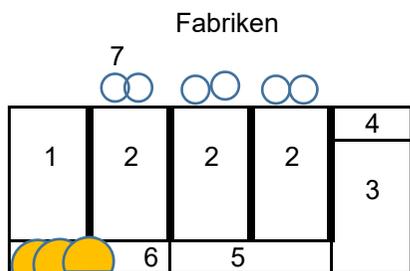


Bei 2 / 3 / 4 Spielern geht das Spiel über 6 / 5 / 4 Runden zu je 2 Phasen.
Der Begriff "Arbeiter" steht für Teemeister und Teebauern (mit Hut).



Aufbau der Spieler-Tableaus

- ← Technologie-Scheiben
- 1 Körbe für Teeblätter in 3 Feuchtigk.-Stufen
- 2 Die 3 Teefabriken für Rohtee
- 3 Fertigtee-Lager mit 3 Qualitäts-Stufen
- 4 Bewertung
- 5 Teefabrik für Aromatee
- 6 Temporäre Ablage Blütenknospensch.
- 7 Ablage Technologie-Scheiben

PHASE 1: AKTIONEN:

Der Startspieler beginnt und es geht im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, führt jeweils **genau 1** von 5 Aktionen (I ... V) mit genau 1 eigenen Arbeiter aus.

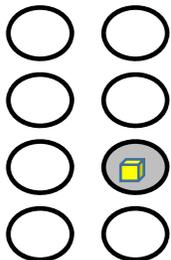
I. Tee-Ernte + Fortschritt auf Teeverarbeitungs-Leiste:

1) Tee-Ernte:

- ◆ Stelle 1 eigenen Arbeiter vom Vorrat auf ein unbesetztes (rundes) Feld der Plantage. Das Feld muss nicht zwingend Würfel enthalten.

ENTWEDER nimmst Du alle Würfel derselben Farbe dort weg
ODER Du nimmst 1 Würfel jeder Farbe dort weg
ODER Du verzichtest auf jeglichen Würfel.

0 2 ← Feuchtigkeits-Stufe (Tropfen) auf Wetter-Plättchen



- ◆ Genommene Würfel legst Du in Deinen KORB, der die Feuchtigkeits-Stufe hat, wie die Plantagen-Spalte, aus der Du die Würfel gewählt hast.

GESAMTLIMIT der 3 Körbe: 6 Würfel (kein Abwurf!)

- ◆ Hast Du den letzten Würfel eines Plantagen-Felds genommen, erhältst Du auch die Blütenknospenscheibe, die neben Dein Tableau kommt.

Bsp.: Stufe 2

2) Fortschritt auf der Teeverarbeitungs-Leiste (MUSS):

- ◆ **Zähle die ANZAHL** aller ARBEITER (egal, von wem) in der Plantagen-Reihe, wo Du gerade einen Arbeiter eingesetzt hast. Beginnend mit Dir und dann im U-Sinn entscheiden alle Spieler mit Tee-Meister auf der Verarbeitungs-Leiste, die rechts in der Reihe liegt, wo Du gerade den Arbeiter eingesetzt hast über **1 von 2 Optionen**:

- A) Der eigene **Teemeister** geht um genau so viele Felder auf der Verarb.-Leiste nach rechts, wie die zuvor ermittelte Anzahl beträgt. Führe den Effekt jedes dabei passierten / erreichten Feldes aus*.
- B) Der eigene **Teemeister** zieht direkt auf das lange **rechteckige Feld** der Verarbeitungs-Leiste ganz rechts, ohne Effekte zu nutzen. Nur Teemeister auf diesem Feld können später Aktion III ausführen.

II. Tee-Verarbeitung:

nur mittels Tee-Meister

- ◆ Es gibt 4 Verarbeitungs-Leisten: Oolong Tee, Schwarzer Tee, Grüner Tee und Aroma-Tee. Für die ersten 3 Leisten werden Tee-Würfel aus dem Korb des Spielers verarbeitet. Für die letzte Leiste kommt Tee aus Spielerlager.

1.1 Verarbeitung von Roh-Tee:

- ◆ Stelle 1 eig. Tee-Meister vom Vorrat aufs 1. Feld von 1 der 3 oberen Leisten. Verschiebe ALLE passenden Tee-Würfel aus Deinem Korb in entsprechende Tee-Fabrik. Passende Tee-Würfel sind von derjenigen Tee-Sorte, die zu der gewählten Verarbeitungsleiste gehört (in allen Feuchtigkeits-Stufen).
- ◆ Die Feuchtigkeits-Stufe jedes Tee-Würfels muss beim Verschieben zur Fabrik beibehalten werden.
- ◆ Führe den Effekt des Feldes aus, auf dem der Tee-Meister steht*.

1.2 Verarbeitung von Aroma-Tee:

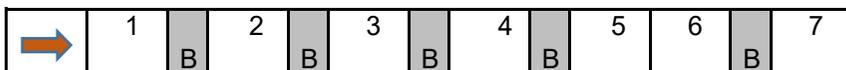
- ◆ Stelle 1 Tee-Meister aus Deinem Vorrat auf das 1. Feld der 4. Leiste. Wähle eine FERTIG-gestellte Tee-Sorte aus Deinem LAGER und verschiebe 1 - 6 Tee-Würfel der gewählten Sorte (egal, welche Qualität) von dort auf die Tee-Fabrik für Aroma-Tee auf Deinem Tableau.
- ◆ Führe den Effekt des Feldes aus, auf dem der Tee-Meister steht*.

Die **EFFEKTE** auf den Teeverarbeitungs-Leisten:

- ◆ Kopiere dazu den Bereich von der Seite 4 der Spielregel und verteile diese Kopien an alle Mitspieler. Effekte sind immer positiv für die Spieler.

2. Belohnungen für Tee-Verarbeitung (Rohtee):

- ◆ Oberhalb jeder Verarbeitungs-Leiste liegt die zugehörige Technologie-Leiste.
- ◆ Verwendest Du mind. 3 oder 5 Tee-Würfel auf einmal zur Rohtee-Herstellung, darfst Du auf der zugehörigen Technologie-Leiste 1 bzw. 2 Felder voran gehen. Ziehst Du über ein Bonus-Feld, erhältst Du den abgebildeten Bonus.



z.B. 1. Verarbeitungsleiste mit Bonusfeldern dazwischen

KESSEL: Ziehe auf einer beliebigen Technologie-Leiste 1 Feld vor.
Symbol in GRÜNEM KREIS: Erhalte die abgebildete Aktionsscheibe.
Symbol im BEIGEN KREIS: Erhalte die abgebildete Technologiescheibe.
KARTE im Rahmen: Erhalte am Spielende SP für zugehör. Händler-Karten mit diesem Symbol oben links (nicht kumulativ).

AKTIONS-/TECHNOLOGIE-SCHEIBEN: Du darfst während Deines Zuges beliebig viele nutzen. Sofort nach Erhalt sind Aktionsscheiben nutzbar.

- ◆ **Einmalig nutzbar:**
Aktions-Scheiben werden nach Nutzung in allg. Vorrat gelegt.
- ◆ **Dauerhaft nutzbar:**
Technologie-Scheiben werden von Dir bei Bedarf in eine Teefabrik gelegt und lösen ihren Effekte in diesem Moment aus. Jede Teefabrik hat Platz für max. 2 Technologie-Scheiben. Erst nach Abschluss der Teeverarbeitung in der betreffenden Fabrik erhältst Du dort liegende Technologie-Scheiben wieder zurück.

III. Tee-Fertigstellung:

nur mittels Tee-Meister

- ◆ **Bedingung:** Dein erforderlicher Tee-Meister muss auf rechtem Feld **GENAU** derjenigen Teeverarbeitungs-Leiste stehen, deren Tee jetzt fertiggestellt wird.
- ◆ **HOLE** Deinen Tee-Meister von der gewählten Leiste zurück in Deinen Vorrat. Er steht Dir sofort wieder zur Verfügung (geht nur über diese Aktion).

- ◆ **BEWERTE** die Qualität des **Rohtees der Sorte**, wo der Tee-Meister stand. Dazu ermittle die Feuchtigkeitssumme aller Würfel (also die komplette Spalte über alle Feuchtigkeitsstufen) der betreffenden Fabrik. Dann gilt:

Feuchtigk.-Summe:	Würfel im Geschmacks-Bereich (GB):	Qualität:	Bonus für aktuell fertiggestellten Tee:
3 u.m.		SCHLECHT	
0	mind. 2	GUT	Bei 3 / 4 / 5 / 6 Würfeln im GB gibt es sofort SP: 3 / 6 / 10 / 15
übrige Würfel		NORMAL	

- ◆ **LAGERUNG von Rohtee:**

VERSCHIEBE alle fertiggestellten Tee-Würfel aus der Fabrik in Dein Lager in zugehöriger Qualitäts-Klasse. Sie können jetzt am globalen / heimischen Markt verkauft oder in Aroma-Tee weiterverarbeitet werden.
 Charge = Alle Würfel in einer Tee-Fabrik.

- ◆ **Fertigstellung von Aroma-Tee in der Aroma-Fabrik:**
 - ➔ Wenn Du Aroma-Tee fertigstellst, erhältst Du SP in Höhe der Anzahl der Tee-Würfel **MAL** Aroma-Wert Deiner dazu eingesetzten Blütenknospen-Scheibe(n), kurz: BKS (s.u.). *Eingesetzt heißt: Im Schritt II. "Teeverarbeitung" oder Schritt I. "Tee-Ernte" war der Effekt des Tee-Meisters je 1 Platzierg. von 1 BKS auf Dein Tableau unten links (Limit: 3).*
 - ➔ Zusätzlich ziehst Du auf der Technologie-Leiste des eingesetzten Rohtees 1 Feld voran.

Bedingung:

Hat die BKS die GLEICHE Farbe wie die verarbeiteten Tee-Würfel: 2
 Sind die Farben der BKS und der Tee-Würfel unterschiedlich: 1

Beispiel:

Du setzt 3 BKS (2 gelbe, 1 braune) ein und hast 4 gelbe Tee-Würfel fertiggestellt.
 Für die 2 gelben BKS hast Du Aroma-Wert 4 in Summe PLUS 1 für braune BKS.
 Somit multiplizierst Du Aroma-Wertsumme 5 mit 4 = 20 SP.



LEGE nach der Wertung die Tee-Würfel wieder zurück in den Beutel und die verwendeten BKS zurück in die Schachtel.

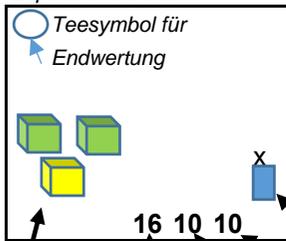
Aroma-Wert:

IV. Verkauf am GLOBALEN MARKT:

Lagertee verkaufen

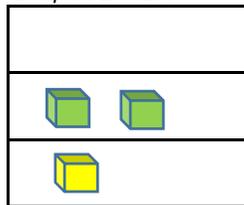
- ◆ Stelle Deinen Arbeiter auf eines der 3 "Globaler Markt"-Felder, auf dem noch keiner Deiner Arbeiter steht UND nimm 1 beliebige Händler-Karte aus der rechten Spalte des Karten-Tableaus mit den Händler-Karten.
- ◆ Gib die darauf abgebildeten Tee-Würfel aus Deinem Lager ab (in den Beutel) und erhalte die auf der Karte genannten SP je nach Qualität der Lieferung. Danach darfst Du noch die dem Feld zugehörige Bonus-Aktion machen.
- ◆ Gibst Du Tee in unterschiedlicher Qualität ab, gilt für die ganze Lieferung die **niedrigste Qualität**, die darin vorkommt. Ist diese Qualität "SCHLECHT", kommt die Händler-Karte unter den Stapel der Händler-Karten. Andernfalls behältst Du sie für das Spielende.

Bsp.: Händler-Karte

Abgeg.
Würfel

guter / normaler / schlechter TEE (je SP für Lieferung)

Beispiel: LAGER



Qualität

schlecht

gut

normal

z.B.: Lieferung = normale Qualität (10 SP)

- ◆ **BONUS-Aktionen:** Führe die Bonus-Aktion des aktuellen Feldes mit Deinem Arbeiter aus. Das kann sein:
 - ➔ Ernte die Tee-Würfel von einem beliebigen Feld der Tee-Plantage nach üblichen Regeln, ohne einen Arbeiter einzusetzen. Es gibts keinen Fortschritt auf zugehöriger Teeverarbeitungsleiste.
 - ➔ Bewege 1 Deiner Tee-Meister auf einer Verarbeitungs-Leiste 1 Feld voran und führe den Effekt des Ziel-Feldes aus. Danach kannst Du den Vorgang mit dem selben oder einem anderen Tee-Meister 1-mal wiederholen (lt. englischer Regel).
 - ➔ Ziehe auf einer beliebigen Technologie-Leiste 1 Feld vor.
- ◆ **Zum Ende Deines Zuges** fülle die Reihe der Händler-Karten wieder auf 3 auf und schiebe die 2 verbliebenen Karten nach rechts.

V. Verkauf am HEIMISCHEN MARKT:

Lagertee verkaufen

- ◆ Stelle Deinen Arbeiter auf das "Heimischer Markt"-Feld. Kein Arbeiterlimit.
- ◆ Dann kannst Du 2 Tee-Würfel der GLEICHEN Sorte aus dem Lager abgeben, um Deinen Spieler-Marker beim heimischen Markt 2 Feld voran zu bewegen. Lieferst Du aber 3 Tee-Würfel UNTERSCHIEDLICHER Sorten, bewegt sich Dein Spieler-Marker um 3 Felder. Die Würfel landen jeweils im Beutel.
- ◆ Zieht Dein Spieler-Marker auf / über ein Feld, auf dem eine Bonus-Aktion oder Aktions-Scheibe abgebildet ist, kannst Du diese Aktion sofort machen bzw. entsprechende Bonus-Scheibe nehmen. Die SP oberhalb vom Heimischen Markt gibt es zum Spielende.

PASSEN:

- ◆ Hast Du keine Arbeiter mehr in Deinem Vorrat oder keine auf dem letzten Feld der Teeverarbeitungs-Leiste, musst Du passen.
- ◆ Haben alle Spieler gepasst, endet die Aktion-Phase.
- ◆ Auch gepasst darf man noch bei Tee-Ernte eines Mitspielers seinen Tee-Meister auf der Verarbeitungs-Leiste bewegen.

PHASE 2: Rundenende:

- 1) Fortschritt auf Teeverarb.-Leisten: Jeder Tee-Meister geht (MUSS) soviele Felder voran, wie insg. Arbeiter auf zugehöriger Reihe der Teeplantage stehen. Nur der Effekt des Zielfelds darf genutzt werden.
- 2) Historisches Ereignis: Beginnend mit dem Startspieler und dann im U-Sinn wertet (MUSS) jeder Spieler das historische Ereignis aus. Dabei abgegebene Würfel kommen in den Beutel. Rundenmarker von Karte entfernen.
- 3) Arbeiter zurückholen: Alle Spieler holen ihre Arbeiter zurück, außer solche auf den Teeverarbeitungsleisten.
- 4) Wetterveränderung: Alle Wetter-Plättchen um 1 Feld nach links schieben. Das schon links lieg. Plättchen wird umgedreht + kommt nach ganz rechts.
- 5) Neuer Tee wächst: Los geht es mit der rechten Spalte der Teeplantage: Ziehe zufällige Würfel aus dem Beutel zur Auffüllung. Je nach Feuchtigkeit der Spalte (0 / 1 / 2) kommen 1 / 1 / 2 Würfel auf ein Feld, allerdings nur bis max. 3 Würfel dort liegen. Innerhalb der Spalte geht es von oben nach unten, danach zur nächsten Spalte links.
- 6) Startspieler wechselt um 1 Person im Uhrzeigersinn.

Spielende:Es gibt
noch SP
...

- ◆ Das Spiel endet nach dem letzten historischen Ereignis.
 - a. ... auf dem heimischen Markt je nach Position.
 - b. ... für Händler-Karten gemäß Fortschritt auf Techn.-Leisten.
 - c. ... aufgrund historischer Ereignisse (1889 / 1925).
- ◆ Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.

Formosa Tee - SCHNELL-ÜBERSICHT

Führe mit 1 eigenem Arbeiter GENAU 1 von 5 Aktionen aus:

- I. Tee-Ernte:**
- ◆ 1 Arbeiter auf Plantagen-Feld* setzen. Nimm dort alle Würfel von EINER Farbe ODER 1 Würfel je Farbe ODER 0 Würfel. Diese gemäß Feuchtigkeits-Stufe in passenden Korb legen.
 - ◆ Anzahl aller Arbeiter in Plantagenreihe zählen: Dann ziehen alle Tee-Meister rechts von dieser Reihe genau so viele Felder vor (Effekte nutzen) ODER direkt zum Endfeld.
- II. Tee-Verarb.:**
- vom Korb*
↓
zur Fabrik
- **Rohtee:** 1 eig. Tee-Meister vom Vorrat auf 1 der 3 oberen Verarbeitungs-Leisten stellen (1. Feld). Alle Würfel dieser Tee-Sorte vom Korb in passende Tee-Fabrik schieben.
 - ◆ Effekt des Feldes mit dem Tee-Meister ausführen.
 - ◆ Belohnung: Hast Du mind. 3 / 5 Tee-Würfel verarbeitet, gehst Du auf zugehör. Techn.-Leiste 1 / 2 Felder vor (ggf. Bonus).
 - **Aromatee:** 1 eig. Tee-Meister vom Vorrat auf Feld 1 der 4. Verarbeitungs-Leiste stellen. 1 - 6 Würfel EINER Tee-Sorte aus LAGER (alle Qualitäten) in die Aroma-Fabrik schieben.
 - ◆ Effekt des Feldes mit dem Tee-Meister ausführen.
- III. Tee-Fertigung:**
- von Fabrik*
↓
zum Lager
- ◆ **Bedingung:** Dein erforderlicher Tee-Meister steht ganz rechts auf der Leiste, deren Tee fertiggestellt werden soll.
 - ◆ Nimm den Tee-Meister in Deinen Vorrat zurück.
 - ◆ **Wenn Roh-Tee fertig wird:** BEWERTE die Qualität und VERSCHIEBE alle Tee-Würfel des Rohtees ins LAGER in die jeweils zugehörige Qualitäts-Stufe.
 - ◆ **Wenn Aroma-Tee fertig wird:** NIMM SP für die Anzahl an Würfeln in Aromafabrik MAL Aromawert Knospenscheibe(n). Gewertete Tee-Würfel in Beutel, Scheiben in Schachtel legen.
- IV. Verkauf global:**
- vom Lager*
↓
zum Händler
- ◆ Stelle 1 Arbeiter auf eines der 3 Felder im Globalen Markt, wo noch kein eigener Arbeiter ist.
 - ◆ Nimm 1 beliebige Händler-Karte aus deren Auslage.
 - ◆ Gib die auf der Karte abgebildeten Tee-Würfel aus Deinem Lager in den Beutel. Erhalte SP je nach Qualität (niedrigste).
 - ◆ Führe Bonus-Aktion des Markt-Feldes aus.
 - ◆ Fülle Händler-Karten wieder auf 3 in betreffender Reihe auf.
- V. Verkauf Heimat:**
- vom Lager*
↓
zum Markt
- ◆ Stelle 1 Arbeiter auf das Feld des Heimischen Markts.
 - ◆ Gib 2 Tee-Würfel GLEICHER Sorte / 3 UNTERSCHIEDL. aus dem Lager ab, um 2 / 3 Felder auf "Heim. Markt-Leiste" vor zu gehen. Die Würfel kommen in den Beutel.
 - ◆ Ggf erhaltene Bonus-Aktion / Aktionszscheibe nutzen.
- PASSEN:**
- ◆ 0 Arbeiter im Vorrat oder auf. 4. Feld der Teeverarb.-Leiste.
 - ◆ Haben alle Spieler gepasst, endet die Runde.

*ohne Arbeiter

Formosa Tee - SCHNELL-ÜBERSICHT

Führe mit 1 eigenem Arbeiter GENAU 1 von 5 Aktionen aus:

- I. Tee-Ernte:**
- ◆ 1 Arbeiter auf Plantagen-Feld* setzen. Nimm dort alle Würfel von EINER Farbe ODER 1 Würfel je Farbe ODER 0 Würfel. Diese gemäß Feuchtigkeits-Stufe in passenden Korb legen.
 - ◆ Anzahl aller Arbeiter in Plantagenreihe zählen: Dann ziehen alle Tee-Meister rechts von dieser Reihe genau so viele Felder vor (Effekte nutzen) ODER direkt zum Endfeld.
- II. Tee-Verarb.:**
- vom Korb*
↓
zur Fabrik
- **Rohtee:** 1 eig. Tee-Meister vom Vorrat auf 1 der 3 oberen Verarbeitungs-Leisten stellen (1. Feld). Alle Würfel dieser Tee-Sorte vom Korb in passende Tee-Fabrik schieben.
 - ◆ Effekt des Feldes mit dem Tee-Meister ausführen.
 - ◆ Belohnung: Hast Du mind. 3 / 5 Tee-Würfel verarbeitet, gehst Du auf zugehör. Techn.-Leiste 1 / 2 Felder vor (ggf. Bonus).
 - **Aromatee:** 1 eig. Tee-Meister vom Vorrat auf Feld 1 der 4. Verarbeitungs-Leiste stellen. 1 - 6 Würfel EINER Tee-Sorte aus LAGER (alle Qualitäten) in die Aroma-Fabrik schieben.
 - ◆ Effekt des Feldes mit dem Tee-Meister ausführen.
- III. Tee-Fertigung:**
- von Fabrik*
↓
zum Lager
- ◆ **Bedingung:** Dein erforderlicher Tee-Meister steht ganz rechts auf der Leiste, deren Tee fertiggestellt werden soll.
 - ◆ Nimm den Tee-Meister in Deinen Vorrat zurück.
 - ◆ **Wenn Roh-Tee fertig wird:** BEWERTE die Qualität und VERSCHIEBE alle Tee-Würfel des Rohtees ins LAGER in die jeweils zugehörige Qualitäts-Stufe.
 - ◆ **Wenn Aroma-Tee fertig wird:** NIMM SP für die Anzahl an Würfeln in Aromafabrik MAL Aromawert Knospenscheibe(n). Gewertete Tee-Würfel in Beutel, Scheiben in Schachtel legen.
- IV. Verkauf global:**
- vom Lager*
↓
zum Händler
- ◆ Stelle 1 Arbeiter auf eines der 3 Felder im Globalen Markt, wo noch kein eigener Arbeiter ist.
 - ◆ Nimm 1 beliebige Händler-Karte aus deren Auslage.
 - ◆ Gib die auf der Karte abgebildeten Tee-Würfel aus Deinem Lager in den Beutel. Erhalte SP je nach Qualität (niedrigste).
 - ◆ Führe Bonus-Aktion des Markt-Feldes aus.
 - ◆ Fülle Händler-Karten wieder auf 3 in betreffender Reihe auf.
- V. Verkauf Heimat:**
- vom Lager*
↓
zum Markt
- ◆ Stelle 1 Arbeiter auf das Feld des Heimischen Markts.
 - ◆ Gib 2 Tee-Würfel GLEICHER Sorte / 3 UNTERSCHIEDL. aus dem Lager ab, um 2 / 3 Felder auf "Heim. Markt-Leiste" vor zu gehen. Die Würfel kommen in den Beutel.
 - ◆ Ggf erhaltene Bonus-Aktion / Aktionszscheibe nutzen.
- PASSEN:**
- ◆ 0 Arbeiter im Vorrat oder auf. 4. Feld der Teeverarb.-Leiste.
 - ◆ Haben alle Spieler gepasst, endet die Runde.

*ohne Arbeiter