

# FORMOSA TEE

## 台灣製茶錄

### Spielregel

Die zahlreichen Gebirgsketten, subtropische Temperaturen und reichlich Niederschlag garantieren in Taiwan (Formosa) ideale natürliche Bedingungen für den Anbau von Tee bester Qualität.

In Formosa Tee sind die Spieler Besitzer von Teefarmen und streben nach dem höchsten Ansehen, indem sie die besten Teeblätter ernten, ihre Teeverarbeitungstechnologien verbessern und sowohl den heimischen als auch den internationalen Markt erschließen. Durch einen einzigartigen Arbeitereinsatz/-vorrück Mechanismus, der thematisch mit der Teeproduktion verknüpft ist, müssen die Spieler ihre Ressourcen klug einsetzen, um die Reputation ihres Tees zu steigern und zum angesehensten Tee-farmbesitzer in Formosa zu werden.



12+



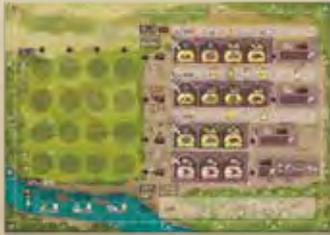
2-4



60-90

## SPIELMATERIAL

• Spielplan × 1



• Spielertableaus × 4



• Wetterplättchen × 4



• Technologie-scheiben × 16



(4x4 Arten)

• Aktions-scheiben × 12



(Globaler Markt ×8, Teeverarbeitung ×4)

• Oolong Tee (orange) Würfel × 35



• Schwarzer Tee (braun) Würfel × 28



• Grüner Tee (grün) Würfel × 21



• Spielmarker × 20



(5 je Farbe)

• Stoffbeutel × 1



• Blütenknospen-scheiben × 16



(Orange: Oolong Tee ×6, Braun: Schwarzer Tee ×5, Grün: Grüner Tee ×5)

• 100/200 Siegpunkt × 4



(1 je Farbe)

• Arbeiter × 20



Teebauer

Teemeister

! **Teebauer vs. Teemeister**  
Nur Teemeister können die Aktionen Teeverarbeitung und Teefertigstellung durchführen. Beide können für die Teeernte oder den Verkauf an den globalen/heimischen Markt verwendet werden.

(Teebauer ×8, 2 je Farbe, Teemeister ×12, 3 je Farbe)

• Historische Ereignisse × 11



• Händlerkarten × 28



• Charakterkarten × 7



• Startspieler × 1



• Runden- × 6



• Spielregel × 1

### Spielplan



#### 1 Wetterplättchen

Die Zahlen auf den Wetterplättchen geben an, wieviel Wasser die Teeblätter (Würfel) in der entsprechenden Spalte enthalten.

#### 2 Teeplantage

Jede Reihe der Teeplantage ist einer Teeverarbeitungsleiste (auf der rechten Seite) zugeordnet: Von oben nach unten: Oolong Tee, Schwarzer Tee, Grüner Tee und Aromatee. Immer wenn ein Arbeiter auf der Teeplantage eingesetzt wird, um Teeblätter zu ernten, bewegen sich alle Teemeister (auch die der anderen Spieler) auf der entsprechenden Teeverarbeitungsleiste vorwärts.

#### 3 Teeverarbeitung (Rohtee)

Die Spieler ernten Teeblätter (Würfel) auf der Teeplantage und verarbeiten sie, um 3 verschiedene Sorten Rohtee herzustellen: Oolong (orange), Schwarzen (braun) und Grünen Tee (grün).

#### 3-1 Technologieleiste

#### 3-2 Teeverarbeitungsleiste

#### 4 Teeverarbeitung (Aromatee)

Die Spieler können fertiggestellten Rohtee als Basis verwenden, um zusammen mit Blütenknospen Aromatee herzustellen.

#### 5 Globaler Markt

#### 6 Heimischer Markt

**END** Wird am Spielende ausgewertet.

### Spielertableau

Das Spielertableau zeigt die verschiedenen Schritte der Teeverarbeitung:



#### 1 Korb

In der Teeplantage gesammelte Teeblätter.

#### 2 Teefabrik Rohtee

Teeblätter werden verarbeitet und getrocknet.

#### 3 Lager

Fertiger Tee sortiert nach 3 verschiedenen Qualitätsstufen.

#### 4 Bewertung

#### 5 Teefabrik Aromatee

### Händlerkarten



Vorderseite

Rückseite

1 Tee-Symbol für die Endwertung

2 benötigte Teesorten für den Händler

3 SP für verschiedene Qualitätsstufen des Tees.

4 Stufe (I - III)

# Aufbau



- 1 Lege den Spielplan in die Tischmitte. In einem **4-Spieler Spiel** werden alle 16 Blütenknospenscheiben (Orange  $\times 6$ , Braun  $\times 5$ , Grün  $\times 5$ ) zufällig auf alle zugehörigen Felder verteilt. In einem **2- oder 3-Spieler Spiel** wird die linke Spalte nicht benutzt und entsprechend nur 12 Scheiben verwendet: Orange  $\times 5$ , Braun  $\times 4$ , Grün  $\times 3$ ).
- 2 Lege alle Tee-Würfel in den Beutel und ziehe daraus jeweils 3 zufällige Würfel, die Du auf jede Blütenknospenscheibe legst.
- 3 Mische alle 4 Wetterplättchen und lege sie mit einer zufälligen Seite nach oben auf die 4 Wetterfelder.
- 4 Lege die Aktions- und die Teetechnologiescheiben als Vorrat neben das Spielbrett.
- 5 Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt je einen seiner 5 Spielmarker auf das Feld "0" der Siegpunktleiste, die Startfelder der 3 Technologieleisten und das Startfeld des heimischen Markts.
- 6 Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und die 5 Arbeiter seiner Farbe. In einem **3- oder 4-Spieler Spiel** legt jeder Spieler zu Spielbeginn einen Teemeister in die Schachtel zurück (nur 4 der 5 Arbeiter werden verwendet).
- 7 Sortiere die Händlerkarten nach den verschiedenen Stufen auf der Kartenrückseite. Mische jede Stufe und lege sie verdeckt übereinander (Stufe 3 unten, Stufe 2 in der Mitte und Stufe 1 oben), um einen einzigen Stapel zu bilden.
- 8 Lege ein Kartentableau aus, indem Du eine Händlerkarte nach der anderen vom Stapel ziehst und (von rechts nach links) Spalten aus jeweils 4 Karten neben dem Spielplan bildest, bis 3 Spalten ausliegen (insgesamt 12 Karten).
- 9 Mische alle Karten "Historische Ereignisse" und ziehe 6/5/4 Karten in einem **2/3/4-Spieler Spiel**. Lege die Karten in chronologischer Reihenfolge rechts neben den Spielplan und lege die übrigen Karten zurück in die Schachtel. Lege die Rundenanzeiger in der entsprechenden Reihenfolge auf die Ereigniskarten, beginnend mit der ältesten Karte.
- 10 In einem **2-Spieler Spiel** legt jeder Spieler einen seiner Teemeister zwischen die 2. und 3. Ereigniskarte. Zu Beginn der dritten Runde erhalten beide Spieler diesen Teemeister für den Rest des Spiels.
- 11 Der Spieler, der als letztes Tee getrunken hat (oder es gerade tut), ist Startspieler und nimmt den Startspielermarker. Im Spiel machen die Spieler ihre Züge jeweils im Uhrzeigersinn.
- 12 Jeder Spieler zieht 2 zufällige Tee-Würfel aus dem Beutel und legt sie in seinen Korb (Feuchtigkeit: 1).  
**Regel für Fortgeschrittene:** Beginnend mit dem Startspieler nimmt jeder Spieler je 1 Tee-Würfel von 2 unterschiedlichen Plantagenfeldern und legt sie in seinen Korb, mit einer Feuchtigkeit gemäß dem zur Spalte zugehörigen Wetterplättchen. Nimmt ein Spieler dadurch den letzten Würfel eines Plantagenfelds, erhält er auch die zugehörige Blütenknospenscheibe.
- 13 **Variante für Fortgeschrittene:** Ziehe zufällig Charakterkarten in Höhe der Spieleranzahl +1 und lege sie offen auf den Tisch. Beginnend mit dem letzten Spieler und dann entgegen dem Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Karte aus, die er offen vor sich auslegt. Nicht verwendete Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

# SPIELABLAUF

Je nach Spieleranzahl (2/3/4) geht das Spiel über (6/5/4) Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen: Aktionsphase und Rundenabschluss.

## Aktionsphase

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler jeweils 1 von 5 möglichen Aktionen mit einem seiner Arbeiter durch.



## I Teeernte und Fortschritt auf der Teeverarbeitungsleiste

### 1. Teeernte

Stelle einen Arbeiter auf ein unbesetztes Feld der Teeplantage und nimm **entweder** alle Würfel derselben Farbe **oder** jeweils 1 Würfel jeder auf dem Feld befindlichen Farbe. Beispiel: Wenn auf dem Feld 2 grüne und 1 orangener Würfel liegen, kannst Du wählen 2 grüne Würfel oder 1 grünen und 1 orangenen zu nehmen. Du kannst Dich auch dafür entscheiden keine Würfel zu nehmen.

Nachdem Du Würfel genommen hast, legst Du sie in Deinen Korb (links auf Deinem Spielertableau) mit einer Feuchtigkeit gemäß dem zur Spalte zugehörigen Wetterplättchen. Beispiel: Wenn das Wetterplättchen der Spalte eine Feuchtigkeit von 2 anzeigt, legst Du die Würfel in den Korb bei Feuchtigkeit 2.

Wenn Du den letzten Würfel eines Plantagenfeldes nimmst, darfst Du Dir auch die zugehörige Blütenknospenscheibe nehmen und neben Dein Spielertableau legen. Einmal genommene Blütenknospenscheiben werden nicht wieder aufgefüllt.



- ! **Hinweis:** In Deinem Korb ist Platz für maximal 6 Würfel. Du darfst keine bereits genommenen Würfel ablegen, aber Du darfst darauf verzichten, neue Würfel zu nehmen.
- ! **Hinweis:** Wenn in den Regeln von "Arbeitern" die Rede ist, beinhaltet dies Teemeister und Teebauern.

### 2. Fortschritt auf der Teeverarbeitungsleiste

Zähle die Anzahl der Arbeiter in der Reihe der Teeplantage, in der Du soeben Deinen Arbeiter eingesetzt hast. Beginnend mit dem aktiven Spieler (und dann im Uhrzeigersinn) entscheiden sich alle Spieler, die einen Teemeister auf der korrespondierenden Teeverarbeitungsleiste haben, für eine der folgenden beiden Optionen:

A) Bewege Deinen Teemeister so viele Felder weiter, wie sich Arbeiter in der korrespondierenden Reihe der Teeplantage befinden, und führe den Effekt jedes Feldes aus, auf oder über das sich der Teemeister bewegt.



B) Bewege den Teemeister direkt zum letzten Feld, ohne die Effekte der Felder auszuführen, die er überspringt. Nur Teemeister, die auf dem letzten Feld stehen, können in einem zukünftigen Zug die Teefertigstellungsaktion durchführen.



- ! **Hinweis:** Auf dem letzten Feld wird keine Aktion durchgeführt und der Teemeister kann nicht darüber hinaus bewegt werden.



## II Teeverarbeitung

Es gibt 4 Teeverarbeitungsleisten auf der rechten Seite des Spielplans. Von oben nach unten: Oolong Tee, Schwarzer Tee, Grüner Tee und Aromatee. Für die ersten drei Leisten werden Tee-Würfel aus dem Korb des Spielers verarbeitet, für die letzte Leiste bereits fertiggestellter Oolong, Schwarzer oder Grüner Tee aus dem Lager des Spielers.

### 1.1 Verarbeitung von Oolong, Schwarzem oder Grünem Tee (Rohtee)

Stelle einen Teemeister auf das erste Feld einer der drei Teeverarbeitungsleisten und verschiebe **ALLE** Deine zugehörigen Tee-Würfel von Deinem Korb in die entsprechende Teefabrik auf Deinem Spielertableau auf den korrespondierenden Feuchtigkeitsgrad. Danach führst Du den Effekt des Feldes aus, auf dem Dein Teemeister steht.



- ! **Hinweis:** Alle Würfel in derselben Teefabrik auf dem Spielertableau gehören zu einer Charge. Wenn der zugehörige Teemeister später die Teefertigstellungsaktion durchführt, wird die dann aktuelle Feuchtigkeit aller Würfel dieser Charge addiert, um die Qualität des Tees zu bestimmen.

**Hinweis:** Wenn Würfel in den Geschmacksbereich verschoben werden, bedeutet dies, sie sind besonders geschmacksintensiv und haben sofort eine Feuchtigkeit von 0, unabhängig von welchem Feuchtigkeitsgrad sie gekommen sind.



## 1.2 Verarbeitung von Aromatee

Stelle einen **Teemeister** auf das erste Feld der 4. Teeverarbeitungsleiste (Aromatee), wähle eine fertiggestellte Teesorte aus Deinem Lager (nicht aus der Fabrik) und verschiebe 1-6 Tee-Würfel der gewählten Sorte (egal welcher Qualität) von dort auf die Teefabrik für Aromatee auf Deinem Spielertableau. Danach führst Du den Effekt des ersten Feldes auf der Teeverarbeitungsleiste für Aromatee aus.



**Hinweis:** Teemeister unterschiedlicher Spieler können auf demselben Feld einer Teeverarbeitungsleiste stehen, aber jeder Spieler kann zur gleichen Zeit immer nur maximal einen Teemeister auf jeder Teeverarbeitungsleiste haben.

## Die Effekte auf den Teeverarbeitungsleisten

Während der Teeverarbeitung können die folgenden Effekte auf die der jeweiligen Teesorte zugehörigen Würfel in der Teefabrik angewendet werden:

**Welken**  
 Reduziere die Feuchtigkeit einer Charge Tee um 1 (Verschiebe 1 Würfel entsprechend um 1 Stufe).

**Dämpfen**  
 Reduziere die Feuchtigkeit einer Charge Tee um bis zu 2 (Verschiebe 1 Würfel mit Feuchtigkeit 2 auf 0 oder 1-2 Würfel um 1 Stufe).

**Rollen**  
 Verschiebe 1 Würfel mit Feuchtigkeit 1 in den Geschmacksbereich.

**Fermentieren**  
 Verschiebe 1 Würfel mit Feuchtigkeit 2 in den Geschmacksbereich.

**Trocknen**  
 Verschiebe 2 Würfel mit Feuchtigkeit 0 in den Geschmacksbereich.

**Aromatisieren**  
 Lege 1 Blütenknospenscheibe in die Teefabrik für Aromatee auf dem Spielertableau. Es dürfen jeweils maximal 3 Scheiben eingesetzt werden.

## 2. Belohnungen für die Teeverarbeitung (Rohtee)

Wenn Du mindestens 3/5 Tee-Würfel auf einmal verwendest, um Rohtee herzustellen, darfst Du sofort auf der zugehörigen Technologieleiste 1/2 Feld(er) vorwärts ziehen. Wenn Du dabei über ein Bonus-Feld ziehst, erhältst Du den abgebildeten Bonus. Beispiel: Wenn Du 4 Tee-Würfel verwendest, um Schwarzen Tee herzustellen, darfst Du Deinen Spielermarker auf der Technologieleiste für Schwarzen Tee um 1 Feld vorwärts ziehen und erhältst den dort ggf. abgebildeten Bonus.

### Boni auf den Technologieleisten

 Ziehe auf einer beliebigen Technologieleiste 1 Feld vor.

 Erhalte die abgebildete Aktionsscheibe

 Erhalte die abgebildete Technologiescheibe

 Erhalte am Spielende SP für die zugehörigen Händlerkarten.

### Aktions-/Technologiescheiben

Während Deines Zuges darfst Du beliebig viele Aktions- und/oder Technologiescheiben nutzen.

**Aktionsscheiben:** Lege die Aktionsscheiben nach Nutzung wieder zurück in den allgemeinen Vorrat. Du kannst jede Aktionsscheibe sofort, nachdem Du sie erhalten hast, nutzen.

 Führe eine "Verkauf am globalen Markt"-Aktion durch (ohne Bonusaktion). Du darfst dabei eine beliebige offen ausliegende Händlerkarte erfüllen.

 Bewege einen Deiner Teemeister auf einer Teeverarbeitungsleiste ein Feld weiter und führe den Effekt des Feldes **doppelt** aus.

### Technologiescheiben:

 Reduziere die Feuchtigkeit der Tee-Würfel um 2.

 Verschiebe 1 Würfel mit Feuchtigkeit 1 in den Geschmacksbereich.

 Verschiebe 1 Würfel mit Feuchtigkeit 2 in den Geschmacksbereich.

 Verschiebe 2 Würfel mit Feuchtigkeit 0 in den Geschmacksbereich.

### Technologiescheiben

Jede Technologieleiste verfügt über unterschiedliche Technologiescheiben. Wenn Du über ein Feld ziehst, auf dem eine Scheibe abgebildet ist, nimmst Du Dir diese aus dem allgemeinen Vorrat und kannst sie ab sofort einsetzen.

Du kannst Deine Technologiescheiben in Deinem Zug verwenden, indem Du sie in Deine Teefabrik legst. Jede Teefabrik hat (pro Teesorte) Platz für maximal 2 Technologiescheiben. Nachdem Du Ihren Effekt durchgeführt hast, bleibt Sie auf dem Spielertableau liegen, bis die zugehörige Teeverarbeitung abgeschlossen ist. Erst dann nimmst Du sie zurück und darfst sie in einer zukünftigen Runde erneut einsetzen.





### III Tee Fertigstellung

Die Tee Fertigstellungsaktion kann nur durchgeführt werden, wenn Dein Teemeister schon auf dem letzten Feld der Teeverarbeitungsleiste steht. Dies ist die einzige Aktion, bei der Du keinen neuen Arbeiter auf dem Spielplan einsetzt. Bei dieser Aktion führst Du die folgenden Schritte durch:

#### 1. Hole Deinen Teemeister zurück

Nimm Deinen Teemeister vom letzten Feld der Teeverarbeitungsleiste zurück in Deinen Vorrat. Ab sofort steht dieser Teemeister für weitere Aktionen wieder zur Verfügung (auch bereits in dieser Runde).

#### 2. Bewerte die Qualität des Tees (Rohtee)

Bewerte den vom zurückgeholten Teemeister verarbeiteten Tee gemäß den auf dem Spielertableau dargestellten Richtlinien:



##### Schlecht

Wenn die Feuchtigkeitssumme aller Würfel der Charge 3 oder höher beträgt, wird die Charge als "schlechter Tee" klassifiziert.



##### Gut

Wenn die Feuchtigkeitssumme aller Würfel der Charge 0 beträgt und mindestens 2 Würfel im Geschmacksbereich liegen, wird die Charge als "guter Tee" klassifiziert. Je nach Anzahl der Würfel im Geschmacksbereich (2/3/4/5/6), erhältst Du sofort 0/3/6/10/15 SP als Bonus.



##### Normal

Fertiggestellte Chargen, die nicht in eine der beiden vorherigen Kategorien passen, werden als "normaler Tee" klassifiziert.

#### 3. Lagere Deinen Tee (Rohtee)

Verschiebe **alle** Tee-Würfel der Charge in Dein Lager in die zugehörige Qualitätsklasse. Sie können jetzt am globalen oder heimischen Markt verkauft oder in Aromatee weiterverarbeitet werden.

#### Aromatee

Wenn Du Aromatee fertigstellst, erhältst Du SP in Höhe der Anzahl der Tee-Würfel, multipliziert mit dem Aromawert Deiner eingesetzten Blütenknospenscheiben. **Zusätzlich** ziehst Du auf der Technologieleiste des eingesetzten Rohtees 1 Feld vorwärts.



Der Aromawert ergibt sich wie folgt:

Wenn eine Blütenknospenscheibe die gleiche Farbe hat wie die verarbeiteten Tee-Würfel, ist ihr Aromawert 2.



Wenn die Farben unterschiedlich sind, ist ihr Aromawert 1.



$$5 \text{ Würfel} \times 4 \text{ Blütenknospenscheiben} = 20$$

Beispiel: Wenn der gesamte Aromawert aller Blütenknospenscheiben 5 beträgt, erhältst Du 5 Siegpunkte für jeden Tee-Würfel in dieser Charge Aromatee.

Lege nach der Wertung die Tee-Würfel wieder zurück in den Beutel und die verwendeten Blütenknospenscheiben zurück in die Schachtel.



### IV Verkauf am globalen Markt

Stelle Deinen Arbeiter auf eines der "Globaler Markt" Felder, auf dem noch keiner Deiner Arbeiter steht (Arbeiter anderer Spieler dürfen bereits darauf stehen), und nimm eine beliebige Händlerkarte aus der rechten Spalte des Kartentableaus mit den Händlerkarten. Gib die darauf abgebildeten Tee-Würfel aus Deinem Lager ab (lege sie zurück in den Beutel), um die Bestellung auszuliefern, und erhalte dafür die auf der Karte angegebenen SP in Abhängigkeit von der abgegebenen Qualität. Danach darfst Du noch die dem Feld zugehörige Bonusaktion ausfüh-



**Hinweis:** Du kannst Tee-Würfel unterschiedlicher Qualität liefern, um die Bestellung zu erfüllen, allerdings ist für die Belohnung immer der Tee-Würfel mit der niedrigsten Qualität ausschlaggebend.

#### Belohnungen der Händlerkarten

##### Guter/Normaler Tee

Wenn Du eine Bestellung ausschließlich mit Würfeln von guter oder normaler Qualität erfüllst, bekommst Du sofort die zugehörigen SP und legst die Händlerkarte verdeckt vor Dir ab. Am Spielende kannst Du auf Basis Deiner Position auf den Technologieleisten Extra-SP für Deine Händlerkarten erhalten.



##### Schlechter Tee

Wenn Du eine Bestellung mit mindestens einem schlechten Tee-Würfel erfüllst, erhältst Du die zugehörigen SP und legst Die Händlerkarte zurück unter den Händlerkartenstapel.



## Bonusaktionen

Nachdem Du die Bestellung erfüllt hast, kannst Du die Bonusaktion des jeweiligen Feldes durchführen:

-  - Ernte Tee-Würfel von einem beliebigen Feld auf der Teeplantagen gemäß den Regeln zur Teerernte, ohne einen Arbeiter einzusetzen. Ein Fortschritt auf der zugehörigen Teeverarbeitungsleiste wird dadurch nicht ausgelöst.
-   $\times 2$   
 - Bewege einen Deiner Teemeister auf einer Teeverarbeitungsleiste ein Feld weiter und führe den Effekt des Feldes **doppelt** aus.
-  - Ziehe auf einer beliebigen Technologieleiste 1 Feld vor.

## Aufdecken neuer Händlerkarten

Ziehe am Ende Deines Zuges eine Händlerkarte vom Stapel, um die Reihe wieder auf 3 Karten aufzufüllen, schiebe dabei die verbliebenen beiden Karten nach rechts. Wenn der Stapel leer ist, entfällt dieser Schritt.



## V Verkauf am Heimischen Markt

Stelle Deinen Arbeiter auf das "Heimischer Markt" Feld. Dann kannst Du 2 Tee-Würfel **der gleichen Sorte** abgeben, um Deinen Spielermarker auf dem heimischen Markt 2 Felder vorwärts zu bewegen, oder **3 unterschiedliche** Tee-Würfel, um Deinen Spielermarker 3 Felder vorwärts zu bewegen. Lege die abgegebenen Würfel zurück in den Beutel. Die Anzahl der Arbeiter, die auf dem "Heimischer Markt" Feld stehen können, ist nicht begrenzt.

Wenn Dein Spielermarker auf oder über ein Feld zieht, auf dem eine Bonusaktion oder Aktions­scheibe abgebildet ist, kannst Du diese Aktion sofort ausführen, bzw. die entsprechende Bonusscheibe nehmen. Die oberhalb der "Heimischer Markt" Leiste angegebenen SP erhältst im Rahmen der Schlusswertung gemäß Deiner Position auf der Leiste.



## Passen

Wenn Du keine Arbeiter mehr in Deinem Vorrat oder auf dem letzten Feld einer Teeverarbeitungsleiste hast, musst Du passen und aus der Aktionsphase ausscheiden. Wenn alle Spieler gepasst haben, endet die Aktionsphase.

-  **Hinweis:** Es kann vorkommen, dass die Spieler eine unterschiedliche Anzahl von Zügen in einer Runde ausführen. Wenn ein Spieler gepasst hat, darf er trotzdem noch, bei der Teerernte eines anderen Spielers, seinen Teemeister auf der Teeverarbeitungsleiste bewegen. Er kann aber nicht mehr in die Aktionsrunde einsteigen.

## Rundenabschluss

Führe beim Rundenabschluss die folgenden Schritte durch:

### 1. Fortschritt auf der Teeverarbeitungsleiste

Bewege jeden Teemeister so viele Felder vorwärts, wie Arbeiter auf der zugehörigen Reihe der Teeplantage stehen. Die Teemeister dürfen nur den Effekt des Feldes ausführen, auf dem sie zum Schluss landen, und nicht die Effekte der Felder, über die sie gelaufen sind. Beispiel: Auf der dritten Reihe der Teeplantage stehen 2 Arbeiter. Jeder Teemeister in dieser Reihe (grüner Tee) bewegt sich 2 Felder nach vorne und kann nur den Effekt des Feldes, auf dem er landet, durchführen.



### 2. Historisches Ereignis

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wertet jeder Spieler das historische Ereignis aus. In diesem Zusammenhang abgegebene Würfel kommen zurück in den Beutel. Danach wird der Rundenmarker von der Karte entfernt.

### 3. Zurückholen der Arbeiter

Alle Spieler nehmen Ihre Arbeiter vom Spielplan zurück, mit Ausnahme der Teemeister auf den Teeverarbeitungsleisten (inkl. dem letzten Feld dieser Leisten).

### 4. Wetterveränderung

Verschiebe alle Wetterplättchen um ein Feld nach links. Nimm das linke Wetterplättchen, drehe es um und lege es auf das rechte frei gewordene Wetterfeld.



### 5. Neuer Tee wächst

Beginnend mit der rechten Spalte der Teeplantage (und dann immer von oben nach unten) ziehe zufällige Tee-Würfel aus dem Beutel, um die Felder wieder aufzufüllen. Je nach der angegebenen Feuchtigkeit des Wetters (0/1/2), lege auf jedes Feld der entsprechenden Spalte 1/1/2 Tee-Würfel, bzw. so viele Tee-Würfel, bis maximal 3 Würfel auf dem Feld liegen. Wenn der Beutel leer ist, werden auf die verbleibenden Felder keine neuen Würfel gelegt.



### 6. Startspielerwechsel

Gib den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.

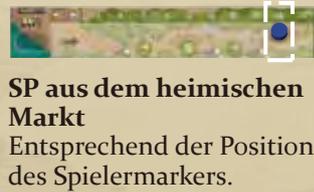


## Spielende

Das Spiel endet nach dem letzten historischen Ereignis.

## Schlusswertung

Werte am Spielende noch die folgenden Kategorien. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.



**SP aus dem heimischen Markt**  
Entsprechend der Position des Spielermarkers.



**SP für Händlerkarten gemäß dem Fortschritt der jeweiligen Technologieleiste (nicht kumulativ).**

In diesem Beispiel: 4 SP für jedes "Grüner Tee" Symbol auf den Händlerkarten.



**SP aufgrund historischer Ereignisse.**

## Historische Ereignisse

### 1865 Erster Export von Formosa Tee

Gib einen Oolong Tee-Würfel aus Deinem Lager ab, um Dich ein Feld auf der Oolong Technologieleiste zu bewegen. Historische Aufzeichnungen deuten darauf hin, dass taiwanesischer Tee erstmals im 4. Regierungsjahr des Kaisers Tongzhi aus der Qing-Dynastie versandt wurde.

### 1867 John Dodd exportiert Oolong Tee nach Macau

Gib einen Oolong Tee-Würfel aus Deinem Lager ab, um 2 SP zu erhalten und Dich ein Feld auf der Oolong Technologieleiste zu bewegen.

John Dodd war der Erste, der taiwanesischen Oolong Tee erwarb, um ihn nach Macau zu verkaufen.

### 1868 Gründung der Oolong Teeraffinerie

Bewege Dich jeweils ein Feld auf der Oolong Teeverarbeitungsleiste und der Oolong Technologieleiste.

John Dodd eröffnete eine Oolong Teeraffinerie in Monga (heutiger Wanhua-Distrikt), Taipeh.

### 1869 Export von Oolong Tee in die USA

Gib einen Oolong Tee-Würfel aus Deinem Lager ab, um 6 SP zu erhalten und Dich ein Feld auf der Oolong Technologieleiste zu bewegen.

John Dodd begann, taiwanesischen Oolong Tee (als "Formosa Tee" bezeichnet) in die USA zu exportieren und öffnete damit den internationalen Teemarkt für Taiwan.

### 1874 Entwicklung der Verarbeitungstechnik für Aromatee

Bewege Dich ein Feld auf der Aromatee-Verarbeitungsleiste und führe den Effekt des Feldes **doppelt** aus.

Taiwans erste Aromateeraffinerie, die Aromatees mit der Verarbeitungstechnologie aus Fuzhou herstellt, wurde eröffnet.

### 1889 Gründung des Tee-Verbandes "Yong Ho Hsin"

**Spielende:** Der Spieler mit den meisten Händlerkarten erhält 10 SP, derjenige mit den zweitmeisten 5 SP. Bei einem Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen SP gemäß ihrer Platzierung (mehrere Spieler können auf dem ersten Platz sein **und/oder** mehrere Spieler auf dem zweiten).

Der "Yong Ho Hsin"-Teeverband wurde gegründet, um die Teequalität zu regulieren und die Marktstabilität aufrechtzuerhalten.

Er ist der Vorgänger der "Taipei Tea Merchants Association".

### 1903 Gründung des ersten Tee-Forschungszentrums

Bewege Dich ein Feld auf einer Technologieleiste, bei der Du den geringsten Fortschritt hast. **Spielende:** Erhalte 1 SP für jeweils 2 Fortschritte auf allen Technologieleisten zusammen.

Das Gouverneursbüro von Taiwan gründete das Tee Forschungszentrum in Taoyuan, um die Prüfung und den Anbau von Tee zu verwalten.

### 1916 Gründung des Pouchong Tee-Forschungszentrums

Bewege Dich ein Feld auf einer beliebigen Technologieleiste. **Spielende:** Der Spieler mit der am weitesten entwickelten Oolong Technologie erhält 6 SP, der Zweite erhält 3 SP (bei Gleichstand gilt die Regelung wie bei 1889 sinngemäß).

Das Pouchong Tee-Forschungszentrum wurde in Nangang, Taiwan, gegründet. Wei Jingshi leitete das Zentrum zur weiteren Reform und Verbesserung des taiwanesischen Tees.

### 1925 Einführung und Lokalisierung von Assam-Schwarztee

**Spielende:** Der Spieler mit der am weitesten entwickelten Schwarztee Technologie erhält 6 SP, der Zweite erhält 3 SP (s.o.).

Die japanische Regierung importierte Assam-Schwarztee aus Indien in die Township Yuchih in Taiwan. Der Schwarztee wurde dann nach London exportiert und auktioniert, wo seine hohe Qualität gewürdigt wurde.

### 1936 Gründung des Yuchih Schwarztee-Forschungszentrums

**Ende der Runde:** Der Spieler mit den meisten Symbolen für Schwarztee auf seinen Händlerkarten erhält 5 SP.

Arai Kokichiro half bei der Gründung des Schwarztee-Forschungszentrums im Township Yuchih als strategische Basis für die Entwicklung des taiwanesischen Schwarztees.

### 1964 Einführung und Lokalisierung von Yabukita Grünem Tee

**Ende der Runde:** Der Spieler mit den meisten Symbolen für Grünen Tee auf seinen Händlerkarten erhält 5 SP.

Der Teeforscher Xu Yingxiang führte die hochgeschätzte Grünteessorte Yabukita aus Japan nach Taiwan ein. Die Exporte von taiwanesischem Grünen Tee begannen, den Schwarzen Tee zu überholen.

## Charaktere

### Wang Shui Jing



Zu Spielbeginn startest Du auf der Oolong Technologieleiste bereits auf Feld 1. Wenn Du eine Händlerkarte erfüllst, die Oolong Tee verlangt, erhältst Du zusätzlich SP entsprechend der aktuellen Stufe Deiner Oolong Technologie.

Einer der wichtigsten Befürworter der Pouchong (Baozhong) Teeproduktion, die den Wenshan-Tee (der verdrehte Teeblätter hat) verfeinerte, was zu stärkerem Duft, Geschmack und Farbe führte. Zusammen mit seinem Kollegen Wei Jingshi wurde er eingeladen, am Pouchong Tee Institut zu unterrichten, lehnte dies jedoch aufgrund seines hohen Alters und seines schwindenden Augenlichts ab.

### Wei Jing Shi



Zu Spielbeginn startest Du auf der Oolong Technologieleiste bereits auf Feld 1. Wenn Du Aromatee produzierst, erhöht sich der Aromawert jeder verwendeten Blütenknospenscheibe um 1.

Der andere Befürworter der Pouchong-Teeproduktion, der den Nangang-Stil kreierte, einen leichter oxidierten Tee mit einem grüneren, leichteren und süßeren Duft. Im Jahr 1921 förderte die japanische Regierung (die damals Taiwan verwaltete) diese Produktionsmethode durch das Pouchong Tee Institut und legte damit einen Grundstein für die Teeproduktion in ganz Taiwan.

### John Dodd



Bei der "Verkauf am globalen Markt" Aktion, darfst Du eine beliebige offen ausliegende Händlerkarte erfüllen und zusätzlich einen Deiner Teemeister 1 Feld auf einer beliebigen Teeverarbeitungsleiste bewegen (und den dort dargestellten Effekt ausführen).

Schottischer Geschäftsmann, der 1867 seine Handelsgesellschaft gründete und die erste Oolong Teeraffinerie in Taiwan gründete. Sein Tee fand in den USA großen Anklang und öffnete damit den internationalen Markt für Taiwan. Er wird daher als einer der beiden Väter des taiwanesischen Oolong Tees angesehen.

### Li Chun Sheng



Die Kapazität Deines Teekorbs ist um 2 erhöht. Bei der "Verkauf am globalen Markt" Aktion, erhältst Du zusätzlich 1 SP für jede bereits vor Dir liegende Händlerkarte.

Ein Händler aus dem Gebiet Dadaocheng in Taipeh, der sich mit John Dodd zusammentat, um in Taiwan eine groß angelegte Teeproduktion aufzubauen. Er importierte Teesetzlinge aus Anxi, einem berühmten Teeanbaubezirk in Fujian, und lud Teemeister aus Xiamen und Fujian ein, sich ihm in Taiwan anzuschließen. Er wird als einer der beiden Väter des taiwanesischen Oolong Tees angesehen.

### Arai Kokichiro



Zu Spielbeginn startest Du auf der Schwarztee Technologieleiste bereits auf Feld 1. Zusätzlich darfst Du Deinen Teemeister, immer wenn er in der Aktionsphase auf der Schwarzteeverarbeitungsleiste bewegt wird, ein weiteres Feld bewegen.

Ein gebürtiger Japaner aus der Präfektur Gunma, der 1926 während der japanischen Besetzung nach Taiwan kam. Schwarzer Tee wurde von der japanischen Regierung aus Indien nach Yuchih, Taiwan importiert. Im Jahr 1936 eröffnete er die erste Raffinerie und das erste Forschungszentrum für Schwarzen Tee im Ceylon-Stil in Taiwan. Er wird als der Vater des taiwanesischen Schwarztees geehrt.

### Wu Zhen Duo



Bei der Teernte darfst Du einen weiteren Tee-Würfel von einem beliebigen anderen unbesetzten Feld der Teeplantage nehmen (inkl. der Blütenknospenscheibe, wenn es der letzte Tee-Würfel auf diesem Feld war).

Der aus Fu'an (Fujian) stammende Wu Zhen Duo kam 1947 nach Taiwan, um der erste Direktor des taiwanesischen Teereformprojekts zu werden. Er war ein lebenslanger Förderer des taiwanesischen Tees und trug zu Verbesserungen in nahezu allen Bereichen der Teeherstellung bei, von der Auswahl der Teebäume bis zu den Produktionsprozessen. Seine Arbeiten schafften ein starkes Fundament für die Entwicklung der modernen taiwanesischen Teeindustrie.

### Hsu Ying Xiang



Zu Spielbeginn startest Du auf der Grüntee Technologieleiste bereits auf Feld 1. Zusätzlich erhältst Du die doppelte Anzahl an Bonus-SP, wenn Du Tee in **guter** Qualität fertigstellst.

Er stammt aus dem Township Yangmei in Taoyuan, Taiwan, und widmete sich mit ganzem Herzen der Erforschung des Tees und der Arbeit vor Ort, um den taiwanesischen Tee zu reformieren. Zusätzlich schrieb er viele einflussreiche Bücher über die taiwanesischen Teeforschung und spielte eine führende Rolle beim Austausch von Teekulturen zwischen Taiwan und Japan.

## DANKE

Eros, 老頭, Smoox, 周老大, 柚子, Combo Kang, 洪三益, 桌遊菜鳥, 獨孤威, 蔡麥麥, Sky, 汪汪, Romain Caterdjan, BGD 中部桌遊設計交流測試, 王柏舟, 白詩淵, 蘇怡梅, 陳柏勳, 詹哲宇, 黃怡凱, 楊明容, 亦華, 小刺, Brice, Syd Cheng

Autor: Kao Chu Lan | Redaktion: Tsai Huei Chiang, Hsu Wun Hao  
Illustrator: Sammixyz | Inschriftion: Hong, Jhen-Wei | Graphikdesign: Yuwen Huang  
Deutsche Übersetzung: Marcel Straub  
Berater: Tsun-Giau Kueh

SOSO STUDIO COMPANY LIMITED  
Rm. 3, 4F No.50, Sec.2, Chang'an E. Rd. Taipei, Taiwan 10456  
www.sosostudio.com

Deutsche Auflage/Spielregel Copyright 2020 Strohmänn Games, Marcel Straub unter Lizenz von SOSO STUDIO COMPANY LIMITED.  
Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple-der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

