



Jede Spielrunde läuft in Phasen ab.

1. Phase „Geschenke zählen“ und „aktive“ Aktionswürfel zuteilen

Spieler erhalten Aktionswürfel, abhängig von der Anzahl verschenkter + erhaltener Geschenke:

0 = 3 Aktionswürfel	1 oder 2 = 4 Aktionswürfel	3 oder mehr = 5 Aktionswürfel
---------------------	----------------------------	-------------------------------

2. Phase „Obersten Minister ernennen“

Der Oberste Minister der letzten Runde ernennt einen anderen Spieler zum Obersten Minister der aktuellen Runde. Dieser legt einen aktiven Aktionswürfel auf das Feld „Gunst des Kaisers“.

In der ersten Runde wird der Oberste Minister willkürlich ernannt.

3. Aktionsphase

Beginnend mit dem Spieler links vom Obersten Minister führt jeder Spieler reihum immer eine Aktion aus oder passt. (Wer noch aktive Aktionswürfel hat, *muss* eine Aktion ausführen. Wer passt, kann in dieser Runde keine Aktion mehr ausführen).

Der Spieler am Zug setzt einen seiner aktiven Aktionswürfel auf eine Aktion im Aktionsfeld, spielt eine Verdienstkarte oder wählt die Aktion „Einfluss übertragen“ und führt die entsprechende Aktion aus. Dies geht so lange, bis alle Spieler passen. Danach führt der Oberste Minister seine Aktion „Gunst des Kaisers“ aus.

Aktionen aus dem Aktionsfeld

Um in derselben Runde dieselbe Aktion ein weiteres Mal oder die zweite eines „gekoppelten“ Aktionspaares (*gemeinsames Feld*) auszuführen, müssen zwei Aktionswürfel gesetzt werden.

Beamten bestechen (ggf. durch erhaltene Geschenke eingeschränkt)

Anmerkung: Jeder Beamte kann stets nur von einem Marker besetzt sein (außer während einer Machtübernahme).

Bestechungssumme auf der Beamtenkarte zahlen und einen Marker seitlich („ungesichert“) darauf legen. Wenn der Spieler bereits mindestens einen Beamten in Hubu bestochen hat: Bestechungssumme – 1.

Beamten sichern (ist dann nur noch schwer von einem Mitspieler zu übernehmen)

Nochmalige Zahlung der Bestechungssumme und Aufstellen des Markers („gesichert“).

Einen Gelehrten nominieren (nicht in der ersten Runde)

2 Münzen zahlen und einen Marker auf ein leeres Gelehrtenfeld im Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“ stellen. (Voraussetzung: Man hat keinen Marker im anderen Gelehrtenfeld.)

Beamtenprüfung erzwingen (nicht in der ersten Runde)

2 Münzen zahlen, um damit eine Beamtenprüfung in der Phase „Kaiserhof“ zu erzwingen.

Dschunken kaufen

Münzen zahlen und 1 bis 4 Dschunken in seine Werft stellen (s. *Spielhilfe für Kosten*). Billiger, wenn man mindestens einen Beamten in Gongbu bestochen hat.

Zu einer Reise aufbrechen

Eine Lizenz pro Dschunke in Werft abgeben, um sie auf das eigene Ozeanfeld zu stellen. Mit jeder fünften Dschunke dort erreicht man ein beliebiges Fernes Land (jedes nur einmal je Spieler): Dort Marker platzieren, Dschunken zurück in den Vorrat. Jeweils der erste Spieler, der ein Fernes Land erreicht, nimmt das SP-Plättchen (*und rückt auf der SP-Leiste vor*) sowie eine Verdienstkarte. Weitere Spieler erhalten nur eine Verdienstkarte, solange vorhanden.

Eine Armee aufstellen

6 Lizenzen zahlen (4, wenn man mindestens einen Beamten in Bingbu bestochen hat) und *eine* Armee in die eigene Militärkolonie stellen. Die Armeen sind auf 6 je Spieler beschränkt.

Ein fremdes Land angreifen

Münzen auf einer „Fremdes Land“-Karte zahlen und *eine* Armee auf ein unbesetztes Armeefeld dieser Karte stellen. Auf einer Karte können Armeen verschiedener Spieler stehen.

Geschenk kaufen

Ein „nicht verfügbares“ Geschenk wählen, die Münzen darauf zahlen und als „verfügbar“ offen vor sich ablegen.

Geschenk überreichen

Ein „verfügbares“ Geschenk an einen Mitspieler übergeben. Einen eigenen Marker auf das entsprechende Feld der Geschenke-Übersicht stellen (Spalte: Geschenk, Reihe: Empfänger). Hat derselbe Spieler demselben Mitspieler bereits ein (minderwertigeres) Geschenk überreicht, so wird dieses unwirksam und entfernt (s.u., „*Verpflichtungen aus Geschenken*“).

Einfluss übertragen (kostet keine Aktionswürfel)

Einen eigenen Marker auf einem Beamten in einem Ministerium (vor der Machtübernahme) durch einen Marker eines Mitspielers (aus dessen Vorrat) ersetzen. Der Status bleibt erhalten. Diese Aktion macht ein Geschenk, das der Mitspieler dem Spieler überreicht hat, „unwirksam“ (*Geschenk aus dem Spiel nehmen, Marker auf Geschenke-Übersicht entfernen*).

Bittgesuch an den Kaiser (nur im Fortgeschrittenen-Spiel, kostet 2 Aktionswürfel)

Ein „verfügbares“ Geschenk (Mindestwert: 2) aus dem Spiel nehmen und die entsprechenden Auswirkungen ausführen (s. *Spielhilfe / Regelheft*).

Handelserträge (nur einmal pro Runde je Spieler)

Bis zu 4 Münzen zahlen und diese Anzahl + 1 an Confucius-Karten nehmen.

Steuereinnahmen

2 Karten vom Confucius-Stapel ziehen.

Keine Aktion

Man tut nichts (legt aber einen Aktionswürfel ab).

Gunst des Kaisers (nur vom Obersten Minister auszuführen)

Letzte Aktion der Aktionsphase: Oberster Minister wählt beliebige Aktion aus dem Aktionsfeld, ohne Aktionswürfel einsetzen zu müssen. Andere Beschränkungen gelten jedoch.

Aktionen aufgrund von Verdienstkarten

Verdienstkarten ausspielen kostet keine Aktionswürfel. Ist eine Karte ausgespielt und ausgeführt, wird sie in die Schachtel zurückgelegt. Ein Spieler kann mehrere Karten in einer Runde ausspielen.

Bestechung (Verpflichtungen durch Geschenke haben keinen Einfluss auf diese Aktion)

Einen Beamten im benannten Ministerium bestechen (*fand dort bereits eine Machtübernahme statt, in einem beliebigen anderen*): Entweder umsonst einen ungesicherten Marker auf einen unbestochenen Beamten legen oder mit Zahlung der Bestechungssumme einen ungesicherten Marker eines Mitspielers durch einen eigenen ersetzen (- 1, *wenn man mind. einen Beamten in Hubu bestochen hat*).

Geschenk

Ohne Kosten ein beliebiges „unverfügbares“ Geschenk in ein „verfügbares“ umwandeln.

Zusatzaktion

Eine beliebige Aktion aus dem Aktionsfeld ausführen, ohne Aktionswürfel einsetzen zu müssen. Andere Beschränkungen gelten jedoch.

Zahlungsmittel

4 Confucius-Karten nehmen.

Armee aufstellen

Kostenlos eine Armee in Militärkolonie stellen.

Beleidigung des Kaisers!

Die Karte offen vor sich auslegen, kostenlos eine Armee aus der Militärkolonie darauf stellen und sofort 2 SP erhalten.

4. Phase „Kaiserhof“

Diese besteht aus vier Schritten in stets derselben Reihenfolge:

1. Bau der großen Mauer: Ein weiteres Teil an die Große Mauer anlegen.
2. (*gegebenenfalls*) Kaiserliche Beamtenprüfung (*s.u.*)
3. (*gegebenenfalls*) Machtübernahme in den Ministerien (*s.u.*)
4. (*gegebenenfalls*) Invasionen (*s.u.*)

5. Phase „Rundenende“

Diese besteht aus drei Schritten:

Weitere Beamtenkarten einsetzen

Für jedes Ministerium mit noch mindestens einem freien Beamtenfeld wird eine Beamtenkarte gezogen und auf das Feld mit der niedrigsten Zahl gelegt.

Confucius-Karten ablegen

Spieler mit mehr als 4 Confucius-Karten legen Karten ab, bis sie noch 4 haben.

Aktionswürfel zurückgeben

Tritt keine Endbedingung ein, erhalten die Spieler alle Aktionswürfel zurück und die nächste Runde beginnt.

Spielende:

Das Spiel endet mit Ende der jeweiligen Runde, wenn eines der drei Ereignisse eintritt:

- ☛ In allen drei Ministerien haben Machtübernahmen stattgefunden.
- ☛ Alle 6 Beamtenkandidaten haben die „Kaiserliche Beamtenprüfung“ abgelegt.
- ☛ Nach 9 Runden (das neunte „Große Mauer-Teil“ wurde abgelegt).

In den beiden letzten Fällen: In den übrigen Ministerien Machtübernahmen nach den üblichen Regeln durchführen. Wenn nach einer Machtübernahme zwei Spieler gleich viel Einfluss ausüben, wird derjenige mit dem dienstältesten Beamten (= *niedrigste Zahl*) zum Minister ernannt, der andere zum Sekretär.

Endwertung: Ämter ermitteln und mit jeweils 1 SP honorieren:

- ☛ Oberster Minister: Spieler mit den meisten Markern insgesamt in allen Ministerien (inkl. Minister- / Sekretär-Felder). Bei Gleichstand wird der Minister von Hubu Oberster Minister.
- ☛ Admiral: Spieler mit den meisten Dschunken, die zu Reisen aufgebrochen sind. Jeder Marker in einem „Fernen Land“ = 5 Dschunken, Dschunken auf den Ozeanfeldern = 1. Bei Gleichstand wird der Minister von Gongbu Admiral.
- ☛ General wird der Spieler mit den meisten Armeen im Spiel (*Militärkolonien / „Fremde Länder“ / „Beleidigung des Kaisers!“*). Bei Gleichstand wird der Minister von Bingbu General.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der „Admiral“, „Oberster Minister“, bzw. „General“ (*in dieser Reihenfolge*) ist.

Verpflichtungen aus Geschenken:

- a. Der Empfänger darf dem Geber kein Geschenk von niedrigerem Wert überreichen. Gleichwertige Geschenke bewirken beiderseitige Verpflichtungen. Ein Geschenk von höherem Wert macht das erhaltene Geschenk unwirksam.*
- b. Hat der Geber mindestens einen Beamten in einem bestimmten Ministerium bestochen und der Empfänger ebenso viele oder mehr, darf der Empfänger keinen weiteren Beamten in diesem Ministerium bestechen.
- c. Hat der Geber einen Gelehrten nominiert, muss der Empfänger diesen im Falle einer „Kaiserlichen Beamtenprüfung“ mit mindestens einer Karte unterstützen. Hat er von beiden Spielern mit Gelehrten Geschenke erhalten, muss er denjenigen mit dem höherwertigen Geschenk unterstützen, bei gleichwertigen Geschenken steht ihm frei, wen er unterstützt. Unterstützt der Empfänger den Kandidaten des Gebers mit zwei zusätzlichen Karten, wird das Geschenk unwirksam.*
- d. Der Empfänger muss im Falle einer zeitweiligen Übertragung seines Einflusses während einer Machtübernahme diesen an den Geber übertragen (*vorausgesetzt, dieser übt dort Einfluss aus*). Im Falle mehrerer „Geber“ in einem Ministerium an denjenigen mit dem höherwertigen Geschenk oder – im Falle eines Gleichstandes – an einen beliebigen der Geber. Das Geschenk wird anschließend unwirksam.*

* Das Entfernen der Marker aus der Geschenke-Übersicht nicht vergessen!

Übersicht über die Möglichkeiten, Geschenke unwirksam zu machen: s. Spielhilfe.

Kaiserliche Beamtenprüfung

Diese findet statt, wenn beide Gelehrtenfelder besetzt sind oder ein Spieler die Aktion „Beamtenprüfung erzwingen“ gewählt hat.

- a. Gelehrtenfelder von Markern zweier Spieler besetzt: Beginnend mit dem „Obersten Minister“ legt jeder Spieler (mit mindestens einer Confucius-Karte auf der Hand) mindestens eine Karte verdeckt auf das Feld eines der beiden Kandidaten, um diesen zu unterstützen.
Hat ein Spieler mit einem Kandidaten anderen Spielern Geschenke überreicht, müssen die Empfänger den Kandidaten des Gebers unterstützen (s.o., „Verpflichtungen aus Geschenken“).
Der Kandidat, der nach der Unterstützung die meisten Münzen erhalten hat, besteht die Beamtenprüfung, bei Gleichstand derjenige auf dem roten Gelehrtenfeld.
- b. Wenn nur ein Gelehrtenfeld besetzt ist (*oder beide von Markern desselben Spielers – nur möglich beim „Spiel für Fortgeschrittene“*), werden keinerlei Karten ausgespielt und der Spieler besteht die Beamtenprüfung.

Der Spieler, dessen Kandidat bestanden hat, legt die Beamtenkandidaten-Karte auf ein freies Feld des entsprechenden Ministeriums und stellt seinen Marker aufrecht („gesichert“) darauf. Ist kein Platz mehr frei, kann

er einen noch nicht bestochenen oder ungesicherten Beamten ersetzen. Die ersetzte Karte wird aus dem Spiel genommen.

Hat in dem entsprechenden Ministerium bereits eine Machtübernahme stattgefunden oder alle Beamten des Ministeriums gesichert sind, kann der Kandidat in einem anderen Ministerium platziert werden. Ist auch dies nicht möglich, wird er aus dem Spiel genommen.

Die benutzten Confucius-Karten auf den Ablagestapel legen.

Schließlich die nächste Beamtenkandidaten-Karte aufdecken. Hat in dem betreffenden Ministerium bereits eine Machtübernahme stattgefunden, Karte aus dem Spiel entfernen und die nächste aufdecken.

(Anmerkung: Eine Kaiserliche Beamtenprüfung kann eine Machtübernahme auslösen.)

Wenn die letzte Beamtenkandidaten-Karte aus dem Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“ entfernt wird, endet das Spiel mit Ende dieser Runde.

Machtübernahme in den Ministerien

Eine Machtübernahme findet statt, wenn alle Felder von Beamtenkarten mit Marker besetzt ist. *Gibt es mehrere Machtübernahmen in derselben Runde, finden diese von links nach rechts statt.*

1. Alle Marker werden aufrecht gestellt („gesichert“).
2. Der Spieler mit den meisten Markern wird Minister, der mit den zweitmeisten Sekretär.
3. Üben mehr als zwei Spieler Einfluss aus, überträgt der Spieler mit dem geringsten Einfluss diesen zeitweilig einem der anderen Spieler. Im Zweifelsfall hat derjenige den geringsten Einfluss, dessen dienstältester Beamte die höchste Zahl hat. Um die zeitweilige Übertragung deutlich zu machen, wird je ein Marker des Spielers, der den Einfluss übertragen bekommt, neben den / die Marker des „Einfluss übertragenden“ Spielers gelegt.

Der Einfluss muss gegebenenfalls einem Spieler übertragen werden, dem man per Geschenk verpflichtet ist (im Zweifelsfall demjenigen mit dem höchstwertigen Geschenk – bei Gleichstand freie Wahl). Das betreffende Geschenk wird unwirksam.

Dieser Prozess wird wiederholt, bis nur noch zwei Spieler Einfluss ausüben. Weiter mit 2.

4. Der Minister nimmt das Siegpunkte-Plättchen an sich, rückt seinen Marker auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor und stellt einen Marker auf das Ministerfeld. Der Sekretär verfährt entsprechend. *(Diese Marker zählen bei der Endwertung mit.)*
5. Alle liegenden Marker („zeitweiligen Einflüsse“) entfernen.

Wenn in allen Ministerien Machtübernahmen stattgefunden haben, endet das Spiel mit Ende dieser Runde.

Invasionen

Die Invasion einer „Fremdes Land“-Karte wird abgehandelt, wenn mindestens eines der folgenden Ereignisse in der Runde eingetreten ist:

- ☛ Die „Fremdes Land“-Karte hat eine Armee auf jedem Armeefeld.
- ☛ Das angelegte „Große Mauer“-Teil liegt auf dem Feld mit Soldatensymbol, das dem Soldatensymbol oberhalb der Karte entspricht. Ist die Karte mit dem entsprechenden Symbol bereits erobert, ist dieses Ereignis irrelevant.

Eine Invasion ist erfolgreich, wenn in jedem Armeefeld der „Fremdes Land“-Karte eine Armee steht. Sie scheitert, wenn sie wegen Erreichen des entsprechenden Symbols auf der Großen Mauer abgehandelt wird, aber nicht alle Armeefelder besetzt sind.

Erfolgreiche Invasion: Spieler erhalten SP entsprechend der von ihnen besetzten Armeefelder.

Gescheiterte Invasion: Keine SP.

In jedem Fall erhält der Spieler mit Armee auf Armeefeld mit Verdienstkarten-Symbol eine Verdienstkarte *(wenn noch vorhanden)*.

„Fremde Land“-Karte umdrehen und Armeen darauf stellen. Diese können nicht mehr anderweitig benutzt werden *(zählen aber bei der Endwertung mit)*.

Admiral-Variante

Gibt es am Ende einen Gleichstand bezüglich der SP, gewinnt der Admiral, auch wenn er selbst nicht am Gleichstand beteiligt ist.

Danksagungen

Regel-Zusammenfassung: Derek Carver.

Deutsche Übersetzung: Daniel Danzer