



© 2024 Albi
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
 Made in China

Auteur:
 Tomáš Holek
Illustraties:
 Barbora Šrp Žižková
Grafische vormgeving:
 Marek Jaroš, Tereza Moravcová,
 Jiří Trojánek, Karolína Zacklová
Vertaling en eindredactie:
 999 Games b.v.

albi

THE01-03854-2411

THEETUIN

SPELREGELS



Op de steile toppen van het Yunnan-gebergte groeit een bijzondere plant. Er gaan geruchten rond dat de plant wonderlijke eigenschappen heeft, die het lichaam kunnen genezen en de geest kunnen oppeppen. Het is daarom niet verrassend dat het verbouwen van deze plant zich als een lopend vuurtje naar andere provincies uitbreidt.

Op verzoek van de keizer verzamelen de meestertuiniers zich om in de dalen van de Yangtze-rivier een populatie van deze wonderplanten te stichten. De vaardigste tuinier wacht dan een speciale beloning: het uitzicht op vruchtbaar land in de begeerde provincie Yunnan.



SPELMATERIAAL

ONDERDELEN VOOR IEDERE AFZONDERLIJKE SPELER:

- 1 4 spelerstableaus
- 2 28 pagoden, die theetuinen in 4 kleuren voorstellen (7 per speler)
- 3 32 werkers in 4 kleuren (8 per speler)
- 4 4 boten in 4 kleuren (1 per speler)
- 5 4 scorefiches in 4 kleuren (1 per speler)
- 6 44 startkaarten – 4 sets van 11 kaarten (1 set per speler), in de rechterbovenhoek met een waaier in de spelerskleur gemarkeerd.

ONDERDELEN VOOR ALLE SPELERS GEZAMENLIJK:

- 7 1 speelbord



- 8 30 zwarte theeschalenfiches
- 9 40 theeschalentegels
- 10 1 startspelerfiche
- 11 18 regiobonustegels
- 12 84 theebladfiches (met groene en bruine kant)
- 13 1 wit rondenfiche
- 14 28 perkamenttegels (van 3 soorten)
- 15 30 keizersfiches
- 16 16 keizerskaarten – met in de rechterbovenhoek een keizerssymbool
- 17 45 actiekaarten – met in de rechterbovenhoek Romeinse cijfers
- 18 30 karavaankaarten
- 19 5 overzichtskaarten

KORT SPELOVERZICHT

De spelers kruipen in de huid van de eigenaars van de eerste theetuinen in de Chinese regio Yunnan. Ze proberen hun theeplantages uit te breiden door nieuwe theetuinen in het dal langs de rivier aan te leggen. Het spel duurt 5 rondes. Elke ronde kunnen de spelers maximaal 4 hoofdacties uitvoeren, die door het spelen van kaarten (die de kracht van de acties aangeven) uit hun hand worden geactiveerd. Sommige kaarten tonen ook een theekansymbool en de beschikbare extra acties die de speler mag uitvoeren. Mogelijke acties zijn onder andere het uitbreiden van de theeplantages, het kopen van nieuwe kaarten, het oogsten en verkopen van thee, het varen met de boot en het volgen van een theestudie.

HOE WIN JE?

Heb jij aan het einde de meeste overwinningpunten, dan win je het spel.

VOORBEREIDING

Druk vóór het eerste spel de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus.

7. Leg het speelbord midden op tafel, zodat het voor iedereen goed bereikbaar is.



- 1 Scorespoor
- 2 Thee-universiteit
- 3 Keizerlijk hof
- 4 Plek voor actiekaarten
- 5 Plek voor keizerskaarten
- 6 Plek voor theeschalentegels
- 7 Rondenspoor

Vorm naast het speelbord een voorraad van 3 stapels op soort gesorteerde perkamenttegels.



Leg de theebladfiches, keizersfiches en theeschalentegels zo naast het speelbord dat iedereen er goed bij kan.

2. Schud de regiobonustegels gedekt en leg er op alle achthoekige velden op het speelbord willekeurig 1. Draai de tegels dan open. Doe de resterende tegels in de doos terug.

3. Schud alle theeschalentegels gedekt. Leg voor elke provincie op basis van het aantal spelers een stapel theeschalentegels klaar. In de tabel op de gele startprovincie kun je aflezen uit hoeveel tegels de stapels moeten bestaan. Leg nu op elke provincie willekeurig 1 van de op deze manier gevormde stapels (elke provincie heeft daar een speciaal veld voor) en draai die open. Doe de resterende tegels in de doos terug.

4. Vorm een stapel actiekaarten: maak eerst 5 stapels (1 van elk niveau, het niveau staat rechtsboven).



Neem op basis van het aantal spelers het aangegeven aantal kaarten van elk niveau (doe resterende kaarten in de doos terug):

- 2 spelers: 4 kaarten
- 3 spelers: 5 kaarten
- 4 spelers: 6 kaarten

Schud elke afzonderlijke stapel gedekt. Vorm er dan 1 stapel mee, waarbij je niveau 4 op niveau 5 legt, niveau 3 op niveau 4, enzovoort. Trek dan 6 kaarten van deze actiekaartenstapel en leg die van links naar rechts open in het aanbod. Leg de gedekte stapel naast het aanbod.



5. Vorm een stapel karavaankaarten: schud de karavaankaarten met blauwe versiering en leg die als gedekte stapel neer. Schud dan de karavaankaarten met oranje versiering. Trek daar op basis van het aantal spelers zoveel kaarten uit als in de tabel op de volgende bladzijde is aangegeven en leg die gedekt op de blauwe karavaankaartenstapel.



Doe de resterende (oranje) karavaankaarten in de doos terug.

2 spelers: 7 karavanen
3 spelers: 10 karavanen
4 spelers: 13 karavanen

Trek tot slot 3 karavaankaarten van de stapel en leg die open in het aanbod.

6. Schud de keizerskaarten, trek er 3 en leg die open onder het keizersspoor.



7. Iedere speler kiest een spelerstabeau en neemt de volgende onderdelen in 1 kleur:

7 theetuinpagoden, 8 werkers, 1 boot, 1 scorefiche, 11 startkaarten



- Zet je theetuinpagoden op de gemarkeerde plekken op je spelerstabeau. Zet de resterende theetuinpagoden in het startgebied op het speelbord (gele provincie).



- Iedere speler neemt 2 theebladfiches en legt die met de groene kant naar boven in de mand met nummer 2 op zijn spelerstabeau. Het cijfer geeft de kwaliteit van de theeblaadjes in de mand aan. Hoe hoger het cijfer, des te beter.
- Iedere speler schudt zijn 11 startkaarten en vormt daarmee een gedekte stapel. Hij trekt er 4 kaarten van en neemt die in zijn hand.
- Iedere speler legt:
 - het scorefiche van zijn eigen kleur op veld 0 van het scorespoor.
 - 1 werker op het startveld van de thee-universiteit.
 - 1 werker op het onderste veld van het keizersspoor.
 - 1 boot op het startveld van de rivier.



7. Leg het rondenfiche op het rondenspoor. De speler die als laatste van een goed kopje Chinese thee heeft genoten, krijgt het startspelerfiche. Is dat onbekend, bepaal dan een startspeler door loting.

SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. Het spel duurt 5 ronden. Iedere speler kan per ronde maximaal 4 beurten uitvoeren. De spelers voeren met de klok mee met behulp van het spelen van kaarten steeds 1 beurt uit, waarbij de eerste 3 beurten gratis zijn en de vierde beurt theebladfiches kost. De beurt van een speler bestaat uit 1 hoofdactie, 1 optionele extra actie en zoveel vrije acties als hij wil.

Een ronde bestaat uit de volgende fasen:

1) ACTIEFASE
2) ORGANISATIEFASE

1) ACTIEFASE

In deze fase voeren de spelers om beurten met de klok mee, te beginnen bij de startspeler, 1 beurt uit. Ben je aan de beurt, dan kun je 1 hoofdactie en 1 extra actie die met het symbool op de kaart overeenkomt, uitvoeren. Daarnaast kun je een onbeperkt aantal vrije acties uitvoeren. Je mag hoofd-, extra en vrije acties in een volgorde naar keuze uitvoeren. Kan of wil je in je beurt geen actie meer uitvoeren, dan pas je. De actiefase is afgelopen als alle spelers hebben gepast.

HOOFDACTIES

In je beurt kies je altijd 1 van de 5 hoofdacties (zie verderop voor een beschrijving) en speel je zoveel kaarten als je wilt (maar minimaal 1) om de kracht van de actie te bepalen. Leg gespeelde kaarten zo op elkaar dat de kracht van elke afzonderlijke kaart zichtbaar is en leg deze dan op de daarvoor bedoelde plek aan de onderste rand van je spelerstabeau (altijd op het meest linkse lege veld). Toont de bovenste gespeelde kaart een symbool van een extra of andere actie, dan mag je die nog in dezelfde beurt uitvoeren. In je volgende beurt leg je weer 1 of meer kaarten op het meest linkse vrije veld, enzovoort. Wil je in een ronde een vierde beurt uitvoeren, dan moet je 3 theebladfiches betalen waarvan er 1 bruin moet zijn.



OVER THEE

Theeblaadjes zijn het basismiddel in dit spel. Er zijn 6 kwaliteitsniveaus thee, die door 6 verzamelfiguren op het spelerstabeau worden voorgesteld. Elke regio produceert een andere theekwaliteit. De kwaliteit van theeblaadjes is bepalend bij de koop van actiekaarten of de vooruitgang op het keizersspoor.

Verse (groene) theeblaadjes kunnen door fermentatie worden verfijnd. Door de rijping winnen de gefermenteerde (bruine) theeblaadjes aan kwaliteit, terwijl verse theeblaadjes juist kwaliteit verliezen (zie "Organisatiefase: Theeblaadjes laten rijpen").

Wordt bij een betaling een groen blad aangegeven, dan mag je met een groen of bruin theebladje betalen. Wordt een bruin blad aangegeven, dan mag je uitsluitend met een bruin theebladje betalen.

De kracht van de gespeelde kaarten is belangrijk voor de uitvoering van de gekozen hoofdactie: hoe hoger de kracht, des te beter voor de speler.



Je kunt de kracht eenmalig met 1 verhogen door deze perkamenttegel af te leggen.

SOORTEN HOOFDACTIES



A) 1 THEETUIN BOUWEN

Een cijfer onder elke theetuin op je spelerstabeau geeft aan hoe groot de minimale kracht van de gespeelde kaarten moet zijn om deze tuin te kunnen bouwen. Leg een nieuwe theetuin op een leeg veld naar keuze in een regio die aan een regio grenst waar je al een theetuin hebt. Een regio is de kleinste gebiedseenheid op het speelbord. De rivier geldt als de grens van de regio. Je mag een theetuin ook in een regio bouwen die niet aan een regio met een eigen theetuin grenst als je 2 krachtpunten meer betaalt dan voor de bouw vereist is. Je mag daarbij **maar 1 extra grens** overschrijden.



Het is niet mogelijk om een theetuin te bouwen in een regio waar je al een theetuin hebt. Door het bouwen van een theetuin krijg je een eenmalige bonus, die door de regiobonustegel wordt aangegeven. Deze bonus is beschikbaar voor alle spelers die in die regio een theetuin bouwen. Bouw je een theetuin op één van de speciale scorevelden (met overwinningpunten erop), dan krijg je die punten direct en markeer je die op je scorespoor. Je kunt tijdens 1 hoofdactie maar 1 theetuin bouwen.

Voorbeeld: Karel speelt kaarten met een totale kracht van 5 en kiest als hoofdactie "1 theetuin bouwen". Tot dusver heeft hij uitsluitend een eerste tuin in de gele provincie. Omdat hij kaarten van kracht 5 heeft gespeeld, kan hij ervoor kiezen om een tuin van kracht 5 in een aan de gele provincie grenzende regio te bouwen of een theetuin van kracht 3 te bouwen en 2 extra kracht te betalen om 1 extra grens te kunnen overschrijden. Hij kiest voor de tweede mogelijkheid en bouwt de tuin in een blauwe regio van waarde 4.



B) ACTIEKAART KOPEN

Een cijfer boven de actiekaarten in het aanbod geeft aan hoe groot de kracht van de gespeelde kaarten minimaal moet zijn om de betreffende actiekaart te kopen. Hoe verder de kaart links in het aanbod ligt, des te kleiner is de benodigde kracht. Verder moet je de op de gekochte actiekaart aangegeven prijs betalen. Die staat in het bruine kader aan de rand onderaan de kaart. De prijs bestaat uit een aantal theeblaadjes van de aangegeven minimale kwaliteit, dat je aan de algemene voorraad moet betalen, en de vereiste theekannen, die je op de in je speelgebied **neergelegde kaarten** moet hebben. Daarbij telt elke bovenste kaart met een theekansymbool die in **deze ronde** wordt gespeeld mee (in tegenstelling tot theekansymbolen op kaarten die onder de bovenste gespeelde kaart zijn gestapeld; die tellen niet mee). Je kunt een theekansymbool winnen door een perkament af te leggen. Dat geldt als een theekankleur naar keuze.



- Voor de koop vereiste kracht
- Kracht van de kaart
- Prijs van de kaart
- Overwinningpunten (aan het einde van het spel)
- Secundair effect van de actie
- Niveau van de kaart

Je kunt ook aan een extra theekan komen door 3 theeblaadjes naar keuze of 2 gefermenteerde theeblaadjes van willekeurige kwaliteit te betalen. Je neemt de gekochte kaart dan in je hand en kunt die in je volgende beurt inzetten.



Schuif na het kopen van een actiekaart alle kaarten in het aanbod die rechts van het nu lege veld liggen 1 veld naar links. Leg dan 1 nieuwe actiekaart van de stapel open helemaal rechts in de rij. Je kunt tijdens 1 hoofdactie maximaal 1 actiekaart kopen.

Voorbeeld: Karel kiest als hoofdactie "Actiekaart kopen". Zijn gespeelde kaarten hebben een totale kracht van 4 en de bovenste kaart in zijn speelgebied toont een groen theekansymbool. Hij komt nog een theekansymbool tekort om de door hem gewenste kaart te kopen. Hij besluit om 1 theekanperkament af te leggen om zo het ontbrekende symbool te vervangen en de kaart te kopen. Hij betaalt verder 2 theeblaadjes van kwaliteitsniveau 3. Karel neemt de gekochte kaart in zijn hand.





C) KARAVANEN

Je kunt je thee aan passerende karavanen verkopen. Elke karavaankaart bestaat uit 2 delen: een handelsdeel en een krachtdeel. Om een karavaankaart te kunnen kopen, moet je aan 1 van de voorwaarden van het handelsdeel en 1 van de voorwaarden van het krachtdeel voldoen.



- 1 Handelsdeel
- 2 Krachtdeel
- 3 Basiskaravaankaarten
- 4 Gevorderde karavaankaarten

- Het handelsdeel van de kaart toont 2 mogelijkheden om theeblaadjes te verkopen, waarbij je er één kiest. Je betaalt die blaadjes aan de algemene voorraad en ze mogen van willekeurige kwaliteit zijn. Toont de kaart een groen theeblaadjesymbool, dan mag je een blaadje naar keuze betalen. Bij een bruin symbool moet je een gefermenteerd theeblaadje betalen. Na het vervullen van de voorwaarde krijg je de bonussen en/of overwinningpunten die naast de symbolen van de betreffende theeblaadjes zijn aangegeven.
- In het krachtdeel van de kaart zijn 2 verschillende waarden van de actiekracht aangegeven. Om de karavaankaart en de bijbehorende bonus te krijgen, moet je 1 van de krachtwaarden met de kracht van je voor deze actie gespeelde kaarten bereiken.
- Je verwerkt de overwinningpunten die je voor karavanen krijgt direct. Leg karavaankaarten voor je neer, want die zijn nog belangrijk voor de eindtelling.
- Zodra je een karavaankaart koopt, trek je direct een nieuwe, zodat een speler altijd uit 3 karavaankaarten kan kiezen.

Voorbeeld: Karel speelt kaarten met een totale kracht van 6 en kiest als hoofdactie "Karavanen". Hij betaalt 3 verse theeblaadjes en 1 gefermenteerd theeblaadje. Omdat hij aan de voorwaarden van de karavaankaart voldoet, krijgt hij de volgende bonussen: voor het handelsdeel van de kaart krijgt hij 1 theeschalenfiche, dat hij op een verbinding van zijn theeschalenteil legt, en 2 overwinningpunten. Voor het krachtdeel van de kaart krijgt hij 6 overwinningpunten en 1 keizersfiche.



D) FERMENTATIE

Bij fermentatie zet je verse groene theeblaadjes in gefermenteerde bruine theeblaadjes om.



Groen = vers. De kwaliteit neemt met de rijping af.



Bruin = gefermenteerd. De kwaliteit neemt met de rijping toe.

Afhankelijk van de gespeelde kracht kun je het betreffende aantal theeblaadjes fermenteren (kracht = aantal blaadjes). Draai de blaadjes die je fermenteert van de groene (verse) naar de bruine (gefermenteerde) kant. Zorg ervoor dat de betreffende blaadjes in dezelfde mand blijven als vóór de fermentatie!

Voorbeeld: Karel heeft kaarten met een totale kracht van 4 gespeeld en kiest de hoofdactie "Fermentatie". Hij heeft in totaal 7 theeblaadjes op zijn spelerstableau: 3 verse blaadjes van kwaliteitsniveau 3, 2 verse blaadjes van kwaliteitsniveau 4 en 2 gefermenteerde blaadjes van kwaliteitsniveau 5. Karel mag 4 blaadjes fermenteren. Hij kiest 2 blaadjes van kwaliteitsniveau 4 en 2 blaadjes van kwaliteitsniveau 3. Hij draait die naar de bruine (gefermenteerde) kant en laat deze in dezelfde mand liggen.



E) EXTRA THEE-OOGST

Door het spelen van de actie "Extra thee-oogst" kun je buiten de hoofdoogst theeblaadjes oogsten. Voor elk in de huidige ronde gespeeld kracht-punt kun je 1 van je theetuinen oogsten. Voor elke geoogste tuin krijg je 1 vers blaadje van de kwaliteit die met de waarde van de regio waar de tuin in ligt overeenkomt. Speel je dus een kracht van 3, dan krijg je in totaal 3 theeblaadjes die overeenkomen met de waarden van de regio's van de gekozen theetuinen. Je kunt per beurt maximaal 1 theeblaadje per theetuin extra oogsten.

Voorbeeld: Karel heeft kaarten met een kracht van 4 gespeeld en de hoofdactie "Extra thee-oogst" gekozen. Hij heeft al 6 tuinen op het speelbord in de regio's met waarden 2, 3, 4, 5, 6 en 6. Hij besluit om de blaadjes uit de laatste 4 tuinen te oogsten. Hij krijgt dus 1 vers blaadje van kwaliteitsniveau 4, 1 vers blaadje van kwaliteitsniveau 5 en 2 verse blaadjes van kwaliteitsniveau 6.

EXTRA ACTIES

Extra acties zijn met een rond sierkader aangegeven. Je krijgt een extra actie als je je kaarten zo speelt dat de bovenste neergelegde kaart het symbool van 1 van de 3 extra acties toont. Je mag die actie dan op een moment naar keuze tijdens je beurt uitvoeren. Het is mogelijk om een extra actie te herhalen (zie "Vrije acties").



A) RIVIERVAART

Met deze extra actie zet je jouw boot 1 rivierdeel vooruit en krijg je direct de aangegeven bonussen. De eerste speler die het laatste deel van de rivier bereikt, zet zijn boot op het veld met het hoogste aantal overwinningpunten. **Let op:** hij krijgt deze overwinningpunten pas aan het einde van het spel.



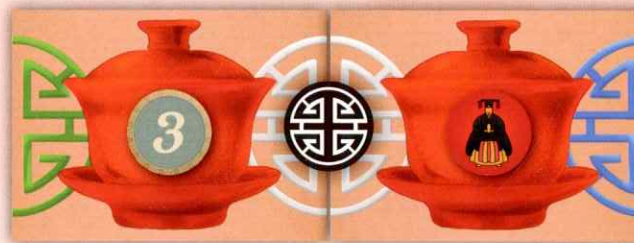
Voorbeeld: Karel speelt als extra actie "Riviervaart" en zet zijn boot 1 deel van de rivier vooruit. Hij krijgt de bonus van 1 keizersfiche. Er staan ook 2 overwinningpunten op het nieuwe rivierdeel. Die krijgt hij nu nog niet, maar pas aan het einde van het spel als zijn boot zich hier dan nog bevindt.



B) THEESCHALENPRODUCTIE

Je neemt de bovenste theeschalenteil van 1 van de stapels op het speelbord (elke stapel ligt bij een provinciekleur). Je kunt uitsluitend uit de provincies kiezen waar je minimaal 1 theetuin hebt. Het is niet toegestaan om een tegel omgekeerd te leggen. Je legt je tegels in een rij naast elkaar aan en probeert daarbij de cirkelvormige symbolen van **dezelfde kleur** met elkaar te verbinden. Voor elke gelijkgekleurde verbinding krijg je aan het einde van het spel overwinningpunten (zie "Telling"). Je mag ook symbolen in verschillende kleuren met elkaar verbinden, maar daar krijg je dus geen overwinningpunten voor (het levert je uitsluitend de theeschalenteil op).

Nadat je 2 theeschalenteil tegels met elkaar hebt verbonden, leg je direct een theeschalenfiche op die verbinding. Dit fiche geeft je direct een eenmalige, kosteloze actie. Je mag het fiche op elk moment tijdens je beurt verwijderen om een bonus van een aangrenzende schaal te krijgen. Op een verbinding mag een onbeperkt aantal fiches liggen, die je allemaal mag gebruiken.



Voorbeeld: deze speler kan op elk moment tijdens zijn beurt een theeschalenfiche verwijderen om 1 keizersfiche of 3 overwinningpunten te krijgen.

Er is geen limiet aan het aantal theeschalenrijen. Je mag op elk moment een nieuwe rij starten. Zodra je een theeschalenteil tegel hebt gelegd, mag je die niet meer verplaatsen.



C) THEESTUDIE AAN DE UNIVERSITEIT

De thee-universiteit is in 4 sectoren onderverdeeld, waarbij elke sector 2 delen met bonussen heeft. Elke keer dat je deze extra actie uitvoert, verplaatst je je werker naar de volgende sector (met de klok mee). Je kiest een deel van die sector, zet je werker erop en krijgt de aangegeven bonussen (je krijgt uitsluitend de bonussen van het gekozen deel). Elke keer dat je werker de startpositie overschrijdt, neem je een nieuwe werker uit de voorraad en zet je die midden in de cirkel. Elke werker in het midden van de cirkel levert aan het einde van het spel 10 overwinningpunten op. Voor de werker die op de buitenrand blijft, krijg je de op het betreffende deel aangegeven overwinningpunten.



Voorbeeld: Karel speelt kaarten met een totale kracht van 4 en met het symbool van de theestudie op de bovenste kaart. Hij besluit om eerst deze extra actie uit te voeren. Zijn werker bevindt zich in sector 4. Hij verplaatst die dus met de klok mee naar sector 1, waar hij tussen 2 delen met bonussen moet kiezen. Hij kan 3 verse theeblaadjes van kwaliteitsniveau 2 krijgen of 2 blaadjes uit zijn voorraad fermenteren. Hij kiest voor de fermentatie. Omdat hij deze ronde de startpositie overschrijdt, zet hij een nieuwe werker uit zijn voorraad midden in de cirkel. Aan het einde van het spel krijgt hij daar 10 overwinningpunten voor.

VRIJE ACTIES

Je mag op elk moment tijdens je beurt een vrije actie uitvoeren, maar ook daar moet je 1 of meer kaarten voor spelen.

A) OP HET KEIZERSSPOOR VOORUITGAAN

Heb je voldoende keizersfiches, dan mag je op elk moment tijdens je beurt als vrije actie op het keizersspoor vooruitgaan. Je moet dan het vereiste aantal keizersfiches en 1 theeblaadje van de in de doelrij aangegeven kwaliteit betalen (de rij boven deze werker). Je verplaatst je werker dan naar de doelrij en krijgt de afgebeelde beloning. Je mag bij een verplaatsing geen rijen overslaan. De beloning kan uit keizerskaarten bestaan. Daarvan liggen er altijd 3 in het aanbod. Je kiest er 1, neemt die in je hand en gebruikt deze op dezelfde manier als start- en actiekaarten. Keizerskaarten hebben speciale voorwaarden voor de telling aan het einde van het spel (blz. 11). Vul het lege veld dan met een nieuwe kaart van de stapel aan.



Voorbeeld: Karel legt 2 keizersfiches en 1 theeblaadje van kwaliteitsniveau 1 af en gaat op het keizersspoor 1 rij naar boven. Hij krijgt nu 1 keizerskaart, die hij in zijn hand neemt. Daarnaast heeft hij de mogelijkheid om 1 van zijn kaarten te verwijderen. Hij kiest een kaart uit zijn trekstapel, verwijdert die uit het spel en schudt zijn trekstapel opnieuw.

B) THEESCHALENBONUS GEBRUIKEN

Je kunt op elk moment tijdens je beurt een theeschalenfiche verwijderen om een bonus van 1 van de aangrenzende theeschalentegels te krijgen (zie extra actie "Theeschalenproductie" op **bladzijde 7** voor meer details).

C) EEN EXTRA ACTIE HERHALEN

Je kunt een extra actie eenmaal per beurt herhalen. Daar heb je 2 mogelijkheden voor:

Leg je dit perkament af, dan mag je de zojuist uitgevoerde extra actie nogmaals uitvoeren. Heb je dit perkament in de net uitgevoerde actie gekregen, dan mag je het direct gebruiken om die actie te verdubbelen.

Je mag een extra actie ook herhalen als je 3 gefermenteerde theeblaadjes aflegt.

D) EEN PERKAMENTROL INZETTEN

Er zijn 3 soorten perkamentrollen in het spel. Je moet een perkament na gebruik direct afleggen. Je mag een onbeperkt aantal perkamentrollen in je bezit hebben.



BONUSEFFECTEN

Sommige velden van karavaankaarten en theeschalen hebben speciale effecten die bij het verkrijgen ervan worden uitgevoerd. Staan de effecten op de kaarten, dan gelden ze uitsluitend als de kaart als bovenste wordt gespeeld. Zie hieronder voor een beschrijving van de effecten:

BONUSFERMENTATIE

Je mag het naast de zon afgebeelde aantal theeblaadjes fermenteren.

TREKKEN EN AFLEGGEN

Je mag (afhankelijk van het symbool) 1 of 2 kaarten van je trekstapel trekken en hetzelfde aantal kaarten uit je hand op je aflegstapel leggen. Kun je geen kaarten trekken, dan schud je je aflegstapel en vorm je daarmee een nieuwe trekstapel.

KAART TREKKEN

Je mag 1 kaart van je trekstapel trekken.

KAART VERWIJDEREN

Je mag 1 kaart uit je hand, uit je trekstapel of uit je aflegstapel kiezen en uit het spel verwijderen. Verwijder je een kaart uit je trekstapel, dan moet je die daarna opnieuw schudden.

BELANGRIJKE AANVULLENDE SPELREGELS

Actiekaarten die je koopt en keizerskaarten die je tijdens het spel krijgt, komen direct in je hand. Je kunt deze kaarten dan in je huidige beurt (keizerskaarten) of in een volgende beurt (actiekaarten) spelen. Er is geen limiet aan het aantal kaarten in je hand. Aan het einde van je beurt trek je altijd 4 kaarten. Hij zou zo een volgende ronde met meer kaarten kunnen beginnen.

VOORBEELD VAN EEN BEURT:

Karel speelt 2 kaarten met een totale kracht van 4. De bovenste kaart toont het symbool van de extra actie "Riviervaart". Karel besluit om eerst de extra actie uit te voeren. Hij zet zijn boot 1 rivierdeel vooruit, wat hem een keizersfiche en een perkamentrol oplevert waarmee hij de extra actie kan herhalen. Dat doet hij ook direct. Hij legt de perkamentrol af die hem toestaat om de net gespeelde extra actie "Riviervaart" te herhalen. Hij zet zijn boot nog 1 rivierdeel vooruit en krijgt de bijbehorende bonus in de vorm van 1 theeschalenfiche, dat hij op een verbinding naar keuze van zijn theeschalentegels mag leggen.



Als hoofdactie koopt Karel een actiekaart. Zijn gespeelde kaarten hebben een totale kracht van 4 en de bovenste kaart toont een blauw theekansymbool. Hij mist nog een theekan om de gewenste kaart te kopen. Hij besluit dus om 2 gefermenteerde blaadjes te betalen om het ontbrekende symbool te vervangen en zo de kaart te kunnen kopen. Bij betaalt dan 3 verse blaadjes van kwaliteitsniveau 5. Karel neemt de gekochte kaart in zijn hand.



2) ORGANISATIEFASE

In de organisatiefase bereid je het spel voor de volgende ronde voor.

- Zet het rondenfiche 1 veld vooruit.
- Geef het startspelerfiche aan de volgende speler door (met de klok mee).
- Verwijder de meest linkse kaart uit het actiekaarten-aanbod. Verschuif de andere kaarten 1 veld naar links en leg een nieuwe actiekaart van de betreffende stapel open op het meest rechtse veld.



- Iedere speler legt de gespeelde kaarten in zijn speelgebied op zijn aflegstapel, rechts van zijn spelerstapleau.
- Theerijping:** de spelers voeren nu tegelijkertijd hun theerijping uit. Iedere speler schuift al zijn groene (verse) theeblaadjes naar de mand met de 1 niveau lagere kwaliteit (heeft de thee al kwaliteitsniveau 1, dan blijft hij in mand 1). Iedere speler schuift al zijn bruine (gefermenteerde) theeblaadjes naar de mand met de 1 niveau hogere kwaliteit (heeft de thee al kwaliteitsniveau 6, dan blijft hij in dezelfde mand).

Voorbeeld: Karel heeft 6 theeblaadjes op zijn spelerstapleau: 1 vers blaadje van kwaliteitsniveau 1, wat in mand 1 blijft. Hij schuift de 2 verse blaadjes van kwaliteitsniveau 3 naar de mand met kwaliteitsniveau 2. Hij schuift de 2 gefermenteerde blaadjes van kwaliteitsniveau 4 naar de mand met kwaliteitsniveau 5 en het gefermenteerde blaadje van kwaliteitsniveau 6 blijft in dezelfde mand.



- Thee-oogst:** iedere speler oogst voor elk van zijn theetuinen op het speelbord 2 verse theeblaadjes. De kwaliteit van de thee komt overeen met de waarde van de betreffende regio. Leg geoogste theeblaadjes met de groene kant naar boven in de mand met het betreffende kwaliteitsniveau op je spelerstapleau.

Voorbeeld: Karel heeft 6 tuinen op het speelbord in de regio's met waarden 2, 3, 4, 5, 6 en 6. Hij krijgt uit elke tuin 2 verse theeblaadjes van de bijbehorende kwaliteit. In totaal krijgt hij dus 12 verse blaadjes, die hij in de betreffende mand op zijn spelerstapleau mag leggen.

- Kaarten trekken:** iedere speler trekt 4 kaarten van zijn trekstapel en neemt die in zijn hand. Zijn er niet voldoende kaarten, dan schudt hij zijn aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen, waarna hij het betreffende aantal kaarten trekt.

- De speler met het startspelerfiche start de volgende ronde.**

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 5 rondes. In ronde 5 vindt geen organisatiefase plaats.

TELLING

Iedere speler telt nu zijn overwinningpunten. Hij voegt de volgende overwinningpunten aan de tijdens het spel verwerkte punten toe:

1) PUNTEN VOOR ACTIEKAARTEN

Tel de overwinningpunten-waarde van al je gekochte actiekaarten (in de rechterhoek aangegeven) bij elkaar op.



2) PUNTEN VOOR KEIZERSKAARTEN

Je krijgt overwinningpunten als je aan voorwaarden op een keizerskaart voldoet. Aan het einde van deze spelregels vind je een beschrijving van deze voorwaarden.

3) PUNTEN VOOR DE RIVIERVAART

Je krijgt overwinningpunten op basis van het rivierdeel waar je boot zich op dit moment bevindt.

4) PUNTEN VOOR THEESTUDIE

Je krijgt 10 overwinningpunten voor elke werker die zich in het midden van de universiteit bevindt. Voor een werker op de buitenrand krijg je het daar aangegeven aantal overwinningpunten.

5) PUNTEN VOOR KEIZERSSPOOR

Heb je de bovenste rij van het keizersspoor bereikt, dan krijg je 10 overwinningpunten.

6) PUNTEN VOOR THEESCHALENPRODUCTIE

Tel alle gelijkgekleurde verbindingen in alle rijen van je theeschalenverzameling (de verbindingen hoeven niet allemaal dezelfde kleur te hebben, maar de kleuren van de twee elkaar rakende verbindingdelen moeten gelijk zijn). De volgende tabel geeft aan hoeveel punten je er voor krijgt:

	1	2	3	4	5	6	7
	1	2	4	7	11	16	22

7) PUNTEN VOOR ONGEBRUIKTE PERKAMENT-ROLLEN EN KEIZERSFICHES

Je krijgt 1 overwinningspunt voor elke ongebruikte perkamentrol en 1 voor elk ongebruikt keizersfiche.

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste theeblaadjes op zijn spelerstableau. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste gefermenteerde theeblaadjes. Is het dan nog niet beslist, dan delen de betreffende spelers de winst.

BELANGRIJKE TERMEN

REGIO'S:

Vlakken die door grenzen of de rivier zijn begrensd. Ze stellen de kleinste oppervlakte-eenheden op het speelbord voor.

PROVINCIES:

Regio's van dezelfde kleur. Elke provincie bestaat uit meerdere regio's (met uitzondering van de gele start-provincie, die maar 1 regio heeft, namelijk Sichuan).

RIVIER:

De rivier bestaat uit delen met verschillende bonussen. Overwinningspunten voor de rivier worden pas aan het einde van het spel vergeven. De rivier geldt als grens van de regio.



KRACHT:

Kracht wordt op elke kaart in de linkerbovenhoek aangegeven en dient voor het uitvoeren van de belangrijkste acties.



THEEKAN - Theekannen worden voor de koop van kaarten gebruikt; alle theekansymbolen op de bovenste in deze ronde gespeelde kaarten van een speler tellen mee. Er zijn 3 kleuren theekannen: groen, rood en blauw.



Theekannen in een kleur naar keuze.

THEEBLAADJE

Elk theebladje heeft 2 kanten, een groene en een bruine.



GROEN = verse thee. De kwaliteit neemt tijdens de theerijping af.



BRUIN = gefermenteerde thee. De kwaliteit neemt tijdens de theerijping toe.

BETALEN MET THEEBLAADJES:



a) **Groen theebbladje** - Dit kan met een groen (vers) of bruin (gefermenteerd) theebbladje worden betaald.



b) **Bruin theebbladje** - Dit kan uitsluitend met een bruin theebbladje worden betaald.



Dit symbool toont zowel de theekwaliteit als het aantal theeblaadjes die je krijgt of betaalt. In dit geval gaat het om 3 blaadjes van kwaliteitsniveau 2. Bij het betalen kun je verse blaadjes met gefermenteerde betalen (maar niet andersom). Krijg je theeblaadjes, dan zijn dat altijd **verse (groene) theeblaadjes**.

PERKAMENTROL:

Er zijn 3 soorten perkamentrollen in het spel. Je kunt een perkamentrol altijd maar één keer gebruiken. Ze worden na gebruik direct afgelegd. Je mag een onbeperkt aantal perkamentrollen bezitten.



a) **Kracht +1** - Deze vergroot tijdelijk de kracht. Hiermee vergroot je de totale kracht van de in deze beurt gespeelde kaarten met +1. Je mag meerdere van deze perkamentrollen in 1 beurt gebruiken.



b) **Theekan in een neutrale kleur** - Je kunt deze perkamentrol als theekan in een kleur naar keuze beschouwen die je voor de koop van een kaart nodig hebt. Je mag meerdere van deze perkamentrollen in 1 beurt gebruiken.



c) **Een extra actie herhalen** - Door het afleggen van deze perkamentrol mag je de zojuist door jou uitgevoerde extra actie herhalen. Dat mag je per beurt maar één keer doen. Krijg je een perkamentrol bij een zojuist uitgevoerde extra actie, dan mag je die direct gebruiken om de betreffende extra actie te herhalen.



KEIZERSFICHE:

Dit wordt gebruikt om op het keizersspoor vooruit te gaan.

SYMBOLLEN VOOR EFFECTEN EN ANDERE SYMBOLLEN



Staat je toe om het aangegeven aantal verse theeblaadjes te fermenteren. Heb je het vereiste aantal theeblaadjes niet, dan fermenteer je wat je wel hebt of negeer je het effect.



Staat je toe om 1 kaart van je trekstapel te trekken.



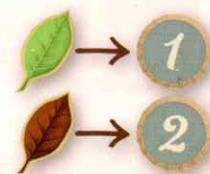
Staat je toe om 1 kaart uit je trekstapel, aflegstapel of hand te verwijderen. Verwijder je een kaart uit je trekstapel, dan schud je die daarna opnieuw.



Staat je toe om 1 kaart van de trekstapel te trekken. Daarna moet je 1 kaart op de aflegstapel leggen.



Staat je toe om 2 kaarten van je trekstapel te trekken. Daarna moet je 2 kaarten op de aflegstapel leggen.



Speel je in je beurt de kaart met dit symbool als bovenste kaart, dan kun je verse theeblaadjes voor 1 overwinningspunt per stuk en gefermenteerde theeblaadjes voor 2 overwinningspunten per stuk verkopen. Je mag niet meer dan 6 theeblaadjes per beurt verkopen.



Speel je in je beurt de kaart met dit symbool als bovenste kaart, dan mag je maar 1 van de aangegeven acties kiezen.



Staat voor een theetuin.



Aantal overwinningspunten dat je direct krijgt.



Aantal overwinningspunten dat je aan het einde van het spel krijgt.



Een theeschalenfiche dat op het verbonden symbool van 2 theeschalentegels wordt gelegd. Er mogen meerdere fiches op 1 symbool liggen. Heb je geen 2 verbonden theeschalen, dan negeer je de bonus.



Waarde van een regio – Stelt de kwaliteit van de thee daar voor.

EFFECTEN VAN KEIZERSKAARTEN VOOR DE TELLING

Alle kaarten in je trekstapel, aflegstapel en hand, en die onder je spelerstableau zijn onderdeel van je deck. Alleen eigen onderdelen tellen mee, niet die van andere spelers.



Elk van je gefermenteerde theeblaadjes is aan het einde van het spel 3 overwinningspunten waard (maximaal 6 theeblaadjes).



Elk van je verse blaadjes is aan het einde van het spel 2 overwinningspunten waard. Tel uitsluitend verse blaadjes (maximaal 9 theeblaadjes).



Deze kaart is aan het einde van het spel 12 overwinningspunten waard.



Elke theekan en perkamentrol in een neutrale kleur die je aan het einde van het spel nog hebt, heeft een waarde van 4 overwinningspunten (maximaal 4 theekannen).



Elke theetuin op het speelbord is aan het einde van het spel 3 overwinningspunten waard (maximaal 6 theetuinen).



Elke tijdens het spel verkregen karavaankaart is aan het einde van het spel 3 overwinningspunten waard (maximaal 6 karavaankaarten).



Deze kaart is 18 overwinningspunten waard minus 1 overwinningspunt voor elke startkaart in je deck.



Elke kaart met een rivier-symbool in je deck is aan het einde van het spel 3 overwinningspunten waard (maximaal 6 kaarten).



Elke kaart met het universiteitssymbool in je deck is aan het einde van het spel 3 overwinningspunten waard (maximaal 6 kaarten).



Elke kaart met een theeschalen-symbool in je deck is aan het einde van het spel 3 overwinningspunten waard (maximaal 6 kaarten).



Elke kaart met een theekan-symbool in je deck is aan het einde van het spel 2 overwinningspunten waard (maximaal 9 kaarten).

