

Es werden 5 Runden zu je bis zu 4 Zügen je Spieler im Uhrzeigersinn gespielt.

SP = Siegpunkte

Ablauf einer Runde:

1) AKTIONS-PHASE:

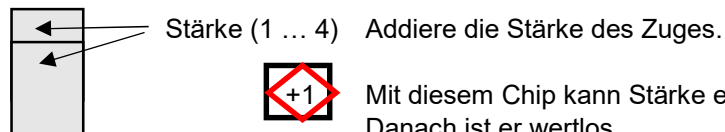
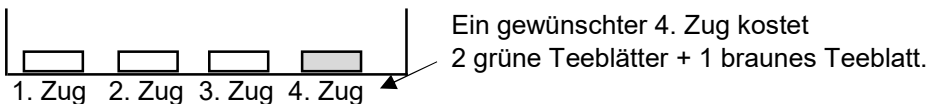
Diese Phase geht solange immer reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

- ◆ Der Startspieler beginnt. In deinem Zug führst du in freier Reihenfolge ...

zwingend	1 HAUPT-Aktion aus.	ODER du PASST
optional	1 NEBEN-Aktion aus, wenn möglich.	für den Rest der
optional	0 - X FREIE Aktionen aus.	Aktions-Phase.

HAUPT-Aktionen:

- ◆ WÄHLE 1 von 5 möglichen Aktionen und SPIELE beliebig viele Hand-Karten (mind. 1) aus. LEGE diese Karten übereinander so ab, dass die Stärke jeder Karte sichtbar bleibt.
- ◆ In jedem Zug nutzt du einen bestimmten Platz an deinem Tableau.



Hinweise zum TEE:

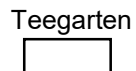


Tee gibt es hier in 6 Qualitäts-Stufen, für jede hat man einen Sammelkorb auf seinem Tableau. Ist ein grünes Blatt zu zahlen, kann stattdessen auch ein braunes (höherwertig) gezahlt werden.



Aktion A: Einen Teegarten bauen:

- ◆ Auf deinem Tableau sind unterhalb der Pagoden die Stärken 3 bis 6 angegeben. Die Stärke deiner ausgespielten Karten muss mind. die Stärke einer Pagode haben, um 1 Teegarten zu bauen.



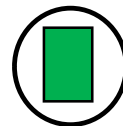
- ◆ Genau 1 neuen Teegarten kannst du auf einem beliebigen freien Feld anlegen, wo du eine eigene Pagode hinstellst, deren Stärke du erfüllst. Allerdings gelten diese Regeln:

- a) Der neue Teegarten muss auf einem Feld einer Region liegen, die an eine andere Region angrenzt, in der du bereits 1 Teegarten besitzt.
Je Region kann ein Spieler max. 1 Teegarten besitzen.
REGION = kleinste Flächeneinheit auf dem Spielplan, FLUSS gilt als Grenze
So hat z.B. die blaue Provinz 4 Regionen.

ODER:

- b) NUTZT du 2 Stärke-Punkte deiner Kartenstärke, darfst du genau 1 Grenze überschreiten und musst nicht an einer Region angrenzen. Entsprechend der nun fehlenden Stärke kannst du dann nur eine Pagode nehmen, die mit deiner verbleibenden Stärke erwerbbar ist (z.B. statt 5 lt. Karten nur 3).

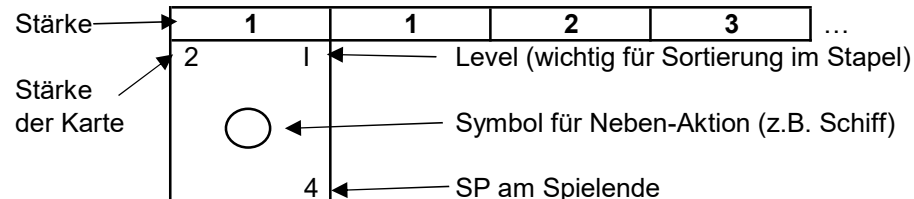
- ◆ Für das BAUEN des Teegartens ERHALTE den Regions-Bonus (im 8-ECK).
Ggf. gibt es im damit belegten Feld noch einige SP.



Aktion B: Eine Aktions-Karte kaufen:

- ◆ Oberhalb der Aktions-Karten in der Auslage zeigt jeweils eine Zahl an, wie viel die Gesamt-Stärke deiner aktuell gespielten Karte(n) mind. betragen muss, damit die gewünschte Karte dort kaufbar ist.

Erforderl.



Kosten für Erwerb der Karte:

ZAHLE angegebene Teeblätter und WEISE VOR:
Teekanne(n) (sichtbar auf allen in der lfd. Runde von dir gespielten Karten, jetzt zuoberst liegend)
Mind. QUALITÄTS-Stufe: 1 bis 6 kann da stehen

JOKER:

3 grüne oder 2 braune Teeblätter = ersetzen 1 fehlende Teekanne.
Schriftrolle mit Kannen-Symbol abwerfen = ersetzen 1 fehlende Teekanne

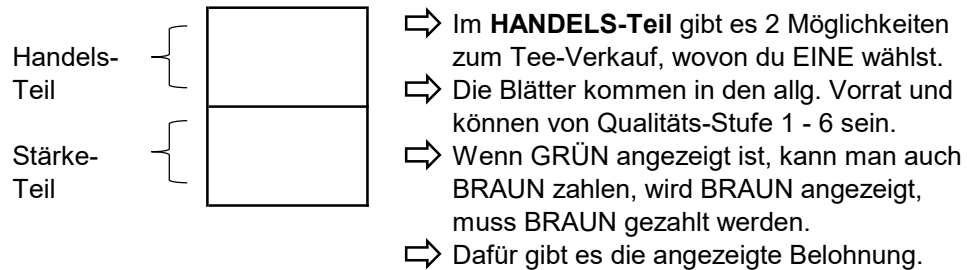
- ◆ NIMM die gekaufte Karte AUF DIE HAND.
◆ AUSLAGE AUFFÜLLEN: Karten rutschen nach links, 1 neue kommt rechts hin.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.01.26

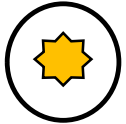
**Aktion C: Tee an Karawanen verkaufen:**

- ◆ Du kannst deinen Tee an vorbeiziehende Karawanen verkaufen. Jede dazu erforderliche Karawanen-Karte hat 2 Teilbereiche.
- ◆ Um eine Karawanen-Karte zu ERWERBEN, MUSST du immer **BEIDE** = je 1 Handels-Bedingung + 1 Stärke-Bedingung erfüllen. Im Prinzip kaufst du erst die Karte und nutzt sofort ihre Funktion des VERKAUFS.



⇒ Im **STÄRKE-Teil** sind 2 verschiedene Möglichkeiten von Aktionsstärken aufgeführt. Du musst mit deinen ausgespielten Karten einen der beiden Stärkewerte erfüllen, um die Belohnung zu erhalten, SP gibt es sofort.

- ◆ **LEGE** die Karawanen-Karte vor dir ab.
Pro Zug kannst du nur 1 Karawanen-Karte kaufen.
SOFORT wird wieder 1 Karawanen-Karte in die Auslage (3 Karten) nachgelegt.

**Aktion D: Tee fermentieren:**

- ◆ Während der Fermentierung werden frische, **GRÜNE** Teeblätter zu fermentierten (**BRAUNEN**) Teeblättern.




FRISCH, Qualität nimmt mit der Reifung AB.



FERMENTIERT, Qualität nimmt mit der Reifung ZU.

- ◆ Die Blätter bleiben im **GLEICHEN** Korb!
- ◆ Jeder Stärke-Punkt erlaubt Fermentierung genau 1 Blattes.
Z.B.: Stärke 4 erlaubt Fermentierung von 4 grünen Blättern in beliebigen Qualitäts-Stufen (siehe Körbe).
Die Stärke kommt aus den ausgespielten Karten deines Zuges.

**Aktion E: Zusätzlich Tee ernten:**

- ◆ Hiermit kannst du außerhalb der Haupt-Ernte (Phase 2 F) Teeblätter ernten. Für jeden aktuell ausgespielten Stärke-Punkt kannst du aus einem deiner Teegärten ernten:
 Von jedem dieser Gärten erhältst du 1 frisches Blatt der Qualität, die dem Wert der Region entspricht, in der der Garten liegt. Du kannst in deinem Zug nur 1 Blatt von jedem Teegarten nehmen.

NEBEN-Aktionen:

- ◆ Neben-Aktionen sind mit einem runden Zierrahmen gekennzeichnet. Zeigt beim Ausspielen von deinen Karten die oberste ausgelegte Karte das Symbol einer der 3 Neben-Aktionen, dann kannst du diese Aktion jederzeit während deines Zuges ausführen.

**Neben-Aktion A: Flussfahrt:**

- ◆ **BEWEGE** dein Boot um ein Segment auf dem Fluss voran.
- ◆ **ERHALTE** sofort angezeigte BONI im Ziel-Segment.
Es können mehrere Boote auf selbem Segment stehen.
- ◆ Wer zuerst das letzte Segment erreicht, stellt seinen Marker auf das Feld mit dem höchsten erreichbaren SP-Wert (25-20-20-20). Diese SP werden erst zum Spielende abgetragen.

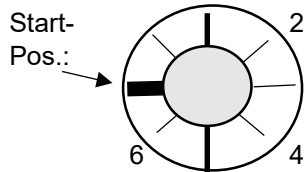
**Neben-Aktion B: Teeschalen-Produktion:**

- ◆ Du **NIMMST** das oberste Teeschalen-Plättchen von einem der Stapel auf dem Spielplan (bei jeder Provinzfarbe liegt ein Stapel). Du kannst nur aus den Provinzen wählen, in denen du mind. 1 eigenen Teegarten hast.
- ◆ **ORDNE** deine Plättchen in Reihe(n) nebeneinander an **UND** versuche, die kreisförmigen Symbole selber Farbe zu verbinden.
Ausrichtung: so, dass man korrekt stehende Schalen sieht.
Jede so entstandene gleichfarbige Verbindung bringt zum Spielende Siegpunkte.
Du kannst jederzeit weitere Reihen beginnen. Sobald Teeschalen verbunden sind, darfst du sie nicht mehr entfernen.
- ◆ Auf Verbindung von 2 Teeschalen (auch nicht farbgleiche Verbind.) **LEGST** du 1 **TEESCHALEN-MARKER** (da dürfen > 1 liegen).
- ◆ **JEDERZEIT** im eigenen Zug kannst du solche Marker ausgeben, um den Bonus einer benachbarten Tee-Schale zu erhalten.

generell

**Neben-Aktion C: Teestudien an der Universität:**

- ◆ Die Tee-Uni ist in 4 Sektoren unterteilt zu je 2 Boni-Teilen. BEWEGE deinen TEAPLE im Uhrzeigersinn zum nächsten Sektor und WÄHLE 1 Teil dort aus. ERHALTE die BONI dort.

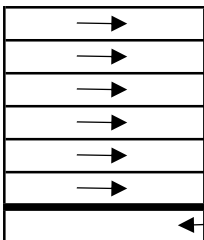


Teaple = Kunstwort aus
Tea und Meeple

- ◆ Jedes Mal, wenn dein TEAPLE die Start-Position überquert, nimmst du **1 weiteren TEAPLE** aus deinem Vorrat und stellst ihn in die Mitte des Kreises, wo er bleibt und zum Spielende 10 SP zählt.
- ◆ Der TEAPLE, der im äußeren Kreis steht, bringt zum Spielende so viele SP, wie im jeweiligen Kreisabschnitt angegeben sind (0, 2, 4, 6).

FREIE Aktionen:

- ◆ Freie Aktionen kannst du jederzeit während deines Zuges ausführen, aber es müssen auf jeden Fall 1 oder mehrere Karten gespielt werden.

Freie Aktion A: Vorwärts auf der KAISER-Leiste:

- ◆ ZÄHLE erforderliche Anzahl an Kaiser-Markern UND 1 Teeblatt in angegebener Minimal-Qualität (1 - 6) lt. der Reihe, die oberhalb deines Teaple liegt.
- ◆ ZIEHE dann den Teaple hoch und ERHALTE Belohnung rechts vom Pfeil, ggf. Kaiser-Karten auf die Hand.

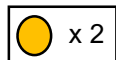
← Teaple Startfeld

Freie Aktion B: Teeschalen-Bonus anwenden:

- ◆ Zu jeder Zeit deines Zuges kannst du einen Teeschalen-Marker entfernen, um einen Bonus von einer benachbarten Teeschale zu erhalten.

Freie Aktion C: Eine Neben-Aktion wiederholen:

- ◆ 1-mal pro Zug kannst du 1 in diesem Zug durchgeführte Neben-Aktion wiederholen. Verwende dazu die Schriftrolle 3 fermentierte Tee-Blätter.



ODER

**Freie Aktion D: Eine Schriftrolle einsetzen:**

- ◆ Es gibt 3 Arten von Schriftrollen im Spiel. Diese Plättchen müssen sofort abgeworfen werden, nachdem ihr jeweiliger Effekt ausgeführt wurde. Du darfst eine beliebige Anzahl von Schriftrollen besitzen.

BONUS-EFFEKTE:

- ◆ Einige Felder, Karawanen-Karten und Teeschalen haben spezielle Effekte die nach dem Erwerb ausgeführt werden. Wenn die Effekte auf den Karten angezeigt werden, gelten sie nur, wenn die Karte als oberste gespielt wird.

2) ORGANISATIONS-PHASE:

Alle Spieler haben zuvor gepasst.

- A) Rundenanzeiger +1 Feld vor.
- B) START-Marker (grünes rechteckiges Plättchen) im Uhrzeigersinn weiter geben.
- C) ENTFERNT die Karte ganz LINKS aus Aktionskarten-Auslage, VERSCHIEBT die restlichen Karten um 1 Feld nach links. Legt 1 neue Karte rechts an.
- D) VERSCHIEBT die gespielten Karten aus eurem Spielbereich unterhalb eurer Tableaus auf den Ablagestapel rechts neben eurem Tableau.

Nun führt jeder Spieler für sich durch:

- E) Tee-Reifung: Alle grünen Teeblätter wandern in den Korb mit um 1 tieferer Qualitäts-Stufe (wenn möglich). Alle braunen Teeblätter wandern in den Korb mit um 1 höherer Qualitäts-Stufe (wenn möglich).
- F) Tee-Ernte: In der Ernte-Phase erntet ihr 2 grüne Teeblätter aus jedem eurer Teegärten auf dem Spielplan. Die Qualität des Tees entspricht dem Wert der jeweiligen Region. Die Teeblätter kommen in entsprechenden Korb.
- G) Karten auf die Hand ziehen: Ziehe 4 Karten von deinem Nachziehstapel.
- H) Die neue Runde beginnt der Spieler mit dem Start-Marker.

Spielende:

Nach 5 Runden zählt jeder Spieler zusätzliche Punkte aus ...

- A) Aktions-Karten im Deck (unten rechts)
 - B) Wertungsbedingungen von Kaiser-Karten
 - C) dem Fluss-Segment, wo dein Boot steht
 - D) jedem Teaple in Mitte der Tee-Uni (10 SP) sowie 0 bis 6 SP für äußeren Meeple
 - E) der Kaiserleiste (10 SP), wenn du die oberste Reihe erreicht hast
 - F) 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 gleichfarbigen Verbindungen deiner Teeschalen: 1 / 2 / 4 / 7 / 11 / 16 / 22 SP, über alle Reihen betrachtet.
 - G) ungenutzten Schriftrollen und Kaiser-Markern: je 1 SP
- Wer die meisten SP erzielt, gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Teeblättern auf dem Tableau siegt, dann fermentierte. Ansonsten teilen sich Beteiligte den Sieg.