

DA VINHE

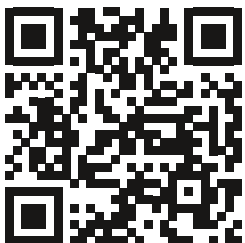
der Große Kaiserkanal

SPIELGESCHICHTE

Ihr werdet nach Nanking an den Hof des dritten Kaisers der Ming Dynastie gerufen.

Der höchste Beamte des Reichs, der Große Koordinator, gibt Euch den Auftrag:
„Dient dem Kaiserreich! Aus der Heimatstadt des erhabenen Kaisers - Beiping im Fürstentum Yan - soll Peking, die nördliche Hauptstadt, werden.

Der Große Kaiserkanal ist für den Bau der Verbotenen Stadt wichtig! Setzt den Großen Kaiserkanal wieder instand, er gewährleistet dem Volk Wohlstand, Handel, Sicherheit, Transport und Bewässerung!“



Hier könnt Ihr Euch ein Erklärvideo zum Spiel anschauen!



Ein Spiel von Björn Müller-Mätzig
und illustriert von Nicolas Bau



2 - 5



30 - 90 min

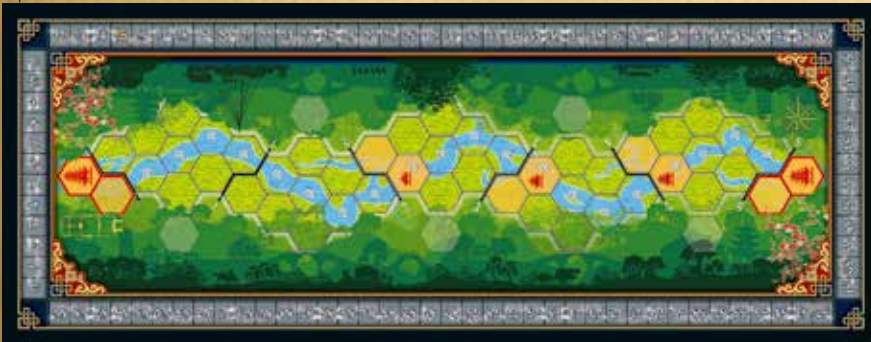


10 +

SPIELMATERIAL



Gemeinsames Material:



1 großes Spielbrett, bestehend aus 4 zusammensetzbaren Teilen. Das große Spielbrett zeigt Nord-Ost China entlang des Verlaufs des Großen Kaiserkanals, aufgeteilt in 5 Gebiete zu 9 sechseckigen Feldern sowie am Nord- und Südenende der Gebiete **Peking** und **Hangzhou**.

Alle Felder mit den **Pagoden-Symbolen** markieren - je nach Spielerzahl - den jeweiligen Wendepunkt des Großen

Koordinators auf seinen Fahrten. Neben diesen Wendepunkten existiert jeweils ein neutrales Feld. Die das große Spielbrett umlaufende Punkteleiste symbolisiert das Ansehen der Spieler bei Hofe. Die Spieler starten mit einem **Grundwert von 15 Ansehen**. Unter 0 kann das Ansehen der Spieler nicht sinken. Bei mehr als 100, 200 oder 300 Ansehen legt der Spieler **seinen entsprechenden Punktemarker** neben die 0 der Punkteleiste.



1 kleines Spielbrett - Verbotene Stadt

Die Verbotene Stadt wird durch die Spieler ausgebaut. Kanalbauten der Spieler in der Verbotenen Stadt werden in den der jeweiligen Spielerfarbe entsprechenden Teil der Verbotenen Stadt gelegt. Unruheplättchen können nur durch die entsprechende Angriffsaktion in die Verbotene Stadt gelangen.

Die **Zahlen 0 bis 4 zeigen die Anzahl der Fahrten des Großen Koordinators** an, die die Spieldauer bestimmen. Die erste Fahrt führt von Peking nach Hangzhou (bei weniger als 5 Spieler: von Peking zum mit einem Pagoden-Symbol gekennzeichnete Spielfeld, südlich des Gebiets des letzten Spielers). Die zweite Fahrt führt in die nördliche Fahrtrichtung. In Peking findet dann erneut ein Fahrtrichtungswechsel statt, um die dritte Fahrt nach Süden einzuleiten. Das Spiel endet nach vier Fahrten bei der zweiten Ankunft in Peking.



1 kleines Spielbrett - Mauer der Zufriedenheit

Die Mauer der Zufriedenheit dient der Ablage von Unruheplättchen, die vom Spielbrett entfernt werden. Die Mauer symbolisiert die wachsende und sinkende Unzufriedenheit des Volkes, wenn Unruheplättchen dort abgelegt oder entfernt werden. Zu **Spielbeginn** wird festgelegt, wie viele der dort abgelegten Unruheplättchen zu einen **Aufstand** führen.

10 Aktionskarten



Diese Aktionskarten werden im Kapitel 2. Phase - Aktion ausführen erläutert.

3 Spielregelkarten



Eine Karte zur Anzeige der **5 Spielphasen**



Kartenrückseite

Zwei Karten zur Erklärung der **18 Aktionskartensymbole** beidseitig bedruckt



1 Startspielermarker



1 Schiffmarker, um die Anzahl der Fahrten des Großen Koordinators auf der Verbotenen Stadt anzuzeigen



1 Faustmarker, zur Anzeige der Anzahl der für die Auslösung eines Aufstands erforderlichen Unruheplättchen auf der Mauer der Zufriedenheit



1 Schiffmarker, der den Standort des Großen Koordinators auf dem Spielfeld anzeigt



11 weiße Zählsteine, für den Zug des Großen Koordinators in 3. Phase - Aktion des Großen Koordinators



4 Standfüße, für den Startspiel-, den Faust- und die 2 Schiffmarker

Material der Spieler:

(je Spielerfarbe; gelb, rot, grün, blau und lila)

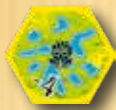


Je 1 Spielertafel, links sind drei Felder für die verdeckten Nachziehstapel, rechts ist ein Lagerhaus mit Platz für 6 Kanal- und/oder Unruheplättchen abgebildet

Je 20 Kanalplättchen *

(mit den Werten 1 bis 3 und 5 bis 9 und unterschiedlichen Kanalausbauten)

pel, rechts ist ein Lagerhaus mit Platz für 6 Kanal- und/oder Unruheplättchen abgebildet



Je 10 Unruheplättchen (mit dem Wert -4)



1 Kanal 1 (mit dem Wert 1)



1 Garten (mit dem Wert 5)



Je 1 Spielerplättchen, zur Anzeige des Gebiets des Spielers auf dem Spielbrett



2 Kanal 2 (mit dem Wert 1)



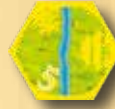
1 Teehaus (mit dem Wert 5)



Je 1 runder Spielermarker, zur Anzeige des Ansehens des Spielers bei Hofe



1 Kanal 3 (mit dem Wert 1)



1 Tempel (mit dem Wert 5)



Je 1 Punkte marker 100



1 Kanal 4 (mit dem Wert 2)



1 Wasserrad (mit dem Wert 6)



Je 1 Punkte marker 200



1 Kanal 5 (mit dem Wert 2)



1 Stauwehr (mit dem Wert 6)

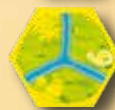


Je 1 Punkte marker 300

Je 1 Punktübersichtskarte, beidseitig bedruckt



2 Kanal 6 (mit dem Wert 2)



1 Schleuse (mit dem Wert 6)



1 Kanal 7 (mit dem Wert 3)



1 Brücke (mit dem Wert 7)



1 Kanal 8 (mit dem Wert 3)



1 Lagerhaus (mit dem Wert 8)



1 Kanal 9 (mit dem Wert 3)






1 Leuchtturm (mit dem Wert 9)

* Die auf den Kanalplättchen abgebildeten Gebäude haben im Grundspiel noch keine Bedeutung

SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird zusammengesetzt und zusammen mit der Verbotenen Stadt und der Mauer der Zufriedenheit auf den Spieltisch gelegt.

-  Der **Faustmarker** dient der Anzeige der Anzahl der einen Aufstand auslösenden Unruheplättchen und wird entsprechend der Wünsche der Spieler zur Spielschwierigkeit auf der **Mauer der Zufriedenheit** auf einer der Zahlen 2 (schweres Spiel) bis 4 (leichtes Spiel) platziert.
-  Der **Schiffmarker** zeigt die Fahrten des Großen Koordinators und wird auf der **Verbotenen Stadt** auf die Zahl 4 gelegt.
-  Der **zweite Schiffmarker** wird nach **Peking** gesetzt, von dort fährt **der Große Koordinator** zunächst in südliche Fahrtrichtung.



Die 10 **Aktionskarten** und die weißen **Zählsteine** werden bereitgelegt.




Jeder Spieler erhält sein Spielmaterial in seiner Farbe. Jeder Spieler legt seine Spielertafel und seine Punktübersichtskarte gut sichtbar und erreichbar vor sich ab. Die eigenen Punktemarker 100, 200 und 300 werden bereitgelegt.




Der **Startspieler** wird ausgelost. Er erhält den **Startspielermarker**. Zudem erhält er das südlich an Peking angrenzende Gebiet. Er platziert neben diesem Gebiet sein **Spielerplättchen**.

Danach werden die benachbarten Gebiete ohne Auslassung von Norden nach Süden im Uhrzeigersinn an die Spieler vergeben.

-  Die Spieler platzieren ihren **Spielermarker** jeweils neben ihrem Gebiet. Bei weniger als 5 Spielern verbleiben die nicht besetzten südlichen Gebiete ungenutzt. Der Große Koordinator wendet dann nicht in Hangzhou, sondern auf dem Feld mit der Pagode, südlich des Gebiets des letzten Spielers.



-  Der **Startspieler** beginnt und legt 1 Unruheplättchen auf das **erste Unruhe-Symbol südlich von Peking**. Danach folgen die anderen Spieler reihum und legen auf das jeweils nächste freie Feld mit den Unruhe-Symbolen jeweils 1 Unruheplättchen, bis schließlich von jedem Spieler 4 Unruheplättchen auf dem Spielbrett liegen. Dadurch wird der alte Verlauf des Großen Kaiserkanals angezeigt. Ihr könnt während des Spiels aber einen anderen Verlauf des Kanals bauen.



Aufbau Einzelspieler

a Die restlichen eigenen Spielplättchen mischt jeder Spieler für sich verdeckt und bildet **3 etwa gleich hohe verdeckte Nachziehstapel**. Diese Nachziehstapel werden auf der Spielertafel des Spielers verdeckt auf den dafür vorgesehenen Plätzen abgelegt. Die obersten Spielplättchen werden umgedreht und offen wieder oben auf den jeweiligen Stapel gelegt.

Sofern nun 2 oder 3 Stapel Unruheplättchen zeigen, werden diese Stapel erneut gemischt, gebildet und das oberste Plättchen umgedreht, bis entweder keiner oder maximal ein Nachziehstapel ein Unruheplättchen zeigt.



b Jeder Spieler nimmt von den nun sichtbaren Plättchen 1 Plättchen seiner **Wahl** in seinen Vorrat in das **Lagerhaus**. 1 Stapel zeigt nun nur noch verdeckte Plättchen, die 2 anderen offene Plättchen.



6 Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Ansehen von 15 und platziert seinen runden **Spielmarker** entsprechend auf der **Punkteleiste**.



SPIELZIEL UND PUNKTE



Ziel des Spiels ist es, möglichst hohes Ansehen bei Hofe zu erwerben. Dies ist während des Spiels und am Ende des Spiels möglich.

Sofortwertung:



„Bauen auf dem Spielfeld“

Baut der Spieler ein Kanalplättchen auf das Spielfeld, erhält er sofort die **aufgedruckte Punktzahl an Ansehen**.

Diese Punkte gibt es nur für den „Kanalbau auf dem Spielfeld“, nicht für einen „Umbau“ oder für „Ausbauten in die Verbotene Stadt“.



„Ansehen steigern“

Nutzt der Spieler diese Aktion, **gewinnt** er sofort **1 Ansehen**.



„Intrige“

Jeder Spieler der durch diese Aktion angegriffen wird, **verliert** sofort **8 Ansehen**.

Das erste für den Angriff verwendete Unruheplättchen wird unter einen der Nachziehstapel des Angreifers, das zweite wird auf seinen Teil der Mauer der Zufriedenheit gelegt.

Das erste für den Angriff verwendete Unruheplättchen wird unter einen der Nachziehstapel des Angreifers, das zweite wird auf seinen Teil der Mauer der Zufriedenheit gelegt.



„Zug des Großen Koordinators“

Betritt der Große Koordinator:



Ein mit einem Kanalplättchen belegtes Feld, dann **erhält** der Inhaber des betroffenen Spielplättchens **2 Ansehen**.



Zusätzlich **erhält** der Inhaber des betroffenen Spielplättchens **2 Ansehen** als **Bonus**, wenn der Große Koordinator das Kanalplättchen entlang einer durchgängigen Kanallinie betritt.



Ein mit einem Unruheplättchen belegtes Feld, dann **verliert** der Inhaber des entsprechenden Gebiets **4 Ansehen**.



Ein leeres Spielfeld, dann **erhält** der Inhaber des Gebiets des leeren Spielfelds **kein Ansehen**.

Diese Wertung gilt sowohl in der 3. Phase - Aktion des Großen Koordinators als auch durch die Aktionskarte „Großer Koordinator vor“.

Schlusswertung:



„Kanal-Wertung“

Zunächst ermittelt jeder Spieler für sich seinen größten Kanalverbund.

Ein **Kanalverbund** besteht aus allen Kanalplättchen einer Farbe, die durch Kanallinien miteinander verbunden sind. Leere Felder, fremde oder Unruheplättchen trennen einen Kanalverbund.

Jeder Spieler **erhält** bei Spielende für jedes am eigenen größten Kanalverbund beteiligte Kanalplättchen **1 Ansehen** (ein Kanalverbund aus 9 eigenen zusammenhängenden Kanalplättchen bringt also 9 Ansehen).

„Aufstände“

Der Inhaber des den Aufstand auslösenden Unruheplättchen - hier der rote Spieler - verliert für den ausgelösten Aufstand eine entsprechend vor dem Spiel festgelegte Anzahl an Ansehen (siehe 4. Phase - Aufstände). In diesem Beispiel **verliert** rot **12 Ansehen**, da die festgelegte Anzahl von 3 Unruheplättchen erreicht wurde.

Die den Aufstand auslösenden Unruheplättchen werden unter die Ablagestapel ihres Inhabers gelegt.



„Verbotene Stadt-Wertung“

Die Summe der jeweils in der Verbotenen Stadt gebauten Kanalplättchen wird ermittelt und mit sich selbst multipliziert ($+x^2$

Ansehen).

Begrenzt wird die Anzahl der in die Verbotene Stadt spielbaren Kanalplättchen durch die Anzahl der Kanalplättchen des Spielers auf dem Spielbrett.



„Unruhe -Wertung“

Die Anzahl der eigenen und fremden Unruheplättchen im eigenen Gebiet wird ermittelt.

Der Spieler **verliert** für jedes dieses Unruheplättchen im eigenen Gebiet **4 Ansehen**.



„Anschwärzen“

Jedes von einem anderen Spieler durch diese Aktion in den eigenen Teil der Verbotenen Stadt gelegte Unruheplättchen führt bei Spielende für den angegriffenen Spieler zu einem

Punktabzug von 4 Ansehen.

Das erste für den Angriff verwendete Unruheplättchen wird unter einen der Nachziehstapel des Angreifers, das zweite wird auf seinen Teil der Mauer der Zufriedenheit gelegt.

SPIELRUNDENABLAUF



Jede Spielrunde verläuft in 5 Phasen.

<p>1. PHASE</p> <p>Aktion wählen</p> <p>Die Spieler wählen - beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn - verdeckt eine der Aktionskarten aus und geben die restlichen Aktionskarten an den nächsten Spieler weiter.</p>	<p>2. PHASE</p> <p>Aktion ausführen</p> <p>Nun werden - beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn - die Aktionskarten nacheinander aufgedeckt und ausgeführt. Jeder Spieler darf alle oder nur einige der Aktionsmöglichkeiten der eigenen Aktionskarte ausführen.</p>	<p>3. PHASE</p> <p>Aktion des Großen Koordinators</p> <p>Der Startspieler führt den Zug des Großen Koordinators aus, sofern niemand die Aktion „Teepause“ gespielt hat, und wertet den Zug sofort.</p>	<p>4. PHASE</p> <p>Aufstände</p> <p>Der Startspieler prüft, ob zu Beginn der 4. Phase auf der Mauer der Zufriedenheit in einer Spielerfarbe die Anzahl der Unruheplättchen liegt, die einen Aufstand auslöst. Er wertet den Aufstand sofort.</p>	<p>5. PHASE</p> <p>Aufräumen und Wechsel des Startspielers</p> <p>Der Startspielermarker, die Zählsteine und alle Aktionskarten werden vom bisherigen Startspieler an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben. Nun beginnt eine neue Spielrunde mit der 1. Phase.</p>
---	--	--	--	---

1. PHASE - Aktion wählen



Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn ziehen die Spieler verdeckt reihum eine der Aktionskarten. Es bleiben somit stets Aktionskarten übrig, diese werden vom letzten Spieler am Ende der 1. Phase verdeckt zur Seite gelegt.

Die Aktionskarten weisen verschiedene Aktionsmöglichkeiten auf, die die Spieler allesamt in der 2. Phase des Spielzugs - in beliebiger Reihenfolge, Kombination und Aufteilung - ausführen dürfen.

2. PHASE - Aktion ausführen



Der Startspieler beginnt und offenbart seine Aktionskarte und führt alle von ihm gewünschten Aktionen der Aktionskarte in beliebiger Reihenfolge durch. Sofern er sofort Ansehen erwirbt oder verliert wird dies sofort auf der Punkteleiste vollzogen.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug, bis schließlich alle die gewünschten Aktionen ihrer Aktionskarten ausgeführt haben. Dann endet die 2. Phase - Aktion ausführen.

Karte 1 - „Ansehen steigern“



Bis zu 3 x Nachschub

1 x Bauen

Sofort +1 Ansehen erlangen



Nachschub ziehen:

Der gesamte Nachschub muss in dem nur 6 Lagerplätze umfassenden Lagerhaus auf der Spielerkarte eingelagert werden können. Sofern dies möglich ist und die entsprechende Aktion gewählt wurde, dürfen ein, zwei oder drei Spielplättchen (Kanal- und/oder Unruheplättchen) von einem, zwei oder allen drei Nachziehstapeln gezogen werden.



Karte 2 - „Unruhe entfernen“



1 x eigenes oder fremdes **Unruheplättchen vom Spielfeld entfernen** und auf den seiner Farbe entsprechenden **Teil der Mauer der Zufriedenheit** legen.

Das Entfernen von Unruheplättchen bringt kein zusätzliches Ansehen.

Bis zu 2 x Bauen oder 1 x Umbau

1 x Nachschub



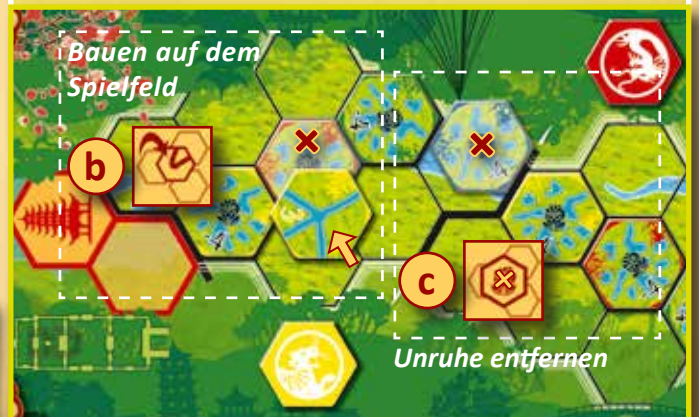
Bauen auf dem Spielfeld:

Je abgebildetem Bau-Symbol 1 Kanalplättchen auf ein freies oder durch ein Unruheplättchen belegtes Feld im eigenen oder im fremden Gebiet oder auf die neutralen Felder bauen. Der Spieler bestimmt den Winkel und den Ort.

Beim Bau von Kanalplättchen wird ein auf dem Ziel-feld liegendes **Unruheplättchen** entfernt und dieses auf den seiner Farbe entsprechenden Teil der **Mauer der Zufriedenheit** abgelegt.

Das **Überbauen, Zerstören oder Entfernen** von anderen (eigenen/fremden) Kanälen durch das Bauen ist nicht möglich.

Je Bauvorgang auf dem Spielfeld erhält der Spieler die aufgedruckten Punkte als Ansehen.



Unruheplättchen auf die Mauer der Zufriedenheit legen.

Bei der Aktion (b) = „Bauen“ und (c) = „Unruhe entfernen“ wird das Unruheplättchen auf der Mauer der Zufriedenheit abgelegt (rot und blau). Bei Aktion (d) = „Volk beruhigen“ wird ein ausgewähltes Unruheplättchen (gelb) von der Mauer der Zufriedenheit entfernt.



Karte 3 - „Volk beruhigen“



1 x eigenes oder fremdes **Unruheplättchen von der Mauer der Zufriedenheit entfernen** und unter einen der Nachziehstapel des Inhabers des Unruheplättchens legen.

Bis zu 2 x Bauen oder 1 x Umbau

1 x Nachschub



Karte 4 - „Kanal zerstören“



Der **Angriff** mit 2 x Unruheplättchen aus dem eigenen Lagerhaus **zerstört 1 eigenes oder fremdes Kanalplättchen** auf dem Spielfeld. Der Angreifer legt 1 angreifendes **Unruheplättchen** unter einen seiner **Nachziehstapel** und 1 angreifendes Unruheplättchen auf seinen Teil der **Mauer der Zufriedenheit**.

1 x Bauen

Bis zu 2 x Nachschub



„Kanal zerstören“



b Je Bau-Symbol 1 Unruheplättchen auf ein **freies Spielfeld** im eigenen oder im fremden Gebiet oder auf die neutralen Felder legen. Der Spieler muss jedoch beachten, dass er weder andere Unruheplättchen noch Kanalplättchen überbauen darf und dass die Unruheplättchen von anderen Spielern entfernt und auf die Mauer der Zufriedenheit gelegt werden können.

b **Umbau auf dem Spielfeld:** Anstelle der Bauaktion „bis zu 2 Bauen“ darf der Spieler seine **eigenen Kanal- oder Unruheplättchen** auf dem Spielfeld umbauen. Er darf entweder ein eigenes Plättchen auf dem Spielfeld mit einem anderen eigenen Plättchen **vertauschen** (und beide Plättchen dürfen am jeweils neuen Ort neu ausgerichtet werden), oder ein eigenes Plättchen darf auf dem Spielfeld **gedreht** werden, oder ein eigenes Plättchen darf auf ein **freies Feld verschoben** werden.

Im eigenen Gebiet liegende **fremde Plättchen** dürfen im eigenen Gebiet ebenso **vertauscht, gedreht oder verschoben** werden, müssen jedoch im eigenen Gebiet des umbauenden Spielers verbleiben.

Das **Überbauen** oder **Zerstören** von Spielplättchen durch den Umbau ist nicht möglich.

Der Umbau bringt kein zusätzliches Ansehen.



b **Ausbauten in der Verbotenen Stadt:** **Kanalplättchen** können in den **eigenen Teil der Verbotenen Stadt** abgelegt werden. Etwaige Unruheplättchen werden dadurch nicht entfernt. Die Spieler erhalten für Plättchen in der Verbotenen Stadt erst am Ende des Spiels Ansehen.

Es dürfen **nur so viele Kanalplättchen** im Bereich eines Spielers der Verbotenen Stadt **liegen**, wie der Spieler in seiner Farbe Kanalplättchen auf dem Spielfeld liegen hat.

Karte 5 - „Sonder-Inspektion“



Der Große Koordinator zieht in der 2. Phase - Aktion ausführen **sofort bis zu 3 Felder vor**. Er stoppt - und fährt nicht weiter - auf dem ersten betretenen Unruheplättchen. Es erfolgt eine Wertung der betretenen Plättchen.

f

1 x Bauen

b

Bis zu 2 x Nachschub

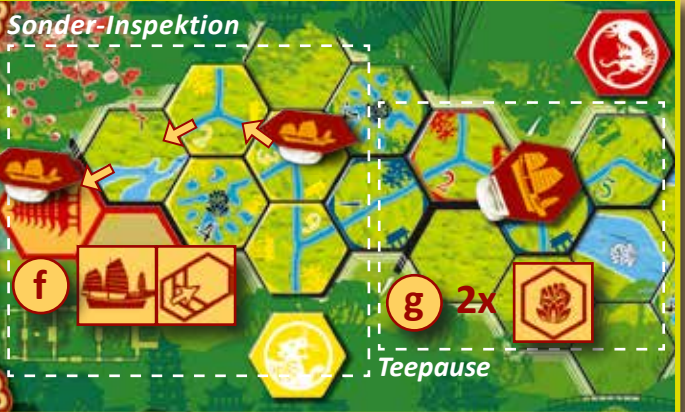
a



Bei Spielende wird die Summe der in den eigenen Teil der Verbotenen Stadt ausgespielten eigenen Kanalplättchen mit sich selbst **multipliziert** und ergibt hohes Ansehen (x^2 Ansehen).



„Sonder-Inspektion“ und „Teepause“



Karte 6 - „Teepause“



Der **Angriff** mit 2 x Unruheplättchen aus dem eigenen Lagerhaus führt dazu, dass der Große Koordinator in der 3. Phase zu einer **Teepause gezwungen** wird. Er zieht in der 3. Phase nicht weiter. Sein Schiff wird auf die Seite gelegt und erst in der 5. Phase - Aufräumen wieder aufgerichtet. Der Angreifer legt 1 angreifendes **Unruheplättchen** unter einen seiner **Nachziehstapel** und 1 angreifendes Unruheplättchen auf seinen Teil der **Mauer der Zufriedenheit**.

g

1 x Bauen

b

Bis zu 2 x Nachschub

a



„Spionage“



Karte 7 - „Spionage“



Der Spieler darf die bislang verdeckten obersten Plättchen seiner Nachziehstapel umdrehen.

h

Bis zu 2 x Bauen oder 1 x Umbau

b

1 x Nachschub

a



Karte 8 - „Intrige“



Der **Angriff** mit 2 x Unruheplättchen aus dem eigenen Lagerhaus führt dazu, dass der angegriffene Spieler Opfer einer Intrige wird und **sofort 8 Ansehen verliert**. Der Angreifer legt 1 angreifendes Unruheplättchen unter einen seiner Nachziehstapel und 1 angreifendes Unruheplättchen auf seinen Teil der Mauer der Zufriedenheit.



Bis zu 2 x Bauen oder 1 x Umbau

b

1 x Nachschub

a

Karte 9 - „Anschwärzen“



Beim **Angriff** mit 2 x Unruheplättchen aus dem eigenen Lagerhaus wird ein Unruheplättchen in den Teil der Verbotenen Stadt des angegriffenen Spielers gelegt. Er **verliert bei Spielende** für jedes so dorthin gelangte Unruheplättchen **4 Ansehen**. Der Angreifer legt das verbleibende angreifende **Unruheplättchen** auf seinen Teil der **Mauer der Zufriedenheit**.



1 x Bauen

Bis zu 2 x Nachschub



3. PHASE - Aktion des Großen Koordinators



Der **Große Koordinator** zieht in seiner **Aktion vom aktuellen Standort des Schiffsmarkers** in jeder Runde eine **bestimmte Anzahl von Feldern weiter** in die zu **Anfang seiner Fahrt eingeschlagene Fahrtrichtung**. Jedes Feld, ob mit einem Plättchen belegt oder nicht, zählt einen **Bewegungspunkt**.

Die **Zuglänge des Großen Koordinators** bestimmt sich wie folgt:

Spielerzahl:	2	3	4	5
Zuglänge:	5	7	9	11

In der Regel könnte der Große Koordinator daher nach 2 Spielrunden unter Nutzung der kürzesten Strecke bereits eine Fahrt vollständig zurückgelegt haben. Jedoch schlängelt sich der Kanal, und verlängert so die Wegstrecke. Zudem wird der Große Koordinator durch Teepausen aufgehalten. Aber Vorsicht: Der Zug des Großen Koordinators kann auch durch Sonderinspektionen beschleunigt werden.

Der **Zug** des Großen Koordinators (in der 3. Phase) **endet bei jedem Fahrtrichtungswechsel**, also bei jeder Ankunft auf einem Feld mit **Pagoden-Symbol** am jeweiligen Spielfeldrand. Alle verbleibenden Bewegungspunkte verfallen für diese Spielrunde. Die Spielfigur **Fahrtenanzahl** wird nach jedem Fahrtrichtungswechsel auf der Verbotenen Stadt um 1 Zahlenfeld in Richtung „0“ versetzt, bis schließlich die „0“ angezeigt wird. Das Spiel endet am Ende jener Spielrunde.

Der Große Koordinator **orientiert sich bei seiner Fahrt** immer am bereits vorhandenen Verlauf des **Großen Kaiserkanals**, oder solange keine weiteren Kanäle in Fahrtrichtung liegen, am südlichsten Feld des Spielbretts mit einem **Pagoden-Symbol**.

Der Verlauf des Großen Kaiserkanals setzt sich aus den auf dem Spielfeld liegenden Kanalplättchen zusammen. Die dort aufgedruckten Kanallinien stellen die Verbindungen des Kanals dar. **Liegen zwei benachbarte Spielplättchen jeweils mit einer Kanallinie unmittelbar und anschließend aneinander, ist der Kanal durch Kanallinien verbunden**. Führen diese Kanallinien dabei auch in **östliche oder westliche Richtung** zu einem durch Kanallinien verbundenen anderen Kanal, folgt der Große Koordinator auch

Karte 10 - „Reform“



Der Spieler darf alle seine **Nachziehstapel** mischen und gleichmäßig **neu** auf 3 Stapel verteilen und diese verdeckt auf die Spielertafel legen.

1 x Bauen

Bis zu 2 x Nachschub



„Anschwärzen“



„Reform“



diesem Schwenk, sofern sich dabei beim Betreten des Feldes die generelle Fahrtrichtung der verbundenen Kanallinie (Nord/Süd) nicht ändert.

Endet die Kanallinie entweder an einem Unruheplättchen, an einem nicht durch Kanallinien verbundenen Kanal, oder führt die Kanallinie nicht in der eingeschlagenen Fahrtrichtung weiter, oder ist das Feld unbesetzt, unterbricht dies die störungsfreie Fahrt des Großen Koordinators auf dem Großen Kaiserkanal.

Der Große Koordinator zieht dann dennoch die Zuglänge weiter. **Er betritt dann das vom jetzigen Standort benachbarte Spielfeld (das mit oder ohne Spielplättchen belegt ist), das in Fahrtrichtung in kürzester Linie zum nächsten Kanal liegt.** Liegt kein Kanal mehr in Fahrtrichtung, orientiert er sich am südlichsten Feld des Spielbretts mit einem **Pagoden-Symbol**.

Der jeweilige **Startspieler** der Spielrunde **wählt** bei mehreren gleichweiten **regelkonformen Zugmöglichkeiten** das Spielfeld, auf das der Große Koordinator zieht. Dies bedeutet, dass der Startspieler den Großen Koordinator in Bereiche lenken kann, die für ihn vorteilhaft sind.

Er legt jeweils einen weissen Markierungsstein auf das zu betretende Feld, und dann auf das nächste, bis die Zuglänge der teilnehmenden Spieleranzahl erreicht wurde. Dann werden die Markierungssteine wie folgt gewertet:

- Betritt der Große Koordinator ein leeres Feld, bringt dies kein Ansehen.
- Betritt er ein mit einem Unruheplättchen besetztes Feld, führt dies zu einem Verlust von 4 Ansehen beim **Inhaber des Gebiets**, in dem das Unruheplättchen betreten wurde.
- Betritt er einen Kanal erhält der **Inhaber des Kanals** 2 Ansehen.
- Betritt er den Kanal entlang durchgehender Kanallinien erhält der **Inhaber des betretenen Kanalplättchens** weitere 2 Ansehen.



a Startposition des Großen Koordinators

- 1** Gelb ist Startspieler und führt den Zug des Großen Koordinators aus. Gelb orientiert sich am nächsten Kanal, der in der mittleren Reihe des gelben Gebiets liegt und betritt mit dem Großen Koordinator das für ihn günstige leere Feld und platziert dort einen Markierungsstein.
 - 2** Gelb betritt nun mit dem Großen Koordinator das benachbarte leere Feld. Gelb platziert dort einen Markierungsstein.
 - 3** Gelb muss nun eins der beiden Felder in der mittleren Reihe des gelben Gebiets betreten. Gelb wählt das Feld am Spielfeldrand und platziert dort einen Markierungsstein.
 - 4** Gelb zieht den Großen Koordinator zum nächstgelegenen Kanalplättchen in westlicher Richtung und platziert dort einen Markierungsstein.
 - 5** Gelb orientiert sich am nächsten Kanal in Fahrtrichtung, der im roten Gebiet liegt und betritt mit dem Großen Koordinator das für ihn günstige leere Feld und platziert dort einen Markierungsstein.
 - 6** Gelb orientiert sich dann am benachbarten Kanal und betritt das rote Plättchen + 7 und platziert dort einen Markierungsstein.
 - 7** Der Große Koordinator folgt nun dem Verlauf des Kanals entlang der verbundenen Kanallinien und zieht auf das mit direkter Kanallinie in Fahrtrichtung Süden verbundene rote Plättchen +8. Gelb platziert dort einen Markierungsstein.
 - 8** Nun liegt kein Kanal in unmittelbarer Nachbarschaft. Gelb wählt nun den Weg, der dem roten Spieler, als Inhaber des Gebiets in dem die Unruheplättchen liegen, am meisten schadet und zieht auf das rote Unruheplättchen und platziert dort einen Markierungsstein.
 - 9** Sodann zieht er in der Fahrtrichtung auf das grüne Unruheplättchen und platziert dort einen Markierungsstein.
- b** Nun versetzt er den Großen Koordinator von Peking zum Standort des zuletzt gesetzten Markierungssteins.

Es erfolgt die Wertung der einzelnen Felder:

- 1 Gelbes Gebiet - Leeres Feld: **0 Ansehen für Gelb**
- 2 Gelbes Gebiet - Leeres Feld: **0 Ansehen für Gelb**
- 3 Gelbes Kanalplättchen wird von einem leeren Feld aus betreten: **2 Ansehen für Gelb**
- 4 Gelbes Kanalplättchen wird von einem Kanalplättchen aus betreten: **4 Ansehen für Gelb**
- 5 Gelbes Gebiet - Leeres Feld: **0 Ansehen für Gelb**
- 6 Rotes Kanalplättchen wird von einem leeren Feld aus betreten: **2 Ansehen für Rot**
- 7 Rotes Kanalplättchen wird von einem Kanalplättchen aus betreten: **4 Ansehen für Rot**
- 8 Unruheplättchen wird im roten Gebiet betreten: **Rot verliert 4 Ansehen**
- 9 Unruheplättchen wird im roten Gebiet betreten: **Rot verliert 4 Ansehen**

Ergebnis:

Gelb gewinnt somit insgesamt **6 Ansehen**.
Rot verliert **2 Ansehen**.

Inhabers zurückgelegt, der Rest verbleibt auf der Mauer der Zufriedenheit.

Durch die Aktion „**Volk beruhigen**“ werden in der 2. Phase eigene / fremde Unruheplättchen von der Mauer der Zufriedenheit entfernt und Aufstände verhindert. Entfernte Unruheplättchen werden verdeckt unter die Nachziehstapel des jeweiligen Inhabers zurückgelegt.

Wenn es keinen Aufstand gibt oder alle Aufstände gewertet wurden, endet die 4. Phase - Aufstände.

5. PHASE - Aufräumen



Alle - auch die in dieser Spielrunde nicht genutzten - Aktionskarten werden eingesammelt. Der Schiffsmarker des Großen Koordinators wird aufgerichtet, sollte er durch die Aktion Teepause in der 2. Phase auf die Seite gelegt worden sein.

Der Startspielermarker, die Markierungssteine und die Aktionskarten wechseln zum im Uhrzeigersinn nächsten Spieler.

Damit endet die 5. Phase und diese Spielrunde. Die nächste Spielrunde beginnt wieder mit der 1. Phase - Aktionskarte auswählen, jedoch nun mit einem neuen Startspieler.

4. PHASE - Aufstände



Die vom Spielfeld entfernten Unruheplättchen wurden in der 2. Phase - Aktion ausführen auf die Mauer der Zufriedenheit gelegt. Ist die vorgegebene Anzahl von Unruheplättchen in einer Spielfarbe auf der Mauer der Zufriedenheit erreicht, kommt es in der 4. Phase zu einem Aufstand.



Der Inhaber der den Aufstand auslösenden Unruheplättchen **verliert** für den durch ihn ausgelösten Aufstand **8/12/16 Ansehenspunkte**, je nachdem wie viele Unruheplättchen den Aufstand ausgelöst haben. Nur die am Aufstand beteiligten Unruheplättchen werden verdeckt unter die Nachziehstapel des

SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG



Das Spiel endet am Schluss der Spielrunde, in der der Große Koordinator seine vierte Fahrt in der 3. Phase beendet und der Anzeiger der Fahrten auf „0“ steht. Aufstände werden auch in dieser Schlussrunde noch abgehandelt.

Es folgt nun noch die Schlusswertung der Kanäle, der Verbotenen Stadt und der Unruheplättchen. Die Summe der Kanalplättchen des größten zusammenhängenden Kanalstücks jedes Spielers bringt jedem Spieler einen entsprechenden **Ansehensgewinn**.

Die Unruheplättchen in der **Verbotenen Stadt** und **im eigenen Gebiet** bringen jeweils einen **Verlust von 4 Ansehen**.

Die **Summe** aller in der **Verbotenen Stadt** gebauten **Kanäle** wird **mit sich selbst multipliziert** und bringt entsprechend hohes Ansehen.

Gewonnen hat, wer das **größte Ansehen** erwerben konnte, bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl der Bauten in der Verbotenen Stadt, bei erneutem Gleichstand die höhere Anzahl der verbundenen Kanäle.

Der Spieler mit dem höchsten Ansehen erhält den Rang des **Jìnshì Zhuàngyuán (Bestplatziertes Doktor)**. Der nachfolgende Spieler erhält den Rang des **Jìnshì Bāngyǎn (Zweitplatziertes Doktor)**, er wird gefolgt vom Rang des **Jìnshì Tánhuà (Drittplatziertes Doktor)**, des **Jǔrén (Magisters)** und schließlich des **Xiùcǎi (Talents)**.

KURZANLEITUNG

Die 5 Spielphasen



**1. PHASE -
Aktion wählen**

Seite 7



**2. PHASE -
Aktion ausführen**

Seite 8, 9, 10,
11



**3. PHASE -
Aktion des Großen
Koordinators**

Seite 11, 12, 13



4. PHASE - Aufstände

Seite 13



5. PHASE - Aufräumen

Seite 13

INDEX

Aktionskarten:

„Ansehen steigern“	Seite 8
„Unruhe entfernen“	Seite 8
„Volk beruhigen“	Seite 9
„Kanal zerstören“	Seite 9
„Sonder-Inspektion“	Seite 10
„Teepause“	Seite 10
„Spionage“	Seite 10
„Intrige“	Seite 10
„Anschwärzen“	Seite 11
„Reform“	Seite 11

Aufbau Einzelspieler	Seite 5
Index	Seite 15
Kurzanleitung	Seite 14
Mauer der Zufriedenheit	Seite 2
Verbotene Stadt	Seite 2
Spielaufbau	Seite 4
Schlusswertung	Seite 6, 7
Sofortwertung	Seite 6
Spielaufbau	Seite 4
Spielende und Wertung	Seite 14
Spielmaterial	Seite 2
Spielrundenablauf	Seite 7
Symbole	Seite 15

SYMBOLLE



Sofort **1 Ansehen** erlangen

Seite 8



Das **Unruheplättchen** unter einen der Nachziehstapel des Inhabers legen

Seite 9



Spieler verliert **8 Ansehen**

Seite 10



Kanalplättchen auf dem Spielfeld zerstören

Seite 9



Bauen

Seite 8, 9, 10



Bis zu **3 Felder** vorziehen

Seite 10



Umbauen

Seite 9



Der **Große Koordinator** wird zur Teepause gezwungen

Seite 10



Unruheplättchen

Seite 8, 9, 10, 11



Nachschub

Seite 8



1 x eigenes oder fremdes **Unruheplättchen** vom Spielfeld entfernen

Seite 8



Oberstes Plättchen eines Nachziehstapels **umdrehen**

Seite 10



Das **Unruheplättchen** auf den seiner Farbe entsprechenden Teil der **Mauer der Zufriedenheit** legen

Seite 8



Nachziehstapel mischen und gleichmäßig neu auf 3 Stapel verteilen

Seite 11



Unruheplättchen in der **Verbotenen Stadt** ablegen

Seite 7, 11



Großer Koordinator

Seite 10



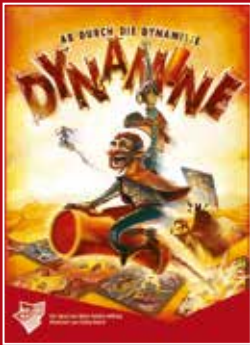
1 x eigenes oder fremdes **Unruheplättchen** von der **Mauer der Zufriedenheit** entfernen

Seite 8, 9

DANKSAGUNG

Mein Dank gilt dem Illustrator Nicolas und meiner Familie und meinen Testspielern und Unterstützern, insbesondere Karo, Emma, Matilda, Fabian, Dada, Stephan, Philipp, Andi, Kati, Michael, Nicola, Lars, Andrea, Wiebke, Martin, Markus, Peer, Michel, Piere, Markus, Jens, Anna, Andreas, Dani, Nils, Thomas, Weina, Richi, Rami, Julia, Marton, Christine, Suse, Rudi, Stefan, Karsten, Corinna, Roland.

Weitere Spiele aus dem Verlagsprogramm von Müller-Mätzig Spiele:



Dynamine – ab durch die Dynamitte

taktisches Lege- und Rennspiel

Du bist als Transportunternehmer auf den Transport von Dynamit zu den nahegelegenen Bergwerken spezialisiert. Ein Großauftrag erreicht Dich und

Deine Konkurrenten. Du musst die Umgebung erkunden und das Bergwerk finden, Dein Fuhrunternehmen ausbauen und möglichst als Erster mit Deinem Fuhrwerk zum Bergwerk des Auftraggebers gelangen, um den Großauftrag zu erfüllen. Unterwegs produzierst Du Dynamit, denn wer das meiste Dynamit rechtzeitig liefert, wird gewinnen.

2- 5 Spieler
ab 8 Jahren
25-55 Minuten

Ein Spiel von Björn Müller-Mätzig,
illustriert von Fabia Zobel



Das Ritterturnier – bei dem man am Rad dreht

strategisches (Mikro-)Kampfspiel

Du musst Deine Grafschaft möglichst gut ausbauen, Vorräte anlegen und Knappen und Ritter ausbilden, Gold und Rüstungen bereithalten, um beim Turnier

zu glänzen, den Damen durch Deinen Minnesang zu gefallen und den König durch Deine Geschenke zu beeindrucken. All dies ermöglicht Dir, Deinen Stand als Ritter zu wahren. Alle erforderlichen Aktionen führst Du auf Deinem eigenen Spielertableau mit 8 verstellbaren Rädern durch. Wer als erster 8 Ansehenpunkte erreicht hat gewonnen.

2- 5 Spieler
ab 8 Jahren
30-45 Minuten

Ein Spiel von Björn Müller-Mätzig,
illustriert von Lisa Stachnick

© Spielidee, Texte und Konzept: Björn Müller-Mätzig, Hamburg, 2015.
Illustration: Nicolas Bau, Drochtersen, 2015.

Unterstützt von:

ERKLAERPEERODE
WIR BLOGGEN ÜBER DIE WELT DER ANALOGEN SPIELE

Anleitung und Schachtel bitte aufbewahren, sie enthalten nützliche Informationen.

DE/AT/CH/LU: ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten, wegen Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Anschrift des Herstellers aufbewahren.

EN: WARNING! CHOKING HAZARD. Small parts. Not for children under 36 months.

Keep the address of the company.

FR/CH/BE/LU: ATTENTION! Ne convient pas pour les enfants de moins de 36 mois contient de petites pièces pouvant être absorbées. Veuillez conserver l'adresse.

NL: WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden – kleine onderdelen kunnen worden ingeslikt! Adres bewaren.

IT/CH: AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi a causa di piccole parti e piccole palline – pericolo di soffocamento. Custodire indirizzo del fabbricante.