



YOKO HAMPA

SPIELREGEL

Willkommen in Yokohama

Wir befinden uns in Japan zu Beginn der Meiji-Ära.

In Yokohama, zu dieser Zeit ein kleines verschlafenes Fischerdorf, begann der internationale Handel, der mit dem Niedergang der Vorherrschaft Edos einherging und Yokohama zum ersten Handelszentrum ganz Japans machte.

Zu dieser Zeit wurden in Yokohama Firmen gegründet, um japanische Produkte wie Kupfer und Rohseide in fremde Länder zu exportieren. Im Gegenzug kamen ausländische Technologien und Kultur nach Japan. Dadurch hielt langsam die Modernisierung in den Straßen der Stadt Einzug. Hinter all diesen unglaublichen Entwicklungen standen die tüchtigen Händler aus Yokohama!

Spielübersicht

Jeder Spieler ist ein Händler in Yokohama und wetteifert mit seinen Mitspielern darum, den meisten Ruhm durch erfolgreiches Handeln zu erlangen. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, um Ruhm zu erlangen, z.B. das Erfüllen von Aufträgen ausländischer Mächte, das Erlernen fremder Technologien oder die Entwicklung der Stadt durch den Bau von Geschäften und Handelshäusern. Um dieses Ziel zu erreichen, ziehen die Spieler durch die Straßen Yokohamas und streichen dabei Vorteile in den zahllosen Stadtteilen ein. Außerdem kann es sich auszahlen, sich mit ausländischen Vertretern zu verbünden.

Welcher Spieler wird also der tüchtigste Händler in Yokohama werden?

Spielmaterial

Material in den Spielerfarben (rot, blau, grün und gelb)

4 **Präsidenten** (1 in jeder Farbe)



80 **Assistenten** (20 in jeder Farbe)



4 **Zählsteine** (1 in jeder Farbe)



4 **100-Punkte-Marker** (1 in jeder Farbe)



32 **Geschäfte** (8 in jeder Farbe)



16 **Handelshäuser** (4 in jeder Farbe)



Handelswaren

30 x **Kupfer**



30 x **Seide**



40 x **Tee**



40 x **Fisch**



23 **Importgüter**



Geld

52 **1-Yen-Münzen**



16 **3-Yen-Münzen**



1 **Bahnhofsplättchen**



10 **Auslandsvertreter**

Rückseite



3 x

Großbritannien



2 x
Vereinigte Staaten



2 x **Frankreich**



2 x **Deutschland**



1 x **Niederlande**



20 **Stärke-5-Plättchen**

Vorderseite



Rückseite



4 **Warenhauspläne**

Zugübersicht

Assistentenfelder

Kosten



Geschäftsfelder

Handelshausfelder

Endwertungsübersicht

18 **Gebietspläne**

Gebietskategorie

Feld für Bauplatzkarte

Aktionsübersicht

Stärkestufen

Stärkeeffekte



Feld für Stärke-5-Plättchen

8 **Produktionsgebiete** ()

9 **Handelsgebiete** ()

und 1 **Kanal**

6 Verwaltungspläne

Kirche Glaubenskraft

Verwaltungsplan Kirche Spiel endet, wenn 5/5/6 besetzt

Belohnungen Spieldekriterien Spieldewertung

Importlager Anzahl abzugebender Importgüter

Verwaltungsplan Importlager Spiel endet, wenn 3/3/3 besetzt

Belohnungen Spieldekriterien Spieldewertung

Hafen / Dock Auftragsstufen (niedrig, mittel oder hoch)

Verwaltungsplan Dock

Felder für Auftragskarten

Labor / Forschungszentrum Zusatz-Industriekosten

Verwaltungsplan Laboratorium Spiel endet, wenn 10/10/5 besetzt

Felder für Technologiekarten Spieldewertung

1 Zählleiste

Felder für Errungenschaftskarten

36 Auftragskarten

Vorderseite Rückseite

Landes-symbol Benötigte Handelsware Belohnung

30 Technologiekarten

Vorderseite Rückseite

Industriekosten Effekt Landes-symbol

12 Errungenschaftskarten (je 4 A, B & C)

Vorderseite Rückseite

Gemeinsames Spielziel

Belohnung für 1. Platz Belohnung für Folgeplätze

24 Bauplatzkarten

Vorderseite Rückseite

4 Bauplätze für Geschäfte und zugehörige Belohnungen

Bauplatz für Handelshaus und zugehörige Belohnung

1 Startspielerkarte

Spielaufbau

- 1 Abhängig von der Spieleranzahl werden nur bestimmte Gebiets- und Verwaltungspläne benutzt wie auf den Rückseiten der Pläne markiert. Die in der folgenden Tabelle bei der jeweiligen Spieleranzahl angegebenen Pläne **werden aussortiert** und kommen zurück in die Schachtel.

Spieleranzahl	ungenutzte Gebietspläne	ungenutzte Verwaltungspläne
2 Spieler:	Forschungszentrum, Dock, Chinatown, Kanal, 1 x Kupfermine, 1 x Seidenspinnerei, 1 x Teeplantage, 1 x Fischereihafen	Forschungszentrum, Dock
3 Spieler:	Forschungszentrum, 1 x Kupfermine, 1 x Seidenspinnerei, 1 x Teeplantage	Forschungszentrum
4 Spieler:	keine	keine

Ein Gebietsplan wird auch kurz als „Gebiet“ bezeichnet.

- 2 Die Spielpläne werden verdeckt gemischt und anschließend der Reihe nach wie folgt offen ausgelegt:



- 3 Die Zählleiste wird mittig oberhalb der Gebiete abgelegt. Links und rechts davon werden die Verwaltungspläne ausgelegt (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).
- 4 Die Bauplatzkarten werden verdeckt gemischt, dann wird jeweils eine Bauplatzkarte offen auf das entsprechende Feld jedes Gebiets gelegt. Übrig gebliebene Karten werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



- 5 Die Stärke-5-Plättchen werden verdeckt gemischt, dann wird jeweils ein Stärke-5-Plättchen offen auf das entsprechende Feld jedes Gebiets gelegt. Übrig gebliebene Plättchen werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



- 6 Folgendes Spielmaterial wird in der Nähe der Gebiete ausgelegt:

- 1-Yen-Münzen
- 3-Yen-Münzen
- Kupfer
- Seide
- Tee
- Fisch
- Importgüter
- Auslandsvertreter (mit der Vorderseite sichtbar)
- Bahnhofsplättchen

- 7 Der Spieler, der zuletzt in Yokohama war, erhält die Startspielerkarte und beginnt das Spiel. Sollte unverständlicherweise noch keiner der Spieler je in Yokohama gewesen sein, wird der Startspieler anders ermittelt oder ausgelost.

HINWEIS: Die Startspielerkarte bleibt für das gesamte Spiel bei diesem Spieler.

- 8 Jeder Spieler erhält den Warenhausplan in der gewählten Spielerfarbe und folgendes Spielmaterial:

- 1 Präsident (in den eigenen Vorrat)
- 1 Zählstein (kommt auf die Zählleiste, sobald erste Punkte erzielt werden)
- 1 100-Punkte-Marker (verdeckt in den eigenen Vorrat)
- 20 Assistenten (8 in den eigenen Vorrat, 12 ins Warenhaus)
- 8 Geschäfte (2 in den eigenen Vorrat, 6 ins Warenhaus)
- 4 Handelshäuser (ins Warenhaus)
- Jeweils 1 Kupfer, 1 Seide, 1 Tee und 1 Fisch
- 4 Yen (für den Startspieler nur 3 Yen)

HINWEIS: Es muss immer zwischen Sachen im eigenen Vorrat und Sachen im eigenen Warenhaus unterschieden werden!



Beispiel für einen 4-Spieler-Aufbau



- 9 Alle Auftragskarten werden verdeckt gemischt und als Auftragsstapel in den Spielbereich gelegt. Abhängig von der Spieleranzahl wird die folgende Anzahl an Karten unbesehen in die Schachtel zurückgelegt:


Spieleranzahl	Anzahl zurückgelegter Auftragskarten
2 Spieler	16
3 Spieler	5
4 Spieler	keine

Vom verbleibenden Stapel werden Karten gezogen und offen auf alle Felder der Verwaltungspläne Hafen (und Dock) gelegt. Anschließend erhält jeder Spieler 2 Auftragskarten und sucht davon geheim eine aus, die er behält. Die andere Karte kommt zurück in die Schachtel.

- 10 Alle Technologiekarten werden verdeckt gemischt und als Technologiestapel in den Spielbereich gelegt.

Von diesem Stapel werden Karten gezogen und offen auf alle Felder der Verwaltungspläne Laboratorium (und Forschungszentrum) gelegt.

- 11 Die Errungenschaftskarten werden in die drei Stapel A, B und C getrennt und jeweils verdeckt gemischt. Von jedem Stapel wird eine Karte gezogen und offen auf das entsprechende Feld auf der Zählleiste gelegt. Übrig gebliebene Karten werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

- 12 Im Spiel zu zweit werden alle Felder, die auf den Verwaltungsplänen Kirche und Importlager mit dem rechts gezeigten Symbol markiert sind, durch einen Assistenten einer ungenutzten Spielerfarbe blockiert. 

Nun kann das Spiel beginnen!

Allgemeine Regeln

Folgende Regeln gelten durchgehend im gesamten Spiel:

- Handelswaren (Kupfer, Seide, Tee und Fisch), Importgüter und Geld sind mengenmäßig nicht begrenzt. Sollte der seltene Fall eintreten, dass etwas davon nicht mehr zur Verfügung steht, wird ein Ersatz benutzt.
- Alle Informationen außer den Auftragskarten auf der Hand der Spieler sind öffentlich. Alles andere wird so ausgelegt, dass alle Spieler es sehen können.
- Jeder Spieler darf maximal 3 Auftragskarten auf der Hand haben. Es ist nicht erlaubt, Auftragskarten abzuwerfen.
- Jeder Spieler darf prinzipiell beliebig viele Technologiekarten besitzen, jedoch nie mehrere mit gleichem Namen.
- Siegpunkte werden auf der Siegpunkteleiste mittels des Zählsteins in der jeweiligen Spielerfarbe abgetragen. Erreicht ein Spieler 100 Punkte, dreht er den 100-Punkte-Marker um, so dass die Seite mit „100“ oben liegt und startet wieder bei 0.
- Geschäfte, Handelshäuser und Assistenten werden immer aus dem eigenen Vorrat platziert, niemals direkt vom eigenen Warenhaus. Bestimmte Gebiete erlauben es, Sachen vom Warenhaus in den eigenen Vorrat zu verschieben und damit verfügbar zu machen.

Spielablauf

Das Spiel verläuft, beginnend mit dem Startspieler, reihum im Uhrzeigersinn, solange bis eine der Spielendebedingungen erfüllt wird (siehe Spielende, Seite 9). Wird eine Spielendebedingung erfüllt, wird die aktuelle Runde beendet und dann noch genau eine Runde gespielt.

Nach dieser letzten Runde erfolgt die Endwertung, um den Sieger zu ermitteln.

Ablauf eines Zuges

In einem Zug werden die folgenden drei Phasen durchlaufen:

A) Zusatzaktionsphase (erste Hälfte)

B) Hauptaktionsphase

- 1) Platzierung
- 2) Bewegung
- 3) Gebietsaktion
- 4) Stärke-5-Bonus (optional)
- 5) Bauen (optional)
- 6) Rückkehr

C) Zusatzaktionsphase (zweite Hälfte)

Einige Aktionen können in den Zusatzaktionsphasen zu Beginn und Ende des Zuges ausgeführt werden. Diese werden später erläutert, zuerst wird die Hauptaktionsphase erklärt.

B) Hauptaktionsphase

Folgende Schritte werden in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt:

- 1) Platzierung
- 2) Bewegung
- 3) Gebietsaktion
- 4) Stärke-5-Bonus (optional)
- 5) Bauen (optional)
- 6) Rückkehr

Alle Schritte außer 4 und 5 (wie dort angezeigt) sind verpflichtend.

1) Platzierung

In diesem Schritt werden Assistenten aus dem eigenen Vorrat auf Gebiete platziert. Man kann entweder ...

a) bis zu 3 Assistenten in verschiedene Gebiete platzieren

In maximal 3 verschiedene Gebiete nach Wahl wird je 1 Assistent aus dem eigenen Vorrat platziert.

b) 2 Assistenten in das gleiche Gebiet platzieren

In ein Gebiet werden 2 Assistenten aus dem eigenen Vorrat platziert.

Für das Platzieren gelten folgende Regeln:

- Die Assistenten kommen aus dem eigenen Vorrat, nicht vom Warenhaus, einem Gebietsplan oder einem Verwaltungsplan.
- Es dürfen **keine** Assistenten auf den Kanal gesetzt werden.
- Es **dürfen** Assistenten in das Gebiet mit dem eigenen Präsidenten gesetzt werden.
- Für jeden **gegnerischen** Präsidenten in einem Gebiet muss man pro Assistenten, den man dort platzieren möchte, jeweils 1 Yen an den Besitzer des Präsidenten zahlen. Wer nicht zahlen kann, darf dort nicht platzieren.



PLATZIERUNGSBEISPIEL: Hisashi (der rote Spieler) muss dem gelben Spieler 1 Yen zahlen, um einen Assistenten ins Laboratorium setzen zu dürfen. Außerdem muss er dem blauen Spieler 1 Yen zahlen, um einen Assistenten in die Arbeitsvermittlung setzen zu dürfen. In die Seidenspinnerei darf er ohne Zahlung einen Assistenten platzieren.

2) Bewegung

In diesem Schritt wird der eigene Präsident bewegt. Dazu wird eine der folgenden Möglichkeiten gewählt, wobei c die am häufigsten gewählte ist:

a) Den Präsidenten (und Assistenten) in den eigenen Vorrat zurückholen

Wird diese Möglichkeit gewählt, können der eigene Präsident und beliebig viele eigene Assistenten aus beliebigen Gebieten (nicht von Verwaltungsplänen) in den eigenen Vorrat zurückgeholt werden. In diesem Fall werden die Schritte 3 - 6 der Hauptaktionsphase übersprungen, es geht mit der zweiten Hälfte der Zusatzaktionsphase weiter.

b) Den Präsidenten aus dem eigenen Vorrat auf ein Gebiet setzen

Wenn sich der Präsident im eigenen Vorrat befindet (im ersten Zug oder nach einem Zug, in dem Option a gewählt wurde), kann er an einen beliebigen erlaubten Ort (siehe c) gesetzt werden. Anschließend geht es mit Schritt 3 der Hauptaktionsphase weiter.

c) Den Präsidenten von einem Gebiet in ein anderes bewegen

Dies ist die häufigste Wahl. Der eigene Präsident wird durch beliebig viele benachbarte Gebiete zu einem **erlaubten Ort** bewegt. Ein erlaubter Ort enthält **mindestens 1 eigenen Assistenten** und **keinen gegnerischen Präsidenten**. Folgendes ist beim Bewegen durch Gebiete zu beachten:

- In jedem benachbarten Gebiet, das durchlaufen werden soll, muss sich mindestens 1 eigener Assistent befinden (Geschäfte und Handelshäuser zählen nicht).
- Enthält ein Gebiet einen gegnerischen Präsidenten, **muss** an diesen 1 Yen gezahlt werden. Wer nicht zahlen kann, darf das Gebiet weder betreten noch durchlaufen.
- Der Präsident darf nicht wieder zu seinem Ausgangsgebiet zurückkehren.

HINWEIS: Kann der eigene Präsident keinen erlaubten Ort erreichen, muss stattdessen Möglichkeit a gewählt werden!

Nachdem die Bewegung an einem erlaubten Ort beendet wurde, geht es mit Schritt 3 (Gebietsaktion) weiter.



BEWEGUNGSBEISPIEL: Hisashis Präsident steht auf der Teeplantage und möchte zur Seidenspinnerei. Er würde gerne durchs Laboratorium zur Seidenspinnerei gehen, hat dort aber keinen Assistenten und kann somit diesen Weg nicht nutzen. Stattdessen geht er zuerst durch die Arbeitsvermittlung. Dort hat er einen eigenen Assistenten, muss aber 1 Yen an den blauen Spieler zahlen, da dieser dort seinen Präsidenten stehen hat. Anschließend geht er weiter zur Seidenspinnerei, in der er ebenfalls einen Assistenten hat, und beendet seinen Zug dort. Da sich dort kein fremder Präsident befindet, kostet dieser Schritt kein Geld.

3) Gebietsaktion

In diesem Schritt wird die Aktion des Gebiets ausgeführt, in dem sich der eigene Präsident jetzt befindet. Je mehr eigene Sachen sich dort befinden, umso stärker wird die Aktion.

Zuerst wird dazu die eigene Stärke in dem Gebiet ermittelt. Jede der folgenden Sachen trägt 1 Stärke bei:

Sache	Stärke
Präsident	1 Stärke
Assistent	jeweils 1 Stärke
Geschäft	1 Stärke
Handelshaus	1 Stärke
Bahnhof	1 Stärke

Nun wird die Aktion gemäß der ermittelten Stärke ausgeführt. Für Details zu den Gebieten siehe die Gebietserläuterung auf den Seiten 12 bis 16.

HINWEIS: Die maximale Stärke für eine Gebietsaktion beträgt 5. Jede Stärke über 5 wird ignoriert.

Ein Mitspieler mit einem Handelshaus in dem Gebiet erhält 1 Yen aus der Bank. Der aktive Spieler erhält in seinem Zug niemals Geld für sein eigenes Handelshaus.



GEBIETSAKTIONSBEISPIEL: Hisashis Präsident befindet sich in der Seidenspinnerei. Zusätzlich hat er dort 3 Assistenten und 1 Geschäft.

Präsident	1 Stärke
3 Assistenten	3 Stärke
Geschäft	1 Stärke
SUMME	5 Stärke

Hisashi hat damit eine Gesamtstärke von 5 für diese Aktion und erhält somit 4 Seide.

4) Stärke-5-Bonus (optional)

Wurde im vorangegangenen Schritt eine Stärke-5-Aktion in einem Gebiet ausgeführt, in dem noch ein Stärke-5-Plättchen liegt, kann dieses jetzt eingesammelt werden.

Wird ein Stärke-5-Plättchen genommen, wird es zuerst offen vor dem Spieler ausgelegt, dann sein Effekt ausgeführt und es schließlich verdeckt. Das Plättchen verbleibt bei diesem Spieler.

Siehe Erklärung der Symbole auf Seite 11 für die Effekte der Stärke-5-Plättchen.



STÄRKE-5-BONUS-BEISPIEL: Hisashi führt eine Stärke-5-Aktion in der Seidenspinnerei aus. Das Stärke-5-Plättchen befindet sich noch dort, daher nimmt Hisashi das Plättchen an sich und nutzt den hierauf angegebenen Effekt (hier: er erhält 1 Importgutplättchen). Anschließend dreht Hisashi das Stärke-5-Plättchen um und legt es vor sich ab.

5) Bauen (optional)

Wurde in dieser Hauptaktion eine Aktion der Stärke 4 oder 5 in einem Gebiet ausgeführt, kann nun entweder ein Geschäft oder ein Handelshaus aus dem eigenen Vorrat in diesem Gebiet gebaut werden.

a) Ein Geschäft bauen

In jedem Gebiet darf höchstens ein Geschäft pro Spieler stehen. Besitzt der Spieler derzeit dort noch kein Geschäft und ist ein Bauplatz für ein Geschäft frei, kann er dort ein Geschäft aus seinem Vorrat (nicht vom Warenhaus) bauen und erhält die auf dem Bauplatz angezeigte Belohnung.



BAUBEISPIEL A: Obwohl Hisashi im vorangegangenen Beispiel eine Stärke-5-Aktion in der Seidenspinnerei ausgeführt hat, kann er dort nun kein Geschäft bauen, da er dort bereits ein Geschäft besitzt.

b) Ein Handelshaus bauen

In jedem Gebiet darf insgesamt höchstens ein Handelshaus stehen. Ist dort noch kein Handelshaus vorhanden (also der Bauplatz für das Handelshaus frei), kann der Spieler dort ein Handelshaus aus seinem Vorrat (nicht vom Warenhaus) bauen und erhält die auf dem Bauplatz angezeigte Belohnung.

HINWEIS: Es ist nicht notwendig, ein Geschäft in einem Bereich zu haben, um dort ein Handelshaus bauen zu dürfen.



BAUBEISPIEL B: Da Hisashi gemäß Baubeispiel A kein Geschäft bauen durfte, entscheidet er sich, stattdessen ein Handelshaus zu bauen. Nachdem er sein Handelshaus auf den Bauplatz der Seidenspinnerei gestellt hat, erhält er die dort angegebene Belohnung von 9 Punkten.

6) Rückkehr:

Am Ende der Hauptaktionsphase **müssen alle eigenen Assistenten** aus dem Bereich, in dem die Gebietsaktion ausgeführt wurde, zurück in den eigenen Vorrat genommen werden.



RÜCKKEHRBEISPIEL: Hisashi nimmt alle drei Assistenten aus der Seidenspinnerei zurück in seinen Vorrat.

A) und C) Zusatzaktionsphase

In jeder Zusatzaktionsphase (zu Beginn und am Ende des eigenen Zugs) können folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden:

- a) Einen Auslandsvertreter nutzen** (einmal pro gesamten Zug)
- b) Eine Errungenschaft erlangen** (beliebig oft)
- c) Einen Auftrag erfüllen** (beliebig oft)

a) Einen Auslandsvertreter nutzen

Zur Nutzung eines Auslandsvertreters wird das entsprechende Plättchen umgedreht, um dessen Nutzung anzuzeigen. (Er ist dann für den Rest des Spiels inaktiv.) Dann wird ein Gebiet gewählt, in dem sich **mindestens 1 eigener Assistent, aber nicht der eigene Präsident** befindet.

Es **darf** auch ein Gebiet gewählt werden, in dem sich ein gegnerischer Präsident befindet. Dafür fallen keine Kosten an.

Nun werden die Schritte 3 bis 6 der Hauptaktionsphase für das entsprechende Feld ausgeführt.

HINWEIS: Pro Zug darf höchstens ein Auslandsvertreter genutzt werden.

AUSLANDSVERTRETERBEISPIEL:

Hisashi beschließt, einen Auslandsvertreter zu nutzen. Er wählt die Kupfermine als Ziel, da er dort 2 Assistenten und 1 Handelshaus hat. Damit hat Hisashi eine Stärke von 3 und erhält entsprechend 1 Kupfer (Schritt 3). Seine Stärke reicht nicht aus für einen Stärke 5-Bonus (Schritt 4) oder fürs Bauen (Schritt 5). Anschließend nimmt er seine beiden Assistenten zurück in seinen Vorrat (Schritt 6).

b) Eine Errungenschaft erlangen

Hat ein Spieler alle Voraussetzungen für eine Errungenschaft erfüllt, kann er einen Assistenten aus dem eigenen Vorrat auf die entsprechende Karte stellen, wo dieser bis zum Spielende verbleibt. Derjenige, der eine Errungenschaft zuerst erlangt, erhält den größeren Siegpunktwert auf der linken Seite. Alle nachfolgenden Spieler erhalten den kleineren Siegpunktwert auf der rechten Seite. (Die benötigten Sachen müssen nicht abgegeben werden.)

Siehe Beschreibung der Errungenschaftskarten auf Seite 17.

HINWEIS: Ein Spieler kann alle Errungenschaften erlangen, jede jedoch höchstens einmal.

ERRUNGENSCHAFTSBEISPIEL:

Hisashi besitzt 5 Kupfer. Es liegt eine Errungenschaftskarte aus, die 5 Kupfer verlangt. Hisashi erlangt somit diese Errungenschaft und setzt dafür einen Assistenten aus seinem Vorrat auf diese Karte. Da Reiner und Klemens dort bereits Assistenten platziert haben, erhält Hisashi nur den rechten Siegpunktwert von 6.

c) Einen Auftrag erfüllen

Um einen Auftrag zu erfüllen, legt der Spieler eine Auftragskarte von seiner Hand offen vor sich aus und gibt die darauf angegebenen Waren vollständig ab. Dafür erhält er die unten auf der Auftragskarte angegebene Belohnung.

Jeder Auftrag zeigt ein Ländersymbol. Nach der Erfüllung eines Auftrags überprüft der Spieler, ob sich gleiche Ländersymbole in seiner offenen Auslage befinden, um eventuell einen Auslandsvertreter zu erhalten.

Passende Ländersymbole



Jede Auftrags- und Technologiekarte zeigt ein Ländersymbol von einem der 5 oben gezeigten Länder. Wann immer ein Spieler ein passendes Paar (2, 4, 6...) eines Ländersymbols auf einer beliebigen Kombination aus Auftrags- und Technologiekarten erlangt, erhält er einen Auslandsvertreter jenes Landes.

- Es zählen nur Ländersymbole auf **erfüllten** Aufträgen, Aufträge auf der Hand zählen nicht.
- Falls keine Auslandsvertreter eines Landes mehr verfügbar sind, erhält man diese nicht mehr.

BEISPIEL: *Hisashi hat eine Technologiekarte mit dem Symbol für Großbritannien vor sich ausliegen. Nun erfüllt er einen Auftrag, der ebenfalls das Symbol für Großbritannien zeigt. Da er nun insgesamt zwei Symbole für Großbritannien vor sich ausliegen hat, erhält er einen Auslandsvertreter aus Großbritannien aus der Auslage.*

Spielende

Das Spiel ist (fast) beendet, sobald mindestens eine der folgenden Situationen eintritt:

- Ein Spieler hat alle 4 seiner Handelshäuser gebaut.
- Ein Spieler hat alle 8 seiner Geschäfte gebaut.
- Es sind nicht mehr genug Auftragskarten vorhanden, um einen Verwaltungsplan aufzufüllen.
- Die folgende Anzahl an Assistenten wurde auf der Kirche platziert:
 - 2 Spieler:** 5 Assistenten (einschließlich dem der neutralen Farbe)
 - 3 Spieler:** 5 Assistenten
 - 4 Spieler:** 6 Assistenten
- Die folgende Anzahl an Assistenten wurde beim Importlager platziert:
 - 2 Spieler:** 5 Assistenten (einschließlich dem der neutralen Farbe)
 - 3 Spieler:** 5 Assistenten
 - 4 Spieler:** 6 Assistenten

Sobald eine Bedingung erfüllt ist, wird die laufende Runde noch beendet, anschließend wird noch eine vollständige Runde gespielt. Somit haben alle Spieler gleich viele Züge und man weiß sicher, welches der letzte eigene Zug ist.

Endwertung

Das Endergebnis wird in der folgenden Reihenfolge ermittelt, die auch am Fuß der Warenhauspläne gezeigt wird:

- 1) Kirchenwertung
- 2) Importlagerwertung
- 3) Technologiewertung
- 4) Länderwertung
- 5) Sonstige Wertung

HINWEIS: Im Spiel zu zweit zählen die Assistenten der neutralen Farbe, die während des Aufbaus auf die Verwaltungspläne Kirche und Importlager gelegt wurden, für einen neutralen Spieler, der während der Auswertung der Mehrheiten berücksichtigt wird, um den Wettbewerb zu stärken.

1) Kirchenwertung

Die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Assistenten auf dem Verwaltungsplan Kirche erhalten Punkte:

Die meisten: 6 Punkte
Zweitmeiste: 3 Punkte

- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dem der am weitesten rechts auf dem Plan liegende Assistent gehört.
- Hat nur ein Spieler Assistenten auf dem Plan, erhält dieser die Punkte für die meisten Assistenten und niemand erhält weitere Punkte.
- Befinden sich keine Assistenten auf dem Plan, erhält niemand Punkte.



KIRCHENWERTUNGSBEISPIEL: Der Verwaltungsplan Kirche war bei Spielende wie oben gezeigt belegt. Die Gesamtanzahl an Assistenten war:

Rot: 2, Blau: 2, Gelb: 1.

Rot und Blau haben die gleiche Anzahl an Assistenten auf dem Plan, also muss ihre Position betrachtet werden. Blau besitzt den Assistenten am weitesten rechts und erhält somit 6 Punkte. Rot erhält als Zweiter 3 Punkte und Gelb als Dritter geht leer aus.

2) Importlagerwertung

Die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Assistenten auf dem Verwaltungsplan Importlager erhalten Punkte:

Die meisten: 8 Punkte
Zweitmeiste: 4 Punkte

- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dem der am weitesten rechts auf dem Plan liegende Assistent gehört.
- Hat nur ein Spieler Assistenten auf dem Plan, erhält dieser die Punkte für die meisten Assistenten und niemand erhält weitere Punkte.
- Befinden sich keine Assistenten auf dem Plan, erhält niemand Punkte.



IMPORTLAGERWERTUNGSBEISPIEL:

Der Verwaltungsplan Importlager war bei Spielende wie oben gezeigt belegt. Die Gesamtanzahl an Assistenten war:

Rot: 1, Grün: 3, Gelb: 1.

Grün ist Erster und erhält 8 Punkte. Rot und Gelb haben die gleiche Anzahl an Assistenten auf dem Plan, also muss ihre Position betrachtet werden. Gelb besitzt den Assistenten am weitesten rechts und erhält somit 4 Punkte. Rot als Dritter geht leer aus.

3) Technologiewertung

Die Spieler mit dem höchsten und zweithöchsten Gesamtwert aller ihrer Technologiekarten erhalten Punkte:

Der höchste: 10 Punkte
Zweithöchste: 5 Punkte

- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Zugreihenfolge zuerst an der Reihe ist.
- Hat nur ein Spieler Technologiekarten, erhält dieser die Punkte für den höchsten Wert und niemand erhält weitere Punkte.
- Hat kein Spieler Technologiekarten, erhält niemand Punkte.

HINWEIS: Im Spiel zu zweit endet der neutrale Spieler mit einem Industriewert von 7½.

TECHNOLOGIEWERTUNGSBEISPIEL:

Die Zugreihenfolge im Spiel war:

Hisashi > Andrea > Ryoko > Stefan.

Die Technologiegesamtwerte der Spieler sind folgende:

Hisashi: 12, Andrea: 20, Ryoko: 12, Stefan: 10.

Andrea hat den höchstens Gesamtwert und erhält 10 Punkte. Hisashi und Ryoko haben mit einem Wert von jeweils 12 einen Gleichstand. Da Hisashi aber früher in der Spielreihenfolge ist, erhält er 5 Punkte. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

4) Länderwertung

Alle nicht erfüllten Aufträge von der Hand kommen zurück in die Schachtel.

Die Ländersymbole aller erfüllten Aufträge und Technologiekarten werden nun in Sätze unterschiedlicher Länder gruppiert. Jeder Satz bringt Punkte abhängig von der darin enthaltenen Anzahl unterschiedlicher Ländersymbole:

- 5 verschiedene Symbole: 12 Punkte
- 4 verschiedene Symbole: 8 Punkte
- 3 verschiedene Symbole: 4 Punkte
- 2 verschiedene Symbole: 2 Punkte
- 1 verschiedenes Symbol: 0 Punkte

LÄNDERWERTUNGSBEISPIEL:

Hisashi hat die folgenden Ländersymbole auf seinen Auftrags- und Technologiekarten:



Diese werden in folgende Sätze aufgeteilt:



Die Ländersymbole bringen Hisashi also insgesamt 16 Punkte ein.

5) Sonstige Wertung

Die Sachen im Besitz eines Spielers bringen noch folgende Punkte:

- Ungenutzte Auslandsvertreter: 1 Punkt
- Importgut: 1 Punkt
- Je 2 Yen: 1 Punkt
- Je 3 Handelswaren: 1 Punkt

RESTWERTBEISPIEL: Hisashi besitzt bei Spielende folgende Sachen:

1 Importgut	1 Punkt
3 Yen	1 Punkt
2 Kupfer	} 2 Punkte (7/3 = 2)
1 Seide	
1 Tee	
3 Fisch	
GESAMT	4 Punkte

Erläuterung der Symbole



Geld

So viel Yen erhalten oder abgeben, wie die Zahl angibt.



Siegpunkt

So viele Siegpunkte erhalten, wie die Zahl angibt.



Handelsware

So viel Handelsware der gezeigten Sorte erhalten, wie die Zahl bzw. die Symbole angeben



Beliebige Handelsware

Eine frei wählbare Handelsware erhalten. Bei mehreren dieser Symbole kann für jedes neu gewählt werden.



Importgut

Ein Importgut pro Symbol erhalten.



Warenhaus

Die angezeigten Kosten zahlen, um ein Geschäft, ein Handelshaus oder einen Assistenten aus dem Warenhaus in den eigenen Vorrat zu verschieben.



Bewegung

Einen Assistenten aus dem eigenen Vorrat in ein Gebiet oder von einem Gebiet in ein anderes bewegen. Jede Bewegung kann gesondert behandelt werden. Kosten für gegnerische Präsidenten müssen nicht gezahlt werden.

Wer hat gewonnen?

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der in der Zugreihenfolge zuerst an der Reihe ist.

Beschreibung der Produktionsgebiete



Kupfermine (2x)

In der Kupfermine kann man Kupfer erhalten.

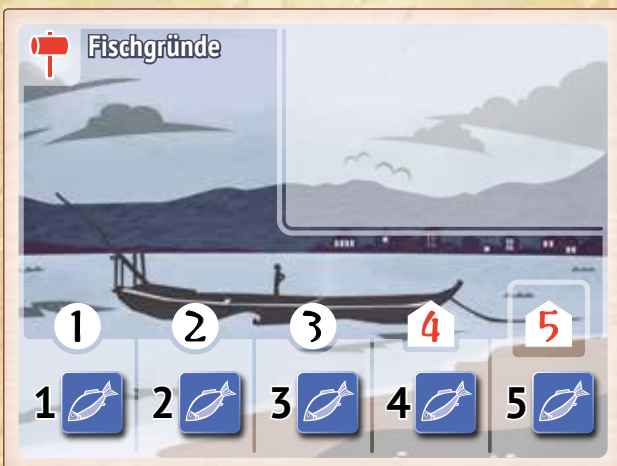
STÄRKE 1 : Kein Ertrag

STÄRKE 2 : Kein Ertrag

STÄRKE 3 : 1 Kupfer

STÄRKE 4 : 2 Kupfer

STÄRKE 5 : 3 Kupfer



Fischgründe (2x)

In den Fischgründen erhält man Fisch.

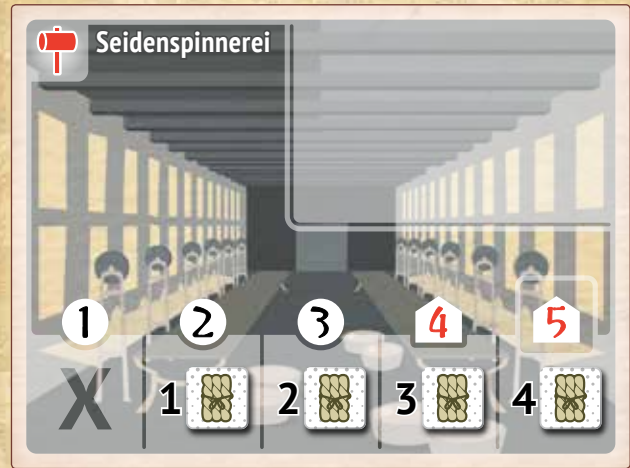
STÄRKE 1 : 1 Fisch

STÄRKE 2 : 2 Fische

STÄRKE 3 : 3 Fische

STÄRKE 4 : 4 Fische

STÄRKE 5 : 5 Fische



Seidenspinnerei (2x)

In der Seidenspinnerei kann man Seide erhalten.

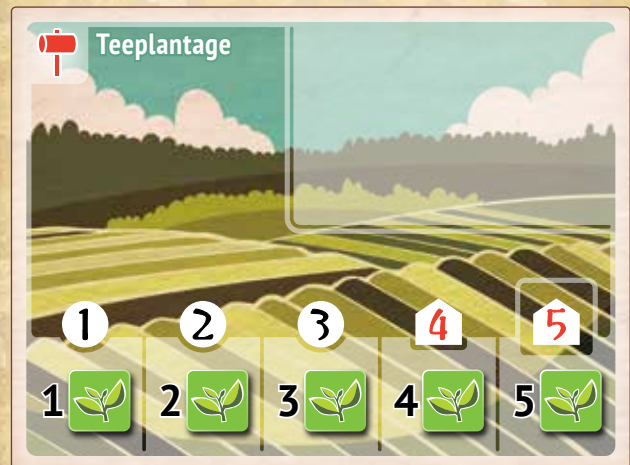
STÄRKE 1 : Kein Ertrag

STÄRKE 2 : 1 Seide

STÄRKE 3 : 2 Seide

STÄRKE 4 : 3 Seide

STÄRKE 5 : 4 Seide



Teeplantage (2x)

Auf der Teeplantage erhält man Tee.

STÄRKE 1 : 1 Tee

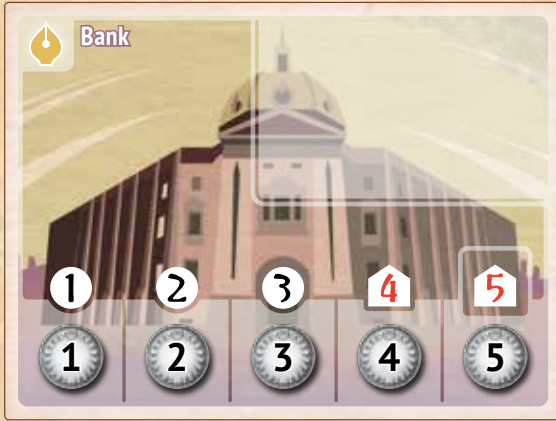
STÄRKE 2 : 2 Tee

STÄRKE 3 : 3 Tee

STÄRKE 4 : 4 Tee

STÄRKE 5 : 5 Tee

Beschreibung der Handelsgebiete



Bank

Bei der Bank erhält man Geld.

STÄRKE 1 : 1 Yen

STÄRKE 2 : 2 Yen

STÄRKE 3 : 3 Yen

STÄRKE 4 : 4 Yen

STÄRKE 5 : 5 Yen



Chinatown

In Chinatown können Geld, Handelswaren und Importgüter getauscht werden. Wie viel getauscht werden kann, hängt von der Stärke ab.

STÄRKE 1 : 1 x tauschen

STÄRKE 2 : 2 x tauschen

STÄRKE 3 : 3 x tauschen

STÄRKE 4 : 4 x tauschen

STÄRKE 5 : 5 x tauschen

Für jeden Tausch kann aus **einer** der folgenden Möglichkeiten gewählt werden:

- Kaufe oder verkaufe 1 Kupfer für 2 Yen
- Kaufe oder verkaufe 1 Seide für 2 Yen
- Kaufe oder verkaufe 1 Fisch für 1 Yen
- Kaufe oder verkaufe 1 Tee für 1 Yen
- Kaufe 1 Importgut für 4 Yen

HINWEIS: Importgut kann nur gekauft werden, niemals verkauft.



Kirche

Wer in der Kirche Glauben zeigt, wird belohnt werden. Man erhält Glaubenskraft je nach Stärke:

STÄRKE 1 : 1 Glaubenskraft

STÄRKE 2 : 2 Glaubenskraft

STÄRKE 3 : 3 Glaubenskraft

STÄRKE 4 : 4 Glaubenskraft

STÄRKE 5 : 5 Glaubenskraft

Zusätzliche Glaubenskraft kann durch Abgabe von Handelswaren, Importgütern und Geld erlangt werden:

- 1 Importgut: 1 Glaubenskraft
- 1 Kupfer: 1 Glaubenskraft
- 1 Seide: 1 Glaubenskraft
- 1 Fisch: 1 Glaubenskraft
- 1 Tee: 1 Glaubenskraft
- 2 Yen: 1 Glaubenskraft

HINWEIS: Jede dieser Abgaben ist höchstens einmal erlaubt. Es können also beispielsweise 1 Seide, 1 Fisch und 2 Yen abgegeben werden, nicht aber 2 Fisch oder 4 Yen.

Der Spieler setzt einen eigenen Assistenten vom Gebietsplan Kirche in der Kirche oder vom eigenen Vorrat auf ein **unbesetztes** Feld des Verwaltungsplans Kirche, welches höchstens so viel Glaubenskraft erfordert wie soeben erlangt. Dafür erhält der Spieler die bei jenem Feld angegebene Belohnung.

Assistenten auf dem Verwaltungsplan Kirche bleiben für den Rest des Spiels unverändert dort.

BEISPIEL: Hisashi führt die Kirchenaktion aus. Er hat seinen Präsidenten und 2 Assistenten vor Ort, welche ihm eine Glaubenskraft von 3 einbringen. Zusätzlich gibt er 1 Kupfer, 1 Seide und 2 Yen ab, um seine Glaubenskraft um 3 auf insgesamt 6 zu erhöhen. Er versetzt einen Assistenten vom Kirchengebiet auf das Feld des Verwaltungsplans Kirche mit dem Glaubenswert 6 und erhält als Belohnung 5 Punkte und das Recht, sofort zwei Assistenten zu bewegen.



Importlager

Beim Importlager können Importgüter in Belohnungen umgewandelt werden.

Der Spieler gibt eine Anzahl an Importgütern ab und setzt einen eigenen Assistenten vom Gebietsplan Importlager oder vom eigenen Vorrat auf ein **unbesetztes** Feld des Verwaltungsplans Importlager, welches höchstens so viele Importgüter fordert wie soeben abgegeben. Dafür erhält der Spieler die bei jenem Feld angegebene Belohnung.

Die Anzahl an Importgütern, die höchstens abgegeben werden dürfen, hängt von der Aktionsstärke ab:

STÄRKE 1 : kein Importgut

STÄRKE 2 : 1 Importgut

STÄRKE 3 : 2 Importgüter

STÄRKE 4 : 3 Importgüter

STÄRKE 5 : 4 Importgüter

Assistenten auf dem Verwaltungsplan Importlager bleiben für den Rest des Spiels unverändert dort.

***BEISPIEL:** Hisashi führt die Importaktion aus. Sein Präsident und 2 Assistenten geben ihm eine Stärke von 3, somit darf er bis zu 2 Importgüter abgeben. Hisashi besitzt aber nur ein Importgut und gibt dieses ab. Er versetzt einen Assistenten vom Importlagergebiet auf das zweite Feld des Verwaltungsplans Importlager und erhält als Belohnung 4 Punkte und 2 Yen.*



Dock

Beim Dock können Auftragskarten erworben werden.

Der Spieler nimmt eine Auftragskarte vom Verwaltungsplan Dock entsprechend seiner Stärke:

STÄRKE 1 : keine Auftragskarte

STÄRKE 2 : 1 Auftragskarte aus dem unteren Bereich

STÄRKE 3 : 1 Auftragskarte aus dem unteren oder mittleren Bereich

STÄRKE 4 : 1 Auftragskarte aus einem beliebigen Bereich

STÄRKE 5 : 1 Auftragskarte aus einem beliebigen Bereich, zusätzlich 3 Punkte

Beträgt die Stärke mindestens 2, darf gegen Abgabe von 2 Yen oder 1 Importgut zusätzlich eine weitere Auftragskarte gemäß den gleichen Bedingungen genommen werden (allerdings keine weiteren 3 Punkte bei Stärke 5).

***HINWEIS:** Jeder Spieler darf maximal 3 Auftragskarten auf der Hand haben. Wer schon 3 Auftragskarten auf der Hand hat, kann keine weitere mehr nehmen. Aufträge werden niemals abgeworfen!*

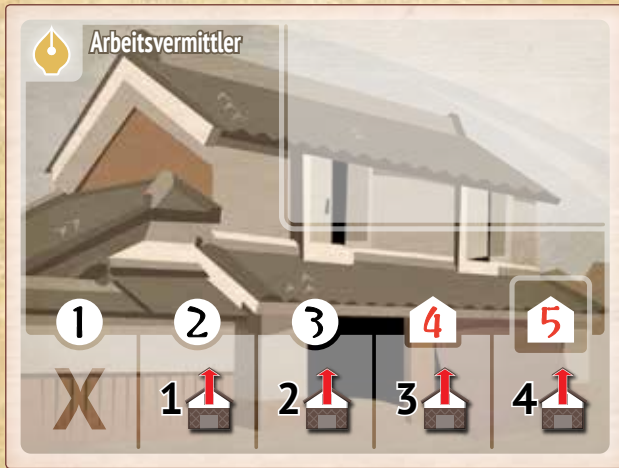
***BEISPIEL:** Hisashi führt die Dockaktion aus. Sein Präsident und 2 Assistenten geben ihm eine Stärke von 3, somit darf er eine Auftragskarte aus dem unteren oder mittleren Bereich nehmen – er wählt eine aus dem mittleren Bereich.*

Dann zahlt Hisashi 2 Yen, um einen weiteren Auftrag zu nehmen, diesmal aus dem unteren Bereich.

Karten auffüllen

Nachdem diese Aktion beendet wurde, werden alle verbliebenen Auftragskarten soweit wie möglich nach links verschoben. Dann werden alle leeren Felder von links nach rechts mit Karten vom Auftragsstapel aufgefüllt.

Falls nicht mehr genug Auftragskarten vorhanden sind, um den Verwaltungsplan vollständig aufzufüllen, ist eine Spielendebedingung erfüllt. Die aktuelle Runde wird noch beendet und dann die Schlussrunde gespielt.



Arbeitsvermittler

Erlaubt es, Sachen vom eigenen Warenhaus in den eigenen Vorrat zu verschieben.

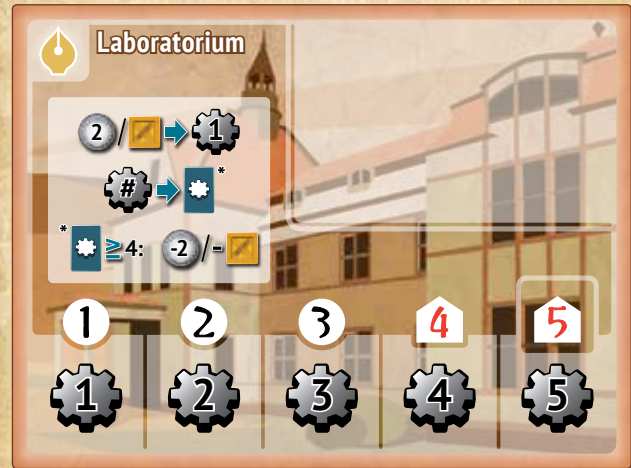
Abhängig von der Stärke darf eine bestimmte Anzahl an Assistenten, Warenhäusern und Geschäften vom Warenhaus in den eigenen Vorrat verschoben werden.

- STÄRKE 1** : nichts
- STÄRKE 2** : 1 Sache
- STÄRKE 3** : 2 Sachen
- STÄRKE 4** : 3 Sachen
- STÄRKE 5** : 4 Sachen

Für einige Sachen sind Kosten zu zahlen, bevor sie in den eigenen Vorrat verschoben werden dürfen:

- Assistent: keine Kosten
- Geschäft: 2 Yen
- Handelshaus: 4 / 5 / 6 / 7 Yen

Diese Kosten sind auf dem Warenhausplan abgebildet.



Laboratorium

Im Laboratorium können Technologiekarten erworben werden.

Die auf dem Verwaltungsplan Laboratorium ausliegenden Technologiekarten zeigen oben links ihre Kosten in Industrierwerten. Die Felder 3 bis 6 zeigen zusätzliche Kosten, die zu denen der Karten auf diesen Feldern addiert werden müssen.

Das Ausführen der Laboratoriumsaktion bringt abhängig von der Stärke die folgenden Industrierwerte ein:

- STÄRKE 1** : 1 Industrierwert
- STÄRKE 2** : 2 Industrierwerte
- STÄRKE 3** : 3 Industrierwerte
- STÄRKE 4** : 4 Industrierwerte
- STÄRKE 5** : 5 Industrierwerte

HINWEIS: Die direkt durch Aktionsstärke erreichbaren Industrierwerte sind auf 5 begrenzt.

Zusätzliche Industrierwerte können durch die Abgabe von Importgütern und Geld erlangt werden (beliebig oft):

- 1 Importgut: 1 Industrierwert
- Je 2 Yen: 1 Industrierwert

Nachdem er die Technologiekosten einer Technologiekarte auf dem Verwaltungsplan Laboratorium in Industrierwerten aufgebracht hat, nimmt der Spieler diese Karte an sich und legt sie offen vor sich ab. Überzählige Industrierwerte verfallen.

Hinweis: Ab der vierten Technologiekarte, die ein Spieler erwerben möchte, fallen pro Karte zusätzliche Kosten von 1 Importgut oder 2 Yen an!

Jede Technologiekarte zeigt ein Ländersymbol. Nach dem Erwerb einer Technologiekarte wird geprüft, ob man nun passende Paare an Ländersymbolen besitzt und somit einen Auslandsvertreter erhält. **Siehe Passende Ländersymbole (Seite 9).**

Hinweis: Ein Spieler darf beliebig viele Technologiekarten besitzen, aber nie mehrere mit dem gleichen Namen.

Karten auffüllen

Nachdem diese Aktion beendet wurde, werden alle verbliebenen Technologiekarten soweit wie möglich nach links verschoben. Dann wird das leere Feld mit einer Karte vom Technologiestapel aufgefüllt. Ist der Technologiestapel aufgebraucht, bleibt das Feld leer.



Hafen

Im Hafen können Auftragskarten erworben werden.

Der Spieler nimmt eine Auftragskarte vom Verwaltungsplan Hafen entsprechend seiner Stärke:

STÄRKE 1 : keine Auftragskarte

STÄRKE 2 : 1 Auftragskarte aus dem unteren Bereich

STÄRKE 3 : 1 Auftragskarte aus dem unteren oder mittleren Bereich

STÄRKE 4 : 1 Auftragskarte aus einem beliebigen Bereich

STÄRKE 5 : 1 Auftragskarte aus einem beliebigen Bereich, zusätzlich 3 Punkte

Beträgt die Stärke mindestens 2, darf gegen Abgabe von 2 Yen oder 1 Importgut zusätzlich eine weitere Auftragskarte gemäß den gleichen Bedingungen genommen werden (allerdings keine 3 Punkte bei Stärke 5).

HINWEIS: Jeder Spieler darf maximal 3 Auftragskarten auf der Hand haben. Wer schon 3 Auftragskarten auf der Hand hat, kann keine weitere mehr nehmen. Aufträge werden niemals abgeworfen!

BEISPIEL: Hisashi führt die Hafenaktion aus. Sein Präsident und 2 Assistenten geben ihm eine Stärke von 3, somit darf er eine Auftragskarte aus dem unteren oder mittleren Bereich nehmen – er wählt eine aus dem mittleren Bereich.

Dann zahlt Hisashi 2 Yen, um einen weiteren Auftrag zu nehmen, diesmal aus dem unteren Bereich.

Karten auffüllen

Nachdem diese Aktion beendet wurde, werden alle verbliebenen Auftragskarten soweit wie möglich nach links verschoben. Dann werden alle leeren Felder von links nach rechts mit Karten vom Auftragsstapel aufgefüllt.

Falls nicht mehr genug Auftragskarten vorhanden sind, um den Verwaltungsplan vollständig aufzufüllen, ist eine Spielendebedingung erfüllt. Die aktuelle Runde wird noch beendet und dann die Schlussrunde gespielt.



Forschungszentrum

Im Forschungszentrum können Technologiekarten erworben werden.

Die auf dem Verwaltungsplan Forschungszentrum ausliegenden Technologiekarten zeigen oben links ihre Kosten in Industriewerten. Die Felder 3 bis 6 zeigen zusätzliche Kosten, die zu denen der Karten auf diesen Feldern addiert werden müssen.

Das Ausführen der Forschungszentrumsaktion bringt abhängig von der Stärke die folgenden Industriewerte ein:

STÄRKE 1 : 1 Industriewert

STÄRKE 2 : 2 Industriewerte

STÄRKE 3 : 3 Industriewerte

STÄRKE 4 : 4 Industriewerte

STÄRKE 5 : 5 Industriewerte

HINWEIS: Die direkt durch Aktionsstärke erreichbaren Industriewerte sind auf 5 begrenzt.

Zusätzliche Industriewerte können durch die Abgabe von Importgütern und Geld erlangt werden (beliebig oft):

- 1 Importgut: 1 Industriewert
- Je 2 Yen: 1 Industriewert

Nachdem er die Technologiekosten einer Technologiekarte auf dem Verwaltungsplan Forschungszentrum in Industriewerten aufgebracht hat, nimmt der Spieler diese Karte an sich und legt sie offen vor sich ab. Überzählige Industriewerte verfallen.

HINWEIS: Ab der vierten Technologiekarte, die ein Spieler erwerben möchte, fallen pro Karte zusätzliche Kosten von 1 Importgut oder 2 Yen an!

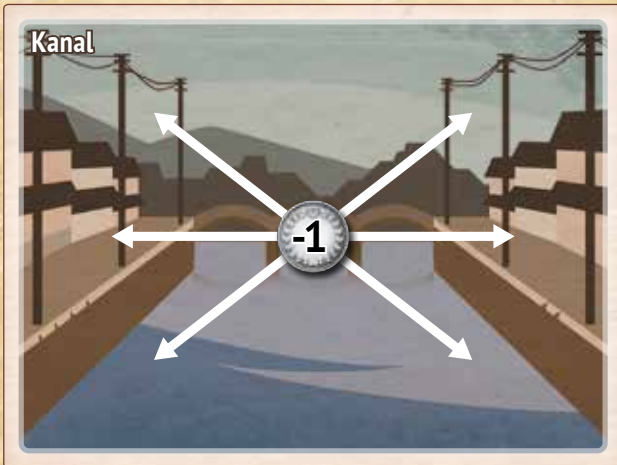
Jede Technologiekarte zeigt ein Ländersymbol. Nach dem Erwerb einer Technologiekarte wird geprüft, ob man nun passende Paare an Ländersymbolen besitzt und somit einen Auslandsvertreter erhält. **Siehe Passende Ländersymbole (Seite 9).**

HINWEIS: Ein Spieler darf beliebig viele Technologiekarten besitzen, aber nie mehrere mit dem gleichen Namen.

Karten auffüllen

Nachdem diese Aktion beendet wurde, werden alle verbliebenen Technologiekarten soweit wie möglich nach links verschoben. Dann wird das leere Feld mit einer Karte vom Technologiestapel aufgefüllt. Ist der Technologiestapel aufgebraucht, bleibt das Feld leer.

Der Kanal



Kanal

Der Kanal ist anders als die anderen Gebiete, hier werden niemals Assistenten platziert.

Während der Bewegung kann 1 Yen gezahlt werden, um mit dem Präsidenten über das Kanalfeld zu laufen.

HINWEIS: Der Kanal ist kein erlaubter Ort, d.h. die Bewegung des Präsidenten darf dort nicht enden!

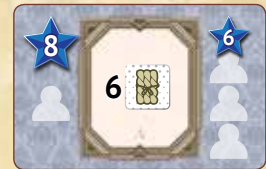
Beschreibung der Errungenschaftskarten

A-Errungenschaften

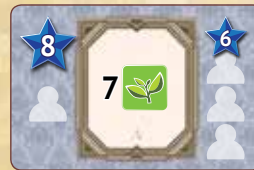
Errungenschaften aus Stapel A setzen voraus, dass der Spieler bestimmte Waren im Vorrat hat. Sobald ein Spieler diese Waren in seinem Vorrat hat, kann er während seiner Zusatzaktionsphasen diese Errungenschaft erlangen. Dazu müssen die Waren nicht abgegeben werden, sie sind nur vorzuweisen.



5 Kupfer besitzen



6 Seide besitzen



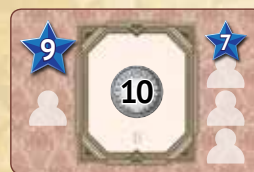
7 Tee besitzen



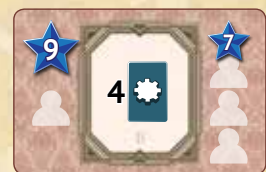
7 Fisch besitzen

B-Errungenschaften

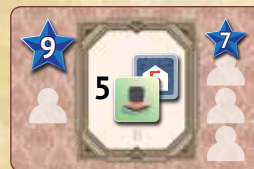
Errungenschaften aus Stapel B setzen voraus, dass der Spieler bestimmte Sachen besitzt. Sobald ein Spieler diese Sachen besitzt, kann er während seiner Zusatzaktionsphasen diese Errungenschaft erlangen. Dazu müssen die Sachen nicht abgegeben werden, sie sind nur vorzuweisen.



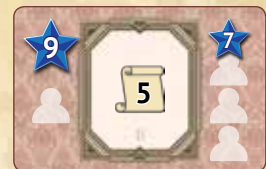
10 Yen besitzen



4 Technologien besitzen



In Summe
5 Auslandsvertreter- und
Stärke-5-Plättchen besitzen



5 erfüllte Aufträge haben

C-Errungenschaften

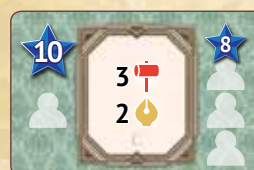
Errungenschaften aus Stapel C setzen voraus, dass der Spieler in bestimmten Gebieten gebaut hat. Sobald ein Spieler Gebäude (Geschäfte oder Handelshäuser) in der geforderten Anzahl an Bereichen hat, kann er während seiner Zusatzaktionsphasen diese Errungenschaft erlangen.



In 4 Produktionsgebieten



In 4 Handelsgebieten



In 3 Produktions- und
2 Handelsgebieten



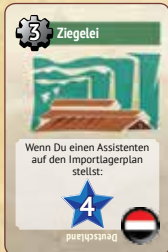
In 2 Produktions- und
3 Handelsgebieten

Beschreibung der Technologiekarten



Ball

Der Spieler erhält jedes Mal 2 Zusatzpunkte, wenn er einen Auftrag erfüllt.



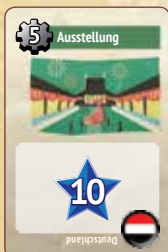
Ziegelei

Der Spieler erhält jedes Mal 4 Zusatzpunkte, wenn er einen Assistenten auf den Verwaltungsplan Importlager setzt.



Elektrisches Licht

Der Spieler erhält jedes Mal 3 Zusatzpunkte, wenn er ein Handelshaus baut.



Ausstellung

Der Spieler erhält sofort 10 Punkte.



Gaslicht

Der Spieler erhält jedes Mal 2 Zusatzpunkte, wenn er ein Geschäft baut.



Sprachschule

Der Spieler erhält jedes Mal zusätzlich 1 Yen, wenn er einen Auftrag erfüllt.



Buchdruck

Der Spieler erhält jedes Mal zusätzlich 1 Yen, wenn er (nach dieser) eine Technologiekarte erwirbt.



Bergbautechnik

Der Spieler erhält jedes Mal, wenn er 1 oder mehr Kupfer erhält, ein weiteres Kupfer. Dies gilt für die Kupfermine, Chinatown, Stärke-5-Plättchen und Belohnungen fürs Bauen.



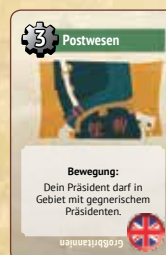
Zeitung

Während der Platzierung darf der Spieler bis zu 4 Assistenten in unterschiedliche Gebiete setzen (anstatt nur 3).



Patentwesen

Der Spieler erhält jedes Mal 2 Punkte, wenn er (nach dieser) eine Technologiekarte erwirbt.



Postwesen

Der Spieler darf seine Bewegung in einem Gebiet beenden, in dem sich ein gegnerischer Präsident befindet, und die dortige Aktion ausführen. Den gegnerischen Präsidenten muss er trotzdem bezahlen (außer er besitzt auch die Postkutsche).



Postkutsche

Während der Bewegung muss der Spieler beim Durchlaufen von Gebieten mit gegnerischen Präsidenten diese nicht bezahlen.

Besitzt er auch das Postwesen, darf die Bewegung auch in einem Gebiet mit gegnerischem Präsidenten enden, ohne dafür zahlen zu müssen.



Bahnhof

Der Spieler, der diese Technologie erlangt, platziert sofort das Bahnhofsplättchen in einem Gebiet seiner Wahl. Dieses Plättchen zählt für **jeden** Spieler, der dort eine Aktion ausführt, als eine zusätzliche Stärke.

Du darfst deinen Präsidenten in der Bewegungsphase direkt in das Gebiet mit Bahnhof ziehen. Du darfst auch dann in das Gebiet ziehen und die Aktion ausführen, wenn sich dort ein oder mehrere gegnerische Präsidenten befinden. Du musst ihnen nichts zahlen. Wenn du in das Gebiet mit Bahnhof ziehst, muss Dein Bewegungsschritt hier enden und du musst die Gebietsaktion ausführen.



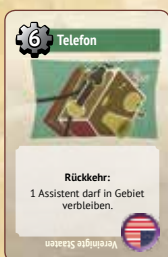
Aktienmarkt

Hat der Spieler zu Beginn seines Zuges weniger als 2 Yen, wird sein Kapital auf 2 Yen aufgefüllt.



Telegramm

Während der Platzierung darf der Spieler, wenn er 2 Assistenten in ein Gebiet setzt, einen weiteren Assistenten in ein benachbartes Gebiet setzen. Befindet sich dort ein gegnerischer Präsident, muss an dessen Besitzer 1 Yen gezahlt werden.



Telefon

Bei der Rückkehr darf ein Assistent im Gebiet verbleiben.



Textilfabrik

Der Spieler darf einmal pro Zug 1 Seide für 2 Yen verkaufen. Dies darf auch Seide sein, die er im aktuellen Zug erhalten hat.



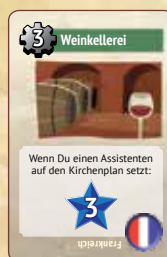
Straßenbahn

Während der Bewegung darf der Spieler seinen Präsidenten direkt in ein erlaubtes Gebiet seiner Wahl ohne gegnerischen Präsidenten bewegen und muss dort die Bewegung beenden.



Universität

Der Spieler darf einmal pro Zug 1 Yen zahlen, um 1 Assistenten aus dem Warenhaus in den eigenen Vorrat zu verschieben.



Weinkellerei

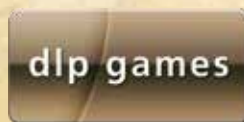
Der Spieler erhält jedes Mal 3 Zusatzpunkte, wenn er einen Assistenten auf den Verwaltungsplan Kirche setzt.

Impressum

Spieldesign: Hisashi Hayashi

Illustration & Grafik: Ryoko Hiyashi & Adam P. McIver

Entwicklung: TMG Development Team



Copyright © dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

Tel. 02406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de

Unter Lizenz von Tasty Minstrel games, USA

Deutschsprachige Bearbeitung: dlp games
atelier 198
Stefan Malz

Die 2-Spieler-Regel wurde inspiriert vom BoardGame-Geek-Nutzer gameraf.

Kurzübersicht Zug

A) Zusatzaktionsphase (erste Hälfte)

- a) Einen Auslandsvertreter nutzen (einmal pro gesamten Zug) Seite 9

- *Auslandsvertreter umdrehen, um die Schritte 3 bis 6 der Hauptaktion in einem Gebiet mit Assistenten, aber ohne Präsidenten, auszuführen.*

- b) Eine Errungenschaft erlangen Seite 9

- *Einen Assistenten auf eine Errungenschaftskarte setzen, sofern deren Bedingungen erfüllt sind. Die entsprechenden Siegpunkte erhalten.*

- c) Einen Auftrag erfüllen Seite 9

- *Eine Auftragskarte von der Hand offen auslegen und die geforderten Waren abgeben. Belohnung wie auf Karte angegeben einstreichen.*

B) Hauptaktionsphase

- 1) Platzierung Seite 6

- *Je 1 Assistenten in bis zu 3 verschiedene Gebiete oder 2 Assistenten in ein Gebiet setzen.*
- *1 Yen zahlen pro Setzen eines Assistenten in ein Gebiet mit gegnerischem Präsidenten.*

- 2) Bewegung Seite 7

- *1 Yen zahlen pro Bewegen des Präsidenten durch ein Gebiet mit gegnerischem Präsidenten.*
- *Bewegung darf nicht in Gebiet mit gegnerischem Präsidenten enden.*

- 3) Gebietsaktion Seite 7

- *Aktion des Gebiets, in dem der eigene Präsident steht, basierend auf der Aktionsstärke ausführen.*

- 4) Stärke-5-Bonus (optional) Seite 8

- *Falls Aktion mit Stärke 5 ausgeführt, dort das Stärke-5-Plättchen einsammeln (sofern vorhanden).*

- 5) Bauen (optional) Seite 8

- *Falls Aktion mit Stärke 4 oder 5 ausgeführt, ein Geschäft oder Handelshaus aus dem eigenen Vorrat bauen.*

- 6) Rückkehr Seite 8

- *Alle Assistenten vom Gebiet, dessen Aktion ausgeführt wurde, zurück in den eigenen Vorrat nehmen.*

C) Zusatzaktionsphase (zweite Hälfte)

- a) Einen Auslandsvertreter nutzen (einmal pro gesamten Zug) Seite 9

- b) Eine Errungenschaft erlangen Seite 9

- c) Einen Auftrag erfüllen Seite 9