

## Tea Garden - KSR (Seite 1 von 3)

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

### Ablauf einer Runde:

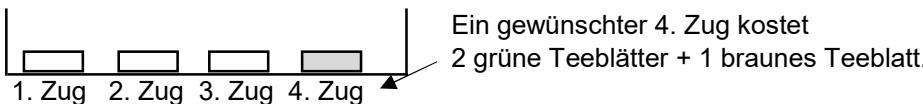
#### 1) AKTIONS-PHASE:

- ◆ 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.

#### Teegarten

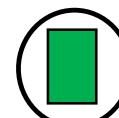
- ◆ Genau 1 neuen Teegarten kannst du auf einem beliebigen freien Feld anlegen, wo du eine eigene Pagode hinstellst, deren Stärke du erfüllst. Allerdings gelten diese Regeln:

- 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 erwerbar 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.

Stärke	1	1	2	3	...
Stärke der Karte	2	1			Level (wichtig für Sortierung im Stapel)
		Symbol für Neben-Aktion (z.B. Schiff)			
			4	SP am Spielende	
				2	00

#### 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.
- Schrifttrolle 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.

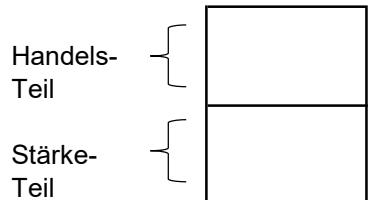
Kurzspielregeln: Ein Service der Spieldenkmäler

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



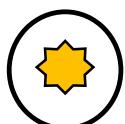
#### Aktion C: Tee an Karawanen verkaufen:

- ◆ 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 **HANDELS-TEIL** gibt es 2 Möglichkeiten zum Tee-Verkauf, wovon du EINE wählst.
- ⇒ Die Blätter kommen in den allg. Vorrat und können von Qualitäts-Stufe 1 - 6 sein.
- ⇒ Wenn GRÜN angezeigt ist, kann man auch BRAUN zahlen, wird BRAUN angezeigt, muss BRAUN gezahlt werden.
- ⇒ Dafür gibt es die angezeigte Belohnung.

- ⇒ 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:

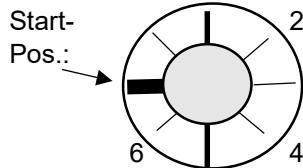
- ◆ Du NIMMST das oberste Teeschalen-Plättchen von einem der Stapel auf dem Spielplan (bei jeder Provinzfarbe liegt ein Stapel). Du kannst nur aus den Provinzen wählen, in denen du mind. 1 eigenen Teegarten hast.
- ◆ ORDNE deine Plättchen in Reihe(n) nebeneinander an UND versuche, die kreisförmigen Symbole 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.



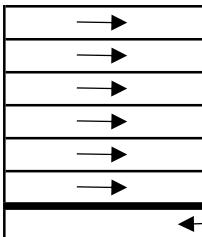
Teaple = Kunstwort aus Tea und Meeple

- ◆ 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 äußersten 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:



- ◆ ZAHLE 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.



#### 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.

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

#### Nun führt jeder Spieler für sich durch:

- 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).
- 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.
- Karten auf die Hand ziehen: Ziehe 4 Karten von deinem Nachziehstapel.
- Die neue Runde beginnt der Spieler mit dem Start-Marker.

**Spielende:** Nach 5 Runden zählt jeder Spieler zusätzliche Punkte aus ...

- Aktions-Karten im Deck (unten rechts)
  - Wertungsbedingungen von Kaiser-Karten
  - dem Fluss-Segment, wo dein Boot steht
  - jedem Teaple in Mitte der Tee-Uni (10 SP) sowie 0 bis 6 SP für äußersten Meeple
  - der Kaiserleiste (10 SP), wenn du die oberste Reihe erreicht hast
  - 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 gleichfarbigen Verbindungen deiner Teeschalen: 1 / 2 / 4 / 7 / 11 / 16 / 22 SP, über alle Reihen betrachtet.
  - 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.