

Madame CHING



2-4 Mitspieler – 30-45 Min



Die folgenden Spielregeln gelten für 3-4 Spieler. Am Ende der Regel finden Sie die Regeln für das Spiel zu viert in Teams und das Zweipersonen-Spiel.

1808, Chinesisches Meer

Als frisch von Madame Ching angeheuerter junger Pirat laufen Sie mit Ihrer Dschunke zu weiträumigen Expeditionen aus. Sie versuchen, neue Fertigkeiten und Kenntnisse zu erwerben, denn Madame Ching, die berühmteste und gefürchtetste der Piraten Asiens, wird das Kommando über die China Pearl nur dem besten Seefahrer anvertrauen. Unterwegs müssen Sie möglichst große Beute machen, indem Sie die Schiffe des Kaisers versenken oder den Fischerdörfern helfen, sich seinem Einfluss zu entziehen.

SPIELZIEL

Die meisten Punkte zu erzielen, indem man Beute anhäuft und Glanztaten vollbringt!



SPIELVORBEREITUNG

Entfalten Sie die Doppelseite am Ende dieser Spielregel, um die Abbildung während des Regelstudiums sehen zu können.

- 1 Spielplan in die Tischmitte legen.
- 2 Die 33 Begegnungskarten mischen und einen verdeckten Stapel bilden.
- 3 Die 20 Fertigkeitkarten, die „China Pearl“-Karte und die „Hafen von Hong Kong“-Karte auf die dafür vorgesehenen Stellen legen.
- 4 Die 23 Missionsplättchen mischen. Bei 3 Spielern zufällig 12, bei 4 Spielern 14 Missionen ziehen und sie aufgedeckt auf die entsprechend nummerierten Stellen legen.
Jede Mission stellt eine Aufgabe dar, die es für Madame Ching zu erfüllen gilt.
Sollten alle Plätze einer Nummer besetzt sein und Sie noch ein Missionsplättchen abzulegen haben, legen Sie es beiseite und ziehen Sie ein neues.
- 5 Die 55 Navigationskarten (von 1 bis 55 durchnummeriert) mischen und einen verdeckten Stapel bilden; dann an jeden Spieler 4 Karten austeilen. Durch das Symbol unter der Nummer sind die Karten auch lesbar, wenn man die Farben nicht gut auseinanderhalten kann.
- 6 Jeder Spieler erhält 2 Piraten-Dschunken seiner Farbe. Eine behält er bei sich, die andere wird neben Feld 1 gestellt.
- 7 Die 46 Goldstücke und die 36 Juwelen neben dem Spielplan bereitlegen.

Zur Kontrolle noch einmal eine Aufzählung des Spielmaterials: 1 Spielplan, 55 Navigationskarten (von 1 bis 55 durchnummeriert), 33 Begegnungskarten, 20 Fertigkeitkarten, 1 „China Pearl“-Karte, 1 „Hafen von Hong Kong“-Karte, 23 Missionsplättchen, 8 Dschunken (2 rote, 2 blaue, 2 gelbe, 2 beigefarbene), 36 Juwelen (12 weiße, 12 rote und 12 blaue), 46 Goldstücke, 1 Spielregel.

SPIELVERLAUF

Der Spielverlauf gliedert sich in einer Abfolge von Zügen, während der die Spieler ihre Dschunken Feld um Feld weiterziehen, um die von Madame Ching vorgegebenen Missionen zu erfüllen, nämlich:

- die Fischerdörfer zu unterstützen, um sie vom Joch des Kaisers zu befreien
- die Schiffe der kaiserlichen Flotte zu versenken.

Dabei versuchen Sie außerdem:

- den Hafen von Hong Kong zu plündern und
- neue Kenntnisse und Fertigkeiten zu erwerben, damit Madame Ching Sie zum Kapitän der berühmten China Pearl ernennt.

Das Spiel endet, wenn alle Missionen erfüllt sind oder wenn ein Spieler zum Kapitän der China Pearl ernannt wird.

EINE SPIELRUNDE VERLÄUFT SO

- Ziehen Sie je eine Navigationskarte pro Spieler und legen Sie diese auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans. Die erste Karte wird dabei immer verdeckt ausgelegt, die weiteren werden offen ausgelegt.
- Jeder Spieler wählt geheim eine Navigationskarte auf seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Die Spieler decken gleichzeitig ihre Navigationskarten auf. Wer die Karte mit der höchsten Nummer gewählt hat, beginnt:
 - Er führt seine Expedition durch.
 - Wenn er kann und möchte, spielt er eine seiner Begegnungskarten aus.
 - Er nimmt eine der ausliegenden Navigationskarten auf die Hand.

Sodann ist der Spieler mit der nächst niedrigeren der aufgedeckten Karten am Zug. Jeder Spieler führt diese drei Aktionen (3a, wahlweise 3b, 3c) aus.

3a. Expedition durchführen – PFLICHT

Die aufgedeckte Karte ermöglicht dem Spieler, seine Expedition fortzusetzen oder zu unterbrechen. Je mehr Navigationskarten man hinzufügt, desto weiter schreitet die Expedition fort. Eine Serie von Navigationskarten bildet eine Expedition.

Falls die Navigationskarte die erste Karte seiner Expedition ist, stellt er die Dschunke seiner Farbe auf Feld 1 des Spielplans und legt die Navigationskarte vor seiner zweiten Dschunke ab.

- Ist die Karte höher als die vorige**, setzt er seine Expedition fort: Er legt seine Karte auf die zuvor abgelegte(n) Karte(n), und zwar so, dass Farben und Werte der unteren Karten stets erkennbar bleiben, und zieht dann seine Dschunke auf dem Spielplan weiter:

- 1 Feld geradeaus, wenn die Farbe der gespielten Karte schon in seiner Expedition vorkommt.

- 1 Feld diagonal in Richtung Hafen von Hong Kong, wenn die Farbe der gespielten Karte noch nicht in seiner Expedition vorkommt.



Hinweis: Die Nummer des Feldes, auf dem sich eine Dschunke befindet, entspricht der Anzahl Navigationskarten multipliziert mit der Anzahl der Farben in einer Expedition. Im Zweifelsfall lässt sich also die richtige Position leicht feststellen.

Begegnung (siehe Beschreibung der Begegnungskarten am Ende der Spielregel)

Überquert ein Spieler die erste blau gestrichelte Linie, zieht er eine Begegnungskarte. Überquert er die zweite Linie, zieht er zwei Begegnungskarten. Diese Begegnungskarten nimmt er auf die Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.



Plünderung von Hong Kong

Die erste Dschunke, die Feld 49 oder 56 erreicht, plündert Hong Kong. Der Besitzer der Dschunke nimmt die Karte „Hafen von Hong Kong“ an sich. Dieser Streich bringt 10 Bonuspunkte bei Spielende ein.



- **Ist die Karte niedriger als die vorige, endet die laufende Expedition und eine neue Expedition beginnt sofort.**

Die Karte wird zur ersten Karte dieser neuen Expedition.

Der Spieler am Zug überprüft, ob die beendete Expedition ihm gestattet, eine **Mission zu erfüllen** und/oder **eine oder mehrere neue Fertigkeiten zu erwerben**. Dann werden die Navigationskarten der beendeten Expedition abgelegt und die Dschunke wieder auf Feld 1 des Spielplans gestellt.

Eine Mission erfüllen

Beendet ein Spieler eine Expedition, sagt er die Nummer des Feldes an, auf dem seine Dschunke steht. Er nimmt das Missionsplättchen mit der nächst niedrigeren Nummer, das noch vorhanden ist, an sich. Sind zwei Missionen für die gleiche Nummer vorhanden, darf er sich eine Mission aussuchen. Die zugehörigen Belohnungen wie Gold oder Juwelen legt er vor sich ab. Eventuelle Begegnungskarten nimmt er verdeckt auf seine Hand. Das Missionsplättchen wird vom Spielplan genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Die vier Fertigkeiten erwerben (siehe die Beschreibung der Fertigkeitkarten am Ende der Spielregel)

Auf den Navigationskarten befinden sich den Fertigkeitkarten entsprechende Symbole. Sie müssen unter den Navigationskarten Ihrer Expedition:

- 3 gleiche Symbole sammeln, um eine der vier Fertigkeiten zu erwerben
- 4 verschiedene Symbole sammeln, um die Joker-Karte zu bekommen.



Am Ende einer Expedition kann ein Spieler mehrere verschiedene oder gleiche Fertigkeiten und/oder Joker-Karten erwerben, aber jedes Symbol auf den Karten Ihrer Expedition darf nur ein Mal verwendet werden.

Jede erworbene Fertigkeit hilft Ihnen bei Ihren zukünftigen Expeditionen. Wenn Sie eine erwerben, legen Sie die entsprechende Fertigkeitkarte offen vor sich ab. Wenn Sie sich entschließen, sie einzusetzen (Genaueres am Ende der Spielregel), drehen Sie sie um. Sie dürfen mehrere Fertigkeiten während eines Zuges einsetzen.

Jede erworbene Fertigkeit bringt bei Spielende 1 Bonuspunkt ein, egal ob die Karte genutzt wurde oder nicht.



Das Kommando der China Pearl übernehmen

Dem Spieler, der alle vier Fertigkeiten erwirbt, überträgt Madame Ching das Kommando der China Pearl. Er nimmt die entsprechende Karte an sich, die ihm 5 Bonuspunkte einbringt. Die Ernennung zum Kapitän der China Pearl beendet die Partie.

- **In Seenot**

Es kann vorkommen, dass eine Expedition beendet wird, ohne dass es möglich war, eine Fertigkeit zu erwerben oder eine Mission zu erfüllen. In diesem Fall zieht der Spieler am Zug eine Begegnungskarte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.

• Am Ende der Welt

Die letzte Spalte ganz rechts auf dem Spielplan stellt eine Grenze dar, die die Piraten Madame Chings nie überschreiten. Befindet sich die Dschunke eines Spielers auf einem der Felder dieser Spalte, beendet die nächste ausgespielte Navigationskarte automatisch seine Expedition, gleich ob sie höher oder niedriger als die vorherige Karte ist. Diese Navigationskarte wird zur ersten Karte einer neuen Expedition und die Dschunke wird auf Feld 1 des Spielplans platziert.



Der gelbe Spieler ist am Ende der Welt angelangt. Gleich ob er eine Navigationskarte spielt, die höher oder niedriger als die vorherige ist, seine Expedition endet hier.

- Da sich seine Dschunke auf Feld 24 befindet, erfüllt er eine der beiden Missionen unmittelbar darunter, also eine Mission 23. Er erhält die entsprechende Beute: Juwelen oder Begegnungskarten.
- Die Fertigkeitssymbole auf seinen Navigationskarten bringen ihm:
 - 3 Karten mit dem Kartografie-Symbol: die Kartografie
 - 4 Karten mit jeweils verschiedenem Symbol: die Joker-Karte „Elitetruppe“
- Dann stellt er seine Dschunke wieder auf Feld 1.

Der rote Spieler beendet seine Expedition.

Die Navigationskarte ist niedriger als die vorher ausgespielte.

- Da sich seine Dschunke auf Feld 14 befindet, kann er keine Mission erfüllen.
- Die Fertigkeitssymbole auf seinen Navigationskarten reichen nicht aus, um eine neue Fertigkeit zu erwerben.
- Da er nun weder eine Mission erfüllt noch eine Fertigkeit erworben hat, erhält er die oberste Begegnungskarte vom Stapel, als Zeichen für Seenot.

3b. Eine Begegnungskarte ausspielen – WAHLWEISE

Ein Spieler kann sich dazu entschließen, eine Begegnungskarte auszuspielen. Er darf aber nur eine Begegnungskarte pro Zug ausspielen. Die Auswirkungen der Begegnungskarten werden am Ende der Spielregel erläutert.

3c. Eine Karte nachziehen – OBLIGATORISCH

Der Spieler wählt eine der noch vorhandenen Navigationskarten aus und nimmt sie verdeckt auf seine Hand.



ENDE DER RUNDE

Haben alle Mitspieler alle ihre Aktionen ausgeführt, beginnt eine neue Runde mit Schritt 1.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler die letzte Mission erfüllt oder das Kommando über die China Pearl erhält, endet die Partie. **Die übrigen Mitspieler spielen die Runde aber noch zu Ende.**

Dann erhalten alle Piraten, die sich noch auf See jenseits von Feld 1 befinden, je 1 Goldstück für jedes verschiedene Fertigkeitssymbol auf den Navigationskarten ihrer laufenden Expedition. Die Navigationskarten auf der Hand zählen nicht und werden beiseite gelegt.

Jeder Spieler errechnet nun seine Punkte, und zwar erhält er:

- 1 Punkt für jedes Goldstück
 - 2 Punkte für jedes blaue Juwel
 - 3 Punkte für jedes rote Juwel
 - 4 Punkte für jedes weiße Juwel.
- Hinzu kommen die Bonuspunkte für die Fertigkeitenkarten, die Karten China Pearl und Hafen von Hong Kong sowie die Begegnungskarten.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten weißen Juwelen. Steht es immer noch Unentschieden, entscheidet die Anzahl der roten, dann der blauen Juwelen.

FERTIGKEITEN

Es gibt vier verschiedene Fertigkeiten:

Kartografie – Navigieren bei Nacht – Wetterkunde – Kampf und einen Joker **Elitetruppe**, der jede beliebige Fertigkeit (für den Erwerb der Black Pearl) ersetzt.

Kartografie



Diese Fertigkeit erlaubt es, eine zusätzliche Navigationskarte auf die Hand zu nehmen. Ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel und behalten Sie somit bis zum Spielende eine Karte mehr auf der Hand. So haben Sie eine größere Auswahl.

Diese Fertigkeit kann man mehrfach erwerben und so die Anzahl der Handkarten erhöhen.

Navigieren bei Nacht



Diese Fertigkeit erlaubt es dem Spieler, eine zweite Navigationskarte aus der Hand auszuspielen und sie entweder ganz oben auf die Expedition zu legen oder zwischen die bereits ausgespielten Karten zu schieben. Die Dschunke wird entsprechend auf dem Spielplan weiterbewegt.

Hat der Spieler seinen Zug beendet, wählt er eine der noch vorhandenen Navigationskarten aus UND zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel, um wieder die gleiche Anzahl Karten auf der Hand zu haben wie vor seinem Zug.

Diese Fertigkeit kann man mehrfach erwerben.

Kampf



Diese Fertigkeit ermöglicht dem Spieler, der sie ausspielt, die folgenden Aktionen auszuführen:

- die Navigationskarten eines anderen Spielers anschauen
- eine von dessen Karten nehmen und sie seinen eigenen Handkarten hinzufügen

• ihm eine Karte im Tausch übergeben.

Diese Fertigkeit gilt als Aggression. ⚡

Elitetruppe – Joker



Diese Fertigkeit hat keinen speziellen Effekt – sie wird als Joker verwendet. Madame Ching wird das Kommando über ihr Lieblingsschiff, die China Pearl, dem Spieler übertragen, der als Erster die vier Fertigkeiten erwirbt. Jede Karte „Elitetruppe“ in Ihrem Besitz ersetzt dabei eine beliebige Fertigkeitkarte.



Wetterkunde



Diese Fertigkeit erlaubt es in dem Augenblick, wenn ein Spieler eine Expedition beendet, günstige Winde zu nutzen.

Er kann zum aktuellen Feld, auf dem sich seine Dschunke befindet, bis zu 6 Punkte hinzuzählen und eine entsprechend höherwertige Mission erfüllen.

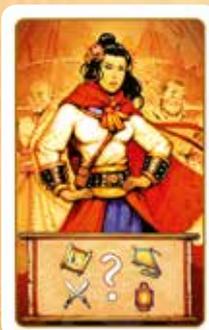


Im Beispiel auf Seite 20 beendet der gelbe Spieler seine Expedition auf Feld 24. Falls er die Kompetenz Wetterkunde besitzt, kann er sie einsetzen. Auf diese Weise kann er sich die Mission 29 an Stelle der Mission 23 aneignen!

BEGEGNUNGSKARTEN

Es gibt 9 verschiedene Begegnungskarten:
Madame Ching – Dieb – Verräter – Sirene – Lotse – Alter Seewolf – Orakel – Unterhändler – Geheimer Schatz

Madame Ching – 4 Karten



Sie hat beschlossen, Sie an ihrer Erfahrung teilhaben zu lassen und Ihre Ausbildung zu beschleunigen. Diese Karte muss in dem Augenblick, eingesetzt werden, in dem Sie eine Expedition beenden. Sie ermöglicht es, Ihrer Expedition ein Symbol Ihrer Wahl hinzuzufügen, um so neue Fertigkeiten zu erwerben.

Dieb – 2 Karten



Das Ausspielen dieser Karte erlaubt es, einem Spieler Ihrer Wahl ein Juwel zu stehlen.

Der beraubte Spieler nimmt seine Juwelen in die Hand und mischt sie. Ohne hinzusehen, zieht der Dieb eines heraus.

Diese Karte gilt als Aggression. ⚡

Sirene – 4 Karten



Jeder Mitspieler muss eine Navigationskarte mit demselben Symbol wie auf der Sirenenkarte abgebildet um 90° drehen. Die so gedrehten Karten werden weiterhin mit ihrer Nummer und ihrem Wert berücksichtigt, doch ihr Symbol kann nicht mehr zum Erwerb einer Fertigkeit benutzt werden.

Diese Karte gilt als Aggression. ⚡



Beispiel:
Wenn ein Spieler Sirenen ausgesetzt ist, muss er eine Karte mit dem gleichen Symbol wie das der Sirenenkarte um 90° drehen.



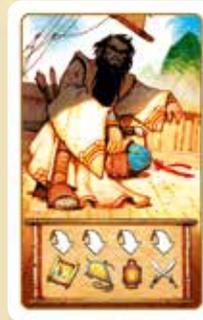
Verräter – 3 Karten



Ziehen Sie eine Begegnungskarte aus der Hand eines beliebigen Mitspielers und nehmen Sie sie auf Ihre Hand.

Diese Karte gilt als Aggression. ⚡

Alter Seewolf – 2 Karten



Sie dürfen alle bereits verwendeten Fertigkeiten wieder aufdecken. Somit dürfen Sie ihre Effekte ein zweites Mal einsetzen.

Lotse – 6 Karten

Diese Karten können auf zweierlei Weise eingesetzt werden:

- Jederzeit, um die Auswirkung einer Aggression zu verhindern. ⚡
- Während des Zuges, um sie einer Expedition hinzuzufügen. In diesem Fall wird die Karte als Navigationskarte einer neuen Farbe betrachtet und die Dschunke entsprechend gezogen. Manche Lotsen weisen ein Symbol auf, mit dem man eine neue Fertigkeit erwerben kann.

Achtung: Man darf nicht im selben Zug eine Lotsenkarte ausspielen und seine Expedition beenden!



Orakel – 3 Karten



Ziehen Sie 3 Begegnungskarten.

Unterhändler – 3 Karten



Behalten Sie diese Karte bis zum Spielende auf der Hand. Decken Sie sie im Moment der Punkteabrechnung auf. Wählen Sie eine Juwelenfarbe aus: Jedes Juwel dieser Farbe bringt 1 Zusatzpunkt ein!

Sollten Sie mehrere Unterhändler-Karten besitzen, können Sie ihre Effekte zu Gunsten einer einzigen Farbe kumulieren.



Geheimer Schatz – 6 Karten

Behalten Sie diese Schätze bis zum Spielende auf der Hand. Decken Sie sie im Moment der Punkteabrechnung auf. Jeder Schatz bringt 1 bis 3 Punkte ein.

DAS SPIEL ZU VIERT IN TEAMS

Die einander gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team. Sie zählen ihre Punkte am Spielende zusammen. Wenn der erste Spieler eines Teams in einer Runde eine Navigationskarte zieht, darf er irgendeine seiner Handkarten seinem Partner übergeben.

In der gleichen Runde muss sein Partner dann aber auch das gleiche machen.

Erhält ein Spieler eine Begegnungskarte, kann er sie sofort seinem Partner übergeben oder sie behalten.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Die beiden Spieler besitzen jeweils 2 Farben von Dschunken. Sie beginnen das Spiel mit 5 Navigationskarten auf der Hand und spielen jeweils zwei davon pro Zug aus, je eine für jede Dschunke. Wir empfehlen, eine Dschunke jeder Farbe vor jede Expedition zu stellen, um Irrtümer zu vermeiden.



Serge



Das Spiel verläuft wie die Variante für vier Spieler. Hier zur Verdeutlichung das Beispiel einer Spielrunde:

Die Spieler decken gleichzeitig ihre Navigationskarten auf.

Serge hat die Karten 20 und 43 gespielt, Sandra die Karten 12 und 48.

A. Sandra beginnt. Sie beschließt, die Karte 48 für die Expedition der weißen Dschunke zu verwenden. Dann zieht sie die Karte 52 und fügt sie ihren Handkarten hinzu.

B. Serge nutzt die Karte 43 für die Expedition der roten Dschunke und wählt die einzige verdeckte Navigationskarte.

C. Serge ist noch einmal am Zug. Er platziert die Karte 20 auf seiner zweiten Expedition, die er sogleich beendet. Er streicht die Belohnungen ein und wählt die Karte 27.

D. Sandra setzt die Karte 12 für die schwarze Expedition ein und nimmt die letzte Karte.



Sandra





5

2

6

1

3

4

7

