5. Karl nimmt die gekaufte Karte auf die Hand.



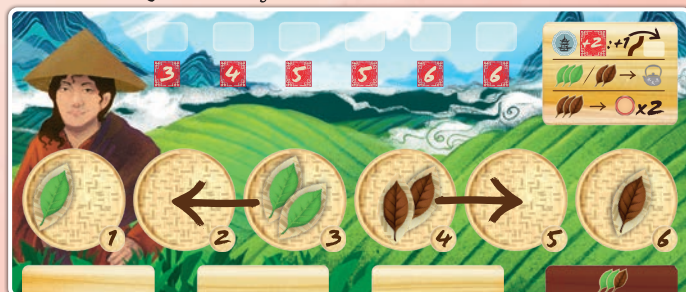
2) ORGANISATIONSPHASE

In der Organisationsphase bereiten die Spieler das Spiel für die nächste Runde vor.

- A) Bewegt den Rundenmarker um 1 Feld vorwärts.
- B) Gebt den Startspieler-Marker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.
- C) Entfernt die Karte ganz links aus der Aktionskarten-Auslage. Verschiebt die restlichen Karten um 1 Feld nach links und legt eine neue Aktionskarte vom jeweiligen Nachziehstapel auf das leere Feld rechts am Ende der Reihe.



- D) Alle Spieler verschieben die gespielten Karten aus ihrem Spielbereich unterhalb ihrer Spielertableaus auf ihren Ablagestapel rechts neben ihrem Spieltableau.
- E) **Tee-Reifung:** Anschließend führen alle Spieler gleichzeitig die Tee-Reifung durch. Alle grünen (frischen) Teeblätter werden in den Korb mit der um 1 niedrigeren Qualitätsstufe verschoben (hat der Tee bereits die Qualitätsstufe 1, bleibt er im 1er-Korb). Alle braunen (fermentierten) Teeblätter werden in den Korb mit der um 1 höheren Qualitätsstufe verschoben (hat der Tee bereits die Qualitätsstufe 6, bleibt er im selben Korb).
Beispiel: Karl hat 6 Teeblätter auf seinem Spielertableau: 1 frisches Blatt der Qualitätsstufe 1, dieses bleibt in diesem Korb und wird nicht verschoben. Die 2 frischen Blätter der Qualitätsstufe 3 werden in den Korb der Qualitätsstufe 2 verschoben. Die 2 fermentierten Blätter der Qualitätsstufe 4 werden in den Korb der Qualitätsstufe 5 verschoben und das 1 fermentierte Blatt der Qualitätsstufe 6 bleibt im selben Korb.



- F) **Tee-Ernte:** In der Ernte-Phase ernten die Spieler 2 frische Teeblätter aus jedem ihrer Teegärten auf dem Spielplan. Die Qualität des Tees entspricht dem Wert der jeweiligen Region. Die geernteten Blätter werden mit der grünen Marker-Seite nach oben in den Korb der entsprechenden Qualität auf den jeweiligen Spielertableaus gelegt.
Beispiel: Karl hat 6 Gärten auf dem Spielplan, in den Regionen mit den Werten 2, 3, 4, 5, 6 und 6. Aus jedem Garten bekommt er 2 frische Blätter einer bestimmten Qualität. Insgesamt hat er also 12 frische Blätter, die er in die entsprechenden Körbe auf seinem Spielertableau legen kann.

- G) **Karten auf die Hand ziehen:** Jeder Spieler zieht 4 Karten von seinem Nachziehstapel. Wenn nicht genügend Karten vorhanden sind, mischt der Spieler sofort seinen Ablagestapel, um daraus einen neuen Nachziehstapel zu bilden, und zieht dann die entsprechende Anzahl von Karten.
- H) **Jetzt beginnt die nächste Runde mit dem Spieler, der den Startspieler-Marker hat.**

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach 5 Runden. In Runde 5 wird keine Organisationsphase durchgeführt.

WERTUNG

Die Spieler zählen nun ihre gesammelten Siegpunkte. Zusätzlich zu den während des Spiels erzielten Punkten (die bereits auf der Siegpunktleiste vermerkt sind) fügen sie die folgenden Siegpunkte noch hinzu:

1) PUNKTE FÜR AKTIONSKARTEN

Die Spieler zählen die Siegpunktwerte all ihrer gekauften Aktionskarten (in der rechten Ecke angegeben) zusammen.



2) PUNKTE FÜR KAISERKARTEN

Die Spieler erhalten Siegpunkte, wenn sie die Wertungsbedingungen auf den Kaiserkarten erfüllen. Eine Beschreibung dieser Bedingungen steht am Ende dieser Spielregel.

3) PUNKTE FÜR DIE FLUSSEFAHRT

Die Spieler erhalten Siegpunkte, je nachdem, welches Fluss-Segment sie gerade mit ihrem Boot befahren.

4) PUNKTE FÜR TEE-STUDIEN

Die Spieler erhalten 10 Siegpunkte für jeden Arbeiter, der sich in der Mitte der Tee-Universität befindet. Für einen Arbeiter auf dem äußeren Kreis erhalten sie Siegpunkte wie auf dessen Position angegeben.

5) PUNKTE FÜR KAISER-LEISTE

Spieler, die die oberste Reihe auf der Kaiser-Leiste erreichen, erhalten 10 Siegpunkte.

6) PUNKTE FÜR TEESCHALEN-PRODUKTION

Die Spieler zählen alle gleichfarbigen Verbindungen in allen Reihen ihrer Teeschalen-Sammlung. (Die Verbindungen müssen nicht alle dieselbe Farbe haben, aber die Farbe muss bei den einzelnen Verbindungen immer übereinstimmen). Sie erhalten Siegpunkte gemäß der folgenden Tabelle:

	1	2	3	4	5	6	7
	1	2	4	7	11	16	22

7) PUNKTE FÜR UNGENUTZTE SCHRIFTROLLEN UND KAISER-MARKER

Die Spieler erhalten 1 Siegpunkt für jede ungenutzte Schriftrolle und jeden Kaiser-Marker.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Teeblättern auf seinem Spielertableau. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten fermentierten Teeblättern. Bleibt der Gleichstand weiterhin bestehen, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

WICHTIGE BEGRIFFE

REGIONEN:

Flächen, die durch Grenzen oder den Fluss abgegrenzt sind. Sie stellen die kleinsten Flächeneinheiten auf dem Spielplan dar.

PROVINZEN:

Regionen der gleichen Farbe. Jede Provinz besteht aus mehreren Regionen (*mit Ausnahme der gelben Startprovinz, die nur eine Region, nämlich Sichuan, hat*).

FLUSS:

besteht aus Segmenten mit verschiedenen Boni. Die Siegpunkte für den Fluss werden am Ende des Spiels vergeben. Der Fluss gilt als die Grenze der Region.



STÄRKE:

wird auf jeder Karte in der oberen linken Ecke angezeigt und dient zur Ausführung der wichtigsten Aktionen.



TEEKANNE - wird für den Kauf von Karten verwendet; alle Teekannen-Symbole auf den obersten Karten eines Spielers, die er in dieser Runde gespielt hat, werden gezählt. Es gibt drei Farben von Teekannen: grün, rot und blau.



Teekanne von beliebiger Farbe.

TEEBLATT

Jedes Teeblatt hat zwei Seiten, eine grüne und eine braune.



GRÜN = frischer Tee, die Qualität nimmt während der Tee-Reifung ab.



BRAUN = fermentierter Tee, die Qualität nimmt während der Tee-Reifung zu.

BEZAHLUNG MIT TEEBLÄTTERN:



a) **Grünes Blatt** - kann entweder mit einem grünen (frischen) oder einem braunen (fermentierten) Teeblatt bezahlt werden.



b) **Braunes Blatt** - darf nur mit einem braunen Teeblatt bezahlt werden.



Dieses Symbol zeigt die Teequalität an sowie die Anzahl der Teeblätter, die du erhältst oder zahlst. In diesem Fall sind das 3 Blätter der Qualitätsstufe 2. Beim Bezahlen kannst du frische Blätter mit fermentierten bezahlen (aber nicht umgekehrt). Wenn du Blätter erhältst, sind das immer **frische (grüne) Teeblätter**.

SCHRIFTROLLEN:

Es gibt 3 Arten von Schriftrollen-Plättchen im Spiel. Alle Schriftrollen können nur einmal verwendet werden und werden nach der Anwendung ihres Effekts sofort abgeworfen. Die Spieler können eine beliebige Anzahl von Schriftrollen aller drei Arten besitzen.



a) **Stärke +1** - erhöht vorübergehend die Stärke. Erhöht die Gesamtstärke der in diesem Zug gespielten Karten um +1. Es können mehrere Schriftrollen dieser Art im selben Zug verwendet werden.



b) **Teekanne in neutraler Farbe** - Diese Schriftrolle kann wie die Teekanne einer beliebigen Farbe behandelt werden, die für den Kauf einer Karte benötigt wird. Es können mehrere Schriftrollen dieser Art im selben Zug verwendet werden.



c) **Eine Nebenaktion wiederholen** - Durch Ablegen dieser Schriftrolle kann ein Spieler die gerade durchgeführte Nebenaktion wiederholen. Dies kann nur einmal pro Runde geschehen. Wenn ein Spieler ein Schriftrollen-Plättchen in einer gerade gespielten Nebenaktion erhält, kann er es sofort benutzen, um diese Nebenaktion zu wiederholen.



KAISER-MARKER:

wird verwendet, um auf der Kaiser-Leiste vorwärts zu ziehen.

SYMBOLE FÜR EFFEKTS UND ANDERE SYMBOLE



Erlaubt die Fermentierung der angegebenen Menge an frischen Teeblättern. Wenn der Spieler die erforderlichen frischen Teeblätter nicht hat, wird der Effekt ignoriert.



Erlaubt das Ziehen einer Karte vom Nachziehstapel.



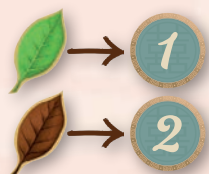
Erlaubt es dem Spieler, eine Karte vom Nachziehstapel, Ablagestapel oder seiner Hand zu entfernen. Wenn eine Karte vom Nachziehstapel entfernt wurde, wird dieser anschließend neu gemischt.



Erlaubt es dem Spieler, 1 Karte vom Nachziehstapel zu ziehen. Danach muss er 1 Karte auf den Ablagestapel ablegen.



Ermöglicht es dem Spieler, 2 Karten vom Nachziehstapel zu ziehen. Danach muss er 2 Karten auf den Ablagestapel ablegen.



Wenn die Karte mit diesen Symbolen als oberste Karte in deinem Zug gespielt wird, kannst du frische Teeblätter für 1 Siegpunkt und fermentierte Teeblätter für jeweils 2 Siegpunkte verkaufen. Das Maximum beträgt 6 verkaufte Teeblätter pro Zug.



Wenn die Karte mit diesem Symbol als oberste Karte in dem Zug gespielt wird, kannst man nur eine der gezeigten Aktionen wählen.



Steht für einen Teegarten.



Anzahl der Siegpunkte, die man sofort erhält.



Anzahl der Siegpunkte, die man am Ende des Spiels erhält.



Ein Teeschalen-Marker, der auf das verbundene Symbol von zwei Teeschalen-Plättchen gelegt wird. Auf ein Symbol können auch mehrere Marker gelegt werden. Wenn ein Spieler keine zwei verbundenen Teeschalen-Plättchen hat, wird der Bonus ignoriert.



Wert einer Region – repräsentiert die Qualität der Teepflückung.

ENDSPIEL-PUNKTWERTUNGSEFFEKTE DER KAISERKARTEN

Alle Karten im Nachziehstapel, im Ablagestapel, auf deiner Hand und unterhalb des Spielbretts gelten als Teil deines Decks.



Jedes deiner fermentierten Blätter zählt am Spielende 3 Siegpunkte (maximal 6 Teeblätter).



Jedes deiner frischen Blätter zählt am Spielende 2 Siegpunkte. Zählt nur die frischen Blätter. (maximal 9 Teeblätter).



Am Spielende ist diese Karte 12 Siegpunkte wert.



Jede neutralfarbene Teekanne Schriftrulle, die du am Spielende noch hast, hat einen Wert von 4 Siegpunkten (maximal 4 Teekannen).



Jeder Teegarten auf dem Spielplan ist am Ende des Spiels 3 Siegpunkte wert (max. 6 Teegärten).



Jede während des Spiels erworbene Karawanenkarte ist am Ende des Spiels 3 Siegpunkte wert (max. 6 Karawanenkarten).



Diese Karte ist 18 Siegpunkte wert, abzüglich 1 Siegpunkt für jede Startkarte im Deck des Spielers.



Jede Karte mit einem Fluss-Symbol im Spielerdeck ist am Ende des Spiels 3 Siegpunkte wert (max. 6 Karten).



Jede Karte mit dem Symbol der Tee-Universität im Spielerdeck ist am Ende des Spiels 3 Siegpunkte wert (max. 6 Karten).



Jede Karte mit einem Teeschalen-Symbol im Spielerdeck ist am Ende des Spiels 3 Siegpunkte wert (max. 6 Karten).



Jede Karte mit einem Teekannen-Symbol im Spielerdeck ist am Ende des Spiels 2 Siegpunkte wert (max. 9 Karten).

IMPRESSUM

Spieldesigner: Tomáš Holek

DTP und Grafik: Marek Jaroš, Tereza Moravcová, Jiří Trojáněk, Karolína Zacklová

Zeichnungen: Barbora Srp Žižková

Entwicklung: Michal Šmíd

Produktionsleiterin: Barbora Šulcová

Regelbearbeitung: Mirka Jandová, Josef Ševců, Barbora Šulcová

Korrektur und Übersetzung: Textguru (Corinna Spellerberg)

Danksagungen:

Der Herausgeber möchte sich bei allen bedanken, die an diesem Projekt mitgearbeitet haben. Der Autor möchte sich besonders bei Josef Ševců für seine Hilfe beim Testen und Bearbeiten der Regeln bedanken.



