



Gùgōng

deluxe edition

S P E L R E G E L S

China, 1570. China wordt geregeerd door Keizer Longqing in de Ming-dynastie, in opvolging van zijn vader, Keizer Jiajing, die het land vele jaren heeft geleid. Keizer Jiajing was een zeer ijverig man, maar hij stond toch vooral bekend om zijn wreedheid. Hij was meer begaan met zijn eigen belangen dan die van zijn land. Tegenstanders van het regime leefden doorgaans niet lang. Zijn lange regeerperiode zorgde voor een relatief stabiele periode, maar zijn capriolen lieten het land achter in een armzalige staat, gebukt onder aanhoudende corruptie.

Keizer Longqing woonde, in tegenstelling tot zijn vader, in de Verboden Stad. Hoewel de oorspronkelijke naam van dit paleizencomplex "Zijin Cheng" was, staat de Verboden Stad nu in de volksmond bekend als "Gùgōng", het keizerlijk paleis. Het was de residentie van vele Keizers onder de Ming-dynastie. Het gigantische complex bestaat uit 980 gebouwen, bestrijkt 72 hectare grond en werd gebouwd tussen 1406 en 1420.

Keizer Longqing begon zijn regeerperiode met een diepgaande hervorming van het bestuur. Getalenteerde ambtenaren, die verbannen werden door zijn vader, wierf hij terug aan, in de hoop aanzien en stabiliteit te herwinnen.

Tijdens de Ming-dynastie wordt ook de Chinese Muur opnieuw opgebouwd, versterkt en verlengd. De Chinese Muur was een essentieel element in de verdediging van het rijk tegen de onophoudelijke aanvallen van de Mongolen.

Corruptie was diep geworteld in het keizerrijk. Keizer Longqing probeerde de corruptie in te perken door het simpelweg te verbieden en er de doodstraf aan te koppelen. Deze maatregel leek aanvankelijk succesvol, maar uiteindelijk bleek het voor de Keizer niet zo eenvoudig om controle te houden over zijn "trouwe" onderdanen. Aan het keizerlijk hof hielden de hoogste ambtenaren zich ogenschijnlijk aan de nieuwe wet. Maar in plaats van eenvoudigweg omkoopgeld te accepteren, kwam er een geheel nieuw gebruik tot stand: het ruilen van geschenken.

Elke keer wanneer iemand een verzoek had voor een ambtenaar, werd daarbij een geschenk gepresenteerd. Vervolgens werd dan door de ambtenaar respectvol een geschenk teruggegeven. Wanneer bijvoorbeeld de verzoeker een waardevol beeldhouwwerk in jade aanbood en in ruil een goedkope papieren waaier kreeg, dan werd dit niet als een poging tot omkoperij bestempeld. Niettemin beseften beide partijen heel goed de betekenis van deze symbolische uitwisseling van geschenken.

Het spelmechanisme van "Gùgōng" is gebaseerd op dit bijzondere gebruik. De spelers kruipen in de rol van invloedrijke Chinese families en proberen invloed en macht te verwerven door het omkopen van ambtenaren, verantwoordelijk voor bepaalde opdrachten, door het aanreiken van gepaste geschenken, gedurende 4 opeenvolgende dagen (spelronden). Op die manier worden overwinningpunten verzameld en de speler met de meeste punten wint het spel. Maar, let op: Je moet alleszins een audiëntie bij de Keizer zien te bemachtigen. Slaag je daar niet in, zullen al je inspanningen voor niets zijn geweest.

SPELONDERDELEN E

1 Speelbord

Plaats het Speelbord in het midden van de tafel. Afhankelijk van het aantal spelers, gebruik je het Speelbord met de zijde voor 1-2-3 spelers of voor 4-5 spelers, zoals links onderaan aangeduid. Het Speelbord laat de Verboden Stad en zijn omgeving zien. De 7 beschikbare acties, waar je Geschenkaarten zal plaatsen en omruilen, staan erop afgebeeld.



3 Lotdobbelstenen

Rol de 3 Dobbelstenen en plaats ze op de aangegeven plaatsen. Deze cijfers bepalen welke Geschenkaarten je extra Dienaren en zelfs punten kunnen opleveren aan het einde van elke ronde.

1 Dagmarkeerder

Plaats de Dagmarkeerder op de eerste plaats van het Dagspoor. Het geeft aan in welk ronde je bent.

32 Reisfiches

Schud alle Reisfiches en plaats willekeurig 1 fiche open op elke stad op de Reisactie. Stapel de resterende fiches op 2 gesloten trekstapels van gelijke grootte op de daarvoor bedoelde plaatsen. Spelers zullen hun Reiziger van stad naar stad bewegen om het afgebeelde voordeel van elke fiche te ontvangen.

Opmerking: Voor je eerste spel raden we aan om de 12 Bonusfiches opzij te houden voor je de reisfiches schudt. Voor meer info, zie pagina 20.

1 Reiziger*

Plaats de Reizigers van alle spelers bij de Reisactie.

1 Gezant*

Plaats de Gezanten van alle spelers op de startlocatie van het Paleis van de Hemelse Reinheid. Alleen wanneer je Gezant het Paleis bereikt, kun je het spel winnen.

3 Grote Kanaal Schepen*

Plaats de Schepen naast je Spelersbord. Ze zullen worden gebruikt om handel te drijven in de havens langs het Grote Kanaal.

1 Volgende Startspeler Medaille

Plaats de Medaillefiche op de aangegeven plaats, naast de kaartlocatie van het Intrigespoor. Elke ronde kan 1 speler deze fiche verwerven om startspeler te worden in de volgende ronde.

1 Intrigeschijf*

Plaats alle Intrigeschijven in een stapel op de startlocatie van het Intrigespoor. Plaats de schijf van de startspeler onderaan en plaats vervolgens de schijven van de overige spelers in spelersvolgorde (met de klok mee). Je Intrigeschijf geeft jouw invloed in de Verboden Stad weer. Het beslist over elk gelijkspel en levert Intrigevoordelen op.

1 Puntenschijf*




Plaats alle Puntenschijven op de "o" locatie van het puntenspoot. Ze worden gebruikt om de score bij te houden.

1 Startspelerfiche

Deze fiche duidt aan wie de startspeler is in de huidige ronde. Bij aanvang van het spel bepaal je willekeurig een startspeler volgens een methode naar keuze. De spelersvolgorde gebeurt verder met de klok mee.

N STARTOPSTELLING

38 Geschenkkarten

Plaats willekeurig de 7 Geschenkkarten met een  symbool open op de 7 Geschenkkartlocaties op het Speelbord. Schud de kaarten gemarkeerd met een  symbool en plaats ze als gesloten trekstapel naast het Speelbord. Elke speler ontvangt een set van 4 Geschenkkarten, zoals bepaald door het aantal donker ingekleurde segmenten van het waaiericoon. De startspeler ontvangt de kaarten met , de volgende speler (met de klok mee) ontvangt de kaarten gemarkeerd met , enzovoort. Plaats eventueel overgebleven kaarten terug in de doos.



20 Jade

Plaats 1 Jade op elke aangegeven plaats en plaats de overgebleven Jade als algemene voorraad op het plein van de Jadeactie. Je kunt Jade verzamelen tijdens het spel om op het einde van het spel punten te scoren.

15 Decreten

Sorteer de Decreettegels volgens hun niveau (1, 2, 3). Schud elke stapel en plaats vervolgens 2 tegels van elke stapel open op de aangegeven plaatsen op het Speelbord. Plaats de resterende tegels terug in de doos, je hebt ze dit spel niet nodig. De Decreettegels bevatten speciale voordelen en punten die je kunt verwerven tijdens of op het einde van het spel.



1 Spelersbord*

Plaats 1 Spelersbord in jouw gekozen kleur voor je. Op je Spelersbord zul je je Geschenkkarten, Dienaren en Dubbele Dienaar bewaren. Het is ook een spelershulp met daarop het verloop van elke ronde, de ruilkosten van Reisfiches, de geclaimde Havenbeloningen en de eindtelling.



12 Dienaren*

Elke speler start het spel met 6 Dienaren (kubussen) op hun Spelersbord en 6 worden er naast hun Spelersbord bewaard als algemene voorraad. De Dienaren op je Spelersbord worden je Dienarenvoorraad genoemd en vertegenwoordigen de beschikbare Dienaren voor het uitvoeren van een actie. Aan het begin en einde van elke ronde, zul je een aantal Dienaren ontvangen van de algemene voorraad naar je Spelersbord.

1 Dubbele Dienaar*

Plaats de Dubbele Dienaar op je Spelersbord op de daarvoor bedoelde plaats. Dit component telt als 2 Dienaren en kan worden verkregen via de Grote Kanaal actie.

SPELOVERZICHT

Gùgōng wordt gespeeld in 4 rondes, in dit spel "Dagen" genoemd. Elke Dag bestaat uit 3 Fasen:



1. **De Ochtendfase**, waarin de spelers het spel voorbereiden voor de nieuwe Dag.
2. **De Dagfase**, waarin de spelers acties uitvoeren.
3. **De Nachtfase**, waarin de spelers de waarden van de kaarten in hun aflegstapel vergelijken met de Lotdobbelstenen.

Op het einde van de 4de dag, ontvangen de spelers bijkomende punten voor de Chinese Muur, de Decreten van niveau 3, hun verzameling Jade en hun aankomstvolgorde in het Paleis. De speler met de meeste punten op het einde van het spel, wordt uitgeroepen tot de meest invloedrijke familie van China en wint het spel. Maar let op! Spelers die er niet in slagen om hun Gezant in het Paleis van de Hemelse Reinheid te krijgen voor het einde van het spel, komen niet in aanmerking voor de overwinning.

SPELVERLOOP

FASE 1: DE OCHTENDFASE

Opmerking: De Ochtendfase wordt in de 1ste ronde overgeslagen, vermits deze fase reeds werd voltooid in de startopstelling.

In de Ochtendfase maken de spelers het Speelbord klaar voor de volgende ronde. Dit wordt uitgevoerd in 5 stappen:

Stap 1: Bepaal de startspeler



Indien een speler de Volgende Startspeler Medaille (●) heeft genomen in de vorige ronde, wordt deze speler de nieuwe startspeler in deze ronde. De nieuwe startspeler ontvangt het Startspelerfiche (●) en plaatst de Volgende Startspeler Medaille terug op de aangegeven plaats op het Speelbord. Wanneer niemand de Volgende Startspeler Medaille heeft genomen in de vorige ronde, blijft de huidige startspeler hetzelfde.

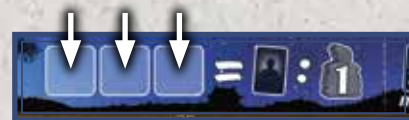
Stap 2: Reisactievelden aanvullen



Vul op de Reisactie de lege stadsvelden (de velden zonder Reisfiche of Reiziger) aan met nieuwe Reisfiches (●) van de 2 trekstapels. Pas wanneer beide trekstapels op zijn, schud je de afgelegde Reisfiches om 2 nieuwe trekstapels te maken.



Stap 3: Rol de Lotdobbelstenen



Rol de 3 Lotdobbelstenen en plaats ze op de aangeduide velden aan de bovenrand van het Speelbord.

Stap 4: Decreten uitvoeren



Alle spelers die een Dienaar hebben naast een Decreet met het ochtendsymbool (enkel de niveau 1 Decreten), ontvangen nu het aangeduide voordeel, in spelersvolgorde.

Voorbeeld: Zowel Lisa (wit) als David (lila) hebben een Dienaar op hetzelfde "Ochtend" Decreet. David plaatst 1 Dienaar van zijn algemene voorraad op 1 van zijn Schepen op het Grote Kanaal. Zijn Schip is nu vol en hij krijgt onmiddellijk een extra handkaart van de trekstapel met Geschenkkarten. Hij verplaatst 1 Dienaar van dit Schip naar zijn Speelersbord om aan te duiden dat hij de Havenbeloning heeft genomen en plaatst de overige 2 Dienaren en zijn Schip terug in de algemene voorraad. Lisa zou hetzelfde kunnen doen, maar omdat ze niet zoveel Dienaren meer heeft in haar algemene voorraad en ze niet onmiddellijk een Schip kan vullen, besluit ze om het voordeel niet te nemen.



Stap 5: Ontvang nieuwe Dienaren

Verplaats de Dagmarkeerder 1 stap. Alle spelers verplaatsen het aangeduide aantal Dienaren van hun algemene voorraad naar hun Dienarenvoorraad.

FASE 2: DE DAGFASE



In de Dagfase voeren de spelers diverse acties uit door het ruilen van Geschenkkarten met de Ambtenaren die in de Verboden Stad werken, voorgesteld door 7 Geschenkkartlocaties op het Speelbord.



Beginnend met de startspeler en vervolgens met de klok mee rond de tafel, zullen de spelers om beurten 1 Geschenkkart ruilen en de bijhorende acties uitvoeren. De spelers blijven dit doen tot alle handkaarten van alle spelers zijn gebruikt. Een speler wiens handkaarten op zijn, moet passen. Wanneer alle spelers hebben gepast, eindigt de Dagfase en begint de Nachtfase.

Als je nog minstens 1 kaart op hand hebt, voer je de volgende stappen uit tijdens je beurt:

1. Geschenken ruilen

Aan het begin van je beurt, MOET je 1 Geschenkkart uit je hand ruilen met 1 Geschenkkart op het Speelbord.

De waarde van een Geschenkkart

4



Als je Geschenkkart een **hogere** waarde heeft dan de waarde van de kaart die je wil kiezen op het Speelbord, mag je deze kaarten vrij ruilen.



Als je Geschenkkart een **lagere of gelijke** waarde heeft dan de kaart die je kiest op het Speelbord, mag je deze kaarten ruilen, als je eerst:

2 Dienaren verwijderd uit je Dienarenvoorraad naar je algemene voorraad;



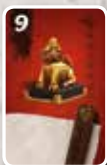
OF een Geschenkkart naar keuze uit je hand, aflegt op de aflegstapel op je Spelersbord;



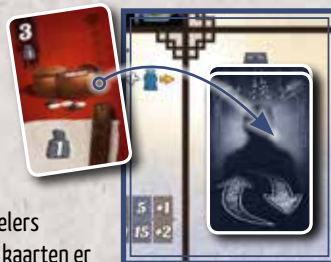
OF de Geschenkkart ruilt zonder acties uit te voeren. Sla stap 2 (acties uitvoeren) over. Als je nog minstens 1 Geschenkkart over hebt in je hand, voer je opnieuw stap 1 (Geschenken ruilen) uit in je volgende beurt.



Uitzondering: Een Geschenkkart met waarde 1 kan steeds vrij worden geruild met een Geschenkkart met waarde 9. (Waarom? Hoewel het Geschenk met waarde 1, een fruitschaal, een ogenschijnlijk lage waarde heeft, zijn sommige exotische fruitsoorten moeilijk op de markt verkrijgbaar en worden Ambtenaren daardoor soms verleid tot een impulsieve ruilactie.)



Plaats de Geschenkkart die je nam van het Speelbord gesloten op de aflegstapel van je Spelersbord. De afgelegde kaarten zullen je nieuwe handkaarten worden in de volgende Dag. Je mag te allen tijde kijken naar de kaarten in je aflegstapel. Je tegenspelers daarentegen, mogen niet vragen welke kaarten er in je aflegstapel zitten.



2. Acties uitvoeren

Na het ruilen van Geschenken, MAG je onmiddellijk het volgende uitvoeren:

- De actie op de Geschenkkart die je op het Speelbord hebt geplaatst (indien van toepassing, sommige kaarten hebben geen kaartactie);
- OF de actie van de locatie waar je net je Geschenkkart hebt geplaatst;
- OF beide acties. Indien je beide acties uitvoert, moet je de kaartactie **eerst** doen.



Voorbeeld: Rafaël wil Jade kopen, maar heeft slechts 1 Dienaar over in zijn Dienarenvoorraad en bovendien heeft de Jade Ambtenaar een Geschenk met waarde 8 (een "Dunhuang Pipa", een Chinese luit), terwijl Rafaël slechts Geschenken in zijn hand heeft met waarde 2, 3 en 5.

Rafaël offert zijn Geschenkkart met waarde 2 op door het op zijn aflegstapel te plaatsen (waardoor deze kaart de volgende ronde terug beschikbaar zal zijn voor hem) en ruilt zijn kaart met waarde 3 (een set Go-stenen) met de kaart met waarde 8 op het Speelbord. De kaart met waarde 8 gaat tevens naar zijn aflegstapel.



Rafaël voert de kaartactie uit, die hem toelaat om 2 Dienaren te nemen. Dit betekent dat hij nu wel voldoende Dienaren heeft om de locatieactie uit te voeren. Hij koopt 1 Jade en verwijderd 3 Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad.

GESCHENKKAARTACTIES

De waarde van
het Geschenk

Dit verwijst naar de
actie/bonus van de
kaart

Dit verwijst naar de
actie/bonus van de
kaart



Dit duidt aan waar
de kaart wordt
geplaatst bij de
startopstelling

Na het ruilen van Geschenken, mag je de actie van de Geschenkkaart uitvoeren, op voorwaarde dat er een actie op staat afgebeeld. De meeste kaartacties verwijzen naar een locatieactie:



Het Paleis van de Hemelse Reinheid



Het Grote Kanaal



De Chinese Muur



Decreten



Intrige

Sommige kaarten geven je andere voordelen:



Plaats onmiddellijk 1 Dienaar van je algemene voorraad naar je Dienarenvoorraad.



Plaats onmiddellijk 2 Dienaren van je algemene voorraad naar je Dienarenvoorraad.



Wissel 1 van je kaarten (een handkaart of een kaart in je aflegstapel) met 1 van de kaarten op het Speelbord. Indien je een handkaart wisselt, plaats je de nieuwe kaart in je hand. Indien je een afgelegde kaart wisselt, plaats je de nieuwe kaart in je aflegstapel.

De Geschenkkaartactie en de locatieactie kunnen hetzelfde zijn. In dat geval, mag je de actie gewoon 2 keer uitvoeren.

LOCATIEACTIES

7 Ambtenaren beheersen de belangrijkste functies van de Chinese Overheid, voorgesteld door 7 locaties voor Geschenkkaarten op het Speelbord. Als een speler een Geschenkkaart ruilt met 1 van de 7 Ambtenaren, mag deze speler een actie uitvoeren op deze locatie.

Iconografie



Verwijder het aangegeven aantal Dienaren uit je Dienarenvoorraad op je Spelersbord naar je algemene voorraad.



Plaats 1 Dienaar van je Schip naar de gepaste plaats op je Spelersbord, waar het blijft voor de rest van het spel.



Verplaats het aangegeven aantal Dienaren van je Dienarenvoorraad op je Spelersbord naar de gepaste plaats op het Speelbord of je Schip.



Scoor onmiddellijk het aangegeven aantal punten door je Puntenschip te verplaatsen op het puntenspoor.



Scoor het aangegeven aantal punten op het einde van het spel (zie "Einde van het spel" op pagina 14).

1. REIZEN



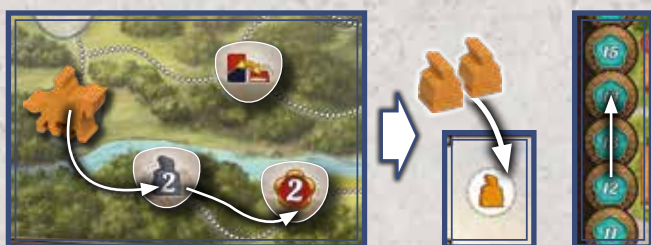
Ruil je geschenk met de belastingambtenaar en zend je Reiziger naar steden in China om belastingen te innen voor Keizer Longqing. De belastingen komen in diverse vormen en groottes.

Als je deze actie uitvoert, mag je 1 van de volgende opties uitvoeren:

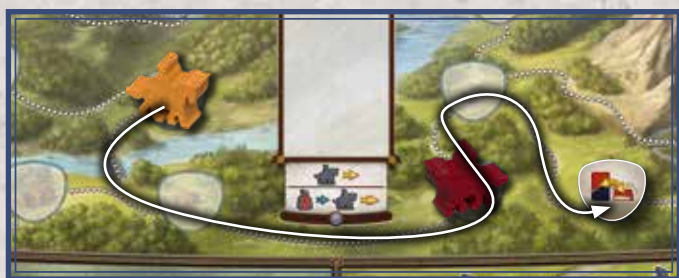
- A. Beweeg je Reiziger 1 keer, neem 1 Reisfiche en neem (optioneel) het bijhorende voordeel.



- B. Verwijder 2 Dienaren uit je Dienarenvoorraad om je Reiziger 2 keer te bewegen: Beweeg je Reiziger eerst 1 keer, neem de Reisfiche en neem (optioneel) het bijhorende voordeel. Herhaal vervolgens deze actie nog een keer.



De eerste keer dat je deze actie uitvoert (optie A of B), plaats je je Reiziger op een stad naar keuze met een Reisfiche. Dit telt dan als de 1ste beweging van je Reiziger. Vanaf dan beweeg je je Reiziger vanaf de stad waar hij zich momenteel bevindt naar de volgende stad die nog een Reisfiche bezit, via de aangeduide paden op het Speelbord. Je negeert daarbij de lege plaatsen en andere Reizigers. Dit betekent dat jouw Reiziger over lege steden en reeds bezette steden mag springen.



Alle Reisfiches die je verzamelt, plaats je gesloten op je Spelersbord in de daarvoor voorziene uitsparingen.



Te allen tijde mag je verzamelde Reisfiches omwisselen in bepaalde voordelen:

2 ➔ **1** Lever 2 Reisfiches in om 1 Dienaar uit je algemene voorraad te nemen en onmiddellijk in je Dienarenvoorraad te plaatsen op je Spelersbord.

4 ➔ **2** Lever 4 Reisfiches in om onmiddellijk 2 punten te ontvangen.

6 ➔ **1** Lever 6 Reisfiches in om onmiddellijk 1 Jade te ontvangen uit de algemene voorraad.

Belangrijk: Wanneer je meer dan 6 Reisfiches bezit, moet je onmiddellijk Reisfiches inruilen voor Dienaren, punten of Jade, tot je nog maximaal 6 Reisfiches over hebt.

Ingeleverde Reisfiches worden in een aflegstapel naast het Speelbord geplaatst. Voeg ze niet toe aan de trekstapels op de Reisactie.

Voorbeeld: Anna heeft 3 Dienaren in haar Dienarenvoorraad. Ze kiest de Reisactie en verwijderd 2 Dienaren uit haar Dienarenvoorraad naar de algemene voorraad om de actie 2 keer te kunnen uitvoeren.



Ze beweegt haar Reiziger naar een stad met een Reisfiche, die haar toelaat om 2 Dienaren terug in haar Dienarenvoorraad te plaatsen. Ze plaatst de Reisfiche op haar Spelersbord.



Vervolgens beweegt ze haar Reiziger naar een stad met een Reisfiche die haar toelaat om 3 Dienaren om te wisselen in 1 Jade. Ze doet dit en plaatst ook de 2de Reisfiche op haar Spelersbord.



Ze heeft nu 6 Reisfiches in totaal verzameld en besluit om deze om te ruilen voor nog 1 Jade.



LIJST VAN REISFICHES



Ontvang 1 Dienaar en plaats hem in je Dienarenvoorraad.



Ontvang 2 Dienaren en plaats ze in je Dienarenvoorraad.



Beweeg je Gezant 1 stap vooruit op het Paleisspoor.



Beweeg je Intrigeschijf 1 stap vooruit op het Intrigespoor.



Plaats 1 Geschenkaart uit je hand, met waarde 7 of hoger, gesloten op je aflegstapel en ontvang 1 Jade uit de algemene voorraad.



Verwijder 3 Dienaren uit je Dienarenvoorraad naar de algemene voorraad en ontvang 1 Jade.



Ruil 1 van je Geschenkaarten (uit je hand of aflegstapel) met 1 Geschenkaart op het Speelbord. Indien je ruilt met een kaart uit je aflegstapel, plaats dan de nieuwe kaart in je aflegstapel.



Neem 1 van je afgelegde Geschenkaarten terug in je hand.



Plaats 1 Dienaar uit je algemene voorraad op 1 van je Schepen op het Grote Kanaal (of plaats de Dienaar op een nieuw Schip, volgens de normale regels van deze actie). Als dit de 3de Dienaar is op dit Schip, mag je de beloning van deze haven onmiddellijk nemen.



Ontvang 2 punten.



Plaats 1 Dienaar uit je algemene voorraad op de Chinese Muur. Als dit de Muur voltooit, score je de Muur zoals gewoonlijk. (zie "de Chinese Muur scoren" in het volgende hoofdstuk)



Dit Reisfiche telt als 2 Reisfiches wanneer je Reisfiches omwisselt in Dienaren, punten of Jade. Belangrijk: dit is het enige basis Reisfiche dat je open op je Spelersbord plaatst en waarvan je het voordeel niet onmiddellijk ontvangt.



Voor meer info over de 12 Bonusfiches, zie pagina 20.

2. DE CHINESE MUUR

Ruil je Geschenk met de Ambtenaar voor openbare werken en neem deel aan de renovatie van delen van de Chinese Muur. Dit zal je de mogelijkheid geven om Intrigevoordelen of punten te krijgen en je Gezant te bewegen.

Als je deze actie uitvoert, mag je 1 van de volgende opties uitvoeren:

A. Plaats 1 Dienaar van je Dienarenvoorraad op de Chinese Muur.



B. Verwijder 1 Dienaar uit je Dienarenvoorraad om tot 2 andere Dienaren van je voorraad op de Muur te plaatsen.



Als de Muur voltooid is, **score je onmiddellijk de Chinese Muur** en voer je de **Intrigevoordelen** uit. Wanneer de Muur voltooid is, hangt af van het aantal spelers. De Muur is voltooid met 4, 5, 6 of 7 Dienaren, bij respectievelijk 1-2, 3, 4 of 5 spelers, zoals aangeduid op het Speelbord.

Chinese Muur Scoren

De speler met de **MEESTE** Dienaren op de Chinese Muur ontvangt 3 punten en beweegt hun Gezant 1 stap op het Paleisspoor. In geval van een gelijke stand, gebruik je het Intrigespoor als tie-breaker (zie Intrige, pagina 9). Vervolgens worden de Dienaren van dezelfde speler van de Chinese Muur verwijderd



naar de algemene voorraad. Vrijgekomen plaatsen op de Muur worden opgevuld door de overgebleven Dienaren naar links te verplaatsen. Vervolgens kunnen Intrigevoordelen worden bekomen.

Intrigevoordelen

Alle spelers met Dienaren op de Muur voordat hij werd gescoord, MOGEN ervoor kiezen om 1 van de Intrigevoordelen te nemen. De spelers doen dit om beurten, volgens de volgorde op het Intrigespoor, te beginnen met de speler wiens schijf zich het laagst op dit spoor bevindt. In het geval dat er 2 of meer schijven zich op elkaar bevinden op het Intrigespoor, bevindt de onderste schijf zich het laagst op het spoor. Om een voordeel te nemen, plaats je je Intrigeschijf evenveel stappen terug op het Intrigespoor als aangegeven in de tabel op het Speelbord. Dit zijn de beschikbare voordelen:

INTRIGEVOORDELEN



Plaats je Intrigeschijf 1 stap terug om 1 Dienaar te ontvangen in je Dienarenvoorraad.



Plaats je Intrigeschijf 3 stappen terug om 2 Dienaren te ontvangen in je Dienarenvoorraad.



Plaats je Intrigeschijf 5 stappen terug om het cijfer van 1 Lotdobbelsteen te veranderen in een cijfer naar keuze. Het is mogelijk dat meerdere spelers dezelfde Dobbelsteen wijzigen tijdens het uitvoeren van de Intrigevoordelen.



Plaats je Intrigeschijf 7 stappen terug om 1 Jade uit de algemene voorraad te ontvangen.

Voorbeeld: Het is een spel met 4 spelers. David (lila) heeft 3 Dienaren op de Muur. Lisa (wit) en Sebastiaan (oranje) hebben er beiden 1 en Anna (rood) heeft er geen.



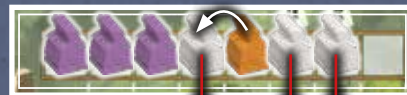
Lisa ruilt haar geschenk uit met de Ambtenaar van Openbare Werken en verwijdt 1 Dienaar uit haar Dienarenvoorraad om 2 andere Dienaren op de Muur te plaatsen.



De Chinese Muur is nu voltooid, dus kan de Chinese Muur worden gescoord en de Intrigevoordelen worden uitgevoerd. Lisa en David hebben beiden 3 Dienaren en de Intrigeschijf van beide spelers staat op stap 12. Maar omdat Lisa's schijf bovenaan ligt, wordt het gelijkspel in haar voordeel beslecht.



Ze ontvangt 3 punten en beweegt haar Gezant 1 stap vooruit op het Paleisspoor. Haar 3 Dienaren worden van de Muur verwijderd en gaan terug naar haar algemene voorraad.

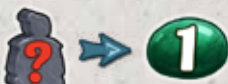


Tenslotte mogen Lisa, David en Sebastiaan Intrigestappen spenderen. Anna had geen enkele Dienaar op de Muur en mag dus geen Intrigevoordeel nemen. De Intrigeschijf van Sebastiaan bevindt zich het laagst op het spoor. Als eerste verplaatst hij zijn Intrigeschijf 1 stap terug om 1 Dienaar te ontvangen in zijn Dienarenvoorraad. David besluit om zijn Intrigeschijf niet te verplaatsen. Lisa besluit om 1 Jade te nemen uit de algemene voorraad en verplaatst haar Intrigeschijf 7 stappen terug.

3. JADE

Ruil je Geschenk met de Jade Ambtenaar om te worden geïntroduceerd bij de Jadehandelaars en Jade te kopen.

Als je deze actie uitvoert, kies je 1 van de Jadehuizen en verwijder je de aangegeven hoeveelheid Jade uit je Dienarenvoorraad om 1 Jade te ontvangen van dat huis.



Een verzameling Jade brengt punten op aan het einde van het spel (zie "Einde van het spel" op pagina 14). Wanneer alle Jade in de huizen op is, kan je nog steeds 1 Jade van het Jadeplein kopen voor 5 Dienaren. De Jadevoorraad is oneindig. Gebruik een passend vervangmiddel in het uitzonderlijke geval dat de Jadevoorraad volledig uitverkocht zou zijn.

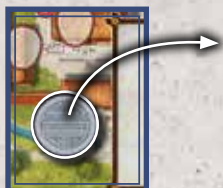
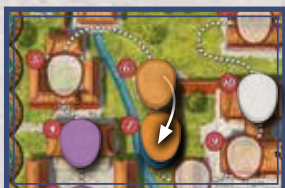


4. INTRIGE

Ruil je Geschenk met de Geheimzinnige Ambtenaar om op het Intrigespoor te vorderen, wat symbool staat voor de verborgen invloed van jouw familie in de Verboden Stad. Dit spoor telt als tie-breaker voor alle vergelijkingen met je tegenspelers tijdens het spel. Je kunt 1 van de Intrigevoordelen ontvangen wanneer je de Chinese Muur helpt te voltooien.

Als je deze actie uitvoert, mag je 1 van de volgende opties uitvoeren:

- A. Beweeg je Intrigeschijf 1 stap vooruit op het Intrigespoor. De eerste speler die deze optie kiest in de huidige ronde, neemt ook de Volgende Startspeler Medaille en zal de startspeler worden in de volgende ronde.



- B. Verwijder 1 Dienaar uit je Dienarenvoorraad om je Intrigeschijf 3 stappen vooruit te bewegen op het Intrigespoor.



Als je Intrigeschijf op hetzelfde vak landt als 1 of meerdere schijven van je tegenspelers, plaats je jouw schijf **bovenop** de schijf van de andere spelers.

Het spoor bestaat uit 14 stappen. Je schijf kan niet verder bewegen.

Tie-Breaker

Telkens wanneer er een gelijke stand is in het spel, zal de speler wiens Intrigeschijf het hoogst op het Intrigespoor staat, de gelijke stand winnen. Wanneer er 2 of meerdere Intrigeschijven op elkaar zijn gestapeld op hetzelfde vak, ligt elke Intrigeschijf steeds voor op de Intrigeschijven die eronder liggen.



Gelijke standen kunnen bijvoorbeeld voorkomen bij het scoren van de Muur, bij het bepalen van de bonus voor de Lotdobbelstenen of om de volgorde te bepalen waarin de Intrigevoordelen mogen worden genomen.

Intrigevoordelen

De Intrigevoordelen die spelers mogen nemen wanneer ze geholpen hebben bij de voltooiing van de Muur, worden uitgelegd op pagina 8.

5. HET PALEIS VAN DE HEMELSE REINHEID



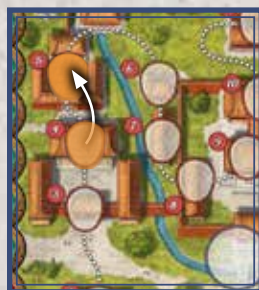
Ruil je Geschenk met de Hoogste Ambtenaar om vooruit te bewegen naar het Paleis van de Hemelse Reinheid en een audiëntie bij de Keizer te krijgen voor het einde van de 4de Dag.

Als je deze actie uitvoert, mag je 1 van de volgende opties uitvoeren:

A. Beweeg je Gezant 1 stap vooruit op het Paleisspoor.



B. Verwijder 2 Dienaren uit je Dienarenvoorraad om je Gezant 2 stappen vooruit te bewegen EN je Intrigeschijf 1 stap vooruit te bewegen op het Intrigespoor.



Als je de 8ste en laatste stap uitvoert op het Paleisspoor, heb je het Paleis van de Hemelse Reinheid bereikt. Plaats je Gezant op de vrije plaats met het hoogste aantal punten, die je zal scoren op het einde van het spel. Als je het Paleis hebt bereikt, zal elke volgende actie die je een stap op dit spoor laat bewegen, voortaan 1 punt opleveren voor elke stap die je zou mogen zetten.



Op het einde van het spel zullen alleen de spelers die het Paleis van de Hemelse Reinheid hebben bereikt, in aanmerking komen voor de overwinning. Indien je er niet in slaagt om het Paleis te bereiken voor het einde van de 4de dag, zal je totale eindscore 0 zijn.

Voorbeeld: Anna ruilt een Geschenk met de Hoogste Ambtenaar. Ze besluit om 2 van haar Dienaren te verwijderen naar de algemene voorraad en beweegt haar Gezant naar de laatste stap op het Paleisspoor. Ze beweegt ook haar Intrigeschijf 1 stap vooruit op het Intrigespoor. De plaatsen met 7 en 5 punten zijn reeds ingenomen. Dus plaatst ze haar Gezant op de 3de plaats, die haar 3 punten oplevert op het einde van het spel.



In haar volgende beurt, beweegt ze haar Reiziger naar een stad die haar toelaat om haar Gezant 1 stap vooruit te bewegen. Maar omdat haar Gezant reeds in het Paleis is, ontvangt ze in plaats daarvan onmiddellijk 1 punt.



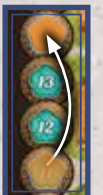
6. DECRETEN

Ruil je Geschenk met de Decreten Ambtenaar om speciale Decreetvoordelen te krijgen tijdens het volledige spel en/of punten.

Om een Decreet te krijgen, verwijder je het aantal Dienaren uit je Dienarenvoorraad, zoals aangegeven op het Decreet plus 1 extra Dienaar voor elke Dienaar van je tegenspelers die al bij dit Decreet aanwezig is. Vervolgens plaats je nog een extra Dienaar van je Dienarenvoorraad naar het gekozen Decreet.



Scoor onmiddellijk de punten van het Decreet, indien van toepassing.



Decreten van niveau 3 leveren enkel punten op aan het einde van het spel.



Voor de rest van het spel kun je genieten van het Decreetvoordeel. Je Dienaar blijft bij het Decreet liggen om dit aan te geven.

Je kunt elk Decreet slechts 1 keer krijgen.

Voorbeeld: Sebastiaan wil een bepaald Decreetvoordeel verwerven. Hij heeft 5 Dienaren in zijn Dienarenvoorraad. Hoewel Anna en Lisa al een Dienaar hebben bij dit Decreet, kiest Sebastiaan toch het Decreet dat hem elke Ochtendfase een Dienaar oplevert. Hij verwijdert 3 Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad (1 zoals aangegeven op het Decreet plus 1 voor elke Dienaar van tegenspelers bij dit Decreet).



Vervolgens plaatst hij 1 van zijn 2 resterende Dienaren op het Decreet, waar het zal blijven voor de rest van het spel. Hij scoort ook meteen 3 punten.



LIJST VAN DECREETEN

Niveau 1:



Scoor onmiddellijk 2 punten. In elke Ochtendfase mag je je Intrigeschijf 2 stappen vooruit bewegen op het Intrigespoor.



Scoor onmiddellijk 2 punten. In elke Ochtendfase mag je 1 Dienaar uit je algemene voorraad op 1 van je Schepen plaatsen (of een nieuw Schip plaatsen om de Dienaar te kunnen toevoegen, volgens de normale regels van deze actie). Als dit de 3de Dienaar is op dit Schip, mag je de beloning claimen van de Haven waar het Schip zich bevindt.



Scoor onmiddellijk 3 punten. In elke Ochtendfase mag je 1 Dienaar nemen uit je algemene voorraad en toevoegen aan je Dienarenvoorraad.



Scoor onmiddellijk 3 punten. In elke Ochtendfase mag je je Gezant 1 stap vooruit bewegen op het Paleisspoor. Als je Gezant al in het Paleis is, krijg je in plaats van de stap 1 punt.



Scoor onmiddellijk 3 punten. In elke Ochtendfase mag je 1 van je handkaarten omwisselen met een Geschenkaart op het Speelbord. Let op dat dit gebeurt na het rollen van de Lotdobbelstenen.

Niveau 2:



Scoor onmiddellijk 2 punten. Telkens wanneer je de Reisactie uitvoert en ervoor kiest om je Reiziger 2 stappen te bewegen, mag je 1 Dienaar minder verwijderen om dit te doen.



Scoor onmiddellijk 2 punten. Telkens wanneer je de Jadeactie uitvoert, mag je 1 Dienaar minder verwijderen dan aangegeven. Dit voordeel geldt niet op andere plaatsen waar je Jade kan verwerven.



Scoor onmiddellijk 3 punten. Telkens wanneer je de Chinese Muuractie uitvoert, mag je 1 extra Dienaar uit je algemene voorraad op de Muur plaatsen. Als dit de Muur voltooit, scoor je hem zoals gebruikelijk (zie Chinese Muur scoren op pagina 8).



Scoor onmiddellijk 3 punten. Telkens wanneer je Geschenken ruilt, mag je ook Geschenken met dezelfde waarde ruilen en de actie uitvoeren.



Scoor onmiddellijk 4 punten. Telkens wanneer je de Decreetactie uitvoert, mag je 1 Dienaar minder verwijderen dan aangegeven.

Niveau 3:



Scoor op het einde van het spel 1 punt voor elke 3 punten die je tijdens het spel al hebt gescoord, tot een maximum van 10 extra punten. Scoor dit Decreet voordat je de andere niveau 3 Decreten scoort. Let ook op de volgorde van de eindtelling zoals uitgelegd op pagina 14 en is aangegeven op je Spelersbord.



Scoor op het einde van het spel 8 punten.



Scoor op het einde van het spel 2 punten voor elke Jade die je bezit, tot een maximum van 10 extra punten.



Scoor op het einde van het spel 2 punten voor elke Dienaar die je bij Decreten hebt, inclusief dit Decreet.



Scoor op het einde van het spel 2 punten voor elke Dienaar bij een Havenbeloning op je Spelersbord.

7. HET GROTE KANAAL



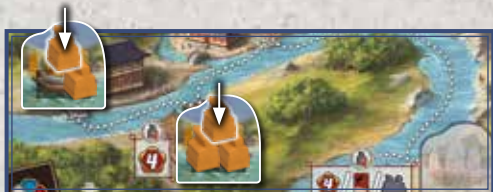
Ruil je Geschenk met de Handel Ambtenaar om je Dienaren op pad te sturen op het Grote Kanaal, om handel te drijven met de bevolking buiten Peking. Dit zal je diverse permanente beloningen opleveren.

Als je deze actie uitvoert, mag je 1 van de volgende opties kiezen:

- A. Plaats (optioneel) 1 van je Dienaren op 1 van je Schepen EN beweeg (optioneel) 1 van je Schepen 1 stap naar de volgende vrije Haven.



- B. Verwijder 1 Dienaar uit je Dienarenvoorraad om 2 andere Dienaren van je Dienarenvoorraad op 1 of 2 van je Schepen te plaatsen.



Dienaren plaats je op vrije plaatsen op je Schepen op het Grote Kanaal **en/of** op 1 of 2 nieuwe Schepen. Elk Schip moet minstens 1 Dienaar vervoeren. Elke speler heeft 3 beschikbare Schepen, die meerdere keren kunnen worden gebruikt. Een nieuw Schip plaatsen op het Kanaal wordt niet als een beweging beschouwd.

Een nieuw Schip plaats je steeds op de eerste vrije Haven. Dit betekent de meest linkse vrije Haven op het Grote Kanaal, zo dicht mogelijk bij de startplaats.

In een spel met 4 of 5 spelers zijn er 2 Grote Kanaalroutes met 2 startplaatsen. Telkens wanneer je een Schip plaatst, kies je 1 van beide routes en plaats je je Schip op de eerstvolgende vrije Haven van die route. Schepen kunnen nooit van 1 route naar een andere worden verplaatst.

Je kunt je Schip enkel bewegen als er minstens 1 vrije Haven beschikbaar is verder op de route. Wanneer je je Schip beweegt, sla je al bezette Havens over en ga je naar de eerstvolgende vrije Haven. Het is toegestaan om een ander Schip te bewegen dan het Schip waarop je je Dienaar hebt geplaatst.

Je mag een beloning claimen als je Schip 3 Dienaren heeft en een Haven heeft bereikt waarvan je de beloning graag zou ontvangen. In dat geval neem je 1 Dienaar van dit Schip () en plaatst het bij de corresponderende beloning (indien nog beschikbaar) op je Spelersbord. Vervolgens neem je de beloning. Plaats je Schip terug naast je Spelersbord en de resterende 2 Dienaren naar je algemene voorraad.

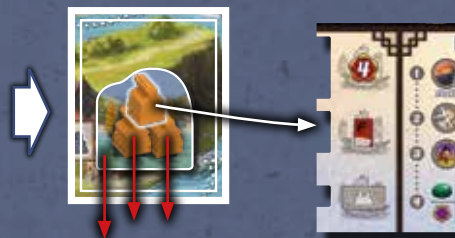
Beschikbare beloningen:

- Haven 1:** Starthaven, geen beloning.
- Haven 2:** Ontvang onmiddellijk 4 punten.
- Haven 3:** Neem een nieuwe Geschenkkaart van de trekstapel en voeg ze onmiddellijk toe aan je hand. Voor de rest van het spel zal je 1 extra Geschenkkaart kunnen gebruiken.
- Haven 4:** Plaats je Dubbele Dienaar onmiddellijk in je Dienarenvoorraad. Deze speciale Dienaar is vanaf nu 1 van je beschikbare Dienaren en kan op verschillende manieren worden gebruikt, zoals uitgelegd op pagina 13.
- Haven 5:** Ontvang onmiddellijk 1 van de beschikbare beloningen van Haven 2, 3 of 4: 4 punten OF een extra Geschenkkaart OF je Dubbele Dienaar.

Om een beloning te mogen claimen, moet ze nog beschikbaar zijn op je Spelersbord. Je kan je Dubbele Dienaar 1x nemen, een extra Geschenkkaart 2x en 4 punten 3x.

Voorbeeld: Sebastiaan plaatst 2 Dienaren. Hij plaatst 1 Dienaar op zijn Schip in Haven 2. Vervolgens neemt hij een nieuw Schip, dat hij op 2 beschikbare locaties kan plaatsen: Haven 1 op de linkse route **A** of Haven 3 op de rechtse route **B**. Hij kiest om zijn Schip te plaatsen in Haven 3 en plaatst er 1 Dienaar op.

In een volgende beurt, herhaalt hij de Grote Kanaal-actie en voegt hij 1 Dienaar toe aan zijn Schip in Haven 2. Vervolgens beweegt hij dit Schip naar Haven 5, omdat hij de bezette Havens 3 en 4 mag overslaan. In Haven 5 claimt hij een extra Geschenkkaart die hij onmiddellijk in zijn hand neemt. Hij verplaatst 1 van de Dienaren van dit Schip naar zijn Spelersbord, naast het Geschenkkaartsymbool. Tenslotte verwijdt hij het Schip en resterende Dienaren van het Grote Kanaal.



DUBBELE DIENAAR



Elke speler heeft 1 Dubbele Dienaar op zijn Spelersbord bij aanvang van het spel, die alleen in het spel kan worden gebracht met de Grote Kanaalactie. Eenmaal vrijgespeeld, wordt de Dubbele Dienaar op dezelfde manier gebruikt als de gewone Dienaren, maar het kan als 1 of 2 Dienaren worden gebruikt:

Je Dubbele Dienaar ontvangen

Telkens wanneer je 1 Dienaar ontvangt uit de algemene voorraad, mag je je Dubbele Dienaar nemen.

Je Dubbele Dienaar verwijderen uit je Dienarenvoorraad

Telkens wanneer je 2 Dienaren moet verwijderen uit je Dienarenvoorraad, mag je je Dubbele Dienaar verwijderen in plaats van 2 Dienaren.

Chinese Muur en Grote Kanaal

Telkens wanneer je 1 Dienaar op de Chinese Muur of een Schip (Grote Kanaal) mag plaatsen, mag je je Dubbele Dienaar gebruiken, die 2 plaatsen bezet en dus als 2 Dienaren telt. Als je 2 Dienaren op de Muur of je Schip mag plaatsen, mag je zelfs 1 normale en je Dubbele Dienaar gebruiken, zodat ze samen dus voor 3 Dienaren tellen.



Decreten en Havenbeloningen

Het is niet toegestaan om je Dubbele Dienaar bij een Decreet of een Havenbeloning op je Spelersbord te plaatsen.

Voorbeeld 1: David voert de Chinese Muur actie uit en verwijdert 1 Dienaar uit zijn Dienarenvoorraad om 2 Dienaren op de Muur te plaatsen. Hij plaatst een normale Dienaar en zijn Dubbele Dienaar, waardoor de Muur voltooid is. Anna en Lisa hadden al 2 Dienaren op de Muur. Maar omdat David zijn Dubbele Dienaar gebruikte, tellen zijn Dienaren voor een totaal van 3 en ontvangt hij de Score van de Chinese Muur.



Voorbeeld 2: Sebastiaan besluit om zijn Dubbele Dienaar uit zijn Dienarenvoorraad te verwijderen. Dit telt als 2 Dienaren, wat voldoende is om zijn Reiziger 2 stappen te mogen bewegen. Hij ontvangt 2 Reisfiches en hun voordelen. Hij plaatst de Reisfiches op zijn Spelersbord.



In zijn volgende beurt zou hij graag vooruit bewegen op het Paleisspoor. Zijn Dienarenvoorraad is leeg. Hij besluit daarom om zijn 2 Reisfiches te ruilen voor 1 Dienaar en neemt zijn Dubbele Dienaar uit zijn algemene voorraad.



Vervolgens voert hij de Paleis van de Hemelse Reinheid-actie uit, waarbij hij zijn Dubbele Dienaar verwijdert uit zijn Dienarenvoorraad om 2 stappen op het Paleisspoor en 1 stap op het Intrigespoor te mogen zetten.

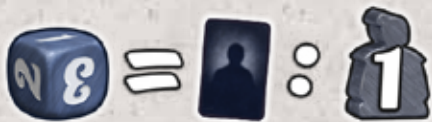


FASE 3: DE NACHTFASE



Wanneer de Geschenkkarten van alle spelers gespeeld zijn, begint de Nachtfase. Dit gebeurt in 2 stappen:

Stap 1: Controleer de waarden van de Lotdobbelstenen



Alle spelers nemen de Geschenkkarten van hun aflegstapel op hand en kijken tegelijk na of ze Geschenkkarten hebben waarvan de waarde gelijk is met 1 van de Dobbelstenen.

Voor elke gelijke waarde mag je 1 Dienaar uit de algemene voorraad in je Dienarenvoorraad plaatsen. Als 2 Lotdobbelstenen dezelfde waarde hebben, krijg je 2 Dienaren voor elke kaart met die waarde.

De speler met de meeste gelijke waarden (de speler die dus de meeste Dienaren ontvangt) krijgt bovendien 3 punten en 1 stap op het Paleisspoor met hun Gezant. In geval van een gelijkspel, geldt het Intrigespoor als tie-breaker (zie Intrige, pagina 9).

Voorbeeld: De Lotdobbelstenen hebben waarden 3, 3 en 6. David heeft 1 Geschenkkart met waarde 6, Lisa heeft 2 Geschenkkarten met waarde 3. Anna heeft geen gelijke waarden en Sebastiaan heeft 1 kaart met waarde 3 en 2 kaarten met waarde 6.



David

Lisa

Sebastiaan

David ontvangt 1 Dienaar, Lisa 4, Anna 0 en Sebastiaan 4. Lisa en Sebastiaan hebben evenveel gelijke waarden, maar Sebastiaan ligt voor op het Intrigespoor. Sebastiaan krijgt dus 3 punten en mag zijn Gezant 1 stap dichterbij het Paleis van de Hemelse Reinheid plaatsen.

Stap 2: Alle Schepen bewegen



Beweeg alle Schepen op het Grote Kanaal 1 stap vooruit, te beginnen met het Schip dat zich het verst op het Kanaal bevindt. Als een Schip al in de 5de Haven lag, raakt het nu verloren op zee: plaats het Schip en haar Dienaren terug in de algemene voorraad van de eigenaar.

Spelers met een vol Schip op het Grote Kanaal mogen nu beslissen om de Havenbeloning te claimen van de nieuwe locatie van hun Schip. Lees op pagina 12 hoe dit werkt en welke beloningen er kunnen worden geclaimd.

Indien dit de 4de dag was, is dit het einde van het spel en wordt de eindtelling uitgevoerd. In alle andere gevallen geniet je van een nieuwe ochtend!

EINDE VAN HET SPEL



Na 4 volledige Dagen, voer je de eindtelling uit in deze volgorde:



Als er nog minimaal 1 Dienaar op de Chinese Muur aanwezig is, scoor je de onvolledige Muur zoals gebruikelijk (zonder de Intrigevoorwaarden): De speler met de meeste Dienaren op de Chinese Muur ontvangt 3 punten en beweegt de Gezant 1 stap op het Paleisspoor.

Opmerking: Het is mogelijk dat een speler hiermee de laatste stap op het Paleisspoor uitvoert, waardoor deze speler alsnog in aanmerking komt voor de overwinning!



De spelers ontvangen punten voor de Decreten van niveau 3 die ze bezitten. Lees pagina 11 voor een gedetailleerde uitleg over alle Decreten.



De spelers ontvangen punten volgens hun aankomstvolgorde in het Paleis van de Hemelse Reinheid.



De spelers ontvangen 1/3/6/10/15 punten voor respectievelijk 1/2/3/4/5 Jade. Elke bijkomende Jade, bovenop de verzameling van 5, levert nog 2 punten op.

Spelers die er niet in geslaagd zijn om met hun Gezant het Paleis van de Hemelse Reinheid te bereiken, komen niet in aanmerking voor de overwinning. Hun Puntenschip wordt van het Speelbord verwijderd.



Van alle overblijvende spelers op het puntenspoor, wordt de speler met de meeste punten uitgeroepen tot de meest invloedrijke Chinese familie. Dit is de winnaar van het spel. In geval van een gelijke stand, wordt de winnaar bepaald door de positie van de Intrigeschijven (we zijn consequent).

TIPS

1. Het aantal Dienaren is beperkt tot 12 plus 1 Dubbele Dienaar. Als eenmaal je algemene voorraad van Dienaren op is, zul je geen Dienaren meer kunnen verwerven tot de voorraad terug is aangevuld. Het is daarom riskant om teveel Dienaren op de Chinese Muur, de Decreten en je Schepen te plaatsen. Tracht voorzichtig te plannen en je inkomsten te balanceren met je investeringen op het Speelbord.
2. In je eerste spel kan het soms moeilijk zijn om voldoende Dienaren te verwerven. Je basis Dienareninkomen is onvoldoende om alles te doen wat je wil bereiken. Dit maakt de "Dienaren-generatoren" in het spel belangrijk. Bijvoorbeeld 2 Reisfiches omzetten in 1 Dienaar, Intrigestappen omzetten in Dienaren, Reisfiches die je extra Dienaren geven, Kaarten die extra Dienaren opleveren, Decreten die extra Dienaren opleveren, de kaarten die je neemt afstemmen op de Lotdobbelstenen...
3. Hoewel het perfect mogelijk is om het spel te winnen zonder je Dubbele Dienaar, raden we aan om de kracht ervan zeker eens uit te testen...



VARIANT VOOR GEVORDERDE SPELERS

Als je Gūgōng al enkele keren hebt gespeeld, kun je het spel nog wat uitdagender maken door bij de startopstelling alle kaarten met het  symbool, het  symbool en alle ongebruikte spelerskaarten door elkaar te

schudden. Plaats deze kaarten als trekstapel naast het Speelbord. Neem de 7 bovenste kaarten en plaats ze willekeurig op de 7 Geschenkaartlocaties op het Speelbord.

SOLO VARIANT




Met deze Solo "Automa" variant ga je de uitdaging aan tegen "Meng", een virtuele speler. Het spelmechanisme wordt licht aangepast en er worden Automakaarten gebruikt, met als doel een uitdagende en interactieve beleving, vergelijkbaar met een spel met meerdere spelers, waarbij je zelf de moeilijkheidsgraad bepaalt.

Meng voert als een normale speler zijn acties uit, op enkele uitzonderingen na. Als hofmeester zal hij steeds zijn Geschenken mogen ruilen voor alle mogelijke acties, ongeacht de waarde van de Geschenken. Bovendien zullen zijn goed

getrainde Dienaren tot het einde van de Dag wachten om hun verdere plannen uit te voeren. Pas in de "Schemerfase" zal hij gevorderde acties uitvoeren (wat Meng toestaat om zijn Dienaren optimaal in te zetten zonder dat een gedetailleerde planning nodig is). Tenslotte heeft de Keizer de hulp ingeroepen van Meng om een oogje in het zeil te houden bij een van de Ambtenaren. Meng zal zich in het bijzonder op de acties van deze Ambtenaar richten.

STARTOPSTELLING (SOLO)


De startopstelling is identiek aan een spel met 2 spelers, op de volgende uitzonderingen na:

- Schud de 7 Geschenkkarten met een  symbool en trek er 1 willekeurig uit. Onthoud deze kaart, plaats vervolgens de 7 Geschenkkarten op het Speelbord en plaats de Dubbele Dienaar van Meng naast de kaart die je net hebt getrokken.
- Gebruik enkel de basis Reisfiches, niet de bonus Reisfiches.
- Kies 2 kaartensets waarmee je zal spelen deze ronde. Er zijn 3 opties:

Mensch	Meng
Kaarten speler 4 	Kaarten speler 5 
Kaarten speler 2 	Kaarten speler 3 
Kaarten speler 1 	Kaarten speler 2 

- Schud de kaarten van Meng en plaats ze gesloten in een stapel naast zijn Spelersbord.

- Schud de Automakaarten en plaats ze gesloten in een stapel naast het Spelersbord van Meng. Deze kaarten zullen bepalen waar Meng Geschenken zal ruilen elke ronde.

- Voor een gemakkelijk spel, gebruik je slechts 1 Speciale Automakaart in plaats van 2 (10 kaarten in totaal).
- Voor een normaal spel, gebruik je alle Automakaarten (11 in totaal).
- Voor een moeilijk spel, gebruik je alle Automakaarten en laat je Meng het spel beginnen met een 5de willekeurige Geschenkkart met een  symbool.



Speciale Automakaart

Gebruik Dienaren van een **derde** (neutrale) spelerskleur om de Havenbeloningen van Meng aan te duiden op zijn Spelersbord. Als Meng start met een 5de Geschenkkart, duid je dit aan door een neutrale Dienaar te plaatsen op zijn Spelersbord bij de passende Havenbeloning.

Je begint zelf het spel als startspeler.

SPELVERLOOP (SOLO)



Ochtendfase

De Ochtendfase wordt uitgevoerd zoals gewoonlijk. Meng zal het Startspelerfiche ontvangen als hij de Volgende Startspeler Medaille heeft, neemt Decreetvoordelen voor elk Decreet dat hij bezit (zie hieronder) en Meng ontvangt Dienaren zoals een normale speler.



Dagfase

Zolang Meng nog minstens 1 Geschenkkart heeft, voert hij tijdens de Dagfase de volgende stappen uit:

1. Draai de bovenste kaart van de Automastapel en de bovenste Geschenkkart van Meng open. Het bovenste deel van de Automakaart zal aangeven met welke Ambtenaar (locatie) Meng zijn Geschenkkart zal ruilen. Het onderste deel van de Automakaart negeer je voorlopig.
2. Ruil de opgedraaide Geschenkkart met de kaart op de locatie aangegeven op de Automakaart. De Geschenkkart die van het Speelbord wordt genomen, gaat zoals gebruikelijk naar de aflegstapel van Meng. **De waarden van deze kaarten zijn niet van belang.** Meng zal de kaart- en locatieactie altijd uitvoeren. Hij hoeft nooit Dienaren te verwijderen of een Geschenkkart af te leggen om dit te kunnen doen.
3. Indien mogelijk voert Meng de kaartactie uit of neemt hij de afgebeelde kaartbonus (zie kaart- en locatieacties op pagina 17). Indien Meng kaarten mag wisselen volgens de Geschenkkart, zal hij dit niet doen, maar krijgt hij wel 1 punt in de plaats.



4. Indien mogelijk voert Meng vervolgens de locatieactie uit waar hij zijn Geschenkkart heeft geplaatst (zie kaart- en locatieacties op pagina 17).
5. Plaats de gespeelde Automakaarten van deze Dag in een afzonderlijke aflegstapel. Telkens wanneer de Automakaarten trekstapel leeg is en Meng een nieuwe kaart nodig heeft, schud je de kaarten van de afgelopen Dagen, zonder de aflegstapel van de huidige Dag. De Automakaarten van de huidige dag heeft Meng nog nodig in de Schemerfase.

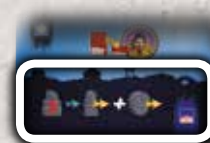
Als de kaarten van beide spelers op zijn, is de Dagfase afgelopen.



Schemerfase

Voordat de Nachtfase begint, zullen de Dienaren van Meng proberen om gevorderde acties uit te voeren tijdens de Schemerfase, in de volgende stappen:

1. Draai de aflegstapel van de gespeelde Automakaarten van deze Dag om tot een gesloten aflegstapel.
2. Draai een voor een de Automakaarten open en voer de Schemeractie uit die onderaan staat afgebeeld, indien Meng hiervoor nog voldoende Dienaren heeft (of Reisfiches die hij kan omwisselen in Dienaren). Deze Schemerfase verbetert gewoonlijk de Dagacties van Meng alsof hij voor de B-actie van de locaties had gekozen of levert hem een gratis Reisstap op. Als Meng in deze fase een extra Geschenkkart krijgt als Havenbeloning, gaat deze naar zijn aflegstapel.



Als Meng onvoldoende Dienaren en/of Reisfiches over heeft om een Schemeractie van een Automakaart uit te voeren, gaat hij verder met de volgende kaart, tot alle kaarten van deze Dag zijn gebruikt. Plaats vervolgens de gebruikte Automakaarten van deze Dag in een aflegstapel, samen met de kaarten van de voorgaande Dagen. Deze zullen opnieuw worden geschud wanneer nodig.



Nachtfase

In de Nachtfase ontvangen de spelers beloningen voor de Lotdobbelstenen en bewegen de Schepen zoals gebruikelijk, op 1 uitzondering na: De gelijke waarden met de Lotdobbelstenen worden in de aflegstapel van Meng op een andere manier nagekeken. Ongeacht het aantal gelijke waarden in de aflegstapel van

Meng, zal hij altijd minstens 1 gelijke waarde hebben in Dag 1, 2 gelijke waarden in Dag 2, 3 gelijke waarden in Dag 3 en minstens 4 gelijke waarden in Dag 4.

Deze gelijke waarden met de Lotdobbelstenen bepalen hoeveel Dienaren Meng ontvangt in deze fase en gelden ook om te bepalen wie er 3 punten ontvangt en 1 stap op het Paleisspoor.

KAART- EN LOCATIEACTIES (SOLO)

De acties van Meng worden bepaald door de Geschenkaart en Automakaart die hij (willekeurig) selecteert. Indien mogelijk zal hij zowel de Geschenkaartactie (als er een is) als de locatie uitvoeren. Op locaties met 2 beschikbare acties, zal hij steeds de eenvoudigere A-actie nemen, maar zal hij die beslissing vaak verbeteren tijdens de Schemerfase (zie vorige pagina). Hij neemt de acties als volgt:

REIZEN



Dagfase: Meng beweegt zijn Reiziger 1 stap. Hij neemt de Reisfiche en krijgt er de voordelen van.

Meng start met zijn Reiziger op de stad rechtsonder en beweegt tegen de klok in volgens het buitenste pad op de kaart (rode pijlen). In het onwaarschijnlijke geval dat alle fiches op het buitenste pad reeds genomen zijn, zal hij naar het **dichtst bijzijnde** fiche bewegen en zet hij de volgende Dag zijn gewone reisbeweging verder (volgens de blauwe pijlen).



Schemerfase: Verwijder 2 Dienaren uit de Dienarenvoorraad van Meng om zijn Reiziger 1 stap verder te bewegen. Voer het Reisfiche uit en plaats op het Spelersbord van Meng.

Reisfiches

De meeste Reisfiches geven Meng hun standaard voordeel. Hij zal Dienaren en punten ontvangen, zijn Gezant en Intrigeschijf bewegen, Dienaren op zijn Schepen en de Muur toevoegen en mag Dienaren inwisselen voor Jade zoals normaal.

Speciale gevallen



Als Meng een Reisfiche ontvangt waarbij hij een afgelegde kaart terug in zijn hand mag nemen, neemt hij de bovenste kaart van zijn aflegstapel en voegt ze toe aan zijn handkaarten voor deze Dag. Als dit in de Schemerfase gebeurt, krijgt Meng geen Geschenkaart maar **ontvangt hij 1 punt** in de plaats.



Als Meng een Reisfiche ontvangt waarbij hij een kaart mag afleggen in ruil voor 1 Jade, zal hij de bovenste kaart van zijn trekstapel afleggen (ongeacht of dit een 7+ kaart is of niet) en de Jade nemen. Indien dit in de Schemerfase gebeurt, neemt Meng **gaan** Jade, maar **ontvangt hij 1 punt** in de plaats.



Als Meng een Reisfiche ontvangt die hem kaarten laat wisselen, voert hij dit niet uit maar **ontvangt hij 1 punt** in de plaats.

Opmerking: Gebruik geen bonus Reisfiches in de Solovariant.



Reisfiches omwisselen

Wanneer Meng onvoldoende Dienaren heeft om een actie te kunnen uitvoeren, zal hij steeds Reisfiches omruilen in Dienaren als dit hem de mogelijkheid geeft om de actie toch uit te voeren, zowel in de Dagfase als de Schemerfase. Als Meng ooit in staat is om 6 Reisfiches om te wisselen in 1 Jade, zal hij dit onmiddellijk doen.

CHINESE MUUR



Dagfase: Meng plaatst 1 Dienaar op de Muur indien hij er een heeft.



Schemerfase: Als Meng minstens 2 Dienaren in zijn Dienarenvoorraad heeft, verwijdt hij 1 Dienaar en plaatst hij 1 andere Dienaar op de Muur. Dit kan tot gevolg hebben dat de Chinese Muur wordt gescoord. Het is ook mogelijk dat een Dienaar wordt toegevoegd wanneer de Muur pas nog gescoord is.

Intrigevoordelen

Na het scoren van de Chinese Muur, neemt Meng 1 Jade als Intrigevoordeel als hij zijn Intrigeschijf hiervoor 7 stappen kan terug zetten. Als hij zijn Intrigeschijf minstens 1, maar minder dan 7 stappen kan terug zetten, neemt hij 1 Dienaar indien er 1 beschikbaar is in zijn algemene voorraad.

JADE



Dagfase: Meng verwijdt Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad om de goedkoopste beschikbare Jade te nemen, als hij hiervoor voldoende Dienaren heeft.



Schemerfase: De Automakaarten die de Jadeactie gebruiken in de Dagfase, laten Meng 1 gratis Reisstap uitvoeren in de Schemerfase. Meng neemt de Reisfiche en het bijhorende voordeel.

INTRIGE



Dagfase: Meng beweegt zijn Intrigeschijf 1 plaats vooruit op het Intrigespoor en neemt de Volgende Startspeler Medaille als deze nog beschikbaar is.



Schemerfase: Meng verwijdt 1 Dienaar uit zijn Dienarenvoorraad om zijn Intrigeschijf 2 extra stappen vooruit te bewegen.

HET PALEIS VAN DE HEMELSE REINHEID



Dagfase: Meng beweegt zijn Gezant 1 stap vooruit op het Paleisspoor.



Schemerfase: Meng verwijdt 2 Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad om zijn Gezant 1 stap extra vooruit te bewegen en zijn Intrigeschijf 1 stap vooruit op het Intrigespoor.

DECRETEN



Dagfase: Meng gebruikt Dienaren om Decreten te nemen aan de normale prijs. Hij zal er 1 selecteren volgens onderstaande regels:

- Meng zal proberen een Decreet te nemen van het niveau gelijk aan de huidige Dag. Op Dagen 3 en 4 zal hij een Decreet van niveau 3 kiezen.
- Als hij moet kiezen tussen 2 Decreten van hetzelfde niveau, zal hij steeds het goedkoopste Decreet kiezen (een Decreet dat jij nog niet hebt genomen). Indien beide Decreten of geen enkel Decreet reeds een Dienaar hebben, zal hij het onderste Decreet kiezen.
- Als Meng het gekozen Decreet niet kan betalen of beide Decreten van het niveau van de huidige Dag reeds bezit, zal hij volgens dezelfde criteria een Decreet van een lager niveau kiezen, of vervolgens van een hoger niveau als ook deze Decreten niet meer beschikbaar zijn. Zolang er een Decreet is dat hij kan betalen en dat hij nog niet bezit, zal hij er altijd 1 nemen.

Meng scoort onmiddellijk de punten van de Decreten van niveau 1 en 2 en krijgt hun normale voordelen, met de volgende wijzigingen:



Het Decreet van niveau 1 dat toestaat om kaarten te wisselen in elke Ochtendfase, zal geen normaal voordeel opleveren voor Meng. In plaats daarvan scoort hij 1 punt in elke Ochtendfase.



Het Decreet van niveau 2 dat de Reiskosten vermindert, zal de Reisactie van Meng in de Schemerfase 1 Dienaar goedkoper maken.



Schemerfase: De Automakaart die de Decreetactie gebruikt in de Dagfase, laat Meng 1 stap gratis reizen in de Schemerfase.

HET GROTE KANAAL



Dagfase: Meng plaatst 1 Dienaar op een Schip dat al in gebruik is, indien beschikbaar. Of hij plaatst 1 nieuw Schip indien hij er nog geen heeft. Meng zal nooit zijn Schip bewegen. Zijn Schepen zullen alleen tijdens de Nachtfase hun normale beweging uitvoeren.



Schemerfase: Als Meng minstens 2 Dienaren in zijn Dienarenvoorraad heeft, verwijdert hij er 1 uit zijn Dienarenvoorraad en plaatst hij 1 andere Dienaar op zijn Schip op het Grote Kanaal (of op een nieuw Schip).

Havenbeloningen:

Meng claimt automatisch een Havenbeloning wanneer zijn Schip 3 Dienaren heeft, in elke fase en ongeacht de Haven waar het Schip zich bevindt. Hij zal een extra Geschenkaart ontvangen als 1ste en 2de beloning (of enkel de 1ste keer als hij het spel begon met 5 Geschenkaarten) en 4 punten voor **ALLE** volgende beloningen (zonder limiet). Zijn Dienaren gaan vervolgens terug naar zijn algemene voorraad. Plaats Dienaren van een 3de spelerskleur op het Spelersbord van Meng om

EINDE VAN HET SPEL (SOLO)

De eindtelling op het einde van het spel is bijna hetzelfde als bij een normaal spel, op 1 uitzondering na: Als Meng het Paleis van de Hemelse Reinheid niet heeft bereikt, zal hij geen Paleispunten scoren, maar komt hij nog wel in aanmerking om het spel te winnen.

COLOFON

SPELONTWERP: Andreas Steding • **SOLOREGELS:** Steve Schleppehorst • **SPELONTWIKKELING:** Rudy Seuntjens, Seb Van Deun, Rafaël Theunis, Kevin Govaerts • **ARTWORK:** Andreas Resch • **PROJECTMANAGER:** Rudy Seuntjens • **ART DIRECTION EN SPELREGELS:** Rafaël Theunis • **VERTALING NEDERLANDS:** Rudy Seuntjens • **TESTLEZER NEDERLANDS:** Dennis Laumen

Dank aan de vele speltesters die dit spel mee een juweeltje hebben gemaakt!



gebruikte Havenbeloningen aan te duiden (maximaal 3 Dienaren bij de beloning van 4 punten, alhoewel Meng dit meer dan 3 keer kan ontvangen).

SPECIALE AUTOMAKAARTEN

Voor aanvang van het spel heeft de Keizer Meng opgedragen om 1 Ambtenaar extra in de gaten te houden.

Meng heeft 2 Speciale Automakaarten die hem laten focussen op 1 locatie gedurende het volledige spel. De locatie waarnaar de Speciale Automakaarten verwijzen werd bij de startopstelling aangeduid door de Dubbele Dienaar van Meng.

Opmerking: Meng gebruikt zijn Dubbele Dienaar niet zoals een normale speler. De Speciale Automakaarten compenseren dit nadeel.



Dagfase: Als een Speciale Automakaart wordt getrokken, ruilt Meng zijn Geschenkaart zoals normaal met de kaart op de locatie die wordt aangegeven door zijn Dubbele Dienaar.

Maar bij het uitvoeren van zowel de kaartactie als de locatieactie, zal Meng altijd optie "B" gratis mogen uitvoeren en zal hij Dienaren gebruiken uit zijn algemene voorraad indien nodig. Dit heeft volgende acties tot gevolg:

- Reizen:** De Reiziger van Meng beweegt gratis 2 stappen.
- Chinese Muur:** Meng plaatst 2 Dienaren uit zijn algemene voorraad op de Chinese Muur, zonder Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad te verwijderen. Als er onvoldoende Dienaren in de algemene voorraad zijn, neemt hij Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad.
- Jade:** Meng neemt de goedkoopste beschikbare Jade, zonder Dienaren te verwijderen.
- Intrige:** Meng beweegt zijn Intrigeschijf 3 stappen, zonder Dienaren te verwijderen.
- Paleis van de Hemelse Reinheid:** Meng beweegt zijn Gezant 2 stappen vooruit en beweegt zijn Intrigeschijf 1 stap vooruit, zonder Dienaren te verwijderen.
- Decreten:** Meng selecteert een Decreet zoals normaal en plaatst 1 Dienaar uit zijn algemene voorraad op het gekozen Decreet. Als zijn algemene voorraad leeg is, gebruikt hij Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad.
- Grote Kanaal:** Meng plaatst 2 Dienaren uit zijn algemene voorraad op een Schip op het Grote Kanaal, of neemt een nieuw Schip indien nodig. Als er onvoldoende Dienaren in zijn algemene voorraad liggen, neemt hij Dienaren uit zijn Dienarenvoorraad.
- Schemerfase:** De Speciale Automakaarten geven Meng 1 gratis Reisstap in de Schemerfase.

ALGEMENE ICONOGRAFIE



Voeg onmiddellijk het aangegeven aantal Dienaren uit de algemene voorraad toe aan je Dienarenvoorraad.



Verwijder het aangegeven aantal Dienaren uit je Dienarenvoorraad op je Spelersbord naar je algemene voorraad.



Verplaats het aangegeven aantal Dienaren van je Dienarenvoorraad op je Spelersbord naar de gepaste plaats op het Speelbord of je Schip.



Wissel 1 van jouw kaarten (uit je hand of uit je aflegstapel) met 1 van de kaarten op het Speelbord. Als je een handkaart wisselt, neem je de nieuwe kaart in je hand. Als je een kaart uit je aflegstapel wisselt, gaat de nieuwe kaart naar je aflegstapel.

INTRIGEVOORDELEN



Plaats je Intrigeschijf 1 stap terug om 1 Dienaar te ontvangen in je Dienarenvoorraad.



Plaats je Intrigeschijf 3 stappen terug om 2 Dienaren te ontvangen in je Dienarenvoorraad.



Plaats je Intrigeschijf 5 stappen terug om het cijfer van 1 Lotdobbelsteen te veranderen in een cijfer naar keuze.



Plaats je Intrigeschijf 7 stappen terug om 1 Jade uit de algemene voorraad te ontvangen.

LIJST VAN DECRETEN

Niveau 1:



Scoor onmiddellijk 2 punten. In elke Ochtendfase mag je je Intrigeschijf 2 stappen vooruit bewegen op het Intrigespoor.



Scoor onmiddellijk 2 punten. In elke Ochtendfase mag je 1 Dienaar uit je algemene voorraad op 1 van je Schepen plaatsen (of een nieuw Schip plaatsen om de Dienaar te kunnen toevoegen, volgens de normale regels van deze actie). Als dit de 3de Dienaar is op dit Schip, mag je de beloning claimen van de Haven waar het Schip zich bevindt.



Scoor onmiddellijk 3 punten. In elke Ochtendfase mag je 1 Dienaar nemen uit je algemene voorraad en toevoegen aan je Dienarenvoorraad.



Scoor onmiddellijk 3 punten. In elke Ochtendfase mag je je Gezant 1 stap vooruit bewegen op het Paleisspoor. Als je Gezant al in het Paleis is, krijg je in plaats van de stap 1 punt.



Scoor onmiddellijk 3 punten. In elke Ochtendfase mag je 1 van je handkaarten omwisselen met een Geschenkaart op het Speelbord. Let op dat dit gebeurt na het rollen van de Lotdobbelstenen.

Niveau 2:



Scoor onmiddellijk 2 punten. Telkens wanneer je de Reisactie uitvoert en ervoor kiest om je Reiziger 2 stappen te bewegen, mag je 1 Dienaar minder verwijderen om dit te doen.



Scoor onmiddellijk 2 punten. Telkens wanneer je de Jadeactie uitvoert, mag je 1 Dienaar minder verwijderen dan aangegeven. Dit voordeel geldt niet op andere plaatsen waar je Jade kan verwerven.



Scoor onmiddellijk 3 punten. Telkens wanneer je de Chinese Muuractie uitvoert, mag je 1 extra Dienaar uit je algemene voorraad op de Muur plaatsen. Als dit de Muur voltooit, scoor je hem zoals gebruikelijk (zie Chinese Muur scoren op pagina 8).



Scoor onmiddellijk 3 punten. Telkens wanneer je Geschenken ruilt, mag je ook Geschenken met dezelfde waarde ruilen en de actie uitvoeren.



Scoor onmiddellijk 4 punten. Telkens wanneer je de Decreetactie uitvoert, mag je 1 Dienaar minder verwijderen dan aangegeven.

Niveau 3:



Scoor op het einde van het spel 1 punt voor elke 3 punten die je tijdens het spel al hebt gescoord, tot een maximum van 10 extra punten. Scoor dit Decreet voordat je de andere niveau 3 Decreten scoort. Let ook op de volgorde van de eindtelling zoals uitgelegd op pagina 14 en is aangegeven op je Spelersbord.



Scoor op het einde van het spel 8 punten.



Scoor op het einde van het spel 2 punten voor elke Jade die je bezit, tot een maximum van 10 extra punten.



Scoor op het einde van het spel 2 punten voor elke Dienaar die je bij Decreten hebt, inclusief dit Decreet.



Scoor op het einde van het spel 2 punten voor elke Dienaar bij een Havenbeloning op je Spelersbord.

LIJST VAN REISFICHES



Ontvang 1 Dienaar en plaats hem in je Dienarenvoorraad.



Ontvang 2 Dienaren en plaats ze in je Dienarenvoorraad.



Beweeg je Gezant 1 stap vooruit op het Paleisspoor.



Beweeg je Intrigeschijf 1 stap vooruit op het Intrigespoor.



Plaats 1 Geschenkaart uit je hand, met waarde 7 of hoger, gesloten op je aflegstapel en ontvang 1 Jade uit de algemene voorraad.



Verwijder 3 Dienaren uit je Dienarenvoorraad naar de algemene voorraad en ontvang 1 Jade.



Ruil 1 van je Geschenkaarten (uit je hand of aflegstapel) met 1 Geschenkaart op het Speelbord. Indien je ruilt met een kaart uit je aflegstapel, plaats dan de nieuwe kaart in je aflegstapel.



Neem 1 van je afgelegde Geschenkaarten terug in je hand.



Plaats 1 Dienaar uit je algemene voorraad op 1 van je Schepen op het Grote Kanaal (of plaats de Dienaar op een nieuw Schip, volgens de normale regels van deze actie). Als dit de 3de Dienaar is op dit Schip, mag je de beloning van deze haven onmiddellijk nemen.



Ontvang 2 punten.



Plaats 1 Dienaar uit je algemene voorraad op de Chinese Muur. Als dit de Muur voltooit, scoor je de Muur zoals gewoonlijk. (zie "de Chinese Muur scoren" in het volgende hoofdstuk)



Dit Reisfiche telt als 2 Reisfiches wanneer je Reisfiches omwisselt in Dienaren, punten of Jade. Belangrijk: dit is het enige basis Reisfiche dat je open op je Spelersbord plaatst en waarvan je het voordeel niet onmiddellijk ontvangt.

BONUS-REISFICHES

Dit zijn speciale Bonusfiches die best gebruikt worden door ervaren spelers. Voeg hen enkel toe aan het spel eens je Gūgōng een aantal keren gespeeld hebt.



Plaats dit Reisfiche en 1 Dienaar uit je Dienarenvoorraad naast je Spelersbord. Voor de rest van deze Dagfase wordt de waarde van al je Geschenkaarten met 1 verhoogd. Op het einde van de Dagfase wordt dit fiche omgedraaid en bovenaan je Spelersbord geplaatst. De gebruikte Dienaar gaat terug naar je algemene voorraad.



Plaats dit Reisfiche en 1 Dienaar uit je Dienarenvoorraad naast een actievelde van jouw keuze. Voor de rest van deze Dagfase krijg je 1 punt telkens een andere speler deze actie uitvoert, en die speler in kwestie verliest 1 punt. Op het einde van de Dagfase wordt dit fiche omgedraaid en bovenaan je Spelersbord geplaatst. De gebruikte Dienaar gaat terug naar je algemene voorraad.



Plaats dit Reisfiche en 1 Dienaar uit je Dienarenvoorraad naast een actievelde van jouw keuze. Voor de rest van deze Dagfase mag je, telkens een speler deze actie uitvoert, "volgen" en deze actie ook uitvoeren. Op het einde van de Dagfase wordt dit fiche omgedraaid en bovenaan je Spelersbord geplaatst. De gebruikte Dienaar gaat terug naar je algemene voorraad.

Let op het feit dat deze Bonus Reisfiches niet onmiddellijk boven je Spelersbord geplaatst worden. Zo lang een fiche niet boven je Spelersbord staat, kan dit NIET worden ingewisseld tegen voordelen (zie p.7) en telt dit ook niet voor je Reisfichelimiet van 6.



Plaats dit Reisfiche zoals **steeds-boven** je Spelersbord, maar laat het open. Je mag dit Reisfiche 1 keer gebruiken om de waarde van 1 van je Geschenkaarten in waarde te verdubbelen. Eens gebruikt, draai je dit fiche om. Je mag ook dit Reisfiche inwisselen tegen een voordeel voor je het omdraait, maar dan verliest dit fiche zijn eigenschap.



Plaats dit Reisfiche zoals **steeds-boven** je Spelersbord, maar laat het open. Je mag dit Reisfiche 1 keer gebruiken om de bonus/actie van 1 van je Geschenkaarten een 2de keer te benutten. Als je een kaartactie 2 keer uitvoert, voer je elke actie afzonderlijk uit. Eens gebruikt, draai je dit fiche om. Je mag ook dit Reisfiche inwisselen tegen een voordeel voor je het omdraait, maar dan verliest dit fiche zijn eigenschap.



Plaats dit Reisfiche zoals **steeds-boven** je Spelersbord, maar laat het open. Je mag dit fiche 1 keer gebruiken om de prijs van 1 Jade of 1 Decreet met 2 Dienaren te verlagen. Je krijgt geen Dienaren "terug" als de prijs na de korting negatief zou zijn. Eens gebruikt, draai je dit fiche om. Je mag ook dit Reisfiche inwisselen tegen een voordeel voor je het omdraait, maar dan verliest dit fiche zijn eigenschap.