

YOKOHAMA DUELL



WILLKOMMEN IN YOKOHAMA

Japan zu Beginn der Meiji-Zeit: Das einst verschlafene Fischerdorf Yokohama hat sich seit dem Ende der Edo-Zeit dem Außenhandel geöffnet und ist zu einem der geschäftigsten Handelszentren in ganz Japan aufgestiegen. Unternehmen wurden gegründet, um japanische Güter wie Kupfer und Rohseide in fremde Länder zu exportieren. Im Gegenzug beeinflussten ausländische Technologien und Kulturen die japanische Lebensweise ebenso schnell, wie sich das moderne Stadtbild formte.

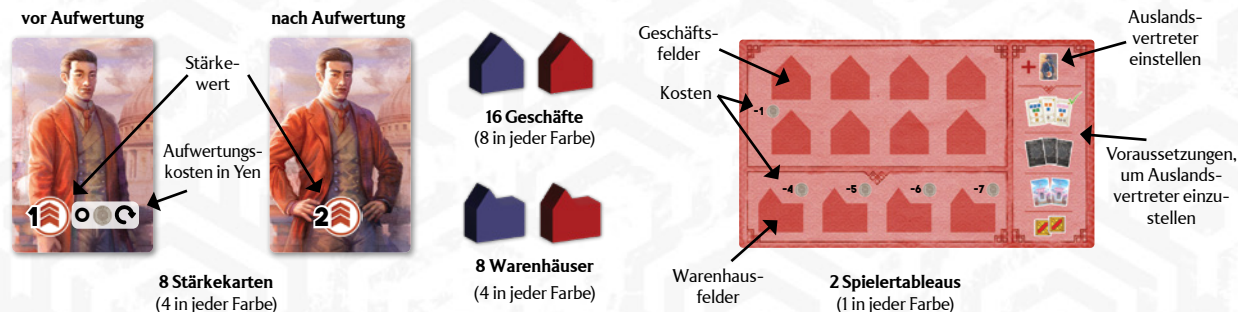
Hinter dieser rasanten Entwicklung steht ihr, zwei angesehene Kaufleute aus Yokohama. Euer unermüdlicher Einsatz und eure klugen Strategien sind das Geheimnis hinter Yokohamas Wohlstand!

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Als Kaufleute in Yokohama versucht ihr, erfolgreiche Geschäfte zu tätigen, und wetteifert darum, den meisten Ruhm zu erlangen. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, um Ruhm zu erlangen wie das Erfüllen von Aufträgen, das Erlernen neuer Technologien oder die Entwicklung der Stadt durch den Bau von Geschäften und Warenhäusern. Um diese Ziele zu erreichen, benötigt ihr Handelswaren wie Kupfer, Seide, Tee und Fisch und müsst die verschiedenen Gebiete Yokohamas aufsuchen, um von ihren vielfältigen Vorteilen zu profitieren. Zudem kann es sich auszahlen, Auslandsvertreter einzustellen, die euch unterstützen. Wer von euch wird die besten Geschäfte machen und den meisten Ruhm in Yokohama erlangen?

SPIELMATERIAL

PERSONLICHES SPIELMATERIAL



HANDELSWÄREN



15× Kupfer



15× Seide



15× Tee



15× Fisch

IMPORTGÜTER



12 Importgüter

GELD



20× 1-Yen



7× 3-Yen

1 BAHNHOFSPLÄTTCHEN



20 TECHNOLOGIE-KARTEN



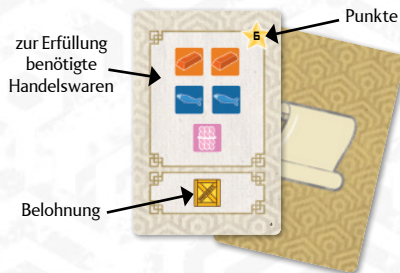
9 KIRCHEN-KARTEN



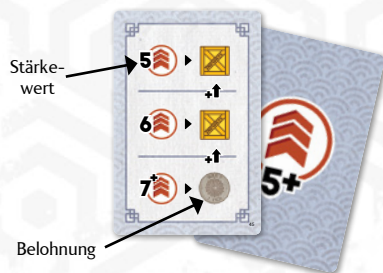
13 ZUSATZ-STÄRKEKARTEN



24 AUFTRAGS-KARTEN



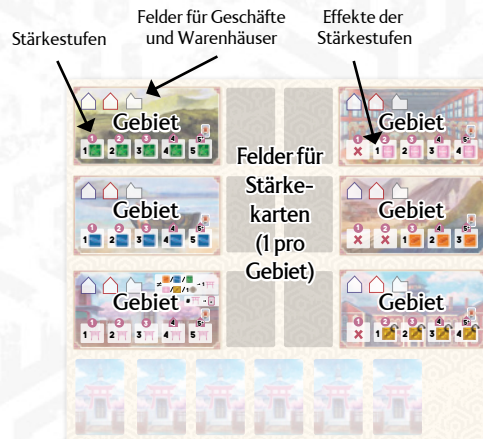
16 STÄRKE-BONUSKARTEN



7 AUSLANDSVERTRETER-KARTEN



2 SPIELPLÄNE



1 WERTUNGS-BLOCK



SPIELAUFBAU

- 1 Legt die 2 **Spiepläne** in die Mitte eurer Spielfläche. Ihr könnt sie horizontal oder vertikal nebeneinander legen, je nachdem, wie viel Platz euch zur Verfügung steht.
- 2 Mischt die **Stärke-Bonuskarten** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn auf den entsprechenden Spielplan. Deckt die obersten 3 Karten vom Stapel auf und legt sie in einer Reihe daneben aus.
- 3 Legt die **Zusatz-Stärkekarten** in 2 getrennten aufgedeckten Stapeln (+ 1 Stärke und +2 Stärke) auf den entsprechenden Spielplan.
- 4 Legt die **Auslandsvertreterkarten** als aufgedeckten Stapel auf den entsprechenden Spielplan.
- 5 Mischt die **Technologiekarten** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn auf den entsprechenden Spielplan. Deckt die obersten 5 Karten vom Stapel auf und legt sie in einer Reihe daneben aus.
- 6 Mischt die **Auftragskarten** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn auf den entsprechenden Spielplan.
- 7 Mischt die **Kirchenkarten** und legt 6 davon aufgedeckt auf den entsprechenden Spielplan. Räumt die 3 übrigen Karten zurück in die Schachtel (ihr benötigt sie nicht mehr).
- 8 Legt die folgenden **Plättchen als Vorrat** an den Rand eurer Spielfläche:
 - Kupfer
 - Seide
 - Tee
 - Fisch
 - Importgüter (aufgedeckt)
 - 1-Yen-Münzen
 - 3-Yen-Münzen
 - das Bahnhofsplättchen
- 9 Sucht euch jeweils eine Farbe aus und nehmt euch das **Spielmaterial** in der gewählten Farbe:
 - 1 Spielertableau
 - 4 Stärkekarten (mit der „vor Aufwertung“-Seite nach oben)
 - 8 Geschäfte
 - 4 WarenhäuserLegt die Geschäfte und Warenhäuser auf die vorgesehenen Felder eures Spielertableaus.
- 10 Nehmt euch folgende **Handelswaren** aus dem Vorrat:
 - 1 Kupfer
 - 1 Seide
 - 1 Tee
 - 1 Fisch
- 11 Wer zuletzt einen Hafen besucht hat, wird **Startspieler**. Nehmt euch Yen und Zusatz-Stärkekarten wie folgt:

Der Startspieler nimmt sich:

 - 1 Zusatz-Stärkekarte mit +1
 - 3 Yen

Der andere Spieler nimmt sich:

 - 2 Zusatz-Stärkekarten mit +1
 - 4 Yen
- 12 Zieht jeweils 3 **Auftragskarten** vom Stapel. Wählt 2 davon aus, die ihr behalten wollt, und legt die nicht gewählte Karte unter den Stapel.

Den Wertungsblock könnt ihr zunächst beiseitelegen. Ihr benötigt ihn erst am Ende des Spiels.

Auf nach Yokohama!



8



2



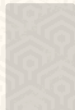
3



4



1



5



6



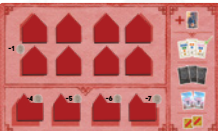
7



12



11



9



10



10



9



10



11



12



10

ALLGEMEINE REGELN

Die folgenden Regeln gelten für das gesamte Spiel:

- Handelswaren, Importgüter und Münzen sind unbegrenzt verfügbar. Sollte der Vorrat nicht ausreichen, behelft euch bitte mit passendem Ersatzmaterial.
- Münzen können jederzeit mit dem Vorrat gewechselt werden.
- Alle Informationen sind öffentlich, außer den Auftragskarten auf eurer Hand und den verdeckten Kirchenkarten.
- Das Handkartenlimit für Zusatz-Stärkekarten beträgt 4. Wer eine weitere Zusatz-Stärkekarte erhält, muss 1 Zusatz-Stärkekarte nach Wahl zurück auf den Stapel legen.
- Ihr dürft unbegrenzt viele Technologie- und Auftragskarten haben.
- Einige Technologiekarten haben Effekte, die die Spielregeln verändern. In diesen Fällen hat der Effekt einer Technologiekarte immer Vorrang vor den normalen Regeln.

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 4 Runden, in denen ihr jeweils 4 Züge habt. In jeder Runde seid ihr abwechselnd am Zug, immer beginnend mit dem Startspieler. Wer zuletzt in einer Runde am Zug ist, wird Startspieler für die nächste Runde:

RUNDE 1

Spieler A ist Startspieler.

RUNDE 2

Spieler B ist Startspieler.

RUNDE 3

Spieler A ist Startspieler.

RUNDE 4

Spieler B ist Startspieler.

Nach Runde 4 erfolgt die Schlusswertung. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

ABLAUF EINES ZUGES

In deinem Zug führst du diese 3 Schritte **nacheinander** aus:

1. Schritt: Gebietsaktion

2. Schritt: Stärke-5-Bonus (falls zutreffend.)

3. Schritt: Geschäft/Warenhaus bauen (optional)

Du darfst jeden dieser Schritte nur **ein Mal pro Zug** durchführen. Sobald du deinen Zug beendet hast, ist dein Gegner an der Reihe.

1. Schritt: Gebietsaktion

Wähle 1 Gebiet (auf einem Spielplan deiner Wahl) aus, um dessen Aktion durchzuführen. Du darfst kein Gebiet wählen, wo bereits eine Stärkekarte platziert worden ist (egal von wem); dies sind „genutzte Gebiete“.

Das **Laboratorium** und der **Hafen** sind die einzigen Gebiete, die niemals als „genutztes Gebiet“ gelten. Daher dürfen sie immer gewählt werden (∞), egal ob dort Stärkekarten platziert worden sind oder nicht.

Nachdem du ein Gebiet ausgewählt hast, **spiele 1 Stärkekarte**; sie muss den niedrigsten Stärkewert deiner verfügbaren Stärkekarten haben. Diese Regel wird als „Stärkekarten-Reihenfolge“ bezeichnet.

Lege die Stärkekarte neben das ausgewählte Gebiet. **Zusätzlich darfst du 1 Zusatz-Stärkekarte** (entweder mit +1 oder mit +2) spielen, um deine Stärke zu erhöhen. Führe dann die Gebietsaktion durch.

Die Stärke der Gebietsaktion hängt von deiner **Gesamtstärke** in dem Gebiet ab. Berechne deine Gesamtstärke wie folgt:

ELEMENT	STÄRKE
Stärkekarte	aufgedruckter Stärkewert
Zusatz-Stärkekarte	+1 ODER +2
Geschäft	+1
Warenhaus	+1
Technologiekarten	entsprechend ihrer Effekte
Bahnhofsplättchen	+1

- Du erhältst keine Stärke durch die Stärkekarten, Geschäfte und Warenhäuser deines Gegners.
- Lege ausgespielte Zusatz-Stärkekarten zurück auf ihren Stapel.
- Einige Gebiete haben Aktionen ohne Effekt, falls deine Gesamtstärke nicht hoch genug ist. Du darfst solche Gebiete trotzdem auswählen, selbst wenn deine Gesamtstärke zu keinem Effekt führt.
- Wer ein Warenhaus in dem ausgewählten Gebiet hat, erhält 1 Yen aus dem Vorrat – **unabhängig davon**, wer gerade am Zug ist (also auch im Zug des Gegners).

Beispiel: Lisa möchte die Gebietsaktion der Seidenspinnerei durchführen. Weil die Seidenspinnerei in dieser Runde noch nicht genutzt wurde, darf Lisa sie auswählen. Lisa hat zwei Stärkekarten zur Verfügung (Stärke 3 und 4). Sie muss die Karte mit dem niedrigsten Stärkewert ausspielen (3). Zusätzlich spielt sie eine Zusatz-Stärkekarte mit +1 aus. Außerdem hat Lisa ein Warenhaus in der Seidenspinnerei. Ihre Gesamtstärke beträgt: **Stärkekarte (3) + Zusatz-Stärkekarte (1) + Warenhaus (1) = 5** Lisa führt die Stärke-5-Aktion aus und erhält dadurch 4 Seide aus dem Vorrat. Zudem erhält sie 1 Yen aus dem Vorrat, weil sie ein Warenhaus in dem Gebiet hat.



2. Schritt: Stärke-5-Bonus (falls zutreffend.)

Diesen Schritt darfst du nur durchführen, falls im Schritt **Gebietsaktion** deine Gesamtstärke 5 oder höher war.

Wähle 1 ausliegende Stärke-Bonuskarte und erhalte alle Belohnungen, die mindestens deiner Gesamtstärke entsprechen.

Lege die Stärke-Bonuskarte danach ab und decke eine neue vom Stapel auf, um sie zu ersetzen. Falls der Stapel aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

Falls deine Gesamtstärke 5 war, erhältst du die erste Belohnung, die auf der gewählten Karte abgebildet ist.

Falls deine Gesamtstärke 6 war, erhältst du die erste **und** die zweite Belohnung, die auf der gewählten Karte abgebildet sind.

Falls deine Gesamtstärke 7 oder mehr war, erhältst du **alle** 3 Belohnungen, die auf der gewählten Karte abgebildet sind.

Beispiel: Lisa hat die Stärke-5-Aktion der Seidenspinnerei durchgeführt. Sie wählt nun die aufgedeckte Stärke-Bonuskarte, die ihr 2 Yen für ihre Gesamtstärke von 5 einbringt. Allerdings reicht ihre Gesamtstärke nicht für die 6er- und 7er-Belohnungen aus.



3. Schritt: Geschäft/Warenhaus bauen (optional)

Dieser Schritt ist optional. Du darfst ihn jedoch nur durchführen, falls im Schritt **Gebietsaktion** deine Gesamtstärke 4 oder höher war. Falls dies der Fall ist, darfst du 1 der folgenden beiden Optionen durchführen:

A) Ein Geschäft bauen

ODER

B) Ein Warenhaus bauen

Um ein Geschäft oder ein Warenhaus zu bauen, musst du die notwendigen Kosten bezahlen. Dann nimmst du die entsprechende Figur von deinem Spielertableau und platzierst sie auf einem leeren entsprechenden Feld in dem Gebiet.

A) 1 Geschäft bauen

Befindet sich in dem Gebiet, das du im Schritt **Gebietsaktion** ausgewählt hast, keines DEINER Geschäfte, darfst du 1 Yen bezahlen, um dort 1 deiner Geschäfte zu bauen.

B) 1 Warenhaus bauen

Befindet sich in dem Gebiet, das du im Schritt **Gebietsaktion** ausgewählt hast, KEIN Warenhaus (von KEINEM Spieler), darfst du dort 1 deiner Warenhäuser bauen. Dein erstes Warenhaus kostet 4 Yen, jedes weitere 1 Yen mehr:

1. 4 Yen | 2. 5 Yen | 3. 6 Yen | 4. 7 Yen

FREIE AKTIONEN

Zusätzlich kannst du während deines Zuges die folgenden freien Aktionen beliebig oft, in beliebiger Reihenfolge und zu jedem Zeitpunkt durchführen:

- A) Einen Auftrag erfüllen
- B) Einen Auslandsvertreter einstellen
- C) Einen Auslandsvertreter nutzen
- D) Eine Technologiekarte nutzen

A) Einen Auftrag erfüllen

Wähle 1 Auftragskarte von deiner Hand und lege sie aufgedeckt vor dir aus. Bezahle die auf der Karte angegebenen Handelswaren. Dafür erhältst du die angegebene Belohnung.

B) Einen Auslandsvertreter einstellen

Du darfst einen Auslandsvertreter nur einstellen, falls du mindestens eine dieser Voraussetzungen erfüllt hast:

- Du besitzt 3 oder mehr **erfüllte** Auftragskarten.
- Du besitzt 3 oder mehr Technologiekarten.
- Du besitzt 2 oder mehr Kirchenkarten.
- Du besitzt 2 oder mehr **verdeckte** Importgüter.

WICHTIG: Du darfst insgesamt nur 1 Auslandsvertreter pro Voraussetzung, die du erfüllt hast, einstellen. Um einen Auslandsvertreter einzustellen, nimm eine Auslandsvertreterkarte vom Stapel und lege sie aufgedeckt vor dir aus. Du kannst diesen Auslandsvertreter ab sofort nutzen.

C) Einen Auslandsvertreter nutzen

Diese Aktion darfst du nur durchführen, falls du einen verfügbaren Auslandsvertreter hast. Ein Auslandsvertreter fungiert wie eine Bonus-**Gebietsaktion**.

Ein Auslandsvertreter befolgt dieselben Regeln wie eine **Gebietsaktion**, allerdings spielst du eine Auslandsvertreterkarte anstatt einer Stärkekarte. **Außerdem darfst du einen Auslandsvertreter auch in ein genutztes Gebiet spielen.**

Du kannst auch die Schritte **Stärke-5-Bonus** und **Geschäft/Warenhaus bauen** nach den üblichen Regeln durchführen, wenn du einen Auslandsvertreter nutzt. Sobald du ein Gebiet ausgewählt hast, berechne deine Gesamtstärke wie folgt:

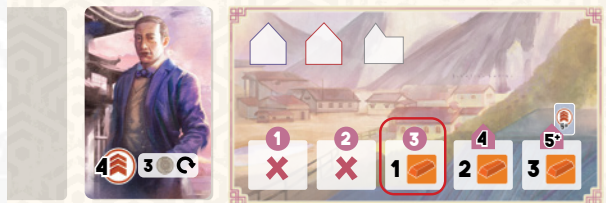
ELEMENT	STÄRKE
Auslandsvertreter	3
Zusatz-Stärkekarte	+1 ODER +2
Geschäft	+1
Warenhaus	+1
Technologiekarten	entsprechend ihrer Effekte
Bahnhofsplättchen	+1

Am Ende der freien Aktion **Einen Auslandsvertreter nutzen** drehst du die genutzte Auslandsvertreterkarte auf ihre verdeckte Seite, um anzuzeigen, dass du sie in dieser Partie nicht erneut nutzen kannst.

Beispiel: Lisa führt die freie Aktion **Einen Auslandsvertreter nutzen** durch und wählt die Kupfermine als Gebiet für diese Aktion aus. Sie darf dieses Gebiet auswählen, obwohl dort bereits eine Stärkekarte (ihres Gegners) liegt. Der Auslandsvertreter hat eine Stärke von 3, sodass Lisa durch die Gebietsaktion 1 Kupfer erhält. Danach dürfte Lisa noch die Schritte **Stärke-5-Bonus** und **Geschäft/Warenhaus bauen** durchführen, allerdings reicht ihre Gesamtstärke dafür nicht aus.



Drehe den Auslandsvertreter nach Nutzung auf die verdeckte Seite



D) Eine Technologiekarte nutzen

Führe die Effekte einer deiner Technologiekarten aus. Steht auf einer Karte „ein Mal pro Runde“, drehe sie nach ihrer Nutzung um 90° zur Seite, um anzuzeigen, dass du sie in dieser Runde nicht erneut nutzen kannst.

HINWEIS: Einige Technologiekarten haben Einschränkungen, wann sie genutzt werden dürfen (siehe **Technologiekarten**, S. 12).

DIE NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Führt am Ende der Runden 1, 2 und 3 die folgenden Schritte aus, um die nächste Runde vorzubereiten. Am Ende von Runde 4 geht ihr direkt zum „Ende des Spiels“ (siehe unten).

1. Stärkekarten zurücknehmen

- Nehmt eure ausgespielten Stärkekarten zurück.
- Ihr dürft jeweils **EINE** eurer Stärkekarten aufwerten, indem ihr die darauf angegebenen Kosten in Yen bezahlt. Dreht die aufgewertete Stärkekarte auf ihre andere Seite um. Sie bleibt für den Rest des Spiels aufgewertet.

2. Technologiekarten auffrischen

- Dreht alle Technologiekarten, die ihr genutzt und um 90° gedreht habt, zurück in ihre aufrechte Position.
- Legt alle noch ausliegenden Technologiekarten, die in dieser Runde nicht genommen wurden, vom Spielplan ab. Deckt dann 5 neue Karten vom Stapel auf und legt sie aus.

Wer zuletzt am Zug war, ist Startspieler der nächsten Runde.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach Runde 4. Räumt alle nicht erfüllten Auftragskarten in die Schachtel; sie werden nicht gewertet.

Ermittelt eure Punkte für jede Kategorie in der folgenden Reihenfolge und tragt sie auf dem Wertungsblock ein.

1. Erfüllte Auftragskarten

Ihr erhaltet für jede eurer erfüllten Auftragskarten die darauf angegebenen Punkte (oben rechts).

2. Bonus für erfüllte Auftragskarten

Wer von euch die **meisten** Auftragskarten erfüllt hat, erhält 6 Punkte. Bei Gleichstand erhält niemand diese Punkte.

3. Technologiekarten

Ihr erhaltet Punkte gemäß den Kriterien auf euren Technologiekarten. *Hinweis: Nicht alle Technologiekarten geben Punkte.*

4. Technologiebonus

Zählt die Produktionswerte eurer Technologiekarten zusammen. Wer die **höhere** Summe hat, erhält 6 Punkte. Bei Gleichstand erhält niemand diese Punkte.

5. Kirchenkarten

Deckt eure verdeckten Kirchenkarten auf. Ihr erhaltet die darauf angegebenen Punkte (oben rechts).

6. Warenhäuser

Ihr erhaltet 5 Punkte für jedes eurer gebauten Warenhäuser.

7. Geschäfte

Ihr erhaltet 1 Punkt für jedes eurer gebauten Geschäfte.

8. Verdeckte Importgüter

Ihr erhaltet 4 Punkte für jedes **verdeckte** Importgut in eurem Besitz.

9. Aufgedeckte Importgüter

Ihr erhaltet 1 Punkt für jedes **aufgedeckte** Importgut in eurem Besitz.

10. Yen

Ihr erhaltet 1 Punkt für je 2 Yen in eurem Besitz.

11. Handelswaren

Ihr erhaltet 1 Punkt für je 3 Handelswaren in eurem Besitz (ungeachtet ihrer Art).

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer mehr Punkte in Kategorie 1 „Erfüllte Auftragskarten“ erzielt hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, vergleicht Kategorie 2 usw. Solltet ihr in allen Kategorien gleich viele Punkte haben, teilt ihr euch den Sieg.

SYMBOLÜBERSICHT



Geld: Erhalte oder zahle so viel Yen wie angegeben.



Punkte: Erhalte so viele Punkte wie angegeben.



Bestimmte Handelsware: Erhalte oder zahle Handelswaren der angegebenen Art und Menge.



Importgüter: Erhalte oder zahle Importgüter. Du darfst auch mit verdeckten Importgütern () bezahlen.



Importgüter umdrehen: Drehe ein aufgedecktes Importgut auf seine verdeckte Seite.



Auftrag ziehen: Ziehe so viele Auftragskarten vom Stapel wie angegeben.



Aufträge erhalten: Erhalte so viele Auftragskarten vom Stapel wie angegeben.



Stärke: Stärke in Höhe der angegebenen Zahl.



Zusatz-Stärkekarte +1: Erhalte eine Zusatz-Stärkekarte mit dem Wert +1.



Zusatz-Stärkekarte +2: Erhalte eine Zusatz-Stärkekarte mit dem Wert +2.



Stärke-Bonuskarte: Wähle eine ausliegende Stärke-Bonuskarte und erhalte die entsprechende(n) Belohnung(en).

ERKLÄRUNG DER GEBIETE

TEEPLANTAGE



Erhalte Tee ().

Stärke 1: Erhalte 1

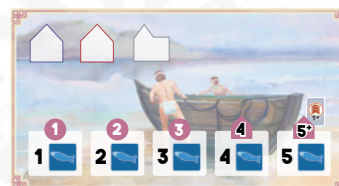
Stärke 2: Erhalte 2

Stärke 3: Erhalte 3

Stärke 4: Erhalte 4

Stärke 5+: Erhalte 5

FISCHGRÜNDE



Erhalte Fisch ().

Stärke 1: Erhalte 1

Stärke 2: Erhalte 2

Stärke 3: Erhalte 3

Stärke 4: Erhalte 4

Stärke 5+: Erhalte 5

SEIDENSPINNEREI



Erhalte Seide ().

Stärke 1: kein Effekt

Stärke 2: Erhalte 1

Stärke 3: Erhalte 2

Stärke 4: Erhalte 3

Stärke 5+: Erhalte 4

KUPFERMINE



Erhalte Kupfer ().

Stärke 1: kein Effekt

Stärke 2: kein Effekt

Stärke 3: Erhalte 1

Stärke 4: Erhalte 2

Stärke 5+: Erhalte 3

KIRCHE



Erhalte 1 Kirchenkarte.

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

Du erhältst eine Kirchenkarte mit einem Glaubenswert, der deinem Glaubenswert **entspricht oder niedriger** ist.

Du kannst deine Glauben erhöhen, indem du Handelswaren, Importgüter und/oder Geld ausgibst, jedoch **höchstens 1 jeder Art** für jeweils +1 Glaube:

1 / 1 / 1 / 1 (oder /) / 1 Yen: je +1 Glaube

Wenn du eine Kirchenkarte erhältst, erhältst du ihre Belohnungen und legst sie verdeckt vor dir ab.

Beispiel: Lisa führt den Schritt **Gebietsaktion** in der Kirche aus. Ihre Gesamtstärke beträgt 7, was einen Glauben von 5 ergibt. Sie gibt 1 Kupfer, 1 Seide und 1 Yen aus, um ihren Glauben um 3 auf insgesamt 8 zu erhöhen. Dann wählt Lisa die ausliegende Kirchenkarte mit einem Glaubenswert von 8 aus. Als Belohnung erhält sie eine Zusatz-Stärkekarte +2.



ZOLLSTATION



Drehe Importgüter auf ihre verdeckte Seite.

Stärke 1: kein Effekt
Stärke 2: 1 umdrehen
Stärke 3: bis zu 2 umdrehen
Stärke 4: bis zu 3 umdrehen
Stärke 5+: bis zu 4 umdrehen

CHINATOWN

Tausche Geld, Handelswaren und Importgüter.



Stärke 1: 1× tauschen
Stärke 2: 2× tauschen
Stärke 3: 3× tauschen
Stärke 4: 4× tauschen
Stärke 5+: 5× tauschen

Für jeden Tausch stehen folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

2 Yen $\leftrightarrow$ 1 1 Yen $\leftrightarrow$ 1 4 Yen $\rightarrow$ 1
2 Yen $\leftrightarrow$ 1 1 Yen $\leftrightarrow$ 1

WICHTIG: Du darfst Importgüter nicht für Yen eintauschen.

BANK



Erhalte Yen aus dem Vorrat.

Stärke 1: Erhalte 1 Yen
Stärke 2: Erhalte 2 Yen
Stärke 3: Erhalte 3 Yen
Stärke 4: Erhalte 4 Yen
Stärke 5+: Erhalte 5 Yen

LABORATORIUM (immer auswählbar ∞)

Erhalte 1 ausliegende Technologiekarte.



Stärke 1: 1 Produktion
Stärke 2: 2 Produktion
Stärke 3: 3 Produktion
Stärke 4: 4 Produktion
Stärke 5+: 5 Produktion

Wähle 1 ausliegende Technologiekarte mit einem Produktionswert, der deinem Produktionswert **entspricht oder niedriger** ist.

Du kannst deinen Produktionswert erhöhen, indem du **beliebig viel** Geld und/oder Importgüter für jeweils +1 ausgibst:

2 Yen / 1 (oder /): je +1 Produktion

WICHTIG: Du darfst beliebig viele Technologiekarten besitzen, aber deine vierte und jede weitere Technologiekarte kosten zusätzlich entweder 2 Yen oder 1 Importgut (auf-/verdeckt).

HAFEN (immer auswählbar ∞)

Erhalte 1 oder 2 Auftragskarten.



1 Karten davon behalten: kostenlos

2 Karten davon behalten: 2 Yen / 1  (oder ) bezahlen

Falls du mehr als 1 Auftragskarte ziehst, darfst du dir die gezogenen Karten ansehen und musst erst dann entscheiden, ob du bezahlen möchtest, um 2 davon zu behalten. Lege alle Auftragskarten, die du nicht behältst, in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel.

HINWEIS: Du darfst beliebig viele Auftragskarten auf der Hand haben.

Beispiel: Lisa führt den Schritt **Gebietsaktion** im Hafen aus. Ihre Gesamtstärke beträgt 5, weshalb sie 5 Karten ziehen darf. Weil ihr 2 der gezogenen Karten gefallen, beschließt sie, 2 Yen zu bezahlen, um diese 2 Karten zu behalten. Die anderen 3 Karten legt sie unter den Stapel zurück.



TECHNOLOGIEKARTEN



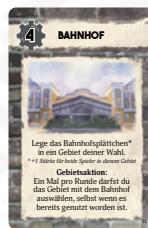
AUSSTELLUNG

Am Ende des Spiels erhältst du 8 Punkte.



BALL

Am Ende des Spiels erhältst du 1 zusätzlichen Punkt für jede deiner erfüllten Auftragskarten.



BAHNHOF

Sobald du den Bahnhof erhältst, lege das Bahnhofsplättchen () in ein Gebiet deiner Wahl. Das  gewährt beiden Spielern jeweils +1 Stärke in diesem Gebiet.

Im Schritt **Gebietsaktion** darfst du das Gebiet mit dem  selbst dann auswählen, wenn es bereits genutzt wurde (= ein genutztes Gebiet ist). **Nur ein Mal pro Runde nutzbar.**



BERGBAUTECHNIK

Jedes Mal, wenn du eine beliebige Menge Kupfer erhältst, erhältst du 1 Kupfer mehr.

Dieser Bonus gilt für die Kupfermine, China-town und Stärke-Bonuskarten.



BÖRSE

Falls du zu Beginn deines Zuges 1 Yen oder weniger hast, erhältst du 1 Yen.



BUCHDRUCK

Jedes Mal, wenn du eine Technologiekarte erhältst, erhältst du 2 Yen.

Für diese Karte erhältst du die 2 Yen noch nicht. Dieser Bonus gilt erst ab der nächsten Technologiekarte.



ELEKTRISCHES LICHT

Am Ende des Spiels erhältst du 3 zusätzliche Punkte für jedes deiner gebauten Warenhäuser.



GASLATERNE

Am Ende des Spiels erhältst du 1 zusätzlichen Punkt für jedes deiner gebauten Geschäfte.



PATENTWESEN

Am Ende des Spiels erhältst du 2 Punkte für jede deiner Technologiekarten (einschließlich dieser).



POSTKUTSCHE

Im Schritt **Gebietsaktion** darfst du ein genutztes Gebiet auswählen, falls du ein Warenhaus in diesem Gebiet hast.

Nur ein Mal pro Runde nutzbar.



POSTWESEN

Im Schritt **Gebietsaktion** darfst du eine beliebige deiner verfügbaren Stärkekarten ausspielen, egal welchen Stärkewert sie hat. (Du darfst also die „Stärkekarten-Reihenfolge“-Regel ignorieren.)

Nur ein Mal pro Runde nutzbar.



SCHREIBTELEGRAF

Im Schritt **Gebietsaktion** und in der Aktion **Einen Auslandsvertreter nutzen** haben Zusatz-Stärkekarten, die du spielst, 1 Stärke mehr als ihr Basiswert beträgt.

Zusatz-Stärkekarte +1 = +2 Stärke
Zusatz-Stärkekarte +2 = +3 Stärke

TECHNOLOGIEKARTEN (FORTSETZUNG)



SPRACHSCHULE

Jedes Mal, wenn du einen Auftrag erfüllst, erhältst du 1 Yen.



UNIVERSITÄT

Im Schritt **Stärkekarten zurücknehmen** musst du keinerlei Kosten bezahlen, um eine deiner Stärkekarten aufzuwerten.

Diese Technologiekarte gewährt keine zusätzliche Aufwertung, sondern ersetzt die normale Aufwertungsmöglichkeit.



STRASSENBAHN

Im Schritt **Gebietsaktion** darfst du ein beliebiges bereits genutztes Gebiet auswählen.

Nur ein Mal pro Runde nutzbar.



WEINKELLEREI

Am Ende des Spiels erhältst du 2 zusätzliche Punkte für jede deiner Kirchenkarten.



TELEFON

Im Schritt **Gebietsaktion** und in der Aktion **Einen Auslandsvertreter nutzen** darfst du 1 Yen ausgeben, um deine Stärke um 1 zu erhöhen.

Nur ein Mal pro Runde nutzbar.



ZEITUNG

Zu Beginn jeder Runde erhältst du eine Zusatz-Stärkekarte +1.

Du erhältst ebenfalls eine Zusatz-Stärkekarte +1, sobald du diese Karte erhältst.



TEXTILFABRIK

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug darfst du 1 Seide für 2 Yen verkaufen.

Nur ein Mal pro Runde nutzbar.



ZIEGELEI

Am Ende des Spiels erhältst du 2 zusätzliche Punkte für jedes verdeckte Importgut (📦) in deinem Besitz.

KURZÜBERSICHT

DIE „STÄRKEKARTEN-REIHENFOLGE“-REGEL

Wenn du eine Stärkekarte ausspielst, muss sie den niedrigsten Stärkewert deiner verfügbaren Stärkekarten haben.

GENUTZTE GEBIETE

Ein Gebiet, in dem eine Stärkekarte liegt (weil es in dieser Runde bereits ausgewählt worden ist), ist ein genutztes Gebiet.

Ein genutztes Gebiet darf im Schritt **Gebietsaktion** nicht ausgewählt werden. Das **Laboratorium** und der **Hafen** sind die einzigen Gebiete, die niemals als „genutztes Gebiet“ gelten. Sie dürfen immer ausgewählt werden (∞).

Mit einem Auslandsvertreter darf ein genutztes Gebiet ausgewählt werden.

WARENHÄUSER

Wer ein Warenhaus in einem ausgewählten Gebiet hat, erhält 1 Yen aus dem Vorrat – **unabhängig davon**, wer gerade am Zug ist (also auch im Zug des Gegners).

TECHNOLOGIEKARTEN

Du darfst beliebig viele Technologiekarten besitzen. Allerdings kosten deine vierte und jede weitere Technologiekarte zusätzlich entweder 2 Yen oder 1 Importgut (aufgedeckt oder verdeckt).

Wenn du eine Technologiekarte mit der Angabe „Nur ein Mal pro Runde“ nutzt, drehe sie um 90° zur Seite. Solche Karten werden am Ende einer Runde aufgefrischt, sodass sie in der nächsten Runde erneut genutzt werden können.

CREDITS

Autor: Hisashi Hayashi

Illustration: The Creation Studio

Künstlerische Leitung: Marie-Elaine Bérubé

Grafikdesign: Marie-Elaine Bérubé & Marc Rousselle

Spielanleitung: Jonathan Bobal (für The Geeky Pen)

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Layout: Sebastian Wenzlaff & Marco Reinartz

Redaktion: Marco Reinartz

Besonderer Dank an:

Martin Becker, Dirk Nielsen und Jan Wegner

STÄRKEKARTEN AUFWERTEN

Am Ende jeder Runde dürft ihr jeweils **EINE** eurer Stärkekarten aufwerten, indem ihr die darauf angegebenen Kosten bezahlt. Eine aufgewertete Stärkekarte wird umgedreht und bleibt für den Rest des Spiels aufgewertet.

WO KOMMEN WELCHE KARTEN HIN?

Auftragskarten: Noch nicht erfüllte Aufträge habt ihr auf der Hand (oder verdeckt vor euch). Legt erfüllte Aufträge aufgedeckt vor euch. Legt gezogene Aufträge, die ihr nicht behaltet, in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel. Räumt nicht erfüllte Aufträge am Ende des Spiels zurück in die Schachtel.

Auslandsvertreterkarten werden bei Erhalt aufgedeckt ausgelegt und nach Benutzung auf ihre verdeckte Seite gedreht.

Kirchenkarten werden bei Erhalt verdeckt ausgelegt und am Ende des Spiels aufgedeckt.

Stärkekarten liegen aufgedeckt vor euch. Legt sie beim Ausspielen in das gewählte Gebiet und nehmt sie am Ende jeder Runde zurück vor euch.

Stärke-Bonuskarten werden nach Nutzung in einem Ablagestapel neben den Spielplänen gesammelt.

Technologiekarten werden bei Erhalt aufgedeckt ausgelegt.

Zusatz-Stärkekarten werden bei Erhalt (und beim Spiel-aufbau) aufgedeckt ausgelegt und nach dem Ausspielen zurück auf ihren Stapel gelegt.

Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.

Lizenzagentur: Forgenext

© 2025 Jeux Synapses Games Inc.
Kein Teil dieses Produkts darf ohne schriftliche Genehmigung vervielfältigt werden.
www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:



ELZNIR GAMES

JoeKas World GmbH
Katzentaler Str. 1a
74834 Elztal
info@elznir-games.de
www.elznir-games.de



SPIELÜBERSICHT

ABLAUF EINES SPIELZUGS

1. Gebietsaktion
2. Stärke-5-Bonus (falls zutreffend)
3. Geschäft/Warenhaus bauen (optional)

FREIE AKTIONEN

- A) Einen Auftrag erfüllen
- B) Einen Auslandsvertreter einstellen
- C) Einen Auslandsvertreter nutzen
- D) Eine Technologiekarte nutzen

AUSLANDSVERTRETER

Jeder Spieler darf nur 1 Auslandsvertreter pro Voraussetzung, die er erfüllt, einstellen.

- Besitze 3 oder mehr **erfüllte** Auftragskarten.
- Besitze 3 oder mehr Technologiekarten.
- Besitze 2 oder mehr Kirchenkarten.
- Besitze 2 oder mehr **verdeckte** Importgüter.

BAUKOSTEN

Geschäft: jeweils 1 Yen

Warenhaus: Dein erstes kostet 4 Yen,
jedes weitere 1 Yen mehr.

❶ 4 Yen | ❷ 5 Yen | ❸ 6 Yen | ❹ 7 Yen

