

Spielaufbau

❖ Spieler

- Spielreihenfolge auslösen und Reihenfolgemarker entsprechend auf die grüne Bietskala
- Entsprechend der Position von 1 bis 5 erhält jeder Geld: 9-9-12-12-15 – stets **offen**
- Jeder bekommt 3 Händler
- -100/0-Marker mit der „0“-Seite nach oben vor sich ablegen

❖ Spielbrett

- Siegpunktmarker auf 0
- Erlösmarker neben die 0
- Rundenmarker auf Runde 1
- Fortschrittsmarker der Spieler auf die jeweils 1. Stufe der beiden Skalen
- Provinz-Kommissar in die linke untere Ecke
- Pferde der Spieler in den Stall in Yunnan
- Persönliches Material der Spieler und das Geld neben den Spielplan
- Gastgeschenke in die Provinzen legen

Spielablauf

❖ Bietphase

■ Händler einsetzen (Bietskalareihenfolge)

- Einen** Händler einsetzen
- Zuerst aus dem persönlichen Vorrat dann auch aus einer Provinz
 - Bank
 - Alle eingesetzten Händler aus den Gebäuden in den Markt
 - Keine weiteren Händler in Gebäude setzen
 - Nicht beide Felder besetzen
 - Gebäude
 - Nur 1 Händler pro Spieler
 - Nicht falls Maximum-Vorteil erreicht ist
 - Zahl zeigt Gebot an
 - „5“ oder „7“ nur als Höchstbietender
 - Überbieten der „kleinen“ Felder ⇒ Händler zurück in den Vorrat
 - Falls schon gepasst, wieder aktiv (Händler zurück ins Bietfeld)
 - Auf den „großen“ Feldern ist man sicher
 - Pu'er
 - Beliebig viele Händler – auch aus einer Provinz
 - Passen: Marker in den schwarzen Bereich

■ Bank auswerten

- Zahlungen aller Händler in allen Gebäuden addieren = Gesamtzahlung
- Jedem (farblichen) Gesamtzahlungsbereich auf der Siegpunkteleiste ist eine (runde) Bankauszahlung für die jeweiligen Händler in der Bank (obere und untere Zahl) zugeordnet
- Händler zurück in den persönlichen Bereich

■ Fortschritte auswerten

- In Bietskala-Reihenfolge bezahlt jeder alle seine Gebote, stellt die Händler zurück in den persönlichen Vorrat und nimmt die entsprechenden Fortschritt

te bzw. entscheidet sich für eines der 3 Bauwerke

- Falls die Kosten nicht bezahlt werden können, verliert der Spieler Siegpunkte lt. Rundenskala (negative Punkte werden mit dem „-100“-Marker markiert)
 - Ein Teehaus darf sofort gebaut werden oder – wie die anderen Bauwerke – in den persönlichen Vorrat übernommen werden
 - Ein neuer Händler wird aus dem allgemeinen Vorrat nach Pu'er gestellt
 - Bewegungs- und Einflusspunkte werden aktualisiert
 - Ein Pferd wird in die nächste Provinz versetzt

❖ Reisephase

■ Reisen, verdrängen und bauen

- Reihenfolgemarker vom schwarzen auf die braunen Felder verschieben
- In der **neuen** Reihenfolge darf jeder seine Händler bewegen und bauen
 - Händlerbewegung
 - Jeder Schritt über eine Provinzgrenze = 1 Passierschein (lt. Zollamt)
 - Maximal zur Provinz mit dem Pferd
 - Ein Händler, der seinen Zug in einer Provinz **beendet, darf 1 Händler mit niedrigerem Einfluss** in die **nächst** niedrigere Provinz verdrängen
 - Der verdrängte Händler darf nicht verdrängen
 - Isolierte Händler (Keine Kette aus Händlern und/oder Handelsposten zurück nach **Yunnan**) kommen am **Ende der eigenen** Reisephase **zurück** nach Pu'er
 - Bauen
 - Nur in Provinzen, die das Pferd erreicht oder betreten hat
 - Beliebig viele Handelsposten, aber nur ein Teehaus in jeder Provinz
 - Brücken nur an den vorgezeichneten Stellen

■ Provinz-Kommissar

- Provinz-Kommissar in die Provinz (außer Pu'er) mit dem höchsten Gesamterlös (Summe aller Auszahlungen aller Spieler: Alle Händler und alle lückenlos angeschlossenen Handelsposten - ohne Berücksichtigung von Transportkosten für „unterbrochene“ Händlerketten). Bei Gleichstand in die entfernteste Provinz
- Der Händler mit dem **höchsten Einfluss < 4** und **ohne** Teehaus dort wird nach Pu'er versetzt. Bei Gleichheit wird der Händler, der auf der Reiseskala weiter vorne steht, verbannt.
- Kommissar zurück in seinen Bereich

■ Gastgeschenke

- Jeder der anwesenden Händler erhält 1 Plättchen
- Händler mit höherem Einfluss haben Vorrang
- Bei Gleichstand wird nach der Reiseskala zyklisch verteilt: Der vordere Händler erhält 1 Geschenk, dann

der nächste, ..., dann ggfs. die weiteren Händler des selben Spielers

■ Erlöse ermitteln

- In Reiseskala-Reihenfolge werden für jeden Spieler die Tee-Erlöse ermittelt
 - Isolierte Handelsposten liefern keinen Erlös
 - Bei isolierten Händlern wird pro unbesetzter Provinz 3 Yuan pro Händler abgezogen
 - Brücken dürfen verwendet werden
- Die Runderlöse werden mit den runden Erlösmarkern auf der Siegpunkteleiste angezeigt. Spätere Marker werden **auf** die vorhandenen gesetzt

■ Spielerreihenfolge anpassen

- Spieler mit dem höchsten Erlös kommt auf Platz 1 der Reiseskala, andere Spieler folgen entsprechend. Bei Gleichständen werden die Marker von oben nach unten abgearbeitet

■ Runderlöse und Siegpunkte

- In der **neuen** Reiseskala-Reihenfolge kann jeder seine Erlöse 1:1 in Siegpunkte und Geldbeträge umtauschen

■ Rundenabschluss

- Erlösmarker zurück
- Händler in Pu'er zurück in den eigenen Vorrat
- Marker von der Reiseskala auf die Bietskala verschieben
- Rundenmarker auf die nächste Runde

Spielende

❖ Endebedingung

- ≤ 80 Siegpunkte eines Spielers oder keine Gastgeschenke mehr auf dem Spielplan

❖ Siegpunkte

- n Yuan..... $[\frac{1}{3}n]$
- n Gastgeschenke..... $3n$
- n Passierscheine..... $(n-2)^2$
- n Einflusspunkte..... n^2
- n Teehäuser..... $12n$