

# Confucius

Ein Brettspiel für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

## WILLKOMMEN IM CHINA DER MING-DYNASTIE

Confucius spielt im Kaiserreich China zur Zeit der Ming-Dynastie, von Mitte des 14. bis Mitte des 17. Jahrhunderts. Dies war eine Epoche der Wiederherstellung und des Neuaufbaus, nachdem durch die Bauernrevolten die vorherigen mongolischen Herrscher Chinas gestürzt worden waren. Kaiser Hongwu setzte eine neue Regierung ein und ließ einen neuen Gesetzkodex erstellen, der den Schwerpunkt auf Familienbeziehungen legte und auf konfuzianischen Ideen basierte. Noch von den Mongolen kontrollierte Regionen Chinas sowie viele angrenzende Gebiete wurden mithilfe einer gewaltigen Bereitschaftsarmee militärisch erobert und ins Kaiserreich eingegliedert. Und mit den großen Ozeanexpeditionen des Zheng He, die angeblich sogar bis nach Amerika vorgedrungen sein sollen, erweiterte das Kaiserreich seine umfangreiche Kenntnis von der Welt.



Mit einer ungeraden Anzahl von Gefolgsleuten zu reisen, brachte angeblich Unglück. \*

Bei Confucius stellen die Spieler verschiedene chinesische Familien dar, die versuchen, ihre Macht auf die kaiserliche Regierung, die Armee und die Marine auszuweiten. Dabei wird jedoch kein offener Kampf ausgetragen, sondern vielmehr auf subtile Weise politischer und sozialer Einfluss ausgeübt. Geld, die Manipulation von Regierungsbeamten und strategisch platzierte Geschenke, mit denen Rivalen dazu verpflichtet werden, einer bestimmten Familie zu helfen, dies sind die Waffen der Spieler.

## SPIELMATERIAL

### Confucius-Spielbrett

**30 Geschenkekarten**

**75 Marker**

**30 Armeefiguren**

**25 Aktionswürfel**

**5 Spielhilfen**

**24 Beamtenkarten**

**6 Beamtenkandidaten-Karten**

**Confucius-Karten**

**10 Verdienstkarten**

**5 „Fremde Länder“-Karten**

**25 Dschunken**

**9 „Große Mauer“-Teile**

**17 Siegpunkteplättchen**

**Zugstein**

**Dieses Regelheft**

Je 6 farbige Karten pro Spieler

Je 15 achteckige Spielsteine pro Spieler

Je 6 Holzfiguren pro Spieler

Je 5 Holzwürfel pro Spieler

Doppelseitig bedruckte Bögen mit Spielinformationen

Dickere, rechteckige Karten, die Abbildung zeigt einen Beamten und Münzen

Dickere, rechteckige Karten, die Abbildung zeigt einen Beamten sowie ein rechteckiges Feld mit Marker

66 Karten mit Münzen und Lizenzen

„Emperor's reward“- Karten mit Bild des Kaisers auf der Rückseite

Dickere, rechteckige Karten mit dem Umriss eines Landes, Münzen und Zahlenfeldern

Holzschiffe (blau)

Dicke, quadratische Kärtchen, jeweils ein Bauabschnitt der Großen Mauer






10 Ministeriumsplättchen (grün) mit den Zahlenwerten 4455667788,

7 Plättchen „Fernes Land“ (blau) mit den Werten 2233444

Grauer Holzwürfel

\* Künstlerische Anmerkungen in Blau.

# CONTENTS

WILLKOMMEN IM CHINA DER MING-DYNASTIE...	1
SPIELMATERIAL...	1
ZUSAMMENFASSUNG...	3
SPIELVORBEREITUNGEN...	4
Spiel für Fortgeschrittene...	4
DAS SPIELMATERIAL IM EINZELNEN...	6
Geschenke...	6
Spielsteine...	6
Dschunken...	7
Zugstein...	7
Beamtenkarten...	7
„Fremde Länder“-Karten...	7
Confucius-Kartenstapel...	8
Verdienstkarten...	8
„Große Mauer“-Teile...	8
Siegpunkteplättchen...	8
SPIELVERLAUF...	9
 Phase „Geschenke zählen“...	9
 Phase „Obersten Minister ernennen“...	9
 Aktionsphase...	9
Aktionen aus dem Aktionsfeld...	10
Verpflichtungen aus Geschenken...	12
Geschenke unwirksam machen...	13
Aktionen aufgrund von Verdienstkarten...	14
 Phase „Kaiserhof“...	15
 Phase „Rundenende“...	19
SPIELENDE...	19
PUNKTEWERTUNG UND SPIELSIEG...	20
Während des Spiels...	20
Am Spielende...	20
DIE ADMIRAL-VARIANTE...	20
BEISPIEL FÜR EINE MACHTÜBERNAHME IN EINEM MINISTERIUM...	21
CONFUCIUS – GESCHICHTLICHER HINTERGRUND: CHINA WÄHREND DER MING-DYNASTIE UND DER KONFUZIANISCHE STAAT...	22
SPIELTIPPS FÜR NEUE SPIELER...	23
INDEX...	24
IMPRESSUM...	24

## ZUSAMMENFASSUNG

Bei Confucius geht es darum, den stärksten Einfluss am Hof des chinesischen Ming-Kaisers zu erlangen, indem man mehr Siegpunkte als seine Gegner sammelt. Siegpunkte bekommt man im Spielverlauf durch die Macht über Ministerien, Expeditionsreisen in ferne Länder und die Eroberung fremder Länder. Am Ende des Spiels sind durch eine Ernennung zum Obersten Minister, Admiral oder General weitere Extrapunkte möglich.

Das Spiel geht in der Regel über 7 bis 9 Runden. In einer Runde kann jeder Spieler 3, 4 oder 5 der folgenden Aktionen ausführen:

- ☞ seinen Rivalen Geschenke überreichen, sodass diese ihm verpflichtet und infolgedessen beim Durchkreuzen seiner Pläne eingeschränkt sind;
- ☞ Ressourcen in Form von Geld und Lizenzen für Dschunken und Armeen beschaffen;
- ☞ mit seinen Ressourcen Geschenke, Armeen und Dschunken erwerben und Beamte bestechen, um die Macht über das Kriegsministerium, das Finanzministerium und das Ministerium für öffentliche Arbeiten zu übernehmen;
- ☞ ferne Länder entdecken;
- ☞ fremde Länder erobern.

Die Unterstützung innerhalb der Ministerien sichert man sich, indem man mit Geld Beamte besticht. Sobald alle Beamten eines Ministeriums bestochen wurden, stehen die Machtverhältnisse in dem betreffenden Ministerium fest und Spieler mit vergleichsweise geringem Einfluss müssen mit ihrem Einfluss einen der anderen Spieler unterstützen. Die beiden Spieler mit dem nun größten Einfluss in jedem Ministerium erhalten Siegpunkte, indem sie zum Minister und zum Sekretär ernannt werden.

Die wichtigsten Ressourcen – Geld (Münzen) und Lizenzen – erhalten die Spieler über ihre Confucius-Karten. Diese Karten bekommt man durch die Aktionen „Steuereinnahmen“ oder „Handelserträge“. Beides, Geld *und* Lizenzen, sind nötig, um Siegpunkte aus Übersee-Expeditionen oder Invasionen ausländischer Gebiete zu gewinnen.

So kostet der Bau hochseetüchtiger Dschunken viel Geld, und um in See stechen zu können braucht jede

Dschunke eine Lizenz. Der Spieler, der jeweils als Erster eines der fernen Länder entdeckt, bekommt Siegpunkte. Zusätzlich erhalten alle Spieler, die eine Expeditionsreise erfolgreich abschließen, eine Verdienstkarte, die ihnen eine Bonusaktion gewährt.

Die Rekrutierung von Armeen kostet Lizenzen; der Einsatz einer Armee auf dem Schlachtfeld dagegen Geld. Ein Angriff auf fremde Länder kann gemeinsam mit anderen Spielern ausgeführt werden, muss aber innerhalb eines bestimmten Zeitlimits abgeschlossen werden, sonst gilt er als Fehlschlag. Erfolgreiche Invasionen bringen Siegpunkte ein, doch selbst eine gescheiterte Invasion kann zu einer Verdienstkarte verhelfen.

Der Einfluss in den Ministerien lässt sich ausbauen, indem man ein treues Familienmitglied für ein öffentliches Amt vorschlägt. Eine Ernennung richtet sich allerdings nach der Leistung und Gelehrte müssen erst die kaiserliche Beamtenprüfung absolvieren. Wollen am Ende einer Runde zwei Gelehrte die Beamtenprüfung ablegen, muss jeder Spieler die Prüfungsvorbereitungen eines der Gelehrten finanziell unterstützen. Der Gelehrte, für den das meiste Geld ausgegeben wird, besteht erfolgreich die Beamtenprüfung und erhält einen Posten in einem Ministerium.

Das Überreichen und Erhalten von Geschenken ist eine zentrale politische und gesellschaftliche Aktivität im Spiel. Nicht nur wird dadurch die Anzahl der Aktionen bestimmt, die ein Spieler in der nächsten Runde ausführen darf, sondern das Netzwerk aus Geschenken wirkt sich außerdem auf die Bestechung von Beamten, die finanzielle Unterstützung der Gelehrten für die Beamtenprüfung und die Macht innerhalb der Ministerien aus. Durch gewisse Aktivitäten kann ein Spieler seine Verpflichtungen, an die er durch den Erhalt eines Geschenks gebunden war, erfüllen und damit dessen Wirkung aufheben. Mit teuren Geschenken kann man sogar ein Bittgesuch an den Kaiser selbst richten, um eine gewünschte Sonderaktion in seinem Namen auszuführen (nur im Spiel für Fortgeschrittene).

Am Ende des Spiels kann man in die hohen Ämter des Obersten Ministers, des Admirals oder Generals erhoben werden, wodurch man zusätzliche Siegpunkte erhält. Zu guter Letzt werden alle Siegpunkte zusammengerechnet und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

**Vor dem ersten kompletten Spiel sollte sich mindestens ein Spieler die Spielregeln genau durchlesen, besonders den detaillierten Abschnitt „Spielverlauf“ (Seite 9). Neue Spieler sollten sich diese Zusammenfassung durchlesen und die Spielhilfen zu Rate ziehen. Anschließend sollten anhand der ausführlichen Spielregeln zwei oder drei Proberunden gespielt werden, damit sich die Spieler mit dem Spiel vertraut machen können.**

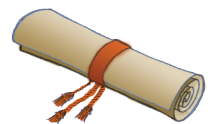
# SPIELVORBEREITUNGEN

Siehe Abbildung auf der nächsten Seite.

1. Das Confucius-Spielbrett wird so in die Tischmitte gelegt, dass alle Spieler es gut erreichen können.
2. Die Dschunken, die „Große Mauer“-Teile und der Zugstein werden neben das Spielbrett gelegt.
3. Die Verdienstkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben das Spielbrett gelegt.
4. Die 10 grünen Siegpunkteplättchen werden verdeckt gemischt. Für jedes Ministerium werden 2 Plättchen zufällig ausgewählt. Das Plättchen mit dem höheren Wert wird offen auf das Ministerfeld im Ministerium gelegt, das andere auf das Sekretärfeld. Die 4 unbenutzten Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel und werden nicht mehr benötigt. Ebenso werden die 7 blauen Siegpunkteplättchen verdeckt gemischt und je eins offen auf jedes „Ferne Land“-Feld gelegt. Die 2 unbenutzten Plättchen kommen ebenfalls zurück in den Spielkarton.
5. Die 5 „Fremde Länder“-Karten werden gemischt und je eine offen auf eines der drei Felder im „Fremde Länder“-Bereich gelegt. Die übrigen 2 Karten kommen zurück in den Spielkarton und werden nicht mehr benötigt.
6. Die 3 Beamtenkandidaten-Karten mit der Bezeichnung „Beliebiges Ministerium“ werden verdeckt auf das Kandidatenfeld im Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“ gelegt. Dabei spielt die Reihenfolge der Karten keine Rolle, da sie alle die gleiche Wirkung haben. Die 3 Kandidaten-Karten „Bingbu“, „Hubu“ und „Gongbu“ werden gemischt und verdeckt auf die ersten 3 Karten gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und zeigt den ersten Kandidaten, der sich der kaiserlichen Beamtenprüfung stellen muss.
7. Die 24 Beamtenkarten werden verdeckt gemischt. Für jedes Ministerium werden zufällig 3 Beamtenkarten offen auf die Felder 3, 4 und 5 des jeweiligen Ministeriums gelegt. Die restlichen Beamtenkarten werden verdeckt als Stapel neben das Spielbrett gelegt.
8. Jeder Spieler erhält eine Spielhilfe als Referenz.
9. Jeder Spieler erhält je eine Confucius-Karte mit dem Geldwert 1, 2 und 3, die restlichen Confucius-Karten werden gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt, sodass daneben noch Platz für einen Ablagestapel bleibt.
10. Nun bekommt jeder Spieler einen Satz aus 6 Geschenken, 15 Markern, 6 Armeefiguren und 5 Aktionswürfeln derselben Farbe. Die Spieler legen die Geschenke mit dem Geldwert 2 bis 6 verdeckt in ihren jeweiligen Bereich, da diese Geschenke noch nicht verfügbar sind und erst ausgespielt werden können, nachdem sie gekauft wurden. Jeder Spieler legt das Geschenk mit dem Geldwert 1 (Wandbehang) offen vor sich ab, um anzuzeigen, dass es verfügbar ist und ausgespielt werden kann (es muss nicht erst gekauft werden). Dann stellt jeder Spieler einen Marker auf das Feld mit der 0 in der Siegpunkteleiste.

## Spiel für Fortgeschrittene

Spieler, die Confucius zum ersten Mal spielen, sollten alle Hinweise zum Bittgesuch an den Kaiser ignorieren, da diese Aktion nur im Spiel für Fortgeschrittene zum Einsatz kommt.



Spieler, die Confucius bereits kennen, können die Regeln zum Bittgesuch an den Kaiser mit einbeziehen. Dies ist der einzige Unterschied zwischen dem Grundspiel und dem für Fortgeschrittene.

# Diagramm zur Spielvorbereitung



Verdienstkarten



Ablagestapel für Confucius-Karten



Confucius-Stapel

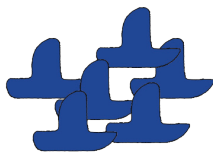


Beamtenstapel

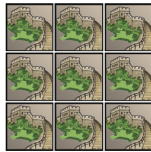
Beamtenkandidat



Zugstein



Dschunkenvorrat



„Große Mauer“-Teile

Beamte

Ministeriums-Siegpunkteplättchen

„Ferne Länder“-Siegpunkteplättchen

„Fremde Länder“-Karten

**Actions**

	Cash on official + unassigned member	Discard Huhu official + recruit 1
	Cash on official + change unassigned to assigned member	Discard Huhu official + recruit 1
	2 cash + Imperial Examination	Recruit empty candidate space
	2 cash + force Imperial Examination	Recruit in recruit 1
	1 (1) or 2 (2) + 2 junk 10 (1) + 2 junk	Discard Gongbu official + transferred coin
	1 chance per port 3 junk + complete voyage	Recruit player + VP 2x All voyages + ER card
	6 (4) koros + army in military column	Discard Huhu official + transferred coin
	Cash in empty Foreign Land box + move army from military column to box	
	Cash on gift + make gift available	
	Cash to player + make gift action	Declarations on recipient
	Up to 4 cash + cash + 1 Confucius card	
	Take 2 Confucius cards	
	Any Action Box action	
	Give away official + cancel gift	
	Do nothing	

Gifts Given & Received	Action Cubes
0	2
1 or 2	4
3 or more	5

Spielhilfe

**Spielbereich des Spielers „Grün“**

Aktive Aktionswürfel

Verfügbares Geschenk

Wirksame (erhaltene) Geschenke (zu Beginn keines)

Armeen

Aktionswürfel-Vorrat

Marker

Nicht verfügbare (noch nicht gekaufte) Geschenke

Confucius-Karten auf der Hand

Die Spieler sollten ihre aktiven Aktionswürfel der jeweiligen Runde sowie ihre verfügbaren und erhaltenen Geschenke immer direkt neben das Spielbrett legen, so dass alle anderen Spieler sie sehen können. Die Mitspieler sollten auch sehen können, wie viele Confucius-Karten ein Spieler besitzt, aber nicht, welche. Das übrige Spielmaterial jedes Spielers sollte getrennt bereitgelegt werden, damit es nicht zu Verwirrung kommt.

# DAS SPIELMATERIAL IM EINZELNEN

## Geschenke

Jeder Spieler hat einen Satz aus 6 Geschenken zur Verfügung (Karten mit derselben Hintergrundfarbe wie die Spielerfarbe). Die Anzahl der Münzen auf einer Karte gibt den Wert des Geschenks an, bei den Werten 2 bis 6 auch gleichzeitig den Kaufpreis. Das Geschenk mit dem Geldwert 1 ist bereits ab Spielbeginn verfügbar und muss im Gegensatz zu den anderen Geschenken nicht erst gekauft werden, damit es eingesetzt werden kann.

Geschenke können folgenden Status haben:

- ☞ • Nicht verfügbar: Noch nicht gekauft, daher auch noch nicht im Spiel. Diese Geschenke liegen als Stapel im Spielbereich des Spielers bereit. Ein Spieler darf sich seine „nicht verfügbaren“ Geschenke jederzeit ansehen.
- ☞ • Verfügbar: Bereits gekauft, kann also einem anderen Spieler überreicht werden. Verfügbare Geschenke legt der Besitzer offen vor sich ab.
- ☞ • Wirksam: Wurde bereits verschenkt (überreicht) und die Wirkung noch nicht wieder aufgehoben. Wirksame Geschenke werden offen vor ihrem jeweiligen Empfänger abgelegt. Wenn ein Spieler ein Geschenk überreicht, stellt er einen seiner Marker auf die Geschenke-Übersicht. Die obere Reihe zeigt den Geschenkwert an, die anderen Reihen die Farben der Spieler.
- ☞ • Wirkung aufgehoben: Überreicht, im weiteren Spielverlauf aber unwirksam gemacht und aus dem Spiel genommen. Sobald die Wirkung eines überreichten Geschenks aufgehoben wird, entfernt der Spieler, der es überreicht hatte, seinen Marker aus der Geschenke-Übersicht.

Das Überreichen und Empfangen von Geschenken hat viele Vorteile. Die Summe der Geschenke, die ein Spieler überreicht und erhalten hat, bestimmt, wie viele Aktionswürfel er in der Aktionsphase benutzen darf (siehe Seite 9). Hat ein Spieler einem Mitspieler ein Geschenk überreicht, ist der Empfänger darin eingeschränkt, was er gegen den schenkenden Spieler unternehmen darf, und ist unter bestimmten Umständen sogar verpflichtet, ihm zu helfen (siehe Seite 12).

Es ist nicht erlaubt, Geschenke, Confucius-Karten, Marker oder sonstiges Spielmaterial untereinander zu tauschen, es sei denn, es wird in der Regel ausdrücklich darauf hingewiesen. Allerdings können die Spieler informell über ihre Aktionen verhandeln.

## Spielsteine

### MARKER (ACHTECKIG)

Die Marker dienen dazu, den Einfluss eines Spielers auf Beamte, seine Ernennung zum Minister oder Sekretär eines Ministeriums, erfolgreiche Entdeckungsreisen zu fernen Ländern, Gelehrte in der Beamtenprüfung, erhaltene Geschenke in der Geschenke-Übersicht sowie Siegpunkte in der Siegpunkteleiste anzuzeigen. Bei Spielbeginn besitzt jeder Spieler 15 Marker. Das ist allerdings kein Limit. Falls einem Spieler tatsächlich einmal die Marker ausgehen sollten, kann er beliebige Ersatzobjekte benutzen.

### AKTIONSWÜRFEL

Aktionen werden hauptsächlich durch das Setzen von Aktionswürfeln ausgewählt. In jeder Aktionsphase darf ein Spieler zwischen 3 und 5 Aktionswürfel setzen.

### ARMEEFIGUREN

Jeder Spieler verfügt über 6 Armeefiguren, die er zur Invasion fremder Länder benutzen kann. Hat ein Spieler alle 6 Figuren platziert, kann er keine weiteren Armeen mehr einsetzen.



### Geschenkekarten

Die auf dem Mantel dargestellte Vogelart sowie die Qualität der Stickerei war ein Hinweis auf den Rang des Beamten.



Marker



Aktionswürfel



Armeen

## Dschunken

Dschunken befinden sich in einem allgemeinen Vorrat. Sie werden von den Spielern gekauft, um mit ihnen zu Entdeckungsreisen aufzubrechen. Sind alle 25 Dschunken im Spiel, können keine weiteren mehr gekauft werden, bis wieder welche zurück in den Vorrat gelangen.

## Zugstein

Der Zugstein zeigt während der Aktionsphase an, wer am Zug ist. Er wird zunehmend wichtiger, wenn die Spieler unterschiedlich viele Aktionswürfel und Verdienstkarten besitzen.

## Beamtenkarten

Es gibt 24 Beamtenkarten. Diese werden offen, d.h. mit den Münzen nach oben, in die Ministerien gelegt, wie in den Abschnitten „Spielvorbereitungen“ und „Spielverlauf“ beschrieben. Die Anzahl der Münzen auf jeder Karte entspricht den Kosten für die Bestechung des jeweiligen Beamten. Ein Beamter kann folgenden Status haben:

- ☞ • Unbestochen: kein Marker auf der Beamtenkarte;
- ☞ • Bestochen, aber noch nicht gesichert: Ein Marker „liegt“ auf der Karte. Ein noch nicht gesicherter Beamter kann von einem anderen Spieler für sich gewonnen werden, und zwar durch eine Aktion aufgrund der Verdienstkarte „Bestechung“, durch eine erfolgreich bestandene Beamtenprüfung oder durch ein Bittgesuch an den Kaiser.
- ☞ • Bestochen und gesichert: Ein Marker steht hochkant auf der Karte. Ein gesicherter Beamter kann nicht von einem anderen Spieler für sich gewonnen werden.

Außerdem gibt es noch 6 Beamtenkandidaten, die erst nach einer kaiserlichen Beamtenprüfung ins Spiel kommen. Der Marker auf einer Beamtenkandidaten-Karte steht immer aufrecht, da ein Kandidat stets gesichert ist.

Durch einen bestochenen Beamten erhält ein Spieler je nach Ministerium bestimmte Preisnachlässe (siehe Seite 10).

## EINFLUSS UND DIENSTALTER

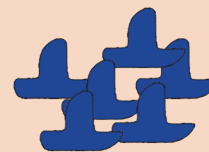
Der Einfluss eines Spielers in einem Ministerium entspricht der Anzahl der Beamten, die er in diesem Ministerium bestochen hat.

Jeder Beamte hat ein bestimmtes Dienstalter, angezeigt durch die Zahl neben seinem Feld auf dem Spielbrett. Der dienstälteste Beamte hat die Zahl 1 (höchstes Dienstalter), der dienstjüngste die 7 (niedrigstes Dienstalter). Das Dienstalter spielt bei einer Machtübernahme in einem Ministerium eine Rolle, wenn zwei oder mehr Spieler gleich viel Einfluss ausüben (siehe Seite 17).

## „Fremde Länder“-Karten

Diese Karten stellen die fremden Länder dar, die ein Spieler angreifen kann. Jede Karte hat zwischen 2 und 4 Armeefelder, die jeweils von 1 Armeefigur besetzt werden können. Die Münzen zeigen an, wie viel es kostet, eine

Armee aus den Militärkolonien auf diese „Fremdes Land“-Karte zu verlegen.



Dschunken

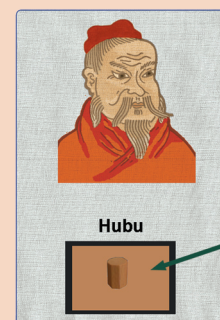


Zugstein



Bestechungs-Summe

Beamtenkarte



Zugehöriges Ministerium

Beamtenkandidaten-Karte



Kosten für einen Angriff

Armeefeld

„Fremdes Land“-Karte

## Confucius-Kartenstapel

Es gibt 66 Confucius-Karten, jeweils 22 Karten mit 1 Münze und 3 Lizenzen, 3 Münzen und 1 Lizenz sowie 2 Münzen und 2 Lizenzen. Confucius-Karten werden als Zahlungsmittel ausgespielt, z. B. für Dschunken und Armeen, wobei jede Karte entweder als Geld (Anzahl der Münzen) oder als Lizenzen eingesetzt wird.

Ist der Confucius-Kartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel benutzt.

Eventuelle „Restbeträge“ von Confucius-Karten verfallen. Es steht jedem Spieler frei, mehr als den geforderten Mindestbetrag zu zahlen.

## Verdienstkarten

Eine solche Karte vergibt der Kaiser als Belohnung für eine erfolgreiche Entdeckungsreise oder das Besetzen spezieller „Fremde Länder“-Armeefelder bei Abschluss einer Invasion. Jede dieser Karten verhilft zu einer zusätzlichen Aktion.

Es gibt 10 Verdienstkarten. Sobald diese aufgebraucht sind, stehen keine weiteren mehr zur Verfügung.

## „Große Mauer“-Teile

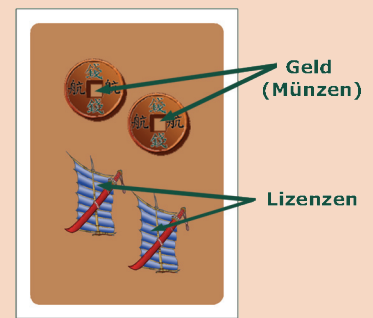
Am Ende jeder Runde wird eines dieser Teile an die „Große Mauer“ im „Fremde Länder“-Bereich angelegt. Die „Große Mauer“ dient als Timer für das Spiel: Sobald das neunte Teil gelegt wurde, endet das Spiel mit Abschluss der Phase „Rundenende“, es sei denn, es tritt vorher ein anderes Ereignis ein, welches das Spiel beendet.

## Siegpunkteplättchen

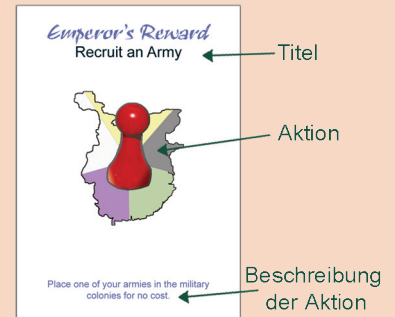
Grüne Siegpunkteplättchen werden gemäß der Spielvorbereitungen auf die Ministerien gelegt, blaue in den Bereich „Ferne Länder“. Die Ministeriumsplättchen zählen 4 bis 8, die „Ferne Länder“-Plättchen 2 bis 4. Gewinnt ein Spieler eins dieser Plättchen, nimmt er es und legt es in seinen Spielbereich.

Man kann ebenfalls Siegpunkte bekommen, indem man erfolgreiche Invasionen fremder Länder durchführt oder am Spielende zum Obersten Minister, Admiral oder General ernannt wird.

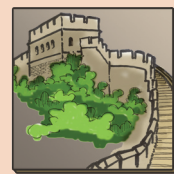
Wenn ein Spieler Siegpunkte erhält, wird sein Marker auf der Siegpunkteleiste entsprechend versetzt.



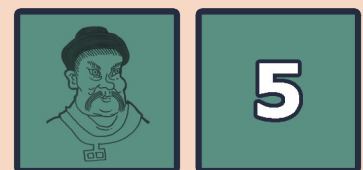
Confucius-Karte



Verdienstkarte



„Große Mauer“-Teil



Ministeriums-Siegpunkteplättchen



„Ferne Länder“-Siegpunkteplättchen



## SPIELVERLAUF

Jede Confucius-Runde verläuft nach einem festen Ablauf, der hier kurz zusammengefasst und weiter unten detailliert beschrieben wird:

**Phase „Geschenke zählen“:** Anhand der Anzahl der Geschenke, die ein Spieler verschenkt und erhalten hat, wird festgestellt, wie viele Aktionswürfel ihm für seine Aktionsphase zur Verfügung stehen.

**Phase „Obersten Minister ernennen“:** Der bisherige Oberste Minister ernennt einen neuen Obersten Minister.

**Aktionsphase:** Die Spieler führen der Reihe nach jeweils eine Aktion durch, bis alle Spieler passen.

**Phase „Kaiserhof“:** Der nächste Abschnitt der Großen Mauer wird gebaut, anschließend finden ggf. Kaiserliche Beamtenprüfungen statt, erfolgen Machtübernahmen in den Ministerien und es wird über den Erfolg oder Misserfolg von Invasionen entschieden.

**Phase „Rundenende“:** Es werden weitere Beamte in die Ministerien eingesetzt, anschließend legen die Spieler so viele Handkarten ab, dass sie nur noch 4 auf der Hand haben und bekommen ihre Aktionswürfel zurück.

### Phase „Geschenke zählen“

Es wird gezählt, wie viele Geschenke jeder Spieler verschenkt und erhalten hat. Anhand der Geschenke-Übersicht auf dem Spielbrett geht das ganz leicht. Zuerst wird anhand der wirksamen Geschenke, die jeder Spieler vor sich liegen hat, geprüft, ob alle Marker in der Übersicht auch richtig stehen. Dann wird für jeden Spieler die Summe gebildet aus der Anzahl seiner Marker in der Übersicht und aller Marker, die in seiner Farbreihe stehen.

Die Gesamtzahl aller überreichten und erhaltenen Geschenke eines Spielers bestimmt, wie viele Aktionswürfel er in der Aktionsphase benutzen kann. Diese Würfel werden „aktive Aktionswürfel“ genannt.

Überreichte und erhaltene Geschenke	Aktive Aktionswürfel
0	3
1 bis 2	4
3 oder mehr	5

### Phase „Obersten Minister ernennen“

In der ersten Runde wählen die Spieler willkürlich einen obersten Minister. In allen folgenden Runden ernennt immer der Spieler, der Oberster Minister ist, einen anderen Spieler zum Obersten Minister für die jeweils nächste Runde.

Der neue Oberste Minister legt einen aktiven Aktionswürfel auf das Feld „Gunst des Kaisers“ im Aktionsfeld.

### Aktionsphase

Mögliche Aktionen sind aus den einzelnen Feldern des Aktionsfeldes ersichtlich, bzw. auf den Verdienstkarten angegeben.

Die Spieler führen nacheinander im Uhrzeigersinn jeweils eine Aktion aus. Dies wird so lange fortgesetzt, bis sämtliche Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben und passen. Der Spieler links vom neuen Obersten Minister nimmt den Zugstein und führt die erste Aktion aus. Nachdem alle Spieler ihre Aktionen beendet und gepasst haben, führt der Oberste Minister noch als Letztes die Aktion „Gunst des Kaisers“ aus.

### Beispiel-Partie

Zur Verdeutlichung der Regeln hier einige Situationen eines typischen Spiels

#### Beispiel – „Geschenke zählen“ in Runde 1

Kein Spieler hat Geschenke überreicht oder erhalten, daher bekommt jeder 3 aktive Aktionswürfel.

#### Beispiel – Geschenke zählen

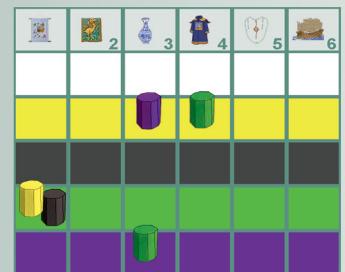
Schwarz hat 1 Geschenk überreicht und keins erhalten und bekommt daher 4 Aktionswürfel.

Grün hat 2 Geschenke überreicht und 2 erhalten. Das ergibt 4, also erhält er 5 Aktionswürfel.

Lila hat 1 Geschenk überreicht und 1 erhalten. Das ergibt 2, also 4 Aktionswürfel.

Weiß hat weder ein Geschenk überreicht noch erhalten, bekommt also 3 Aktionswürfel.

Gelb hat 1 Geschenk überreicht und 2 erhalten. Das ergibt 3, also 5 Aktionswürfel.



#### Beispiel – Obersten Minister ernennen

Weiß war in der letzten Runde Oberster Minister und übergibt das Amt nun an Schwarz. Schwarz legt einen aktiven Aktionswürfel auf das Feld „Gunst des Kaisers“ im Aktionsfeld.

Wer an der Reihe ist und noch mindestens einen nicht benutzten aktiven Aktionswürfel besitzt, MUSS eine Aktion ausführen; entweder eine aus dem Aktionsfeld, oder indem er eine Verdienstkarte benutzt. Hat der Spieler keinen aktiven Aktionswürfel mehr, kann er entweder mithilfe einer Verdienstkarte eine Aktion ausführen, die Aktion „Einfluss übertragen“ nutzen (für die keine Aktionswürfel nötig sind) oder passen. Hat ein Spieler gepasst, darf er in dieser Aktionsphase keine weiteren Aktionen mehr ausführen (Ausnahme: der Oberste Minister, der am Rundenende die Aktion „Gunst des Kaisers“ ausführt).

Nachdem ein Spieler eine Aktion ausgeführt oder gepasst hat, gibt er den Zugstein an den nächsten Spieler weiter, meist den zu seiner Linken. Spieler, die bereits gepasst haben, werden übersprungen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben.

## AKTIONEN AUS DEM AKTIONSFELD

Bei den meisten Aktionen aus dem Aktionsfeld muss man, wenn man sie während einer Aktionsphase zum ersten Mal ausführt, vor der Ausführung einen aktiven Aktionswürfel auf das jeweilige Aktionsfeld legen. Will man dieselbe Aktion in derselben Phase ein zweites oder drittes Mal durchführen, muss man zwei Würfel auf das Aktionsfeld legen. Die Wahl der anderen Spieler hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Würfel, die man legen muss. Es gibt auch Aktionsfelder, auf die diese Regel nicht zutrifft. Diese sind im entsprechenden Abschnitt zur jeweiligen Aktion beschrieben.

## Gekoppelte Aktionen

Es gibt drei gekoppelte Aktionspaare: „Beamten bestechen“ / „Beamten sichern“, „Dschunken kaufen“ / „Zu einer Reise aufbrechen“, sowie „Armee aufstellen“ / „Fremdes Land angreifen“. Hat man in der Phase bereits eine Aktion eines solchen Paares ausgeführt und möchte diese Aktion in derselben Phase ein zweites oder drittes Mal ausführen oder die andere Aktion des Paares durchführen, muss man dafür zwei Würfel ablegen.

### ■ Beamten bestechen

*Diese Aktion ist an die „Beamten sichern“-Aktion gekoppelt. Auf jedem Beamten darf nur ein Marker liegen, außer wenn eine „Machtübernahme in einem Ministerium“ erfolgt (s. Phase „Kaiserhof“).*

Um einen Marker auf einen Beamten zu legen, muss man die auf der Beamtenkarte angegebene Bestechungssumme zahlen. Dann legt man seinen Marker seitlich auf die Beamtenkarte, um anzuzeigen, dass der Beamte noch nicht gesichert ist. Hat man bereits einen oder mehrere Beamte in Hubu bestochen, reduziert sich die Bestechungssumme um 1.

Ein noch nicht gesicherter Beamter kann von einem anderen Spieler für sich gewonnen werden, entweder durch eine Aktion mit der Verdienstkarte „Bestechung“, den Sieg bei einer Beamtenprüfung oder durch ein Bittgesuch an den Kaiser.

## NACHLÄSSE

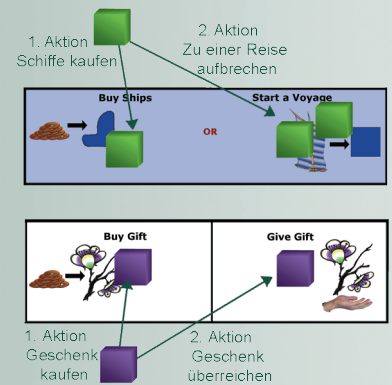
Ein bestochener Beamter gewährt dem betreffenden Spieler je nach Ministerium Nachlässe. Hat ein Spieler einen oder mehrere Beamten bestochen, errechnen sich diese Nachlässe wie folgt:

- ☞ In Bingbu – Die Aufstellung von Armeen kostet nur 4 Lizenzen anstatt 6.
- ☞ In Gongbu – Dschunken kosten den in dieser Tabelle angegebenen Preis:

Anzahl der Dschunken	Regulärer Preis	Reduzierter Preis
1	1	1
2	3	2
3	6	4
4	10	7

- ☞ In Hubu – Die Aktionen „Beamten bestechen“, „Beamten sichern“ und die aufgrund einer Verdienstkarte mögliche Aktion „Bestechung“ kosten 1 Münze weniger.

## Beispiel für den Einsatz von Aktionswürfeln



Grün muss 2 Würfel für die 2. Aktion legen, weil er in dieser Phase bereits einen Teil dieser gekoppelten Aktion ausgeführt hat.

Lila zahlt einen Würfel pro Aktion, weil „Geschenk kaufen“ und „Geschenk überreichen“ keine gekoppelten Aktionen sind. Hätte Lila als zweite Aktion allerdings erneut die „Geschenk kaufen“-Aktion ausgeführt, müsste er zwei Würfel zahlen, um sie ausführen zu können.

## Beispiel für Aktionen

Grün sitzt links neben Schwarz (Oberster Minister) und ist darum in der Aktionsphase als Erster am Zug. Er legt einen grünen Aktionswürfel auf das Feld „Geschenk kaufen“, zahlt 3 Münzen und deckt sein Geschenk mit dem Wert 3 auf.

Lila besitzt keine Confucius-Karten und legt darum einen seiner Würfel auf das Feld „Steuererträge“, um sich 2 Confucius-Karten zu nehmen.

Weiß legt einen weißen Würfel auf das Feld „Beamten bestechen“, zahlt 2 Münzen und legt einen Marker auf einen Beamten in Bingbu. Er hat vor, seinen Einfluss auf diesen Beamten an Lila abzutreten und damit dessen Geschenk aufzuheben, das ihn daran hindert, seinen Einfluss in Gongbu auszuweiten.

Gelb legt einen gelben Würfel auf das Feld „Dschunken kaufen / Zu einer Reise aufbrechen“ und kauft 3 Dschunken, wodurch er nun insgesamt 5 besitzt. Er zahlt 6 Münzen und stellt die Dschunken in die gelbe Werft.

Schwarz entscheidet sich ebenfalls für die Aktion „Beamten bestechen“ und legt einen schwarzen Würfel auf das entsprechende Feld. Er zahlt 4 Münzen, um einen Beamten in Gongbu zu bestechen, und legt einen seiner Marker auf diesen Beamten.

## ■ Beamten sichern

Diese Aktion ist an die Aktion „Beamten bestechen“ gekoppelt.

Um einen Beamten, auf dem man bereits einen ungesicherten Marker liegen hat, zu sichern, muss erneut die Bestechungssumme gezahlt werden. Danach wird der Marker hochkant gestellt, da der Beamte nun gesichert ist. Hat man einen oder mehrere Beamte in Hubu bestochen, reduziert sich die Bestechungssumme um 1.

Ein gesicherter Beamter kann nicht mehr von einem anderen Spieler für sich gewonnen werden. Er kann nur durch die Aktion „Bittgesuch an den Kaiser“ mit dem Geschenk im Wert von 4 beeinflusst werden.

## ■ Einen Gelehrten nominieren

Diese Aktion kann nicht in der ersten Spielrunde ausgeführt werden. Sie kann auch nicht ausgeführt werden, wenn bereits beide Gelehrtenfelder im Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“ besetzt sind oder man bereits einen Marker auf einem Gelehrtenfeld stehen hat.

Gegen Zahlung von 2 Münzen darf ein Spieler einen Marker auf ein leeres Gelehrtenfeld im Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“ stellen.

## ■ Beamtenprüfung erzwingen

Diese Aktion kann nicht in der ersten Spielrunde durchgeführt werden.

Der Spieler zahlt 2 Münzen, um eine Beamtenprüfung zu erzwingen (siehe Seite 15), die dann in der Phase „Kaiserhof“ dieser Runde stattfindet.

## ■ Dschunken kaufen

Diese Aktion ist an die Aktion „zu einer Reise aufbrechen“ gekoppelt.

Gegen Zahlung von Münzen kann ein Spieler zwischen 1 und 4 Dschunken erwerben. Diese werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen und in seine Werft gestellt. Der Kaufpreis reduziert sich, wenn der Käufer bereits einen oder mehrere Beamte in Gongbu bestochen hat.

Anzahl der Dschunken	Regulärer Preis	Reduzierter Preis
1	1	1
2	3	2
3	6	4
4	10	7

## ■ Zu einer Reise aufbrechen

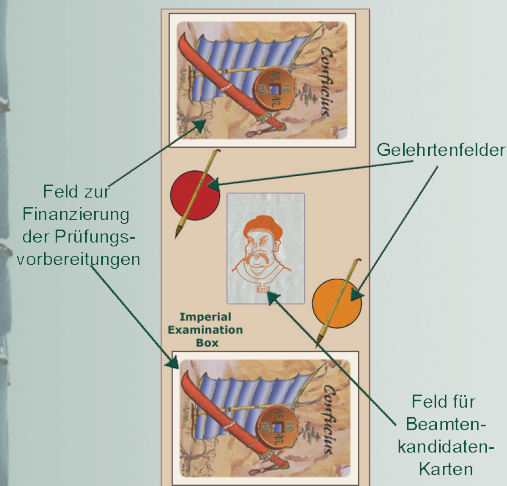
Diese Aktion ist an die „Dschunken kaufen“-Aktion gekoppelt.

Sobald man 1 oder mehr Dschunken in seiner Werft hat, kann man zu einer Reise aufbrechen. Für jede Dschunke, die in See stechen soll, muss 1 Lizenz abgegeben werden. Anschließend werden die Dschunken aus der Werft auf das Ozeanfeld in der Spielerfarbe gestellt.

Mit jeder fünften Dschunke auf dem Ozeanfeld eines Spielers wird ein fernes Land erreicht und die Entdeckungsreise abgeschlossen. Der Spieler stellt nun einen Marker in ein fernes Land seiner Wahl und legt alle 5 Dschunken zurück in den allgemeinen Vorrat. Dschunken, die nicht Teil einer abgeschlossenen Reise sind, bleiben auf den Ozeanfeldern und können in einer folgenden Aktion für eine nächste Reise benutzt werden. Man darf mit einer Reise-Aktion auch mehrere Reisen abschließen.

Der Spieler, der jeweils als Erster ein fernes Land erreicht, nimmt das Plättchen dieses Landes und erhält die darauf angegebenen Siegpunkte. So lange sich noch Karten im Verdienstkartenstapel befinden, bekommt man für jede Ankunft in einem fernen Land eine Verdienstkarte.

Man darf in jedes ferne Land nur einmal reisen. Man darf zwar zu fernen



Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“

### Beispiel – Zu einer Reise aufbrechen

Gelb startet eine Reise mit 6 Dschunken und gibt dafür 6 Lizenzen ab. Er legt 5 Dschunken zurück in den allgemeinen Vorrat und stellt einen gelben Marker auf das Afrika-Feld. Dann stellt er die 6. Dschunke auf ein gelbes Ozeanfeld.

Er bekommt das Siegpunktekärtchen, da er Afrika als Erster erreicht hat, und eine Verdienstkarte für die abgeschlossene Reise.

Im späteren Spielverlauf kauft Gelb 4 weitere Dschunken und stellt sie in seine Werft. Sobald er zu einer neuen Reise aufbricht, stellt er diese Dschunken zu der Dschunke, die noch von der Reise zuvor auf einem Ozeanfeld steht, und erreicht Indien. Er legt die 5 Dschunken zurück in den Vorrat, stellt einen gelben Marker auf das Indien-Feld und nimmt sich das Siegpunktekärtchen für Indien sowie eine weitere Verdienstkarte. Damit hat Gelb gute Chancen, zum Admiral ernannt zu werden, da jeder seiner Marker in den fernen Ländern so viel zählt wie 5 in See gestochene Dschunken.

Ländern reisen, die bereits von anderen Spielern entdeckt worden sind, um eine Verdienstkarte zu erhalten (so lange noch welche übrig sind), aber nur der Spieler, der ein fernes Land als Erster erreicht, erhält die entsprechenden Siegpunkte.

### **Armee aufstellen**

*Diese Aktion ist an die Aktion „Fremdes Land angreifen“ gekoppelt.*

Möchte ein Spieler eine Armee aus seinem Vorrat auf das Militärkolonien-Feld seiner Farbe setzen, muss er dafür 6 Lizenzen abgeben. Pro Aktion kann man nur eine Armee aufstellen und jeder Spieler darf maximal 6 Armeen aufstellen.

Hat man bereits einen oder mehrere Beamte in Bingbu bestochen, muss man hierfür nur noch 4 Lizenzen abgeben anstatt 6.

### **Ein fremdes Land angreifen**

*Diese Aktion ist an die Aktion „Armee aufstellen“ gekoppelt.*

Möchte man eine seiner Armeen aus den Militärkolonien auf ein leeres Feld einer „Fremdes Land“-Karte ziehen, muss man das auf dieser Karte angegebene Geld zahlen. Pro Aktion darf man eine Armee bewegen. Jedes Feld kann nur von einer Armee besetzt werden, allerdings dürfen mehrere Spieler Armeen für eine Invasion bereitstellen (siehe Seite 18).

### **Geschenk kaufen**

Der Spieler wählt eines seiner „nicht verfügbaren“ Geschenke und zahlt die darauf angegebenen Münzen, um es „verfügbar“ zu machen. Anschließend wird es offen in den Spielbereich des Spielers gelegt.

### **Geschenk überreichen**

Der Spieler wählt eins seiner „verfügbaren“ Geschenke aus und legt es vor einen anderen Spieler. Dadurch wird das Geschenk „wirksam“ und der gebende Spieler muss einen seiner Marker auf das Feld der Geschenke-Übersicht legen, das dem Wert des Geschenks und der Farbe des Empfängers entspricht. Hat dieser Spieler bereits ein Geschenk vom selben Geber erhalten, wird das alte Geschenk aus dem Spiel entfernt.

## **VERPFLICHTUNGEN AUS GESCHENKEN**

Hat ein Spieler ein Geschenk von einem anderen Spieler erhalten und ist dieses noch wirksam, ist er wie folgt in seinen Handlungen eingeschränkt:

1. Der Empfänger darf dem Geber kein Geschenk von niedrigerem Wert überreichen; ein Geschenk von gleichem Wert ist jedoch akzeptabel und bewirkt, dass nun beide Spieler einander verpflichtet sind. Erhält man ein wertvolleres Geschenk von einem Spieler, dem man seinerseits ein (noch wirksames) Geschenk gemacht hat, wird das weniger wertvolle unwirksam. Es wird aus dem Spiel genommen und der Marker aus der Geschenke-Übersicht entfernt. Das wertvollere Geschenk ist jetzt wirksam und der Empfänger ist ab sofort dem neuen Geber verpflichtet. Der Marker des neuen Gebers wird auf das entsprechende Feld der Geschenke-Übersicht gestellt.
2. Hat der Geber eines Geschenks mindestens einen Beamten in einem Ministerium bestochen und besitzt der Empfänger ebenso viel oder mehr Einfluss in diesem Ministerium, darf der Empfänger keine weiteren Beamten in diesem Ministerium mehr bestechen. Der „Einfluss“ entspricht der Anzahl der bestochenen Beamten (deren Dienstalder ist hier nicht von Belang).
3. Hat der Geber einen Gelehrten im Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“ (siehe Seite 15), muss der Empfänger bei einer stattfindenden Beamtenprüfung diesen Gelehrten mit mindestens einer Confucius-Karte unterstützen. Hat der Empfänger wirksame Geschenke von mehreren Spielern mit Gelehrten, muss der Empfänger demjenigen helfen, der ihm das wertvollere Geschenk gemacht hat. Sind die Geschenke gleichwertig, muss der Empfänger sich für einen der beteiligten Spieler entscheiden. Der Empfänger kann das Geschenk unwirksam machen, indem er den Gelehrten des Gebers mit zwei zusätzlichen Confucius-Karten unterstützt. Danach nimmt er das Geschenk aus dem Spiel und entfernt den Marker aus der Geschenke-Übersicht.
4. Muss der Empfänger seinen Einfluss während einer Machtübernahme in einem Ministerium (siehe Seite 17) aufgeben und besitzt der Geber Einfluss in diesem Ministerium, muss der Empfänger seinen Einfluss zeitweilig an den Geber abtreten. Besitzt der Empfänger Geschenke von mehreren Spielern mit Einfluss im betreffenden Ministerium, dann muss er seinen Einfluss an denjenigen Spieler abtreten, von dem das wertvollste Geschenk stammt. Sind die Geschenke gleichwertig, muss sich der Empfänger einen der involvierten Spieler aussuchen. Nachdem der Empfänger seinen Einfluss auf diese Weise abgetreten hat, wird das Geschenk unwirksam, aus dem Spiel genommen und der Marker aus der Geschenke-Übersicht entfernt.

## GESCHENKE UNWIRKSAM MACHEN

Ein erhaltenes Geschenk lässt sich auf folgende Arten unwirksam machen:

1. Ein wertvolleres Geschenk überreichen: Das minderwertige Geschenk wird aus dem Spiel genommen. Das wertvollere Geschenk stellt nun eine Verpflichtung zwischen Geber und Empfänger dar.
2. Die Aktion „Einfluss übertragen“ in einem Ministerium (vor einer Machtübernahme) zu Gunsten des Gebers einsetzen: Das Geschenk wird aus dem Spiel genommen. Wichtig: Die Aktion „Einfluss übertragen“ kostet zwar keine Aktionswürfel, stellt aber trotzdem die Aktion des Spielers für diesen Zug in der Aktionsphase dar.
3. Zwei zusätzliche Confucius-Karten (insgesamt drei) als finanzielle Unterstützung für einen Gelehrten des Gebers in der Beamtenprüfung zahlen: Das Geschenk wird aus dem Spiel genommen, ganz gleich, ob der unterstützte Gelehrte die Prüfung besteht oder nicht.
4. Dem Geber während einer Machtübernahme in einem Ministerium zeitweilig den eigenen Einfluss abtreten.

Nicht vergessen: Wird ein Geschenk unwirksam gemacht, muss der Marker aus der Geschenke-Übersicht entfernt werden!

### **Einfluss übertragen**

*Diese Aktion kostet keine Aktionswürfel.*






Der Spieler tauscht einen seiner Marker auf einem Beamten in einem Ministerium (vor einer Machtübernahme) gegen den Marker eines anderen Spielers aus (aus dessen Vorrat). Der Status (gesichert oder nicht gesichert) bleibt dabei erhalten. Durch diese Aktion wird ein wirksames Geschenk des anderen Spielers unwirksam gemacht; es wird aus dem Spiel genommen und der entsprechende Marker aus der Geschenke-Übersicht entfernt.

### **Bittgesuch an den Kaiser**

*Nur im Spiel für Fortgeschrittene. Diese Aktion kann nicht im Grundspiel durchgeführt werden.*

*Die Durchführung dieser Aktion kostet zwei Aktionswürfel.*

Der Spieler nimmt eines seiner verfügbaren Geschenke im Wert von mindestens 2 aus dem Spiel. Wie sich diese Aktion auswirkt, hängt vom benutzten Geschenk ab:

 <b>Keramikkachel – Wert 2:</b> Dschunken wechseln den Besitzer.	<i>Der Spieler entfernt sein verfügbares Geschenk mit dem Wert 2 aus dem Spiel: Er nimmt 2 Dschunken aus der Werft eines beliebigen Spielers und stellt sie in die Werft eines anderen Spielers oder in seine eigene. Gilt nicht für Dschunken auf Ozeanfeldern.</i>
 <b>Vase – Wert 3:</b> Ein Gelehrter wird ausgetauscht.	<i>Der Spieler nimmt sein verfügbares Geschenk mit dem Wert 3 aus dem Spiel: Er wechelt einen Marker seiner Wahl von einem Gelehrtenfeld im Bereich „Kaiserliche Beamtenprüfung“ gegen einen eigenen Marker aus. Hat der Spieler bereits einen Gelehrten, so gehören nun beide Gelehrten seiner Familie an.</i>
 <b>Mantel – Wert 4:</b> Beamte werden vertauscht.	<i>Der Spieler entfernt sein verfügbares Geschenk mit dem Wert 4 aus dem Spiel: Er tauscht eine Beamtenkarte mit seinem Marker darauf gegen eine andere Beamtenkarte mit gleichem oder niedrigerem Dienstalter (7 = niedrigstes Dienstalter), wobei jegliche Marker „mitgenommen“ werden. Die Beamten können aus demselben oder aus verschiedenen Ministerien (vor einer Machtübernahme) stammen. Diese Aktion ist bei allen Arten von Beamten möglich (gewöhnliche Beamte, Beamtenkandidaten, nicht bestochene, bestochene oder gesicherte Beamte).</i>
 <b>Halskette – Wert 5:</b> Eine Armee wird erneut eingesetzt.	<i>Der Spieler entfernt sein verfügbares Geschenk mit dem Wert 5 aus dem Spiel: Er nimmt eine Armeefigur von einem noch nicht eroberten fremden Land und stellt sie auf ein anderes Armeefeld einer beliebigen, noch nicht eroberten „Fremdes Land“-Karte (auch auf dieselbe Karte).</i>
 <b>Dschunke – Wert 6:</b> Einfluss wird übertragen.	<i>Der Spieler entfernt sein verfügbares Geschenk mit dem Wert 6 aus dem Spiel: Er tauscht einen nicht gesicherten Beamtenmarker gegen einen gesicherten Marker aus dem Vorrat eines beliebigen Spielers aus, auch aus seinem eigenen.</i>

## **Handelserträge**

Diese Aktion kann von jedem Spieler nur einmal pro Runde ausgeführt werden.

Der Spieler zahlt bis zu 4 Münzen und zieht die gleiche Anzahl Karten plus 1 vom Confucius-Stapel.

## **Steuereinnahmen**

Der Spieler zieht 2 Karten vom Confucius-Stapel.

## **Keine Aktion**

Kostet immer nur einen Würfel.

Der Spieler tut gar nichts.

## **Gunst des Kaisers**

Nur der Oberste Minister kann diese Aktion ausführen. Am Ende der Phase „Obersten Minister ernennen“ legt der Oberste Minister einen aktiven Aktionswürfel auf dieses Feld, die Aktion findet jedoch erst am Ende der Aktionsphase statt. Während der Aktionsphase werden keine Aktionswürfel auf dieses Feld gelegt.

Bevor die Aktion „Gunst des Kaisers“ durchgeführt wird, sollte der Oberste Minister prüfen, ob alle Spieler ihre Aktionen abgeschlossen haben, und dann den Zugstein an sich nehmen.

Als letzte Aktion der Phase führt der Oberste Minister eine beliebige Aktion aus dem Aktionsfeld aus, auch eine, die er in dieser Runde bereits ausgeführt hat. Dabei fallen keinerlei Aktionswürfel-Kosten an, alle sonstigen Einschränkungen gelten jedoch.

## **AKTIONEN AUFGRUND VON VERDIENSTKARTEN**

Die Durchführung einer Aktion aufgrund einer Verdienstkarte ist freiwillig und kostet keine Aktionswürfel. Ist ein Spieler während der Aktionsphase am Zug, kann er statt einer Aktion aus dem Aktionsfeld (oder zu passen) auch eine Verdienstkarten-Aktion ausführen. Dazu folgt er die Anweisungen auf der entsprechenden Karte, die dann aus dem Spiel genommen wird. Anschließend gibt er den Zugstein weiter.

Während einer Aktionsphase dürfen beliebig viele Verdienstkarten benutzt werden, jede zählt jeweils als eigene Aktion. Die Karten können auch für spätere Runden zurückbehalten werden. Sie werden nicht auf die Höchstzahl der Confucius-Handkarten angerechnet.



## **Bestechung**

Verpflichtungen durch Geschenke haben keinerlei Einfluss auf diese Aktion.

Ein Spieler darf einen Beamten in dem auf der Karte genannten Ministerium bestechen oder, falls es dort bereits zur Machtübernahme gekommen ist, in einem beliebigen Ministerium, in dem noch keine Machtübernahme stattgefunden hat.

**ENTWEDER:** Legt er einen Marker aus seinem Vorrat seitlich („ungesichert“) auf einen noch nicht bestochenen Beamten;

**ODER:** Er wählt einen noch nicht gesicherten Beamten eines anderen Spielers und zahlt die auf der Karte angegebenen Münzen. Besitzt man einen oder mehrere bestochene Beamte in Hubu, verringert sich dieser Preis um 1. Der Marker des anderen Spielers wird entfernt und durch einen eigenen aus dem Vorrat ersetzt, der ebenfalls „ungesichert“ platziert wird.

## **Im späteren Verlauf der Aktionsphase ...**

Gelb entscheidet sich für die Aktion „Zu einer Reise aufbrechen“, für die er allerdings 2 Aktionswürfel bezahlen muss, da er zuvor in dieser Phase bereits Dschunken gekauft hat.

Lila hat durch seine Steuereinnahmen-Aktion nur eine Karte mit dem Geldwert 1 bekommen, darum führt er nun die Handelserträge-Aktion aus. Er muss dafür nur 1 Aktionswürfel zahlen, da diese Aktion nicht an die Steuereinnahmen-Aktion gekoppelt ist. Wichtig: Pro Runde darf jeder Spieler nur einmal Handelserträge kassieren.

## **Beispiel – Gunst des Kaisers**

Nachdem alle Spieler gepasst haben, spielt Schwarz (als Oberster Minister) die Aktion „Gunst des Kaisers“ aus. Er entscheidet sich dafür, einen weiteren Beamten zu bestechen. Dies würde normalerweise 2 Aktionswürfel kosten, weil Schwarz in dieser Runde bereits einen Beamten bestochen hat, aber mit der „Gunst des Kaisers“-Aktion können sowohl Aktionen durchgeführt werden, die einen Würfel kosten, als auch solche, für die zwei Würfel nötig wären. Schwarz zahlt die nötige Geldsumme und stellt seinen Marker auf den Beamten.



## Geschenk

Der Spieler wählt eins seiner „nicht verfügbaren“ Geschenke aus und wandelt es kostenlos in ein „verfügbares“ um. Um anzuzeigen, dass es verfügbar ist, wird es offen in seinen Spielbereich gelegt.



## Zusatzaktion

Der Spieler führt eine beliebige Aktion aus dem Aktionsfeld durch (außer der „Gunst des Kaisers“), ohne einen Aktionswürfel auszuspielen. Dabei kann es sich um eine Aktion im Wert von 0, 1 oder 2 Würfeln handeln oder auch um eine Wiederholung einer früheren Aktion. Alle anderen Aktionsbeschränkungen gelten weiterhin.



## Zahlungsmittel

Der Spieler darf 4 Karten vom Confucius-Stapel ziehen.



## Armee aufstellen

Der Spieler darf kostenlos eine seiner Armeen in die Militärkolonien setzen.



## Beleidigung des Kaisers!

*Ein unbedeutender ausländischer Regent hat den Kaiser beleidigt. Er muss dafür büßen und sein Land wird erobert.*

Der Spieler legt diese Karte offen in seinen Spielbereich und setzt eine seiner Armeen aus den Militärkolonien kostenlos auf diese Karte. Er erhält 2 Siegpunkte.



## Phase „Kaiserhof“

Diese Phase besteht aus vier Schritten, die stets in der gleichen Reihenfolge ausgeführt werden:

- ☞ Bau der Großen Mauer
- ☞ Kaiserliche Beamtenprüfung
- ☞ Machtübernahme in den Ministerien
- ☞ Invasionen

Die letzten drei Schritte finden nur dann statt, wenn im Spiel zuvor bestimmte Ereignisse stattgefunden haben. Hat das betreffende Ereignis nicht stattgefunden, wird der Schritt übersprungen.

### SCHRITT 1: BAU DER GROSSEN MAUER

Es wird ein „Große Mauer“-Teil auf das nächste leere Feld der „Großen Mauer“ gelegt (von links nach rechts). Sobald das neunte Teil gelegt wurde, endet das Spiel mit Abschluss der Phase „Rundenende“, es sei denn, es tritt vorher ein anderes Ereignis ein, welches das Spiel beendet.

### SCHRITT 2: KAISERLICHE BEAMTENPRÜFUNG

Eine Kaiserliche Beamtenprüfung findet nur statt, wenn während der Aktionsphase mindestens eines der beiden folgenden Ereignisse eingetreten ist:

- ☞ Beide Gelehrtenfelder sind besetzt.
- ☞ Ein Spieler hat die Aktion „Beamtenprüfung erzwingen“ ausgespielt.

Das Spiel endet, sobald alle Beamtenkandidaten aufgebraucht sind.

Wenn die Marker auf den Gelehrtenfeldern verschiedenen Spielern gehören, müssen alle Spieler einen der beiden Gelehrten finanziell unterstützen. Beginnend mit dem Obersten Minister und weiter im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler, der mindestens eine Confucius-Karte auf der Hand hat, sich für einen Gelehrten entscheiden und dessen Prüfungsvorbereitungen mit einer oder mehreren Confucius-Karten mitfinanzieren. Die Confucius-Karten werden verdeckt auf das Feld neben dem jeweiligen Gelehrten gelegt.

Spieler, die keine Confucius-Karten besitzen, können keinen Gelehrten unterstützen.

Jeder Spieler kann nur einen Gelehrten unterstützen.

Hat ein Spieler ein Geschenk von einem Spieler eines der Gelehrten erhalten und hat Confucius-Karten auf der Hand, dann muss er mit mindestens einer davon dessen Gelehrten unterstützen. Er darf zusätzlich zwei weitere

Confucius-Karten für diesen Gelehrten ablegen, um das Geschenk unwirksam zu machen. Es wird dann aus dem Spiel genommen und der Marker von der Geschenke-Übersicht entfernt.

Gehören die beiden Gelehrten zu zwei verschiedenen Spielern und hat ein weiterer Spieler mit Confucius-Karten auf der Hand Geschenke von beiden erhalten, muss er den Gelehrten unterstützen, von dem er das wertvollere Geschenk erhalten hat. Sind beide Geschenke gleichwertig, darf er sich einen Gelehrten aussuchen.

## Erfolg bei der Kaiserlichen Beamtenprüfung

Gehören die Gelehrten zu verschiedenen Spielern, siegt derjenige, dessen Gelehrter die meisten Münzen bekommen hat. Bei Gleichstand ist der Spieler erfolgreich, dessen Gelehrter sich auf dem roten Feld befindet.

Ist nur ein Gelehrtenfeld besetzt oder gehören beide Gelehrte dem selben Spieler, werden keine Confucius-Karten ausgespielt (auch nicht, um ein Geschenk unwirksam zu machen), und der Spieler absolviert erfolgreich die Beamtenprüfung.

Der Sieger nimmt die Beamtenkandidaten-Karte und legt sie in das darauf angegebene Ministerium. Er stellt seinen Marker aufrecht darauf, da dieser Beamte gesichert ist. Ist kein Feld mehr frei, dann kann der Beamtenkandidat gegen einen beliebigen noch nicht bestochenen oder nicht gesicherten Beamten im angegebenen Ministerium ausgetauscht werden. Der alte Beamte wird aus dem Spiel genommen und der Marker dem Spieler zurückgegeben.

Kam es in dem betreffenden Ministerium bereits zu einer Machtübernahme oder befinden sich darin nur gesicherte Beamte, kann der Sieger seinen Kandidaten gegen einen beliebigen noch nicht bestochenen oder nicht gesicherten Beamten in einem beliebigen Ministerium (vor einer Machtübernahme) austauschen.

Sollte es tatsächlich einmal vorkommen, dass alle Beamten in allen Ministerien gesichert sind, dann kann der Sieger seinen Kandidaten nicht einsetzen und muss ihn aus dem Spiel nehmen.

Verpflichtungen aus Geschenken haben **KEINEN** Einfluss auf die Platzierung von Beamtenkandidaten.

Sämtliche Karten, die zur Unterstützung der Gelehrten eingesetzt wurden, werden entfernt. Der Marker des Gelehrten, der verloren hat, kommt zurück in den Vorrat seines Besitzers.

Zum Schluss wird die nächste Beamtenkandidaten-Karte vom Stapel aufgedeckt. Wenn in dem darauf angegebenen Ministerium bereits eine Machtübernahme stattgefunden hat, wird die Karte aus dem Spiel genommen und die nächste aufgedeckt.

Hinweis: Der Schritt „Kaiserliche Beamtenprüfung“ kann zu einer Machtübernahme in einem Ministerium führen.

Wenn der letzte Beamtenbewerber die Prüfung absolviert hat, endet das Spiel mit Ende dieser Runde.

### Beispiel – Kaiserliche Beamtenprüfung

Gelb und Weiß haben je einen Gelehrten für den Gongbu-Beamtenposten.

Schwarz hat von Weiß ein Geschenk erhalten und muss Weiß deshalb unterstützen. Er legt eine Karte mit 1 Münze verdeckt neben den weißen Gelehrten.

Grün hat keinerlei Geschenke erhalten und hat auch keine Confucius-Karten auf der Hand, kann also keinen der Gelehrten unterstützen.

Lila hat keine Geschenke erhalten, besitzt aber noch 1 Karte und zwar mit 3 Münzen. Lila entschließt sich, damit den gelben Gelehrten zu unterstützen.

Weiß hat zwar Geschenke erhalten, jedoch nicht von Gelb. Also unterstützt er seinen eigenen Gelehrten mit 2 Münzen.

Gelb hat ein Geschenk von Weiß erhalten und ist darum gezwungen, dem weißen Gelehrten und nicht seinem eigenen zu helfen. Dazu zahlt er den kleinstmöglichen Betrag (1 Münze), doch das reicht aus, um dem weißen Studenten mit 4:3 den Erfolg zu sichern.

Alle Karten kommen auf den Ablagestapel.

Weiß legt seinen Beamtenkandidaten auf ein freies Feld in Gongbu und stellt einen seiner Marker darauf.

Wären in Gongbu keine Felder mehr frei gewesen, hätte Weiß seinen Beamtenkandidaten gegen einen beliebigen, noch nicht gesicherten Gongbu-Beamten austauschen können.



### SCHRITT 3: MACHTÜBERNAHME IN DEN MINISTERIEN

Zu einer Machtübernahme kommt es nur dann, wenn alle sieben Beamtenfelder mindestens eines der Ministerien von einer Beamten- oder Beamtenkandidaten-Karte besetzt sind und sich auf allen Karten ein Marker befindet. Wenn Machtübernahmen in mehreren Ministerien anstehen, erfolgen diese von links nach rechts (Bingbu, Hubu, Gongbu).

Der Einfluss in einem Ministerium wird durch die Marker der jeweiligen Spieler angezeigt. Üben mehr als zwei Spieler Einfluss in einem Ministerium aus, muss der Spieler mit dem geringsten Einfluss diesen kurzzeitig an einen der anderen Spieler abtreten, bis nur noch zwei Spieler übrig sind. Von diesen beiden Spielern wird derjenige mit dem größeren Einfluss zum Minister dieses Ministeriums ernannt, der andere zum Sekretär.

Eine Machtübernahme findet wie folgt statt:

1. Alle Marker im betreffenden Ministerium werden hochkant gestellt, da sie nun alle gesichert sind.
2. Dann wird gezählt, wie viele Marker jeder Spieler in diesem Ministerium besitzt.
3. Übt nur ein Spieler Einfluss in diesem Ministerium aus, wird er sowohl zum Minister als auch zum Sekretär ernannt.
4. Wenn zwei Spieler Einfluss in diesem Ministerium ausüben, wird der Spieler mit mehr Markern zum Minister ernannt, der andere zum Sekretär.
5. Wenn mehr als zwei Spieler Einfluss in einem Ministerium ausüben, muss der Spieler mit dem geringsten Einfluss diesen kurzzeitig an einen anderen Spieler abtreten. Der Spieler mit dem geringsten Einfluss ist zunächst derjenige mit den wenigsten Markern. Haben mehrere Spieler gleich wenig Marker, wird geprüft, welcher Beamte jedes dieser Spieler der jeweils dienstälteste ist. Der Spieler, dessen dienstältester Beamte das geringste Dienstalder hat (also die höchste Zahl neben dem Beamtenfeld), hat am wenigsten Einfluss.
6. Der Spieler mit dem geringsten Einfluss im Ministerium tritt diesen kurzzeitig an einen anderen Spieler ab, und zwar nach folgenden Prioritäten:
  1. An den Spieler (von den an der Machtübernahme beteiligten), von dem er das wertvollste Geschenk erhalten hat. Hat der Spieler mit dem geringsten Einfluss gleichwertige Geschenke von mehreren dieser Spieler erhalten, kann er sich einen dieser Spieler aussuchen. Tritt ein Spieler einem anderen auf diese Weise seinen Einfluss ab, wird das Geschenk, das er von diesem Spieler erhalten hat, unwirksam. Es wird aus dem Spiel genommen und der entsprechende Marker von der Geschenke-Übersicht entfernt.
  2. An einen beliebigen an der Machtübernahme beteiligten Spieler.

Damit klar ist, an wen ein Spieler seinen Einfluss kurzzeitig abgibt, wird ein ungesicherter Marker des Spielers, an den der Einfluss abgegeben wird, neben den gesicherten Markern des Spielers gelegt, der seinen Einfluss kurzzeitig abgibt.

Ein Spieler, der seinen Einfluss zeitweilig abgegeben hat, ist nicht mehr an der Machtübernahme beteiligt. Es kann im weiteren Verlauf vorkommen, dass ein zeitweiliger Marker eines Spielers durch einen zeitweiligen Marker eines anderen ausgetauscht wird.

(siehe auch detailliertes Beispiel auf Seite 21.)

7. Der Einfluss der noch verbleibenden Spieler wird neu ermittelt, indem sowohl ihre gesicherten als auch ihre ungesicherten Marker im Ministerium addiert werden.
8. Es werden nun weiterhin die Spieler mit dem geringsten Einfluss ausgeschlossen (s. Punkt 6), bis nur noch zwei Spieler übrig sind. Dann erfolgt wie in Punkt 4 beschrieben die Machtübernahme.

#### Beispiel – Einfache Machtübernahme in einem Ministerium

Im Ministerium von Gongbu findet die Machtübernahme statt.

Schwarz und Lila besitzen je 3 Beamte und Grün einen. Grün hat von Lila ein Geschenk im Wert von 3 erhalten und von Schwarz eines im Wert von 4.

Grün besitzt den geringsten Einfluss und muss diesen darum kurzzeitig abtreten. Da er von Schwarz ein wertvolleres Geschenk erhalten hat als von Lila, muss er seinen Einfluss an Schwarz abtreten. Dazu legt er einen schwarzen Marker („ungesichert“) neben seinen eigenen Marker.

Schwarz siegt mit 4:3. Lila muss sich mit dem Posten des Sekretärs zufrieden geben, während Schwarz zum Minister ernannt wird.

Das Geschenk, das Schwarz Grün gemacht hatte, wird unwirksam und aus dem Spiel genommen und Schwarz entfernt seinen zeitweiligen Marker vom Beamten des grünen Spielers.

Auf Seite 21 ist eine komplexere Machtübernahme beschrieben.

Der Minister nimmt das Siegpunktekärtchen vom Ministerfeld, fügt diese Siegpunkte seiner Gesamtsumme hinzu und stellt einen Marker auf das Ministerfeld. Der Sekretär nimmt das Siegpunktekärtchen vom Sekretärfeld, fügt die Siegpunkte seiner Gesamtsumme hinzu und stellt einen Marker auf das Sekretärfeld. Die Marker des Ministers und des Sekretärs kommen am Ende des Spiels zum Tragen, wenn über den Posten des Obersten Ministers entschieden wird.

Zuletzt werden alle zeitweiligen, ungesicherten Marker aus dem Ministerium entfernt. Die Spieler erhalten ihren ursprünglichen Einfluss auf die Beamten zurück. In diesem Ministerium können nun keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

In dem Fall, dass in allen Ministerien eine Machtübernahme stattgefunden hat, endet das Spiel mit Ende dieser Runde.

## SCHRITT 4: INVASIONEN

Dieser Schritt findet nur statt, wenn während der Aktionsphase mindestens eins der folgenden „Auslöseereignisse“ eingetreten ist:

- ☞ Alle Zahlenfelder auf mindestens einer „Fremdes Land“-Karte sind besetzt.
- ☞ Der Bau der Großen Mauer ist an einem der Soldatensymbole angelangt, die den Symbolen über den ausgelegten „Fremde Länder“-Karten entspricht. Dies geschieht in der 4., 6. und 8. Runde. Sofern die entsprechende Karte bereits erobert wurde, wird dieses Auslöseereignis ignoriert.

Eine Invasion ist erfolgreich, wenn sich auf allen Armeefeldern einer „Fremdes Land“-Karte eine Armee befindet. Wird eine Invasion aufgrund des Ereignisses bei der „Großen Mauer“ beendet, ohne dass sich auf allen Feldern der Karte eine Armee befindet, ist sie gescheitert.

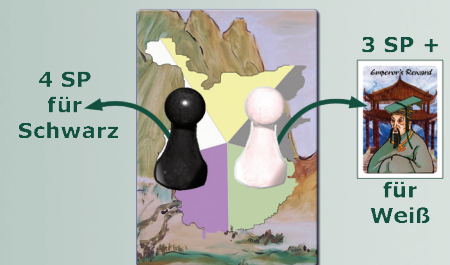
Bei einer erfolgreichen Invasion erhält jeder Spieler für jede seiner Armeen auf einem Armeefeld der „Fremdes Land“-Karte die in diesem Feld angegebenen Siegpunkte. Der Marker auf der Siegpunkteleiste wird entsprechend vorgerückt.

Bei einer gescheiterten Invasion werden keine Siegpunkte verteilt.

Ob erfolgreich oder nicht, in jedem Fall erhält der Spieler, der eine Armee auf dem Armeefeld mit dem Verdienstkarten-Symbol hat, bei der Beendigung der Invasion eine Verdienstkarte.

Zuletzt wird die eroberte „Fremdes Land“-Karte umgedreht und die Armeen darauf gestellt. Diese Karte ist somit „erledigt“. Diese Armeen können nicht wieder eingesetzt werden und kommen erst bei der Entscheidung, wer zum General ernannt wird, wieder zum Tragen.

### Beispiel – Erfolgreiche Invasion



### Beispiel – Fehlgeschlagene Invasion



## Phase „Rundenende“

Die Phase „Rundenende“ setzt sich aus drei Schritten zusammen, die stets in der selben Reihenfolge ausgeführt werden:

- ☞ Weitere Beamtenkarten einsetzen
- ☞ Confucius-Karten ablegen
- ☞ Aktionswürfel an die Spieler zurückgeben

### SCHRITT 1: WEITERE BEAMTENKARTEN EINSETZEN

Für jedes Ministerium mit noch mindestens einem freien Feld wird zufällig eine Beamtenkarte vom Beamtenstapel genommen und offen auf das Feld mit der niedrigsten Zahl gelegt. Ministerien, in denen bereits alle Felder besetzt sind, werden ausgelassen.

### SCHRITT 2: CONFUCIUS-KARTEN ABLEGEN

Alle Spieler mit mehr als vier Confucius-Karten müssen soviele beliebige Karten ablegen, bis sie nur noch 4 Karten auf der Hand haben.

### SCHRITT 3: AKTIONSWÜRFEL ZURÜCKGEBEN

Es wird überprüft, ob bereits eine Bedingung erfüllt ist, die das Spielende bewirkt (s. unten). Ist dies nicht der Fall, erhalten alle Spieler ihre benutzten Aktionswürfel zurück und die nächste Runde beginnt.

## SPIELEND

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- ☞ wenn in allen Ministerien eine Machtübernahme stattgefunden hat oder
- ☞ wenn alle Beamtenkandidaten die „Kaiserliche Beamtenprüfung“ abgelegt haben oder
- ☞ wenn alle 9 „Große Mauer“-Teile platziert wurden.

In den beiden letzten Fällen kann es sein, dass noch nicht in allen Ministerien Machtübernahmen stattgefunden haben. In diesen Ministerien wird nun anhand der Regeln zur Machtübernahme verfahren. Üben danach zwei Spieler gleich viel Einfluss in einem Ministerium aus, wird der Spieler mit dem dienstälteren Beamten zum Minister ernannt, der andere zum Sekretär.

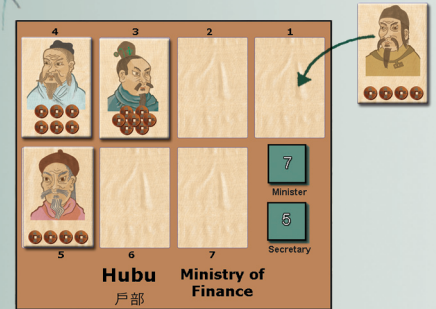
Nachdem in allen Ministerien Machtübernahmen stattgefunden haben, werden wie folgt der Oberste Minister, der Admiral und der General ernannt:

Oberster Minister wird der Spieler mit den meisten Markern in den Ministerien, sowohl denjenigen auf den Beamten als auch denjenigen für die Ämter des Ministers und des Sekretärs. Bei einem Gleichstand wird stattdessen der Minister von Hubu zum obersten Minister ernannt, selbst wenn dieser nicht zu den Spielern mit Gleichstand gehört.

Admiral wird der Spieler, der die meisten in See gestochenen Dschunken besitzt. Jeder Marker auf einem „Ferne Länder“-Feld zählt 5 Dschunken, jede Dschunke auf einem Ozeanfeld zählt 1; Dschunken in Werften werden nicht mitgezählt. Bei einem Gleichstand wird stattdessen der Minister von Gongbu zum Admiral ernannt, selbst wenn dieser nicht zu den Spielern mit Gleichstand gehört.

General wird der Spieler, der die meisten im Spiel befindlichen Armeen besitzt. Dazu zählen Armeen in fremden Ländern, auf der Karte „Beleidigung des Kaisers!“ und in Militärkolonien. Bei einem Gleichstand wird stattdessen der Minister von Bingbu zum General ernannt, selbst wenn dieser nicht zu den Spielern mit Gleichstand gehört.

## Beispiel – Einsetzen von Beamtenkarten



## Beispiel – Punktwertung

Gelb hat im Spielverlauf 4 Siegpunkte für eine Ernennung zum Sekretär bekommen, sowie je 4 Siegpunkte für zwei ferne Länder, die er als Erster erreicht hat. Am Ende des Spiels bekommt er noch 1 Siegpunkt für die Ernennung zum Admiral dazu, weil er die meisten in See gestochenen Dschunken besitzt. Somit erreicht Gelb insgesamt 13 Siegpunkte.

Schwarz hat durch einen Ministerposten 6 Siegpunkte und eine Ernennung zum Sekretär 4 Siegpunkte erzielt. Dazu kommen noch 6 Siegpunkte für fremde Länder (4 für Annam und 2 für die Mongolei). Außerdem wird er am Ende des Spiels zum Obersten Minister ernannt, weil er in den Ministerien die meisten Marker besitzt. Also erzielt Schwarz insgesamt 17 Siegpunkte.

Grün hat 7 Siegpunkte für einen Ministerposten bekommen und 2 Siegpunkte für die Ankunft in einem fernen Land. Jedoch ist die Invasion Koreas, an der er stark beteiligt war, gescheitert, sodass sich sein Gesamtergebnis nur auf 9 Siegpunkte beläuft.

Lila hat in zwei Ministerien eine knappe Niederlage hinnehmen müssen und daher nur 5 Siegpunkte für einen Sekretärsposten bekommen, sowie 4 Siegpunkte für die Eroberung eines fremden Landes (Mongolei). Das ergibt insgesamt 9 Siegpunkte.

Weiß hat 7 Siegpunkte für ein Ministeramt bekommen, 3 Siegpunkte für die Entdeckung ferner Länder, 8 Siegpunkte für die Eroberung fremder Länder (einschließlich der Karte „Beleidigung des Kaisers!“), sowie 1 Siegpunkt für den Generalsposten. Das ergibt insgesamt 19 Siegpunkte.

Weiß gewinnt mit einem Vorsprung von 2 Siegpunkten.

Hätte Weiß nicht die „Beleidigung des Kaisers!“-Karte bekommen, besäße er nur 17 Siegpunkte, also ebenso viele wie Schwarz. Somit hätte Schwarz gewonnen, da er den Posten des Obersten Ministers innehat und dieser bei einem solchen Gleichstand gewinnt. Der erste Sieger bei einem Gleichstand wäre der Admiral, doch dieses Amt wird von Gelb bekleidet, der nicht an diesem Gleichstand beteiligt ist.

## PUNKTEWERTUNG UND SPIELSIEG

Die Spieler sammeln sowohl während des Spiels als auch am Spielende Siegpunkte. Es gewinnt derjenige, der am Spielende die meisten Siegpunkte erzielt. Sollten mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte erzielen, gewinnt derjenige von ihnen, der zum Admiral ernannt wurde. Ist keiner der Spieler mit Punktegleichstand Admiral, dann gewinnt derjenige, der zum Obersten Minister ernannt wurde. Ist auch keiner der Spieler mit Gleichstand der Oberste Minister, dann gewinnt derjenige von ihnen, der zum General ernannt wurde. Hat keiner der Spieler mit Gleichstand eines dieser Ämter inne (sehr unwahrscheinlich), endet das Spiel unentschieden.

### WÄHREND DES SPIELS

Beim Erhalt von Siegpunkten während des Spiels werden die Marker auf der Siegpunkteleiste sofort entsprechend vorgerückt, und zwar wie folgt:

Aktion ...	Siegpunkte auf ...	Mögliche Siegpunkte ...
Erster Spieler, der ein fernes Land erreicht	„Fernes Land“-Siegpunkteplättchen	2 bis 4
Erfolgreiche Invasion	Armeefeld auf „Fremdes Land“-Karte	2 bis 5
Minister oder Sekretär in einem Ministerium	Ministeriums-Siegpunkteplättchen	4 bis 8
Rache für die Beleidigung des Kaisers	„Beleidigung des Kaisers“-Verdienstkarte	2

### AM SPIELENDE

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler wie folgt Siegpunkte:

Oberster Minister, Admiral und General	Jeweils 1 Siegpunkt
--	---------------------

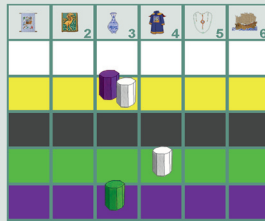
## DIE ADMIRAL-VARIANTE

Vor Spielbeginn können die Spieler festlegen, diese Regelvariante zu spielen.

Wenn am Ende des Spiels mehrere Spieler einen Siegpunktegleichstand haben, gewinnt der Admiral, ganz gleich, ob er zu den Spielern mit Gleichstand gehört oder nicht. Diese Variante vergrößert die Macht des Admirals und ermöglicht es diesem Spieler, mit relativ wenigen Punkten zu siegen. Dies stellt den Triumph kapitalistischer Interessen über den Konfuzianismus dar und verändert gleichzeitig die Geschichte Chinas, sodass die Wahrscheinlichkeit, dass China noch vor Europa zur Weltmacht wird, drastisch steigt.

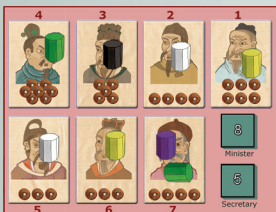
## BEISPIEL FÜR EINE MACHTÜBERNAHME IN EINEM MINISTERIUM

In diesem Beispiel kommt es in Bingbu zu einer Machtübernahme (siehe Abbildungen) und alle Marker werden aufrecht gestellt. Gelb besitzt zwei Beamte (Dienstalter 1 & 6), Weiß ebenfalls zwei (2 & 5), Schwarz (3), Lila (7) und Grün (4) jeweils einen. Grün und Gelb haben Geschenke von Weiß erhalten. Außerdem hat Gelb ein Geschenk von Lila erhalten. Lila hat ein Geschenk von Grün erhalten. Schwarz und Weiß haben keine Geschenke bekommen.

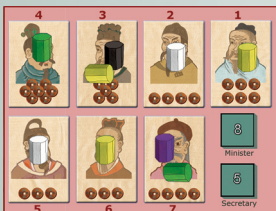


Zunächst werden die Spieler mit dem geringsten Einfluss ermittelt: Schwarz, Grün und Lila beeinflussen jeweils einen Beamten. Bei einem solchen Gleichstand entscheidet das Dienstalter: Die höchste Zahl hat der dienstälteste Beamte von Lila (7), also besitzt Lila den geringsten Einfluss.

Da Lila nur von Grün ein Geschenk bekommen hat, muss Lila seinen gesamten Einfluss an Grün abtreten. Dazu wird ein Marker von Grün flach neben den Marker von Lila auf den Beamten von Lila gelegt. Lila ist nun von weiteren Zählungen ausgeschlossen.



Bleiben noch vier Spieler übrig. Gelb, Weiß und Grün beeinflussen je zwei Beamte, Schwarz einen. Damit hat Schwarz den geringsten Einfluss (er ist der einzige Spieler mit nur einem Beamten). Da Schwarz keine Geschenke erhalten hat, kann er sich aussuchen, wem er seinen Einfluss abtritt. Er entscheidet sich für Gelb, wodurch Gelb nun drei Beamte beeinflusst.



Nun beeinflussen Grün und Weiß je zwei Beamte und Gelb drei. Betrachtet man jedoch die dienstältesten Beamten von Grün und Weiß, ist der Beamte von Grün unterlegen (4 im Vergleich zu 2 von Weiß), also besitzt Grün den geringeren Einfluss. Er muss seine beiden Beamten an Weiß abtreten, da nur Weiß und Gelb noch an der Machtübernahme beteiligt sind und Grün ein Geschenk von Weiß erhalten hat, aber keins von Gelb.



Ergebnis: Weiß gewinnt das Ministerium mit 4 Beamten und Gelb landet mit 3 Beamten auf Platz 2.



**Bemerkung:** Mit seinen Geschenken an Grün und Gelb hat Weiß klug gehandelt und sich den Sieg in diesem Ministerium gesichert, obwohl er ursprünglich nur zwei Beamte hatte.

# CONFUCIUS – GESCHICHTLICHER HINTERGRUND: CHINA WÄHREND DER MING-DYNASTIE UND DER KONFUZIANISCHE STAAT

*Confucius* ist kein historisches Simulationsspiel, viele Mechanismen des Spiels reflektieren aber dennoch die Realität im China der Ming-Dynastie.

## Gründung der Ming-Dynastie

Gegen Mitte des 14. Jahrhunderts führte die Ausbeutung durch die mongolische Yuan-Dynastie (1271-1368) zum Zusammenbruch der chinesischen Wirtschaft und einer Vielzahl von Aufständen. Die wohl erfolgreichste Rebellion in Zentral-China wurde von Zhu Yuanzhang, einem jungen Bauern mit großem Charisma und militärischem Geschick angeführt. Bis zum Jahre 1368 hatte er bereits Nanjing besetzt, die Mongolen aus der Region vertrieben und Peking, die Hauptstadt der Yuan-Herrscher, erobert. Im selben Jahr ernannte er sich selbst zum Sohn des Himmels, nahm den Namen Hongwu an und wurde der erste Kaiser der Ming-Dynastie.

## Rückeroberung und Ausdehnung

In den Anfangsjahren der Ming-Dynastie eroberte China sein Reich von den Mongolen zurück und weitete es bis in die angrenzende Mongolei aus. Die Ming-Kaiser Hongwu (1368-1398) und Yongle (1402-1424) stellten gewaltige Armeen auf, die ihnen nicht nur die Herrschaft über ganz China, sondern auch über die Mandchurei und Vietnam sicherten. Außerdem führten sie Militärexpeditionen nach Zentralasien durch.

Sie eroberten die heute als Yunnan, Guizhou und Guangxi bekannten Regionen an der Südwestgrenze und richteten dort Militärkolonien ein, die gemeinsam mit weiteren Kolonien im Norden das Fundament der riesigen Ming-Armeen bildeten. Jedoch boten diese Grenzstreitkräfte, die oft kaiserlichen Prinzen und hochrangigen Bürokraten unterstanden, ein großes Potential für Instabilität, da die militärische Macht des Landes auf diese Weise verschiedenen Fraktionen unterstand. Dieser Bedrohung wurde man sich schon kurz nach Hongwus Tod bewusst und sein Nachfolger war sehr darum bemüht, die Macht dieser Befehlshaber zu beschneiden.

Nach einer Zeit des Bürgerkrieges, bestieg Zhu Di, ein Onkel Hongwus, den Thron als Kaiser Yongle und läutete eine Epoche ein, die gemeinhin als eine der glanzvollsten in der Geschichte Chinas angesehen wird.

## Regierung, Wirtschaft und Gesellschaft

Unter Kaiser Hongwu kehrte die chinesische Regierung zu einer Form des Konfuzianismus zurück. Ihr zugrunde lag ein neuer Gesetzkodex, der Da Ming Lü, dessen Schwerpunkte der Respekt vor der Familie, ein leistungsorientierter Staatsdienst und die Rückbesinnung auf klassische chinesische Riten waren. Des Weiteren versuchte Hongwu, zur besseren Kontrolle der Bevölkerung jeder Familie eine soziale Stellung – Bauer, Soldat oder Handwerker – zuzuweisen. Für diese Bereiche waren drei Hauptministerien der Regierung – Hubu, Bingbu und Gongbu – zuständig. Allerdings war aufgrund der Ineffektivität des Staatsdienstes und der politischen Unmöglichkeit, einem so riesigen Land mit extrem unterschiedlichen regionalen Bräuchen eine solch starre Struktur aufzuerlegen, dieses System nicht aufrechtzuerhalten.

Doch das größte Problem, dem sich der neue Kaiser gegenüber sah, war das wirtschaftliche Chaos, in das die Plünderungen durch die Mongolen das Land gestürzt hatten. Hongwus Antwort darauf war eine beeindruckende Generalüberholung der chinesischen Landwirtschaft, einschließlich gewaltiger Urbarmachungsprojekte, wodurch sich die Getreideproduktion in zwanzig Jahren praktisch verdreifachte. Seine Wirtschaftsreform war geprägt durch sein

großes Misstrauen gegenüber der Händler-Klasse, weshalb er versuchte, deren wirtschaftliche und politische Macht zu beschränken. Trotz dieser Bemühungen der verschiedenen Ming-Regierungen, begann im frühen 16. Jahrhundert eine Blütezeit für den Handel. Viele Händlerfamilien konnten sich durch ihre Finanzkraft politische Macht sichern, indem sie die exorbitant hohen Geldsummen bezahlten, die nötig waren, um ihre eigenen Vertreter durch das bereits im 6. Jahrhundert eingeführte Prüfungssystem zu gelehrten Beamten auszubilden und ihnen schließlich nach der höchsten Beamtenprüfung - in Anwesenheit des Kaisers - zu einem hohen Amt zu verhelfen.

Trotz seines vordergründigen Engagements für die konfuzianischen Werte, neigte der erste Ming-Kaiser zu despotischer Kontrolle über seinen Hof, eine Haltung, die größtenteils auf seiner Angst vor Machtverlust beruhte. Diese Angst veranlasste ihn, sämtliche Kritikversuche an seiner Person oder seiner Politik zum Vergehen zu erklären, selbst von Seiten seiner Minister, obwohl deren Ziel lediglich die Verbesserung der Regierung war. Auch spätere Ming-Herrscher zeigten Hongwus Neigung zur eigenmächtigen und absolutistischen Herrschaft, was die konfuzianischeren Kontrollsysteme untergrub, die die Regierungen früherer Perioden charakterisiert hatten.

## Die großen Reisen

Zum wirtschaftlichen Wiederaufbau während der Ming-Dynastie gehörte auch das Anpflanzen zahlloser Bäume (mehr als 50 Millionen allein in der Gegend um Nanjing) zum Bau einer neuen Schiffsflotte. Unter Kaiser Yongle fanden mehrere spektakuläre Überseeexpeditionen statt, die China zur führenden Seemacht der damaligen Welt machten. Die zwischen 1405 und 1433 von Zheng He, einem der führenden Eunuchen Yongles, geleiteten Expeditionen bestanden aus gewaltigen Flotten mit 20.000 Mann Besatzung und Soldaten – richtige schwimmende Siedlungen. Im Gegensatz dazu besaßen die Schiffe früher europäischer Entdecker nur etwa ein Fünftel der Größe einer chinesischen Dschunke und die Flotten bestanden lediglich aus einer Hand voll Schiffen. Zheng He erreichte mit seinen Reisen Java, Sumatra und die anderen Gewürzinseln, Indien, das Rote Meer, den Persischen Golf und die Ostküste Afrikas. Es wird sogar behauptet, seine Flotten hätten von dort aus den Atlantik überquert, Amerika erreicht und die erste Weltumsegelung geschafft.

Nach Zhen Hes Tod verlor die chinesische Regierung jedoch ihr Interesse an derartigen Entdeckungsreisen und China erlangte seine maritime Überlegenheit nie zurück. Schnell nahm die Piraterie in den südlichen Meeren Überhand und auch wenn sie dem Handel keinen Abbruch tat, so brachte sie dennoch Handelsvorteile für die neuen Eindringlinge der späteren Ming-Periode, so auch für die Europäer ab dem späten 16. Jahrhundert. Dieser Rückzug der chinesischen Regierung aus den Weltmeeren war zu einem gewissen Grad eine bewusste Entscheidung aufgrund der hohen Kosten solcher Expeditionen, strittigen Ansprüchen auf die Schätze und einer merklichen Bedrohung für die traditionelle chinesische Gesellschaft.

## Krise, Aufstand und Zusammenbruch

Ab Ende des 16. Jahrhunderts trieb der chinesische Hof seine Ausgaben immens in die Höhe, völlig ungeachtet der politischen und wirtschaftlichen Konsequenzen. Er finanzierte lange, unentschlossene und in erster Linie defensive Kriege sowie prächtige Grabmale für seine Kaiser und verwöhnte die Verwandten der kaiserlichen Familie mit fürstlichen Zuwendungen. Obwohl Letzteres das Risiko einer Rebellion von Seiten des Hochadels verringerte, erwies sich diese Taktik

als vernichtend teuer. So war die Regierung aufgrund von Geldmangel gezwungen, die Steuern sowohl für den Handel als auch für den Bauernstand zu erhöhen, was zwischen 1627 und 1644 zu großen Aufständen führte.

Im 17. Jahrhundert mussten die Ming ihre Herrschaft an die Mandschu abtreten, die 1644 schließlich Beijing eroberten, indem sie sich das allgemeine Chaos im Nordosten Chinas zunutze machten. Die wirtschaftlichen und sozialen Misstände der späten Ming-Periode kamen den Eindringlingen sehr

## SPIELTIPPS FÜR NEUE SPIELER

Confucius ist ein mittelschweres bis schweres Spiel und wir empfehlen neuen Spielern, sich vor Spielbeginn zumindest die Spielzusammenfassung im Regelheft durchzulesen. Falls noch keiner der Spieler mit Confucius vertraut ist, sollten zuerst ein paar Übungsrounds anhand des Regelhefts gespielt und erst danach ein komplettes Spiel begonnen werden.

### **Aktionen maximieren**

Confucius ist ein aktionsorientiertes Spiel und wie viele Aktionen man ausführen darf, hängt davon ab, wie viele Geschenke man anderen überreicht bzw. selbst erhält. Zu Beginn stehen jedem Spieler 3 Aktionen pro Runde zur Verfügung. Sobald ein Spieler 1 oder 2 Geschenke verschenkt oder erhalten hat, bekommt er eine weitere Aktion dazu. Hat er 3 oder mehr Geschenke verschenkt oder erhalten, kann er 5 Aktionen ausführen. Eine gute Taktik ist zum Beispiel, in der ersten Runde ein Geschenk zu überreichen, um in der zweiten Runde bereits über 4 Aktionen zu verfügen. Man sollte sich nicht darauf verlassen, dass man selbst ein Geschenk von einem Mitspieler erhält, denn diese Hoffnung kann leicht enttäuscht werden. Es ist also sicherer, selbst zu schenken. Wer vorausschauend plant, sollte stets ein Geschenk in der Hinterhand bereithalten.

### **Frühzeitige Bestechung und Spielstrategie**

Das Bestechen von Beamten bringt unmittelbare Belohnungen in Form von Nachlässen mit sich. In Gongbu bringt ein Beamter dem Spieler einen Nachlass beim Kauf von Dschunken, in Bingbu beim Kauf von Armeelizenzen und in Hubu bei den Bestechungen selbst. Man sollte also einplanen, einen wichtigen Beamten zu bestechen, BEVOR man die Aktion ausführt, die durch die Bestechung billiger wird.

Diese Nachlässe legen bestimmte Strategien nahe: Entdeckungsreisen, Invasionen, Ministerien oder auch eine gemischte Strategie. Es ist sinnvoller, sich für eine bestimmte Strategie zu entscheiden und diese dann beizubehalten, als überhaupt keine Strategie zu verfolgen.

### **Geschenke**

Das Netzwerk des Schenkens ist ein wesentlicher Bestandteil von Confucius. Plant ein Spieler zum Beispiel, sich die Macht über ein oder mehrere Ministerien zu sichern, sollte er darauf hinarbeiten, ein oder mehrere Geschenke, die er von Rivalen erhalten hat, unwirksam zu machen. Dies kann er auf verschiedene Arten tun, z. B. indem er einen nicht sonderlich teuren Beamten in einem weniger wichtigen Ministerium aufgibt, ein Geschenk von höherem Wert überreicht, zusätzliches Geld für einen Gelehrten zur Verfügung stellt, oder (vielleicht nicht ganz so effektiv) während einer Machtübernahme in einem Ministerium jemand anderem seinen Einfluss abtritt.

zugute, da sie zahlreiche Verbündete und Kollaborateure in der chinesischen Verwaltung und Armee fanden. Obwohl es den Ming im Süden in den 1670ern gelang, die Mandschu-Eroberer zu stürzen, wurde dieser „Aufstand der drei Feudalfürsten“ 1681 niedergeschmettert und die Ming-Dynastie fand ihr Ende.

Sich lediglich die meisten Beamten in einem Ministerium zu sichern, bringt einem Spieler nicht zwangsläufig auch Punkte ein, weil die Spieler durch Geschenke gezwungen sein können, ihren Einfluss während einer Machtübernahme aufzugeben. Man sollte also stets die Geschenke-Übersicht im Auge behalten und verfolgen, wer wem verpflichtet ist. Bei einem Gleichstand hilft es, wenn man mehr Beamten mit hohem Dienstalter besitzt, also sollte man versuchen, sich solche Beamte zu sichern, selbst wenn deren Bestechungssumme höher ist.

Es gilt auch zu beachten, dass die Anzahl der überreichten und erhaltenen Geschenke die Anzahl der Aktionen verändert, die den Spielern in der nächsten Runde zur Verfügung stehen. Ein Geschenk zu überreichen oder unwirksam zu machen, bringt also Konsequenzen mit sich. Manchmal lohnt es sich nicht, ein Geschenk unwirksam zu machen, wenn man dadurch im nächsten Zug weniger Aktionen hat.

### **Entdeckungsreisen und Invasionen**

Entdeckungsreisen und Invasionen werden nicht von Geschenken beeinflusst und sind daher eine gute Alternative, wenn man zu einem bestimmten Zeitpunkt in den Ministerien nicht weiterkommt. Allerdings herrscht in diesem Bereich ein reger Konkurrenzkampf und in der Regel sind in der Regierung mehr Punkte zu holen; die Wahrscheinlichkeit, das Spiel ohne Punkte aus den Ministerien zu gewinnen, ist sehr gering. Beide Aktivitäten sind Wettrennen um Punkte und man sollte sich einer Sache nur dann widmen, wenn man auch bereit ist, sie bis zum Ende durchzuziehen. Wer am Ende des Spiels zwar Dschunken oder Armeen besitzt, diese sich aber noch in der Werft bzw. in den Militärkolonien befinden, der hat seine Aktionen vergeudet.

### **Gunst des Kaisers**

Es gibt keine Garantie dafür, die Gunst des Kaisers zu erhalten, denn das hängt von der Entscheidung des obersten Ministers ab. Wird einem Spieler tatsächlich die Gunst des Kaisers zuteil, sollte er unbedingt den daraus resultierenden Vorteil ausnutzen, für eine Aktion, die eigentlich zwei Würfel erfordert, nichts zahlen zu müssen. So kann ein Spieler zum Beispiel sehr günstig einen weiteren Beamten bestechen.



Viele Darstellungen in der chinesischen Kunst sind ein Symbol für das, was man dem Empfänger des Geschenks für die Zukunft wünscht.  
Glyzinie für hohen Beamtenrang  
Kröte für Reichtum

## INDEX

- Admiral 3, 8, 11, 19, 20  
Aktionsfeld 2, 9, 10, 14, 15  
Aktionsphase 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 18  
Aktionswürfel 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 19  
Armee aufstellen 10, 12, 15  
Armeefelder 7, 8  
Armeen 3, 6, 8, 10, 12, 15, 18, 19, 22, 23  
Beamte 3, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 21, 23  
Beamtenkandidaten 4, 7, 13, 15, 16, 17, 19  
Beamten sichern 10, 11  
Beleidigung des Kaisers 15, 19, 20  
Bestechung 3, 7, 10, 14, 23  
Bingbu 4, 10, 12, 17, 19, 21, 22, 23  
Bittgesuch an den Kaiser 3, 4, 7, 10, 11, 13  
Bonusaktion 3  
Confucius-Karten 1, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 13, 15, 16, 19  
Confucius-Stapel 14, 15  
Diagramm zur Spielvorbereitung 5  
Dienstalter 7, 12, 13, 17, 21, 23  
Dschunken 1, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 19, 23  
Dschunken kaufen 10, 11  
Einfluss 1, 3, 6, 7, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 23  
Einfluss übertragen 10, 13  
Fernes Land 1, 4, 20  
Fremde Länder 1, 4, 7, 8, 10, 12, 13, 18, 20  
Gekoppelte Aktionen 10  
Geld 1, 3, 8, 12, 15, 23  
Gelehrten 3, 11, 12, 13, 15, 16, 23  
Gelehrten nominieren 11  
General 3, 8, 18, 19, 20  
Geschenke 1, 3, 4, 5, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 21, 23, 24  
Geschenke-Übersicht 6, 9, 12, 13, 16, 17, 23  
Geschenke unwirksam machen 13  
Geschenk kaufen 10, 12  
Geschenk überreichen 12  
Gongbu 4, 10, 11, 16, 17, 19, 22, 23  
Große Mauer 1, 4, 8, 15, 19  
Gunst des Kaisers 9, 10, 14, 15, 23  
Handelserträge 3, 14  
Hubu 4, 10, 11, 14, 17, 19, 22, 23  
Invasionen 3, 8, 9, 15, 18, 23  
Kaiserliche Beamtenprüfung 4, 11, 12, 13, 15, 16, 19  
Keine Aktion 14  
Lizenzen 1, 3, 8, 10, 11, 12  
Machtübernahme im Ministerium 17  
Machtübernahme in den Ministerien 15, 17  
Marker 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21  
Militärkolonien 7, 12, 15, 19, 22, 23  
Minister 3, 6, 8, 9, 10, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22  
Ministerien 3, 7, 8, 9, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 23  
Nachlässe 10, 23  
noch nicht gesicherter Beamter 7, 10  
Oberster Minister 9, 10, 14, 19, 20  
Phase „Geschenke zählen“ 9  
Phase „Kaiserhof“ 9, 10, 11, 15  
Phase „Obersten Minister ernennen“ 9, 14  
Phase „Rundenende“ 8, 9, 15, 19  
Punktwertung 20  
Restbeträge 8  
Runden 3, 9, 14  
Sekretär 3, 6, 17, 18, 19, 20  
Sieger 16, 19  
Siegpunkte 3, 6, 8, 11, 12, 15, 18, 19, 20  
Siegpunkteleiste 4, 6, 8, 18, 20  
Spielende 8, 19, 20  
Spiel für Fortgeschrittene 3, 4, 13  
Spielhilfe 4  
SPIELMATERIAL 1, 6  
Spielverlauf 3, 6, 7, 11, 19  
Steuereinnahmen 3, 14  
Verdienstkarten 1, 4, 7, 8, 9, 14, 18  
Verpflichtungen 2, 3, 12, 14, 16  
Verpflichtungen aus Geschenken 12, 16  
Zu einer Reise aufbrechen 10, 11, 14  
Zugstein 1, 4, 7, 9, 10, 14  
Zusammenfassung 3

## IMPRESSUM

*Author:* Alan Paull

*Spielentwicklung:* Alan and Charlie Paull, Tony Boydell, Teik Chooi Oh

*Illustration:* Tony Boydell and Charlie Paull

*Grafik und Layout:* Charlie Paull

*Spieltester:* Herzlichen Dank an alle, die Confucius getestet haben, besonders an Tony Boydell, David Brain, Richard Breese, Wade Broadhead and the Colorado Springs gamers, Chooi and the Blackpool, Bolton and Manchester gamers, Jon Challis, Jimmy Chung, Richard Clyne, Simon Cullimore, Jay Cutmore, Moritz Eggert and the Westparkgamers, Ray Fong, Paul Fuller, Jonathan, Lucy and Robert Garnett, Sharon Gregory, Paul Grogan, Mike Hibbert, Peter Kline, Jason Leveille, Shannon Liska, Oliver MacDonald, Paul Mountstevens, Charlie Paull, Pete Piggott, Jonathan Pizzey, Paul Ripley, Doug Saxon, Clive Shilson, Tim Troman, Nick, Gennie and Jonathan Tyrrell, Andy Unwin, Ian Walkley und noch viele mehr.

Ein ganz besonderes Dankeschön auch an Cloud Bai-Yun für ihre Hilfe bei den chinesischen Schriftzeichen und ihren Rat zu Thema und Illustration, sowie an Chris Jensen für die Hilfe beim geschichtlichen Hintergrund.

© Surprised Stare Games Ltd 2008

Surprised Stare Games Ltd, Appleton House, Glebe Road, Newent, Glos GL18 1BJ, UK

<http://www.surprisedstaregames.co.uk/>