

# Aaron Haag

# YUNNAN

## Historische achtergrond

1000 jaar geleden begonnen de theeboeren van de Chinese provincie Yunnan hun erg geliefde Pu'er thee naar India en het verre Tibet uit te voeren. Ze gebruikten paarden om langs de zware paden van de Himalaya te geraken. De zogenaamde "Oude Thee-Paard-Weg" bestond slechts tot in de jaren 60 van de 20ste eeuw.

Opmerking: het Pu'er en Qamdo district worden in dit spel als aparte provincies beschouwd.  
In het spel gebruiken we ook de huidige namen van de regio's.

## Spelidee

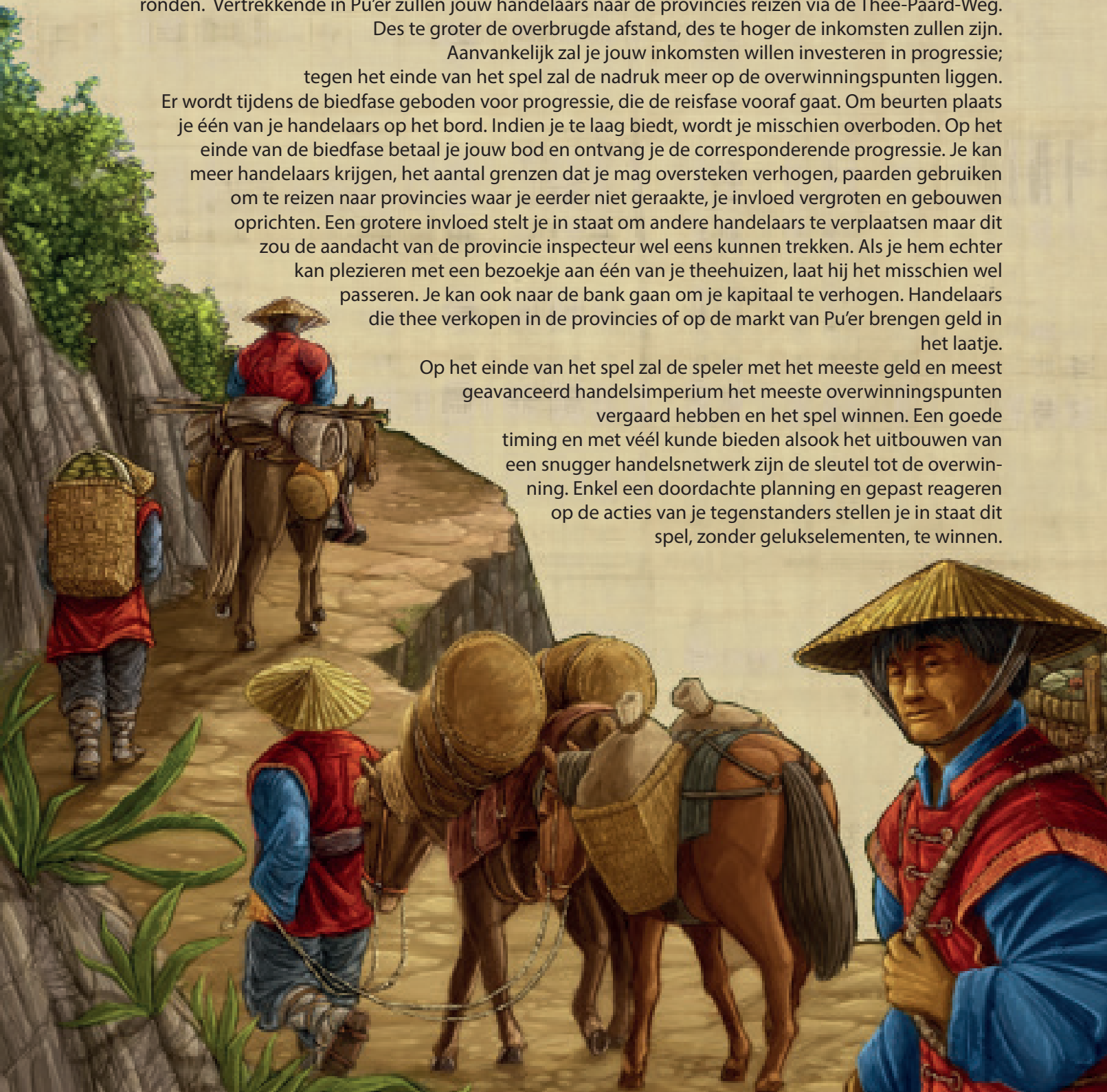
Elke speler leidt een team van 3 tot 7 theehandelaars in de provincies gedurende de reisfase van ongeveer 7 rondes. Vertrekkende in Pu'er zullen jouw handelaars naar de provincies reizen via de Thee-Paard-Weg.

Des te groter de overbrugde afstand, des te hoger de inkomsten zullen zijn.

Aanvankelijk zal je jouw inkomsten willen investeren in progressie; tegen het einde van het spel zal de nadruk meer op de overwinningpunten liggen.

Er wordt tijdens de biedfase geboden voor progressie, die de reisfase vooraf gaat. Om beurten plaats je één van je handelaars op het bord. Indien je te laag biedt, wordt je misschien overboden. Op het einde van de biedfase betaal je jouw bod en ontvang je de corresponderende progressie. Je kan meer handelaars krijgen, het aantal grenzen dat je mag oversteken verhogen, paarden gebruiken om te reizen naar provincies waar je eerder niet geraakte, je invloed vergroten en gebouwen oprichten. Een grotere invloed stelt je in staat om andere handelaars te verplaatsen maar dit zou de aandacht van de provincie inspecteur wel eens kunnen trekken. Als je hem echter kan plezieren met een bezoekje aan één van je theehuizen, laat hij het misschien wel passeren. Je kan ook naar de bank gaan om je kapitaal te verhogen. Handelaars die thee verkopen in de provincies of op de markt van Pu'er brengen geld in het laatje.

Op het einde van het spel zal de speler met het meeste geld en meest geavanceerd handelsimperium het meeste overwinningpunten vergaard hebben en het spel winnen. Een goede timing en met véél kunde bieden alsook het uitbouwen van een snugger handelsnetwerk zijn de sleutel tot de overwinning. Enkel een doordachte planning en gepast reageren op de acties van je tegenstanders stellen je in staat dit spel, zonder gelukselementen, te winnen.



# Materiaal

1 speelbord



In elk van de 5 spelerskleuren:



1 Overwinningspuntenmarker



1 Paard om het bereik weer te geven



1 Inkomstenmarker



2 Progressiemarkers



1 Beurtvolgorde-marker



7 Handelaars



2 Bruggen



2 Handelsposten



2 Theehuizen



1 "-100/0" marker (voor het pro spel)



1 Rondemarker (voor het pro spel)



1 Provincie inspecteur



14 Geschenken



53 Munten

Opmerking: De vorm van een marker duidt z'n functie aan. Geld, gebouwen die geld produceren en inkomstenmarkers zijn rond. Puntenmarkers hebben een rechtehoekige vorm; andere markers hebben een octogonale vorm.

1. Plaats het speelbord in het midden van de tafel.

Het toont een kaart met alle provincies, progressiegebouwen en de markt van Pu'er. Rondom de kaart loopt het scorespoor met vierkante overwinningspunten en halfronde inkomstenplaatsen. In het midden van het speelbord is er een groen biedspoor voor de biedfase en een bruin reisspoor voor de reisfase.

3. Plaats de overwinningspuntenmarkers in een willekeurige volgorde op de 0 van het scorespoor. Plaats de inkomstenmarkers naast deze plaats (buiten het speelbord).



4. Plaats jouw progressiemarkers op de onderste stap van het invloedsspoor (dit is op het veld zonder drakenkop afgebeeld in het drakenhuis) en het "paspoort"spoor (dit is op plaats "2" in het douanekantoor).

5. Plaats de provincie inspecteur links onderaan op het speelbord.

6. Neem 3 van jouw handelaars uit de algemene voorraad en plaats ze in je persoonlijke voorraad.



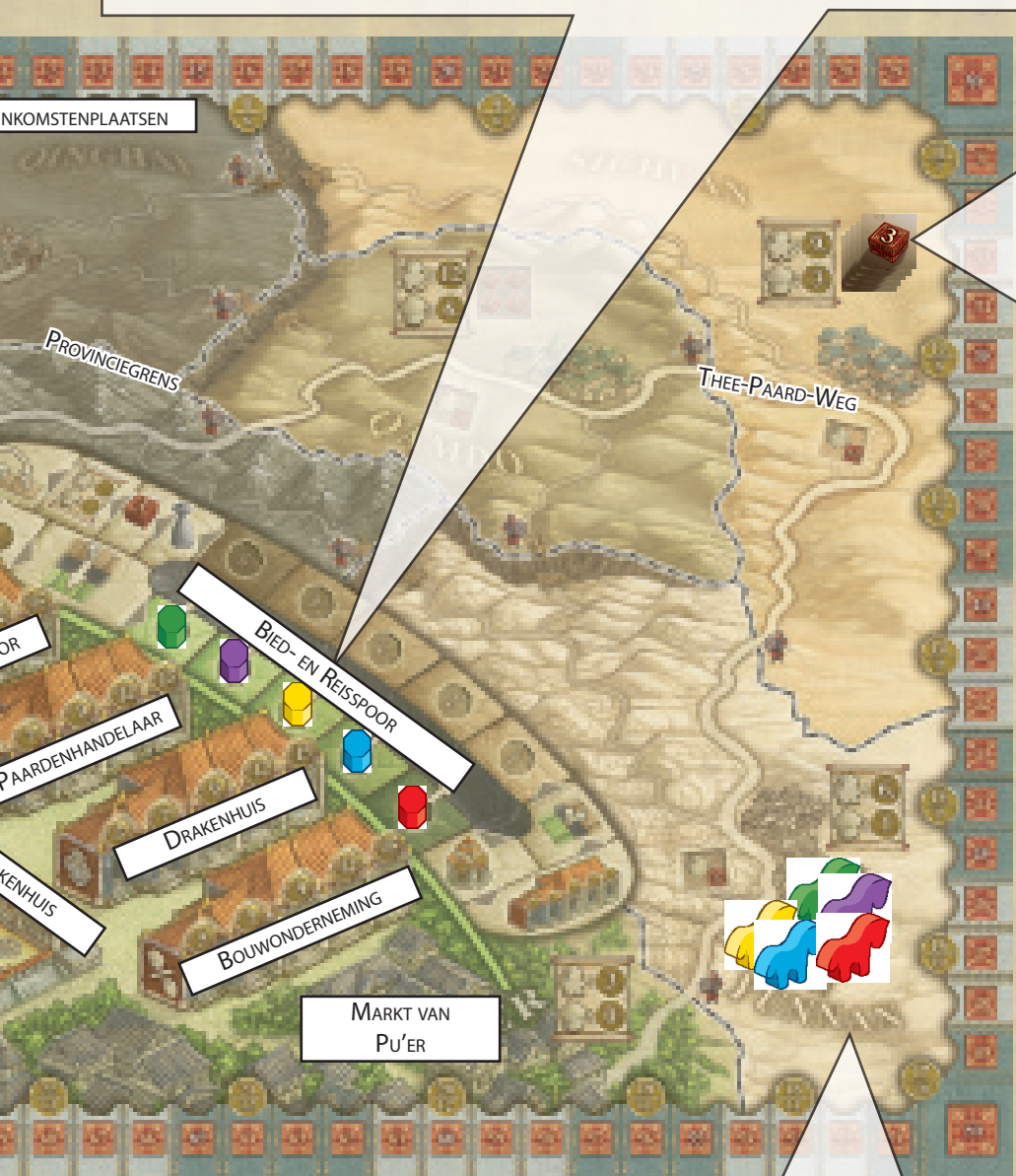
# SPELOPSTELLING

2. Iedere speler kiest een kleur. Verwijder de speelstukken van ongebruikte kleuren uit het spel. Plaats alle resterende materialen op de tafel als een algemene voorraad.



Bepaal de speelvolgorde door 1 beurtvolgordemarker van elke kleur in je hand te nemen en boven het biedspoor 1 te laten vallen (dit is het licht groene spoor). Plaats de markers nadien op het biedspoor naargelang hun afstand tot deze plaats. Dus de speler wiens marker het dichtste bij de plaats 1 ligt, wordt de startspeler. In een 3-spelerspel blijven de 2 donkergroene plaatsen leeg; in een 4-spelerspel slechts 1.

Opm.: Lege plaatsen op het bied- en reisspoor spelen geen rol, enkel de posities van de spelers onderling doet ter zake.



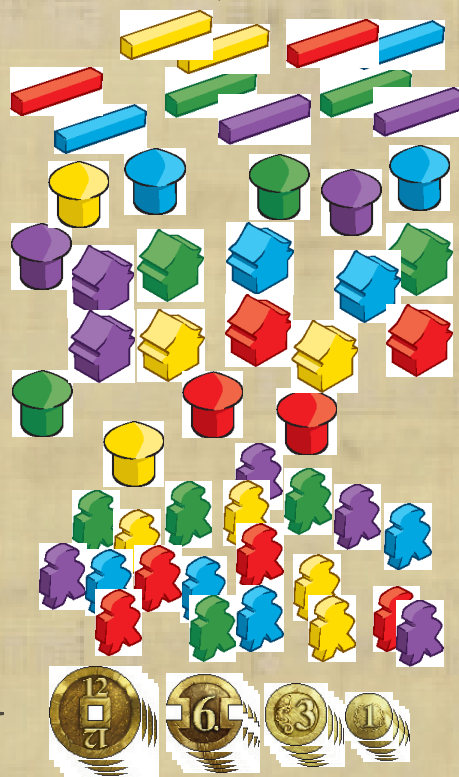
10. Plaats het aantal afgebeelde geschenken in stapels in de provincies zoals aangegeven op het speelbord in elke provincie.



Yunnan: 0  
Sichuan: 5  
Qamdo: 4  
Tibet: 3  
Qinghai: 2



9. Al jouw ander materiaal (bruggen, handelsposten, handelaars en theehuizen) blijven in de algemene voorraad naast het speelbord.



7. Leg de munten in een algemene voorraad naast het speelbord. Neem hieruit het volgende aantal munten afhankelijk van jouw positie op het biedspoor:

Speler	1.	2.	3.	4.	5.
Bedrag	9	9	12	12	15

Je geld is open informatie, dus hou het zichtbaar voor alle spelers.

8. Plaats jouw paard in de stal van de provincie Yunnan.

# Regels voor 3-5 spelers

## SPELVERLOOP

### 1. BIEDFASE

#### 1A) PLAATS HANDELAARS

In de volgorde van het groene biedspoor, plaats je een handelaar van je persoonlijke voorraad of van de provincies:

- in een gebouw voor progressie
  - in de bank voor geld
  - in de markt van Pu'er om te reizen
- of
- pas voor de rest van de biedfase


Bied nooit meer dan je kan betalen!

"5" en "7" plaatsen in gebouwen zijn niet veilig.

Wanneer je past, verzet je jouw volgorde-marker naar de zwarte regio in het midden.

Als alle spelers gepast hebben, handel je de gebouwen af.

#### 1A) PLAATS HANDELAARS

In de volgorde van het biedspoor, beginnende met de speler op de lichtgroene plaats , plaats je één van je handelaars op een progressiegebouw of op de markt van Pu'er of pas je. Indien je opteert om te passen, plaats je jouw volgorde-marker van het biedspoor op de aangrenzende zwarte plaats tussen het biedspoor en het reisspoor. Herhaal dit tot alle volgorde-markers naar de zwarte plaatsen zijn verschoven.

**VAN WAAR?** Aanvankelijk moet je handelaars uit je persoonlijke voorraad gebruiken. Vanaf ronde 2 mag je, indien je geen handelaars meer in je persoonlijke voorraad hebt, ze nemen van één van de vijf provincies maar niet van de markt van Pu'er of één van de progressiegebouwen.

**WAAR NAAR TOE?** Je mag je handelaars in één van de 5 progressiegebouwen plaatsen om te bieden op progressie of op één van de twee bankplaatsen om geld te krijgen of op de markt van Pu'er om later van hieruit te reizen en inkomsten te genereren.



**5 PROGRESSIEGEBOUWEN:** Je mag een handelaar op een lege plaats in één van de 5 progressiegebouwen plaatsen behalve als er reeds één van je handelaars in het gebouw staat. Het nummer boven de plaatsen geeft je bod aan. Je mag een handelaar enkel op de kleine plaatsen inzetten ("5" of "7") indien je de hoogste bidder bent. Indien je een handelaar op een kleine plaats zet en een andere speler overbiedt je, moet je je handelaar onmiddellijk verwijderen en terug in je persoonlijke voorraad nemen. Indien je reeds gepast had, verplaats je jouw volgorde-marker terug op het biedspoor. Je behoudt je handelaar op de grote plaatsen ("9" en hoger) zelfs als een andere speler hoger biedt.

### 1. BIEDFASE

**Uitzondering:** Indien je een progressiegebouw al volledig hebt gebruikt, mag je er geen handelaar meer plaatsen!

#### BANK:



Indien je je handelaar op één van de bankplaatsen zet, verplaats je onmiddellijk al je handelaars uit de progressiegebouwen naar de markt van Pu'er. Tot het einde van deze biedfase mag je geen handelaars meer in de progressiegebouwen zetten. De andere spelers mogen de plaatsen innemen die zijn vrijgekomen nadat jouw handelaars zijn weggehaald.

Je mag nooit de beide bankplaatsen gebruiken tijdens dezelfde biedfase.



**MARKT VAN PU'ER:** Er mogen hier meerdere handelaars geplaatst worden, van dezelfde of verschillende spelers. Opm.: je mag een handelaar van een verafgelegen provincie naar de markt verplaatsen. Deze actie is nuttig als je andere handelaars wil verplaatsen (zie onder).



**PASSEN:** Indien je geen handelaars meer wil plaatsen, mag je passen door je volgorde-marker van het biedspoor op het zwarte gebied te zetten. Tenzij andere spelers je overbieden in een progressiegebouw is de biedfase voor jou afgelopen.



**NIET IN HET ROOD GAAN:** Je mag niet meer bieden dan je kan betalen (in het basisspel). Organiseer jouw biedingen in kleine bedragen en hou je beschikbare geld in het oog.

### 1B) HANDEL DE BANK AF

Het eerste gebouw dat wordt afgehandeld is de bank (tenzij geen enkele speler hier een handelaar plaatste).

Tel alle biedingen van alle spelers in de 5 progressiegebouwen bij elkaar op om het totale bedrag dat de bank uitbetaalt te berekenen.

Het scorespoor toont de bedragen die de spelers zullen ontvangen afhankelijk van het

totale bedrag. Het scorespoor is onderverdeeld in verschillende licht- of donkergekleurde delen. Op deze plaatsen staan cirkels met twee waardes, één bovenaan en één onderaan. Bekijk de cirkel op de plaats die bij het totale bedrag staat. (Indien het totale bedrag groter is dan 99, gebruik je de laatste cirkel, dus 27/15.) De speler op de linker plaats in de bank krijgt het grootste bedrag en de andere speler het kleinere bedrag. De spelers nemen het geld uit de algemene voorraad en verplaatsen hun handelaars van de bank naar hun persoonlijke voorraad.

Voorbeeld:

In de handelsschool biedt **Rood** 9 en **Blauw** 12.

**Blauw** heeft 5 geboden op de paspoorten.

**Groen** en **Rood** hebben respectievelijk een bod van 9 en 12 op paarden. **Rood** heeft 7 geboden op invloed.

**Blauw** en **Groen** hebben tenslotte 9 en 12 geboden op gebouwen.

De totale betaling is:  $9 + 12 + 5 + 9 + 12 + 7 + 9 + 12 = 75$ .

Plaats 75 komt overeen met cirkel 24/14 aangezien deze cirkel grenst aan het gearceerde deel waartoe plaats 75 behoort.

**Paars** staat op de linker bankplaats, **Geel** op de rechter bankplaats.

**Paars** krijgt 24 en **Geel** slechts 14 Yuán van de bank.

**Paars** en **Geel** nemen hun handelaars terug.



### 1C) HANDEL DE PROGRESSIEGEBOUWEN AF


Nu moeten alle spelers hun biedingen betalen in de volgorde van het biedspoor. Verwijder nadien je handelaars één voor één en gebruik de acties van het desbetreffende progressiegebouw. (op deze manier zal je geen biedingen

vergeten waarop je hebt geboden.) Bij de bouwonderneming moet je onmiddellijk kiezen uit de 3 beschikbare gebouwen. Indien je voor een theehuis kiest, mag je deze onmiddellijk bouwen of in je persoonlijke voorraad leggen zoals de andere gebouwen.

### 1B) HANDEL DE BANK AF

Tel alle biedingen bij elkaar op.

Bekijk het scorespoor om het bedrag te bepalen dat moet worden uitbetaald.

De spelers in de bank krijgen hun geld (de speler onder  krijgt het kleinere bedrag).

### 1C) HANDEL DE PROGRESSIEGEBOUWEN AF

In de volgorde van het biedspoor betalen de alle spelers voor hun handelaren in de progressiegebouwen.

De spelers handelen de gebouwen af en nemen hun handelaars terug bij zich.

## PROGRESSIEGEBOUWEN

**Handelsschool:** neem een handelaar uit de algemene voorraad en plaats hem in Pu'er

**Douanekantoor:** vergroot je reisafstand: +1 paspoort

**Paardenhandelaar:** beweeg je paard naar de volgende provincie

**Drakenhuis:** vergroot je invloed: +1 Drakenkop

**Bouwonderneming:** neem een handelspost, brug of theehuis

## 2. REISFASE

### 2A) REIS, VERPLAATS, BOUW

In de volgorde van het bruine reisspoor

### Reizen

Beweeg al of een deel van, je handelaars in de provincies:

- in één van welke richting zonder te veranderen van richting
- niet terug naar de provincie waarin je startte
- je moet een paspoort gebruiken voor elke provinciegrens die je kruist
- niet verder dan de provincie aangegeven met je paard.

## DE PROGRESSIEGEBOUWEN

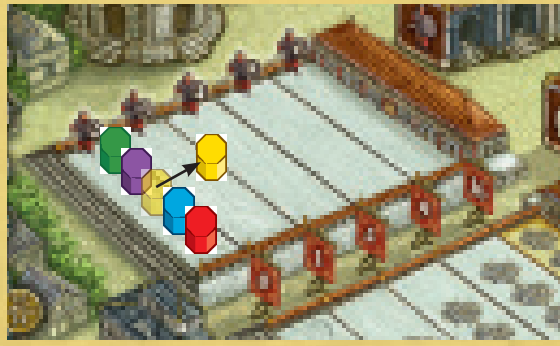


**Handelsschool:** nieuwe handelaar  
Neem één van je handelaars uit de algemene voorraad en plaats hem in de markt van Pu'er. Je zal deze handelaar dus al kunnen gebruiken in de volgende reisfase!



**Douanekantoor:** nieuw paspoort (2, 3, 4, 5, 6)  
In dit gebouw kan je het aantal grenzen, die je handelaars mogen overschrijden, verhogen. Verplaats je progressiemarker in het douanekantoor één plaats omhoog. Dit verhoogt het aantal paspoorten onmiddellijk.

**Voorbeeld:** In ronde 1, investeert Geel in paspoorten. Ze verplaatst haar marker van plaats 2 naar plaats 3. Nu heeft ze 3 paspoorten.



**Paardenhandelaar:** toegang tot een andere provincie  
In dit gebouw kan je het bereik van je handelaars vergroten. Beweeg je paard naar de volgende provincie op de hoofd Thee-Paard-weg. Van nu af aan mag je je handelaars in deze provincie bewegen en hier ook gebouwen plaatsen.



**Drakenhuis:** vergroot invloed  
In dit gebouw kan je de invloed van je handelaars vergroten. Beweeg jouw progressiemarker in het drakenhuis één plaats naar boven. Dit vergroot je invloed onmiddellijk.



**Bouwonderneming:** nieuwe structuur  
In dit gebouw krijg je een handelspost, brug of theehuis dat je in een volgende reisfase zal bouwen. Handelsposten worden gebruikt om een handelsroute te maken. Ze kunnen niet verplaatst of verwijderd worden. Bruggen kunnen gebruikt worden als binnendoorwegen over ravijnen. Theehuizen beschermen jou tegen de provincie inspecteur en zijn 12 overwinningpunten waard op het einde van het spel.

## 2. REISFASE

### 2A) REIS, VERZET EN BOUW

Verzet alle volgordemarkers van de zwarte plaatsen naar de overeenkomstige bruine plaatsen op het reisspoor. De lichtbruine 1 is de startspeler voor deze fase. Dus is de speelvolgorde omgekeerd in deze fase. In je beurt kan je jouw acties in een willekeurige volgorde doen. Je kan een aantal handelsposten, theehuizen en bruggen vanuit je persoonlijke voorraad bouwen en een aantal handelaars bewegen. Als je volledig klaar bent met bewegen en bouwen is de volgende speler aan de beurt.

**HANDELAARS BEWEGEN:** Handelaars bewegen in allerlei richtingen van de startprovincie naar de eindprovincie door grenzen te overschrijden op de Thee-Paard-weg (of via een zijweg door bruggen te gebruiken, zie onder). Een handelaar die start in Pu'er beweegt eerst naar Yunnan. De Thee-Paard-weg start in Pu'er

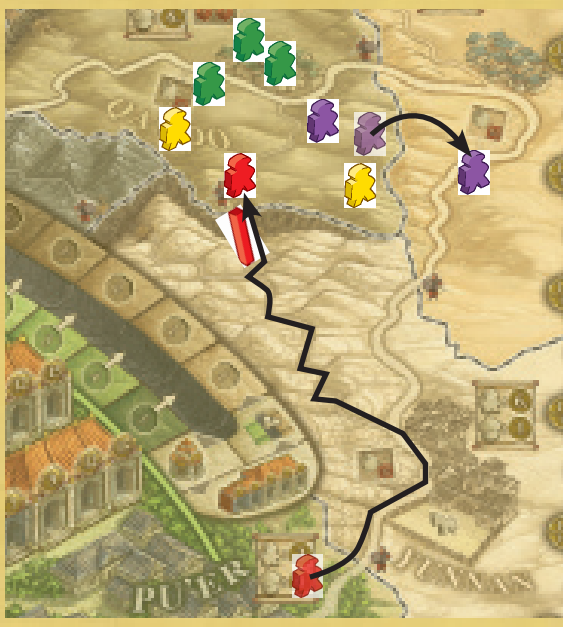
en leidt naar de hoger gelegen provincies. Je mag geen handelaars uit je persoonlijke voorraad gebruiken tijdens deze fase. Wanneer je reist, mag een handelaar niet terugkeren naar de provincie van waaruit hij startte.

**PASPOORTEN:** Voor elke grens die je handelaars passeren, moet je een paspoort gebruiken. Voor het begin van de reisfase kijk je naar het douanekantoor om te zien hoeveel grensovergangen je deze fase mag doen. In het douanekantoor kan je het aantal paspoorten, die je kan gebruiken, verhogen tot max. 6. Je kan je paspoorten naar keuze verdelen over jouw handelaars. Je moet ze niet allemaal gebruiken.

**BEREIK:** Je kan enkel reizen naar of een gebouw bouwen in een provincie waar je toegang toe hebt. Je hebt toegang tot alle provincies van Pu'er tot de provincie aangegeven door je paard.

**VERPLAATSEN:** Wanneer je na een beweging in een provincie aankomt waar reeds handelaars van een tegenspeler staan, mag je één van hen verplaatsen indien jouw invloed groter is dan die van je tegenspeler. (Een handelaar die niet bewoog mag geen handelaars verplaatsen.) Beweeg deze handelaar naar een aangrenzende provincie richting Pu'er langs de Thee-Paard-weg. Verplaatste handelaars kunnen geen andere handelaars verplaatsen. Handelsposten kunnen niet verplaatst worden.

Voorbeeld: **Rood** heeft een invloed van 3 drakenkoppen en beweegt één van haar handelaars van Pu'er langs Yunnan naar Qamdo. Ze kan geen handelaars van Yunnan verplaatsen, aangezien ze haar beweging daar niet eindigde. In Qamdo heeft **Groen** (1 Drakenkop) 3 handelaars. **Geel** (3 Drakenkoppen) en **Paars** (2 Drakenkoppen) hebben er elk 2 handelaars. **Rood** mag geen **gele** handelaar verplaatsen aangezien haar invloed niet groter is. Ze beslist om **Paars** te verzetten, dus beweegt ze de **paarse** handelaar naar Sichuan.



**BOUWEN:** Je mag een willekeurig aantal gebouwen uit je persoonlijke voorraad (die je hebt verworven tijdens vorige ronden) zonder verdere kosten bouwen. Je mag ze enkel plaatsen in provincies waar je toegang toe hebt, dus waar je paard staat of gepasseerd is. (In geval van een brug moet je toegang hebben tot beide provincies!)

Er is geen limiet in het aantal handelsposten per provincie. Je mag een handelspost in een provincie plaatsen onafhankelijk van hoeveel handelsposten er al zijn. Je mag zelfs jouw beide handelsposten in dezelfde provincie plaatsen. Handelsposten blijven in de gekozen provincie tot het einde van het spel.

Op 4 locaties op het speelbord zijn er illustraties van bruggen over een ravijn. Je kan enkel op deze locaties bruggen plaatsen. Je mag enkel je eigen bruggen gebruiken. Een brug gebruiken brengt geen kosten met zich mee. Het is toegelaten dat twee of meer spelers een brug op dezelfde locatie naast elkaar bouwen. Theehuizen worden op de gemarkeerde plaatsen op het speelbord geplaatst. Er kan slechts één theehuis per provincie geplaatst worden.



#### VERBONDEN WEG

Elke handelaar en handelspost met een weg naar Pu'er die enkel door provincies gaat met eigen handelaars en handelsposten wordt aanzien als een verbonden weg. Deze weg kan langs de Thee-Paard-weg of een zijweg met eigen bruggen leiden. Je moet niet aanwezig zijn in Pu'er. Indien je op het einde van de reisfase handelaars hebt zonder verbonden weg moet je ze terugsturen naar Pu'er. Handelsposten die niet verbonden zijn blijven waar ze staan, maar leveren geen thee-inkomsten op deze ronde.

Voorbeeld: **Rood** beheert een brug tussen Sichuan en Qinghai. Ze heeft een handelaar in Qinghai en Tibet en een handelspost in Sichuan. **Rood** is niet aanwezig in Qamdo. Ze heeft een verbonden weg langs Tibet en Qinghai en verder langs de brug naar Sichuan.



#### Verplaatsen

Verplaats een handelaar van een tegenspeler uit de provincie waar je eindigt indien je dat wil.

#### Bouwen

Bouw handelsposten, bruggen en theehuizen van je persoonlijke voorraad in de provincies.

Je mag enkel bouwen in de provincies die je kan bereiken met je paard. (Bruggen: beide provincies!)

Er mag slechts één theehuis per provincie zijn ongeacht de kleur!

#### Verbonden weg

Stuur op het einde van de reisfase alle handelaars zonder verbonden weg terug naar Pu'er.

## 2B) DE PROVINCIE INSPECTEUR

### 2B) PROVINCIE INSPECTEUR

Beweeg naar de provincie met de hoogste thee-inkomsten (negeer transportkosten).

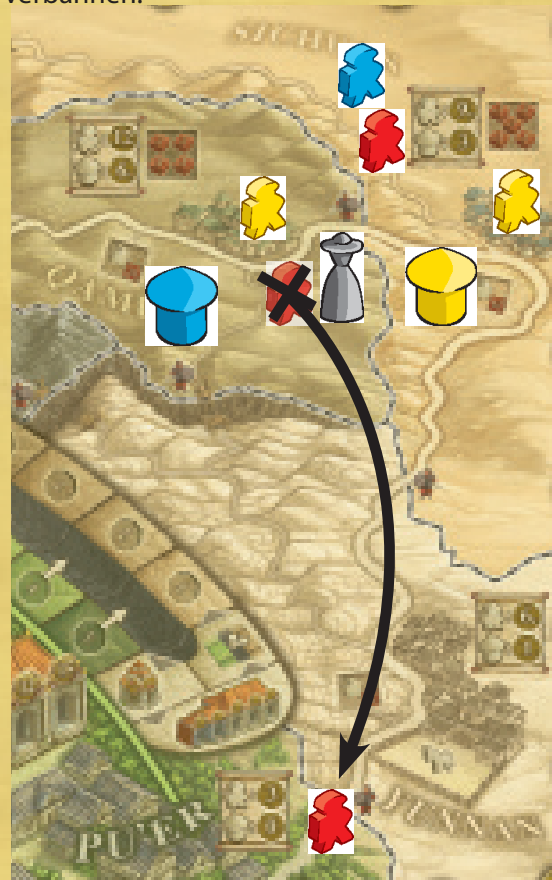
Verban de handelaar met de hoogste invloed en stuur hem terug naar de markt van Pu'er.

Een theehuis of een invloed van 4 drakenkoppen beschermt jou tegen verbanning.

Gelijke standen worden beslecht volgens het reisspoor.

Nadat alle spelers hun reisfase hebben afgehandeld, zal de provincie inspecteur naar de provincie bewegen met de hoogste thee-inkomsten deze ronde (behalve Pu'er) (negeer hiervoor de transportkosten). De thee-inkomsten van een provincie worden bepaald door de som van uitbetalingen aan alle handelaars en verbonden handelsposten in die provincie (zoals afgebeeld op het speelbord). In geval van gelijke stand verkiest de provincie inspecteur de provincie het verst van Pu'er. In die provincie zal hij één van de handelaars verbannen naar de markt van Pu'er.

Voorbeeld: Er zijn 3 handelaars en 1 handelspost in Sichuan en 2 handelaars en 1 handelspost in Qamdo. In beide provincies zijn de thee-inkomsten 30 Yuán (respectievelijk  $9+9+9+3$  en  $12+12+6$ ). Aangezien Qamdo verder van Pu'er ligt dan Sichuan zal de provincie inspecteur een handelaar uit Qamdo verbannen.



De provincie inspecteur zal één handelaar verbannen van de speler met het meeste invloed, indien deze minder invloed heeft dan 4 drakenkoppen en geen theehuis heeft. In geval van gelijke stand zal hij de speler die eerder in de speelvolgorde staat, volgens het reisspoor, verbannen. (dit is diegene in een lichter bruine plaats).

Indien alle spelers in die provincie een invloed van minstens 4 drakenkoppen hebben of er een theehuis hebben, zal de provincie inspecteur niemand verbannen. Handelsposten kunnen niet verbannen worden.

Voorbeeld: de blauwe handelaar in Qamdo heeft een invloed van 4 drakenkoppen en is beschermd tegen de provincie inspecteur. De rode handelaar heeft slechts een invloed van 2 en zal verbannen worden. Indien rood een theehuis zou gebouwd hebben in Qamdo zou haar handelaar beschermd geweest zijn. Er zou dan niemand verbannen worden.



Plaats de provincie inspecteur tenslotte terug links onderaan op het speelbord.

## 2C) GESCHENKEN

### 2C) GESCHENKEN

Verdeel de resterende geschenken onder de nog aanwezige handelaars.

Eén geschenk per handelaar.

Indien er meer handelaars zijn dan geschenken krijgen de handelaars met meer invloed voorrang.

Gelijke standen worden beslecht volgens het reisspoor.

Indien er nog geschenken aanwezig zijn in een provincie krijgt elke handelaar één van deze tegels. Indien er minder geschenken dan handelaars zijn, krijgen de handelaars met meer invloed voorrang. In geval van gelijke stand worden de geschenken verdeeld volgens het reisspoor.

De leidende speler krijgt 1 geschenk, dan de volgende speler, enz. Indien er nadien nog geschenken over zijn, krijgen de spelers op dezelfde manier geschenken voor hun resterende handelaars.

Opm.: Wanneer er geschenken worden uitgedeeld, doet het er niet toe of je de meeste handelaars hebt in een provincie.



Voorbeeld: er zijn 5 resterende geschenken in Sichuan. Het reisspoor geeft de volgende volgorde aan: **geel**, **rood**, **groen**, **paars**.

**Geel** heeft 4 handelaars en 1 drakenkop, **Rood** heeft 2 handelaars en 2 drakenkoppen, **Groen** heeft 3 handelaars en 2 drakenkoppen, **Paars** heeft 2 handelaars en 3 drakenkoppen.

**Paars** heeft de grootste invloed en krijgt één geschenk per handelaar voor een totaal van 2 geschenken.

**Rood** en **groen** hebben beide dezelfde invloed maar **rood** komt voor **groen** op het reisspoor, dus **rood** krijgt geschenk #3 en **groen** krijgt geschenk #4. Dan krijgt **rood** geschenk #5 voor haar 2de handelaar.

**Groen** krijgt geen geschenken meer voor z'n overige twee handelaars. **Geel** heeft het meeste handelaars en leidt op het reisspoor maar beide zaken doen er niet toe aangezien ze het minste invloed heeft.



## 2D) BEPAAL INKOMSTEN

In de volgorde van het reisspoor (beginnend met de licht bruine plaats), wordt er thee geleverd aan de handelaars en handelsposten in de provincies en daar verkocht.

**THEE-INKOMSTEN:** Elke provincie (inclusief Pu'er!) betaalt een bedrag aan elke handelaar (3, 6, 9,...) en elke handelspost (1, 3, 6, 10, 15) voor de geleverde thee. Handelsposten in Pu'er geven geen thee-inkomsten!

### TREK DE TRANSPORTKOSTEN ER VAN AF!

Indien er handelaars of handelsposten ontbreken in provincies op de weg van Pu'er tot een handelaar die voorzien wordt van thee, moet je de transportkosten betalen. De transportkosten zijn 3 Yuán per provincie zonder eigen handelaar. (die dus niet verbonden zijn)

**Uitzondering:** handelsposten worden voorzien van thee indien ze verbonden zijn met je handelsnetwerk zonder een gat. In geval van een gat krijgen ze geen thee-inkomsten.

Het is toegestaan om bruggen te gebruiken om transportkosten te voorkomen indien mogelijk. Je moet hiervoor dan ook niet de kortste weg van Pu'er naar de provincies nemen. Ontbrekende handelaars in Pu'er veroorzaken geen transportkosten.

Voorbeeld: **Geel** heeft handelaars in Tibet en Qinghai en een handelspost in Yunnan en Sichuan. Ze heeft ook een brug op de zijweg tussen Sichuan en Qinghai. Daarom moet ze geen transportkosten betalen aangezien er geen gaten zijn in de weg tussen Qinghai en Tibet (via Qinghai). Zonder de brug zou ze 3 Yuán per handelaar in beide provincies verliezen voor het transport via Qamdo.



## 2D) BEPAAL INKOMSTEN

In de volgorde van het reisspoor

Thee-inkomsten in een provincie = aantal handelaars en handelsposten vermenigvuldigd met de waarde van de provincie.

Geen inkomsten voor handelsposten die niet verbonden zijn!

Totale inkomsten van een speler = totale bedrag van de thee-inkomsten min de transportkosten

Trek de transportkosten er van af!

Trek 3 Yuán af per gat dat er is voor elke handelaar die wordt bevoorrad langs gaten.

In de volgorde van het reisspoor:

Geef de totale inkomsten op de halfronde inkomstenplaatsen van het scorespoor aan. Plaats latere spelers bovenop.

#### 2E) NIEUWE SPEELVOLGORDE

- Plaats de speler met de hoogste totale inkomsten op plaats 1 van het reisspoor.
- Indien gelijk doorloop je de markers van boven naar onder.
- De andere spelers volgen afhankelijk van hun totale inkomsten in dalende volgorde.

#### 2F) OMZETTEN

##### TOTALE INKOMSTEN IN OVERWINNINGSPUNTEN

- Zet een deel of al je inkomsten om in overwinningpunten tegen een 1:1 ratio.
- Beweeg je puntenmarker een overeenkomstig aantal plaatsen.
- Neem het resterende geld uit de algemene voorraad.

#### 2G) EINDE VAN DE RONDE

Neem je handelaars terug van Pu'er en leg ze in je persoonlijke voorraad. Plaats je volgordemarker terug op het biedspoor.

### EINDE VAN HET SPEL

Wordt getriggert als een speler 80 of meer overwinningpunten heeft

OF er geen geschenken meer op het spelbord liggen.

Zet geld om in overwinningpunten tegen een 3:1 ratio.

Gebruik de inkomstenmarkers en plaats ze op de halfronde inkomstenplaatsen op het scorespoor om jouw inkomsten aan te geven. Je totale inkomsten zijn de som van de thee-inkomsten van al je handelaars en verbonden handelsposten min de transportkosten. Indien een inkomstenmarker op dezelfde plaats komt als een andere marker wordt hij bovenop deze marker gezet. Je krijgt je inkomsten nog niet.

#### 2E) NIEUWE SPEELVOLGORDE

De volgordemarker van de speler met de hoogste totale inkomsten wordt op plaats 1 van het reisspoor geplaatst (dit is op de licht bruine plaats). De andere spelers volgen in de volgorde van hun totale inkomsten. Bij gelijke stand handel je de inkomstenmarkers af van boven naar onder. Laat de volgordemarkers voorlopig op het reisspoor.

#### 2F) ZET DE TOTALE INKOMSTEN OM IN OVERWINNINGSPUNTEN

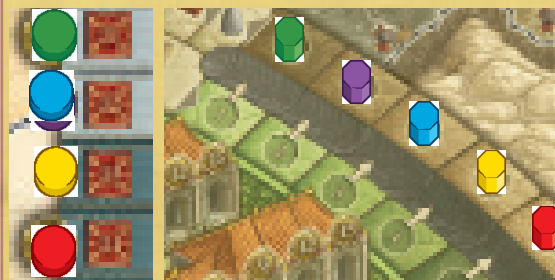
In de nieuwe volgorde, volgens het reisspoor, mogen de spelers een deel (of alles) van hun inkomsten omzetten in overwinningpunten tegen een 1:1 ratio. Beweeg je puntenmarker het overeenkomstig aantal plaatsen op het scorespoor. Het resterende geld wordt uit de algemene voorraad genomen. Verwijder nadien je inkomstenmarker van het spelbord.

Voorbeeld: blauw heeft totale inkomsten van 21 Yuán. Ze zet 6 Yuán om in overwinningpunten en krijgt nog 15 Yuán uit de algemene voorraad.

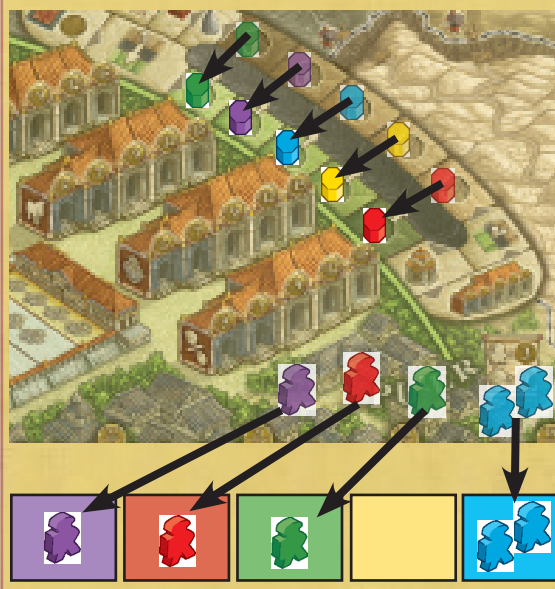
#### 2G) EINDE VAN DE RONDE

Verwijder al jouw handelaars van Pu'er en plaats ze in je persoonlijke voorraad. Beweeg de volgordemarkers naar de kant van het biedspoor. (dit draait de speelvolgorde terug om). Begin dan een nieuwe ronde met de biedfase.

Voorbeeld: de speelvolgorde is aangepast.



Voorbeeld: Einde van de ronde



## EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt ingeluid als een speler 80 of meer overwinningpunten behaalt of wanneer er geen geschenken meer op het spelbord liggen. Wanneer dit gebeurt, wordt er doorgespeeld tot het einde van fase 2F van de huidige ronde (fase 2G wordt genegeerd). Daarna eindigt het spel.

Op het einde van het spel krijg je 1 overwinningpunt voor elke 3 Yuán in je persoonlijke voorraad en 3 overwinningpunten voor elk geschenk dat je hebt.

Tenslotte krijg je overwinningpunten voor sommige progressies zoals aangegeven in volgende tabel:

Overwinningpunten	0	1	4	9	12	16	24
Overgestoken grenzen	2	3	4	5	-	6	-
Involed (Drakenkoppen)	0	1	2	3	-	4	-
Theehuizen	-	-	-	-	1	-	2

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel. In geval van gelijke stand wint de speler met de grootste invloed. Indien nog steeds gelijk wint de speler die eerste aan de beurt komt volgens het reisspoor (zoals bij de geschenken).

# YUNNAN ALS 2-SPELERSPEL

Elke speler speelt met twee kleuren. Speel alsof het een 4-spelerspel is. Hou het geld van je beide kleuren apart maar gebruik slechts één puntenmarker. Bij het bepalen van de initiële speelvolgorde zorg je ervoor dat geen speler met z'n twee kleuren vlak na elkaar speelt. Het einde van het spel wordt ingeluid indien er slechts twee of minder geschenken resteren op het speelbord of wanneer een speler 100 of meer overwinningpunten behaalt. Tijdens de eindtelling mag je het geld van beide kleuren wel combineren om om te zetten in overwinningpunten.

## HET PRO SPEL

(AANGERADEN NA JE EERSTE SPEL): BETAAL SCHULDEN MET OVERWINNINGSPUNTEN

Plaats bij aanvang van het spel de rondemarker op plaats 1 van het rondespoor. Verplaats hem op het einde van de ronde naar de volgende plaats op het spoor. Elke speler krijgt een "-100/0" marker en plaats deze voor zich met de "0" zichtbaar.




**IN HET ROOD GAAN IS TOEGESTAAN:**

Geld is nog steeds open informatie maar je mag meer bieden dan je bezit.

**BANKROET:**

Indien je je bod niet kan betalen (omdat je denkt dat het dat waard was of omdat je te veel geld omzette in overwinningpunten de laatste ronde en nu wat te kort komt of omdat je gewoon fout telde), verlies je 9 overwinningpunten min de huidige rondenummer per Yuán die je te kort komt (de exacte waardes staan afgebeeld op het rondespoor).

Je kan een negatieve score hebben! Draai jouw marker naar "-100" wanneer je onder 0 overwinningpunten komt. Je kan progressie maken zoals gewoonlijk. Indien je overwinningpunten wint en de 0 terug passeert, draai je de marker terug van de "-100" kant naar de "0" kant.

Voorbeeld: In ronde 4 komt **geel** 3 Yuán te kort om haar bod te betalen. Ze verliest dus 15 overwinningpunten. Haar puntenmarker stond op plaats 0, dus beweegt ze naar plaats 85 en draait ze haar marker op de  kant.



Hartelijk dank aan Nico Delobelle en Arne De Cnodder voor de Nederlandstalige vertaling.

De ontwerper en uitgever zouden graag de vele testspelers bedanken, in het bijzonder Walter Sorger, Günther Rosenbaum, Moritz Eggert, Horst Lemke, Peter Riedlberger, Loredana Covaci, Frank Zurmühlen, Sebastian Haag, Leoni Rues, Michael Eggers, Hannes Altendorfer, Matthias Nagy, Peter Inzenhofer, Arpad Fritsche, Jörg Janotte, Kai Grenner, Michael Behr, Elisabetta Lange, Steffen Rühl, Eberhard Breinlinger, Martin Klein, Martina Rösch-Edenhofer alsook Peer Sylvester voor de hint inzake de Thee-Paard-weg.

Grafisch ontwerp en layout: Dennis Lohausen  
Realisatie en spelregels: Christwart Conrad

Gelieve ons te contacteren met opmerkingen, vragen en suggesties:  
spiele@argentum-verlag.de

© 2013 Argentum Verlag  
Brabanterstraße 55, 50672 Köln

## PRO SPEL

Gebruik de rondemarker om de huidige ronde aan te geven

Je mag meer bieden dan je kan betalen

Betaal schulden af met overwinningpunten

Ratio hangt af van de huidige ronde

Geef negatieve scores aan met de "-100" marker

# TIPS FOR BEGINNERS

## OVER DE REGELS:

Een handelaar kan gebruikt worden in een progressiegebouw of de bank of kan reizen. Daarom moet je handelaars terugnemen van progressiegebouwen nadat je ze afhandelde. Enkel de handelaars in de markt van Pu'er en de provincies mogen reizen.

### NIET VERGETEN:

Je mag een handelaar van een provincie terugtrekken (maar niet van Pu'er) om hem in een progressiegebouw te gebruiken.

Op het einde van de reisfase komen de handelaars in Pu'er terug naar je persoonlijke voorraad.

Je kan nooit 2 of meer handelaars in hetzelfde progressiegebouw plaatsen!

Indien je overboden wordt op plaatsen "5" of "7" moet je jouw handelaar terugnemen.

**VERBONDEN WEG:** Indien op het einde van je beurt, na de reisfase, niet al je handelaars een verbonden weg vormen met Pu'er (via de Thee-Paard-weg of één van jouw bruggen) worden ze teruggestuurd naar Pu'er. Geen enkele provincie die je moet passeren mag zonder één van je handelaars of handelsposten zijn. Theehuizen tellen niet mee! Handelsposten blijven echter in hun provincie tot het einde van het spel.

**GATEN** kunnen ontstaan wanneer een andere speler jouw handelaars verzet of wanneer de provincie inspecteur één van je handelaars verbant en hem teruggestuurt naar Pu'er. Elk gat verlaagt je inkomsten met 3 Yuán per handelaar die moet voorzien worden van thee langs een gat. Handelsposten die niet verbonden zijn leveren geen thee-inkomsten op!

**THEEHUIZEN** beschermen je tegen de provincie inspecteur, maar niet tegen je tegenstrevers!

## OVER TACTIEK:

Hou rekening met de acties van je tegenstrevers.

Progressie is belangrijk – maar als je niet reist, kom je al snel geld te kort.

Zet je geld niet te vroeg in het spel om in overwinningspunten.

Indien je geld te kort komt, ga dan naar de bank. Je kan dit spel echter winnen door nooit naar de bank te gaan.

Zonder je paard zijn de andere progressies redelijk nutteloos maar je kan het spel toch winnen zonder de verste provincies te hebben bereikt.

Indien je de enige speler bent met een kleinere invloed wordt je waarschijnlijk vaak verplaatst. Indien je jouw invloed verhoogt in het begin, kan je de andere spelers hun handelaars meer verplaatsen, maar je kan dit enkel efficiënt doen indien je zelf ook meer handelaars krijgt. Merk ook op dat je waarschijnlijk sneller ten prooi zal vallen aan de provincie inspecteur.

Meerdere handelaars één provincie bewegen is vaak beter dan één handelaar meerdere provincies aangezien dit inhoudt dat je makkelijker andere spelers hun handelaar kan gaan verzetten, op voorwaarde dat je voldoende invloed hebt.

Zelfs al wil je jouw handelaars niet echt bewegen als ze al in de provincies van jouw voorkeur staan, kan je ze toch nog gebruiken om andere handelaars te verzetten. Je zou bijvoorbeeld één van je handelaars van Sichuan naar Yunnan kunnen bewegen en terug naar Sichuan.

