

# Confucius-Spielübersicht

Aktionen (siehe auch Rückseite)

		<b>Beamten bestechen</b>	Münzen auf Beamtenkarte zahlen = ungesicherter Marker	<b>Mind. 1 Beamter in Hubu bestechen</b> = minus 1
		<b>Beamten sichern</b>	Münzen auf Beamtenkarte zahlen = ungesicherten Marker in gesicherten umwandeln	
		<b>Gelehrten nominieren</b>	2 Münzen zahlen = Gelehrter für Beamtenprüfung	Nicht in Runde 1 Nur bei freiem Gelehrtenfeld.
		<b>Beamtenprüfung erzwingen</b>	2 Münzen zahlen = Kaiserliche Beamtenprüfung erzwingen	Nicht in Runde 1
		<b>Dschunken kaufen</b>	1 (1) = 1 Dschunke 3 (2) = 2 Dschunken 6 (4) = 3 Dschunken 10 (7) = 4 Dschunken	<b>Mind. 1 Beamter in Gongbu bestechen</b> = Preis in Klammern
		<b>Reise antreten</b>	1 Lizenz pro Dschunke abgeben 5 Dschunken = abgeschlossene Entdeckungsreise	
		<b>Eine Armee aufstellen</b>	6 (4) Lizenzen = Armee auf Militärkolonien	<b>Mind. 1 Beamter in Bingbu bestechen</b> = Preis in Klammern
		<b>Fremdes Land angreifen</b>	Münzen auf „Fremdes Land“-Karte zahlen = Armee aus Militärkolonien auf diese Karte setzen	
		<b>Geschenk kaufen</b>	Münzen auf Geschenk zahlen = Geschenk wird verfügbar	
		<b>Geschenk überreichen</b>	An Spieler überreichen = Geschenk wird aktiv	Empfänger ist Geber nun verpflichtet
		<b>Handelserträge</b>	Bis zu 4 Münzen zahlen = gleiche Anzahl Confucius-Karten + 1 ziehen	Nur einmal pro Runde
		<b>Steuereinnahmen</b>	2 Confucius-Karten ziehen	
<b>Special</b>		<b>Gunst des Kaisers</b>	Beliebige Aktion aus Aktionsfeld	
		<b>Einfluss übertragen</b>	Beamten abtreten = Geschenk entkräften	
		<b>Keine Aktion</b>	Nichts tun	



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



### Bittgesuch an den Kaiser (nur im Spiel für Fortgeschrittene)

Geschenkwert		
2	Dschunken wechseln den Besitzer	2 Dschunken in eine andere Werft stellen.
3	Ein Gelehrter in der Beamtenprüfung wird ausgetauscht.	Einen gegnerischen Gelehrten gegen einen eigenen Marker austauschen.
4	Beamte werden vertauscht	Einen eigenen bestochenen Beamten gegen einen Beamten von gleichem oder niedrigerem Dienstalter (7 = niedrigstes) tauschen und dabei sämtliche Marker mitnehmen. Beide Beamte müssen sich in Ministerien befinden, die noch nicht zum Beschluss gelangt sind.
5	Eine Armee wird erneut eingesetzt.	Eine Armee auf ein anderes Feld einer noch nicht eroberten „Fremdes Land“-Karte stellen.
6	Einfluss wird übertragen	Einen ungesicherten Marker in einem noch nicht zum Beschluss gelangten Ministerium gegen einen gesicherten Marker eines beliebigen Spielers austauschen.



### Zahlungsmittel

4 Confucius-Karten ziehen.



### Geschenk

Kostenlos ein eigenes noch nicht erworbenes Geschenk erwerben.



### Zusatzaktion

Ohne Einsatz von Aktionswürfeln eine zusätzliche Aktion aus dem Aktionsfeld ausführen.



### Bestechung in Bingbu

Unbestochener Beamter wird „ungesichert“



### Bestechung in Gongbu

ODER

Münzen auf Beamten zahlen = ungesicherten Marker (gegen eigenen) austauschen.



### Bestechung in Hubu

(**bestochener Beamter in Hubu** = minus 1)

2 x

### Bestechung in beliebigem Ministerium

Verpflichtungen aus Geschenken haben keinen Einfluss.



### Armee aufstellen

Kostenlos eine eigene Armee auf die Militärkolonien setzen.



### Beleidigung des Kaisers

1 Armee auf diese Karte setzen = 2 SP

Verdienst-  
karten



## Spielverlauf

Spiel vorbereiten

Runden:

- Phase „Geschenke zählen“
- Phase „Obersten Minister ernennen“
- Aktionsphase
- Phase „Kaiserhof“
  - Bau der Großen Mauer
  - Kaiserliche Beamtenprüfung
  - Machtübernahmen in Ministerien
  - Invasionen
- Phase „Rundenende“
  - Weitere Beamtenkarten einsetzen
  - Confucius-Karten ablegen
  - Aktionswürfel an die Spieler zurückgeben

Spielende

## Geschenke unwirksam machen

Ein erhaltenes Geschenk lässt sich auf folgende Arten unwirksam machen::

1. Ein wertvolleres Geschenk überreichen.
2. Die Aktion „Einfluss übertragen“ zu Gunsten des Gebers in einem Ministerium (vor Machtübernahme) ausführen.
3. Zwei zusätzliche Confucius-Karten (insgesamt drei) als finanzielle Unterstützung eines Gelehrten des Gebers in der Beamtenprüfung zahlen.
4. Dem Geber während einer Machtübernahme in einem Ministerium zeitweilig den eigenen Einfluss abtreten.