

# Round House

EIN SPIEL FÜR 2 - 5 SPIELER

- ◆ AB 10 JAHREN
- ◆ SPIELDAUER 60-90 MIN

## Einleitung

Das Rundhaus (Fujian tulou) ist ein Typ eines chinesischen ländlichen Hauses und einzigartig für das Volk der Hakka in der bergigen Südost-Provinz Fujian. Seine Tradition geht zurück bis in die Ming-Dynastie im 17. Jahrhundert.

Wenig verwunderlich, heißt das Rundhaus so wegen seiner Form. Es ist ein großes, rundes Gebäude mit mehreren Stockwerken, aus Lehm gebaut und befestigt, in dem normalerweise ein ganzer Clan wohnt. Das Rundhaus bietet Schutz und Unterkunft für seine Bewohner mit einheitlichen Kultur- und Handelsstrukturen. Es ist wie ein eigenes Dorf innerhalb von festen Mauern.

In der Rolle eines Familienoberhauptes versuchen die Spieler, ihre Familie zu großem Ruhm zu führen, indem sie ihre Spielfiguren geschickt durch das Rundhaus bewegen und getreue Familienmitglieder manipulieren. Wessen Familie wird schließlich den größten Ruhm ernten und im Rundhaus den Ton angeben?

## Spielmaterial

- » 1 Spielplan
- » 8 Aktionsplättchen (3 große und 5 kleine)
- » 1 Plättchen Fahrender Händler
- » 10 Piratenplättchen
- » 4 Tempelplättchen
- » 1 Aufsteller Ahnenhalle
- » 18 Amulettplättchen
- » 20 Auftragskarten
- » 24 Expertenkarten
- » 5 Spielertafeln (je 1 pro Spielerfarbe)
- » 10 Figuren Familienoberhaupt (je 2 pro Spielerfarbe)
- » 75 Gehilfenscheiben (je 15 pro Spielerfarbe)
- » 150 Gehilfenaufkleber (je 30 pro Spielerfarbe)
- » 50 Münzen (30 x Wert ①, 20 x Wert ③)
- » 45 Grundressourcen (je 15 x Tee, Früchte, Seladon)
- » 10 Gold (kann jede Grundressource ersetzen)
- » 1 Spielrundenmarker



## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Gehilfenaufkleber auf die Gehilfenscheiben der jeweiligen Spielerfarbe geklebt werden. Jede Scheibe hat zwei Seiten: einen jüngeren Gehilfen und einen Obergehilfen (die Seite mit dem Unendlichkeitssymbol).

**0** Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.

**1** Die drei großen Raumaktionsplättchen werden gemischt und zufällig offen auf die dafür vorgesehenen Plätze des Spielplans gelegt. Die fünf kleinen Raumaktionsplättchen werden gemischt und drei Stück davon zufällig offen auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt. Die übrigen Plättchen werden zurück in die Spielschachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

**2** Vor dem ersten Spiel muss die Ahnenhalle wie abgebildet aufgestellt werden. Sie wird auf den mit dem Buchstaben "S" (in einem "Bogen"-Symbol) markierten Platz gestellt und muss eine der Treppen abdecken. Wenn alle Spieler mit dem Spiel vertraut sind, kann der letzte Spieler in der Spielerreihenfolge nach der Spielvorbereitung bestimmen, wo die Ahnenhalle aufgestellt wird. Das geschieht dann auf gleiche Weise und sie muss genau eine Treppe abdecken.

**3** Der Fahrende Händler wird wie in der Abbildung rechts gezeigt auf den Spielplan gelegt.

**4** Alle Amulettplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Dann werden 7 Amulettplättchen offen auf den Spielplan gelegt, wie in der Abbildung rechts gezeigt, und zwar 6 auf die Belohnungsfelder der Anbetungstafel und eins auf die Rundenzählleiste. Die Position des Plättchens auf der Rundenzählleiste richtet sich nach der Anzahl der Spieler. Die drei obersten Plättchen des Stapels werden als Amulettvorrat offen neben den Stapel gelegt.

**Hinweis:** Die Position des Plättchens auf der Rundenzählleiste richtet sich nach der Anzahl der Spieler und bestimmt das Spielende.

- »2-Personen-Spiel: 7. Feld der Rundenzählleiste.
- »3-Personen-Spiel: 8. Feld der Rundenzählleiste.
- »4-Personen-Spiel: 10. Feld der Rundenzählleiste.
- »5-Personen-Spiel: 12. Feld der Rundenzählleiste.

**5** Die 4 Tempelplättchen werden gemischt und offen neben der Anbetungstafel auf den Spielplan gelegt.

**6** Alle Piratenplättchen werden gemischt und verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Platz des Spielplans gestapelt. Die drei obersten Plättchen des Stapels werden offen daneben auf die entsprechenden Felder gelegt, das ist der Vorrat der Piratengüter.

**7** Die anfänglichen Auftragskarten (mit dem chinesischen Buchstaben "初" markiert) werden aussortiert und jedem Spieler wird zufällig eine davon zugeteilt. Noch übrige anfängliche Auftragskarten (falls überhaupt) werden mit den anderen Auftragskarten gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die drei obersten Karten werden als Auftragskartenvorrat offen neben den Stapel gelegt.



## Spielvorbereitung für 3 Spieler



**9** Alle Ressourcenmarker (Quader) werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt. Tee (grün), Früchte (rot) und Seladon (blau) werden Grundressourcen genannt. Je eine Grundressource wird auf das Raumaktionsplättchen des Warenlagers gelegt.

**10** Alle Münzen werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt. Drei Münzen werden auf das Raumaktionsplättchen des Geldverleihers gelegt.

**11** Der Spielrundenmarker wird auf den Anfang der Spielrundenleiste gelegt, auf das Feld mit der Abbildung eines Weihrauchkessels.

## Vorbereitung der Spielertafeln

**1** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechende Spielertafel.

**2** Jeder Spieler nimmt zwei Familienoberhäupter seiner Farbe, die 15 Gehilfenscheiben und verteilt sie auf verschiedene Plätze:  
**1** Die beiden Familienoberhäupter werden auf (in) die Ahnenhalle gestellt.  
**2** Ein Gehilfe wird als Wertungsmarker auf das Feld "0" der Wertungsleiste des Spielplans gelegt.  
**3** Fünf Gehilfen werden auf die Spielertafel jedes Spielers als persönlicher Vorrat gelegt.  
**4** Seine übrigen 9 Gehilfen legt jeder Spieler auf seine Gehilfenleiste. Von rechts beginnend, wird auf jedes leere Feld der Leiste ein Gehilfe gelegt.

**3** Jeder Spieler legt ein Gold aus dem allgemeinen Vorrat in seinen persönlichen Vorrat.

**4** Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn nehmen die Spieler jeweils 3, 3, 4, 5, 6 Münzen und legen sie als persönlichen Vorrat auf ihre Spielertafel (die 3er-Münzen haben Hutform).

**12** Jetzt kann das Spiel beginnen!



**8** Die Expertenkarten werden gemischt ohne sie anzusehen und verdeckt neben dem Spielplan gestapelt. Die drei obersten Karten werden als Expertenkartenvorrat offen neben den Stapel gelegt.

## Abweichungen für zwei oder fünf Spieler

\* Zwei Spieler: Während der Spielvorbereitung wird je ein blaues, rotes und grünes Familienoberhaupt auf eins der drei Aktionsplättchen Großer Raum gestellt. Dies sind neutrale Familienoberhäupter.

\* Fünf Spieler: Jeder Spieler benutzt nur ein Familienoberhaupt statt zwei; die zweite Figur wird in die Spielschachtel zurückgelegt und in diesem Spiel nicht gebraucht.

## Spielziel

\* Während des Spiels bewegen die Spieler ihr Familienoberhaupt von Raum zu Raum im Uhrzeigersinn durch das Rundhaus und schicken ihre Gehilfen aus, um eine Reihe verschiedener Aktionen auszuführen.

\* Jeder Raum bietet Aktionen, welche die Spieler ausführen können, um Ressourcen zu gewinnen, Experten anzuheuern und Aufträge zu erfüllen. Dadurch erhalten die Spieler Prestigepunkte.

\* Wenn ein Familienoberhaupt die Ahnenhalle betritt, muss es dort in seiner Bewegung anhalten und der Spieler muss seine Familie in den Tempel führen, um die Ahnen zu verehren und dann ein Familienmitglied dort zurückzulassen, um Tempeldienste zu verrichten. Dadurch erhalten die Spieler Ressourcen, Amulette und Prestigepunkte. Nachdem eine bestimmte Anzahl Tempeldiener erreicht ist, endet das Spiel und die Prestigepunkte werden ermittelt. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist der Spielsieger und Herrscher im Rundhaus!



## Spielablauf

\* Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler immer einen Spielzug aus, bis der Spielrundenmarker das Feld erreicht hat, das durch die Anzahl der Tempeldiener markiert ist, abhängig von der Spieleranzahl. Alle Spieler außer demjenigen, der das Spielende ausgelöst hat, führen dann noch einen weiteren Spielzug aus und anschließend endet das Spiel mit der Schlusswertung.

## Der Spielzug eines Spielers

In seinem Spielzug führt der aktive Spieler folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Eine Expertenkarte aktivieren (optional)
2. Ein bzw. das Familienoberhaupt bewegen (verbindlich)
3. Die Raumaktion ausführen (optional)
4. Boni erhalten (optional)
5. Aufträge erfüllen (optional)

Der aktive Spieler muss sein Familienoberhaupt bewegen, alle anderen Schritte sind optional.

### 1. Eine Expertenkarte aktivieren (optional)

Der Spieler kann eine noch nicht aktivierte Expertenkarte von seiner Spielertafel wählen und ihren Effekt aktivieren.

Falls die Karte in der oberen rechten Ecke ein Amulettsymbol zeigt, legt der Spieler die Karte links neben seine Spielertafel, nachdem er sie aktiviert hat (die Karte gilt nun als ein Amulett des gezeigten Typs und wird für die Schlusswertung aufbewahrt), andernfalls legt er sie offen unter den Abwurfstapel für Expertenkarten neben dem Expertenkartestapel.

**Hinweis:** Ein Spieler kann in seinem Spielzug nur genau eine Expertenkarte von seiner Spielertafel aktivieren.



### 2. Ein Familienoberhaupt bewegen (verbindlich)

In diesem Schritt **MUSS** der Spieler eins seiner Familienoberhäupter bewegen. Er wählt eins der beiden Familienoberhäupter (bzw. das Familienoberhaupt) seiner Farbe und bewegt die Figur um 1 bis 3 Felder nach folgenden Regeln im Uhrzeigersinn weiter:

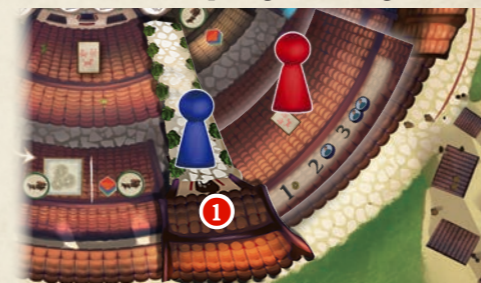
A. Das Familienoberhaupt muss durch die Räume bewegt werden, die durch einen blauen Korridor oder Treppen verbunden sind.

B. Dabei darf die Figur durch Räume mit anderen Familienoberhäuptern gehen, auch mit einem eigenen, darf ihre Bewegung aber **nicht** in einem Raum mit einem anderen Familienoberhaupt beenden (auch nicht mit dem eigenen).

**Achtung:** Jede Bewegung DURCH einen Raum mit einem anderen Familienmitglied (auch einem eigenen) zählt bei der Bewegung **nicht** mit!

C. Sobald das Familienoberhaupt die Ahnenhalle betritt, endet seine Bewegung, jede weitere mögliche Bewegung verfällt. Das Familienoberhaupt schreitet dann zu einer Anbetungsaktion.

**Hinweis:** In der Ahnenhalle dürfen sich beliebig viele Familienoberhäupter gleichzeitig aufhalten.



**Beispiel:** Spieler Rot ist an der Reihe und muss sein Familienoberhaupt bewegen. Er muss seine Bewegung in der Ahnenhalle beenden und hat somit nur 1 Bewegungsschritt auf 1.



**Beispiel:** Spieler Blau muss in seinem Spielzug 1 Familienoberhaupt im Uhrzeigersinn bewegen; er hat nun folgende 3 Möglichkeiten:

1. Er bewegt das Familienoberhaupt 1 bis 3 Räume weit durch die verbundenen Korridore und bleibt in 1/2/3 stehen.
2. Er nimmt die Treppen und geht an dem grünen Familienoberhaupt vorbei zurück in den inneren Kreis und bleibt in 1/2/3 stehen.
3. Er nimmt die Treppen und geht an dem grünen Familienoberhaupt vorbei mit 1 Schritt und bleibt in 1 stehen, entweder im inneren oder äußeren Kreis. Oder er bewegt sich 2 Schritte an dem grünen und roten Familienoberhaupt vorbei und bleibt in 2 stehen.

**Achtung:** Blau kann nicht in dem Raum stehen bleiben, in dem das Familienoberhaupt von Grün bzw. Rot ist.

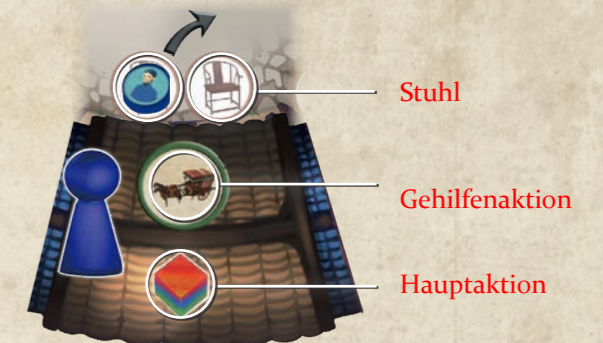
### 3. Die Raumaktion ausführen (optional)

Der Spieler kann die Aktion oder Aktionen des Raums ausführen, in dem sein Familienoberhaupt die Bewegung beendet hat. Falls der Raum mehrere Aktionen ermöglicht, kann der Spieler diese **in beliebiger Reihenfolge** ausführen und er kann auch auf einige dieser Aktionen verzichten.

Falls bei Räumen des inneren Kreises (Erdgeschoss) eigene Gehilfen des Spielers neben dem Raum sind, in welchem er die Aktion(en) ausführt, kann er **einen oder zwei** davon entfernen. Für jeden entfernten Gehilfen kann er die Raumaktion ein weiteres Mal ausführen. Das bedeutet, dass er die Raumaktionen bis zu drei Mal ausführen kann!

Falls der Gehilfe neben dem Raum ein Obergehilfe ist, wird er **nicht** entfernt, nachdem der Spieler die Raumaktion wiederholt hat.


**Hinweis:** Der entfernte Gehilfe kommt zurück in den persönlichen Vorrat des Spielers.



**Beispiel:** Spieler Blau führt die Aktion im Lieferungsraum des inneren Kreises aus und beschließt, den blauen Gehilfen auf dem Stuhl zu entfernen. Er kann die Aktion nun zwei Mal ausführen. Er entscheidet sich dafür, je 1 Mal Früchte und Seladon zu nehmen und insgesamt 2 Gehilfen in die außerhalb liegende Stadt zu setzen, wo der Fahrende Händler ist.

#### 4. Boni erhalten (optional)

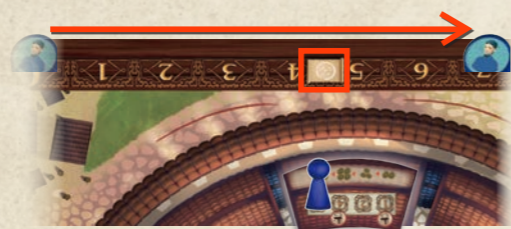
Falls der Spieler in seinem Spielzug so viele Prestigepunkte erhalten hat, dass sein Wertungsmarker eine oder mehrere Bonusmarkierungen auf der Wertungsleiste überschritten hat, kann er diesen Bonus bzw. diese Boni in diesem Schritt erhalten.

Für jede Markierung , die er in diesem Spielzug überschritten hat, wählt er eine von zwei Möglichkeiten:

1 Er nimmt eine Auftragskarte aus dem Auftragskartenvorrat.

2 Er nimmt ein Amulett aus dem Amulettvorrat.

Zum Ende dieses Schrittes wird der Auftragskartenvorrat bzw. Amulettvorrat wieder auf drei aufgefüllt, falls nötig.



**Beispiel:** Spieler Blau führt in seinem Spielzug die Raumaktion "Bank" aus. Er zahlt 9 Münzen, erhält 7 Prestigepunkte und zwei Hilfsaktionen. Er setzt seinen Wertungsmarker sofort weiter und überschreitet 1 Bonusmarkierung. Er nimmt 1 Auftragskarte und füllt den Vorrat wieder auf.



#### 5. Aufträge erfüllen (optional)

Um eine Auftragskarte zu erfüllen, zahlt der Spieler die von der Karte geforderten Münzen oder Ressourcen, dreht die Karte dann um und kommt ab sofort in den Genuss des genannten dauerhaften Effekts.

Der Spieler kann in diesem Schritt so viele Auftragskarten erfüllen, wie er möchte bzw. kann. Jede Auftragskarte kann nur ein Mal erfüllt werden und jede Münze oder Ressource kann nur für die Erfüllung einer Auftragskarte benutzt werden. Die gezahlten Münzen oder Ressourcen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Die dauerhaften Effekte von Auftragskarten werden auf Seite 14 erklärt.



Es gibt 3 verschiedene Informationen auf jeder Auftragskarte:

1 Prestigepunkte, die es für die Erfüllung zum Spielende gibt.

2 Anzahl der zur Erfüllung zu zahlenden Ressourcen oder Münzen.

3 Dauerhafter Effekt nach Erfüllung der Karte; Der Spieler erhält jedes Mal, wenn er eine Ressource erhält, 1 Prestigepunkt. Das gilt immer nur ein Mal im eigenem Spielzug.

**Hinweis:** Die durch Erfüllung der Karte gewonnenen Prestigepunkte gibt es erst zum Spielschluss, NICHT sofort!



Das Rundhaus besteht aus einem "inneren" und einem "äußeren" Kreis.

Der innere Kreis ist gleichbleibend, während der äußere variabel ist, je nach den während der Spielvorbereitung dort ausgelegten Plättchen.



Informationen auf den Raumaktionsplättchen:

1 Der Spieler erhält die Belohnung sofort, nachdem er die Ressourcen gezahlt hat.

2 Der Spieler zahlt die Ressourcen oder Münzen in Reihenfolge von links nach rechts.

3 Die Raumaktion besteht aus mehreren Aktionen nacheinander.

#### Raumaktionen des Spielplans

##### 1. Lieferungsraum:



o Aktion: Der Spieler nimmt 1 Grundressource seiner Wahl und führt 1 Aktion Fahrender Händler aus.

##### 2. Schmugglerraum:



o Aktion: Der Spieler wählt eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

- 1 Er wählt ein Plättchen aus dem Vorrat der Piratengüter und erhält sofort die angezeigte Menge Münzen oder Ressourcen aus dem jeweiligen Vorrat. Das gewählte Plättchen wird unter den Stapel der Piratenplättchen gelegt. Der Vorrat der Piratengüter wird wieder auf drei ergänzt.
- 2 Er nimmt 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

##### 3. Verkaufsmarkt



o Aktion: Der Spieler wählt eine der drei folgenden Möglichkeiten:

- 1 Eine Ressource Tee (grüner Quader) auf dem Markt verkaufen; dafür erhält der Spieler 5 Münzen und führt 1 Aktion Fahrender Händler aus.
- 2 Eine Ressource Seladon (blauer Quader) auf dem Markt verkaufen; dafür erhält der Spieler 3 Münzen, 1 Prestigepunkt und führt 1 Anheuerungsaktion aus.
- 3 Eine Ressource Früchte (roter Quader) auf dem Markt verkaufen; dafür erhält der Spieler 1 Münze, 3 Prestigepunkte und führt 1 Aktion Fahrender Händler aus.

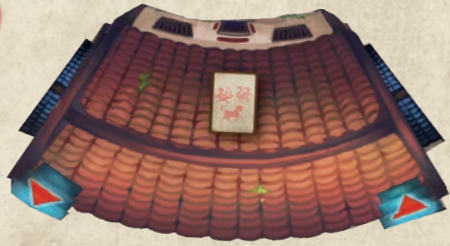
Wenn der Spieler eine Ressource verkauft, setzt er den Marker auf das zugehörige Belohnungsfeld. Falls ein Belohnungsfeld leer ist, darf der Spieler genau EINE entsprechende Ressource verkaufen.\* Gold kann als Ersatz für jede beliebige Ressource benutzt werden.

**AUSNAHME:** Falls der Spieler diese Aktion mehrfach ausführt, weil er Gehilfen von den Stühlen entfernt, darf er mehrere Ressourcen derselben Sorte verkaufen und erhält auch die entsprechende Belohnung mehrfach. Die weiteren Ressourcen einer Sorte (mehr als eine) werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt und nicht auf das Belohnungsfeld.

**Wichtig:** Zum Ende von Schritt 3 werden alle Ressourcenmarker vom Markt zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt, falls alle drei Belohnungsfelder belegt sind.

Tee 5 Münzen & Händleraktion	Seladon 3 Münzen 1 Prestigepunkt & Anheuerungsaktion	Früchte 1 Münze 3 Prestigepunkte & Händleraktion
---------------------------------------	--	--

#### 4. Expertenraum



○ Aktion: Der Spieler nimmt 1 Karte aus dem Expertenkartenvorrat und legt sie unterhalb seiner Spielertafel ab. Zum Ende dieser Aktion wird der Expertenkartenvorrat wieder auf drei ergänzt, falls erforderlich. Einzelheiten zu Expertenkarten werden auf Seite 15 erklärt.

**Hinweis:** Jeder Spieler darf maximal 3 nicht aktivierte Expertenkarten zu gleicher Zeit besitzen (dabei zählen die bereits benutzten mit einem Amulettsymbol nicht mit). Wenn ein Spieler keinen freien Platz im Bereich seiner Expertenkarten hat, kann er eine davon unter den Abwurfstapel der Expertenkarten legen, um so freien Platz zu schaffen.

#### 5. Geldverleiherraum



○ Aktion: Der Spieler wählt eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

- ❶ Der Spieler nimmt alle Münzen aus dem Raum des Geldverleihers und führt 1 Aktion Fahrender Händler aus.
- ❷ Der Spieler nimmt 1 Grundressource (Tee, Früchte oder Seladon) seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und führt 1 Aktion Fahrender Händler aus.

Zum Ende von Schritt 3 wird der Raum des Geldverleihers wieder mit 3 Münzen **aufgefüllt**, falls nötig (d. h., wenn dort kein Geld mehr liegt).

#### 6. Lobbyraum



**Wichtig:** Wenn ein Familienoberhaupt im Lobbyraum anhält, **MUSS** der Spieler 2 Münzen an den Geldverleiher zahlen.

○ Aktion: Der Spieler zahlt 2 Münzen an den Geldverleiher und wählt eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

- ❶ Er führt 2 Anheuerungsaktionen aus, 1 Aktion Fahrender Händler und 1 Hilfsaktion.
- ❷ Er führt 1 Anheuerungsaktion aus und wählt einen Raum, in dem ein anderes Familienoberhaupt steht (auch sein eigenes) und führt sofort die Aktion dieses Raums aus, so als sei das Familienoberhaupt sein eigenes (was es u. U. auch ist). **Hinweis:** Die Anbetungsaktion kann auf diese Weise nicht ausgeführt werden.

### Raumaktionsplättchen

#### 1. Markt



○ Aktion: Der Spieler verkauft 1 - 3 **verschiedene** Ressourcen und erhält die entsprechenden Belohnungen. Wenn der Spieler eine Ressource verkauft, setzt er den Marker auf das am weitesten links liegende leere Feld.

Die verkaufte Ressource muss von anderer Sorte sein wie bereits vorher verkaufte, auf Belohnungsfeldern liegende Ressourcen.

\* Gold kann als Ersatz für jede beliebige Ressource benutzt werden, aber nicht anders herum.

**Wichtig:** Zum Ende von Schritt 3 werden alle Ressourcenmarker vom Markt zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt, falls alle drei Belohnungsfelder belegt sind.

Je nach Belohnungsfeld erhält der Spieler folgende Belohnung:

1. ▼ 1 Münze 1 Prestigepunkt	2. ▼ 1 Münze 2 Prestigepunkte & Hilfsaktion	3. ▼ 4 Prestigepunkte
---------------------------------------	--	-----------------------------

#### 2. Markt



○ Aktion: Der Spieler verkauft 1 - 3 **gleiche** Ressourcen und erhält die entsprechenden Belohnungen. Wenn der Spieler eine Ressource verkauft, setzt er den Marker auf das am weitesten links liegende leere Feld.

Die verkaufte Ressource muss von derselben Sorte sein wie bereits vorher verkaufte, auf Belohnungsfeldern liegende Ressourcen.

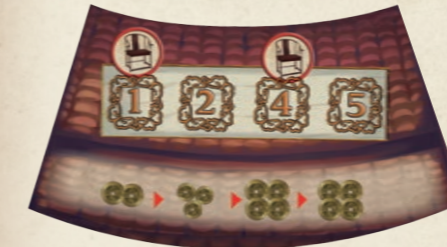
\* Gold kann als Ersatz für jede beliebige Ressource benutzt werden.

**Wichtig:** Zum Ende von Schritt 3 werden alle Ressourcenmarker vom Markt zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt, falls alle drei Belohnungsfelder belegt sind.

Je nach Belohnungsfeld erhält der Spieler folgende Belohnung:

1. ▼ 2 Münzen 1 Prestigepunkt & Händleraktion	2. ▼ 2 Prestigepunkte & Anheuerungs- aktion	3. ▼ 3 Prestigepunkte & Anheuerungs- aktion
--	--	--

#### 3. Bank



○ Aktion: Der Spieler zahlt Geld in den allgemeinen Geldvorrat und erhält die entsprechenden Belohnungen.

Mit dem äußerst linken Feld beginnend und weiter nach rechts gehend, zahlt der Spieler die jeweils angegebene Menge Münzen und erhält die entsprechende, darüber angezeigte Belohnung. Falls er die Aktion erneut ausführen will, zahlt er die angegebene Anzahl Münzen rechts vom Pfeil und erhält die darüber angezeigte Belohnung usw.

**Hinweis:** Die Aktion kann so oft wiederholt werden, bis der Spieler alle Belohnungen erhalten hat oder er nicht weiter zahlen will. Die Belohnungen sind kumulativ, aber die Kosten ebenso!

1. ▼ 1 Prestige- punkt & Hilfsaktion	2. ▼ 2 Prestige- punkte	3. ▼ 4 Prestige- punkte & Hilfsaktion	4. ▼ 5 Prestige- punkte
---	----------------------------------	--	----------------------------------

#### 4. Schwarzmarkt

○ Aktion: Der Spieler führt **bis zu 2** Handelsaktionen aus und 1 Aktion Fahrender Händler. Für jede Handelsaktion wählt der Spieler eine der folgenden Möglichkeiten:



**Er zahlt die angegebenen Kosten:**

- ❶ Er zahlt 1 Münze: Der Spieler erhält 1 Grundressource (Tee, Früchte oder Seladon) aus dem allgemeinen Vorrat.
- ❷ Er zahlt 3 Münzen: Der Spieler führt 1 Anheuerungsaktion aus.
- ❸ Er zahlt 4 Münzen: Der Spieler nimmt 1 Amulettplättchen aus dem Amulettvorrat und füllt den Vorrat am Ende dieser Aktion wieder auf.

**Er zahlt ein/e/n Ressource/Gehilfen/Amulett:**

- ❹ Er zahlt 1 Grundressource (Tee, Früchte oder Seladon): Der Spieler erhält 3 Münzen
- ❺ Der Spieler feuert einen seiner Gehilfen: Er erhält 5 Münzen.  
\* Um einen seiner Gehilfen zu feuern, nimmt der Spieler einen Gehilfen aus seinem persönlichen Vorrat und legt ihn auf das am weitesten rechts befindliche leere Feld seiner Gehilfenleiste. Falls alle Felder belegt sind, stapelt er die Gehilfen auf dem äußerst linken Feld.
- ❻ Der Spieler zahlt 1 Amulett: Er erhält 6 Münzen. Das gezahlte Amulett wird in den Amulettvorrat eingemischt.



**Beispiel:** Spieler Rot feuert 1 Gehilfen und weil die Gehilfenleiste voll belegt ist, stapelt sie ihn auf dem äußerst linken Feld.

## 5. Handelsposten

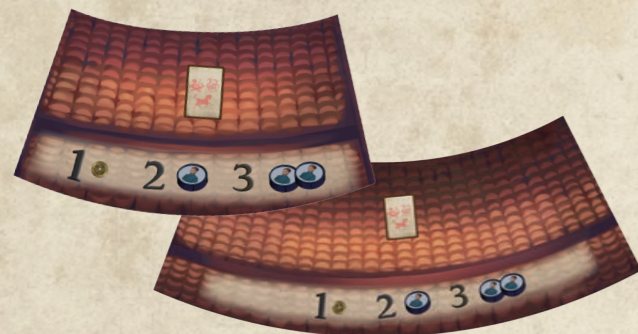


○ Aktion: Der Spieler zahlt Geld in den allgemeinen Vorrat und führt **bis zu vier Mal** eine der abgebildeten Aktionen aus.

Für jede Aktion hat der Spieler die Wahl für eine der folgenden Möglichkeiten:

- ❶ Eine Anheuerungsaktion.
- ❷ Eine Aktion Fahrender Händler.
- ❸ Eine Hilfsaktion.
- ❹ Er nimmt 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

## 6. Treffpunkt (große & kleine Raumaktionsplättchen)



○ Aktion: Der Spieler zahlt Geld in den allgemeinen Vorrat oder feuert einen oder zwei seiner Gehilfen und führt die Aktionen **bis zu drei Mal** aus. Für jede Aktion nimmt der Spieler 1 Expertenkarte aus dem Expertenkartenvorrat.

Um einen seiner Gehilfen zu feuern, nimmt der Spieler einen Gehilfen aus seinem persönlichen Vorrat und legt ihn auf das am weitesten rechts befindliche leere Feld seiner Gehilfenleiste. Falls alle Felder belegt sind, stapelt er die Gehilfen auf dem äußersten linken Feld.

Einzelheiten zu Expertenkarten werden auf Seite 15 erklärt.

## 7. Warenlager



○ Aktion: Der Spieler zahlt Geld in den allgemeinen Vorrat und führt **bis zu drei Mal** die abgebildeten Aktionen aus sowie 1 Anheuerungsaktion.

Für jede Aktion kann der Spieler 1 Ressource, einschließlich Gold, von einem **beliebigen Markt** auf dem Spielplan oder aus dem Warenlager selbst nehmen. Er darf keine Ressource aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

**Hinweis:** Unabhängig davon, wie viele Aktionen der Spieler ausführt, kann er nur ein Mal die Anheuerungsaktion ausführen.

Zum Ende von Schritt 3 werden die im Warenlager abgebildeten Ressourcen aufgefüllt, falls nötig. Zum Ende von Schritt 3 muss dort immer genau 1 Stück jeder Grundressource sein.



## Gehilfenaktionen

Es gibt 3 Arten von Gehilfenaktionen:



**Anheuerungsaktion:** Der Spieler legt den am weitesten links auf seiner Gehilfenleiste befindlichen Gehilfen in seinen persönlichen Vorrat. Falls es keine Gehilfen auf der Leiste gibt, kann die Aktion nicht ausgeführt werden und verfällt.



**Aktion Fahrender Händler:** Der Spieler legt 1 Gehilfen aus seinem persönlichen Vorrat in die Stadt, in der das Plättchen des Fahrenden Händlers ist.

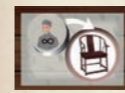


**Hilfsaktion:** Der Spieler versetzt 1 Gehilfen aus seinem persönlichen Vorrat mit der **Seite des jüngeren Gehilfen** nach oben auf einen der unbesetzten Stühle auf dem **inneren Kreis** des Spielplans. Falls neben einem Raum des inneren Kreises (Erdgeschoss), in welchem er die Aktion(en) ausführt, eigene Gehilfen des Spielers sind, kann er **1 oder 2** davon entfernen. Für jeden entfernten Gehilfen kann er die Raumaktion erneut ausführen.



### Dauerhafte Hilfsaktion:

Falls ein Spieler eine dauerhafte Hilfsaktion als Belohnung für die Anbetungsaktion erhält, versetzt der Spieler einen Gehilfen aus seinem persönlichen Vorrat mit der **Seite des Obergehilfen** nach oben auf einen der unbesetzten Stühle auf dem inneren Kreis des Spielplans.



Ein Obergehilfe erlaubt dem Spieler die erneute Ausführung der Aktion, ohne dass der Obergehilfe von seinem Stuhl entfernt wird!

## Anbetungsaktion

Wenn ein Spieler mit seinem Familienoberhaupt die Ahnenhalle betritt, MUSS er dort anhalten und sofort eine Anbetungsaktion ausführen, alle eventuell noch vorhandenen weiteren Bewegungspunkte verfallen. Der Spieler hat dann die Wahl, eine der beiden folgenden Aktionen auszuführen:

### (1) Dem Tempel huldigen:

Der Spieler wählt eins der noch **offen liegenden Tempelplättchen** und erhält sofort den darauf abgebildeten Bonus. Das gewählte Tempelplättchen wird dann auf die Rückseite gedreht und ist für den Rest des Spiels nicht mehr wählbar. Nachdem alle 4 kleinen Tempelplättchen umgedreht sind, kann diese Aktion nicht mehr als Anbetungsaktion gewählt werden.

**Wichtig:** Wenn ein Spieler dem Tempel huldigt, wird der Spielrundenmarker bei dieser Anbetungsaktion nicht weitergesetzt.



**Achtung:** Bevor oder nachdem ein Spieler die **Aktion Fahrender Händler** ausführt, kann er das Plättchen des Fahrenden Händlers um **1 Position im Uhrzeigersinn** in die nächste Stadt versetzen, wenn er dafür **1 Münze** zahlt. Das kann er **so oft tun, wie er möchte**, wobei er jedes Mal dafür 1 Münze zahlen muss.

**Wichtig:** Falls ein Spieler mindestens ein Mal die **Aktion Fahrender Händler** ausgeführt hat, versetzt er zum Ende seines Spielzuges das Plättchen des Fahrenden Händlers um **1 Position im Uhrzeigersinn** in die nächste Stadt.




1 jüngerer Gehilfe und 1 Obergehilfe auf benachbarten Stühlen.

**Beispiel:** Spieler Blau bewegt sein Familienoberhaupt auf den Verkaufsmarkt und beschließt, seine beiden Gehilfen dort zu aktivieren. Der Obergehilfe bleibt auf dem Spielplan, während er den jüngeren Gehilfe in seinen persönlichen Vorrat zurücklegt.

Dann verkauft er je 1 Mal Seladon, Früchte und Gold, indem er die Ressourcen auf den Spielplan legt. Er erhält 5 Münzen und 7 Prestigepunkte. Schließlich führt er **1 Anheuerungsaktionen** aus und **2 Aktionen Fahrender Händler**.



**Beispiel:** Spieler Blau muss mit seinem Familienoberhaupt in der Ahnenhalle stoppen und beschließt, dem Tempel zu huldigen.

Er wählt  aus den verfügbaren Tempelplättchen und führt 2 Mal die **Aktion Fahrender Händler** aus.

Dann dreht er das Plättchen auf die Rückseite und legt es auf seinen Platz zurück.

(2) Die Ahnen verehren:

Der Spieler führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

**Schritt 1:**  
Der Spieler schiebt den Spielrundenmarker um ein Feld nach rechts. Falls dies das Feld mit dem Amulettplättchen ist, legt er dieses sofort in seinen persönlichen Vorrat und löst damit das Spielende aus.

**Schritt 2:**  
Nun wählt der Spieler **eine Stadt**, in der mindestens einer seiner Gehilfen ist. Er setzt alle seine Gehilfen aus dieser Stadt auf die Anbetungstafel. Er wählt ein Feld der Tafel, auf dem noch keiner seiner Gehilfen ist, und setzt dann alle seine Gehilfen aus der Stadt so auf die Tafel, dass sie eine ununterbrochene Kette bilden, ausgehend vom durch den Pfeil angezeigten Startfeld bis zum gewählten Feld. Zwei Gehilfen gelten als miteinander verbunden, wenn sie orthogonal benachbart sind. Auf jedem Feld darf nur ein Gehilfe jeder Spielerfarbe sein und der Spieler kann seine bereits früher dort eingesetzten Gehilfen als Bestandteil der Kette nutzen. Der Spieler muss alle seine Gehilfen aus der Stadt einsetzen und der letzte Gehilfe muss auf das gewählte Feld gesetzt werden.

**Achtung:** Falls ein Spieler in keiner Stadt einen Gehilfen hat, MUSS er die Aktion "Dem Tempel huldigen" wählen. Falls alle 4 Tempelplättchen bereits umgedreht sind, muss er "Die Ahnen im Familientempel verehren" wählen. Das bedeutet, dass er zwar den Spielrundenmarker verschiebt, aber Schritt 2 überspringt.

**Schritt 3:**  
Nachdem er alle Gehilfen aus der Stadt auf die Anbetungstafel gesetzt hat, dreht er den Gehilfen auf dem zuvor gewählten Feld auf die Seite des Obergehilfen und erhält so viele Prestigepunkte, wie auf diesem Feld angegeben sind plus Prestigepunkte gleich der Anzahl seiner Gehilfen im Rundhaus (diese Gehilfen sitzen dort auf den Stühlen, einschließlich Obergehilfen).

**Hinweis:** Gehilfen in Städten und auf der Anbetungstafel zählen dabei nicht mit!

**Schritt 4:**  
Der Spieler erhält Belohnungen auf Grundlage der die Anbetungstafel umgebenden Belohnungsfelder. Die Felder der Tafel selbst sind keine Belohnungsfelder! Der Spieler erhält immer die Belohnungen, die am äußeren Rand der Anbetungstafel oberhalb und links seines gewählten Feldes abgebildet sind. Das können Ressourcen sein, Piratenplättchen, Münzen oder auch eine dauerhafte Hilfsaktion. Außerdem erhält er **EINE** Belohnung der beiden Belohnungsfelder am unteren und rechten Rand der Anbetungstafel. Diese Belohnungen sind entweder ein Amulett oder ein Bonus. Falls bereits alle Amulette genommen wurden, gibt es keinen Ersatz dafür.

**Schritt 5:**  
Schließlich legt der Spieler alle seine Gehilfen von der Anbetungstafel außer den Obergehilfen zurück in seinen persönlichen Vorrat.



**Beispiel:** Spieler Blau wählt als Aktion "Die Ahnen verehren".  
1 Er schiebt den Spielrundenmarker um ein Feld nach rechts.

2 Dann nimmt er alle blauen Gehilfen aus der Stadt links unten.

3 Er setzt die Gehilfen nacheinander und nebeneinander auf die Felder der Ahnentafel, links oben auf Feld [1] beginnend, überspringt den schon vorhandenen Obergehilfen (Feld [3]) und setzt den letzten Gehilfen auf das Feld [4]. Dieser Gehilfe wird nun zum Obergehilfen befördert. Blau erhält 4 Prestigepunkte durch die Ahnentafel und 1 Prestigepunkt für seinen Gehilfen auf dem Stuhl im Rundhaus.

4 Außerdem erhält er 1 Seladon und 1 Amulett und führt 1 "Dauerhafte Hilfsaktion" aus.

5 Schließlich legt er die beiden Gehilfen von den Feldern [1] und [2] der Ahnentafel zurück in seinen persönlichen Vorrat.



**Spielende**

Wenn das Spielende ausgelöst wird, beendet der aktive Spieler seinen Spielzug wie üblich und alle **anderen** Spieler haben einen **weiteren Spielzug** (der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, also nicht). Anschließend findet die Schlusswertung statt.

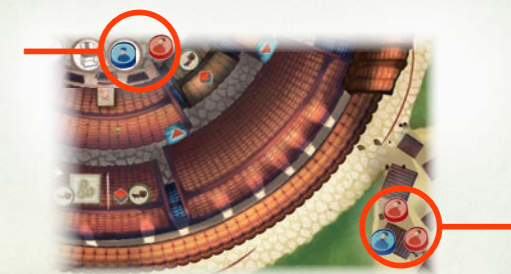
Feld für das Spielende	
2 Spieler: 7.	4 Spieler: 10.
3 Spieler: 8.	5 Spieler: 12.

Jeder Spieler befolgt folgende Schritte, um ein letztes Mal Prestigepunkte zu erhalten:

1. Amulette: Ein Satz Amulette besteht aus **verschiedenen Amuletten** und jeder Spieler kann mehrere Sätze werten (aber jedes Amulett kann nur zu einem Satz gehören). Je mehr Amulette ein Satz enthält, desto mehr Prestigepunkte gibt es dafür. Expertenkarten mit einem Amulettsymbol können auch Bestandteil eines Satzes sein, sofern kein anderes Amulett des Satzes das gleiche Symbol aufweist.

Amulette	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Prestigepunkte	1	3	5	8	12	16	21	27	35	44	55

4. Gehilfen: Jeder Gehilfe auf dem Spielplan ist für seine Familie (Spieler) 1 Prestigepunkt wert, sei er in einer **Stadt** oder auf einem **Stuhl**.



2. Auftragskarten: Jeder Spieler erhält die entsprechenden Prestigepunkte für seine **erfüllten Auftragskarten**. Niemand erhält Prestigepunkte für nicht erfüllte Auftragskarten.



5. Münzen: Alle Gehilfen und Ressourcen aus dem persönlichen Vorrat jedes Spielers werden in je 1 Münze umgetauscht. Dann erhält jeder Spieler für je 3 Münzen in seinem Besitz 1 Prestigepunkt.



3. Familie: Jeder Spieler erhält Prestigepunkte durch seine Gehilfenleiste. Falls nur noch 1 Gehilfe auf der Leiste ist, erhält er 4 Prestigepunkte; falls die Gehilfenleiste vollständig leer ist, erhält er 12 Prestigepunkte.



**Hinweis:** Während der Schlusswertung erhalten die Spieler keine Boni für das Überschreiten der Bonusmarkierungen auf der Wertungsleiste.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist der **Spielsieger!** Bei einem Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Münzen besitzt. In dem seltenen Fall, dass dann immer noch ein Gleichstand herrscht, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

## Regel für 2 Spieler

1. Während der Spielvorbereitung für ein 2-Personen-Spiel wird je ein blaues, rotes und grünes Familienoberhaupt auf eins der drei Aktionsplättchen Großer Raum gestellt. Dies sind neutrale Familienoberhäupter.

**Hinweis:** Neutrale Familienoberhäupter gibt es nur im 2-Personen-Spiel.

2. In seinem eigenen Spielzug kann jeder Spieler eine Grundressource der entsprechenden Farbe zahlen, um ein neutrales Familienoberhaupt dieser Farbe zu bewegen **anstatt sein eigenes**. Diese Bewegung findet nach den üblichen Regeln statt, also 1 bis 3 Räume weit im Uhrzeigersinn. Beispielsweise kann ein Spieler einen Tee zahlen (grüner Marker), um das grüne Familienoberhaupt zu bewegen. **Hinweis:** Jeder Spieler kann nur ein Mal in seinem Spielzug eine Ressource zu diesem Zweck zahlen.

Für die normalen neutralen Familienoberhäupter gelten die normalen Bewegungsregeln mit folgenden Ausnahmen: Ein neutrales Familienoberhaupt kann keine Anbetungsaktionen ausführen. Das bedeutet, dass ein neutrales Familienoberhaupt nie in der Ahnenhalle stehen bleiben kann, sondern dort hindurch bewegt werden muss.

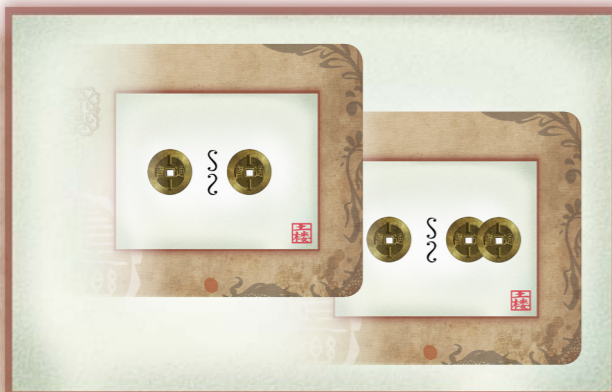
### Variante für neutrale Familienoberhäupter:

Nachdem ein Spieler ein neutrales Familienoberhaupt bewegt hat, kann der Spieler die Aktion des Raums ausführen, in dem es seine Bewegung beendet hat. Der Spieler kann aber nur Schritt 3: Die Raumaktion ausführen vornehmen, **NICHT** Schritt 1: Eine Expertenkarte aktivieren, Schritt 4: Boni erhalten oder Schritt 5: Aufträge erfüllen. Wir empfehlen, in den ersten paar Partien nicht mit dieser Variante zu spielen, sondern die neutralen Familienoberhäupter nur zu bewegen, um den anderen Spieler zu blockieren.

## Erklärung der Auftragskarten

Die Spieler erhalten die dauerhafte Fähigkeit einer Auftragskarte nur, nachdem sie den Auftrag erfüllt haben. Unerfüllte Auftragskarten gewähren keine Fähigkeiten. Jede Fähigkeit kann nur ein Mal im eigenen Spielzug aktiviert werden. Es gibt 4 Arten von Fähigkeiten:

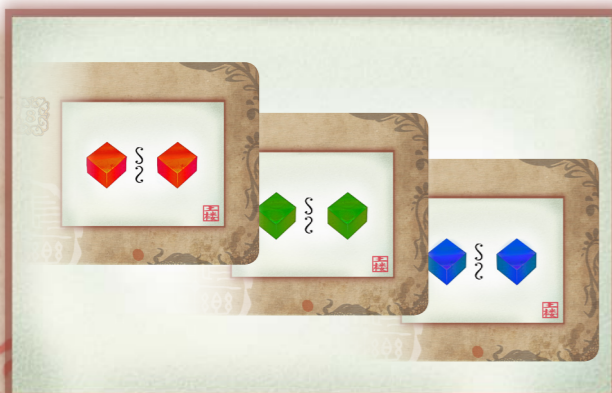
1. Wenn der Spieler Münzen erhält, erhält er 1 oder 2 Münzen zusätzlich.



2. Wenn der Spieler die angezeigte Ressource erhält, erhält er 1 oder 2 Prestigepunkte.



3. Wenn der Spieler die angezeigte Ressource erhält, erhält er 1 Ressource derselben Art zusätzlich.



4. Wenn der Spieler eine beliebige Ressource erhält, erhält er 1 Prestigepunkt oder 1 Ressource derselben Art zusätzlich.



## Effekte der Expertenkarten

Ein Spieler kann die Fähigkeiten seiner nicht aktivierten Expertenkarten nutzen, solange er sie besitzt. Jeder Spieler kann **im eigenen Spielzug** nur eine Expertenkarte aktivieren.



1. Su Händler: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 3 Münzen.

**Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.**



5. Seladonlieferant: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler kann sofort 1 Seladon (blau) auf einen leeren Platz eines beliebigen Marktes verkaufen und erhält dafür die doppelte Belohnung.

**Hinweis:** Der Spieler darf dabei keine Gehilfenaktion ausführen.



2. Jin Händler: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 1 Münze und 1 Prestigepunkt.

**Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.**



6. Teelieferant: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler kann sofort 1 Tee (grün) auf einen leeren Platz eines beliebigen Marktes verkaufen und erhält dafür die doppelte Belohnung.

**Hinweis:** Der Spieler darf dabei keine Gehilfenaktion ausführen.



3. Ältester: (dauerhafter Effekt)

Der Spieler erhält ein Mal in jedem eigenem Spielzug 3 Prestigepunkte, wenn er die Hilfsaktion ausführt.



7. Früchtelieferant: (einmaliger Effekt)

Der Spieler kann sofort 1 Früchte (rot) auf einen leeren Platz eines beliebigen Marktes verkaufen und erhält dafür die doppelte Belohnung.

**Hinweis:** Der Spieler darf dabei keine Gehilfenaktion ausführen.



4. Reicher Mann: (dauerhafter Effekt)

Der Spieler erhält ein Mal in jedem eigenem Spielzug 2 Prestigepunkte, wenn er Gold erhält.



8. Herrin: (einmaliger Effekt)

Der Spieler kann 1 seiner Gehilfen feuern und erhält dafür 4 Münzen und 1 Gold.



1. Verkäuferin: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 1 Seladon 1 Früchte.

**Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.**



5. Shandon Händler: (einmaliger Effekt) Der Spieler kann sofort 2 Ressourcen seiner Wahl auf leere Plätze eines beliebiger Märkte verkaufen und erhält dafür die jeweilige Belohnung.

**Hinweis:** Der Spieler darf dabei keine Gehilfenaktion ausführen.



2. Träger: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 1 Tee oder 1 Seladon.

**Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.**



6. Junge Frau: (einmaliger Effekt)

Der Spieler erhält 2 Grundressourcen und jeder andere Spieler erhält 1 Münze.



3. Bauer: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 1 Früchte oder 1 Tee.

**Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.**



7. Ladenbesitzer: (dauerhafter Effekt)

Der Spieler erhält ein Mal in jedem eigenem Spielzug 1 Prestigepunkt, wenn er eine Grundressource (Tee, Früchte oder Seladon) erhält.



4. Handwerker: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler kann 1 seiner Gehilfen feuern und erhält dafür 1 Grundressource und 1 Gold.



8. Beamter: (dauerhafter Effekt)

Der Spieler erhält ein Mal in jedem eigenem Spielzug 2 Prestigepunkte, wenn er eine Expertenkarte erhält..





1. Amulett Händler: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 4 Münzen oder 3 Prestigepunkte.  
Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.



2. Kleinmeister: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 1 Münze und führt 1 Aktion Fahrender Händler aus.  
Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.



3. Diener: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler führt 1 Hilfsaktion aus.  
Wird nach der Aktivierung aufbewahrt, falls mit Amulettsymbol versehen.



4. Buchhändler: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält X + 1 Münzen, wobei X gleich der Anzahl seiner Gehilfen im persönlichen Vorrat ist.



5. Kindermädchen: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 1 Münze und führt 2 Anheuerungsaktionen aus.



6. Adelsfrau: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler führt 1 Anheuerungsaktion aus und 2 Aktionen Fahrender Händler.



7. Guangdong Händler: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler führt 1 Anheuerungsaktion aus und 1 Hilfsaktion.



8. Hui Händler: (einmaliger Effekt)  
Der Spieler erhält 1 Münze und führt 1 Anheuerungsaktion aus und 1 Aktion Fahrender Händler.

## Credits

Autoren: Eros Lin, Zong-Ger  
Illustrationen: Garss  
Produzent: Eros Lin  
Logo Gestaltung: Lanty Huang, Sesame Chen  
Englische Übersetzung: Gordon Tsai  
Englische Korrekturlesung: Smoox Chen, Kris  
Japanische Übersetzung: Tsuyoshi Mizutani  
Deutsche Bearbeitung: Tien Vu Do & Julia Bien  
Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther



EmperorS4

© 2016 EmperorS4 Technology Co. Ltd.  
Alle Rechte vorbehalten.  
16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd.,  
Da'an Dist., Taipei City 106,  
Taiwan (R.O.C.)  
+886-2-2732-6972  
Boardgamelove@bgl.com.tw  
store.Boardgamelove.com.tw  
www.facebook.com/  
Boardgamelove

## Spieleschmiede Sponsoren

Wir danken den Sponsoren der Spieleschmiede, die Roundhouse in deutscher Sprache ermöglicht haben:

York Will, Löwenpower LEOnhardy, Petra Dorf Müller, Markus Rothacker, Lars Christian Keller, Markus Hoess, Martina Reichl, Andreas und Dagmar Storz, greggy, Thomas Koppitz, Volker Nattermann, Mario Vagner, Peter Muck, Vanessa Lang, Christian Stür, Die Meusels, Tom Werner, Matthias Weibler, Harald Schuch, Birgit Kärger, Daniela u. Dietmar Stadler, Peter Schröder, Martin Gisch, Thomas Richter, Alexander Hofmann, Tobias Huelsmann, Dieter Grell-von Presentin, Monika und Martin Schuimer, Michael Plog, Rene Stolze, Annek Methner, Günter Necker, Jürgen Mader-Focks, Andreas Buhlmann (Cliquenabend.de), Thorsten Blaß, Marco Stutzke, Michael Gößwein, Alexander Pax, Andrea Krutsche, Anke Langer, Tom Werner, Christine Guenther, Hendrik Meiß, Nina Fleischer, Ernst-Jürgen Ridder, Armin Kloss, Kai Joneleit, Jochen Graf, Matthias Knapp, Detlef Dölling, Barbara Koch, Norbert Hüper, Helga Duffner, Frank Langenfeld, Peter Marschall, Juergen Ziemens, Andreas Giese, Rainer Knoop, Michaela Blume, Christian Pape, Anita Skala, Lars-Roger Buchmeier, Boris Schust, Sven Stratmann, Karsten Wirler, Matthias Nagy, Steffen Dannemann, Markus Baurichter, Martin Wellmann, Heike Kleiner, Laszlo Molnar, Markus Stadler, Sebastian Kuehn, Thomas Palmbach, Collector Simone Halter, Manfred Meier, Burkhard Nierhaus, Pia Schottenheim, Sören Nykamp, Stephanie Heckert, Beatrix Schilke, Irina und Christian Seidel, Christoph Uhl, Henry Giera, Oliver Mayer, Andrea & Páde Lüscher-Caderas, Claus Fischer, Björn Stolze, Gabriele Klein, Lea Ernst, Oliver Kirchhauser, Michaela Müller, Andre Hartung, Günther Hartl, Sebastian Brauer, Tanja und Christian Müller, Johannes Stauff, Sarah Hartje, Heiko Brendel, Christoph Stich, Ina Bross, Sascha Krämer, Bernhard Meier, Christian Krenn, Johanna Maier, Kai Lutterbeck, Daniela Schaefer, "Sensei & Grasshopper", Hans-Georg Benkeser, Guido Losada Perez, Tom Götze, Uemit Erem, Petra Alberti, Tobias Härtel, Christopher Alegria, Martin Mader, Marcel Kreuer, Moritz "Hupps sei Dank" Gehbauer, Manuel Wukits, Helmut (Helmchen) Herzog, Markus Allgaier, Thorsten Nitt, Edgar Ameling, Dagmar Schwarz, Manfred Bittmann, Vegane Bergpension Schulenberg, Hartmut Madlener, Maik Prilop, Kolja Groß