

## Spielmaterial

### ❖ Großes Spielbrett (Kaiser-Kanal)

- 5 Gebiete (eines pro Spieler)
- Peking und Hangzhou
- Pagoden-Symbole (Wendepunkte)
- Wertungsleiste (Ansehenspunkte)

### ❖ Kleines Spielbrett (Verbotene Stadt)

- Fahrten des Großen Koordinators
- Kanal- und Unruheplättchen

### ❖ Kleines Spielbrett (Mauer der Zufriedenheit)

- Unzufriedenheitslevel
  - 2: schwierig
  - 3: mittel
  - 4: einfach
- Unruheplättchen

### ❖ 10 Aktionskarten

#### ❖ Marker

- Startspieler
- Faust: Aufstandsauslösung
- Schiff: Anzahl Fahrten des Großen Koordinators
- Schiff: Standort des Großen Koordinators

### ❖ 11 Zählsteine

#### ❖ Spielmaterial

- Spielertafel
  - 3 Nachziehstapel
  - 6 Lagerplätze
- Spielerplättchen
- Spielermarker
- 3 Punktemarker (100, 200, 300)
- 10 Unruheplättchen
- 20 Kanalplättchen (Werte 1-3 und 5-9)

## Spielaufbau

### ❖ Spielplan

- Faustmarker platzieren
- Schiffsmarker auf Verbotene Stadt: 4
- Schiffsmarker auf Spielbrett: Peking
- Aktionskarten bereitlegen
- Startspieler auslösen
  - Startspielermarker
  - Spielerplättchen auf das südlich an Peking angrenzende Gebiet
  - Andere Spieler legen nacheinander ihre Spielermarker auf die nächsten Gebiete
  - 11 Zählsteine
- Startspieler legt 1 Unruhemarker auf erstes Unruhe-Symbol südlich von Peking
- Reihum legt jeder 1 Unruhemarker auf das jeweils nächste freie Feld mit Unruhe-Symbol – bis **jeder 4 Marker** gelegt hat
- Pagode des letzten Gebietes (2-4 Spieler) oder Hangzhou (5 Spieler) ist Wendepunkt des Großen Koordinators

### ❖ Spieler

- Spielertafel
- Spielerplättchen mischen und 3 etwa gleich hohe Nachschub-Stapel bilden
- Oberste Spielerplättchen umdrehen
- Falls 2+ Stapel Unruheplättchen zeigen ⇒ neu mischen, bis max. 1 Stapel ein Unruheplättchen zeigt
- 1 sichtbares Plättchen auf 1 Lagerfeld legen
  - Nur noch 2 Stapel zeigen sichtbare Plättchen
- Spielmarker auf „15“ der Punkteleiste

## Spielverlauf

### ❖ 1. Aktion wählen

- Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder eine **Aktionskarte** und gibt den Stapel an den nächsten Spieler weiter

### ❖ 2. Aktion ausführen

- Beginnend mit dem Startspieler deckt jeder seine **Aktionskarte** auf und führt die Aktionen in beliebiger Reihenfolge, Kombination und Aufteilung, ganz oder teilweise – auch mit Unterbrechungen – durch

### ❖ 3. Aktion des Großen Koordinators

- Der Große Koordinator zieht jeweils  $2n+1$  Schritte ( $n$  = Spieleranzahl), stoppt aber beim Wendepunkt (restliche Schritte verfallen)
  - Tee-Pause und Sonderaktion beachten!
  - Kein Feld (mit oder ohne Plättchen zweimal) betreten

- Generelle Orientierung des Großen Koordinators:
  - Es werden ausschließlich benachbarte Felder, die entweder in Fahrtrichtung oder in östlicher/westlicher Richtung liegen, betreten
  - Vorhandener Verlauf des Kaiserkanals (durch Kanallinien verbundene Plättchen) → südlichstes (1. und 3. Fahrt) bzw. nördlichstes (2. und 4. Fahrt) Feld mit Pagoden-Symbol
  - Sofern sich die generelle Fahrtrichtung Nord/Süd nicht ändert folgt er auch Kanallinien in Ost-/West-Richtung

- **Endet** die Kanallinie (Unruheplättchen, „falsche“ Kanallinie, „falsche“ Richtung oder Feld unbesetzt) ⇒ Vom jetzigen Standort **benachbartes** Spielfeld (mit oder ohne Plättchen), das in **Fahrtrichtung** in **kürzester** Linie zum **nächsten Kanal** liegt → südlichstes/nördlichstes Pagodenfeld
  - Startspieler** wählt bei mehreren Möglichkeiten eine aus

- Alle Felder werden mit den weißen Markierungssteinen belegt
- Nacheinander werden die Felder gewertet und die Markierungssteine entfernt
  - Leeres Feld: -
  - Unruheplättchen: **-4 Ansehen für den Gebietsinhaber**
  - Kanalplättchen
    - „einzelnes“: **+2 Ansehen für den Kanalinhaber**
    - Entlang einer **beliebigen** Kanallinie: **+4 Ansehen für den Kanalinhaber des betretenen Kanals**

- Schiffsmarker auf das letzte Feld setzen

### ❖ 4. Aufstände

- Falls die vorgegebene Anzahl von Unruheplättchen einer Farbe in der Mauer der Zufriedenheit erreicht wurde ⇒ Aufstand:
  - Unruhspieler: **-4 Ansehen/Unruheplättchen (8/12/16)**
  - Am Unruheaufstand beteiligten Plättchen werden verdeckt unter beliebige Nachschubstapel des betreffenden Spielers gelegt
    - Ggf. bleibt 1 Plättchen in der Mauer liegen

### ❖ 5. Aufräumen und Startspielerwechsel

- Alle Ereigniskarten einsammeln
- Schiffsmarker des Großen Koordinators ggf. wieder aufrecht stellen
- Schiffsmarker des Großen Koordinators ggf. „umdrehen“ und den Schiffsmarker für Fahrten ein Feld zurücksetzen
- Startspielermarker und Markierungssteine an den nächsten Spieler weitergeben

### ❖ Spielende (Schiff auf „0“)

- **Schlusswertung**

## Spielziel

### ❖ Höchstes Ansehen

- Maximale Punktzahl → Höhere Anzahl Bauten in der Verbotenen Stadt → Höhere Anzahl verbundener Kanäle

## Aktionskarten

### ❖ Allgemeines

- Alle Aktionen **dürfen** in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden – und auch unterbrochen werden
- Ausnahme: Nur **eine** der Aktion(en), die durch ein / (oder) getrennt sind

### ❖ Symbole



**Nachschub:** Pro Symbol **darf** von einem beliebigen Nachschubstapel ein Spielplättchen in ein **freies** Lagerfeld gelegt werden



**Bauen:** Pro Symbol darf eine der folgenden Aktionen mit einem Plättchen aus dem Lager durchgeführt werden:

- 1 **Kanalplättchen** – beliebig gedreht – auf ein **freies**, ein **neutrales** oder durch **Unruheplättchen** belegtes Feld in einen **beliebigen** Bereich legen. Das **Unruheplättchen** wird auf die *Mauer der Zufriedenheit* (auf die entsprechende Farbe) gelegt. **Die Punkte des Kanalplättchens werden sofort auf der Ansehensleiste markiert.**
- 1 **Kanalplättchen** in den eigenen Bereich in die *Verbotene Stadt* legen, **aber:** #(eigene) Kanalplättchen in Verbotene Stadt  $\leq$  #(eigene) Kanalplättchen auf dem Spielfeld. **#<sup>2</sup> bei Spielende**
- 1 **Unruheplättchen** auf ein **freies** oder ein **neutrales** Feld in einem **beliebigen** Bereich legen



**Umbau:** 1 Kanal- oder Unruheplättchen umbauen:

- Eigenes Plättchen [fremdes Plättchen im eigenen Gebiet] mit eigenem Plättchen [fremden Plättchen im eigenen Gebiet] vertauschen und ggf. neu ausrichten
- Eigenes Plättchen [fremdes Plättchen im eigenen Gebiet] auf ein beliebiges freies Feld [freies Feld im eigenen Gebiet] verschieben und ggf. neu ausrichten
- Eigenes Plättchen [fremdes Plättchen] neu ausrichten



**Ansehen:** +1 auf der *Ansehensleiste*



**Unruhe entfernen:** 1 eigenes oder fremdes **Unruheplättchen** vom Spielfeld auf die *Mauer der Zufriedenheit* (auf die entsprechende Farbe) legen



**Volk beruhigen:** 1 eigenes oder fremdes **Unruheplättchen** von der *Mauer der Zufriedenheit* entfernen und unter einen Nachschubstapel des Plättchen-Inhabers legen



**Kanal zerstören:** 2 **Unruheplättchen** aus dem Lager nehmen, 1 Plättchen unter einen eigenen Nachschubstapel, 1 Plättchen auf die *Mauer der Zufriedenheit* legen und 1 eigenes oder fremdes **Kanalplättchen** zerstören (und unter einen Besitzer-Nachschubstapel legen)



**Sonder-Inspektion:** Der Große Koordinator zieht in Phase 2 – Aktion ausführen – sofort 1-3 Felder vor, stoppt aber auf dem ersten Unruheplättchen oder einem Pagodenfeld. Anschließend erfolgt sofort eine Wertung



**Tee-Pause:** 2 **Unruheplättchen** aus dem Lager nehmen, 1 Plättchen unter einen eigenen Nachschubstapel, 1 Plättchen auf die *Mauer der Zufriedenheit* legen. In Phase 3 – *Großer Koordinator* - zieht der *Große Koordinator* nicht weiter, er wird auf die Seite gelegt und erst in Phase 5 – Aufräumen – wiederaufgerichtet



**Spionage:** Alle verdeckten obersten Plättchen der Nachschubstapel dürfen umgedreht werden



**Intrige:** 2 **Unruheplättchen** aus dem Lager nehmen, 1 Plättchen unter einen eigenen Nachschubstapel, 1 Plättchen auf die *Mauer der Zufriedenheit* legen. **Ein Gegner verliert sofort 8 Ansehenspunkte**



**Anschwärzen:** 2 **Unruheplättchen** aus dem Lager nehmen, 1 Plättchen unter einen eigenen Nachschubstapel und 1 Plättchen in die *Verbotene Stadt* in den Bereich eines fremden Spielers. **Bei Spielende verliert dieser Spieler 4 Ansehenspunkte/Unruheplättchen**



**Reform:** Alle Nachschubstapel dürfen gemischt und gleichmäßig neu auf 3 Stapel **verdeckt** verteilt werden

## Schlusswertung

### 1. Kanal-Wertung

- Jeder ermittelt seinen **größten** Kanalverbund bestehend aus allen **Kanalplättchen** seiner Farbe, die durch Kanallinien miteinander verbunden sind und erhält **1 Ansehenspunkt pro Kanalplättchen**

### 2. Verbotene Stadt-Wertung

- (# Kanalplättchen)<sup>2</sup>
- -4 pro **Unruheplättchen**

### 3. Unruhe-Wertung

- -4 pro eigenem oder fremden **Unruheplättchen im eigenen Gebiet**