


















Spelershulp Confucius

ACTIES (zie ook de andere zijde)

		Koop een ambtenaar om	Aantal geldstukken zie ambtenaartegel = onbeveiligde markeersteen	Omgekochte ambtenaar in Hubu = 1 geldstuk minder
		Beveilig een ambtenaar	Aantal geldstukken zie ambtenaartegel = verander onbeveiligde markeersteen in beveiligde markeersteen	
		Nomineer een student	2 geldstukken = Student in de keizerlijke proefwerken	<i>Niet tijdens de eerste ronde</i> Alleen als er een leeg studentenveld is
		Forceer een keizerlijk proefwerk	2 geldstukken = forceer een keizerlijk proefwerk	<i>Niet tijdens de eerste ronde</i>
		Koop jonken	1 (1) = 1 jonk 3 (2) = 2 jonken 6 (4) = 3 jonken 10 (7) = 4 jonken	Omgekochte ambtenaar in Gongbu = kosten tussen haakjes
		Start een reis	1 licentie per jonk 5 jonken = geslaagde reis	Eerste speler = OP fiche Alle reizen = KB-kaart
		Rekruteer een leger	6 (4) licenties = een leger in militaire kolonies	Omgekochte ambtenaar in Bingbu = kosten tussen haakjes
		Val een vreemd land binnen	Aantal geldstukken zie Vreemde-Landtegel = verplaats een leger van de militaire kolonies naar het voorziene veldje op de tegel	
		Koop geschenk	Aantal geldstukken zie geschenk = maak het geschenk beschikbaar	
		Geef geschenk	Geef aan speler = maak geschenk actief	Verplichtingen voor de ontvanger
		Handelsinkomen	Tot 4 geldstukken = (aantal geldstukken + 1) Confuciuskaarten	<i>Eenmaal per ronde</i>
		Belastingsinkomen	Neem twee Confuciuskaarten	
	Special		Gunst van de keizer	Een actie te kiezen uit alle acties (enkel voor de Eerste Minister)
		Invloedswissel	Schenk een ambtenaar weg = geschenk verwijderen	
		Geen actie	Doe niets	

Gegeven en ontvangen geschenken	Actieve actieblokjes
0	3
1 of 2	4
3 of meer	5

		Dien een petitie bij de keizer in (enkel in het spel voor gevorderden)	
	Gift Value		
	2 	Verander jonken van eigenaar	Verplaats twee jonken naar een andere scheepswerf.
	3 	Vervang een student bij de keizerlijke proefwerken	Vervang de student van een tegenstander door een eigen markeersteen.
	4 	Verwissel ambtenaren	Verwissel een door jou omgekochte ambtenaar met een ambtenaar van dezelfde of lagere anciënniteit (laagste is 7), met alle markeerstenen. Beide ambtenaren moeten zich in een onbeslist ministerie bevinden.
	5 	Zet een leger her in.	Verplaats één leger naar een ander veldje op een niet veroverde Vreemde-Landtegel.
	6 	Vervang invloed	Vervang een onbeveiligde markeersteen in een onbeslist ministerie met een beveiligde markeersteen uit de voorraad van een speler.
		Geldstukken	Neem vier Confucius-kaarten.
		Geschenk	Neem gratis een geschenk uit de eigen stapel niet-aangekochte geschenken.
		Extra Actie	Voer een extra actie uit zonder daarvoor actieblokjes te gebruiken.
		Omkoperij in Bingbu	Niet-omgekochte ambtenaar wordt onbeveiligd. OF Aantal geldstukken zie ambtenaar = vervang onbeveiligde markeersteen. (omgekochte ambtenaar in Hubu = min 1 geldstuk)
		Omkoperij in Gongbu	
		Omkoperij in Hubu	
	2 x 	Omkoperij in een willekeurig ministerie	Geschenkenverplichtingen tellen niet.
		Rekruteer een leger	Plaats gratis een van jouw legers in de militaire kolonies
		Belediging van de keizer	1 leger uit de militaire kolonies op deze kaart = 2 OP

Spelverloop

Vorbereiding

Ronden:

- Tel de geschenken-fase
- Kies de Eerste Minister-fase
- Actie-fase
- Hof-fase
 - Bouw de Grote Muur
 - Keizerlijke proefwerken
 - Toekenning van de Ministeries
 - Invasies
- Einde van een ronde-fase
 - Plaats nieuwe ambtenaartegels
 - Verwijder Confucius-kaarten
 - Geef actieblokjes terug aan de spelers

Einde van het spel

Hoe geschenken kwijtraken

Je kan ontvangen geschenken op de volgende manieren terug kwijtraken:

1. Door een geschenk aan de schenker terug te geven met een hogere waarde.
2. Door gebruik te maken van een invloedswissel in een onbeslist ministerie ten gunste van de schenker.
3. Door twee extra Confucius-kaarten (dus in totaal drie kaarten) voor de voorgedij van een student te geven tijdens de keizerlijke proefwerken.
4. Tijdelijk invloed geven aan de schenker tijdens de toekenning van de Ministeries.