

Aaron Haag

YUNNAN

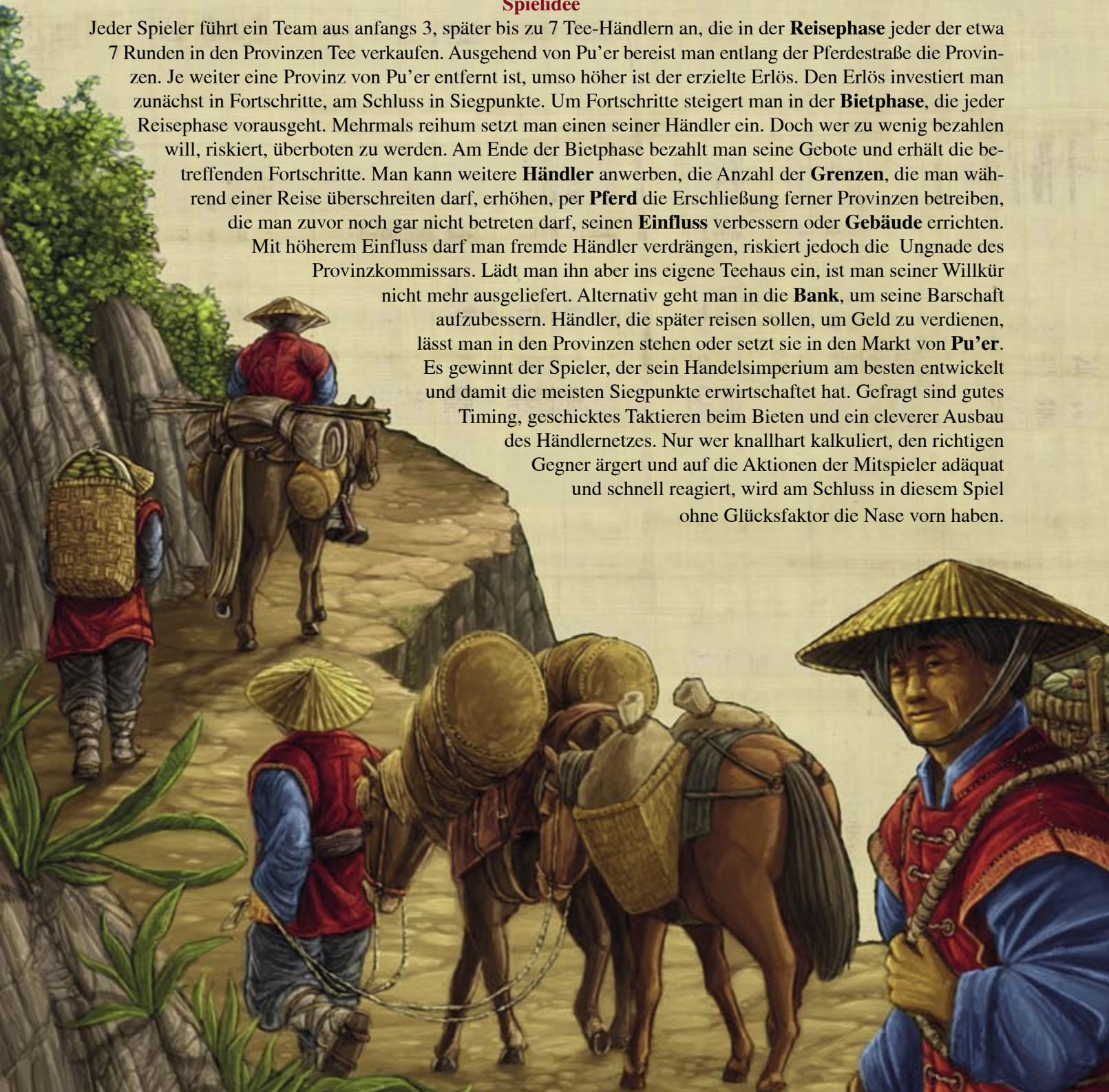
Historischer Hintergrund

Vor über 1000 Jahren begannen die Teebauern der chinesischen Provinz Yunnan, den begehrten Pu'er-Tee bis nach Indien und in den abgelegenen Tibet zu liefern. Auf dem beschwerlichen Transport durch die Berge des Himalayas leisteten ihnen Pferde wertvolle Hilfe. Die „Ancient Tea-Horse Road“, die Pferdestraße, bestand bis in die 60er Jahre des 20. Jahrhunderts.

Anmerkung: Für spielerische Belange gelten die Bezirke Pu'er und Qamdo als eigenständige Provinzen. Im Spiel werden die heutigen Gebietsnamen verwendet.

Spielidee

Jeder Spieler führt ein Team aus anfangs 3, später bis zu 7 Tee-Händlern an, die in der **Reisephase** jeder der etwa 7 Runden in den Provinzen Tee verkaufen. Ausgehend von Pu'er bereist man entlang der Pferdestraße die Provinzen. Je weiter eine Provinz von Pu'er entfernt ist, umso höher ist der erzielte Erlös. Den Erlös investiert man zunächst in Fortschritte, am Schluss in Siegpunkte. Um Fortschritte steigert man in der **Bietphase**, die jeder Reisephase vorausgeht. Mehrmals reihum setzt man einen seiner Händler ein. Doch wer zu wenig bezahlen will, riskiert, überboten zu werden. Am Ende der Bietphase bezahlt man seine Gebote und erhält die betreffenden Fortschritte. Man kann weitere **Händler** anwerben, die Anzahl der **Grenzen**, die man während einer Reise überschreiten darf, erhöhen, per **Pferd** die Erschließung ferner Provinzen betreiben, die man zuvor noch gar nicht betreten darf, seinen **Einfluss** verbessern oder **Gebäude** errichten. Mit höherem Einfluss darf man fremde Händler verdrängen, riskiert jedoch die Ungnade des Provinzkommissars. Lädt man ihn aber ins eigene Teehaus ein, ist man seiner Willkür nicht mehr ausgeliefert. Alternativ geht man in die **Bank**, um seine Barschaft aufzubessern. Händler, die später reisen sollen, um Geld zu verdienen, lässt man in den Provinzen stehen oder setzt sie in den Markt von **Pu'er**. Es gewinnt der Spieler, der sein Handelsimperium am besten entwickelt und damit die meisten Siegpunkte erwirtschaftet hat. Gefragt sind gutes Timing, geschicktes Taktieren beim Bieten und ein cleverer Ausbau des Händlernetzes. Nur wer knallhart kalkuliert, den richtigen Gegner ärgert und auf die Aktionen der Mitspieler adäquat und schnell reagiert, wird am Schluss in diesem Spiel ohne Glücksfaktor die Nase vorn haben.



SPIELMATERIAL

1 Spielplan



In jeder der 5 Spielerfarben:



1 Siegpunktmarker



1 Pferd zur Anzeige der Reichweite



1 Erlösmarker



2 Fortschrittsmarker



1 Reihenfolgemarker



7 Händler



2 Brücken



2 Handelsposten



2 Teehäuser



1 Marker „-100/0“ (Profiversion)



1 Rundenmarker (Profiversion)



1 Provinzkommissar



14 Gastgeschenke



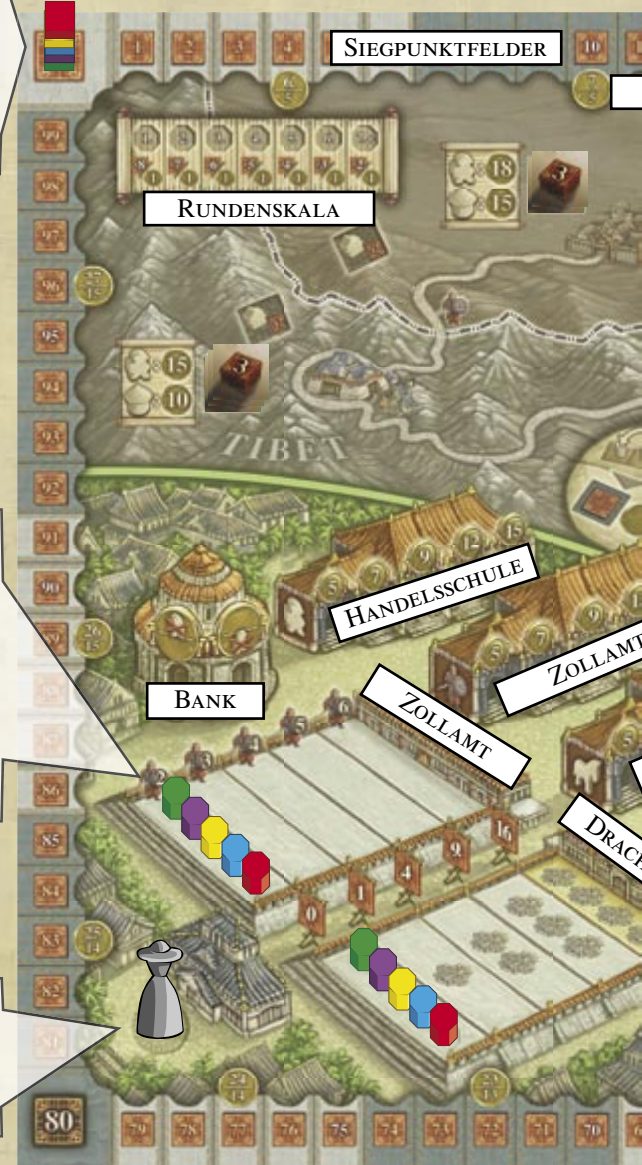
53 Münzen

Anmerkung: Die Form zeigt die Funktion an: Geld, Gebäude, die Geld einbringen, sowie Einnahmemarker sind **rund**. Siegpunkte sind **rechteckig**, sonstige Anzeiger haben eine **achteckige** Grundfläche.

1. Der Spielplan wird ausgelegt.

Dieser zeigt die Karte der Provinzen sowie die Gebäude und den Markt von Pu'er, umrandet von einer Randskala mit quadratischen Siegpunktfeldern. Die Einkerbungen bilden die **halbrunden Erlösfelder**. In der Mitte des Plans befindet sich eine Ablaufskala mit einer **grünen Bietskala** für die Bietsphase und einer **braunen Reiseskala** für die Reisephase.

3. Die **Siegpunktmarker** werden auf **Feld 0** der **Randskala** in beliebiger Reihenfolge gestapelt, die **Erlösmarker** werden daneben (außerhalb des Plans) platziert.



4. Jeder Spieler setzt einen **Fortschrittsmarker** auf die erste Stufe der Skalen **Einfluss** (Feld ohne Drachenkopf im Drachenhaus) und **Passierscheine für Grenzposten** (im Zollamt das Feld mit dem Wert „2“).

5. Die Figur des **Provinzkommissars** wird auf das Feld in der linken unteren Ecke des Plans gestellt.

6. Jeder Spieler nimmt 3 seiner **Händler** zu sich in seinen **persönlichen Vorrat**.



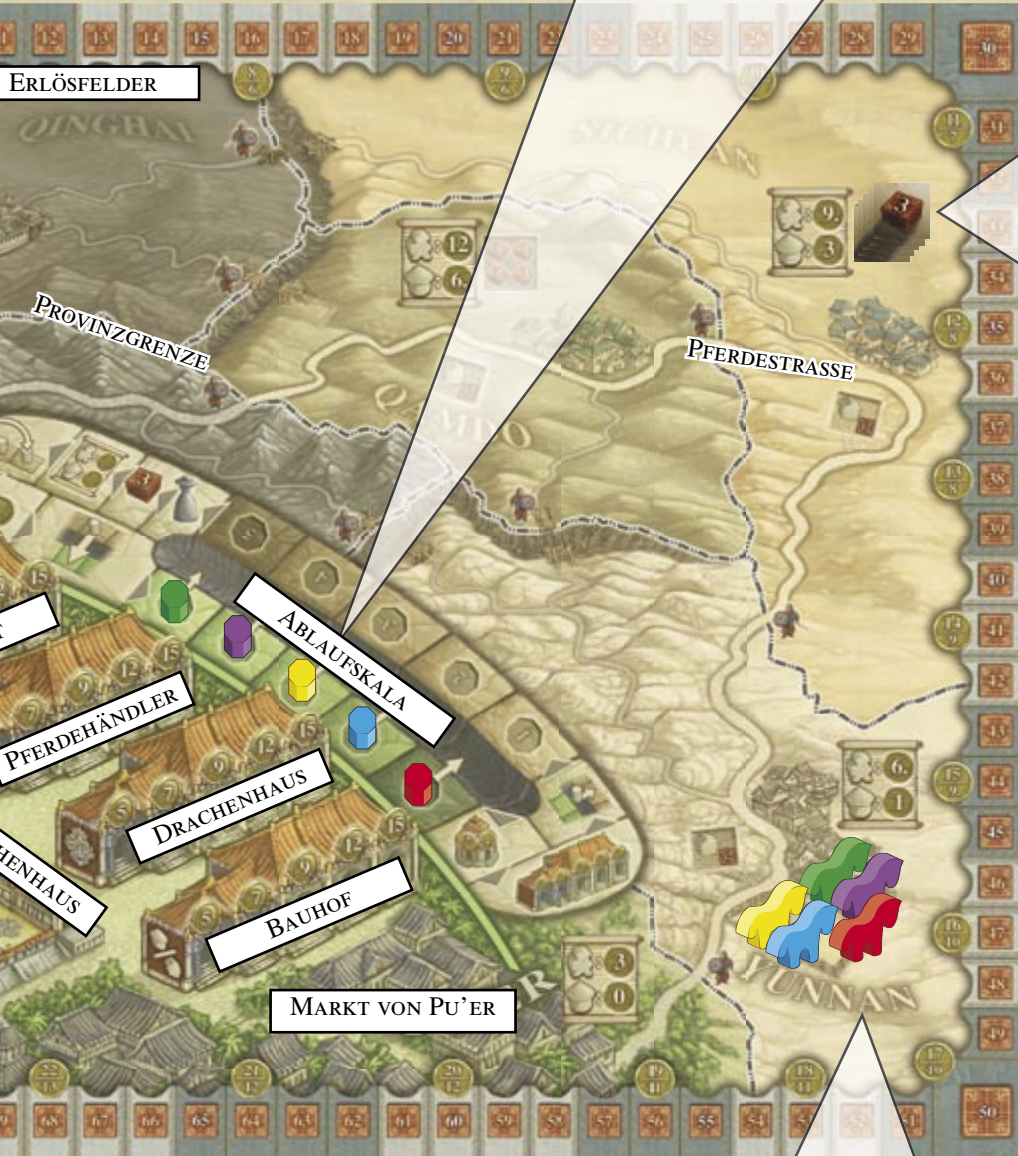
SPIELAUFBAU

2. Jeder wählt eine Farbe aus. Bei weniger als 5 Spielern verbleibt überzähliges Material in der Schachtel. Das Material in den ausgewählten Farben wird neben den Plan gelegt und bildet den **allgemeinen Vorrat**.



Die Spielerreihenfolge wird ermittelt, indem ein Spieler von jeder Farbe 1 **Reihenfolgemarkers** in die Faust nimmt und diese dann über dem hellsten grünlichen Feld **11** der **Bietskala** fallenlässt. Der nächstgelegene Spielstein wird Startspieler (*Stein auf das Feld 11 legen*), die andern folgen in der Reihenfolge der Entfernung (weiter entfernte Steine auf die dunkleren grünen Felder platzieren).
Bei 3 Spielern bleiben 2 Felder, zu viert bleibt 1 Feld frei.

Anmerkung: Leere Felder spielen keine Rolle; es kommt nur auf die relative Position der Marker zueinander an.



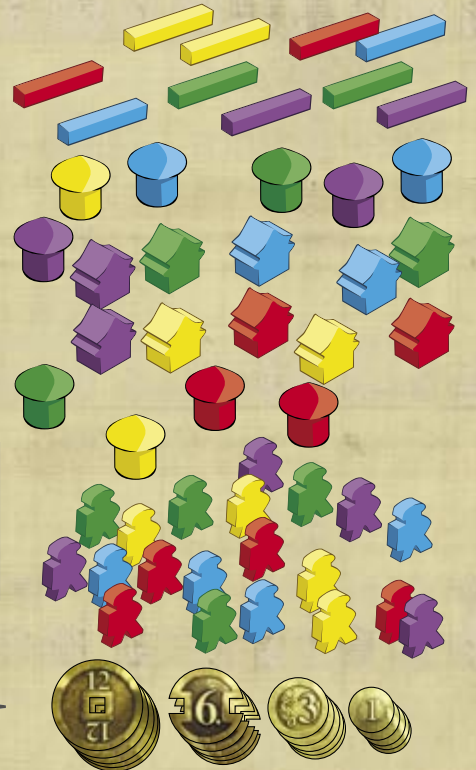
10. Auf den Plan werden so viele **Gastgeschenke** in den fünf Provinzen gestapelt, wie auf dem Spielplan für jede Provinz angegeben ist.



- Yunnan: 0**
- Sichuan: 5**
- Qamdo: 4**
- Tibet: 3**
- Qinghai: 2**



9. Alles restliche persönliche Material (*Brücken, Häuser, Händler, Teehäuser*) bleibt im **allgemeinen Vorrat** neben dem Plan.



7. Die Spieler erhalten folgende **Geldbeträge** gemäß der Spielerreihenfolge auf der Bietskala:

Spieler	1.	2.	3.	4.	5.
Betrag	9	9	12	12	15

Das restliche Geld kommt in den **allgemeinen Vorrat**. Der Besitz von Geld ist **offen** einsehbar.

8. Jeder Spieler stellt sein **Pferd** in den **Stall** der Provinz **Yunnan**.


Regel für 3-5 Spieler

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus 2 Spielphasen, dem Bieten und dem Reisen, die ihrerseits noch einmal unterteilt sind und nacheinander durchgeführt werden.

I. BIETPHASE

IA) HÄNDLER EINSETZEN

In der Reihenfolge gemäß Bietskala, beginnend mit dem Spieler auf dem hellsten grünen Feld , setzt jeder Spieler **einen** seiner **Händler** in eines der Gebäude oder den Markt von Pu'er oder passt, indem er seinen Reihenfolgemarkers zur Seite auf das angrenzende schwarze Feld zwischen der Biet- und Reiseskala schiebt.

Die Händler werden in mehreren Runden so lange eingesetzt, bis alle Reihenfolgesteine auf den schwarzen Feldern liegen.

WOHER NEHMEN? Zunächst entnimmt man seinen Händler dem persönlichen Vorrat. Hat man dort keine mehr, darf man sie auch aus einer Provinz nehmen, falls man dort welche hat, **aber nie aus den Gebäuden oder dem Markt von Pu'er.**

WOHIN EINSETZEN? In eines der 5 Gebäude, um einen Fortschritt zu ersteigern, in eines der beiden **Bankfelder**, um eine Geldauszahlung zu erwirken oder den Markt von **Pu'er**, um später von dort aus reisen und Einnahmen generieren zu können.

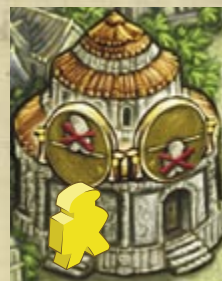


5 GEBÄUDE: Man wählt ein freies Feld eines der 5 Fortschrittsgebäude, sofern man dort noch **nicht vertreten** ist. Die über dem Feld aufgedruckte Zahl zeigt das Gebot an. Man darf nur dann ein kleines Feld („5“ oder „7“) wählen, wenn man dadurch der Höchstbietende ist. Wird ein Händler auf einem **kleinen** Feld überboten, nimmt ihn sein Besitzer sofort zurück. Dieser darf ihn wieder einsetzen, wenn er **an der Reihe** ist. Hatte er bereits gepasst, schiebt er seinen Reihenfolgemarkers sofort wieder auf die Bietskala zurück.

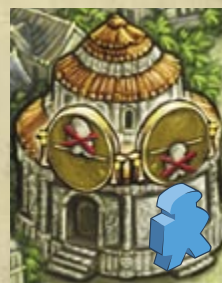
Auf den Feldern „9“ und „12“ sind Händler sicher, wenn ein höheres Feld besetzt wird.

Einschränkung: Wer den maximalen Nutzen eines Fortschrittes bereits erreicht hat, darf in das entsprechende Gebäude nicht mehr einsetzen!

BANK:



Wer hier auf eines der beiden Felder einsetzt, muss alle seine bereits eingesetzten Händler aus den Gebäuden in den Markt von Pu'er versetzen und darf bis zum Ende dieser Phase auch keine Händler mehr in den Gebäuden einsetzen. Dadurch freige-wordene Felder stehen den anderen Spielern wieder zur Verfügung.



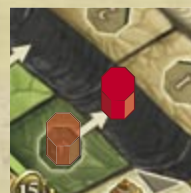
Ein Spieler darf nicht beide Bankfelder besetzen.

MARKT VON PU'ER Hier haben beliebig viele Händler Platz, auch mehrere desselben Spielers.

Anmerkung: Man darf durchaus einen Händler aus einer fernen Provinz in den Markt versetzen, was fürs Verdrängen (s.u.) sinnvoll sein könnte.



PASSEN:



Wer keine Händler mehr einsetzen möchte, passt und schiebt seinen Reihenfolgemarkers hinüber in den schwarzen Bereich. Die Bietphase ist für diesen Spieler beendet, es sei denn, er wird überboten.

ÜBERREIZEN VERBOTEN: Man darf (in der Basisversion) nicht **mehr** bieten, als man bezahlen kann. Dazu sollte man das zu zahlende Geld in Häufchen vor sich bereitlegen.

I. BIETPHASE

IA) HÄNDLER EINSETZEN

In der Reihenfolge der grünen Bietskala **einen** Händler aus dem eigenen Vorrat oder den Provinzen setzen:

- in die Gebäude für Fortschritte

- in die Bank für Geld

- nach Pu'er zum Reisen

oder

- für den Rest der Bietphase passen

Nie mehr Geld bieten als man besitzt!

Aus kleinen Gebäuden kann man rausfliegen, in den großen ist man sicher.

Wer passt, schiebt seinen Reihenfolgemarkers in das schwarze Mittelfeld.

Haben alle gepasst, wird ausgewertet.

1B) BANK AUSWERTEN

Zunächst wird die Bank abgerechnet (*entfällt natürlich, wenn keiner dort platziert ist*).

Dazu werden alle fälligen Zahlungen der Händler aller Spieler in den 5 Gebäuden addiert. Sie ergeben die **Gesamtzahlung**.

Auf der Randskala sind der Gesamtzahlung die beiden Auszahlungsbeträge zugeordnet. Sie sind

innen in einem Kreis (eine Zahl oben, die andere unten) angegeben. Die Angabe gilt für alle angrenzenden Beträge in derselben Farbtönung. (Falls die Gesamtzahlung höher als 99 sein sollte, gelten die Angaben für dieses Feld, nämlich 27 bzw. 15.) Der Spieler auf dem linken Bankfeld erhält den größeren, der auf dem anderen Bankfeld den kleineren im Kreis vermerkten Betrag aus dem Vorrat. Nach der Auszahlung nehmen die Spieler ihren Händler vom Bankfeld zurück in ihren persönlichen Vorrat.

Beispiel:

Rot hat 9, **Blau** hat 12 in der Handelsschule geboten,

Blau 5 für Passierscheine,

Grün 9 und **Rot** 12 für Pferd,

Rot 7 für Einfluss und

Blau 9 und **Grün** 12 für Gebäudebau.

Gesamtzahlung: $9+12+5+9+12+7+9+12=75$.

Zu diesem Feld gehört der **Bankauszahlungsbetrag 24/14**, da dieser für alle angrenzenden Felder mit der gleichen Farbtönung gilt.

Lila steht auf dem linken Bankfeld, **Gelb** auf dem rechten.

Lila bekommt also 24, **Gelb** 14 Yuán aus der Bank.

Lila und **Gelb** nehmen ihre beiden Händler von der Bank zurück.



1C) FORTSCHRITTE AUSWERTEN


In der Reihenfolge gemäß Bietskala bezahlt jeder Spieler alle seine Gebote. Unmittelbar nach Bezahlung nimmt man einzeln jeden Händler, mit dem man geboten hat, zu sich in den persönlichen Vorrat und nimmt den entsprechenden

Fortschritt. (*Damit ist gesichert, dass man den Fortschritt nicht vergisst.*) Im Bauhof entscheidet man sich **jetzt** für eines der 3 Bauwerke. Wählt man ein Teehaus, darf man es sofort platzieren, oder man nimmt es - wie die anderen Bauwerke immer - zunächst in seinen persönlichen Vorrat.

1B) BANK AUSWERTEN

Gesamtwert aller Gebote berechnen

Gesamtwert auf der Randskala suchen und Auszahlungsbeträge ablesen

Händler auf den Bankfeldern erhalten ihren Auszahlungsbetrag (Spieler unter dem Feld  den niedrigeren Betrag)

1C) ÜBRIGE FORTSCHRITTE AUSWERTEN

In Bietskala-Reihenfolge zahlen die übrigen Spieler für ihre Händler in den Gebäuden.

Händler in den persönlichen Vorrat

Fortschritt erwerben

FORTSCHRITTSGEBÄUDE

Handelsschule:
einen Händler vom allgemeinen Vorrat nehmen und nach Pu'er stellen.

Zollamt:
Bewegungspunkte erhöhen:
+ 1 Passierschein

Pferdehändler:
Pferd in die nächsthöhere Provinz schieben.

Drachenhaus:
Einflussstufe erhöhen:
+ 1 Drachenkopf

Bauhof:
Handelsposten, Brücke oder Teehaus erwerben.

2. REISEPHASE

2a) Reisen, verdrängen, bauen

Umkehr der Reihenfolge:
Nun gilt die braune Reiseskala

Reisen

Jeder Spieler bewegt in den Provinzen alle seine Händler oder einen Teil davon:

- In beliebiger Richtung
- Nicht in die Provinz, in der der Händler gestartet ist.
- Pro überquerte Provinzgrenze einen Passierschein vorlegen
- Maximal bis in die Provinz, in der das eigene Pferd steht.

FORTSCHRITTE DER EINZELNEN GEBÄUDE

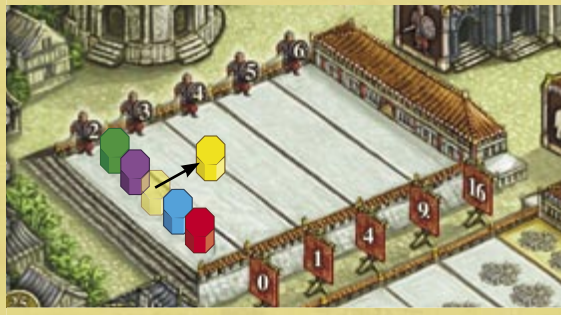


Handelsschule:
einen neuen Händler
Der Spieler nimmt einen seiner Händler aus dem **allgemeinen** Vorrat und stellt ihn in den Markt von Pu'er, d. h. er nutzt ihn bereits in dieser Runde in der Reisephase!



Zollamt:
einen weiteren Passierschein für die Grenzkontrolle (Schrittweite 2, 3, 4, 5, 6)
Hier erhöht man die Bewegungspunkte durch den Erwerb von Passierscheinen für seine Händler. Der Spieler schiebt seinen Fortschrittsmarker im Zollamt eine Stufe höher. Ab sofort hat er einen Passierschein mehr zur Verfügung.

Beispiel: *Galb hat in der 1. Runde hier investiert. Sie schiebt ihren Marker von „2“ auf „3“ und hat künftig 3 Passierscheine.*



Pferdehändler:
Zugang zu einer weiteren Provinz
Hier erhöht man die Reichweite seiner Händler. Der Spieler verschiebt sein Pferd in die nächsthöhere Provinz entlang der eingezeichneten Pferdestraße.

Ab sofort dürfen alle eigenen Händler bis maximal in diese Provinz ziehen. Auch Bauwerke profitieren von der erhöhten Reichweite.



Drachenhaus: Steigerung des Einflusses
Hier verbessert der Spieler den Einfluss seiner Händler. Der Spieler setzt seinen Fortschrittsmarker im Drachenhaus eine Stufe höher. Die neue Fortschrittsstufe gilt ab sofort.



Bauhof: ein weiteres Bauwerk
Im Bauhof erhält man entweder einen Handelsposten oder eine Brücke oder ein Teehaus, die man in der kommenden oder in einer späteren Reisephase einsetzt.


Handelsposten helfen beim Aufbau einer zusammenhängenden Handelsroute, denn sie sind geschützt vor Verdrängung und Verbannung.

Brücken können als Abkürzungen über die Schluchten verwendet werden.

Ein **Teehaus** schützt vor dem Provinzkommissar und bringt am Ende 12 Siegpunkte.

2. REISEPHASE

2A) REISEN, VERDRÄNGEN UND BAUEN

Alle Reihenfolgemarken werden vom schwarzen auf das zugehörige bräunliche Feld der Reiseskala verschoben. Der Erste auf der Reiseskala, der also auf dem hellsten braunen Feld  steht, beginnt diese Phase. Die Spielerreihenfolge hat sich damit umgekehrt.

Der Spieler an der Reihe darf in beliebiger Reihenfolge so viele Handelsposten, Teehäuser und Brücken bauen, wie er Material in seinem persönlichen Vorrat hat und so viele eigene Händler bewegen, wie er bewegen möchte und kann. Hat er **alle** Ausbauten und Bewegungen durchgeführt, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

HÄNDLERBEWEGUNG: Ein Händler bewegt sich in **beliebiger Richtung** von seiner aktuellen Provinz in eine Ziel-Provinz über die Provinzgrenzen hinweg entlang der eingezeichneten **Pferdestraße** (oder über eigene Brücken entlang einer Ne-

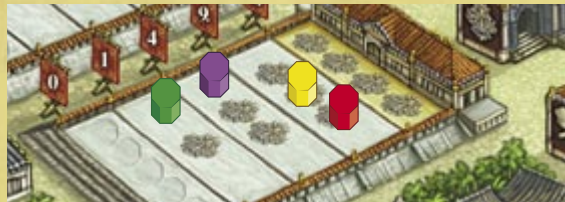
benstrecke s.u.). Von Pu'er aus zieht ein Händler also zuerst nach Yunnan. Die Pferdestraße beginnt in Pu'er und führt in immer ertragreichere Provinzen. Händler aus dem eigenen Vorrat dürfen jetzt nicht eingesetzt werden. Ein Händler darf die Provinz, in der er gestartet ist, nicht erneut betreten.

PASSIERSCHEINE: Jeder Schritt eines Händlers über eine Provinzgrenze hinweg verlangt den Besitz eines Passierscheins. Zu Beginn jeder Reisephase besitzt man so viele Passierscheine, wie im Zollamt angezeigt. Gemäß dem Fortschritt „Zollamt“ können die Passierscheine auf maximal 6 erhöht werden. Sie dürfen beliebig auf die eigenen Händler aufgeteilt und müssen nicht aufgebraucht werden.

REICHWEITE: Man darf nur in die Provinzen ziehen oder dort bauen, wenn dort oder in einer von Pu'er weiter entfernten Provinz das eigene Pferd steht.

VERDRÄNGEN: Sobald ein Händler seine Reise in einer Provinz **beendet**, darf er von dort einen gegnerischen Händler mit **niedrigerem Einfluß** in die nächstniedrigere Provinz entlang der Pferdestraße verdrängen. (*Hat sich ein Händler nicht bewegt, darf er also nicht verdrängen.*) Der verdrängte Händler darf bei seinem Rückzug niemanden verdrängen. Handelsposten können nicht verdrängt werden.

Beispiel: **Rot** (Einfluss 3 Drachenköpfe) zieht einen Händler von Pu'er über Yunnan nach Qamdo. Einen Händler in Yunnan kann er nicht verdrängen, da er dort nicht angehalten hat. In Qamdo hat **Grün** (1 Drachenkopf) 3 Händler, **Gelb** (3 Drachenköpfe) und **Lila** (2 Drachenköpfe) je 2. Einen **gelben** Händler kann er nicht verdrängen, da dieser keinen niedrigeren Einflusswert hat. Unter den anderen Mitspielern sucht er sich **Lila** aus, weil er vermutet, dass dieser Spieler am besten aufgestellt ist. Einer der **lila** Händler wird nach Sichuan versetzt.



BAUEN: Der Spieler darf seinem persönlichen Vorrat Bauwerke entnehmen und ohne weitere Kosten einsetzen. Alle Bauwerke dürfen nur in Provinzen errichtet werden, die der Spieler mit seinem **Pferd** bereits erreicht oder passiert hat (**Brücke:** beide Provinzen!).

In ein und derselben Provinz dürfen beliebig viele **Handelsposten** stehen, auch beide desselben Spielers. Handelsposten bleiben bis zum Spielende in der gewählten Provinz stehen.

An 4 Stellen sind **Brücken** vorgezeichnet, die eine Schlucht überqueren. Nur dort darf man eine einsetzen. Jeder kann nur seine eigene Brücke benutzen. Die Brückennutzung ist kostenlos. Parallele Brücken mehrerer Spieler sind möglich.



Ein **Teehaus** wird auf das vorgezeichnete Feld platziert. In jeder Provinz darf nur ein einziges Teehaus stehen, egal von welchem Spieler.



ISOLIERTE HÄNDLER UND HANDELSPOSTEN

Wenn ein Händler oder Handelsposten in einer Provinz einen Weg nach Pu'er vorweisen kann, der nur über Provinzen führt, in denen der Spieler mit Händlern oder Handelsposten vertreten ist, ist er an die eigene Route **angeschlossen**. Dieser Weg kann über die Pferdestraße und über Nebenstrecken mit eigenen Brücken führen. In Pu'er selbst muss man nicht vertreten sein. Kann er diesen Weg nicht vorweisen, ist er **isoliert**.

Stehen am Ende der eigenen Reisephase eigene Händler isoliert, werden sie nach Pu'er zurückgesetzt.

Isolierte Handelsposten bleiben stehen, werden aber keinen Erlös hervorbringen.

Beispiel: **Rot** besitzt eine Brücke von Sichuan nach Qinghai.

In Qinghai und Tibet steht je ein Händler; in Sichuan ein Handelsposten. In Qamdo ist **Rot** nicht vertreten.

Auf dem Weg von Tibet über Qinghai und dann über die Brücke nach Sichuan sind alle Händler und Handelsposten an die eigene Route **angeschlossen**.



Verdrängen

- In der Provinz, in der die Bewegung endet, darf man einen gegnerischen Händler verdrängen.

Bauen

- Beliebig viele Handelsposten, Brücken und Teehäuser aus dem eigenen Vorrat in die Provinzen bauen.
- Nur in Provinzen, die mit dem Pferd erreichbar sind.
- (Brücken: beide!)
- Nur ein einziges Teehaus pro Provinz, egal von welchem Spieler!

Isolierte Händler werden am Ende der eigenen Reisephase nach Pu'er gesetzt.

2B) DER PROVINZKOMMISSAR

2B) PROVINZKOMMISSAR

Zieht in diejenige Provinz, die den höchsten Tee-Erlös (ohne Transportkosten) auszahlt.

Verbannt den Händler mit dem größten Einfluss zurück nach Pu'er.

Ein Teehaus in der Provinz oder eine Einflussstärke von 4 Drachenköpfen schützt vor dem Provinzkommissar.

Bei einem Gleichstand wird der verdrängt, der weiter vorne auf der Reiseskala steht.

2C) GASTGESCHENKE

In der Provinz liegende Gastgeschenke werden an die Händler dort verteilt.

Ein Geschenk pro Händler.

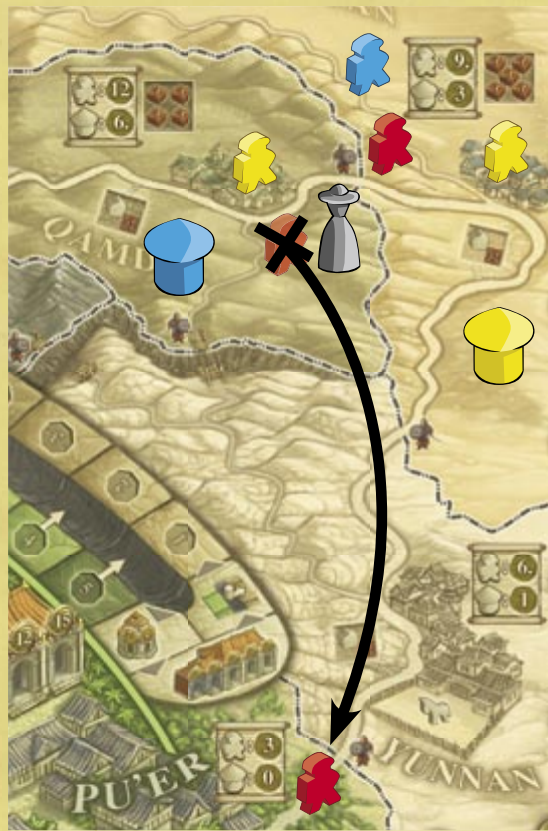
Gibt es mehr Händler als Geschenke, bekommen die Händler mit höherem Einfluss ihre zuerst.

Bei einem Gleichstand wird zyklisch gemäß Reiseskala verteilt.

Nachdem alle Spieler ihre Reisephase beendet haben, wird der Provinzkommissar in diejenige Provinz **außer Pu'er** versetzt, die in dieser Runde den höchsten Tee-Erlös (ohne Berücksichtigung evtl. Transportkosten s.u.) ausschütten wird. Der Tee-Erlös ist die Summe der Auszahlungswerte **aller** Händler und **lückenlos angeschlossener** Handelsposten in der jeweiligen Provinz. Bei Gleichstand zieht er in die von Pu'er weiter entfernte Provinz. Aus der so ermittelten Provinz verbannt der Provinzkommissar genau **1** Händler zurück in den Markt von Pu'er.

Beispiel: In Sichuan stehen 3 Händler sowie ein Handelsposten und in Qamdo stehen 2 Händler sowie ein Handelsposten. In beiden Provinzen beträgt der Tee-Erlös 30 Yuán (9+9+9+3 bzw. 12+12+6).

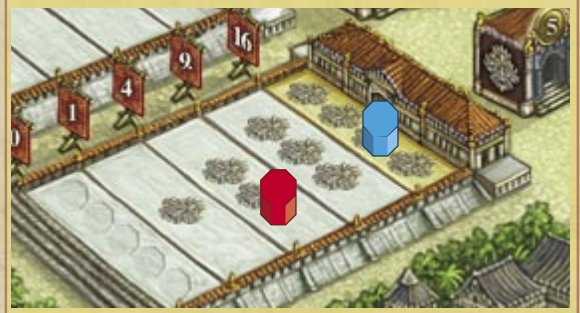
Da Qamdo die von Pu'er weiter entfernte Provinz ist, verbannt der Provinzkommissar einen der Händler von dort.



Dabei wählt er unter den anwesenden Händlern mit einer Einflussstufe **kleiner als 4 Drachenköpfe** denjenigen mit dem höchsten Einfluss, jedoch **nicht** den dortigen Teehausbesitzer. Gibt es mehrere, die in Frage kommen, verbannt er von diesen einen Händler desjenigen Spielers, der auf der Reiseskala weiter vorne (auf dem helleren braunen Feld) steht.

Hat jeder dort vertretene Händler einen Einfluss von 4 Drachenköpfen oder das Teehaus gebaut, verbannt der Provinzkommissar keinen Händler. Handelsposten werden niemals verbannt.

Beispiel: Der **blaue** Händler in Qamdo hat einen Einfluss von 4 Drachenköpfen und ist dadurch vor der Verbannung geschützt. Der **rote** Händler mit nur 2 Drachenköpfen Einfluss wird damit verdrängt. Hätte **Rot** in Qamdo ein Teehaus gebaut, wäre auch der **rote** Händler geschützt und der Provinzkommissar würde keinen der beiden Händler verbannen.



Danach wird der Provinzkommissar wieder in die Ecke links unten gestellt.

2C) GASTGESCHENKE

Sollten in einer Provinz noch Gastgeschenke bereitliegen, erhält **jeder** der dort anwesenden Händler **eines** dieser Plättchen.

Gibt es in der Provinz weniger Gastgeschenke als Händler vorhanden sind, haben die Händler mit **höherem Einfluss** Vorrang.

Nur bei einem Gleichstand wird nach der Reiseskala zyklisch verteilt. Der vorderste der Spieler mit derselben Einflussstufe erhält 1 Geschenk, dann der nächste usw. Sind dann noch Geschenke verfügbar, erhalten die Spieler auch für ihren 2. Händler ein Geschenk usw.

Anmerkung: Mehrheiten der Händler in der Provinz spielen **keine** Rolle.

2D) ERLÖSE ERMITTELN

Beispiel: In Sichuan stehen noch 5 Geschenke zur Verfügung. Auf der Reiseskala ist die Reihenfolge von vorne nach hinten:

Gelb, Rot, Grün, Lila.

Gelb hat 4 Händler und 1 Drachenkopf,

Rot 2 Händler und 2 Drachenköpfe,

Grün 3 Händler und 2 Drachenköpfe,

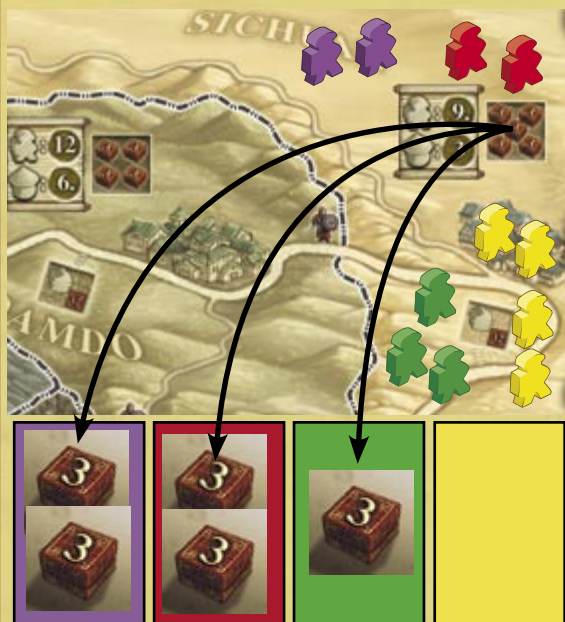
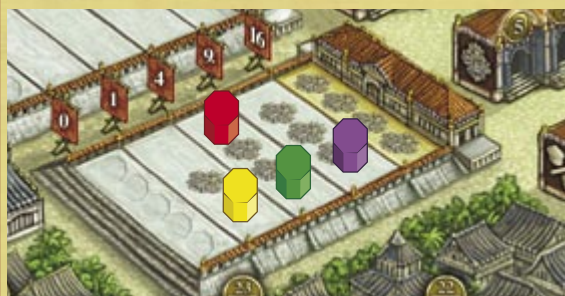
Lila 2 Händler und 3 Drachenköpfe.

Lila hat den höchsten Einfluss und erhält für alle seine Händler ein Geschenk, also 2.

Rot und **Grün** stehen auf derselben Einflussstufe. Da **Rot** vor **Grün** auf der Reiseskala steht, bekommt er das 3. Geschenk, **Grün** dann das 4. und dann bekommt **Rot** für seinen 2. Händler das 5.

Für seine beiden anderen Händler geht **Grün** leer aus, da nun alle Geschenke verteilt sind.

Gelb hat zwar die meisten Händler und liegt auf der Reiseskala vorne. Beides nützt ihr nichts, da sie zu wenig Einfluss besitzt.



In der Reihenfolge gemäß Reiseskala (hellstes braunes Feld zuerst) erfolgt nun die Teelieferung an die Händler und Handelsposten in den Provinzen, die ihn dort verkaufen.

TEE-ERLÖSE: Jede Provinz (auch Pu'er!) zahlt für den gelieferten Tee den angegebenen Tee-Erlös **pro** Händler (3, 6, 9...) und **pro** Handelsposten (1, 3, 6, 10, 15).

TRANSPORTKOSTEN ABZIEHEN!

Sollte auf dem Weg von Pu'er zu einem belieferten **Händler** nicht mehr jede Provinz von mindestens einem eigenen Händler oder Handelsposten besetzt sein, fallen in diesen unbesetzten Provinzen zusätzliche Transportkosten bei der Teelieferung für **jeden** eigenen Händler an, der durch diese Provinz beliefert wird. Die Transportkosten betragen 3 Yuán pro Händler pro Provinzlücke.

Handelsposten werden nur dann mit Tee beliefert, wenn sie ohne Lücke an das Handelsnetz angeschlossen sind. Gibt es auf dem Weg zu ihnen eine Lücke, bringen sie keinen Tee-Erlös!

Eigene Brücken dürfen für den Teetransport als Abkürzung und zur Vermeidung von Transportkosten verwendet werden; dabei darf man den Weg auch „rückwärts“ planen.

In Pu'er fallen niemals Transportkosten an.

Beispiel: **Gelb** hat Händler in Tibet und Qinghai sowie Handelsposten in Yunnan und Sichuan. Mit einer Brücke auf der Nebenstrecke zwischen Sichuan und Qinghai fallen **keine** Transportkosten an, da sowohl Qinghai (vorwärts) als auch Tibet (rückwärts über Qinghai) ohne Provinzlücken beliefert werden können. Ohne die Brücke fielen für jeden Händler in den beiden Provinzen Kosten von je 3 Yuán für den Transport durch Qamdo an.



2D) ERLÖSE ERMITTELN

Tee-Erlös

in einer Provinz =
Anzahl an Händlern
bzw. Handelsposten
eines Spielers
multipliziert mit
dem jeweiligen
Auszahlungswert
der Provinz.

Kein Erlös für nicht
angeschlossene
Handelsposten!

Rundenerlös

eines Spielers =
Summe aller
Tee-Erlöse minus der
Transportkosten

Transportkosten abziehen!

Jede Lücke im eigenen
Netz kostet 3 Yuán je
Händler, der über diese
Lücke beliefert werden
muss.

In der Reihenfolge der Reiseskala: Rundenerlös auf den Halbrundfeldern der Randskala markieren. Späterkommende oben drauf platzieren

2E) ANPASSUNG

SPIELERREIHENFOLGE

- Spieler mit höchstem Rundenerlös auf Position 1 der Reiseskala.
- Bei Gleichstand oberer Marker zuerst.
- Alle anderen Spieler in absteigender Erlösreihenfolge.

2F) RUNDENERLÖS IN

SIEGPUNKTE UMWANDELN

- Beliebigen Betrag des Rundenerlöses in Siegpunkte 1:1 tauschen
- Siegpunktmarker entsprechend anpassen.
- Restgeld ausbezahlen.

2G) RUNDENABSCHLUSS

Alle Spieler nehmen ihre Händler in Pu'er zurück in ihren Vorrat und schieben ihren Reihenfolgemarkers zurück auf die Bietskala.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler 80 Siegpunkte erreicht oder überschritten hat **ODER**

keine Gastgeschenke mehr auf dem Spielplan sind.

- Geld in Siegpunkte 3:1 umtauschen
- Drachenköpfe, Passierscheine und Teehäuser in Siegpunkte umwandeln

Die Summe der Tee-Erlöse abzüglich eventueller Transportkosten ergeben den Rundenerlös eines Spielers. Der Rundenerlös wird durch den jeweiligen runden Erlösmarker angezeigt, indem er auf der Randskala in das entsprechende Halbrund platziert wird. Liegt auf einem Erlös-feld bereits ein Marker eines anderen Spielers, wird der spätere Marker oben drauf platziert. Der Erlös wird jetzt noch nicht ausgezahlt.

2E) ANPASSUNG DER SPIELERREIHENFOLGE

Der Spieler mit dem **höchsten** Rundenerlös besetzt den ersten Platz auf der Reiseskala (= hellstes braunes Feld), gefolgt von den anderen Spielern in absteigender Erlösreihenfolge. Bei Gleichständen wird der Stapel der Erlös-marker von oben nach unten abgearbeitet. Die Marker bleiben jetzt noch auf der Reiseskala.

2F) RUNDENERLÖSE IN SIEGPUNKTE UMWANDELN

In der **neuen** Reihenfolge laut Reiseskala können die Spieler nun einen beliebigen Betrag ihres Rundenerlöses in Siegpunkte im Verhältnis 1:1 tauschen.

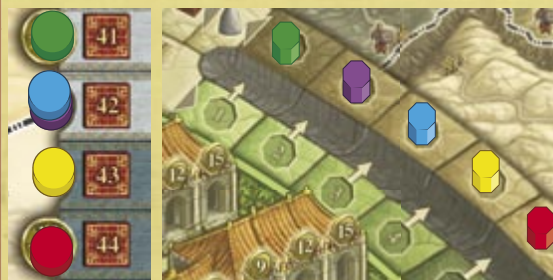
Der Spieler rückt seinen Siegpunktmarker auf der Randskala entsprechend vor und bekommt den **Restbetrag** als Geld aus dem allgemeinen Vorrat ausbezahlt. Der Erlösmarker des Spielers wird zurück neben den Plan gelegt.

Beispiel: Blau hat einen Rundenerlös von 21 Yuán. Er wandelt 6 in Siegpunkte um und erhält noch 15 Yuán.

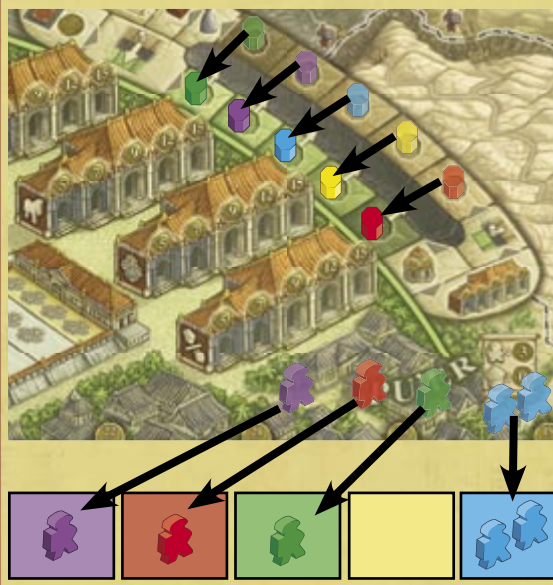
2G) RUNDENABSCHLUSS

Die Spieler nehmen ihre Händler aus Pu'er zurück in ihren persönlichen Vorrat. Alle verschieben ihre Marker seitlich auf die Bietskala (die Reihenfolge kehrt sich also wieder um) und die nächste Runde beginnt wieder mit Phase 1.

Beispiel: Anpassung der Spielerreihenfolge



Beispiel: Rundenabschluss



SPIELENDE

Die Partie endet, sobald ein beliebiger Spieler mindestens **80 Siegpunkte** auf der Siegpunktskala erreicht hat oder **keine Gastgeschenke** mehr auf dem Spielplan liegen. Alle führen noch Phase 2F) vollständig durch, Phase 2G) entfällt.

Am Ende der Partie erhalten die Spieler nun für jeweils **3 Yuán** in ihrem Besitz 1 Siegpunkt sowie pro Gastgeschenk 3 Siegpunkte.

Dann erhält jeder Spieler Siegpunkte für manche der erreichten Fortschritte und Bauwerke nach folgender Tabelle:

Siegpunkte	0	1	4	9	12	16	24
Passierscheine	2	3	4	5	-	6	-
Einfluss (Drachenköpfe)	0	1	2	3	-	4	-
Teehäuser	-	-	-	-	1	-	2

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird wie bei der Geschenkvergabe verfahren: Der Spieler mit den meisten Drachenköpfen liegt vorne, danach entscheidet die Reihenfolge auf der Reiseskala.

YUNNAN ZU ZWEIT

Jeder Spieler bekommt zwei Farben. Man spielt, als ob man zu viert wäre. Das Geld der beiden eigenen Spielerfarben ist getrennt zu verwalten. Jeder verwendet jedoch nur einen Siegpunktmarker, mit dem die Siegpunkte markiert werden, die durch beide eigenen Spielerfarben erzielt werden. Die Reihenfolge wird so festgelegt, dass anfangs keiner mit seinen beiden Farben hintereinander dran ist. Die Partie endet, wenn höchstens noch zwei Geschenkmarker auf dem Plan sind oder wenn ein Spieler 100 Siegpunkte erreicht hat. Das Geld der beiden Farben eines Spielers wird zusammengeworfen und dann in Siegpunkte umgerechnet.

PROFIVERSION

MIT SIEGPUNKTEN SCHULDEN BEZAHLEN (AB DER 2. PARTIE EMPFOHLEN)

Bei Spielbeginn setzt man den Rundenmarker auf das Feld „1. Runde“. Zu Beginn jeder späteren Runde wird er ein Feld vorwärts geschoben. Jeder bekommt den beidseitig bedruckten Marker „-100/0“ in seiner Farbe und legt ihn mit der Seite „0“ offen vor sich ab.




ÜBERREIZEN ERLAUBT:

Geld ist nach wie vor offen. Allerdings darf man jetzt mehr bieten, als man besitzt.

ZAHLUNGSUNFÄHIG:

Wer die Summe seiner Gebote nicht vollständig bezahlen kann (*weil es ihm das wert war, weil er in der Vorrunde doch schon zu viel Geld in Siegpunkte umgetauscht hat und sich in dieser Hinsicht verspekuliert hat oder schlicht, weil er sich verrechnet hat*), verliert pro Yuán, den er schuldig bleibt, 9 Siegpunkte minus die aktuelle Rundenzahl, mindestens jedoch 2 Punkte (*s. Rundenskala*).

Negative Siegpunkte sind also möglich! Wer auf der Randskala in den negativen Bereich kommt, wendet seinen Marker auf die Seite „-100“ und zieht mit seinem Siegpunktanzeiger entsprechend jenseits der Null weiter. Er erwirbt regulär seine Fortschritte. Wenn man später das Feld „0“ überschreitet, dreht man den Marker dann wieder von -100 auf 0.

Beispiel: In der 4. Runde fehlen **Galt** 3 Yuán, um ihr Gebot zu bezahlen. Sie verliert 15 Siegpunkte. Da ihr Siegpunktmarker auf Feld 10 stand, rückt sie ihn jetzt auf Feld 95 und wendet ihren Pappmarker auf die Seite .



PROFIVERSION

Rundenmarker verwenden, um Rundenzahl anzuzeigen

Man darf mehr Geld ausgeben, als man hat

Fehlendes Geld durch Siegpunkte ersetzen

Umtauschkurs abhängig von der Rundenzahl

Negative Siegpunkte durch -100 Marker kennzeichnen

Ganz herzlichen Dank für die englische Übersetzung der Regel an **Grzegorz Kobiela**.

Autor und Verlag möchten den vielen Testspielern danken, insbesondere Walter Sorger, Günther Rosenbaum, Moritz Eggert, Horst Lemke, Peter Riedlberger, Loredana Covaci, Frank Zurmühlen, Sebastian Haag, Leoni Rues, Michael Eggers, Hannes Altendorfer, Matthias Nagy, Peter Inzenhofer, Arpad Fritsche, Jörg Janotte, Kai Grenner, Michael Behr, Elisabetta Lange, Steffen Rühl, Eberhard Breinlinger, Martin Klein, Martina Rösch-Edenhofer, sowie Peer Sylvester für den Hinweis auf die Tea-Horse Road.

Grafik und Regelsatz: **Dennis Lohausen**
Realisation und Spielregel: **Christwart Conrad**

Sollten Sie Kritik, Anregungen oder Fragen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns an:
spiele@argentum-verlag.de

TIPPS FÜR NEULINGE:

REGEL:

Ein Händler bringt **entweder** einen Fortschritt oder Bankgeld **oder** darf reisen. Daher nimmt man nach dem Erwerb des Fortschrittes den Händler zu sich. Nur mit den Händlern im Markt von Pu'er und in den Provinzen darf man dann reisen.

NICHT VERGESSEN:

Man darf auch einen Händler aus den Provinzen holen, aber nicht aus Pu'er, um mit ihm auf einen Fortschritt zu bieten.

Am Ende der Reisephase nimmt man alle Händler aus Pu'er zurück in den eigenen Vorrat.

Niemals 2 gleichfarbige Händler in dasselbe Gebäude platzieren!

Wer auf einem 5er oder 7er Feld steht, fliegt bei einem höheren Gebot raus.

ANSCHLUSS AN DIE EIGENE ROUTE NACH PU'ER: Wenn nach Abschluss der eigenen Bewegung eigene **Händler** von der Provinz aus, in der sie stehen, auf dem Weg nach Pu'er (über die Pferdestraße und auch über eigene Brücken) eine Provinz durchqueren, die weder eigene Händler noch Handelsposten enthält, werden sie nach Pu'er versetzt. Ein Teehaus zählt nicht dafür, dass man vertreten ist! Hingegen bleiben **alle Handelsposten** bis zum Ende unverrückbar stehen.

LÜCKEN auf dem Weg nach Pu'er entstehen auch dann, wenn ein Händler von einem Gegner verdrängt wird oder vom Provinzkommissar nach Pu'er verbannt wird. Jede Lücke verringert den Erlös um 3 Yuán pro Händler, der diese Provinz zum Teetransport aus Pu'er benötigt. Nicht angeschlossene Handelsposten bringen keinen Erlös!

Das **TEEHAUS** schützt vor dem Provinzkommissar, aber nicht vor den Mitspielern!

TAKTIK:

Achte darauf, was deine Mitspieler tun.

Fortschritte sind wichtig – aber wer nicht reist, dem fehlen die Einnahmen.

Nicht zu früh die Einnahmen in Siegpunkte umwechseln.

Wer klamm ist, sollte in die Bank gehen. Man kann aber durchaus gewinnen, ohne in der Bank gewesen zu sein.

Ohne Pferd nützen die anderen Fortschritte nicht viel. Man kann aber durchaus gewinnen, ohne die entfernten Provinzen erreicht zu haben.

Wenn man als einziger den geringsten **Einfluss** hat, riskiert man häufige Verdrängung. Wer (anfangs) beim Einfluss führt, kann sein Verdrängungspotenzial nur dann gut nutzen, wenn er auch ausreichend Händler und Passierscheine hat. Außerdem wird er oft Opfer des Provinzkommissars.

Es kann sinnvoll sein, mehrere Händler nur eine Provinz weit zu ziehen statt einen Händler über mehrere Provinzen, denn es ermöglicht, mehr Händler der Mitspieler zu verdrängen, vorausgesetzt man hat einen höheren Einfluss.

Wessen Händler schon optimal stehen, der kann trotzdem verdrängen. So kann man den einen von Sichuan nach Yunnan ziehen und den **anderen** von Yunnan nach Sichuan.