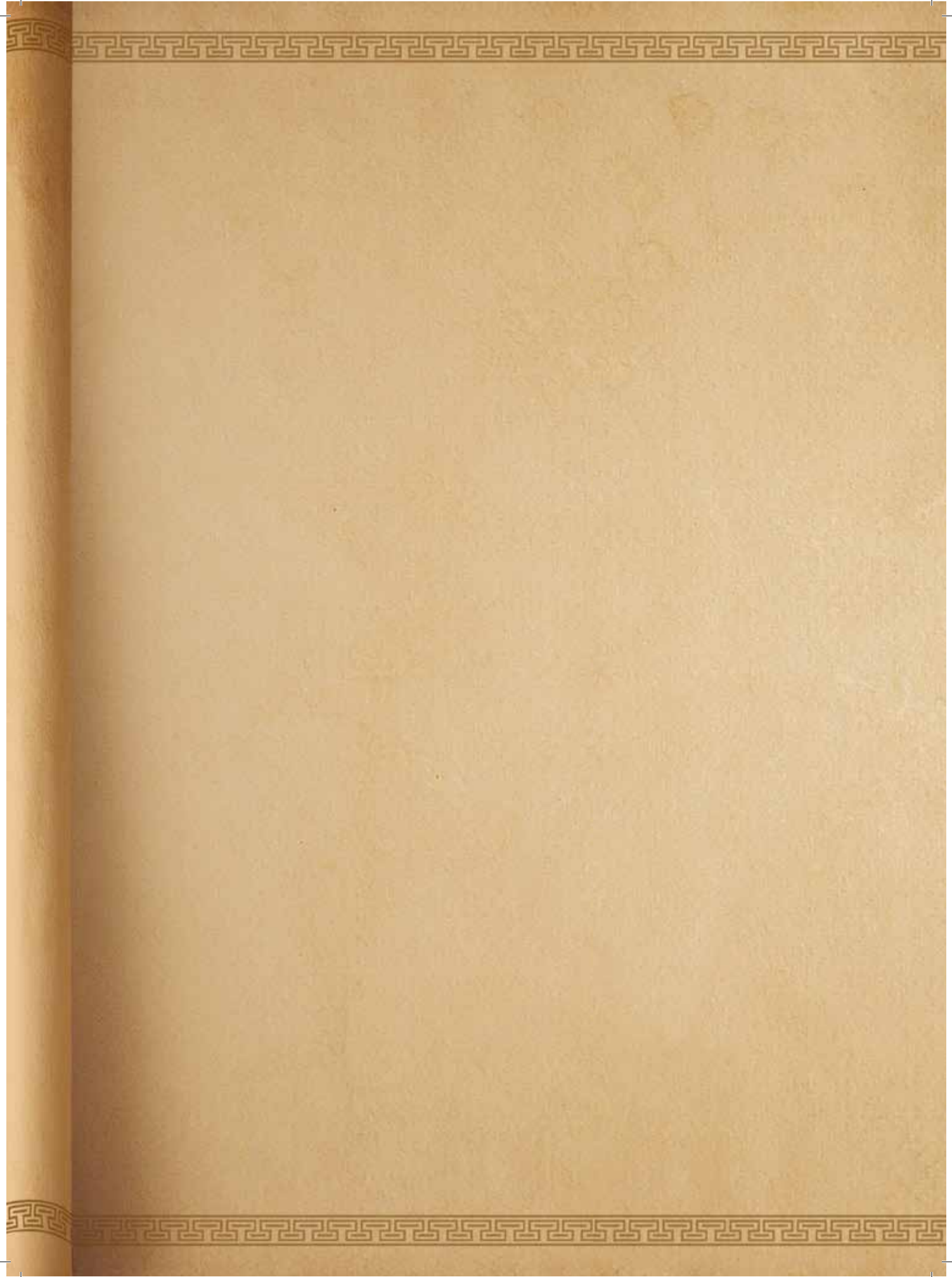


FORBIDDEN
禁





FORBIDDEN CITY

De nieuwe Chinese keizer Wei Zu Yang is nog te jong om zelf te regeren. Zijn adviseurs willen hun invloed uitbreiden in het keizerlijk paleis, beter bekend als de Verboden Stad.

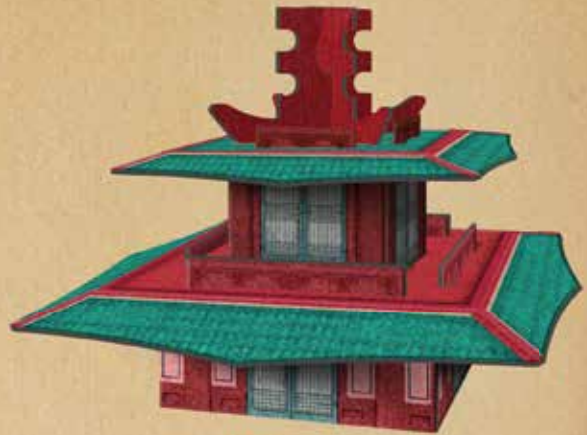
De adviseurs leggen om beurten kamertegels neer en proberen die kamers te sluiten op het moment dat hun invloed het grootst is. Om hun macht te vergroten hebben ze ook zo veel mogelijk keizerlijke draken aan hun kant nodig. De adviseur met de meeste invloed in de Verboden Stad wint dit spannende machtsspel!

INHOUD

108 tegels: 30 paarse, 30 gele, 24 rode en 24 blauwe

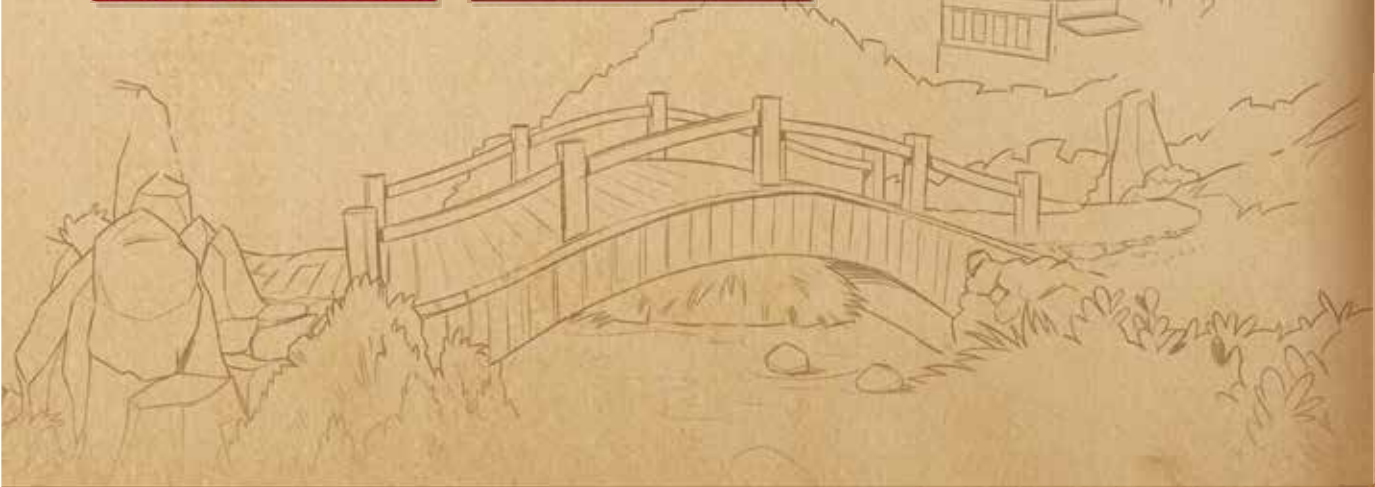
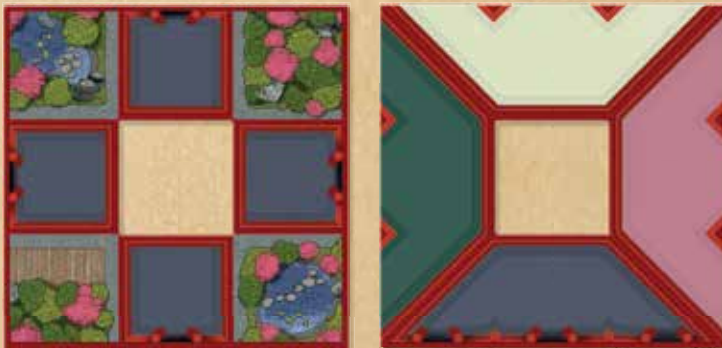


84 Chinese munten (14x1, 29x2, 14x10, 27x20)



Keizerlijke tempel

Dubbelzijdige starttegel



DOEL VAN HET SPEL

Je bent adviseur in het keizerlijk paleis van Wei Zu Yang en je wilt je macht vergroten. Daarom probeer je zo veel mogelijk Chinese munten te verdienen. Dat doe je door kamers te bezetten in de Verboden Stad. Maar pas op: de andere adviseurs zijn precies hetzelfde van plan!



VOORBEREIDING

- Leg de dubbelzijdige starttegel in het midden op tafel. De voorzijde, met op elke hoek een tuin, is geschikt voor beginnende spelers. De achterzijde is voor gevorderden en biedt grotere kamers waarmee meer Chinese munten te verdienen zijn.
- Zet de keizerlijke tempel in elkaar en plaats deze in de uitsparing van de starttegel.
- Houd de Chinese munten binnen handbereik.
- Iedere speler pakt 24 tegels in een bepaalde kleur, schudt deze tegels en legt ze in een gedekte stapel voor zich neer op tafel. Speel je het spel met twee spelers? Gebruik dan de paarse en gele tegels. Deze kleuren hebben namelijk 6 extra tegels met het cijfer 2 erop.



LET OP:

Wanneer je het spel met 3 of 4 spelers speelt, doen de paarse en gele tegels die gemarkeerd zijn met het cijfer 2 niet mee.



Vervolgens pakt iedere speler de bovenste tegel van zijn eigen stapel en houdt deze vast, zonder dat de anderen kunnen zien wat erop staat afgebeeld. Op de tegels staan muren afgebeeld

en delen van kamers in 3 verschillende kleuren (groen, roze en wit). Sommige tegels hebben muren met poorten. Andere tegels tonen adviseurs in de kleur van de speler, of een draak.



Groene tegel met 1 muur en 1 draak



Roze tegel met 3 muren en 1 poort en met 1 adviseur van de gele speler



Witte tegel met 1 muur en 2 adviseurs van de paarse speler

DE START VAN HET SPEL

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De speler die ooit (het dichtst) bij de Verboden Stad in China is geweest, mag beginnen. Wanneer je aan de beurt bent, speel je de tegel uit je hand en leg je die open op tafel. De volgende regels zijn hierbij van toepassing:

- De tegel moet ten minste aan 1 andere tegel grenzen.
- De tegel mag niet 2 kamers van verschillende kleuren verbinden zonder een scheidende muur ertussen. Met andere woorden: je mag alleen dezelfde kleur aanleggen, tenzij er een muur tussen zit.

Dit mag niet



Dit mag wel



Aan het einde van je beurt pak je alvast een nieuwe tegel van jouw stapel en die bewaar je in je hand zonder dat een ander kan meekijken.

KAMERS AFSLUITEN

Een kamer is afgesloten zodra de kamer volledig omringd is door muren (met of zonder poorten).

WAARDE BEREKENEN

De waarde van een afgesloten kamer wordt op de volgende wijze berekend:

1. Tegels: Elke tegel in de afgesloten kamer levert 1 punt op, uitbetaald in Chinese munten.
2. Draken: Elke draak in de kamer levert 3 bonuspunten op, uitbetaald in Chinese munten.
3. Aangrenzende kamers: Zie hieronder.

AANGRENZENDE KAMERS

De kamers die **direct EN via een poort** aan de afgesloten kamer grenzen worden óók bij de score opgeteld. De volgende regels zijn hierbij van toepassing:

- Elke tegel levert 1 punt op en elke draak 3 bonuspunten. Het maakt daarbij niet uit of de aangrenzende kamer wel of niet is afgesloten.
- De waarde van elke aangrenzende kamer wordt individueel berekend. Tegels met diagonale muren mogen aan beide zijden van de muur als kamer gerekend worden.
- Elke aangrenzende kamer wordt slechts één keer geteld, ook wanneer deze meer dan één poort deelt met de afgesloten kamer.
- Kamers die direct grenzen aan de afgesloten kamer, maar waarbij de poort geblokkeerd is door een muur, worden niet bij de score opgeteld.
- Kamers die niet direct grenzen aan de afgesloten kamer (maar bijvoorbeeld wel een poort hebben naar een aangrenzende kamer), worden niet bij de score opgeteld.

Een afgesloten kamer leidt uiteindelijk dus tot een bepaalde totaalscore.



De witte tegel grenst direct aan de afgesloten groene kamer en wordt bij de score opgeteld.



De witte tegel grenst direct aan de afgesloten groene kamer, maar wordt niet bij de score opgeteld omdat de poort is geblokkeerd door een muur.

SCOREN

De speler met de meeste adviseurs in de afgesloten kamer ontvangt de totale waarde in Chinese munten. De speler met de op een na meeste adviseurs in de afgesloten kamer, krijgt de helft van de totale waarde. Bij een oneven aantal punten wordt het bedrag naar beneden afgerond.

Zijn er twee of meer spelers met de meeste adviseurs in de afgesloten kamer? Dan ontvangt iedere speler de helft van de totale waarde. De speler met de op een na meeste adviseurs krijgt niks. Andersom: als er één speler is met de meeste adviseurs in de kamer, gevolgd door twee of meer spelers met de op een na meeste adviseurs in de afgesloten kamer, krijgen die twee of meer spelers niks. De spelers leggen hun Chinese munten voor zich neer.

VOORBEELD 1:

Blauw ontvangt 11 punten voor het afsluiten van de roze kamer; 2 (tegels) voor de kamer zelf, 4 (tegels) + 3 (draak) voor de aangrenzende groene kamer, 1 (tegel) voor de keizerlijke tempel en 1 (tegel) voor de witte kamer.

Let op: de tuinen op de starttegel tellen nooit mee.



VOORBEELD 2:

Rood heeft de meeste adviseurs in de door rood afgesloten groene kamer en ontvangt 12 punten: 6 (tegels) + 3 (draak) voor de kamer zelf, 2 (tegels) voor de aangrenzende roze kamer en 1 (tegel) voor de aangrenzende keizerlijke tempel. Blauw heeft de op een na meeste adviseurs in de door rood afgesloten kamer. Blauw ontvangt daarom 6 punten; de helft van de totale waarde. Geel ontvangt geen punten.

VOORBEELD 3:

Blauw en paars hebben allebei de meeste adviseurs in de door blauw afgesloten witte kamer en ontvangen daarom ieder 3 punten. De totale waarde is namelijk 6 punten: 4 (tegels) voor de kamer zelf, en 2 (tegels) voor de aangrenzende roze kamer. Geel ontvangt geen punten.

Opmerking: voor de groene kamer ontvangen blauw en paars geen punten omdat er geen directe poort zit tussen de witte en groene kamer.



VOORBEELD 4:

Geel heeft de meeste adviseurs in de door geel afgesloten roze kamer en ontvangt 15 punten: 5 (tegels) voor de kamer zelf, 6 (tegels) + 3 (draak) voor de aangrenzende groene kamer en 1 (tegel) voor de aangrenzende witte kamer. Rood en blauw hebben daarna allebei de op een na meeste adviseurs in de afgesloten kamer. Daarom ontvangen zij geen punten.

Tip: Zoals je in deze voorbeelden ziet, kunnen ook kleine afgesloten kamers veel punten opleveren wanneer zij een poort hebben naar grote, aangrenzende kamers. Laat je invloed gelden!

DE WINNAAR VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer iedere speler nog slechts 2 tegels op zijn stapel heeft. Deze laatste 2 tegels worden niet gespeeld! In plaats daarvan draait iedere speler de laatste 2 tegels om en ontvangt 2 Chinese munten voor iedere adviseur en 3 Chinese munten voor elke draak op zijn tegels. De speler die nu het hoogste bedrag aan munten heeft is de machtigste adviseur van de Verboden Stad en wint het spel.

DANKWOORD

Reiner Knizia wil graag alle speltesters bedanken die een bijdrage hebben geleverd aan de ontwikkeling van dit spel, in het bijzonder Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin en Chris Lawson.

Copyright Dr. Reiner Knizia 2018. Alle rechten voorbehouden.



FORBIDDEN CITY

Le nouvel empereur chinois Wei Zu Yang est encore trop jeune pour pouvoir régner. Ses conseillers espèrent étendre leur influence dans le Palais impérial, plus connu sous le nom de Cité interdite.

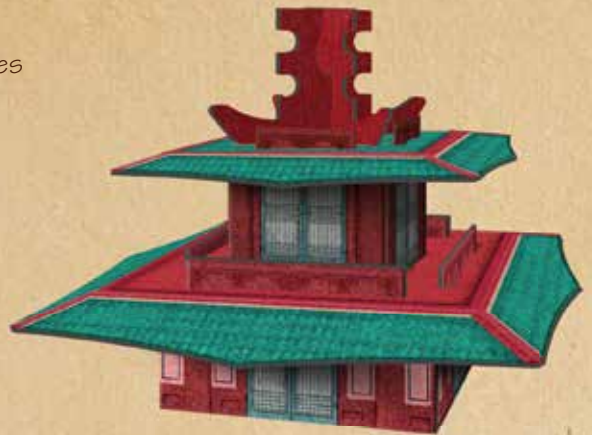
À tour de rôle, les conseillers posent leurs tuiles pour tenter de fermer les salles au moment où leur influence est la plus grande. Pour installer leur suprématie, ils ont besoin du soutien du plus grand nombre de dragons impériaux possibles. Le conseiller qui se montre le plus habile, contrôle la Cité interdite et remporte ce captivant jeu de pouvoir !

CONTENU

108 tuiles : 30 mauves, 30 jaunes, 24 rouges, 24 bleues



84 pièces chinoises (14x1, 29x2, 14x10, 27x20)



Palais impérial

Tuile de départ recto verso



BUT DU JEU

Tu es un conseiller du Palais impérial de Wei Zu Yang et tu veux avoir plus de pouvoir. Pour acquérir ce pouvoir supplémentaire, tu essaies de gagner le plus de pièces chinoises possibles. Pour les gagner, tu dois occuper les différentes salles de la Cité interdite. Mais sois prudent, car les autres conseillers ont la même ambition que toi !



AVANT DE COMMENCER

- Pose la tuile de départ recto verso au milieu de la table. La face avec un jardin dans chaque angle convient aux débutants. L'autre face est destinée aux joueurs avancés, avec des salles plus grandes permettant de gagner davantage de pièces.
- Assemble le Palais impérial et place-le sur la tuile de départ.
- Place les pièces chinoises à portée de main.
- Chaque joueur prend 24 tuiles dans sa couleur de jeu, les mélange et les pose, face cachée, devant lui sur la table. Si vous jouez à deux, utilisez les tuiles mauves et jaunes car ces couleurs ont six tuiles supplémentaires avec le chiffre 2 indiqué dessus.



IMPORTANT :

Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, n'utilisez pas les tuiles mauves et jaunes portant le chiffre 2.



Chaque joueur prend la tuile qui se trouve tout en haut de sa propre pile et la tient dans sa main sans la montrer aux autres joueurs.

Des murs et des parties de salles dans trois différentes couleurs (vert, rose et blanc) sont

illustrés sur chaque tuile. Certaines des tuiles représentent des murs avec des portes. D'autres tuiles représentent des conseillers dans la couleur du joueur, ou un dragon.



Tuile verte avec 1 mur et 1 dragon



Tuile rose avec 3 murs, 1 porte et avec 1 conseiller pour le joueur jaune



Tuile blanche avec 1 mur et 2 conseillers pour le joueur mauve

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est allé le plus près de la Cité interdite en Chine, commence à jouer. Pendant ton tour, tu joues la tuile que tu as dans ta main et tu la poses, face visible, sur la table. Les règles suivantes s'appliquent :

- La tuile doit au minimum être adjacente à une autre tuile.
- La tuile ne peut pas relier deux salles de couleurs différentes sans un mur de séparation au milieu. Autrement dit, tu as seulement le droit de poser ta tuile à côté d'une tuile de la même couleur, sauf si elles sont séparées par un mur.

Cette action est interdite.



Cette action est autorisée.



À la fin de ton tour, prends une nouvelle tuile de la pile et garde-la dans ta main sans la montrer aux autres joueurs.

FERMER LES SALLES

Une salle est fermée quand elle est entièrement entourée de murs (avec ou sans porte).

CALCULER LA VALEUR D'UNE SALLE

Quand une salle est fermée, tu calcules sa valeur totale de la façon suivante :

1. Tuiles : chaque tuile constituant la salle fermée offre 1 point, payable en pièces chinoises.
2. Dragons : chaque dragon dans la salle offre 3 points bonus, payables en pièces chinoises.
3. Salles adjacentes : voir ci-dessous.

SALLES ADJACENTES

Les salles qui sont **directement reliées via une porte** à la salle fermée, sont également ajoutées au calcul. Les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque tuile offre 1 point et chaque dragon offre 3 points bonus, indépendamment du fait que la salle adjacente soit fermée ou non.
- La valeur de chaque salle adjacente est calculée séparément. Les tuiles avec des murs en diagonale peuvent être calculées comme une salle des deux côtés du mur.
- Chaque salle adjacente est comptée une seule fois, même si elle partage plusieurs portes avec la salle fermée.
- Les salles qui sont directement adjacentes à une salle fermée, mais dont la porte est bloquée par un mur, ne sont pas comptabilisées dans le calcul.
- Les salles qui ne sont pas directement adjacentes à la salle fermée (mais qui ont, par exemple, une porte qui donne sur une salle adjacente) ne sont pas comptabilisées dans le calcul.



La tuile blanche est directement adjacente à la salle verte fermée et elle est comptabilisée dans le calcul.



La tuile blanche est directement adjacente à la salle verte fermée, mais elle n'est pas comptabilisée dans le calcul car la porte est bloquée par un mur.

BARÈME DE POINTS

Le joueur qui a le plus de conseillers dans la salle fermée, obtient la valeur totale en pièces chinoises. Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre de conseillers dans la salle fermée, obtient la moitié du score total. Dans le cas où le score total est impair, le montant est arrondi au chiffre inférieur. S'il y a deux joueurs ou plus qui ont le plus de conseillers dans la salle fermée, chacun de ces joueurs est récompensé par la moitié de la valeur totale. Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre de conseillers, n'obtient aucune pièce.

S'il y a un seul joueur avec le plus de conseillers dans une salle fermée, mais qu'il y a deux joueurs ou plus qui ont le deuxième plus grand nombre de conseillers dans la salle fermée, ces deux joueurs ou plus n'obtiennent rien.

Les joueurs posent leurs pièces chinoises devant eux sur la table.

EXEMPLE 1 :

le joueur bleu obtient 11 points pour la fermeture de la salle rose ; 2 (tuiles) pour la salle elle-même, 4 (tuiles) + 3 (dragons) pour la salle verte adjacente, 1 (tuile) pour le Palais impérial et 1 (tuile) pour la salle blanche.

Important : les jardins illustrés sur la tuile de départ ne sont jamais comptabilisés dans le calcul.



EXEMPLE 2 :

le joueur rouge a le plus de conseillers dans la salle verte fermée et il obtient 12 points : 6 (tuiles) + 3 (dragons) pour la salle proprement dite, 2 (tuiles) pour la salle rose adjacente et 1 (tuile) pour le Palais impérial adjacent. Le joueur bleu a le deuxième plus grand nombre de conseillers dans la salle fermée par le joueur rouge. Le joueur bleu obtient donc 6 points, c'est-à-dire la moitié de la valeur totale. Le joueur jaune n'obtient aucun point.

EXEMPLE 3 :

les joueurs bleus et mauves ont tous les deux le même plus grand nombre de conseillers dans la salle blanche fermée par le joueur bleu et ils obtiennent donc 3 points chacun. La valeur totale est en effet de 6 points : 4 (tuiles) pour la salle proprement dite et 2 (tuiles) pour la salle rose adjacente. Le joueur jaune n'obtient aucuns points.

Important : les joueurs bleu et mauve n'obtiennent aucuns points pour la salle verte car il n'y a pas de porte donnant directement entre les salles blanche et verte.



EXEMPLE 4 :

le joueur jaune a le plus de conseillers dans la salle rose fermée par le joueur jaune et il obtient 15 points : 5 (tuiles) pour la salle proprement dite, 6 (tuiles) + 3 (dragons) pour la salle verte adjacente et 1 (tuile) pour la salle blanche adjacente. Les joueurs rouge et bleu ont chacun le deuxième plus grand nombre de conseillers et n'obtiennent donc aucuns points.

Astuce : comme tu peux le voir dans ces exemples, même les petites salles fermées peuvent générer beaucoup de points quand elles ont une porte qui mène vers de grandes salles adjacentes.

LE GAGNANT DU JEU

Le jeu est terminé lorsque chaque joueur ne possède plus que 2 tuiles dans sa pile. Les 2 dernières tuiles ne sont pas jouées ! Chaque joueur retourne ces 2 dernières tuiles et obtient 2 pièces chinoises pour chaque conseiller et 3 pièces chinoises pour chaque dragon illustré sur ses tuiles.

Le joueur qui possède maintenant le montant le plus élevé en pièces est considéré comme le plus puissant conseiller du Palais impérial et il remporte donc le jeu !

REMERCIEMENTS

Reiner Knizia remercie chaleureusement tous les testeurs qui ont contribué au bon développement de ce jeu, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

Copyright Dr Reiner Knizia 2018. Tous droits réservés.



FORBIDDEN CITY

Der neue Kaiser von China, Wei Zu Yang, ist noch zu jung, um selbst zu regieren. Seine Berater wollen ihren Einfluss im Kaiserpalast, der so genannten Verbotenen Stadt, vergrößern.

Die Berater legen reihum Fliesen in den Räumen des Palasts aus und versuchen, diese Räume genau dann zu schließen, wenn ihr Einfluss am größten ist. Um ihre Macht zu vergrößern, ist es auch wichtig, dass sie möglichst viele kaiserliche Drachen auf ihrer Seite haben. Der Berater mit dem größten Einfluss in der Verbotenen Stadt gewinnt dieses spannende Machtspiel!

INHALT

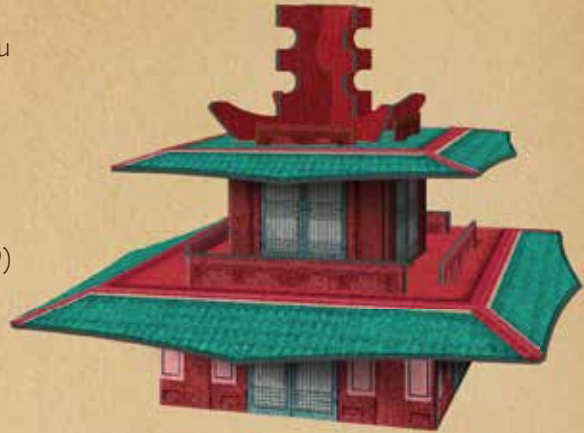
108 Fliesen: 30 x violett, 30 x gelb, 24 x rot, 24 x blau



84 chinesische Münzen (14x1, 29x2, 14x10, 27x20)



Doppelseitig bedruckte Startfliese



Kaiserpalast



ZIEL DES SPIELS

Als Berater im Palast des jungen Kaisers Wei Zu Yang versuchen die Spieler, ihre Macht zu vergrößern. Um dieses Ziel zu erreichen, versuchen sie, möglichst viele chinesische Münzen zu verdienen, indem sie Räume in der Verbotenen Stadt besetzen. Aber aufgepasst: Die anderen Berater verfolgen genau den gleichen Plan!



VORBEREITUNG

- Die doppelseitig bedruckte Startfliese wird in die Tischmitte gelegt. Die Vorderseite, mit einem Garten an jeder Ecke, eignet sich für Spielanfänger. Die Rückseite, die für Fortgeschrittene gedacht ist, bietet größere Räume, mit denen mehr chinesische Münzen verdient werden können.
- Der Kaiserpalast wird zusammengesetzt und in die Aussparung der Startfliese gestellt.
- Die chinesischen Münzen werden bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält 24 Fliesen in einer bestimmten Farbe, mischt sie und stapelt sie mit der Abbildung nach unten vor sich auf dem Tisch. Wird das Spiel zu zweit gespielt, dann werden die violetten und die gelben Fliesen benutzt, denn diese Farben verfügen über sechs zusätzliche Fliesen mit der Zahl 2.



ACHTUNG:

Wenn drei oder vier Spieler mitspielen, werden die violetten und gelben Fliesen mit der Zahl 2 nicht benutzt.



Dann nimmt jeder Spieler die oberste Fliese seines eigenen Stapels und hält sie so in der Hand, dass die anderen Spieler die Abbildung auf der Fliese nicht sehen können. Die Abbildungen auf den Fliesen zeigen Wände

und Teile von Räumen in drei verschiedenen Farben (grün, rosa und weiß). Auf einigen Fliesen sind Wände mit Torbögen abgebildet. Andere Fliesen zeigen Berater in der Farbe des Spielers oder einen Drachen.



Grüne Fliese mit 1 Wand und 1 Drachen



Rosa Fliese mit 3 Wänden und 1 Torbogen und 1 Berater des gelben Spielers



Weißer Fliese mit 1 Wand und 2 Beratern des violetten Spielers

DER SPIELBEGINN

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Der Spieler, der schon einmal in (oder möglichs nahe) der Verbotenen Stadt in China war, darf anfangen. Wenn ein Spieler am Zug ist, legt er die Fliese, die er in der Hand hat, offen auf den Tisch. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Die Fliese muss an mindestens eine andere Fliese angelegt werden.]
- Die Fliese darf nicht zwei Räume mit unterschiedlichen Farben verbinden, wenn dazwischen keine Wand liegt. Mit anderen Worten: Der Spieler darf nur die gleiche Farbe anlegen, wenn dazwischen eine Wand liegt.

Das ist nicht erlaubt.



Aber das ist erlaubt.



Am Ende seines Spielzugs nimmt der Spieler schon einmal eine neue Fliese von seinem Stapel und hält sie (ohne dass die anderen die Abbildung sehen können) in der Hand.

RAUM ABSCHLIESSEN

Ein Raum ist geschlossen, sobald er vollständig von Wänden (mit oder ohne Torbogen) umgeben ist.

DEN WERT EINES RAUMES BERECHNEN

Der Wert eines geschlossenen Raumes wird wie folgt berechnet:

1. Fliesen: Jede Fliese in dem geschlossenen Raum ergibt 1 Punkt, die in chinesischen Münzen ausgezahlt werden.
2. Drachen: Jeder Drache in dem Raum ergibt 3 Bonuspunkte, die in chinesischen Münzen ausgezahlt werden.
3. Benachbarte Räume: siehe unten.

BENACHBARTE RÄUME

Die Räume, die von dem geschlossenen Raum aus **durch einen Torbogen direkt** zugänglich sind, werden bei der Berechnung des Wertes ebenfalls mitgezählt. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Jede Fliese ergibt 1 Punkt und jeder Drache 3 Bonuspunkte, ungeachtet, ob der benachbarte Raum geschlossen oder nicht geschlossen ist.
- Der Wert jedes benachbarten Raumes wird einzeln berechnet. Fliesen mit diagonalen Wänden dürfen an beiden Seiten der Wand zu den Räumen gerechnet werden.
- Jeder angrenzende Raum wird nur einmal gezählt, auch wenn er mehrere Torbögen mit dem geschlossenen Raum teilt.
- Räume, die direkt an den geschlossenen Raum grenzen, bei denen der Torbogen aber durch eine Wand blockiert ist, werden bei der Wertberechnung nicht mitgezählt.
- Räume, die nicht direkt an den geschlossenen Raum grenzen (aber beispielsweise einen Torbogen zu einem angrenzenden Raum haben), werden nicht mitgezählt.



Die weiße Fliese grenzt direkt an den geschlossenen Raum und wird bei der Wertberechnung mitgezählt.



Die weiße Fliese grenzt direkt an den geschlossenen Raum, wird aber bei der Wertberechnung nicht mitgezählt, weil der Torbogen durch eine Wand blockiert ist.

WERTUNG

Der Spieler mit den meisten Beratern in dem geschlossenen Raum erhält den Gesamtwert in chinesischen Münzen. Der Spieler, der die zweithöchste Anzahl Berater in dem geschlossenen Raum hat, erhält die Hälfte des Werts. Bei einer ungeraden Gesamtpunktzahl wird der Wert abgerundet. Wenn zwei oder mehr Spieler eine gleichhohe Anzahl an Beratern in dem geschlossenen Raum haben, erhält jeder von ihnen die Hälfte des Werts. In diesem Fall geht der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl von Beratern leer aus. Andersherum gilt: Wenn ein Spieler die meisten Berater in dem geschlossenen Raum hat und danach zwei oder mehr Spieler mit der gleichen, zweithöchsten Anzahl von Beratern in dem geschlossenen Raum folgen, erhalten diese Spieler nichts. Die Spieler legen ihre chinesischen Münzen vor sich auf den Tisch.

BEISPIEL 1:

Blau erhält 11 Punkte für das Schließen des rosa Raums: 2 (Fliesen) für den Raum selbst, 4 (Fliesen) + 3 (Drache) für den angrenzenden grünen Raum, 1 (Fliese) für den Kaiserpalast und 1 (Fliese) für den weißen Raum. Achtung: Die Gärten auf der Startfliese zählen nie mit.



BEISPIEL 2:

Rot hat die meisten Berater in dem geschlossenen grünen Raum und erhält 12 Punkte: 6 (Fliesen) + 3 (Drache) für den Raum selbst, 2 (Fliesen) für den angrenzenden rosa Raum und 1 (Fliese) für den angrenzenden Kaiserpalast. Blau hat die zweitmeisten Berater in dem von Rot geschlossenen grünen Raum. Daher erhält Blau die Hälfte der Gesamtpunktzahl, also 6 Punkte. Gelb bekommt keine Punkte.

BEISPIEL 3:

Blau und Violett haben die gleiche höchste Anzahl von Beratern in dem von Blau geschlossenen weißen Raum; daher erhalten beide jeweils 3 Punkte. Der Gesamtwert beträgt nämlich 6 Punkte: 4 (Fliesen) für den Raum selbst und 2 (Fliesen) für den angrenzenden rosa Raum. Gelb bekommt keine Punkte.

Anmerkung: Für den grüne Raum erhalten Blau und Violett keine Punkte, weil sich zwischen dem weißen und dem grünen Raum kein direkter Torbogen befindet.



BEISPIEL 4:

Gelb hat die meisten Berater in dem von Gelb geschlossenen rosa Raum und erhält 15 Punkte: 5 (Fliesen) + 6 (Drache) für den Raum selbst, 6 (Fliesen) + 3 (Drache) für den angrenzenden grünen Raum und 1 (Fliese) für den angrenzenden weißen Raum. Nach Gelb haben Rot und Blau beide die gleiche Anzahl von Beratern in dem geschlossenen Raum. Daher erhalten sie keine Punkte.

Tipp: Wie diese Beispiele zeigen, können auch kleine geschlossene Räume viele Punkte ergeben, wenn sie einen Torbogen zu großen angrenzenden Räumen haben. Lasse deinen Einfluss gelten!

GEWINNER DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler nur noch 2 Fliesen in seinem Stapel hat. Diese letzten 2 Fliesen werden nicht ausgelegt! Stattdessen deckt jeder Spieler die letzten beiden Fliesen auf und erhält 2 chinesische Münzen für jeden Berater und 3 chinesische Münzen für jeden Drachen auf seinen Fliesen. Der Spieler, der jetzt den höchsten Betrag an Münzen besitzt, ist der mächtigste Berater in der Verbotenen Stadt und gewinnt das Spiel.

DANKWORT

Reiner Knizia möchte sich bei allen Spieltestern bedanken, die einen Beitrag zur Entwicklung dieses Spiels geleistet haben, insbesondere bei Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

Copyright Dr. Reiner Knizia 2018. Alle Rechte vorbehalten.



FORBIDDEN CITY

The new Chinese Emperor Wei Zu Yang is still too young to rule. His advisors hope to strengthen their influence throughout the imperial palace – better known as the Forbidden City.

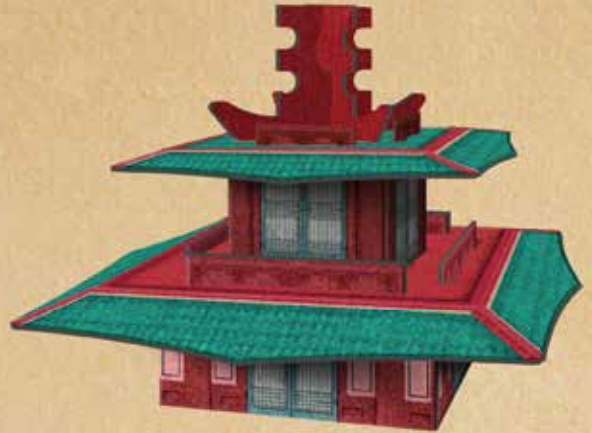
In turn, the advisors place down room tiles in an attempt to close off the rooms when their influence is the biggest. To increase their power, they also need as many imperial dragons as possible on their side. The advisor with the most influence in the Forbidden City wins this exciting game of power!

CONTENTS

108 tiles: 30 purple, 30 yellow, 24 red, 24 blue

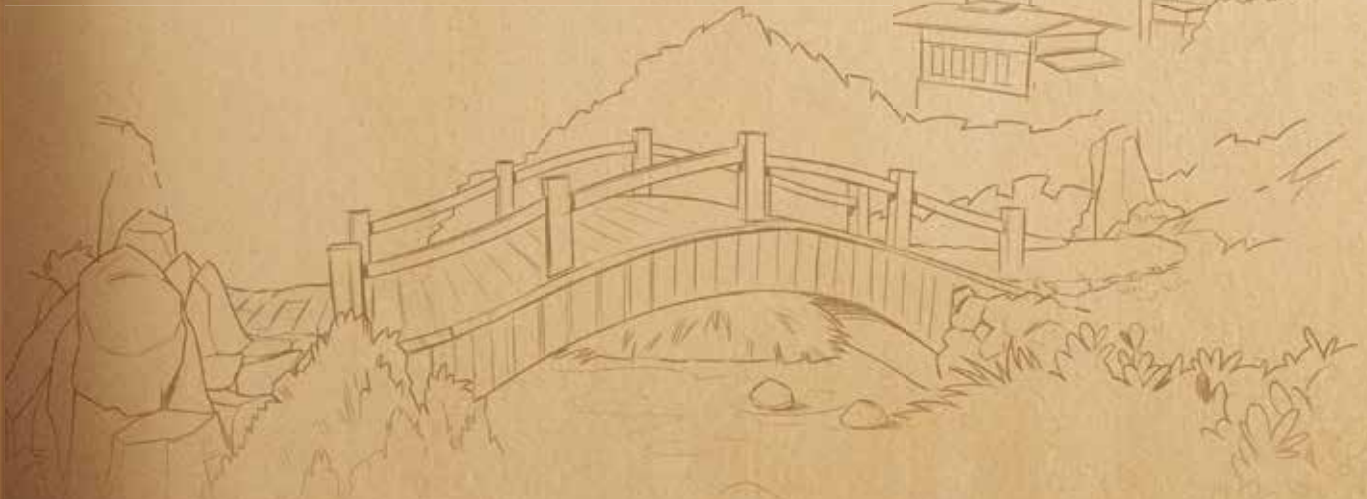


84 Chinese coins (14x1, 29x2, 14x10, 27x20)



Imperial Temple

Double-sided start tile



AIM OF THE GAME

You are an advisor in the Imperial Temple of Wei Zu Yang and you want more power. That is why you try to earn as many Chinese coins as possible. You do so by occupying rooms in the Forbidden City. But watch out, the other advisors plan to do exactly the same!



PREPARATIONS

- Place the double-sided start tile in the middle of the table. The front side with the garden in the corners is suitable for beginners. The other side is for advanced players, offering bigger rooms with an opportunity to earn more Chinese coins.
- Put the Imperial Temple together and position it in the opening of the start tile.
- Place the Chinese coins within reach.
- Each player takes 24 tiles of a particular colour, shuffles them and places them in a face-down stack on the table in front of them. If you are playing the game with 2 players, use the purple and yellow tiles. That is because these colours have 6 extra tiles with the number 2 on them.



PLEASE NOTE:

If you are playing the game with 3 or 4 players, you don't use the purple and yellow tiles marked with the number 2.



Each player then takes the top tile from his or her own stack and holds it in their hand without showing it to the other players. Walls are depicted on the tiles along with parts of rooms

in three different colours (green, pink and white). Some of the tiles show walls with archways. Other tiles show advisors in the colour of the player or a dragon.



Green tile with 1 wall and 1 dragon



Pink tile with 3 walls and 1 archway and with 1 advisor for the yellow player



White tile with 1 wall and 2 advisors for the purple player

STARTING THE GAME

The game is played clockwise. The player who has at some point travelled (closest) to the Forbidden City in China starts the game. During your turn, you play the tile from your hand and place it face up on the table. The following rules apply here:

- The tile must at least border on one other tile.
- The tile may not connect two rooms of a different colour without a dividing wall in between. In other words, you may only place your tile against a tile of the same colour, unless they are divided by a wall.

You cannot do this.



You can do this.



At the end of your turn, take a new tile from your stack and hold it in your hand without showing it to the other players.

CLOSING OFF ROOMS

A room is closed off if it is completely surrounded by walls (with or without archways).

THE VALUE OF A ROOM

If a room is closed off, you calculate its total value as follows:

1. Tiles: Each tile forming part of the room generates 1 point, to be paid in Chinese coins.
2. Dragons: Each dragon in the room generates 3 bonus points, to be paid out in Chinese coins.
3. Adjacent rooms: See below.

ADJACENT ROOMS

When calculating the value of a room, any other rooms directly accessible from the closed off room through an archway are also added to the score. The following rules apply here:

- Each tile generates 1 point and each dragon 3 bonus points, irrespective of whether the adjacent room is closed off or not.
- The value of each adjacent room is calculated individually. Tiles with diagonal walls may be considered for rooms on both sides of the wall.
- Each adjacent room counts only once, even if it shares multiple archways with the closed off room.
- Rooms that are directly adjacent to a closed off room, but have an archway blocked by a wall, are not added to the score.
- Rooms that are not directly adjacent to the closed off room (but do have an archway to the adjacent room for example) are not added to the score.



The white tile borders directly with the closed off green room and is added to the score.



The white tile borders directly with the closed off green room but is not added to the score because the archway is blocked by a wall.

SCORING

The player with the most advisors in a closed off room receives the total value in Chinese coins. The player who has the second-most advisors in the closed off room receives half the total score. In the event of an uneven total score, the amount is rounded down.

If there are two or more players with the most advisors in the closed off room, each of these players is awarded half the total value. In this instance, the player with the second-most advisors receives nothing. If there is a single player with the most advisors in a closed off room, but there are two or more players with the second-most advisors, these players receive nothing. The players place their Chinese coins in front of them on the table.

EXAMPLE 1:

Blue receives 11 points for closing off the pink room; 2 (tiles) for the room itself, 4 (tiles) + 3 (dragons) for the adjacent green room, 1 (tile) for the Imperial Temple and 1 (tile) for the white room.

Please note: The gardens on the start tile are never counted.



EXAMPLE 2:

Red has the most advisors in the green room closed off by red and receives 12 points: 6 (tiles) + 3 (dragons) for the room itself, 2 (tiles) for the adjacent pink room and 1 (tile) for the adjacent Imperial Temple. Blue has the second-most advisors in the room closed off by red. Blue therefore receives 6 points; half the total value. Yellow receives no points.

EXAMPLE 3:

Blue and purple both have the highest number of advisors in the white room closed off by blue and therefore receive 3 points each. That is because the total value is 6 points: 4 (tiles) for the room itself and 2 (tiles) for the adjacent pink room. Yellow receives no points. Please note: Blue and purple do not receive any points for the green room because there is not a direct archway between the white and green rooms.



EXAMPLE 4:

Yellow has the most advisors in the pink room closed off by yellow and receives 15 points: 5 (tiles) for the room itself, 6 (tiles) + 3 (dragons) for the adjacent green room and 1 (tile) for the adjacent white room. Red and blue both have the secondmost advisors and therefore receive no points.

Tip: As you can see from the examples, even small closed off rooms can score high values if they have archways to large adjacent rooms. Make your influence count!

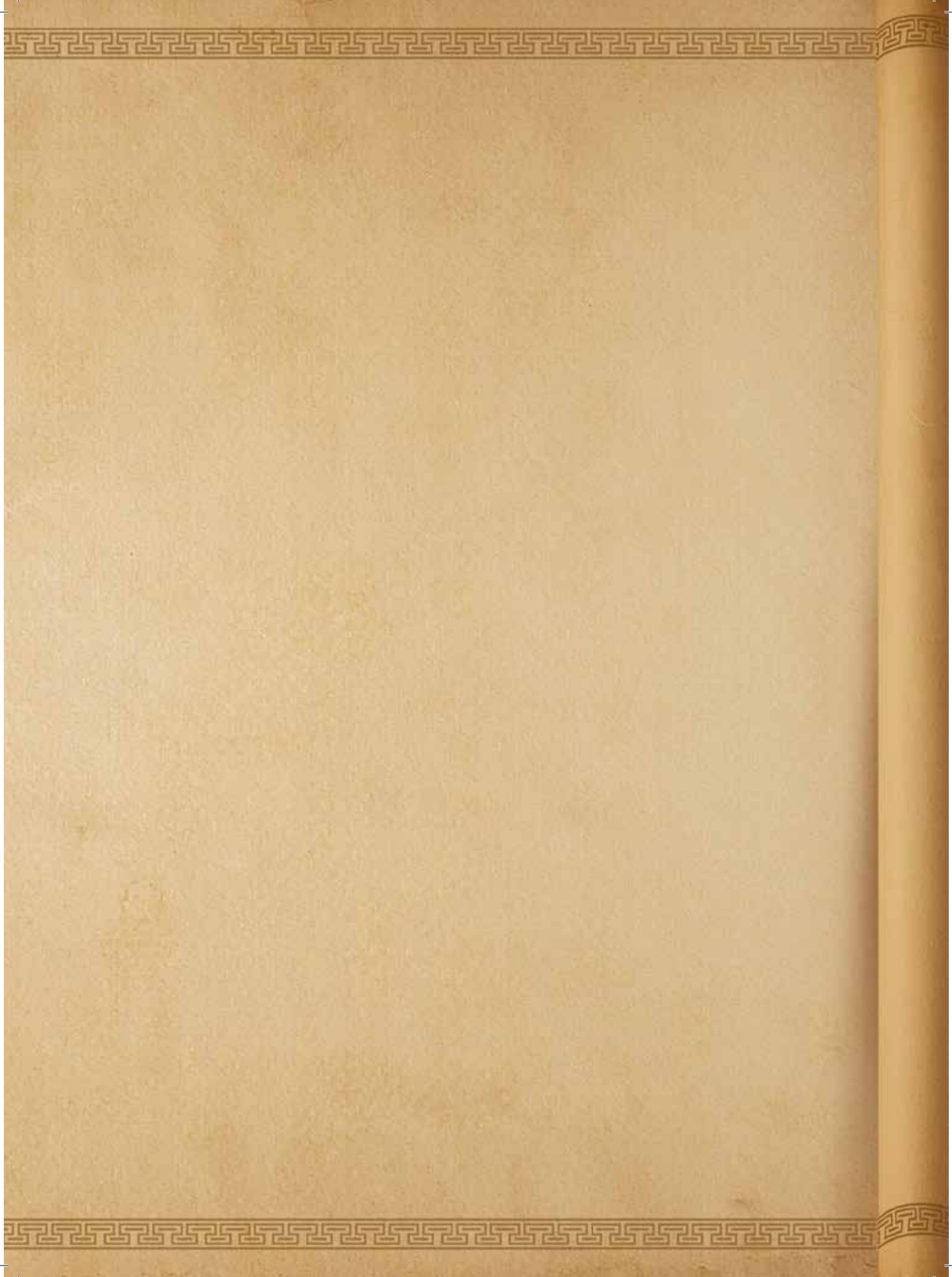
THE WINNER OF THE GAME

The game ends when each player has only 2 tiles in their stack. The last 2 tiles are not played! Instead, each player turns over the last 2 tiles and receives 2 Chinese coins for each advisor and 3 Chinese coins for each dragon depicted on his or her tiles. The player who now has the highest amount in coins is the most powerful advisor of the Forbidden City and therefore wins the game!

ACKNOWLEDGEMENTS

Reiner Knizia would like to thank all of the testers who contributed towards developing this game, especially Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin and Chris Lawson.

Copyright Dr Reiner Knizia 2018. All rights reserved.





Overzicht van de kamertegels
voor iedere speler

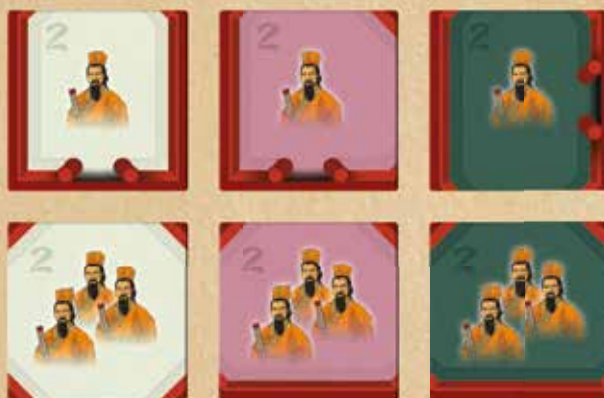


Übersicht über die Fliesen
jedes Spielers



Aperçu des tuiles des salles
pour chaque joueur

Overview of room tiles
for each player



6 extra kamertegels voor iedere speler
bij het spel met 2 spelers

6 zusätzliche Fliesen für jeden Spieler,
wenn zwei Spieler spielen

6 tuiles supplémentaires pour chaque
joueur quand la partie se joue à deux

6 extra room tiles for each player
in a game with two players

19700

Jumbodiset GROUP