
DuGuWei
Jiangnan
The Art of Influence
摩肩接意

Jiangnan
The Art of Influence

Für 1–4 Personen ab 14 Jahren, ca. 30 Minuten pro Person.
Ein Spiel von DuGuWei, Solo- & 2er-Regeln von David Wang.

Einführung

Die Ming-Dynastie im 16. Jahrhundert. Der Höhepunkt des alten Chinas.

Auf der Suche nach Inspiration bereisen Gelehrte und Kunsthandwerker das Land zu Fuß und mit dem Boot, um die bedeutendsten Werke ihrer Zeit zu erschaffen. Wer nach größtem Ruhm strebt, präsentiert seine Werke in der Hauptstadt *Jinling*, dem Zentrum der wohlhabenden Region von *Jiangnan* – was wörtlich „südlich des Qinhuai-Flusses" bedeutet.

Als eines der legendären *Vier Großen Talente von Jiangnan* gehörst du zu den Besten in Kunst, Dichtung, Oper und Kalligrafie. Erkunde die belebten Märkte, Teehäuser und Wasserwege der historischen Stadt, um dein nächstes großes Meisterwerk zu vollenden!

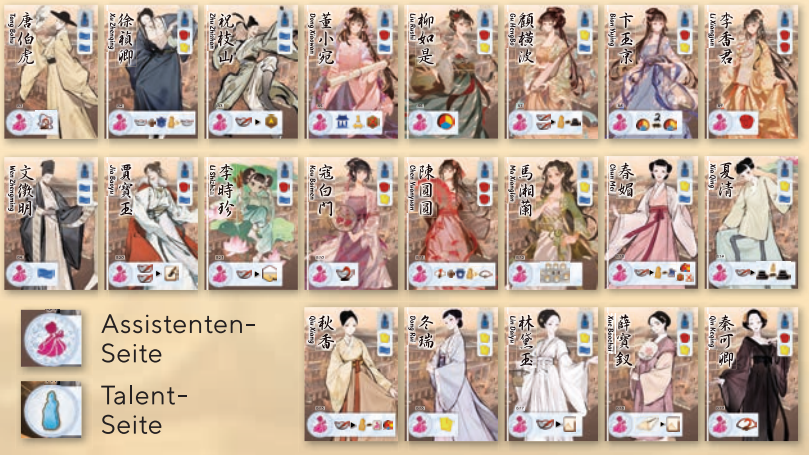
Doch die gesellschaftliche Elite ist launisch. Wirst du den neuesten Trends nur folgen oder wirst du sie setzen? Stelle dich der Konkurrenz, verzücke die Menschen von Jiangnan und beweise, dass du die wahre Koryphäe der Ming-Dynastie bist!

Inhalt

Einführung	S. 2
Spielmaterial	S. 2
Spielaufbau	S. 4
Ziel des Spiels	S. 5
Spielablauf: Aktionsphase	S. 7
Spielablauf: Verwaltungsphase	S. 16
Ende des Spiels	S. 21
Liste der Wertungsziele	S. 22
Liste der Talent-Fähigkeiten	S. 22
Liste der Assistenten-Fähigkeiten	S. 24
Weitere Kapitel	S. 26
Das Spiel zu zweit	S. 28
Solo-Modus	S. 29
Liste der Werke	S. 30
Liste der Städte	S. 31

Spielmaterial

21 Assistentenkarten (doppelseitig)



Assistenten-Seite

Talent-Seite

6 Bootstafeln



4 Spieltafeln



3 Bezirkstafeln (doppelseitig)



3 Verwaltungstafeln



(Die rechte Tafel ist doppelseitig.)

12 Gelehrtenfiguren aus Holz
(je 3 in 4 Farben)



45 Werkkarten
(21× Epoche 1, 24× Epoche 2)



Epoche 1



Epoche 2

60 Ideenplättchen
(je 20 pro Art)



Romane (gelb) | Dramen (rot) | Gemälde (blau)

62 Münzplättchen
(42 silberne Münzen mit Wert 1,
20 goldene Münzen mit Wert 5)



Silber (Wert 1) | Gold (Wert 5)

15 Wertungstrend-Plättchen
(doppelseitig)



68 Dienerfiguren aus Holz
(je 17 in 4 Farben)



48 Aktionsplättchen
(je 12 pro Epoche 1, 2, 3 und 4)



48 Start-Aktionsplättchen
(je 12 in 4 Farben)



6 Marktplättchen
(doppelseitig)



1 Sonderaktionszeiger-Plättchen
(doppelseitig)



Seite A | Seite B

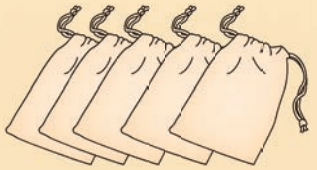
4 Reisekarten
(doppelseitig)



4 weitere Dienerfiguren als Ersatz
(je 1 in 4 Farben)



5 Nachziehbeutel



6 Elan-Plättchen



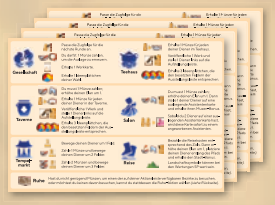
6 Ansehensplättchen



4 Gelehrten-Titelkarten
(doppelseitig)



4 Spielhilfen



1 Anleitung



Spielaufbau

Dieser Spielaufbau ist für eine Partie mit 3 oder 4 Personen.
Siehe Seiten 28 und 29 für 2 Personen und den Solo-Modus.

1. Bezirkstafeln

Die 3 Tafeln haben zwei Seiten. Verwendet **Seite A der Bezirkstafeln** und legt sie in der rechts gezeigten Reihenfolge aus (A1, A2, A3). Seite B benötigt zusätzliche Regeln, die schrittweise in den späteren Kapiteln eingeführt werden. **Die folgenden Schritte sind für Kapitel 1.**

Siehe Seite 26 für Änderungen am Spielaufbau für die Kapitel 2–6.

Jedes Kapitel hat eine empfohlene Reihenfolge der Bezirkstafeln. Alternativ könnt ihr sie für noch mehr Variation frei anordnen.

2. Werkkarten

Mischt die Werkkarte von Epoche 1 und legt sie als verdeckten Stapel links neben den Gesellschafts-Bezirk.

Deckt 4 + X Karten auf *(X ist eure Personenanzahl)* und legt sie für **Aufbau-Schritt 12** bereit.

3. Teehaus & Taverne

Nehmt 2 Ideenplättchen jeder Art. Verteilt jeweils 3 davon zufällig auf den Teehaus- und den Tavernen-Bezirk.

Legt in jede Spalte nur 1 Ideenplättchen, sodass in jeder der 6 Spalten genau 1 Feld belegt ist.

4. Marktplättchen

Verteilt die **6 Marktplättchen mit Seite A** zufällig auf die Felder im Tempelmarkt-Bezirk.



Legt den Spezialaktionszeiger **mit Seite A und Spitze nach oben** in die Mitte des Tempelmarkt-Bezirks.

5. Reisekarten

Legt die 4 Reisekarten mit einer **zufälligen Seite nach oben** auf die Felder im Reise-Bezirk. Platziert sie so, dass ihre Wege zu der Hauptstadt in der Mitte führen: Karten mit **3 Städten auf die oberen Felder**, Karten mit **2 Städten auf die unteren Felder**.

6. Assistentenkarten


Assistenten-Seite

Mischt alle **Assistentenkarten** mit der **Assistenten-Seite nach oben**. Legt sie als Stapel rechts neben den Spielplan.

Legt die obersten 4 Karten mit der Assistenten-Seite nach oben auf die Felder im Salon-Bezirk.

7. Verwaltungstafeln

Legt die Verwaltungstafeln wie rechts abgebildet aus. Verwendet **Seite A** für die rechte Tafel.

Legt eine Anzahl zufälliger „Epoche 1"-Aktionsplättchen offen auf die sechseckigen Felder der Verwaltungstafeln, je nach eurer Personenanzahl:

- **1–2 Personen:** 6 Aktionsplättchen
- **3 Personen:** 9 Aktionsplättchen
- **4 Personen:** 12 Aktionsplättchen

Räumt übrige „Epoche 1"-Aktionsplättchen zurück in die Schachtel und legt die Aktionsplättchen der weiteren Epochen für später bereit.



Assistenten und Talente


Talent-Seite

Alle Assistentenkarten in diesem Spiel sind doppelseitig. Auf ihrer *Assistenten-Seite* gewähren sie euch Inspiration und besondere Effekte. Spätere Kapitel nutzen ihre *Talent-Seite*, die euch persönliche Fähigkeiten verleihen.

Die fortgeschrittene Regeln für das Spiel mit Talenten stehen auf Seite 26. **Ihre Auswahl erfolgt in Aufbau-Schritt 11.**

8. Bootstafeln

Legt die Bootstafeln unter die Bezirkstafeln.

Legt 2 zufällige Wertungstrend-Plättchen auf jede Bootstafel. Wendet sie, falls nötig, damit:

- **keine Bootstafeln die gleichen 2 Wertungstrends zeigt;**
- **keine 2 Bootstafeln die gleiche Wertungstrend-Kombination zeigt.**

Räumt überzählige Wertungstrend-Plättchen zurück in die Schachtel.

9. Allgemeiner Vorrat

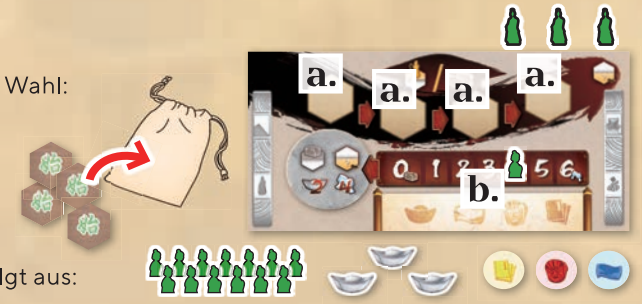
Bildet neben dem Spielplan einen allgemeinen Vorrat mit Münz-, Ideen- und Elan-Plättchen.

Dienerfiguren, Münzen, Ideenplättchen und Elan-Plättchen sind unbegrenzt; verwendet geeigneten Ersatz, falls sie euch ausgehen.

10. Persönlicher Spielaufbau

Nehmt euch jeweils in einer Farbe eurer Wahl:

- **1 Spieltafel** (farbneutral)
- **3 Gelehrtenfiguren** (kurz: Gelehrte)
- **17 Dienerfiguren** (kurz: Diener)
- **12 Start-Aktionsplättchen**
- **1 Nachziehbeutel** (farbneutral)



Führt euren persönlichen Aufbau wie folgt aus:

a. Lege deine 12 Start-Aktionsplättchen in deinen Nachziehbeutel und mische sie durch. Befülle deine Aktionsleiste mit 4 zufälligen Aktionsplättchen aus deinem Beutel. Ziehe **immer nur 1 Plättchen auf einmal**; befülle die Leiste von rechts nach links.

Falls du möchtest, darfst du 1 Mal neu ziehen. Lege dafür die 4 gezogenen Aktionsplättchen beiseite und befülle deine Aktionsleiste mit 4 neuen. Lege danach die beiseitegelegten Plättchen zurück in deinen Beutel.

b. Stelle 1 Diener auf **Feld 4** deiner Elanleiste.

c. Stelle 1 Diener auf **Feld 0** der Wertungsleiste.

d. Stelle 1 Diener oberhalb der **Zugfolgeleiste** bereit.

e. Stelle 1 Diener auf das oberste Feld des **Tempelmarkt-Bezirks** (12 Uhr).



Beispielhafter Aufbau für 4 Personen
(mit nur 1 Spielfarbe zur Übersichtlichkeit)

11. Anfängliche Zugreihenfolge

Belegt nun die Zugfolgeleiste mit euren dort bereitgestellten Dienern: Wer zuletzt an einer Prüfung teilgenommen hat, beginnt und stellt seinen Diener auf das **oberste Feld der Zugfolgeleiste**.

Alle anderen folgen im Uhrzeigersinn und stellen ihren Diener auf das nächste freie Feld der Zugfolgeleiste *(von oben nach unten)*.

12. Startbesitz

Nehmt euch jeweils **3 Münzen und 1 Ideenplättchen jeder Art** *(Roman, Drama und Gemälde)* als Startbesitz aus dem Vorrat.

Nehmt euch in umgekehrter Zugfolge jeweils **1 der in Schritt 2 ausgelegten Werkkarten** eurer Wahl und legt sie offen **oben links** neben eure Spieltafel. Legt anschließend die 4 nicht genommenen Karten offen auf die Felder im Gesellschafts-Bezirk.

Nun kann das Spiel beginnen!

Ziel des Spiels

Ihr besucht die unterschiedlichen Bezirke und führt verschiedene Aktionen aus, je nachdem, welche Aktionsplättchen ihr in euren Zügen einsetzt.

Um eure Werke zu veröffentlichen, müsst ihr Ideen sammeln und Geld verdienen. Zudem könnt ihr umherreisen, um Inspiration zu schöpfen, oder Musen treffen, die euch unterstützen.

Am Ende jeder Runde wertet ihr das am weitesten rechts befindliche Boot aus. Wer dort mit seinem Diener am weitesten vorgerückt ist, wählt einen Trend aus, der dadurch Teil der Wertung wird – was die Strategie jeder Partie maßgeblich beeinflusst.

Im Verlauf des Spiels erhaltet ihr Siegpunkte (SP), die ihr auf der Wertungsleiste abtragt. Wer nach der Schlusswertung am Ende der sechsten Runde die meisten SP hat, gewinnt und wird zur größten Koryphäe der schönen Künste in ganz Jiangnan gekürt!

Die Spieltafel im Überblick

Deine Spieltafel stellt dein Atelier dar, der Ort deines kreativen Schaffens und Wirkens.

Hier hast du den Überblick über deine angeworbenen Assistenten, deinen Elan, deine gesammelten Ideen, deine Werke sowie die Aktionen, die du in der Stadt ausführen kannst.



Sammle deine **neu ausgewählten Aktionsplättchen** hier.



Bereich für deine **verfügbaren Gelehrten** und bereits **genutzten Aktionsplättchen**.



Dein Nachziehbeutel

Neu ausgewählte und bereits genutzte Aktionsplättchen kehren **nur am Ende der Runden 2 und 4** in deinen Nachziehbeutel zurück.

Der Inhalt deines Beutels ist geheim. Dein übriges Material ist öffentlich und **muss für alle jederzeit sichtbar sein**.

Du selbst darfst jederzeit den Inhalt deines Nachziehbeutels ansehen, solange du ihn danach gut mischst.

Bereich für deine **unveröffentlichten Werkkarten**.

Bereich für dein **Talent** *(Assistentenkarte auf Talent-Seite; fortgeschrittene Regeln).* Sie gewährt dir in dieser Partie eine persönliche Fähigkeit.



Bereich für deine verfügbaren **Münzen, Ideenplättchen** und **Diener**.

Bereich für deine **veröffentlichten Werkkarten**.

Bereich für deine **angeworbenen Assistenten** *(Assistentenkarten auf Assistenten-Seite).*

1. Aktionsleiste
Bereich für deine verfügbaren Aktionsplättchen.

2. Elanleiste
Zeigt deinen aktuellen Elan an. *(Kann nie über 6 oder unter 0 sein.)*

3. Merkhilfe: Ruhe-Aktion
Sinkt dein Elan **in der Verwaltungphase auf 0**, musst du eine Ruhe-Aktion ausführen *(→ S. 15).*



Aktionsplättchen



Bezirk
Der Bezirk, den du durch dieses Aktionsplättchen besuchst.

Abwurf-Bonus
Das erhältst du, wenn du dieses Aktionsplättchen abwirfst.

Bonussymbole: Erhalte ...

 **1 Roman-Idee**

 **1 Gemälde-Idee**

 **1 Drama-Idee**

 **1 Münze**

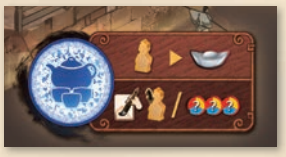
 **1 Elan**



Erhalte 1 Werk
Erhalte 1 offene Werkkarte aus dem Gesellschafts-Bezirk. *(Du darfst die Auslage nicht erneuern.)*



Aktiviere die Sonderaktion
Aktiviere das Marktplättchen, auf das der Sonderaktionszeiger zeigt *(→ S. 14).*



Bezirke
Es gibt 6 Bezirke, die im Spiel besucht werden können. *(→ Übersicht der Bezirkssymbole, S. 8.)*



Gelehrtenleisten
Die Gelehrtenleiste jedes Bezirks hat 4 Felder, maximal 1 Gelehrter pro Feld. Sind alle 4 Felder besetzt, kannst du diesen Bezirk nicht besuchen.

Spielablauf

Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

I. Aktionsphase → **II. Verwaltungsphase**

Das Spiel endet nach 6 Runden.

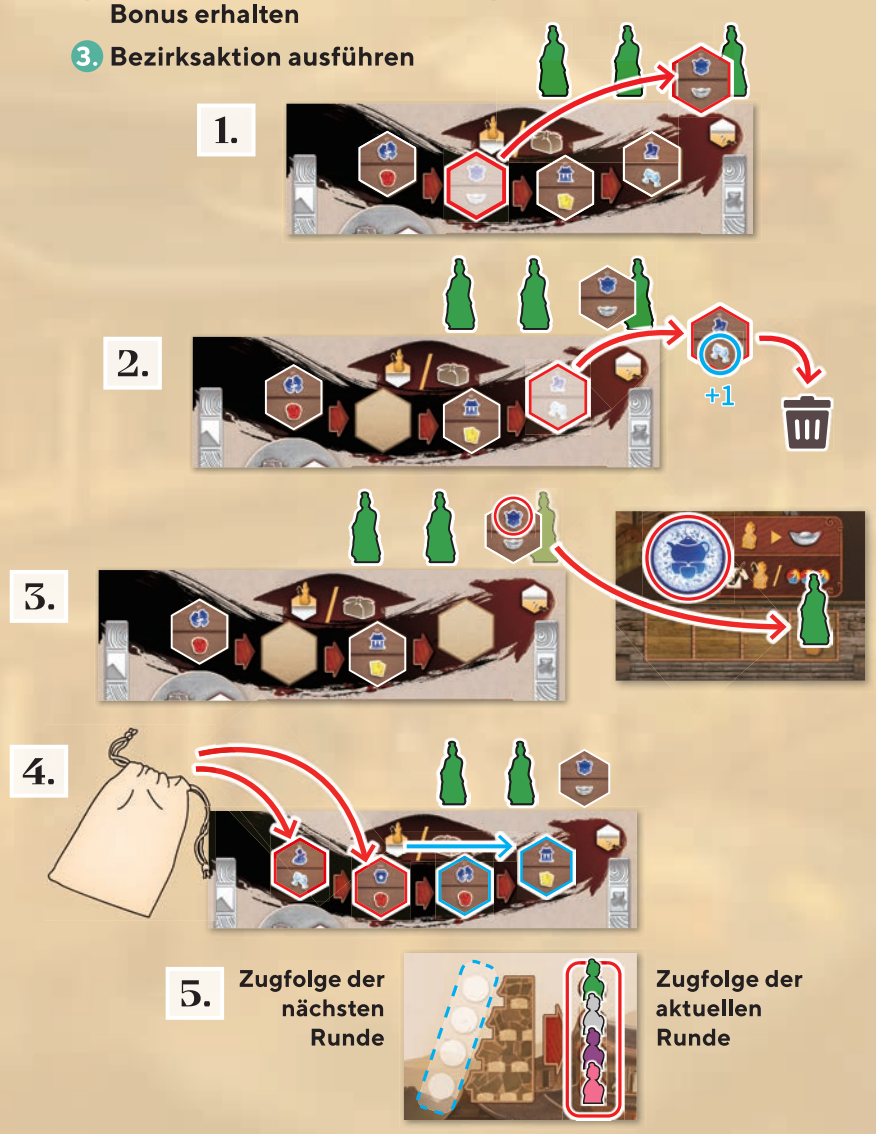
I. Aktionsphase

Gemäß der Zugfolge der aktuellen Runde führt ihr nacheinander jeweils 1 Zug aus, bis ihr alle jeweils 3 Mal am Zug wart.

Spielzug

Führe in deinem Zug diese 5 Schritte aus:

1. **Bezirk für Besuch wählen**
2. **Plättchen abwerfen & Bonus erhalten**
3. **Bezirksaktion ausführen**
4. **Aktionsleiste auffüllen**
5. **Nächste Person**



1. Bezirk für Besuch wählen

Wähle 1 Aktionsplättchen von deiner Aktionsleiste und lege es in den Bereich für genutzte Aktionsplättchen über deiner Spieltafel.

- Ist auf der Gelehrtenleiste dieses Bezirks kein Feld mehr frei, kannst du diesen Bezirk nicht besuchen.
- **Du kannst die Bezirke Salon, Taverne und Reise nicht besuchen, falls du nicht genügend Münzen hast.** Kannst du keinen der auf deiner Aktionsleiste verfügbaren Bezirke besuchen, musst du die Ruhe-Aktion ausführen *(→ S. 15)*.
- Die Aktionsplättchen der Epochen 3 und 4 zeigen jeweils 2 Bezirke. **Wähle 1 dieser Bezirke für deinen Besuch aus.**

2. Plättchen abwerfen & Bonus erhalten

Wirf das am weitesten rechts liegende Aktionsplättchen von deiner Aktionsleiste ab und **erhalte sofort den Bonus, der in der unteren Hälfte des Plättchens angegeben ist.** Du musst den Bonus nehmen. Entferne dieses Plättchen **aus dem Spiel**.

- Manche Plättchen zeigen mehr als 1 Bonus. **Du erhältst alle auf dem Plättchen angegebenen Boni.**
- Du darfst den Bonus nutzen, um die Kosten der Aktion in dem Bezirk zu bezahlen, den du in diesem Zug besuchst.

3. Bezirksaktion ausführen

Stelle 1 deiner Gelehrten **unter den Bezirk, der in der oberen Hälfte deines gewählten Aktionsplättchens angegeben ist.** Stelle ihn auf das erste freie Feld von rechts der Gelehrtenleiste.

Führe deine Aktion im gewählten Bezirk aus.
(Die Bezirke sind detailliert auf den Seiten 8–15 beschrieben.)

- Ist auf der Gelehrtenleiste dieses Bezirks kein Feld mehr frei, kannst du diesen Bezirk nicht besuchen.

4. Aktionsleiste auffüllen

Schiebe alle übrigen Aktionsplättchen auf deiner Aktionsleiste möglichst weit nach rechts.

Fülle leere Felder deiner Aktionsleiste mit neuen Plättchen aus deinem Beutel auf. Ziehe **immer nur 1 Aktionsplättchen auf einmal**; fülle die Leiste von rechts nach links auf.

- **Ist dein Nachziehbeutel leer, fülle keine weiteren leeren Felder auf deiner Aktionsleiste auf.**
- **Du befüllst deinen Beutel nur am Ende von Runde 2 und 4 neu.**

5. Nächste Person

Die nächste Person gemäß der **Zugfolge der aktuellen Runde** ist am Zug und beginnt mit Schritt 1.

Fahrt so lange fort, bis ihr **jeweils 3 Mal am Zug wart oder keinen verfügbaren Gelehrten mehr** über eurer Spieltafel habt.
Geht dann zur Verwaltungsphase über *(→ S. 16)*.

Bezirksaktionen

Es gibt 6 Bezirke im Spiel. Jeder Bezirk bietet eine andere Aktion. Zusätzlich gibt es die Ruhe-Aktion, die keinem Bezirk zugeordnet ist. Der Bereich für die Ruhe-Aktion befindet sich auf der linken Seite der Verwaltungstafeln *(→ S. 15 für Details)*.

Gesellschaft
Tausche dich mit anderen Gelehrten aus und inspiriert euch gegenseitig mit neuen Ideen für eure Werke.

Salon
Genieße die Darbietungen talentierter Musen, um Inspiration zu finden.

Teehaus
Veröffentliche deine eigenen Werke oder bewundere die Werke anderer, um Inspiration zu finden.

Reise
Bereise die Landschaft rund um die Hauptstadt Jinling und finde neue Inspiration.

Taverne
Veröffentliche deine eigenen Werke oder bewundere die Werke anderer, um Inspiration zu finden.

Tempelmarkt
Beobachte das Leben der einfachen Leute und lasse die Erfahrungen in deine Kreationen einfließen.

Ruhe
Falls du nicht genügend Münzen hast, um einen der auf deiner Aktionsleiste verfügbaren Bezirke zu besuchen, oder möchtest du keinen davon besuchen, kannst du stattdessen die Ruhe-Aktion wählen.

Fortgeschrittene Aktionen

In den Kapiteln 3–6 gibt es fortgeschrittene Varianten der Aktionen in den Bezirken Gesellschaft, Tempelmarkt, Reise und Salon. Diese zusätzlichen Aktionen, die in den Bezirken ausgeführt werden können, sind stets in solchen orangefarbenen Kästen beschrieben. Ihr könnt sie für eure erste Partie sowie in den Kapiteln 1 und 2 ignorieren.

Gesellschaft

1. Nimm 1 deiner Diener und stelle ihn auf das **oberste freie Feld** der Zugfolgeleiste der nächsten Runde *(auf der linken Seite)*. **Überspringe diesen Schritt, falls du den Gesellschafts-Bezirk in dieser Runde bereits besucht hast.**
2. Du darfst **1 Münze zahlen**, um die Auslage zu erneuern: Lege alle ausliegenden Werkkarten **verdeckt und in zufälliger Reihenfolge unter ihren Stapel**. Fülle anschließend jedes leere Feld mit einer neuen Werkkarte vom Stapel auf.
   Du darfst diese Auslage nur 1 Mal pro Zug erneuern.
3. **Wähle 1 der folgenden Aktionen:**
   a. Wähle **2 offene Werkkarten** und lege sie in den Bereich für unveröffentlichte Werke links oben neben deiner Spieltafel.
   b. Wähle **1 offene Werkkarte** und lege sie in den Bereich für unveröffentlichte Werke links oben neben deiner Spieltafel. **Erhalte zudem 1 Ideenplättchen beliebiger Art.**
   c. **Erhalte 2 Ideenplättchen beliebiger Art(en).**
   d. Lege eine Gelehrtenprüfung ab *(→ rechte Seite)*.
4. **Fülle alle leeren Felder** der Auslage mit neuen Werkkarten vom Stapel auf.
5. Falls der Stapel der „Epoche 1"-Werkkarten vor dem Ende von Runde 3 aufgebraucht wird, mische die „Epoche 2"-Werkkarten zu einem neuen Stapel. Ist auch dieser aufgebraucht, sind keine neuen Werkkarten mehr verfügbar.



Werkkarten

Die wichtigste SP-Quelle ist das Veröffentlichen von Werken.

Es gibt 3 Arten von Werkkarten in 3 Farben: Drama (rot), Roman (gelb) und Gemälde (blau). Die Epoche der Werkkarten ist auf ihrer Rückseite angegeben. Karten späterer Epochen kosten mehr zugunsten höherer Auszahlungen.

Kosten
Veröffentliche dieses Werk, indem du so viele Ideenplättchen der angegebenen Art ausgibst.

Titel
Alle Werke basieren auf real existierenden Arbeiten. *(→ S. 30 für eine Liste aller Werke.)*

Epoche 1



Epoche 2





Einkommen
Dramen und Romane generieren Einkommen in der Verwaltungsphase.

Belohnung
Was du bei Veröffentlichung dieses Werks erhältst.



Drama
Dramen bringen SP bei Veröffentlichung. Zudem generieren sie ein regelmäßiges Münz-Einkommen in der Verwaltungsphase.



Roman
Romane bringen Münzen bei Veröffentlichung. Während der Verwaltung darfst du 1 Roman-Idee (gelb) zahlen, um das SP-Einkommen zu aktivieren.



Gemälde
Gemälde bringen Münzen und SP bei Veröffentlichung. Sie generieren jedoch kein Einkommen in der Verwaltungsphase.

Zugfolgeleiste

Die Zugfolgeleiste der aktuellen Runde gibt an, in welcher Reihenfolge ihr am Zug seid. Sie wird **ausschließlich am Ende der Runde angepasst** *(→ S. 20)*.

Zugfolgeleiste der nächsten Runde



Zugfolgeleiste der aktuellen Runde

Gelehrtenprüfungen

Ein weiterer Weg zu Ruhm und Ehre im alten China ist es, Prüfungen abzulegen, um einen Titel als Regierungsbeamter zu erlangen. Die Gelehrtenprüfungen sind auf Seite B des Gesellschaftsbezirks abgebildet und in den Kapiteln 2 und 6 verfügbar. Während einer Partie kannst du **2 Mal eine Prüfung ablegen (und bestehen)**, indem du die erforderlichen Ressourcen ausgibst:



Juren-Prüfung
Hast du noch keinen Titel, kannst du diese Prüfung ablegen. **Lege 2 unveröffentlichte Werkkarten beliebiger Art(en) ab und zahle 6 Ideenplättchen beliebiger Art(en)**, um die Prüfung zu bestehen.

Entferne die abgelegten Werkkarten aus dem Spiel. **Nimm eine Titelkarte** und lege sie rechts neben deine Spieltafel mit der **Juren-Seite** nach oben.



Gongshi-Prüfung
Hast du bereits den Juren-Titel, kannst du diese Prüfung ablegen. **Lege 3 unveröffentlichte Werkkarten beliebiger Art(en) ab und zahle 9 Ideenplättchen beliebiger Art(en)**, um die Prüfung zu bestehen.

Entferne die abgelegten Werkkarten aus dem Spiel. **Drehe deine Titelkarte**, die rechts neben deiner Spieltafel liegt, auf ihre **Gongshi-Seite**.

Gelehrten-Titelkarten



Juren-Titel
Bei den Zwischenwertungen und der Schlusswertung zählt dieser Titel so, als hättest du **je 1 Drama, Roman und Gemälde veröffentlicht**. Er bringt kein Einkommen.



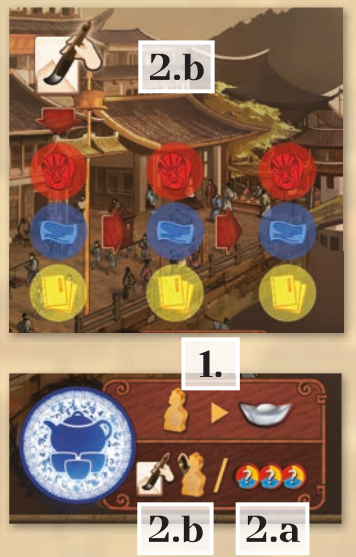
Gongshi-Titel
Bei den Zwischenwertungen und der Schlusswertung zählt dieser Titel so, als hättest du **je 2 Dramen, Romane und Gemälde veröffentlicht**. Er bringt kein Einkommen.

Teehaus

1. Prüfe, ob du Diener auf den Ausstellungsleisten im Teehaus-Bezirk hast. **Erhalte 1 Münze für jeden deiner Diener im Teehaus.**
2. Wähle 1 der folgenden Aktionen:
   a. **Inspiration schöpfen:** Erhalte 3 Ideenplättchen, die den Feldern der Ausstellungsleisten entsprechen, auf denen sich Diener *(bzw. Ideenplättchen zu Beginn)* befinden.
   b. **Ein Werk veröffentlichen:**
      i. **Bezahle die Ideen-Kosten** einer unveröffentlichten Werkkarte deiner Wahl links von deiner Spieltafel. Lege sie in den Bereich für veröffentlichte Werke rechts von deiner Spieltafel.
      ii. **Erhalte die Belohnung** dieses veröffentlichten Werks.
      iii. Nimm 1 deiner Diener und **stelle ihn ganz links auf die Ausstellungsleiste, die der Art deines soeben veröffentlichten Werks entspricht.**

Immer wenn ein neuer Diener links auf die Ausstellungsleiste gestellt wird, schiebe die vorhandenen Diener *(bzw. Ideenplättchen zu Beginn)* um 1 Spalte nach rechts.

Dadurch wird das ganz rechte Element von der Leiste geschoben: Diener kehren zu ihrem Besitzer zurück, Ideenplättchen in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel – Schritt 1

Grün besucht den Teehaus-Bezirk. Er hat 1 Diener auf den Ausstellungsleisten dort und erhält daher 1 Münze.



Beispiel – Schritt 2a: Inspiration schöpfen

Grün beschließt, Inspiration zu schöpfen.

Die Ausstellungsleisten zeigen Drama (rot), Roman (gelb) und Drama (rot) an. Daher erhält Grün 2 Drama- und 1 Roman-Ideenplättchen.



Beispiel – Schritt 2b: Ein Werk veröffentlichen

Grün veröffentlicht ein Gemälde und erhält die Münz- und SP-Belohnung. Er nimmt einen grünen Diener und stellt ihn links auf die Ausstellungsleiste mit dem Gemälde-Symbol.



Alle vorhandenen Diener werden um 1 Spalte nach rechts geschoben. Der weiße Diener ganz rechts wird von der Leiste geschoben und an Weiß zurückgegeben.



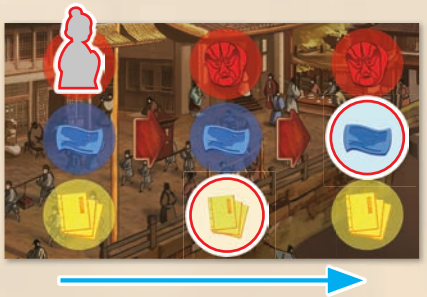
Besucht Grün diesen Bezirk das nächste Mal, erhält er 2 Münzen.

Ausstellungsleisten

Diese Leisten zeigen an, welche Arten von Werken kürzlich im Teehaus- und im Tavernen-Bezirk veröffentlicht und somit „ausgestellt" wurden.

Diese Werke werden zum Stadtgespräch, und du kannst Inspiration gemäß der Art der ausgestellten Werke schöpfen.

Zudem erinnern sich die Gäste des Teehaus- und des Tavernen-Bezirks an die Schöpfer der jüngsten Werke. Daher erhältst du bei deinem Besuch einen Obolus, solange deine Werke dort ausgestellt sind.



Die Ausstellungsleisten werden beim Spielaufbau mit zufälligen Ideenplättchen belegt, die im Spielverlauf von Dienern hinausgeschoben werden.

Taverne

1. **Zahle 1 Münze.**
2. **Erhöhe deinen Elan um 1.**
3. Prüfe, ob du Diener auf den Ausstellungsleisten im Tavernen-Bezirk hast. **Erhalte 1 SP für jeden deiner Diener in der Taverne.**

Die ersten 3 Schritte sind der einzige Unterschied zwischen der Taverne und dem Teehaus. Der folgende Schritt ist identisch.

4. Wähle 1 der folgenden Aktionen:
   a. **Inspiration schöpfen:** Erhalte 3 Ideenplättchen, die den Feldern der Ausstellungsleisten entsprechen, auf denen sich Diener *(bzw. Ideenplättchen zu Beginn)* befinden.
   b. **Ein Werk veröffentlichen:**
      i. **Bezahle die Ideen-Kosten** einer unveröffentlichten Werkkarte deiner Wahl links von deiner Spieltafel. Lege sie in den Bereich für veröffentlichte Werke rechts von deiner Spieltafel.
      ii. **Erhalte die Belohnung** dieses veröffentlichten Werks.
      iii. Nimm 1 deiner Diener und **stelle ihn ganz links auf die Ausstellungsleiste, die der Art deines soeben veröffentlichten Werks entspricht.**



Immer wenn ein neuer Diener links auf die Ausstellungsleiste gestellt wird, schiebe die vorhandenen Diener *(bzw. Ideenplättchen zu Beginn)* um 1 Spalte nach rechts.

Dadurch wird das ganz rechte Element von der Leiste geschoben: Diener kehren zu ihrem Besitzer zurück, Ideenplättchen in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel – Schritt 3

Grün besucht den Tavernen-Bezirk. Er hat 1 Diener auf den Ausstellungsleisten dort und erhält daher 1 SP.



Beispiel – Schritt 4a: Inspiration schöpfen

Grün beschließt, Inspiration zu schöpfen.

Die Ausstellungsleisten zeigen Drama (rot), Roman (gelb) und Drama (rot) an. Daher erhält Grün 2 Drama- und 1 Roman-Ideenplättchen.



Beispiel – Schritt 4b: Ein Werk veröffentlichen

Grün veröffentlicht ein Gemälde und erhält die Münz- und SP-Belohnung. Er nimmt einen grünen Diener und stellt ihn links auf die Ausstellungsleiste mit dem Gemälde-Symbol.



Alle vorhandenen Diener werden um 1 Spalte nach rechts geschoben. Der weiße Diener ganz rechts wird von der Leiste geschoben und an Weiß zurückgegeben.



Besucht Grün diesen Bezirk das nächste Mal, erhält er 2 SP.

Elanleiste

Dein Elan steht für deine sozialen und gesellschaftlichen Kontakte. **In jeder Verwaltungsphase sinkt dein Elan um mindestens 1.** Unveröffentlichte Werke und angeworbene Assistenten verringern deinen Elan zusätzlich.

Falls am Ende der Runde dein **Elan auf 0 sinkt**, verspürst du eine überwältigende Einsamkeit und **musst in der nächsten Runde eine Aktion opfern**, um dich zu erholen *(→ „Erzwungene Ruhe-Aktion", S. 15)*.

Du kannst eine Ruhe-Aktion ausführen, um das zu verhindern (→ S. 15).



Dein Elan beginnt bei 4. Er kann **niemals über 6 steigen oder unter 0 sinken.**



Hast du ein Elan-Plättchen, kannst du es jederzeit ablegen, um deinen Elan sofort um 3 zu erhöhen. Dadurch kannst du eine erzwungene Ruhe-Aktion verhindern.

Salon

1. **Zahle 1 Münze.**
2. **Erhöhe deinen Elan um 1.**
3. Stelle 1 deiner Diener auf eine der ausliegenden Assistentenkarten deiner Wahl und **erhalte ihren Musen-Bonus**.
4. Prüfe, ob du die **Voraussetzungen des Ansehensplättchens** erfüllst. Falls ja, darfst du 1 weiteren Diener auf eine Assistentenkarte deiner Wahl stellen, jedoch ohne ihren Musen-Bonus zu erhalten *(→ „Angesehener Gelehrter" unten rechts).*
5. Falls du soeben den zweiten Diener **deiner Farbe** auf eine der Assistentenkarten gestellt hast, **schließt sich diese Karte sofort deinem Atelier als Assistent an**.
   Nimm deine Diener von der Karte zurück und gib alle anderen Diener von der Karte an ihre Besitzer zurück. Lege diese Karte rechts neben deine Spieltafel – **sie ist fortan ein angeworbener Assistent**.
   Dies kann jederzeit während des Spiels ausgelöst werden.
6. Immer wenn ein Feld im Salon-Bezirk leer ist, fülle es mit der obersten Assistentenkarte vom Stapel auf. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, sind in dieser Partie keine neuen Assistentenkarten mehr verfügbar.



Assistentenkarten & Musen-Bonus

Karten, die im Salon-Bezirk ausliegen, stellen talentierte Musen dar, die du dort treffen kannst, um Inspiration zu schöpfen. Wenn sie sich deinem Atelier als Assistenten anschließen, gewähren sie dir in der Verwaltungsphase zusätzliches Einkommen oder eine besondere Aktion.



Name

Musen-Bonus
Was du erhältst, wenn du diese Muse triffst.

Assistenten-Fähigkeit
Generiert in der Verwaltungsphase das angegebene Einkommen oder bietet eine besondere Aktion, die du nutzen kannst. *(→ Liste aller Assistenten-Fähigkeiten, S. 24.)*

Assistenten-Symbol

Angesehene Gelehrte

Dein Ruf eilt dir voraus. Wenn du neue Bekanntschaften machst, kannst du durch dein Ansehen zusätzliche Sympathien gewinnen. Dies ist auf Seite B des Salon-Bezirks abgebildet und wird in den Kapiteln 5 und 6 verwendet.

Wenn du die Voraussetzung auf dem Ansehensplättchen der aktuellen Runde erfüllst, darfst du **1 weiteren deiner Diener auf eine Assistentenkarte** deiner Wahl stellen, jedoch **ohne ihren Musen-Bonus zu erhalten**.

Die Voraussetzungen der Ansehensplättchen sind:

A. Du hast 1 oder mehr Diener im Teehaus-Bezirk.



B. Du hast 1 oder mehr Diener im Tavernen-Bezirk.



C. Du hast 1 oder mehr Diener auf dem Boot unterhalb des Salon-Bezirks.



D. Dein Diener im Tempelmarkt-Bezirk steht auf dem Marktplättchen mit dem Sonderaktionszeiger.



E. Du bist mindestens 1 Mal gereist.



F. Du hast 2 oder mehr unveröffentlichte Werk-Karten.



Reise

Die Stadt in der Mitte des Reise-Bezirks ist die Hauptstadt Jinling. Jedes separate Feld auf den 4 Pfaden stellt eine andere Stadt in der Jiangnan-Region dar.

1a. **Bezahle die Reisekosten** abhängig von der Stadt, zu der du reist. Dein Reiseziel muss folgende Bedingungen erfüllen:

- Es ist eine Stadt, zu der du noch nicht gereist bist.
- Sie grenzt an Jinling oder eine bereits von dir bereiste Stadt.
- **Du hast genügend Münzen, um die Reisekosten zu bezahlen.**

1b. Du kannst **ein Werk veröffentlichen, statt Münzen** als Reisekosten zu bezahlen. Tust du das, erhältst du **nicht den Stadt-Bonus** *(→ „Reisende Künstler" unten rechts).*

2. **Erhöhe deinen Elan um 1.**

3. Bewege deinen Diener entlang seines Pfads zur gewählten Stadt. **Du darfst nur 1 Diener auf jedem Pfad haben.** Beginnst du einen neuen Pfad, stelle stattdessen einen neuen Diener auf die erste Stadt dieses Pfads.

4. **Erhalte den bei der Stadt angegebenen Stadt-Bonus:**

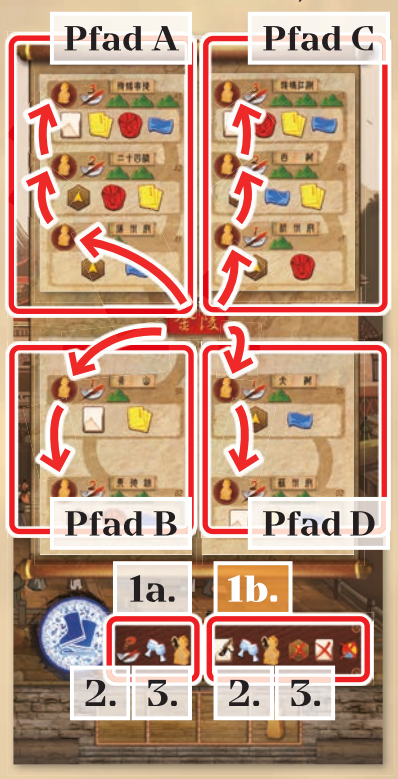
/ / : Erhalte 1 Ideenplättchen der angegebenen Art.

: Nimm 1 offene Werkkarte aus dem Gesellschafts-Bezirk und lege sie neben deine Spieltafel. Fülle jedes leere Feld mit einer neuen Werkkarte vom Stapel auf. *(Du darfst die ausliegenden Werkkarten nicht durch 1 Münze erneuern.)*

: Führe die Aktion des Marktplättchens im Tempelmarkt-Bezirk aus, auf das der Sonderaktionszeiger zeigt *(→ „Markt-Aktionen", S. 14–15).*

: Landschaftssymbole können dir bei den Zwischenwertungen SP einbringen *(→ „Zwischenwertung", S. 18).*

Die Anzahl deiner Landschaftssymbole entspricht der **Gesamtzahl an in den Städten, auf denen aktuell deine Diener stehen.**





Name der Stadt

Landschafts-symbol(e)

Reisekosten
Menge der zu zahlenden Münzen.

Stadt-ID
Siehe Seite 31 für eine Liste aller Städte in *Jiangnan*.

Feld für Diener
Stelle deinen Diener hierhin, um deine Reisen zu markieren. Diener verschiedener Farben dürfen auf derselben Stadt stehen.

Stadt-Bonus
Das erhältst du, wenn du zu dieser Stadt reist.

Beispiel – Reise

Grün hat Diener in den Städten A3 (Grab des Sui-Kaisers Yang) und D1 (Tai Hu).

Daher kann Grün als Nächstes nach B1 (Huangshan), C1 (Suzhou) oder D2 (Hangzhou) reisen.



Reisende Künstler

Dein Ruhm erreicht das Umland der Hauptstadt Jinling, und engagierte Unternehmer sind bereit, deine Reisen zu unterstützen, wenn du dafür deine Werke in ihren Räumlichkeiten ausstellst. Dies ist auf Seite B des Reise-Bezirks abgebildet und wird in den Kapiteln 4 und 6 verwendet.

Wenn du den Reise-Bezirk besuchst, kannst du **ein Werk veröffentlichen, statt Münzen als Reisekosten zu bezahlen:**

1b. Verkünde beim Besuch des Reise-Bezirks, dass du ein Werk veröffentlichst, statt Münzen zu bezahlen.

i. Bezahle die Ideen-Kosten einer deiner unveröffentlichten Werkkarten. Lege sie in den Bereich für veröffentlichte Werke rechts von deiner Spieltafel.

ii. **Erhalte die Belohnung dieses Werks.**

Auf diese Weise veröffentlichte Werke beeinflussen nicht die Ausstellungsleisten im Teehaus und der Taverne.

2. **Erhöhe deinen Elan um 1.**

3. Wähle eine Stadt, die an Jinling oder eine bereits von dir bereiste Stadt grenzt. Bewege deinen Diener dorthin. Beginnst du einen neuen Pfad, stelle einen neuen Diener darauf.

4. **Du erhältst nicht den Stadt-Bonus,** sondern nur die Landschaftssymbole für die Wertung.

Tempelmarkt

1. Wähle 1 der folgenden Optionen:
   - **a. Zahle 0 Münzen** und bewege deinen Diener um **1 Feld**.
   - **b. Zahle 1 Münze** und bewege deinen Diener um **2 Felder**.
   - **c. Zahle 2 Münzen** und bewege deinen Diener um **3 Felder**.

   Bewege deinen Diener **wahlweise im oder gegen den Uhrzeigersinn**; er muss diese Richtung jedoch für die gesamte Bewegung beibehalten.

   Diener verschiedener Farben dürfen auf demselben Feld stehen.
2. **Erhalte jeden Passier-Bonus, den dein Diener überschritten hat.**
3. Führe die Aktion des Marktes aus, auf dem dein Diener seine Bewegung beendet.



Beispiel – Tempelmarkt

Grün besucht den Tempelmarkt-Bezirk. Er zahlt 1 Münze für eine Bewegung um 2 Felder und erhält 1 Elan sowie 1 Gemälde-Ideenplättchen (blau) als Passier-Boni. Er landet auf dem Markt A6.

Grün führt die zugehörige Markt-Aktion aus: Zuerst erneuert er die Werkkarten im Gesellschafts-Bezirk, dann nimmt er sich 1 der neu aufgedeckten Karten.



Markt-Aktionen



A1 – Druckerpresse
Du darfst 1 Ideenplättchen beliebiger Art nehmen, dann **darfst du 1 Werk veröffentlichen.** Bezahle die Ideen-Kosten und **erhalte die Belohnung**. Auf diese Weise veröffentlichte Werke **beeinflussen nicht die Ausstellungsleisten** im Teehaus und in der Taverne.



A2 – Fahrender Händler
Führe die Aktion des Reise-Bezirks aus und ignoriere alle Kosten, um zur nächsten Stadt entlang eines Pfades zu reisen. Du erhältst **nur die Ideenplättchen des Stadt-Bonus**, keine Werkkarten und Markt-Sonderaktionen.



A3 – Geschenkeladen
Du darfst 1 Diener ohne Kosten auf eine ausliegende Assistentenkarte deiner Wahl stellen, jedoch **ohne** ihren Musen-Bonus zu erhalten. Dann **darfst du ihre Assistenten-Fähigkeit aktivieren.**
(→ Liste aller Assistenten-Fähigkeiten, S. 24)



A4 – Fährmann
Du darfst 1 Münze zahlen, um 1 deiner Diener auf einem Boot deiner Wahl vorzurücken oder erstmalig dorthin zu stellen.
(→ Details zu Dienern auf Booten, S. 16)



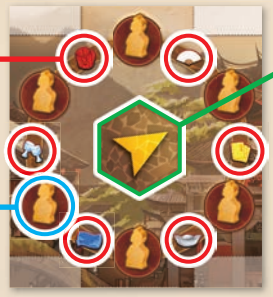
A5 – Spirituosenladen
Du erhältst 1 Elan-Plättchen.
Elan-Plättchen kannst du jederzeit im Spiel ablegen, um deinen Elan sofort um 3 zu erhöhen.



A6 – Kalligrafiegeschäft
Du darfst die 4 ausliegenden Werkkarten im Gesellschafts-Bezirk kostenlos erneuern.
Du darfst 1 offene Werkkarte aus dem Gesellschafts-Bezirk nehmen. Fülle jedes leere Feld mit einer neuen Werkkarte vom Stapel auf.

Passier-Bonus
Diesen Bonus erhältst du, wenn dein Diener dieses Symbol passiert.

Feld für Diener
Stelle deinen Diener auf diese Felder, um deinen Standort im Tempelmarkt anzuzeigen. Diener verschiedener Farben dürfen auf demselben Feld stehen.



Sonderaktionszeiger
Bestimmt, welches Marktplättchen du aktivierst, wenn du erhältst.

Wird in jeder Runde gedreht und zeigt auf ein anderes Marktplättchen.

Seite A

Fortgeschrittene Markt-Aktionen



B1 – Druckerpresse
Du darfst 1 Münze zahlen, um **1 Werk** im Teehaus oder der Taverne **zu veröffentlichen**. Bezahle die Ideen-Kosten, **erhalte die Belohnung und aktualisiere die Ausstellungsleiste** des gewählten Bezirks.



B2 – Fahrender Händler
Du darfst bis zu 2 bereits genutzte und/oder neu ausgewählte Aktionsplättchen mit verfügbaren Aktionsplättchen auf deiner Aktionsleiste vertauschen.



B3 – Geschenkeladen
Du darfst bis zu 3 deiner Ideenplättchen gegen Ideenplättchen beliebiger Art(en) tauschen.



B4 – Fährmann
Du darfst 1 Diener-Schritt von einem Boot deiner Wahl zu einem anderen Boot deiner Wahl verschieben *(= gehe auf einem Boot 1 Feld zurück und auf einem anderen 1 Feld vor; → S. 16)*.



B5 – Spirituosenladen
Du erhältst 5 Münzen.



B6 – Kalligrafiegeschäft
Du darfst **bis zu 2 Werkkarten vom Stapel neben dem Gesellschafts-Bezirk ziehen.** Du darfst dir die erste gezogene Karte ansehen, bevor du entscheidest, ob du eine zweite Werkkarte ziehen möchtest. **Du musst die gezogenen Werkkarten behalten.**

Sonderaktionszeiger – Seite B

Manche Kapitel verwenden Seite B.

Sie zeigt auf 2 Marktplättchen gleichzeitig. **Wähle 1 dieser Marktplättchen,** das du aktivieren möchtest, wenn du erhältst.



Ruhe

Falls du nicht genügend Münzen hast, um einen der auf deiner Aktionsleiste verfügbaren Bezirke zu besuchen, oder möchtest du keinen davon besuchen, kannst du stattdessen die Ruhe-Aktion wählen:

1. Wähle 1 Aktionsplättchen von deiner Aktionsleiste und lege es in den Bereich für genutzte Aktionsplättchen. **Führe die Bezirksaktion nicht aus.**
2. **Stelle 1 deiner Gelehrten** auf die Gelehrtenleiste **links auf der Verwaltungstafel. Dies ist der Ruhebereich.**
3. Wirf das am weitesten rechts liegende Aktionsplättchen von deiner Aktionsleiste ab und **erhalte sofort den Bonus, der in der unteren Hälfte des Plättchens angegeben ist.** Du musst den Bonus nehmen. Entferne das Plättchen aus dem Spiel.
4. **Erhalte 2 Münzen.**
5. **Erhöhe deinen Elan um 4.**
6. Schiebe deine übrigen Aktionsplättchen nach rechts und fülle anschließend die leeren Felder auf deiner Aktionsleiste auf.

Eine Ruhe-Aktion bedeutet im Grunde, einen Zug zu verlieren. Du solltest diese Aktion nur wählen, wenn es absolut notwendig ist.

Erzwungene Ruhe-Aktion

Falls dein Elan am Ende der Verwaltungsphase auf 0 sinkt, **musst du sofort eine Ruhe-Aktion ausführen.**

Dadurch **beginnst du die nächste Runde mit 1 Gelehrten weniger.** Du führst deine ersten 2 Züge wie üblich aus, aber **überspringst deinen 3. Zug der Runde.**

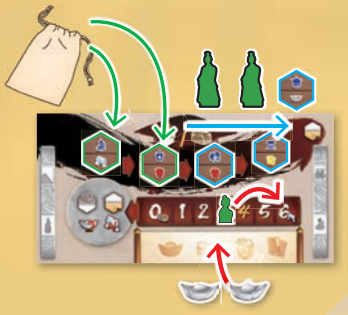
Beispiel – Ruhe-Aktion

Grün hat keine Münzen und kann keinen der 4 Bezirke besuchen, die auf seinen Aktionsplättchen verfügbar sind. Daher muss Grün eine Ruhe-Aktion ausführen.



Grün nutzt das dritte Aktionsplättchen, ohne den angegebenen Bezirk zu besuchen, und stellt 1 seiner Gelehrten in den Ruhebereich.

Dann wirft Grün das am weitesten rechts liegende Plättchen ab und erhält 1 Elan als Abwurf-Bonus.



Schließlich erhält Grün 2 Münzen und erhöht seinen Elan um 4. Da Grüns Elan bereits 3 beträgt, kann er den Elan nur um 3 auf 6 erhöhen.

II. Verwaltungsphase

Nachdem ihr jeweils 3 Mal am Zug wart, führt ihr die Verwaltungsphase mit diesen Schritten durch:

1. **Persönliches Einkommen**
2. **Diener-Schritte auf Booten**
3. **Rechtes Boot auswerten**
4. **Neue Aktionsplättchen auswählen**
5. **Rundenereignisse**
6. **Spielplan aktualisieren**
7. **Elan sinkt**

Erinnerungssymbole für Rundenereignisse

Einige der Ereignisse finden **nicht in jeder Runde** statt. Die Symbole unter der Zwischenwertungsleiste dienen als Erinnerung.

In jeder Runde legt ihr 1 Wertungstrend-Plättchen von links nach rechts auf diese Leiste. So könnt ihr schnell erkennen, welche Ereignisse jeweils auszuführen sind.

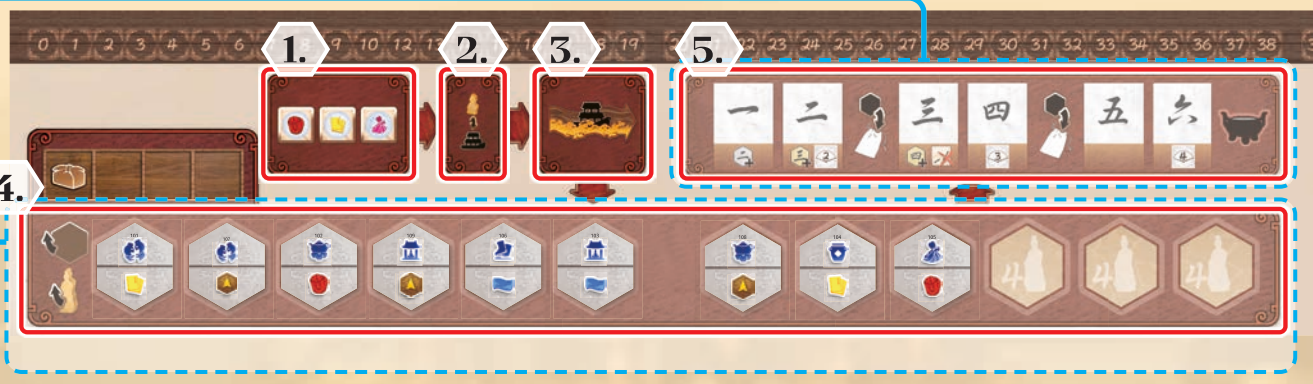
(→ S. 18–19 für Details zu den einzelnen Ereignissen.)

Zwischenwertungsleiste

Das in jeder Runde gewählte Wertungstrend-Plättchen wird hier platziert. *(Dient auch als Rundenzähler.)*

Aktionsplättchen-Auslage

Hier liegen die Aktionsplättchen, die in jeder Runde zur Auswahl stehen.



1. Persönliches Einkommen



Nehmt euch euer persönliches Einkommen:

a. Erhalte das **Münz-Einkommen** von jedem deiner **veröffentlichten Dramen (rot)**.

b. Du kannst das **SP-Einkommen** von beliebig vielen deiner **veröffentlichten Romane (gelb)** aktivieren. Zahle dafür 1 gelbes Ideenplättchen pro Roman, den du aktivieren möchtest.

c. Du darfst beliebig viele (auch alle) **Assistenten-Fähigkeiten** deiner **angeworbenen Assistenten** aktivieren.

Du darfst jeden Roman und jeden Assistenten **nur 1 Mal pro Runde** aktivieren. Du darfst sie jedoch in beliebiger Reihenfolge aktivieren, um den größtmöglichen Vorteil für dich zu erzielen.

Einkommensquellen



veröffentlichte Dramen

veröffentlichte Romane *(falls bezahlt)*

angeworbene Assistenten

2. Diener-Schritte auf Booten



Geht die **Gelehrtenleiste** aller Bezirke nacheinander **von links nach rechts** durch:

- Beginnt mit dem **Gelehrten ganz rechts** und geht sie einzeln nach links durch. Ist dein Gelehrter an der Reihe, erhältst du 1 „Diener-Schritt" auf dem zugehörigen Boot:
- **Hast du bereits einen Diener auf dem Boot,** rücke diesen Diener um 1 Schritt **in derselben Reihe** vor. **Erreicht er das letzte Feld,** stelle einen weiteren Diener an den Anfang der Reihe.
- **Andernfalls** stelle einen Diener **auf das erste Feld der obersten noch leeren Reihe** des Boots. In jeder Reihe dürfen nur Diener einer einzigen Farbe stehen.

Gelehrte im **Ruhe-Bereich gewähren keine Diener-Schritte** auf Booten. Diener gelten als unbegrenzt; nutzt bei Bedarf geeigneten Ersatz.

Beispiel – Diener-Schritte auf Booten

Die Reihenfolge der Platzierung von rechts nach links ist Lila, Grün, Weiß.

*Lila hat bereits **3 Diener-Schritte** auf diesem Boot erhalten und rückt ihren Diener in derselben Reihe **um 1 Schritt vor**.*

*Grün hat bereits **1 Diener-Schritt** auf diesem Boot erhalten und rückt seinen Diener dort **ebenfalls um 1 Schritt vor**.*

*Weiß **erhält zum ersten Mal einen Diener-Schritt auf diesem Boot**. Daher stellt Weiß einen **neuen Diener in die oberste noch leere (dritte) Reihe** dieses Boots.*



Reihenfolge der Platzierung

Lila → Grün → Weiß



A. Aktionsplättchen nachlegen



B. Zwischenwertung



C. Nachzieh-beutel neu befüllen



E. Ende des Spiels



D. Werkkarten gegen Epoche 2 austauschen



Übersicht der Schlusswertung

Seite A für Kapitel 1, 3, 5

Seite B für Kapitel 2, 4, 6

Beispiel – Auswahl-Reihenfolge neuer Aktionsplättchen

Lila, Grün, Weiß und Pink haben insgesamt 12 Gelehrte auf den Bezirken. Die Reihenfolge, in der sie neue Aktionsplättchen auswählen ist: O, G, W, L, L, G, W, G, O, W, O, L (also in der Reihenfolge der Gelehrten von links nach rechts auf den Bezirken).

Auswahl-Reihenfolge für neue Aktionsplättchen

P → G → W → L → L → G → W → G → P → W → P → L



Pink wählt zuerst ein neues Aktionsplättchen von der Verwaltungstafel aus und nimmt seinen ersten Gelehrten von links zurück. Danach ist Grün an der Reihe, gefolgt von Weiß und so weiter.

3. Rechtes Boot auswerten



i. **Schiebt alle Boote um 1 Bezirk nach rechts,** wodurch das ganz rechte Boot „herausgeschoben" wird.

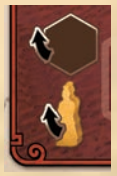
ii. **Wertet das herausgeschobene Boot aus:** Wer **die meisten Diener-Schritte** auf diesem Boot hat, **gewinnt** die Auswertung und **wählt 1** der beiden Wertungstrend-Plättchen für die Zwischenwertungsleiste.

- Die Positionen der Diener zeigen an, **wie viele Diener-Schritte** ihr jeweils auf diesem Boot erhalten habt.
- Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, deren Diener auf diesem Boot **weiter oben** steht *(also früher platziert wurde)*.
- Hat niemand einen Diener auf diesem Boot, wird automatisch das obere Wertungstrend-Plättchen gewählt.

iii. **Legt das gewählte Wertungstrend-Plättchen auf das nächste freie Feld der Zwischenwertungsleiste** und deckt so die aktuelle Rundenzahl ab. Entfernt das nicht gewählte Wertungstrend-Plättchen aus dem Spiel. **Nehmt eure Diener von dem Boot zurück.**

iv. Legt das nun leere Boot unter den Bezirk ganz links; das **Wertungsziel** dieses Boots ist nun sichtbar. **In Runde 6** räumt ihr dieses Boot stattdessen in die Schachtel zurück; sein Wertungsziel wird in dieser Partie nicht verwendet.

4. Neue Aktionsplättchen auswählen



In den Runden 5 und 6 wählt ihr keine neuen Aktionsplättchen aus, sondern nehmt eure Gelehrten direkt zurück.

Die Gelehrten ergeben eine **durchgängige Reihe über alle Gelehrtenleisten** hinweg und zeigen die Bezirke an, die ihr in dieser Runde besucht habt. **Die Reihenfolge**, in der ihr neue Aktionsplättchen auswählt, **entspricht den Gelehrten von links nach rechts.** Wer den am weitesten links befindlichen Gelehrten besitzt, beginnt, wobei der Ruhe-Bereich als links von allen Bezirken gilt:

i. **Wähle 1 Aktionsplättchen** von der Verwaltungstafel aus und lege es in den Bereich für neu ausgewählte Aktionsplättchen über deine Spieltafel.

Lege neu ausgewählte Aktionsplättchen noch nicht in deinen Nachziehbeutel. Die Nachziehbeutel werden nur in den Runden 2 und 4 neu befüllt *(während Verwaltungsschritt 5 „Rundenereignisse")*.

ii. Nimm deinen am weitesten links befindlichen Gelehrten zurück.

iii. Wiederholt die Schritte i. und ii. in Auswahl-Reihenfolge, bis ihr alle Gelehrten zurückgenommen habt. Ihr wählt jeweils genau **3 neue Aktionsplättchen aus.**

Beispiel – Rechtes Boot auswerten

Es befinden sich Diener von Grün, Lila und Weiß auf dem Boot, das rechts herausgeschoben wurde. Der lila Diener ist am weitesten vorgerückt. Folglich hat Lila die meisten Diener-Schritte auf diesem Boot und gewinnt die Auswertung. Lila wählt den Gemälde-Wertungstrend und legt das Plättchen auf die Zwischenwertungsleiste. Dadurch wird die aktuelle Rundenzahl abgedeckt.

Alle Diener kehren an ihre Besitzer zurück und das andere Wertungstrend-Plättchen wird aus dem Spiel entfernt. Legt dieses Boot an die leere Position unter dem Bezirk ganz links. Das Wertungsziel ist nun sichtbar.





Boot unter Bezirk ganz links legen

5. Rundenereignisse

Die Symbole **unterhalb und ggf. rechts** des zuletzt platzierten Wertungstrend-Plättchens zeigen an, welche Ereignisse in dieser Runde stattfinden.

A. Aktionsplättchen nachlegen
B. Zwischenwertung
C. Nachziehbeutel neu befüllen
D. Werkkarten gegen Epoche 2 austauschen
E. Ende des Spiels

Beispiel – Rundenereignisse

In der Verwaltungsphase von Runde 2 finden diese Ereignisse statt:

1. *Aktionsplättchen der **Epoche 3** nachlegen*
2. *Zwischenwertung mit **2 SP***
3. ***Nachziehbeutel neu befüllen***



Auswahl aus gemischten Epochen

Diese Regel wird in den Kapiteln 2, 5 und 6 verwendet. Sie erhöht die Varianz bei der Auswahl neuer Aktionsplättchen und verstärkt die Bedeutung der Auswahl-Reihenfolge.

1. **Mischt die Aktionsplättchen der Epochen 1 und 2 (silbern)** beim Spielaufbau in einem Nachziehbeutel. Zieht dann zufällige Plättchen aus dem Beutel, um die Verwaltungstafel mit der für eure Personenanzahl notwendige Menge an Plättchen zu füllen.
2. Verwendet diese gemischten silbernen Aktionsplättchen, wenn ihr die Verwaltungstafel in Runde 1 auffüllt. **Leert den Nachziehbeutel nach Runde 1.**
3. Mischt die Aktionsplättchen der Epochen 3 und 4 (golden) in dem Nachziehbeutel. **Verwendet diese gemischten goldenen Aktionsplättchen, wenn ihr die Verwaltungstafel in den Runden 2 und 3 auffüllt.**





A. Aktionsplättchen nachlegen

nur in den Runden 1, 2 und 3

Alle Aktionsplättchen müssten genommen worden sein. Füllt die Verwaltungstafel mit zufälligen, offenen Aktionsplättchen der angegebenen Epoche entsprechend eurer Personenanzahl auf:

- **1–2 Personen:** 6 Aktionsplättchen
- **3 Personen:** 9 Aktionsplättchen
- **4 Personen:** 12 Aktionsplättchen

Räumt die übrigen Aktionsplättchen der angegebenen Epoche zurück in die Schachtel; sie sind aus dem Spiel.

In den Runden 5 und 6 werden keine Aktionsplättchen ausgewählt.





B. Zwischenwertung

nur in den Runden 2, 4 und 6

Geht alle Wertungstrend-Plättchen auf der Zwischenwertungsleiste durch. Ihr erhaltet SP für jedes passende Element in eurem Besitz. Die Menge dieser SP ist im Symbol der aktuellen Runde angegeben.

Falls sich mehrere gleiche Wertungstrends auf der Leiste befinden, wird jedes dieser Plättchen gewertet; ihre SP summieren sich entsprechend.



C. Nachziehbeutel neu befüllen

nur in den Runden 2 und 4

Alle Nachziehbeutel müssten leer sein und ihr müsstet **genau 12 Aktionsplättchen** über eurer Spieltafel haben *(6 genutzte und 6 neu ausgewählte Aktionsplättchen)*.

Befüllt eure Nachziehbeutel mit den 12 Aktionsplättchen **über eurer Tafel** und mischt sie gut durch. Zieht dann **4 Aktionsplättchen** und legt sie auf eure Aktionsleiste; zieht **immer nur 1 Plättchen auf einmal** und befüllt die Leiste von rechts nach links.



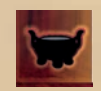
D. Werkkarten gegen Epoche 2 austauschen

nur in Runde 3

Entfernt alle „Epoche 1"-Werkkarten *(einschließlich des Stapels)* aus dem Gesellschafts-Bezirk und räumt sie zurück in die Schachtel.

Mischt alle „Epoche 2"-Werkkarten. Legt sie als neuen verdeckten Stapel links neben den Gesellschafts-Bezirk.

Deckt 4 neue Karten von diesem neuen Stapel auf.



E. Ende des Spiels

nur in Runde 6

Das Spiel endet **sofort** nach der 4-SP-Zwischenwertung. Geht zur Schlusswertung über *(→ S. 21)*.

Die **übrigen 2 Schritte** der Verwaltungsphase *(Spielplan aktualisieren, Elan sinkt)* **werden übersprungen.**

Wertungstrends

Ihr erhaltet SP für eure Erfolge, die den aktuellen Trends in Jiangnan entsprechen. Diese werden durch die Wertungstrend-Plättchen auf der Zwischenwertungsleiste bestimmt.

Die 6 möglichen Trends sind:

- **veröffentlichte Dramen**
- **angeworbene Assistenten**
- **veröffentlichte Romane**
- **Gold** *(pro 5 Münzen)*
- **veröffentlichte Gemälde**
- **Landschaftssymbole**

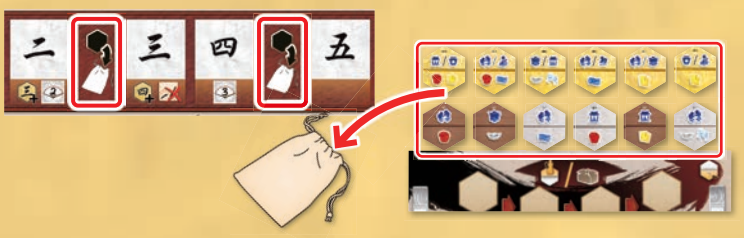
Zwischenwertung mit 2 SP *(in Runde 2)*
Es liegen 2 Wertungstrend-Plättchen aus, die gewertet werden. Ihr erhaltet **2 SP für jedes passende Element** in eurem Besitz.

Zwischenwertung mit 3 SP *(in Runde 4)*
Es liegen 4 Wertungstrend-Plättchen aus, die gewertet werden. Ihr erhaltet **3 SP für jedes passende Element** in eurem Besitz.

Zwischenwertung mit 4 SP *(in Runde 6)*
Es liegen 6 Wertungstrend-Plättchen aus, die gewertet werden. Ihr erhaltet **4 SP für jedes passende Element** in eurem Besitz.

Beispiel – Nachziehbeutel neu befüllen

Das -Ereignissymbol ist zwischen den Runden 2 und 3 sowie den Runden 4 und 5 abgebildet.



Du nimmst die genutzten und neu ausgewählten Aktionsplättchen (insgesamt 12 Stück), die über deiner Spieltafel liegen, und befüllst mit ihnen deinen Nachziehbeutel neu. Anschließend ziehst du 4 Aktionsplättchen für deine Aktionsleiste.

Beispiel – Zwischenwertung mit 2 SP

Die Wertungstrend-Plättchen belohnen veröffentlichte Dramen und Gold.

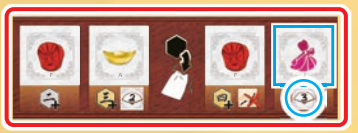


Du hast 1 Drama veröffentlicht (2 SP) und besitzt 8 Münzen (2 SP). Daher erhältst du insgesamt 4 SP.



Beispiel – Zwischenwertung mit 3 SP

Die Wertungstrend-Plättchen belohnen veröffentlichte Dramen doppelt sowie Gold und angeworbene Assistenten.

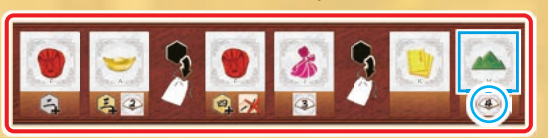


Du hast 3 Dramen veröffentlicht (18 SP = 3 × (3 + 3), doppelter Drama-Trend), besitzt 13 Münzen (6 SP) und hast keine Assistenten angeworben. Daher erhältst du insgesamt 24 SP.

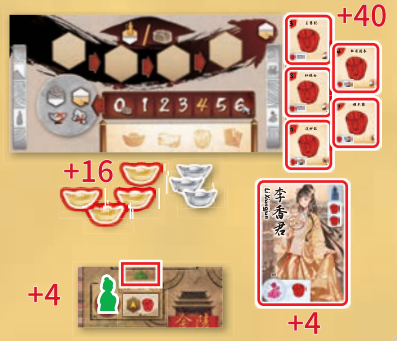


Beispiel – Zwischenwertung mit 4 SP

Die Wertungstrend-Plättchen belohnen veröffentlichte Dramen doppelt sowie Gold, angeworbene Assistenten, veröffentlichte Romane und Landschaftssymbole.



Du hast 5 Dramen veröffentlicht (40 SP = 5 × (4 + 4), doppelter Drama-Trend), besitzt 23 Münzen (16 SP), hast 1 Assistenten angeworben (4 SP), verfügst über 1 Landschaftssymbol (4 SP) und hast keinen Roman veröffentlicht. Daher erhältst du insgesamt 64 SP.



6. Spielplan aktualisieren

Wird in Runde 6 übersprungen.

Die folgenden Dinge müssen in jeder Runde auf den Bezirkstafeln aktualisiert werden.



A. Sonderaktionszeiger drehen

Dreht den Sonderaktionszeiger um **60 Grad im Uhrzeigersinn**, sodass er auf das nächste Marktplättchen zeigt.



B. Zugfolge anpassen

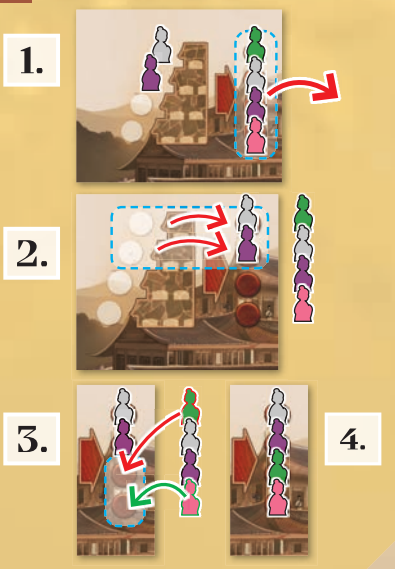
1. Schiebt die Diener von der Zugfolgeleiste der **aktuellen Runde** nach rechts von der Leiste herunter.
2. Schiebt die Diener von der Zugfolgeleiste der **nächsten Runde** nach rechts auf die Leiste der aktuellen Runde – behaltet ihre Reihenfolge von oben nach unten bei.
3. Füllt die leeren Felder der Zugfolgeleiste der aktuellen Runde von oben nach unten mit den Dienern, die rechts daneben stehen. Geht die Diener von oben nach unten durch und überspringt alle Farben, die bereits auf der Leiste sind.
4. **Dies ist die neue Zugfolge für die neue Runde.** Nehmt alle Diener von dort zurück, die sich nicht auf der Zugfolgeleiste der aktuellen Runde befinden.

C. Neues Ansehensplättchen

Entfernt das aktuelle Ansehensplättchen aus dem Spiel. Nehmt das nächste Ansehensplättchen vom Stapel neben den Bezirkstafeln und legt es auf das vorgesehene Feld im Salon-Bezirk.

Beispiel – Zugfolge anpassen

1. *Die Zugfolge dieser Runde war Grün, Weiß, Lila, Pink. Schiebt alle Diener von der Zugfolgeleiste der aktuellen Runde nach rechts.*
2. *Weiß und Lila haben in dieser Runde Diener im Gesellschafts-Bezirk platziert, daher nehmen sie die Positionen 1 und 2 der nächsten Runde ein.*
3. *Um die relative Zugfolge beizubehalten, werden der grüne Diener auf Position 3 und der pinke Diener auf Position 4 gestellt.*
4. *Die neue Zugfolge ist Weiß, Lila, Grün, Pink.*



7. Elan sinkt

Wird in Runde 6 übersprungen.

Führt jeweils beide Schritte aus:



A. Elan verringern:

i. Verringere deinen Elan zunächst **um 1.**

ii. Verringere ihn dann um 1 **für jede deiner unveröffentlichten Werkkarten.**

iii. Verringere ihn schließlich um 1 **für jeden deiner angeworbenen Assistenten.**

Dein Elan kann in diesem Schritt nicht unter 0 sinken.

B. Elan überprüfen:

Beträgt dein Elan jetzt 0, musst du sofort eine erzwungene Ruhe-Aktion ausführen, wodurch du 1 Zug in der nächsten Runde verlierst. *(→ S. 15 für Details zur Ruhe-Aktion.)*

- Du kannst ein Elan-Plättchen ablegen, um dies zu verhindern.

Beispiel – Elan sinkt



*Grün hat **1 unveröffentlichten** Roman und **2 angeworbene Assistenten.** Daher muss Grün seinen Elan um **1 + 1 + 2 = 4** verringern: Der Elan sinkt von 5 auf 1.*



Beispiel – Ansehensplättchen

Am Ende der Runde wird das aktuelle Ansehensplättchen F aus dem Spiel entfernt und das nächste Ansehensplättchen E vom Stapel in den Salon-Bezirk gelegt.



Ende des Spiels

Schlusswertung

Das Spiel endet nach Runde 6, gefolgt von der **Schlusswertung**. Ihr erhaltet SP in den folgenden 5 Kategorien:

1. Wertungsziele auswerten:

Wertet die Wertungsziele der 5 Boote, auf denen noch Diener stehen, **nacheinander aus:** Die zwei Personen mit den meisten bzw. zweitmeisten Diener-Schritten auf dem aktuellen Boot wählen jeweils 1 der beiden Wertungsziele dieses Boots und erhalten dafür SP entsprechend ihrer Platzierung *(1. bzw. 2. Platz)*. **Sie dürfen unterschiedliche Wertungsziele wählen.**
(→ S. 22 für eine Liste der Wertungsziele.)

- Bei Gleichstand zählt, wessen **daran beteiligter** Diener auf diesem Boot **weiter oben** steht *(also früher platziert wurde)*.

2. Sets veröffentlichter Werke:

Ihr erhaltet **4 SP für jedes Set** aus 1 Drama-, 1 Gemälde- und 1 Roman-Werk, das ihr veröffentlicht habt.

3. Angeworbene Assistenten:

Ihr erhaltet **3 SP für jeden angeworbenen Assistenten.**

4. Landschaftssymbole:

Ihr erhaltet **2 SP für jedes Landschaftssymbol** in den Städten, auf denen einer eurer Diener steht.

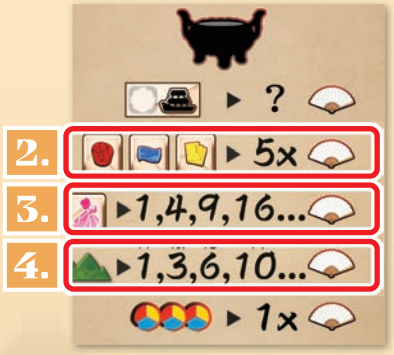
5. Übrige Ideenplättchen:

Ihr erhaltet **1 SP für je 3 Ideenplättchen** beliebiger Art(en), die ihr noch übrig habt.

Wer nach der Schlusswertung die meisten SP hat, gewinnt und wird zur größten Koryphäe von Jiangnan gekürt! *Deine Werke werden noch Jahrhunderte lang von Gelehrten studiert und bewundert werden.* Bei Gleichstand gewinnt, wer in der letzten Runde später in der Zugfolge war.



Seite A



Seite B

Fortgeschrittene Schlusswertung

Die fortgeschrittene Schlusswertung ist auf **Seite B der rechten Verwaltungstafel** abgebildet und wird in den Kapiteln 2, 4, 5 und 6 verwendet. Es gelten diese Änderungen:

1. Keine Änderung.
2. Ihr erhaltet **5 SP für jedes Set** aus 1 Drama-, 1 Gemälde- und 1 Roman-Werk, das ihr veröffentlicht habt.
3. Ihr erhaltet SP in Höhe eurer **angeworbenen Assistenten zum Quadrat**, also die Anzahl der angeworbenen Assistenten (N) multipliziert mit sich selbst (N × N oder N^2).
4. Ihr erhaltet SP in Höhe der **Summe der Zahlenreihe 1+2+3+...+N**, wobei N der **Anzahl der Landschaftssymbole** in Städten mit einem eurer Diener entspricht.
5. Keine Änderung.

Beispiel – Wertungsziele auswerten



Auf diesem Boot gibt es einen Gleichstand zwischen Lila und Grün um den ersten Platz. Da Lilas Diener weiter oben (also früher) platziert wurde, belegt ***Lila den ersten Platz und Grün den zweiten Platz.***

Lila wählt Wertungsziel A *für je 4 SP, und* ***Grün wählt Wertungsziel B*** *für je 2 SP.*

Lila erhält ***4 SP für jedes Drama****, das sie veröffentlicht. Da sie 5 Dramen veröffentlicht hat, erhält sie 20 SP.*

Grün erhält ***2 SP für je 5 Münzen*** *seinem Besitz. Da er 37 Münzen übrig hat, erhält er 14 SP.*

Beispiel – Sets veröffentlichter Werke

Du hast 5 Dramen, 1 Gemälde und 2 Romane veröffentlicht. Da dies nur ein einziges Set ist, erhältst du 4 SP.





Seite A

Liste der Wertungsziele



A Du erhältst 4 SP *(1. Platz)* bzw. 2 SP *(2. Platz)* für **jedes Drama, das du veröffentlicht hast.**



B Du erhältst 4 SP *(1. Platz)* bzw. 2 SP *(2. Platz)* für **jeweils 5 Münzen** in deinem Besitz.



C Du erhältst 4 SP *(1. Platz)* bzw. 2 SP *(2. Platz)* für **jedes Gemälde, das du veröffentlicht hast.**



D Du erhältst 4 SP *(1. Platz)* bzw. 2 SP *(2. Platz)* für **jeden Roman, den du veröffentlicht hast.**



E Du erhältst 6 SP *(1. Platz)* bzw. 3 SP *(2. Platz)* für **jeden Assistenten, den du angeworben hast.**



F Du erhältst 3 SP *(1. Platz)* bzw. 1 SP *(2. Platz)* für **jedes Landschaftssymbol in den Städten, auf denen einer deiner Diener steht.**



G Du erhältst 4 SP *(1. Platz)* bzw. 2 SP *(2. Platz)* für **jeden Schritt auf deiner Elanleiste über 0.**



H Du erhältst 4 SP *(1. Platz)* bzw. 2 SP *(2. Platz)* für **jeden deiner Diener-Schritte auf diesem Boot.**



I Du erhältst 3 SP *(1. Platz)* bzw. 1 SP *(2. Platz)* für **jedes von dir veröffentlichte Werk der Art** *(Drama, Gemälde oder Roman)*, von der du die **meisten** veröffentlicht hast.



J Du erhältst 6 SP *(1. Platz)* bzw. 3 SP *(2. Platz)* für **jedes von dir veröffentlichte Werk der Art** *(Drama, Gemälde oder Roman)*, von der du die **wenigsten** veröffentlicht hast.



K Du erhältst 3 SP *(1. Platz)* bzw. 1 SP *(2. Platz)* für **jeden Schritt aller Diener auf diesem Boot** *(es zählen Diener aller Farben).*



L Du erhältst 3 SP *(1. Platz)* bzw. 1 SP *(2. Platz)* für **jedes Werk, das du veröffentlicht hast** *(es zählen alle Arten: Drama, Gemälde und Roman).*

Liste der Talent-Fähigkeiten



Tang Bohu 唐伯虎

Talent A1 – Deine **angeworbenen Assistenten verringern nicht deinen Elan** in der Verwaltungsphase.



Zhu Zhishan 祝枝山

Talent A3 – Wenn du den Reise- oder Tempelmarkt-Bezirk besuchst, erhältst du die **doppelte (×2) Menge an Münzen, Ideenplättchen, Elan und SP** des Stadt-Bonus bzw. der Passier-Boni.



Xu Zhenqing 徐禎卿

Talent A2 – Während der Aktionsphase erhältst du die **doppelte (×2) Menge an Münzen bzw. SP** für deine **Diener im Teehaus- bzw. Tavernen-Bezirk.**



Wen Zhengming 文徵明

Talent A4 – Wenn du ein Werk veröffentlichst, erhältst du die **doppelte (×2) Belohnung** *(Münzen und SP).*



Dong Xiaowan 董小宛

Talent A5 – Wenn du den Reise- oder Tempelmarkt-Bezirk besuchst, erhältst du die **doppelte (×2) Menge an Münzen, Ideenplättchen, Elan und SP** des Stadt-Bonus bzw. der Passier-Boni.



Liu Rushi 柳如是

Talent A6 – In der Verwaltungsphase erhältst du das **doppelte (×2) Einkommen** *(Münzen und SP)* von jedem deiner veröffentlichten Dramen und Romane *(Romane nur, falls bezahlt).*



Gu Hengbo 顧橫波

Talent A7 –

- Du **gewinnst Gleichstände** bei Vergleichen der Diener-Schritte auf Booten *(auch während der Schlusswertung).*
- Jedes Mal wenn du Platz 1 bei der Auswertung eines Boots **erreichst**, **erhältst du 3 SP**.



Bian Yujing 卞玉京

Talent A8 – In der Verwaltungsphase erhältst du das **doppelte (×2) Einkommen** *(Münzen und SP)* von jedem deiner veröffentlichten Dramen und Romane *(Romane nur, falls bezahlt).*



Li Xiangjun 李香君

Talent A9 – Wenn du ein Werk veröffentlichst, erhältst du die **doppelte (×2) Belohnung** *(Münzen und SP).*



Kou Baimen 寇白門

Talent A10 – Du darfst jeden gewählten Bezirk besuchen, **selbst wenn du 0 Münzen hast.**

Wann immer du für eine Bezirksaktion eine beliebige Menge an Münzen zahlen müsstest, **zahlst du stattdessen 0 Münzen**.



Chen Yuanyuan 陳圓圓

Talent A11 – Während der Aktionsphase erhältst du die **doppelte (×2) Menge an Münzen bzw. SP** für deine **Diener im Teehaus- bzw. Tavernen-Bezirk.**



Ma Xianglan 馬湘蘭

Talent A12 – Du beginnst das Spiel mit **9 Münzen** statt 3 und mit **3 Ideenplättchen jeder Art** statt 1 *(insgesamt 9 Ideenplättchen).*



Chun Mei 春媚

Talent A13 –

- Wenn du den Gesellschafts-Bezirk besuchst, darfst du **1 Werkkarte bzw. Ideenplättchen mehr** nehmen.
- Wenn du den Salon-Bezirk besuchst, stelle **1 weiteren Diener** auf eine Assistentenkarte deiner Wahl dort, **ohne** ihren Musen-Bonus zu erhalten.



Xia Qing 夏清

Talent A14 –

- Du **gewinnst Gleichstände** bei Vergleichen der Diener-Schritte auf Booten *(auch während der Schlusswertung).*
- Jedes Mal wenn du Platz 1 bei der Auswertung eines Boots **erreichst**, **erhältst du 3 SP**.



Qiu Xiang 秋香

Talent A15 –

- Wenn du den Gesellschafts-Bezirk besuchst, darfst du **1 Werkkarte bzw. Ideenplättchen mehr** nehmen.
- Wenn du den Salon-Bezirk besuchst, stelle **1 weiteren Diener** auf eine Assistentenkarte deiner Wahl dort, **ohne** ihren Musen-Bonus zu erhalten.



Dong Rui 冬瑞

Talent A16 – Du darfst jeden gewählten Bezirk besuchen, **selbst wenn du 0 Münzen hast.**

Wann immer du für eine Bezirksaktion eine beliebige Menge an Münzen zahlen müsstest, **zahlst du stattdessen 0 Münzen**.



Lin Daiyu 林黛玉

Talent A17 – Am Ende des Spiels erhältst du die **doppelten (×2) SP in den 5 Kategorien der Schluss-wertung.**



Qin Keqing 秦可卿

Talent A19 – Deine **angeworbenen Assistenten verringern nicht deinen Elan** in der Verwaltungs-phase.



Jia Baoyu 賈寶玉

Talent A20 – Du beginnst das Spiel mit **9 Münzen** statt 3 und mit **3 Ideenplättchen jeder Art** statt 1 *(insgesamt 9 Ideenplättchen).*



Xue Baochai 薛寶釵

Talent A18 – Nach dem Spielaufbau **erhältst du die 3 nicht verwendeten Wertungstrend-Plättchen.**

Beim Rundenereignis „Zwischenwertung" (5.B.) in den Runden 2, 4 und 6 darfst du **jeweils 1 dieser Wertungstrend-Plättchen ablegen, um es nur für dich zu werten**. Du entscheidest, welche Seite du wertest.



Li Shizhen 李時珍

Talent A21 – Jedes Mal wenn du ein Aktionsplättchen abwirfst, erhältst du den **doppelten (×2) Abwurf-Bonus.**

Liste der Assistenten-Fähigkeiten



Tang Bohu 唐伯虎

Assistent B1 – Du darfst deinen Elan um 2 erhöhen.



Wen Zhengming 文徵明

Assistent B4 – Du darfst 1 Gemälde-Ideenplättchen *(blau)* erhalten.



Gu Hengbo 顧橫波

Assistent B7 – Du darfst 2 Münzen zahlen, um 1 Diener-Schritt auf einem Boot deiner Wahl zu erhalten *(auch falls du dort noch keinen Diener hast).*



Xu Zhenqing 徐禎卿

Assistent B2 – Du darfst 1 Münze erhalten plus 1 Münze für jeden deiner Diener im Teehaus-Bezirk.



Dong Xiaowan 董小宛

Assistent B5 – Du darfst deinen Diener im Tempel-markt-Bezirk um 1 Feld bewegen und den Passier-Bonus erhalten. Aktiviere nicht das Marktplättchen.



Bian Yujing 卞玉京

Assistent B8 – Du darfst 2 deiner Ideenplättchen gegen 2 Ideenplättchen beliebiger Art(en) tauschen.



Zhu Zhishan 祝枝山

Assistent B3 – Du darfst 1 Münze zahlen, um das Marktplättchen zu aktivieren, auf das der Sonderaktions-zeiger zeigt.



Liu Rushi 柳如是

Assistent B6 – Du darfst 1 Ideenplättchen beliebiger Art erhalten.



Li Xiangjun 李香君

Assistent B9 – Du darfst 1 Drama-Ideenplättchen *(rot)* erhalten.



Kou Baimen 寇白門

Assistent B10 – Du darfst 2 Münzen erhalten.



Chen Yuanyuan 陳圓圓

Assistent B11 – Du darfst 1 SP erhalten plus 1 SP für jeden deiner Diener im Tavernen-Bezirk.



Ma Xianglan 馬湘蘭

Assistent B12 – Du darfst **1 deiner bereits benutzten oder neu ausgewählten Aktionsplättchen** mit 1 Aktionsplättchen auf deiner Aktionsleiste vertauschen.



Chun Mei 春媚

Assistent B13 – Du darfst 1 Münze zahlen, um zu einer neuen Stadt im Reise-Bezirk zu reisen. Befolge die normalen Reise-Bedingungen, **jedoch ohne Reisekosten zu bezahlen.** Du erhältst nicht den Stadt-Bonus.



Xia Qing 夏清

Assistent B14 – Du darfst 1 Münze zahlen, um 1 Diener-Schritt von einem Boot deiner Wahl zu einem anderen Boot deiner Wahl zu verschieben *(= gehe auf einem Boot 1 Feld zurück und auf einem anderen 1 Feld vor)*.



Qiu Xiang 秋香

Assistent B15 – Du darfst 1 Münze zahlen, um 1 Diener auf eine Assistentenkarte deiner Wahl im Salon-Bezirk zu stellen, **ohne** ihren Musen-Bonus zu erhalten.



Dong Rui 冬瑞

Assistent B16 – Du darfst 1 Roman-Ideenplättchen *(gelb)* erhalten.



Lin Daiyu 林黛玉

Assistent B17 – Du darfst 1 Münze zahlen, um 1 offene Werkkarte aus dem Gesellschafts-Bezirk zu nehmen. Fülle alle leeren Felder dort auf.



Xue Baochai 薛寶釵

Assistent B18 – Du darfst 1 verdeckte Werkkarte vom Stapel neben dem Gesellschafts-Bezirk nehmen.



Qin Keqing 秦可卿

Assistent B19 – Du darfst 2 SP erhalten.



Jia Baoyu 賈寶玉

Assistent B20 – Du darfst 2 Münzen zahlen, um 1 deiner unveröffentlichten Werke zu veröffentlichen. Bezahle die angegebenen Ideen-Kosten und erhalte die Belohnung wie üblich.

Das veröffentlichte Werk beeinflusst nicht die Ausstellungsleisten im Teehaus und der Taverne.



Li Shizhen 李時珍

Assistent B21 – Du darfst 1 Münze zahlen, um den **angegebenen Abwurf-Bonus** von 1 deiner bereits genutzten oder neu ausgewählten Aktionsplättchen *(über deiner Spieltafel)* deiner Wahl **zu erhalten**.

Das gewählte Plättchen **wird nicht entfernt**; lass es über deiner Spieltafel liegen.

Weitere Kapitel

Kapitel 1 - Willkommen in Jiangnan

Der Wohlstand der Jiangnan-Region führte während der Ming-Dynastie zu einem goldenen Zeitalter der Kunst und Kultur, vergleichbar mit Venedig während der Renaissance. Strebt in dieser aufregenden Zeit nach Ruhm und Ehre und erschafft Meisterwerke, die über Generationen hinweg bewundert werden!

Die Grundregeln, ohne die Regeln in den orangefarbenen Kästen, bilden Kapitel 1. Ihr verfügt über keine persönlichen Talent-Fähigkeiten, und es werden nur die einfachen Seiten aller Plättchen verwendet. Dennoch gibt es von Partie zu Partie viel Abwechslung, je nachdem, wie die Wertungsplättchen beim Aufbau platziert werden.

Macht euch zunächst damit vertraut, wie die anderen Aspekte des Spiels beeinflusst, bevor ihr die weiteren Kapitel spielt.

Kapitel 2 - Die Vier Großen Talente

Ihr schlüpft in die Rollen der „Vier Großen Talente von Jiangnan", einer Gruppe berühmter Gelehrter während der Ming-Dynastie, bekannt für ihre Werke in der Literatur, Kalligrafie und Malerei.

Versammelt euch in der Hauptstadt Jinling und stellt euch der Konkurrenz, um als größte Koryphäe dieser Zeit in die Geschichte einzugehen!

Aufbau

Bezirkstafeln: A1-A2-A3
Talent-Pool: A1 ~ A4 + A6
Assistenten-Pool: B5 + B7 ~ B16
Marktplättchen: alle Seite A
Sonderaktionszeiger: Seite A
Verwaltungstafel: Seite B

Weitere Regeln

Auswahl der „Vier Großen Talente"
Legt beim Spielaufbau die 5 Assistentenkarten 1 bis 4 und 6 mit der Talent-Seite nach oben neben den Spielplan. In Schritt 11 des Aufbaus wählt ihr in **umgekehrter** Zugfolge jeweils 1 dieser Karten und legt sie unten links neben eure Spieltafel. Sie verleiht euch eine persönliche Fähigkeit für diese Partie *(→ Liste der Talent-Fähigkeiten, S. 22)*.
Räumt die nicht gewählten Karten in die Schachtel zurück.

Auswahl aus gemischten Epochen
Mischt beim Spielaufbau alle Aktionsplättchen der Epochen 1 und 2 (silbern) zusammen. Füllt mit ihnen die Verwaltungstafel beim Aufbau und in Runde 1. Mischt nach Runde 1 alle Aktionsplättchen der Epochen 3 und 4 (golden) zusammen. Füllt mit ihnen die Verwaltungstafel in Runde 2 und 3. *(→ Details auf S. 18.)*

Fortgeschrittene Schlusswertung
Verwendet beim Spielaufbau Seite B der rechten Verwaltungstafel. Für angeworbene Assistenten und erreichte Landschaftssymbole gilt die nicht-lineare Wertung. *(→ Details auf S. 21.)*

Kapitel 3 - Die Gelehrtenprüfungen

Seit über einem Jahrtausend ist die Teilnahme an den Kaiserlichen Gelehrtenprüfungen der etablierte Weg, um eine Beamtenlaufbahn einzuschlagen und gesellschaftlich aufzusteigen. Die Prüfungen sind schwierig und mühsam, doch das Erreichen höherer Titel verhilft euren Werken zu höherem Ansehen im Kreise anderer Gelehrter.

Findet das Gleichgewicht zwischen euren Studien und euren Werken, um den höchsten Ruhm für Gelehrsamkeit und Handwerkskunst in Jiangnan zu erlangen!

Aufbau

Bezirkstafeln: A2-A3-B1
Talent-Pool: A1 ~ A4 + A6
Assistenten-Pool: B5 + B7 ~ B16
Marktplättchen: alle Seite A
Sonderaktionszeiger: Seite A
Verwaltungstafel: Seite A

Weitere Regeln

Auswahl der „Vier Großen Talente"
Siehe Regeln in Kapitel 2.

Die Gelehrtenprüfungen
Verwendet beim Spielaufbau Seite B der Gesellschafts-Bezirkstafel. Legt die Gelehrten-Titelkarten für später bereit.
Ihr könnt in diesem Kapitel Prüfungen ablegen, um Titel zu erlangen, die bei den Wertungen zählen. *(→ Details auf S. 9.)*

Fortgeschrittene Schlusswertung
Siehe Regeln auf Seite 21 oder in Kapitel 2.

Bezirkstafel B1



Gelehrten-Titelkarten
(doppelseitig)



Kapitel 4 – Reisende Künstler

Reisen ist ein teures Unterfangen – und damals ganz besonders. Aber das wird euch sicherlich nicht bremsen können! Dieses Kapitel führt die Möglichkeit ein, eure Werke zu nutzen, um eure Reisen zu finanzieren.

Beeindruckt die Menschen an den verschiedenen Orten und sie werden euch noch in Hunderten von Jahren bewundern!

Aufbau

Bezirkstafeln: A3-A1-B2
Assistenten-Pool: 1~16

Marktplättchen: alle Seite B
Sonderaktionszeiger: Seite B
Verwaltungstafel: Seite B

Weitere Regeln

Erweiterte Talent-Auswahl

Mischt beim Spielaufbau die Assistentenkarten 1 bis 16 und legt anschließend 4 + X Karten mit der Talent-Seite nach oben neben den Spielplan *(X ist eure Personenanzahl)*.

In Schritt 11 des Aufbaus wählt ihr in **umgekehrter** Zugfolge jeweils 1 dieser Karten und legt sie unten links neben eure Spieltafel. Sie verleiht euch eine Spezialfähigkeit für diese Partie.

Legt die nicht gewählten Karten mit der Assistenten-Seite nach oben in den Salon-Bezirk. Mischt die übrigen Karten des Assistenten-Pools mit der Assistenten-Seite nach oben und legt sie als Stapel rechts neben den Spielplan.

Reisende Künstler

Verwendet beim Spielaufbau Seite B der Reise-Bezirkstafel.

Um in diesem Kapitel zu reisen, könnt ihr ein Werk veröffentlichen, statt Münzen zu zahlen. *(→ Details auf S. 13.)*

Sonderaktionszeiger B

Legt beim Spielaufbau den Sonderaktionszeiger mit Seite B in den Tempelmarkt-Bezirk, sodass er auf 12 Uhr und 6 Uhr zeigt. Wer ein -Symbol erhält, darf eines der Marktplättchen aktivieren, auf das der Sonderaktionszeiger zeigt. *(→ Details auf S. 14.)*

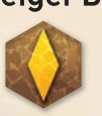
Auswahl aus gemischten Epochen

Siehe Regeln auf Seite 18 oder in Kapitel 2.

Fortgeschrittene Schlusswertung

Siehe Regeln auf Seite 21 oder in Kapitel 2.

Sonderaktionszeiger B



Bezirkstafel B2



Kapitel 5 – Angesehene Gelehrte

Die geschäftige Stadt Jinling beflügelt den Handel in ganz Jiangnan und den angrenzenden Regionen und prägt die chinesische Wirtschaft im 16. Jahrhundert. Exotische Waren, raffinierte Bräuche und seltene Sprachen beeinflussen den Zeitgeist schneller, als es jemand vorherzusagen vermag.

Bezaubert die Menschen mit euren Taten, werbt zügig herausragende Assistenten an und erschafft gemeinsam großartige Kunstwerke!

Aufbau

Bezirkstafeln: A1-A2-B3
Assistenten-Pool: 1~16

Marktplättchen: alle Seite A
Sonderaktionszeiger: Seite B
Verwaltungstafel: Seite A

Weitere Regeln

Erweiterte Talent-Auswahl

Verwendet beim Spielaufbau die Assistentenkarten 1 bis 16; erst für die Talent-Auswahl und die restlichen davon als Assistenten. Siehe Regeln in Kapitel 4.

Angesehene Gelehrte

Verwendet beim Spielaufbau Seite B der Salon-Bezirkstafel.

Legt **in Schritt 6 des Aufbaus** 1 zufälliges Ansehensplättchen offen in den Salon-Bezirk. Mischt anschließend die übrigen 5 Ansehensplättchen und legt sie als offenen Stapel neben den Salon-Bezirk. Sie kommen von oben nach unten ins Spiel.

In diesem Kapitel habt ihr beim Besuch des Salon-Bezirks die Möglichkeit, 1 weiteren Diener zu platzieren, falls ihr das aktuelle Ansehensplättchen erfüllt. *(→ Details auf S. 12.)*

Sonderaktionszeiger B

Siehe Regeln in Kapitel 4.

Auswahl aus gemischten Epochen

Siehe Regeln auf Seite 18 oder in Kapitel 2.

Fortgeschrittene Schlusswertung

Siehe Regeln auf Seite 21 oder in Kapitel 2.

Sonderaktionszeiger B



Bezirkstafel B3



Ansehensplättchen



Kapitel 6 - Gelehrte Oberschicht

Das Leben der gelehrten Oberschicht ist das Leben großer Künstler. Euch stehen vielfältige Wege offen, je nachdem, auf welche Weise ihr euch auszeichnen möchtet. Ihr könnt nur manche oder alle dieser Wege beschreiten, um eure Konkurrenz zu überflügeln. Dabei solltet ihr jedoch nie die Trends in der Stadt aus den Augen verlieren. Denn nur wer sich entsprechend anpasst, wird reich belohnt werden.

Wägt eure Möglichkeiten weise ab und erschafft euer Vermächtnis in Jiangnan: The Art of Influence.

Aufbau

Bezirkstafeln: B1-B2-B3
Assistenten-Pool: alle
Marktplättchen: jeweils zufällige Seite A/B
Sonderaktionszeiger: Seite B
Verwaltungstafel: zufällige Seite A/B

Weitere Regeln

Erweiterte Talent-Auswahl

Verwendet beim Spielaufbau alle Assistentenkarten (1 bis 21); erst für die Talent-Auswahl und die restlichen davon als Assistenten. Siehe Regeln in Kapitel 4.

Gelehrte Oberschicht

Verwendet beim Spielaufbau Seite B aller 3 Bezirkstafeln. In diesem Kapitel sind die fortgeschrittenen Aktionen des Gesellschafts-, Reise- und Salon-Bezirks verfügbar.

Sonderaktionszeiger B

Siehe Regeln in Kapitel 4.

Auswahl aus gemischten Epochen

Siehe Regeln auf Seite 18 oder in Kapitel 2.

Fortgeschrittene Schlusswertung

Siehe Regeln auf Seite 21 oder in Kapitel 2.

Bezirkstafeln B1-B2-B3



Das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit verwendet ihr beide jeweils die Gelehrten- und Dienerfiguren einer zweiten Farbe. Diese sogenannte **Zweitfarbe** wird vorrangig dafür genutzt, Felder auf den Gelehrtenleisten zu blockieren; **sie verwendet keine Ressourcen und erzielt keine eigenen Siegpunkte.**

Beim Vergleich der Diener-Schritte auf Booten fungiert eure Zweitfarbe für euch jedoch als „Erweiterung“: Das bedeutet, ihr zählt die Schritte eurer Haupt- und Zweitfarbe immer zusammen, um die Gesamtzahl eurer Diener-Schritte zu ermitteln.

1. Wählt beim Spielaufbau jeweils eine weitere Farbe als eure **Zweitfarbe** und nehmt die Gelehrten- und Dienerfiguren dieser Zweitfarbe.
2. In deinem Zug wählst du wie üblich ein Aktionsplättchen und stellst **einen Gelehrten deiner Hauptfarbe in den gewählten Bezirk.**

   Wirf wie üblich das Aktionsplättchen ganz rechts ab und erhalte den Abwurf-Bonus. Stelle danach einen **Gelehrten deiner Zweitfarbe in den Bezirk, der auf der oberen Hälfte des abgeworfenen Plättchens angegeben ist.**
   (Bei Aktionsplättchen mit mehreren Bezirken wählst du, in welchen dieser Bezirke du den Gelehrten deiner Zweitfarbe stellst.)
   - **Ist der Bezirk voll**, stelle den Gelehrten deiner Zweitfarbe stattdessen in den Ruhe-Bereich.
   - **Fortgeschrittene Variante bei 2 Personen:** Statt das am weitesten rechts liegende Aktionsplättchen abzuwerfen, darfst du ein verfügbares Aktionsplättchen deiner Wahl abwerfen *(das deinen Abwurf-Bonus und den Bezirk deines Zweitfarben-Gelehrten bestimmt).*
3. In Schritt 2 der Verwaltungsphase erhaltet ihr Diener-Schritte auf den Booten nach den normalen Regeln, **auch für eure Zweitfarbe.**
4. In Schritt 3 der Verwaltungsphase, wenn ihr das rechte Boot auswertet, **zählt die Diener-Schritte eurer Haupt- und Zweitfarbe zusammen.** Eure Zweitfarbe kann ein Unentschieden gewinnen, falls sie höher platziert ist.
5. In Schritt 4 der Verwaltungsphase, wenn ihr in den Runden 1 bis 4 neue Aktionsplättchen auswählt, ignoriert ihr die Gelehrten eurer Zweitfarbe. **Ihr wählt nur für die Gelehrten eurer Hauptfarbe neue Aktionsplättchen aus.**
6. In der Schlusswertung, wenn ihr die Wertungsziele auswertet, **zählt die Diener-Schritte eurer Haupt- und Zweitfarbe zusammen, um den ersten und zweiten Platz zu bestimmen.** Wie üblich darf der 2. Platz eines der Wertungsziele für sich werten, allerdings nur, falls die Haupt- oder Zweitfarbe dieser Person auf dem Boot vertreten ist. *(Da beide Farben zusammengezählt werden, können der 1. und der 2. Platz nicht von derselben Person belegt werden.)*
7. Ihr wertet nur SP für eure Hauptfarbe.

Solo-Modus

1. Im Solo-Spiel trittst du gegen einen Bot an. Wähle beim Spielaufbau eine Farbe für den Bot und gib ihm sämtliches Material dieser Farbe **außer der Spieltafel**. Stelle je 1 Diener des Bots auf die Wertungsleiste und über die Zugfolgeleiste. Lege die **12 Start-Aktionsplättchen** des Bots in seinen **Nachziehbeutel**.
   - Ziehe in Schritt 12 des Spielaufbaus 1 zufällige der *(in Schritt 2)* ausgelegten 6 Werkkarten für den Bot. Wähle anschließend 1 Werkkarte für dich selbst. Diese Start-Werkkarte des Bots ist zu Beginn des Spiels bereits veröffentlicht.
   - Der Bot wählt keinen Assistenten als Talent *(in Partien mit Talent-Auswahl)*.
   - Der Bot beginnt mit **3 Münzen** und 0 Ideenplättchen. **Er verwendet während des Spiels keine Ideenplättchen.**
   - **Du beginnst das Spiel.** Passe die Zugfolgeleiste an.
2. Die Aktionen des Bots unterscheiden sich von deinen:
   - Der Bot **muss keine Ideen-Kosten bezahlen, um ein Werk zu veröffentlichen**; er veröffentlicht es einfach kostenlos.
   - Veröffentlicht der Bot ein Werk, **erhält er nicht die Belohnung.**
   - In der Verwaltungsphase **erhält der Bot kein Einkommen, aktiviert keine Assistenten-Fähigkeiten** und erhöht/verringert nicht seinen Elan.

Wenn der Bot am Zug ist, ziehe 1 Aktionsplättchen aus seinem Nachziehbeutel **und stelle 1 Bot-Gelehrten in den Bezirk, der in der oberen Hälfte** des Plättchens angegeben ist.

Gesellschaft

i. Stelle wie üblich 1 Bot-Diener auf die Zugfolgeleiste der nächsten Runde.

ii. Ziehe die oberste Werkkarte vom Stapel. **Der Bot veröffentlicht dieses Werk sofort und kostenlos.**

Teehaus

i. Ziehe die oberste Werkkarte vom Stapel. **Der Bot veröffentlicht dieses Werk sofort und kostenlos.**

ii. Platziere 1 Ideenplättchen der entsprechenden Art auf die Ausstellungsleiste *(keinen Bot-Diener!)* und verschiebe die vorhandenen Elemente um 1 Spalte nach rechts.

Taverne

i. Ziehe die oberste Werkkarte vom Stapel. **Der Bot veröffentlicht dieses Werk sofort und kostenlos.**

ii. Platziere 1 Ideenplättchen der entsprechenden Art auf die Ausstellungsleiste *(keinen Bot-Diener!)* und verschiebe die vorhandenen Elemente um 1 Spalte nach rechts.

Salon

- Ziehe die oberste Assistentenkarte vom Stapel. **Der Bot wirbt diesen Assistenten sofort an.** Der Bot muss einen Assistenten nur einmal treffen, um ihn anzuwerben.
- Der Bot platziert **keine** Diener durch das Ansehensplättchen.

Reise

i. **Jedes Mal wenn der Bot eine Reise-Aktion ausführt, vollendet er kostenlos einen gesamten Pfad.** Er nutzt diese Reihenfolge: Pfad A, B, C und D.

ii. Platziere 1 Bot-Diener auf die **letzte Stadt des vollendeten Pfads.**

iii. Der Bot erhält **keinerlei Stadt-Boni**.

iv. Führt der Bot eine Reise-Aktion aus, nachdem er bereits alle Pfade vollendet hat, **erhält er 5 Münzen**.

Tempelmarkt

- Der **Bot erhält 5 Münzen.** Weder platziert noch bewegt er Diener im Tempelmarkt-Bezirk.

Im seltenen Fall, dass der Bezirk des gezogenen Bot-Aktionsplättchen voll ist, **erhält der Bot 5 Münzen, statt eine Aktion auszuführen,** und stellt den Gelehrten in den Ruhe-Bereich.

3. Wenn der Bot die **Auswertung eines Boots gewinnt** und ein Wertungstrend-Plättchen für die Zwischenwertung wählen darf, wählt er das Plättchen, das **ihm aktuell mehr SP einbringt als dir.** Bei Gleichstand wird ein zufälliges Wertungstrend-Plättchen gewählt.
4. **Nur du wählst neue Aktionsplättchen aus.** Du hast 6 Plättchen zur Auswahl. Entferne die nicht gewählten Plättchen aus dem Spiel.
5. Am Ende der Runden 2 und 4 **legt der Bot seine 6 genutzten Aktionsplättchen zurück** in seinen Nachziehbeutel.
6. In den Zwischenwertungen der Runden 2, 4 und 6 erhält der Bot SP genau wie du.
7. In der Schlusswertung erhält der Bot SP in den 5 Kategorien genau wie du. Du gewinnst bei Gleichstand.

Schwierigkeitsstufen

Mit den Talent-Fähigkeiten und fortgeschrittenen Aktionen der späteren Kapitel wird es leichter, gegen den Bot zu gewinnen. Dann kannst du die Schwierigkeitsstufe des Bots erhöhen.

Die oben aufgeführten Regeln entsprechen der Standardschwierigkeit „Einfach". Für die höheren Schwierigkeitsstufen gelten diese Regeln:

Einfach

Es gelten die zuvor beschriebenen Regeln.

Normal Wie Schwierigkeitsstufe „Einfach" plus:

- In der Schlusswertung **erhält der Bot 1 SP für jede Münze** in seinem Besitz.

Schwierig Wie Schwierigkeitsstufe „Normal" plus:

- Wenn der Bot ein Werk veröffentlicht, **erhält er wie üblich die Belohnung.**

Sehr schwierig Wie Schwierigkeitsstufe „Schwierig“ plus:

- In der Verwaltungsphase erhält der Bot **das Einkommen seiner veröffentlichten Werke.**
- Der Bot aktiviert **das Einkommen seiner Romane kostenlos.**
- Der Bot kann keine Assistenten-Fähigkeiten aktivieren und erhält daher kein Einkommen von ihnen.

Meisterlich Wie Schwierigkeitsstufe „Sehr schwierig“ plus:

- Wenn der Bot das Teehaus oder die Taverne besucht, stellt er bei Veröffentlichung **1 Diener auf die passende Ausstellungsleiste** und verschiebt die vorhandenen Elemente um 1 Feld nach rechts.
- Wenn der Bot das Teehaus oder die Taverne besucht, zählt er seine Diener dort und erhält entsprechend Münzen bzw. SP.

Albtraum Wie Schwierigkeitsstufe „Meisterlich“ plus:

- Gib dem Bot beim Spielaufbau eine Gelehrten-Titelkarte mit der **Juren-Seite** nach oben.

Inferno Wie Schwierigkeitsstufe „Albtraum“ plus:

- Drehe beim Spielaufbau die Gelehrten-Titelkarte des Bots auf die **Gongshi-Seite**.

Liste der Werke

Die Werkkarten in diesem Spiel basieren auf echten Werken aus der Zeit der Ming-Dynastie, die unter Experten als berühmt und einflussreich gelten. Einige davon, wie *Die Geschichte der Drei Reiche*, *Die Reise nach Westen* und *Die Legende der Heldin Mulan*, werden in der modernen Kultur noch häufig neu interpretiert. Andere sind bis heute relevant, da sie die Quelle sprachlicher Stilmittel sind, die in unzähligen chinesischen Werken über die Jahrhunderte verwendet wurden.

Aus Platzgründen verzichten wir hier auf Zusammenfassungen, doch die Titel sind größtenteils selbsterklärend und zeugen von ihrer vielfältigen Kreativität.

Gemälde			Dramen			Romane		
A1	山雨欲來圖	Heraufziehende Stürme	B1	玉簪記	Die Erzählung der Haarnadel aus Jade	C1	警世通言	Erzählungen zur Mahnung der Welt
A2	峰下醉吟圖	Trunkener Gesang am Fuß des Gipfels	B2	南柯記	Der Traum vom südlichen Zweig	C2	喻世明言	Erzählungen zur Belehrung der Welt
A3	山亭文會圖	Literarische Zusammenkunft im Bergpavillon	B3	紫釵記	Die Erzählung der purpurnen Haarnadel	C3	醒世恆言	Erzählungen zum Erwachen der Welt
A4	歸去來兮圖	Heimkehr	B4	紅線女	Die Frau mit dem roten Faden	C4	初刻拍案驚奇	Verblüffende Geschichten – Erste Ausgabe
A5	嫦娥圖	Chang'es Aufstieg zum Mond	B5	紅梅記	Die Erzählung der roten Pflaumenblüte	C5	醒世姻緣傳	Ehegeschichte zur Erweckung der Welt
A6	江南春圖	Frühling in Jiangnan	B6	玉禪師	Der Jadetraum eines Zen-Meisters	C6	二刻拍案驚奇	Verblüffende Geschichten – Zweite Ausgabe
A7	廬山高圖	Der hohe Berg Lu	B7	狂鼓史	Chronik der verrückten Trommel	C7	包龍圖判百家公案	Die Hunderten Urteile des Richters Bao
A8	湘軍夫人圖	Madam Xiang und die Göttinnen des Flusses Xiang	B8	中山狼	Der Wolf von Zhongshan	C8	海剛峰先生居官公案傳	Rechtsfällen des ehrenwerten Hai Rui
A9	春樹秋霜圖	Frühlingszweige und Herbstfrost	B9	杜甫遊春	Du Fus Reise in den Frühling	C9	儒林外史	Die Chroniken der Gelehrten
A10	瑞雪凝冬圖	Segensreicher Schnee im Winter	B10	寶劍記	Die Erzählung des Schwertes	C10	封神演義	Die Investitur der Götter
A11	關山行旅圖	Reisende im Gebirgspass	B11	女狀元	Die oberste Gelehrte	C11	金瓶梅	Die Pflaume in der goldenen Vase
A12	漢宮春曉圖	Frühlingmorgen im Han-Palast	B12	鳴鳳記	Ruf des Phönix	C12	三國演義	Die Geschichte der Drei Reiche
A13	雙松飛瀑圖	Zwei Kiefern und ein stürzender Wasserfall	B13	浣紗記	Die Reinigung der Seidengaze	C13	西遊記	Die Reise nach Westen
A14	神鳥鳳凰圖	Der heilige Vogel Phönix	B14	牡丹亭	Der Pfingstrosen-Pavillon	C14	水滸傳	Die Räuber vom Liang-Schan-Moor
A15	瀟湘秋意圖	Herbststimmung am Xiaoxiang	B15	雌木蘭	Die Legende der Heldin Mulan	C15	皇明英烈傳	Die tapferen Helden der Ming-Dynastie

Liste der Städte

Die Städte im Reise-Bezirk sind real existierende Orte in der Jiangnan-Region und bis heute beliebte Reiseziele. Es ist bekannt, dass historische Gelehrte Gedichte über diese Orte verfasst oder Gemälde von ihnen angefertigt haben. Die Einheimischen erzählen gerne von den berühmten Gelehrten, die die Gegend besucht haben, was das Ansehen beider Seiten weiter steigert.

Städte		
	金陵	Jinling (Hauptstadt)
A1	揚州府	Yangzhou (Stadt)
A2	二十四橋	Brücke der Vierundzwanzig
A3	隋煬帝陵	Grab des Sui-Kaisers Yang
B1	黃山	Huangshan (Gelbes Gebirge)
B2	景德鎮	Jingdezhen (Stadt)
C1	杭州府	Hangzhou (Stadt)
C2	西湖	Westsee (Xī Hú)
C3	錢塘江潮	Gezeitenwelle des Qiantang-Flusses
D1	太湖	Tai Hu (See)
D2	蘇州府	Suzhou (Stadt)

Jiangnan
The Art of Influence

IMPRESSUM

Autor	DuGuWei
Entwicklung	David Wang, Desnet Amane
Kapitel, Solo- & 2er-Regeln	David Wang
Illustration	Su (Cover), NowNow, Su (Charaktere)
Artdirection	Chiyami, keykid
Grafikdesign	Chiyami
Spielanleitung	David Wang, Desnet Amane
Lektorat (Englisch)	Adam Sequoyah, Sebastian Wenzlaff
Layout der Spielanleitung	Kongkong, Pin-Hsuan Chiang
Produktionslayout	Kongkong, Desnet Amane
Produktionsmanagement	Desnet Amane
Besonderer Dank an	Die 1140 unglaublichen Kickstarter-Backer, Frank Liu, Jay Bernardo, Jerry Lee, Kickstarter Japan, Peter Liao
Spieletesterinnen und -tester	Sky Huang, AuAu Chen, An-ping Liu, Allen Wang, Tsai Huei-Chiang, Vencent, 小路 , 綾瀨 , 麥麥 , 倫子 , 品翔 , 糸字維

DEUTSCHE BEARBEITUNG

Redaktion	André Birth
Übersetzung, Satz & Layout	Sebastian Wenzlaff <spielboost.de>
Schachtelgestaltung	Jasmin Borowski

© 2022, 2026
Moaideas Game Design, Taiwan
eine Marke von Distant Nova Creations
Alle Rechte vorbehalten.
wix.moaideas.net

Version 1.0 DE, 31.03.2026

© 2026 HUCH!
www.hutter-trade.com
info@hutter-trade.com

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Markt-Aktionen



A1 – Druckerpresse: Du darfst 1 Ideenplättchen beliebiger Art nehmen, dann **darfst du 1 Werk veröffentlichen.** Bezahle die Ideen-Kosten und **erhalte die Belohnung**. Auf diese Weise veröffentlichte Werke **beeinflussen nicht die Ausstellungsleisten** im Teehaus und in der Taverne.



A2 – Fahrender Händler: Führe die Aktion des Reise-Bezirks aus und ignoriere alle Kosten, um zur nächsten Stadt entlang eines Pfades zu reisen. Du erhältst **nur die Ideenplättchen des Stadt-Bonus**, keine Werkkarten und Markt-Sonderaktionen.



A3 – Geschenkeladen: Du darfst 1 Diener ohne Kosten auf eine ausliegende Assistentenkarte deiner Wahl stellen, jedoch **ohne** ihren Musen-Bonus zu erhalten. Dann **darfst du ihre Assistenten-Fähigkeit aktivieren.** *(→ Liste aller Assistenten-Fähigkeiten, S. 24)*



A4 – Fährmann: Du darfst 1 Münze zahlen, um 1 deiner Diener auf einem Boot deiner Wahl vor- zurücken oder erstmalig dorthin zu stellen. *(→ Details zu Dienern auf Booten, S. 16)*



A5 – Spirituosenladen: Du erhältst 1 Elan-Plättchen. Elan-Plättchen kannst du jederzeit im Spiel ablegen, um deinen Elan sofort um 3 zu erhöhen.



A6 – Kalligrafiegeschäft: Du darfst die 4 ausliegenden Werkkarten im Gesellschafts-Bezirk kostenlos erneuern. Du darfst 1 offene Werkkarte aus dem Gesellschafts-Bezirk nehmen. Fülle jedes leere Feld mit einer neuen Werkkarte vom Stapel auf.

Fortgeschrittene Markt-Aktionen



B1 – Druckerpresse: Du darfst 1 Münze zahlen, um **1 Werk** im Teehaus oder der Taverne **zu veröffentlichen**. Bezahle die Ideen-Kosten, **erhalte die Belohnung und aktualisiere die Ausstellungsleiste** des gewählten Bezirks.



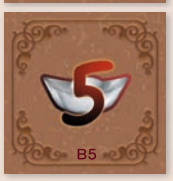
B2 – Fahrender Händler: Du darfst bis zu 2 bereits genutzte und/oder neu ausgewählte Aktionsplättchen mit verfügbaren Aktionsplättchen auf deiner Aktionsleiste vertauschen.



B3 – Geschenkeladen: Du darfst bis zu 3 deiner Ideenplättchen gegen Ideenplättchen beliebiger Art(en) tauschen.



B4 – Fährmann: Du darfst 1 Diener-Schritt von einem Boot deiner Wahl zu einem anderen Boot deiner Wahl verschieben *(= gehe auf einem Boot 1 Feld zurück und auf einem anderen 1 Feld vor; → S. 16).*



B5 – Spirituosenladen: Du erhältst 5 Münzen.



B6 – Kalligrafiegeschäft: Du darfst **bis zu 2 Werkkarten vom Stapel neben dem Gesellschafts-Bezirk ziehen.** Du darfst dir die erste gezogene Karte ansehen, bevor du entscheidest, ob du eine zweite Werkkarte ziehen möchtest. **Du musst die gezogenen Werkkarten behalten.**

