

YOKOHAMA



WILLKOMMEN IM PULSIERENDEN YOKOHAMA

Zu Beginn der Meiji-Periode hat Japan seinen Handel für die Welt geöffnet und das einst verschlafene Fischerdorf *Yokohama* hat sich zum Zentrum des Handels und des Aufbruchs in ein neues Zeitalter entwickelt. Waren wie Kupfer und Seide strömen aus *Yokohama* hinaus, während Technologie und Kultur aus dem Ausland in das Land fließen. Die Modernisierung beginnt in Japan Fuß zu fassen und die großen Handelshäuser *Yokohamas* treiben diese Entwicklung maßgeblich an.

SPIELÜBERSICHT

Ihr übernehmt die Rolle dieser ehrgeizigen Handelshäuser. Dabei konkurriert ihr um wertvolle Aufträge und begehrte Importgüter. Den entscheidenden Vorteil könnt ihr euch durch das Sammeln von Handelswaren, das Erforschen neuer Technologien und das Bauen von Läden und Warenhäusern in den Gebieten der Stadt verschaffen. Durchstreift die Straßen *Yokohamas* nach neuen gewinnbringenden Möglichkeiten und verpasst keine Gelegenheit, am neu entstehenden Wohlstand dieser aufstrebenden Stadt teilzuhaben.

SPIELMATERIAL

SPIELERMATERIAL (BLAU, PINK, LILA, GELB)



4 Präsidenten
(1 in jeder Farbe)



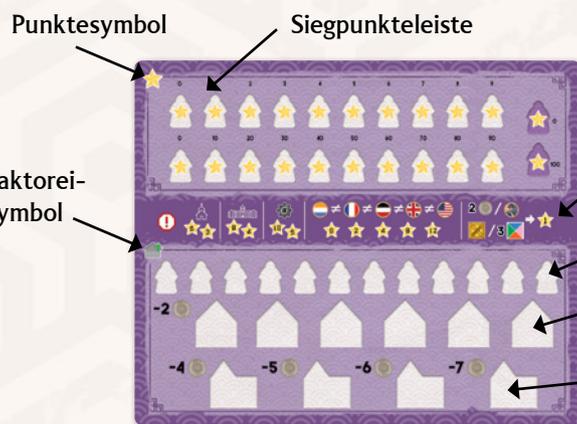
92 Assistenten
(23 in jeder Farbe)



32 Läden
(8 in jeder Farbe)



16 Warenhäuser
(4 in jeder Farbe)



Punktesymbol

Siegpunkteleiste

Faktorei-
symbol

Schlusswertungs-
übersicht

Assistenten-
felder

Laden-
felder

Warenhaus-
felder

4 Faktoreien
(1 in jeder Farbe)

HANDELSWÄREN



31 Kupfermarker



31 Seidenmarker

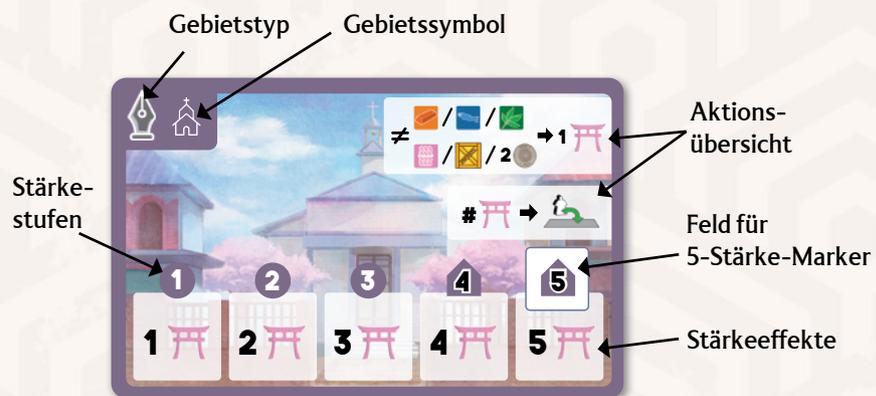


41 Teemarkers



41 Fischmarker

18 GEBIETSTAFELN



Gebietstyp

Gebietssymbol

Stärke-
stufen

Aktions-
übersicht

Feld für
5-Stärke-Marker

Stärkeeffekte

(14 verschiedene Gebiete)

Es gibt 2 Gebietstypen:

Produktion

Gewerbe

IMPORTGÜTER



23 Importgütermarker

GELD



52 ¥1-Marker



16 ¥3-Marker

STARTSPIELERMARKER



20 5-STÄRKE-MARKER



1 BAHNHOFSMARKER



12 ERRUNGENSCHAFTSTAFELN (JE 4 TAFELN A, B UND C)

Ziel

Belohnung
für 1. Platz

Belohnung
für Folgeplätze

Tafeltyp
(A, B, C)

Assistentenfelder

10 AUSLANDSVERTRETERMARKER



2 Vereinigte Staaten



1 Niederlande



3 Großbritannien



2 Frankreich



2 Deutsches Reich

6 VERWALTUNGSTAFELN

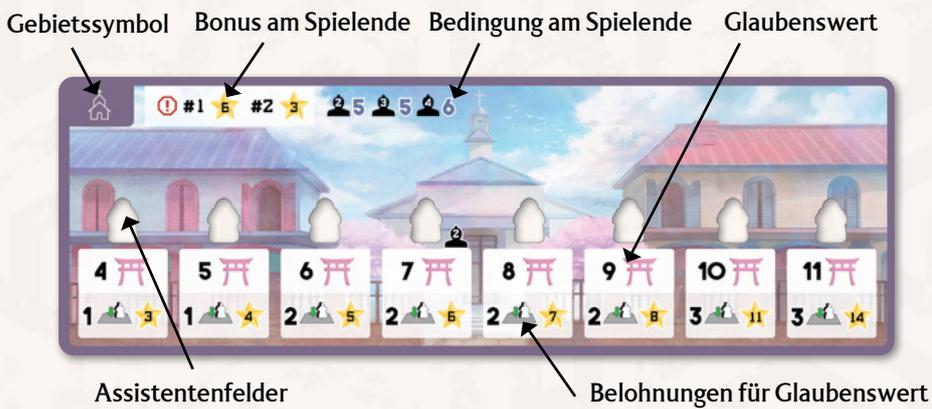
2 HÄFEN (A UND B)



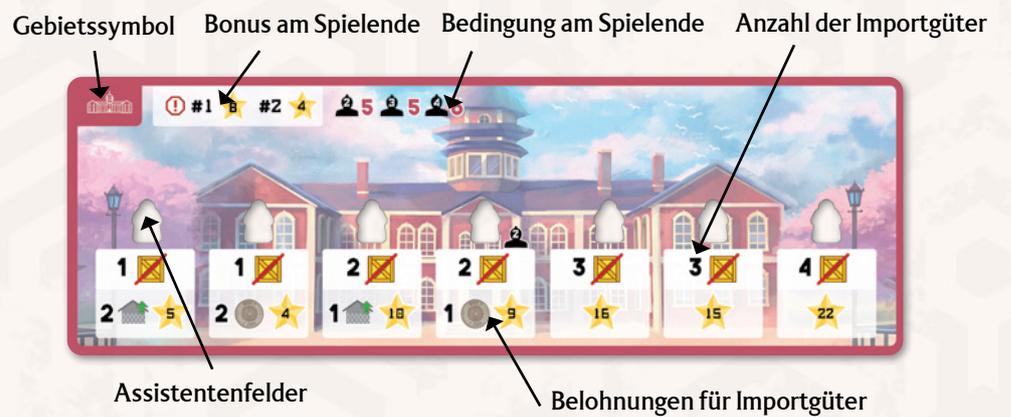
2 LABORE (A UND B)



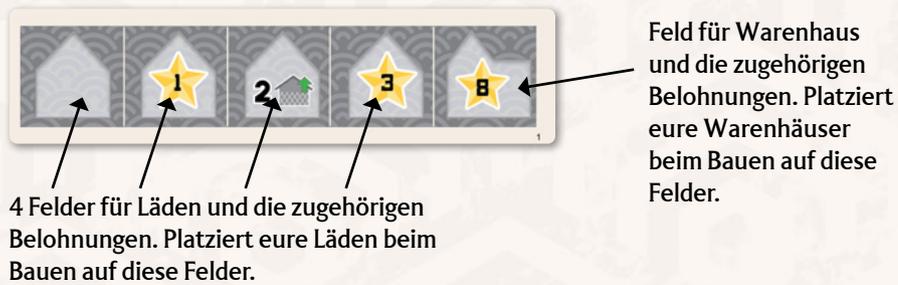
1 KIRCHE



1 ZOLL



24 GEBÄUDETAFELN



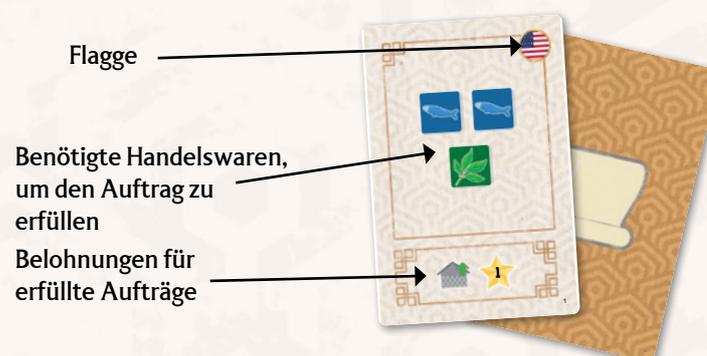
4 SPIELERHILFEN



30 TECHNOLOGIEKARTEN



36 AUFTRAGSKARTEN



SPIELAUFBAU

Abhängig von der Spieleranzahl werden die folgenden Gebietstafeln **nicht** verwendet und kommen zurück in die Spielbox:

SPIELER	GEBIETSTAFELN	VERWALTUNGSTAFELN
2 SPIELER	Labor B, Hafen B, Chinatown, Kanal, 1 Kupfermine, 1 Seidenspinnerei, 1 Teeplantage, 1 Fischerei	Labor B, Hafen B
3 SPIELER	Labor B, 1 Kupfermine, 1 Seidenspinnerei, 1 Teeplantage	Labor B
4 SPIELER	Keine	Keine

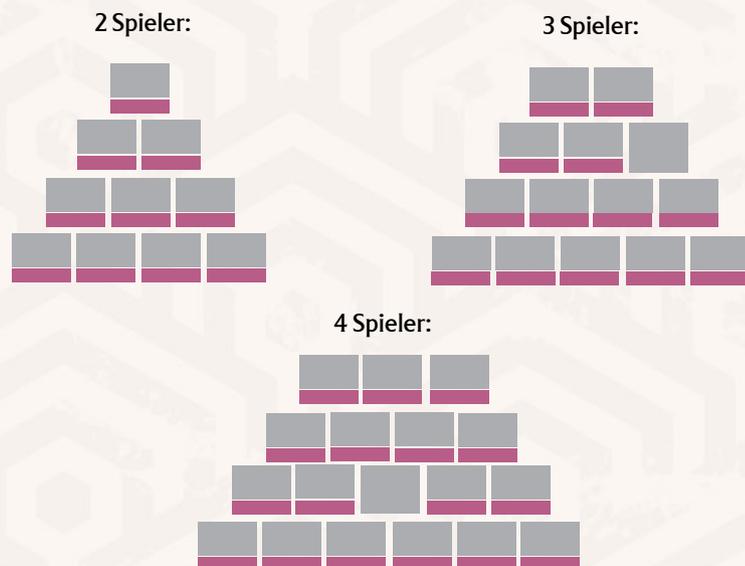
Die Gebietstafel wird auch kurz als „Gebiet“ bezeichnet.

- Mischt die Gebietstafeln verdeckt (einschließlich des Kanals bei 3 oder 4 Spielern) und deckt eine auf. Mischt die Gebäudetafeln verdeckt und platziert eine Tafel aufgedeckt unter der Gebietstafel.



Wiederholt diesen Vorgang, um die nachfolgende Anordnung entsprechend der Spieleranzahl zu erstellen. Legt keine Gebäudetafel unter den Kanal.

HINWEIS: Die Position der Gebietstafeln und des Kanals sind zufällig.



Alle übrigen Gebäudetafeln kommen zurück in die Spielbox.

Legt jede Verwaltungstafel in die Nähe der passenden Gebietstafel.

- Mischt die 5-Stärke-Marker verdeckt, legt dann je 1 Marker aufgedeckt auf das entsprechende Feld jeder Gebietstafel. Legt die übrigen Marker zurück in die Spielbox.



- Legt das folgende Spielmaterial als Vorrat in die Reichweite aller Spieler:

- Geld
- Handelswarenmarker
- Importgütermarker
- Auslandsvertretermarker (aufgedeckt)
- Bahnhofsmarker

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das folgende Spielmaterial in dieser Farbe:

- 1 Faktorei
- 1 Präsident (auf der Hand)
- 23 Assistenten (8 auf der Hand, 15 auf der Faktorei). Legt je 1 Assistenten auf jede „0“ der Siegpunkteleiste oben auf der Faktorei.
- 8 Läden (2 auf der Hand, 6 auf der Faktorei)
- 4 Warenhäuser (auf der Faktorei)
- 1 Spielerhilfe
- und:
- 1 Kupfermarker
- 1 Seidenmarker
- 1 Teemarker
- 1 Fischmarker
- Geld (¥3 für den Startspieler, ¥4 für alle anderen Spieler)

HINWEIS: Ihr müsst immer zwischen eurer Hand und eurer Faktorei unterscheiden. Um Verwechslungen zu vermeiden, solltet ihr die beiden Orte strikt voneinander trennen.



5 Der Spieler, der zuletzt an einem Hafen war, erhält den Startspielermarker. Der Marker bleibt das gesamte Spiel über bei diesem Spieler.



6 Teilt die Errungenschaftstafeln in drei Stapel (A, B und C) auf. Mischt jeden Stapel verdeckt und getrennt voneinander. Zieht 1 Tafel von jedem Stapel und legt sie aufgedeckt in den Spielbereich. Die restlichen Tafeln kommen zurück in die Spielbox.



7 Mischt die Technologiekarten verdeckt und legt den Stapel in den Spielbereich. Füllt jedes freie Feld der Labor-Verwaltungstafeln mit einer aufgedeckten Karte dieses Stapels.

8 Mischt die Auftragskarten verdeckt und legt den Stapel in den Spielbereich. Dann legt die folgende Anzahl an Karten ungesehen zurück in die Spielbox, abhängig von der Spieleranzahl:

SPIELER	ANZAHL ZURÜCKGELEGTER KARTEN
2 SPIELER	16
3 SPIELER	5
4 SPIELER	0

Füllt jedes freie Feld der Hafen-Verwaltungstafeln mit einer aufgedeckten Karte dieses Stapels.

Jetzt zieht jeder Spieler 2 Auftragskarten von diesem Stapel, sieht sie sich an und entscheidet sich für 1 Karte, die er verdeckt behält. Die andere Karte kommt zurück in die Spielbox.

SPIELAUFBAU BEI 4 SPIELERN



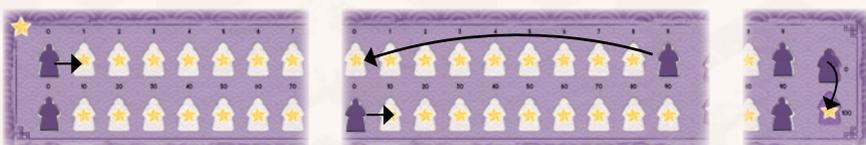
Falls ihr zu zweit spielt, blockiert die mit dem nebenstehenden Symbol gekennzeichneten Felder auf der Kirche- und Zoll-Verwaltungstafel mit einem Assistenten einer nicht verwendeten Farbe.



ALLGEMEINE REGELN

Die folgenden Regeln gelten durchgehend im gesamten Spiel:

- Handelswaren, Importgüter und Geld sind mengenmäßig nicht begrenzt. Falls euch diese Marker ausgehen, verwendet einen Ersatz.
- Alle Informationen außer den Auftragskarten auf der Hand der Spieler sind öffentlich.
- Jeder Spieler darf maximal 3 Auftragskarten auf der Hand haben. Ihr dürft keine Auftragskarten ablegen, um Platz für neue zu schaffen.
- Die Anzahl der Technologiekarten in eurem Besitz ist nicht begrenzt. Ihr dürft aber nicht mehrere mit demselben Namen haben.
- Eure Siegpunkte haltet ihr auf eurer Faktorei fest. Die obere Reihe bestimmt die Zahlen von 0-9 und die untere Reihe die Zehnerzahlen. Falls ihr mehr als 100 Punkte erreicht, bewegt euren Assistenten auf das Feld „100“.



SPIELABLAUF

Yokohama wird in aufeinanderfolgenden Runden gespielt, beginnend mit dem Startspieler. Das Spielende wird eingeläutet, sobald eine der Endbedingungen erfüllt ist (siehe „Spielende“, S. 9). Zu diesem Zeitpunkt spielt ihr die aktuelle Runde zu Ende und anschließend eine weitere vollständige Runde. Danach erfolgt die Schlusswertung.

ABLAUF EINES ZUGS

Euer Zug besteht aus den aufeinanderfolgenden 3 Phasen:

A. ZUSÄTZLICHE AKTIONSPHASE (ERSTE HÄLFTE)

B. HAUPTAKTIONSPHASE

1. Platzierung
2. Bewegung
3. Gebietsaktion
4. 5-Stärke-Bonus (falls möglich)
5. Bauen (optional)
6. Aufräumen

C. ZUSÄTZLICHE AKTIONSPHASE (ZWEITE HÄLFTE)

Sobald ihr euren Zug beendet habt, geht das Spiel mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

HAUPTAKTIONSPHASE

Die Hauptaktionsphase wird in der folgenden Reihenfolge durchgeführt:

1. Platzierung
2. Bewegung
3. Gebietsaktion
4. 5-Stärke-Bonus (falls möglich)
5. Bauen (optional)
6. Aufräumen

Die Schritte 1, 2, 3 und 6 sind verpflichtend.

AUSNAHME: Falls ihr Schritt 2 B) ausführt, überspringt die Schritte 3-6 und geht direkt zu Phase C über.

1. Platzierung

Ihr müsst eine der beiden folgenden Optionen wählen:

A) Bis zu 3 Assistenten von der Hand in verschiedene Gebiete platzieren.

ODER

B) 2 Assistenten von der Hand in nur einem Gebiet platzieren.

Unabhängig davon, ob ihr euch für „A“ oder „B“ entschieden habt, gelten die folgenden Platzierungsregeln:

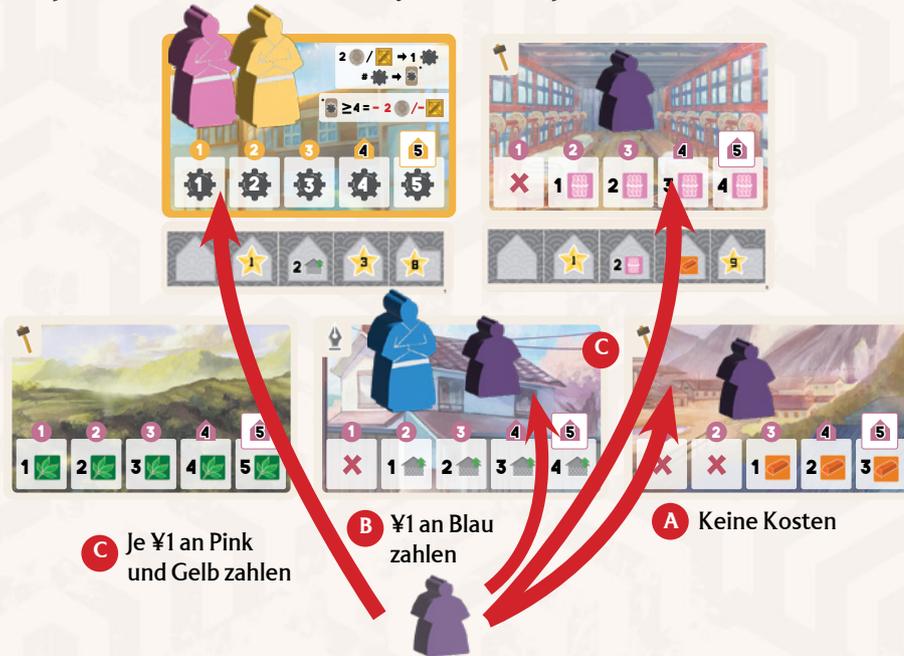
PLATZIERUNGSREGELN

- Ihr dürft keine Assistenten von eurer Faktorei oder einer Verwaltungstafel platzieren.
- Um Assistenten in einem Gebiet mit einem gegnerischen Präsidenten zu platzieren, müsst ihr diesem Gegner ¥1 für jeden eurer Assistenten zahlen, den ihr dort platzieren wollt. Könnt ihr diese Kosten nicht zahlen, dürft ihr in diesem Gebiet keine Assistenten platzieren.
- Ihr dürft keine Assistenten auf dem Kanal platzieren.

Beispiel: Emma (lila) entscheidet sich dafür, Assistenten in drei verschiedenen Gebieten zu platzieren. Sie wählt die Kupfermine, Arbeitsagentur und das Labor. Es passiert folgendes:

- A) Da sich auf der Kupfermine keine gegnerischen Präsidenten befinden, muss sie für diesen Assistenten nichts zahlen.
- B) Der blaue Präsident ist auf der Arbeitsagentur. Daher muss Emma ¥1 an den blauen Spieler zahlen. Sie zahlt und platziert dort 1 Assistenten.

- C** Auf dem Labor befinden sich der pinke und gelbe Präsident. Daher muss Emma je ¥1 an diese Spieler zahlen, wenn sie einen Assistenten dort platzieren will. Sie kann diese Kosten nicht zahlen. Stattdessen platziert sie 1 Assistenten auf der Seidenspinnerei, dies kostet sie nichts.



2. Bewegung

Ihr **müsst** eine der beiden folgenden Optionen wählen:

A) Den eigenen Präsidenten bewegen.

ODER

B) Den eigenen Präsidenten wieder auf die Hand nehmen.

A) Den eigenen Präsidenten bewegen

Abhängig davon, **wo sich euer Präsident befindet**, gilt folgendes:

Auf der Hand: Ihr dürft ihn auf jeden erlaubten Ort platzieren.

In einem Gebiet: Falls euer Präsident bereits in einem Gebiet ist, **müsst** ihr ihn zu einem erlaubten Ort bewegen. Beachtet die unten aufgelisteten Bewegungsregeln.

Ein **erlaubter Ort** ist ein Gebiet, das **mindestens 1 eigenen Assistenten UND keinen gegnerischen Präsidenten** enthält.

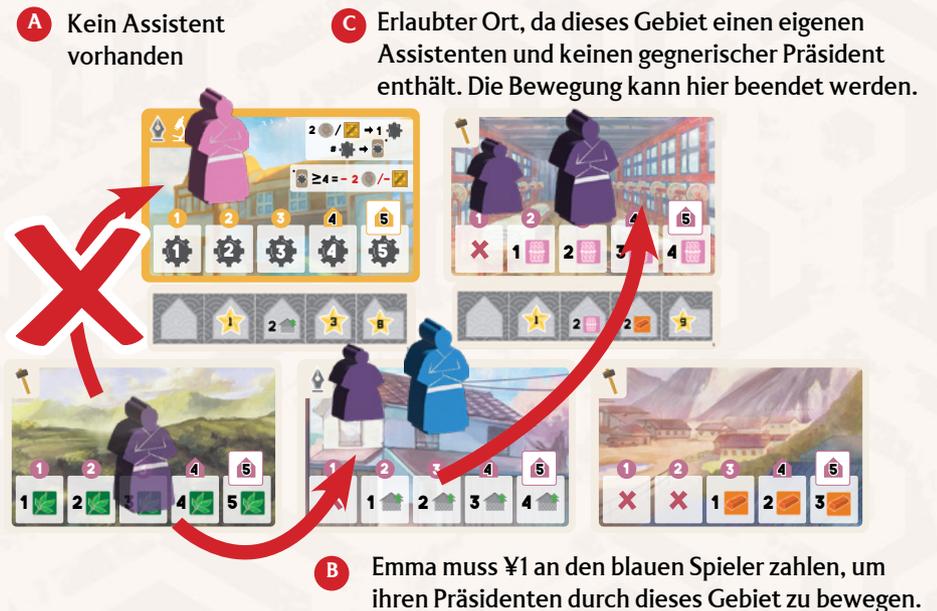
BEWEGUNGSREGELN FÜR PRÄSIDENTEN

Ein Präsident bewegt sich Schritt für Schritt in ein angrenzendes Gebiet. Er darf dieses Gebiet nur betreten, wenn sich dort **mindestens 1 eigener Assistent** befindet. Ihr könnt den Präsidenten so oft bewegen, wie ihr wollt und seine Bewegung jederzeit beenden. Außerdem gilt:

- Falls ein Gebiet einen gegnerischen Präsidenten enthält, **müsst** ihr diesem Gegner ¥1 zahlen. Falls ihr diese Kosten nicht zahlen könnt, dürft ihr euren Präsidenten **NICHT** durch dieses Gebiet bewegen.
- Euer Präsident darf **NICHT** zu seinem Startgebiet zurückkehren.

Beispiel: Emma (lila) möchte ihren Präsidenten zur Seidenspinnerei bewegen.

- A** Sie kann nicht durch das Labor, weil sie dort keinen Assistenten hat.
- B** Sie hat 1 Assistenten auf der Arbeitsagentur, daher kann sie ihren Präsidenten dorthin bewegen. Allerdings befindet sich auch der blaue Präsident dort, deswegen muss Emma dem blauen Spieler ¥1 zahlen.
- C** Sie möchte sich weiter zur Seidenspinnerei bewegen, wo sie 1 Assistenten hat. Dort beendet Emma die Bewegung ihres Präsidenten.



HINWEIS: Falls euer Präsident kein anderes Gebiet als sein Startgebiet erreichen kann, **müsst** ihr Aktion „B“ wählen.

B) Den eigenen Präsidenten wieder auf die Hand nehmen

Nehmt den eigenen Präsidenten, zusammen mit einer selbst gewählten Anzahl an Assistenten (aus Gebieten eurer Wahl), wieder auf die Hand. **Assistenten auf Verwaltungstafeln müssen dort bleiben.** Falls ihr diese Aktion wählt, überspringt die Schritte 3-6 und macht weiter mit **Phase C**.

3. Gebietsaktion

In diesem Schritt führt ihr die Aktion des Gebiets aus, auf dem sich der eigene Präsident befindet. Berechnet zuerst eure Stärke in diesem Gebiet (bis zu einem Maximum von 5):

TYP	ERHÄLTENE STÄRKE
Assistent	je 1 Stärke
Präsident	1 Stärke
Laden	1 Stärke
Bahnhofsmarker	1 Stärke
Warenhaus	1 Stärke

Eure Stärke bestimmt die Aktion, die ihr im Gebiet eures Präsidenten ausführt. Weitere Details und Gebietserläuterungen findet ihr auf S. 11.

Beispiel: Emmas Präsident ist zusammen mit 3 Assistenten und einem Laden auf der Seidenspinnerei.

Sie erhält daher 5 Stärke für ihre dortige Aktion:

Präsident: 1 Stärke

3 Assistenten: 3 Stärke

Laden: 1 Stärke

Gesamt: 5 Stärke



Sie führt die Aktion der Seidenspinnerei mit 5 Stärke aus und erhält dafür 4 Seide.

Ein anderer Spieler mit einem Warenhaus in dem Gebiet der Aktion erhält ¥1 aus dem Vorrat. In eurem eigenen Zug erhaltet ihr nie Geld für eure Warenhäuser.

4. 5-Stärke-Bonus (falls möglich)

Falls ihr in Schritt 3 eine Gebietsaktion mit 5 Stärke ausgeführt habt, macht folgendes:

DEN 5-STÄRKE-MARKER ERHALTEN

Falls sich ein 5-Stärke-Marker im Gebiet eures Präsidenten befindet, erhaltet ihr diesen Marker. Erhaltet außerdem sofort die auf dem Marker abgebildete Belohnung. Legt ihn anschließend verdeckt vor euch ab.



5. Bauen (optional)

Falls ihr in Schritt 3 eine Gebietsaktion mit 4 oder mehr Stärke ausgeführt habt, dürft ihr eine der zwei folgenden Aktionen wählen:

- A) Einen Laden bauen
- B) Ein Warenhaus bauen

A) Einen Laden bauen

Ihr dürft auf jeder Gebäudetafel nur 1 Laden haben. Falls ihr in diesem Gebiet noch keinen Laden habt, platziert 1 Laden von eurer Hand (nicht von eurer Faktorei) auf einem freien Feld der Gebäudetafel. Erhaltet sofort die abgebildete Belohnung.



B) Ein Warenhaus bauen

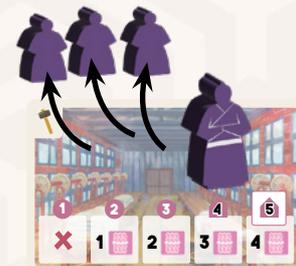
Ihr dürft auf jeder Gebäudetafel nur 1 Warenhaus haben. Falls dieses Gebiet noch kein Warenhaus hat, platziert ein Warenhaus von eurer Hand (nicht von eurer Faktorei) auf dem freien Feld der Gebäudetafel. Erhaltet sofort die abgebildete Belohnung.



6. Aufräumen

Nehmt alle Assistenten aus dem Gebiet, in dem ihr in Schritt 3 eure Gebietsaktion ausgeführt habt, zurück auf die Hand.

Beispiel: Emma hatte 3 Assistenten auf der Seidenspinnerei. Sie nimmt alle 3 Assistenten zurück auf die Hand.



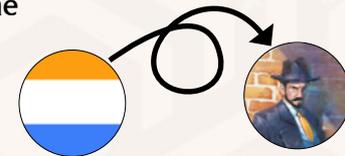
ZUSÄTZLICHE AKTIONSPHASE

In jeder zusätzlichen Aktionsphase könnt ihr die folgenden Aktionen in einer Reihenfolge eurer Wahl ausführen:

- A) Einen Auslandsvertreter verwenden (1x je Zug)
- B) Errungenschaften erfüllen (beliebige Anzahl)
- C) Aufträge erfüllen (beliebige Anzahl)

A) Einen Auslandsvertreter verwenden (1x je Zug)

Ihr dürft in jedem eurer Züge einen Auslandsvertreter nur 1x verwenden. Falls ihr diese Aktion in „A. Zusätzliche Aktionsphase (erste Hälfte)“ ausführt, dürft ihr sie nicht erneut in „C. Zusätzliche Aktionsphase (zweite Hälfte)“ ausführen.



Verwendet ihr einen Auslandsvertreter, dreht den Marker um. Wählt 1 Gebiet. Dieses muss die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Das Gebiet muss mindestens 1 eurer Assistenten enthalten.

UND

- Das Gebiet darf nicht euren Präsidenten enthalten.

HINWEIS: Ihr dürft ein Gebiet mit einem gegnerischen Präsidenten wählen. Falls ihr das macht, müsst ihr diesem Spieler kein Geld zahlen.

Führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge (ähnlich der Hauptaktionsphase) aus, wenn ihr einen Auslandsvertreter verwendet:

3. Gebietsaktion

4. 5-Stärke-Bonus (falls möglich)

5. Bauen (optional)

6. Aufräumen

Weitere Informationen zu den Schritten der Hauptaktionsphase findet ihr auf S. 6.

Beispiel: Emma verwendet einen Auslandsvertreter. Sie wählt die Kupfermine als Gebiet für diese Aktion, da sie dort 2 Assistenten und 1 Warenhaus hat. Die Stärke der Gebietsaktion ist daher 3. Sie erhält 1 Kupfer, aber nicht den 5-Stärke-Bonus und darf nichts bauen. Beim Aufräumen nimmt sie ihre 2 Assistenten wieder auf die Hand.

Beispiel: Emma verwendet einen Auslandsvertreter. Sie wählt die Kupfermine als Gebiet für diese Aktion, da sie dort 2 Assistenten und 1 Warenhaus hat. Die Stärke der Gebietsaktion ist daher 3. Sie erhält 1 Kupfer, aber nicht den 5-Stärke-Bonus und darf nichts bauen. Beim Aufräumen nimmt sie ihre 2 Assistenten wieder auf die Hand.



B) Errungenschaften erfüllen

Falls ihr das Ziel einer Errungenschaftstafel erfüllt habt, dürft ihr 1 Assistenten von eurer **Hand** auf der entsprechenden Tafel platzieren und erhaltet sofort die angegebene Anzahl an Punkten. Der erste Spieler, der die jeweilige Errungenschaft erfüllt, platziert seinen Assistenten in der oberen Reihe. Alle weiteren Spieler platzieren ihre Assistenten in der unteren Reihe. Sie erhalten weniger Punkte für diese Errungenschaft. Die Assistenten bleiben bis zum Spielende auf der Errungenschaftstafel. Weitere Informationen zu den Errungenschaften findet ihr auf S. 14.

HINWEIS: Ihr könnt alle 3 Errungenschaften erfüllen, aber jede nur ein Mal.

Beispiel: Emma hat 5 Kupfer und es gibt eine Errungenschaft mit dem Ziel „5 Kupfer“. Sie kann dieses Ziel erfüllen, daher platziert sie 1 Assistenten von ihrer **Hand** auf der Errungenschaftstafel. Da Alban und Milena bereits Assistenten auf dieser Errungenschaft platziert haben, platziert Emma ihren Assistenten auf das erste freie Feld dieser Tafel. Sie erhält sofort 6 Punkte.

C) Aufträge erfüllen

Um einen Auftrag zu erfüllen, deckt ihr eine Auftragskarte von eurer Hand auf und zahlt die auf der Karte angegebene Anzahl an Handelswaren. Anschließend erhaltet ihr die unten auf der Karte angegebenen Belohnungen. Ihr bestimmt, in welcher Reihenfolge ihr die Belohnungen erhaltet. Überprüft jetzt, ob ihr durch den erfüllten Auftrag 1 Auslandsvertreter erhaltet.

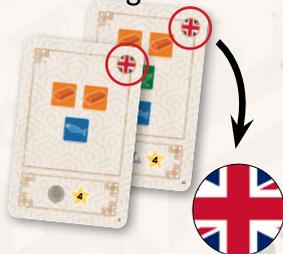
FLAGGENPAARE

Jede Technologie- und Auftragskarte zeigt eine der folgenden 5 Flaggen:



Ihr erhaltet immer den entsprechenden Auslandsvertreter, sobald ihr ein Paar einer Flagge auf einer **beliebigen** Kombination aus **Technologie- und erfüllten Auftragskarten** habt. Die Auslandsvertreter sind begrenzt.

Beispiel: Emma hat einen Auftrag erfüllt, der die Flagge Großbritanniens zeigt. Sie hat jetzt zwei Auftragskarten mit dieser Flagge. Daher erhält sie sofort 1 britischen Auslandsvertreter (falls verfügbar).



SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Ein Spieler hat alle 4 Warenhäuser gebaut.
- Ein Spieler hat alle 8 Läden gebaut.
- Beim Auffüllen der Auftragskarten sind nicht genügend Karten vorhanden, um alle freien Felder der Hafen-Verwaltungstafel zu füllen.
- In einem Spiel mit 2/3/4 Spielern sind 5*/5/6 Assistenten auf der Kirchen-Verwaltungstafel.
- In einem Spiel mit 2/3/4 Spielern sind 5*/5/6 Assistenten auf der Zoll-Verwaltungstafel.
- * In einem Spiel mit 2 Spielern zählt ihr auch die Assistenten der nicht verwendeten Spielerfarbe.

Sobald eine der Bedingungen erfüllt ist, spielt ihr die laufende Runde zu Ende. Anschließend spielt ihr eine vollständige letzte Runde. Somit hatten alle Spieler dieselbe Anzahl an Zügen. Jetzt endet das Spiel mit der Berechnung der Siegpunkte.

SCHLUSSWERTUNG

Berechnet eure Siegpunkte in dieser Reihenfolge:

1. Kirchenbonus
2. Zollbonus
3. Technologiebonus
4. Länderbonus
5. Weitere Boni

1. Kirchenbonus

Der Spieler mit den meisten Assistenten auf der Kirchen-Verwaltungstafel erhält 6 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten Assistenten auf der Kirchen-Verwaltungstafel erhält 3 Punkte. Gleichstände werden zugunsten des Spielers mit dem am weitesten rechts platzierten Assistenten entschieden. Falls nur ein Spieler Assistenten auf der Kirchen-Verwaltungstafel hat, erhält dieser 6 Punkte und die anderen Spieler 0 Punkte.

Beispiel: Beim Spielende enthält die Kirchen-Verwaltungstafel 1 gelben, 2 lila und 2 blaue Assistenten. Blau gewinnt den Gleichstand, da er den am weitesten rechts platzierten Assistenten hat. Blau erhält 6 Punkte, Lila erhält 3 Punkte und Gelb erhält 0 Punkte.



2. Zollbonus

Der Spieler mit den meisten Assistenten auf der Zoll-Verwaltungstafel erhält 8 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten Assistenten auf der Zoll-Verwaltungstafel erhält 4 Punkte. Gleichstände werden zugunsten des Spielers mit dem am weitesten rechts platzierten Assistenten entschieden. Falls nur ein Spieler Assistenten auf der Zoll-Verwaltungstafel hat, erhält dieser 8 Punkte und die anderen Spieler 0 Punkte.

Beispiel: Beim Spielende enthält die Zoll-Verwaltungstafel 1 gelben, 1 lila und 3 blaue Assistenten. Blau erhält 8 Punkte, weil er die meisten Assistenten hat. Den Gleichstand zwischen Gelb und Lila gewinnt Gelb, weil sein Assistent weiter rechts platziert ist. Gelb erhält demnach 4 Punkte und Lila 0 Punkte.



3. Technologiebonus

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtproduktionswert seiner Technologiekarten erhält 10 Punkte, der Spieler mit dem zweithöchsten Wert erhält 5 Punkte. Gleichstände werden zugunsten des Spielers entschieden, der sich am nächsten zur Linken des Startspielers befindet (ist der Startspieler am Gleichstand beteiligt, gewinnt er den Gleichstand). Falls nur 1 Spieler Technologiekarten hat, erhält dieser 10 Punkte und die anderen Spieler 0 Punkte.

Beispiel: Die Spielerreihenfolge ist:
Alban -> Emma -> Milena -> János.

Die Gesamtproduktionswerte der Spieler:

Alban: 12
Emma: 20
Milena: 12
János: 10



Emma hat den höchsten Gesamtproduktionswert und erhält 10 Punkte. Zwischen Alban und Milena ist Gleichstand, den Alban gewinnt, weil er der Startspieler ist. Er erhält 5 Punkte. Milena und János erhalten 0 Punkte.

4. Länderbonus

Legt all eure nicht erfüllten Aufträge zurück in die Spielbox. Sortiert jetzt die Flaggen der Technologie- und Auftragskarten in Gruppen, jede Flagge kann nur einer Gruppe zugeordnet werden. Ihr erhaltet Bonuspunkte für eure Gruppen, abhängig von der darin enthaltenen Anzahl verschiedener Flaggen:

VERSCHIEDENE FLAGGEN	PUNKTE
5	12 Punkte
4	8 Punkte
3	4 Punkte
2	2 Punkte

Beispiel:

Am Spielende hat Emma Technologie- und Auftragskarten mit den folgenden Flaggen:



Emma kann damit die folgenden Gruppen bilden und Punkte erhalten:

-  12 Punkte
-  4 Punkte
-  0 Punkte

Emma erhält durch den Länderbonus 16 Punkte.

5. Weitere Boni

Die folgenden Marker geben Bonuspunkte:

Nicht verwendete Auslandsvertreter: **1 Punkt**

Je Importgut: **1 Punkt**

Je ¥2: **1 Punkt**

Je 3 Handelswaren: **1 Punkt**

Beispiel: Am Spielende hat Emma die folgenden Marker:

1 Importgut: **1 Punkt**

¥3: **1 Punkt**

7 Handelswaren (2 Kupfer, 1 Seide, 1 Tee, 3 Fisch = $7/3 = 2$): **2 Punkte**

Gesamt: **4 Punkte**

DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Partie *Yokohama* gewonnen. Gleichstände werden zugunsten des Spielers entschieden, der sich am nächsten zur Linken des Startspielers befindet (ist der Startspieler am Gleichstand beteiligt, gewinnt er den Gleichstand).

SYMBOLERKLÄRUNG



Geld: So viel Yen (¥) erhalten oder zahlen, wie die Zahl angibt.



Siegpunkt: So viele Punkte erhalten, wie die Zahl angibt.



Spezifische Handelsware: So viele Handelswaren des abgebildeten Typs erhalten, wie Zahl und Symbol angeben.



Handelsware nach Wahl: Erhältet 1 frei wählbare Handelsware für jedes dieser Symbole.



Importgut: Erhältet 1 Importgut für jedes dieser Symbole.



Faktorei: Nehmt 1 Assistenten oder 1 Laden oder 1 Warenhaus für jedes dieser Symbole von eurer Faktorei auf die Hand. Zahlt gegebenenfalls zusätzliche Kosten nach den Regeln der Arbeitsagentur-Aktion (S. 13).



Bewegung: Bewegt 1 Assistenten aus einem Gebiet in ein anderes Gebiet oder platziert 1 Assistenten von eurer Hand in ein Gebiet eurer Wahl. Ihr müsst keine Kosten für gegnerische Präsidenten zahlen. Falls ihr mehr als 1 Bewegung erhaltet, betrachtet die Bewegungen separat voneinander.

GEBIETSERKLÄRUNG

KUPFERMINE



Erhältet Kupfer (🟠)

1 Stärke: Kein Effekt

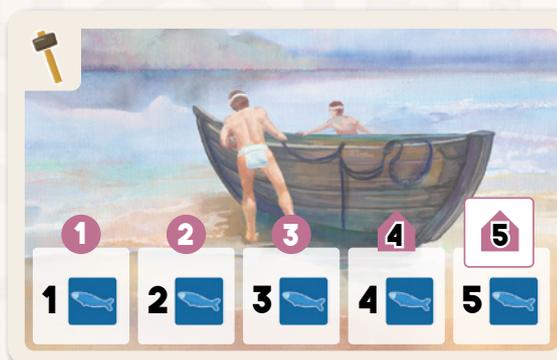
2 Stärke: Kein Effekt

3 Stärke: Erhältet 1 🟠

4 Stärke: Erhältet 2 🟠

5 Stärke: Erhältet 3 🟠

FISCHEREI



Erhältet Fisch (🐟)

1 Stärke: Erhältet 1 🐟

2 Stärke: Erhältet 2 🐟

3 Stärke: Erhältet 3 🐟

4 Stärke: Erhältet 4 🐟

5 Stärke: Erhältet 5 🐟

SEIDENSPINNEREI



Erhältet Seide (🧶)

1 Stärke: Kein Effekt

2 Stärke: Erhältet 1 🧶

3 Stärke: Erhältet 2 🧶

4 Stärke: Erhältet 3 🧶

5 Stärke: Erhältet 4 🧶

TEEPLÄNTAGE



Erhältet Tee (🍃)

1 Stärke: Erhältet 1 🍃

2 Stärke: Erhältet 2 🍃

3 Stärke: Erhältet 3 🍃

4 Stärke: Erhältet 4 🍃

5 Stärke: Erhältet 5 🍃

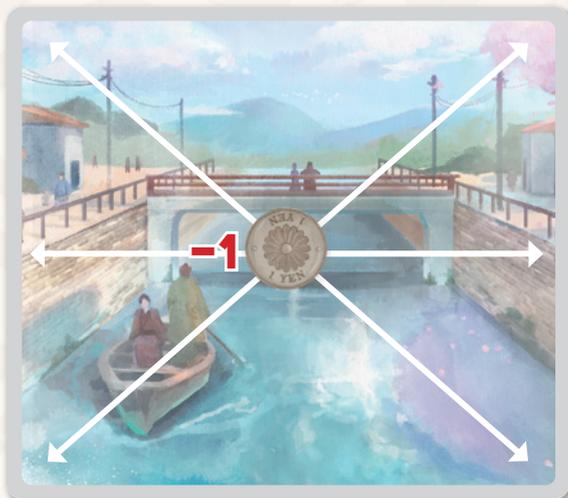
BANK



Erhaltet Yen (¥)

- 1 Stärke: Erhaltet ¥1
- 2 Stärke: Erhaltet ¥2
- 3 Stärke: Erhaltet ¥3
- 4 Stärke: Erhaltet ¥4
- 5 Stärke: Erhaltet ¥5

KANAL



In diesem Gebiet könnt ihr nichts platzieren. Bei der Bewegung könnt ihr ¥1 zahlen, um euch durch dieses Gebiet zu bewegen.

CHINATOWN

Geld, Handelswaren und Importgüter tauschen.



- 1 Stärke: 1 Tausch
- 2 Stärke: 2 Tausche
- 3 Stärke: 3 Tausche
- 4 Stärke: 4 Tausche
- 5 Stärke: 5 Tausche

Ihr könnt tauschen:

- ¥2 ↔ 1
- ¥2 ↔ 1
- ¥1 ↔ 1
- ¥1 ↔ 1

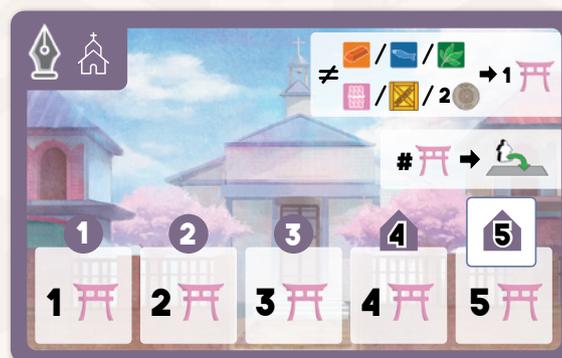
Ihr könnt umwandeln:

- ¥4 → 1

HINWEIS: Ihr könnt nicht Importgüter in Yen (¥) umwandeln.

KIRCHE

Ihr könnt Glaube durch Stärke, Handelswaren, Importgüter und Yen (¥) erhalten:



- 1 Stärke: 1 Glaube
- 2 Stärke: 2 Glaube
- 3 Stärke: 3 Glaube
- 4 Stärke: 4 Glaube
- 5 Stärke: 5 Glaube

- 1 : 1 Glaube
- 1 : 1 Glaube
- 1 : 1 Glaube
- 1 : 1 Glaube
- 1 : 1 Glaube
- ¥2: 1 Glaube

HINWEIS: Ihr könnt maximal 1 Ressource jedes Typs zahlen, um Glaube zu erhalten.

Plaziert 1 Assistenten aus dem Gebiet der Kirche oder von eurer Hand auf ein freies Feld der Kirchen-Verwaltungstafel, das gleich oder niedriger ist als euer Glaube. Erhaltet dann sofort die entsprechende Belohnung. Überschüssiger Glaube geht verloren.

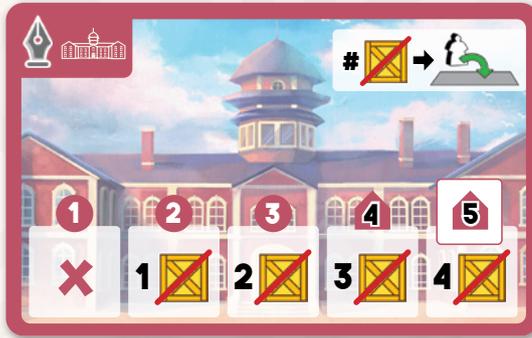
HINWEIS: Assistenten bleiben für den Rest des Spiels auf der Kirchen-Verwaltungstafel.

Beispiel: Emma führt die Kirchen-Aktion aus. Durch ihren Präsidenten und 2 Assistenten erhält sie 3 Stärke, dies entspricht 3 Glaube. Außerdem zahlt sie 1 Kupfer, 1 Seide und ¥2, um ihren Glaube auf 6 zu erhöhen.

Sie platziert 1 Assistenten von ihrer Hand auf dem dritten Feld der Kirchen-Verwaltungstafel und erhält sofort ihre Belohnung von 5 Punkten und 2 Bewegung (die Bewegung muss sofort erfolgen).



ZOLL



Ihr könnt Importgüter (☒) zahlen, um Belohnungen zu erhalten.

- 1 Stärke: Kein Effekt
- 2 Stärke: bis zu 1 ☒ zahlen
- 3 Stärke: bis zu 2 ☒ zahlen
- 4 Stärke: bis zu 3 ☒ zahlen
- 5 Stärke: bis zu 4 ☒ zahlen

Plaziert 1 Assistenten aus dem Gebiet des Zolls oder von eurer Hand auf ein freies Feld der Zoll-Verwaltungstafel, das der Anzahl der gezahlten Importgüter entspricht. Erhaltet dann sofort die entsprechende Belohnung.

HINWEIS: Assistenten bleiben für den Rest des Spiels auf der Zoll-Verwaltungstafel.

Beispiel: Emma führt die Zoll-Aktion aus. Durch ihren Präsidenten und 1 Assistenten erhält sie 2 Stärke. Dafür darf sie 1 Importgut zahlen. Sie zahlt das Importgut und platziert ihren Assistenten auf dem zweiten Feld der Zoll-Verwaltungstafel. Sie erhält sofort ¥2 und 4 Punkte.



ARBEITSAGENTUR



Nehmt Assistenten, Läden und Warenhäuser von eurer Faktorei auf die Hand.

- 1 Stärke: Kein Effekt
- 2 Stärke: 1 Marker
- 3 Stärke: 2 Marker
- 4 Stärke: 3 Marker
- 5 Stärke: 4 Marker

Bestimmte Marker haben zusätzliche Kosten:

- Assistent: Keine zusätzlichen Kosten
- Laden: ¥2 je Laden
- Warenhaus: 1. ¥4, 2. ¥5, 3. ¥6, 4. ¥7

LABOR



Erhaltet 1 Technologiekarte.

HINWEIS: Labor A und B gehören zu den jeweiligen Labor-Verwaltungstafeln A und B.

Ihr könnt den Produktionswert einer Technologie mit einer Kombination aus Stärke, Yen (¥) und/oder Importgütern zahlen.

- 1 Stärke: 1 Produktionswert
- 2 Stärke: 2 Produktionswert
- 3 Stärke: 3 Produktionswert
- 4 Stärke: 4 Produktionswert
- 5 Stärke: 5 Produktionswert

- ¥2: 1 Produktionswert
- 1 ☒: 1 Produktionswert

HINWEIS: Durch Stärke könnt ihr maximal 5 Produktionswert erhalten.

Um eine Technologiekarte zu erhalten, müsst ihr den Produktionswert (linke obere Ecke) der Karte zahlen. Achtet darauf, dass die letzten vier Felder der Labor-Verwaltungstafeln den Produktionswert der dort liegenden Technologiekarten erhöhen.

Ihr dürft keine Technologiekarten mit demselben Namen haben.

Beispiel: Emma wählt die Straßenbahn-Technologiekarte, die sich auf dem dritten Feld der Labor-Verwaltungstafel befindet. Der Produktionswert dieser Karte ist 5. Zusätzlich erhöht die Position der Karte den Produktionswert um 1. Emma muss also einen Produktionswert von 6 zahlen. Auf dem Labor hat sie ihren Präsidenten, 3 Assistenten und 1 Laden. Die Stärke der Gebietsaktion ist daher 5, dafür erhält sie 5 Produktionswert. Sie zahlt zusätzlich ¥2 für 1 Produktionswert. Jetzt erhält sie die Straßenbahn.



Platziert die erhaltene Technologiekarte aufgedeckt vor euch. Überschüssiger Produktionswert geht verloren.

Überprüft jetzt, ob ihr durch die erhaltene Technologiekarte einen **Auslandsvertreter** erhaltet.

HINWEIS: Ihr könnt zwar beliebig viele Technologiekarten haben, aber ab der vierten Technologiekarte kostet jede Karte **entweder** zusätzliche **¥2** oder 1 Importgut. Falls ihr diese zusätzlichen Kosten nicht zahlen könnt, erhaltet ihr keine Technologiekarte.

Technologiekarten auffüllen:

Nachdem ihr eine Technologiekarte erhalten habt, füllt das freie Feld auf der Labor-Verwaltungstafel auf, indem ihr die ausliegenden Karten nach links schiebt (falls möglich). Zieht eine neue Technologiekarte und legt sie auf das freie Feld ganz rechts. Falls der Stapel der Technologiekarten leer ist, bleibt das Feld frei.

HAFEN



Erhaltet 1 oder 2 Auftragskarte(n).

Ihr erhaltet 1 Auftragskarte ohne Kosten oder zahlt ¥2 oder 1 Importgut, um 2 Auftragskarten zu erhalten.

Erinnerung: Ihr dürft bis zu 3 Auftragskarten auf eurer Hand haben. Ihr dürft keine Auftragskarte erhalten, falls ihr dadurch 4 oder mehr Auftragskarten hättet. **Ihr dürft Auftragskarten nie ablegen.**

Nehmt die Auftragskarte von der entsprechenden Hafensverwaltungstafel (A oder B) auf eure Hand. Abhängig von der Stärke der Gebietsaktion habt ihr die folgenden Möglichkeiten:

- 1 Stärke: Kein Effekt
- 2 Stärke: Ihr erhaltet 1 oder 2 Auftragskarte(n)
- 3 Stärke: Ihr erhaltet 1 oder 2 Auftragskarte(n) oder 1 Auftragskarte(n)
- 4 Stärke: Ihr erhaltet 1 oder 2 Auftragskarte(n) oder 1 Auftragskarte(n)
- 5 Stärke: Ihr erhaltet 1 oder 2 Auftragskarte(n) und 3 Punkte.

Beispiel: Emma führt die Hafen-Aktion aus und zahlt ¥2, um 2 Auftragskarten zu erhalten. Im Hafen hat sie ihren Präsidenten und 2 Assistenten. Die Stärke der Gebietsaktion ist daher 3. Sie erhält 1 grüne und 1 orangefarbene Auftragskarte von der entsprechenden Hafensverwaltungstafel „A“.



Auftragskarten auffüllen:

Nachdem ihr Auftragskarten erhalten habt, füllt freie Felder auf der Hafensverwaltungstafel auf, indem ihr die ausliegenden Karten nach links schiebt. Zieht neue Auftragskarten und legt sie auf die freien Felder ganz rechts. Falls der Stapel der Auftragskarten leer ist, füllt so viele Felder wie möglich und lasst die restlichen Felder frei.

Falls es nicht genügend Auftragskarten gibt, um alle freien Felder zu füllen, ist eine Bedingung für das Spielende erfüllt. Spielt die laufende Runde zu Ende und anschließend eine letzte Runde.

ERRUNGENSCHAFTEN

Errungenschaften „A“

Ihr könnt diese Errungenschaften erfüllen, falls ihr die erforderliche Anzahl an Handelswaren auf eurer Hand habt. **Ihr müsst diese Handelswaren nicht zahlen oder ablegen.**



Errungenschaften „B“

Ihr könnt diese Errungenschaften erfüllen, falls ihr die erforderliche Anzahl an Markern oder Karten auf eurer Hand habt. **Ihr müsst diese Marker oder Karten nicht zahlen oder ablegen.**



Errungenschaften „C“

Produktionsgebiete und Gewerbegebiete haben verschiedene Symbole. Ihr könnt diese Errungenschaften erfüllen, falls ihr die erforderliche Anzahl an Läden und/oder Warenhäusern in diesen Gebieten habt. Jedes Gebiet kann nur 1x gezählt werden, selbst wenn ihr dort einen Laden und ein Warenhaus habt.



TECHNOLOGIEKARTEN



BALL

Erhalte jedes Mal 2 Punkte, sobald du einen Auftrag erfüllst.



ZIEGELEI

Erhalte jedes Mal 4 Punkte, sobald du einen Assistenten auf der Zoll-Verwaltungstafel platzierst.



ELEKTRISCHES LICHT

Erhalte jedes Mal 3 Punkte, sobald du ein Warenhaus baust.



AUSSTELLUNG

Erhalte sofort 10 Punkte.



GASLATERNE

Erhalte jedes Mal 2 Punkte, sobald du einen Laden baust.



SPRACHSCHULE

Erhalte jedes Mal ¥1, sobald du einen Auftrag erfüllst.



BUCHDRUCK

Erhalte ¥1 für jede Technologie, die du nach dem Buchdruck erhältst.



BERGBAUTECHNIK

Jedes Mal, wenn du Kupfer erhältst, erhältst du 1 Kupfer zusätzlich. Dies gilt für die Kupfermine, Chinatown, 5-Stärke-Marker und Baubelohnungen in Gebieten.



ZEITUNG

Während der Platzierung darfst du bis zu 4 Assistenten in verschiedene Gebiete platzieren (statt nur 3). Mögliche Kosten durch gegnerische Präsidenten musst du regulär zahlen.



PATENTWESEN

Erhalte 2 Punkte für jede Technologie, die du nach dem Patentwesen erhältst.



POSTWESEN

Du darfst deinen Präsidenten in einem Gebiet mit einem gegnerischen Präsidenten platzieren und/oder seine Bewegung dort beenden. Anschließend führst du dort die Gebietsaktion aus. Du musst mögliche Kosten durch gegnerische Präsidenten regulär zahlen (außer du hast auch die Postkutsche).



TEXTILFABRIK

Du darfst 1x je Zug 1 Seide zahlen, um ¥2 zu erhalten. Dies darf auch Seide sein, die du im selben Zug erhalten hast.



POSTKUTSCHE

Während der Bewegung musst du nicht für gegnerische Präsidenten in Gebieten zahlen, durch die du deinen Präsidenten bewegst. Du darfst die Bewegung aber nicht in einem Gebiet mit einem gegnerischen Präsidenten beenden (außer du besitzt das Postwesen).



BAHNHOF

Platziere den Bahnhofsmarker in einem Gebiet deiner Wahl, sobald du diese Karte erhältst. Der Bahnhofsmarker gibt **jedem** Spieler, der dort seine Gebietsaktion ausführt, 1 Stärke zusätzlich. Während der Bewegung darfst du deinen Präsidenten direkt in dieses Gebiet bewegen, selbst wenn dort gegnerische Präsidenten sind, musst aber nichts zahlen. Dies beendet seine Bewegung.



BÖRSE

Falls du zu Beginn deines Zugs ¥0 oder ¥1 hast, fülle deine Hand auf ¥2 auf.



SCHREIBTELEGRAF

Sobald du während der Platzierung 2 Assistenten im selben Gebiet platzierst, darfst du 1 zusätzlichen Assistenten in einem angrenzenden Gebiet platzieren. Du musst Kosten durch gegnerische Präsidenten normal zahlen.



TELEFON

Beim Aufräumen darf 1 deiner Assistenten im Gebiet bleiben.



STRASSENBAHN

Während der Bewegung darfst du deinen Präsidenten direkt in ein Gebiet deiner Wahl bewegen, das keinen gegnerischen Präsidenten enthält. Dies beendet seine Bewegung. Du musst keinen Assistenten in diesem Gebiet haben.



UNIVERSITÄT

1x je Zug darfst du ¥1 zahlen, um 1 Assistenten aus deiner Faktorei zu erhalten.



WEINKELLEREI

Erhalte jedes Mal 3 Punkte, sobald du einen Assistenten auf der Kirchen-Verwaltungstafel platzierst.

CREDITS

Spieldesign: Hisashi Hayashi
Illustrationen: The Creation Studio
Grafische Leitung & Grafikdesign:
Marie-Elaine Bérubé
Redaktion: Michael Schemaille für
The Geeky Pen

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung, Redaktion & Layout:
Sven Biberstein

Verlag: Jeux Synapses Games Inc.
Agentur: Forgenext
Mini-Erweiterungen: Seth Jaffee
2-Spieler-Regeln inspiriert von:
gameraf (BoardGameGeek)

Besonderer Dank an:
Carsten Ehleht, Emma Fuchs,
Alban Ullrich

MINI-ERWEITERUNG #1

SPIELMATERIAL



6 Errungenschafts-Belohnungsmarker

SPIELAUFBAU

Wählt zufällig 4 Errungenschafts-Belohnungsmarker aus. Legt sie in die Nähe der Errungenschaftstafeln und die übrigen 2 Marker in die Spielbox.

SPIELREGELN

Sobald ihr alle 3 Errungenschaften erfüllt habt, erhaltet ihr 1 Errungenschafts-Belohnungsmarker. Bewahrt ihn aufgedeckt vor euch auf. Die Flaggen zählen zu den Bedingungen für Auslandsvertreter und zum Länderbonus bei der Schlusswertung. Für den Auslandsvertreter gelten dieselben Regeln wie für jeden anderen Auslandsvertreter auch.

MINI-ERWEITERUNG #2

SPIELMATERIAL



5 5-Stärke-Marker (Auslandsvertreter)

SPIELAUFBAU

Mischt diese Auslandsvertreter mit den anderen 5-Stärke-Markern und baut das Spiel wie gewohnt auf.

SPIELREGELN

Sobald ihr einen 5-Stärke-Marker mit einem Auslandsvertreter erhaltet, bewahrt ihn aufgedeckt vor euch auf. Für den Auslandsvertreter gelten dieselben Regeln wie für jeden anderen Auslandsvertreter auch.



Exklusivvertrieb von:
JoeKas World GmbH
Katzentaler Str. 1A
74834 Elztal
www.elznr-games.de



© 2024 Jeux Synapses Games Inc.
Kein Teil dieses Produkts darf reproduziert werden ohne die schriftliche Genehmigung von:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Punkte-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

Facebook and Instagram icons followed by @jeuxsynapsesgames

