

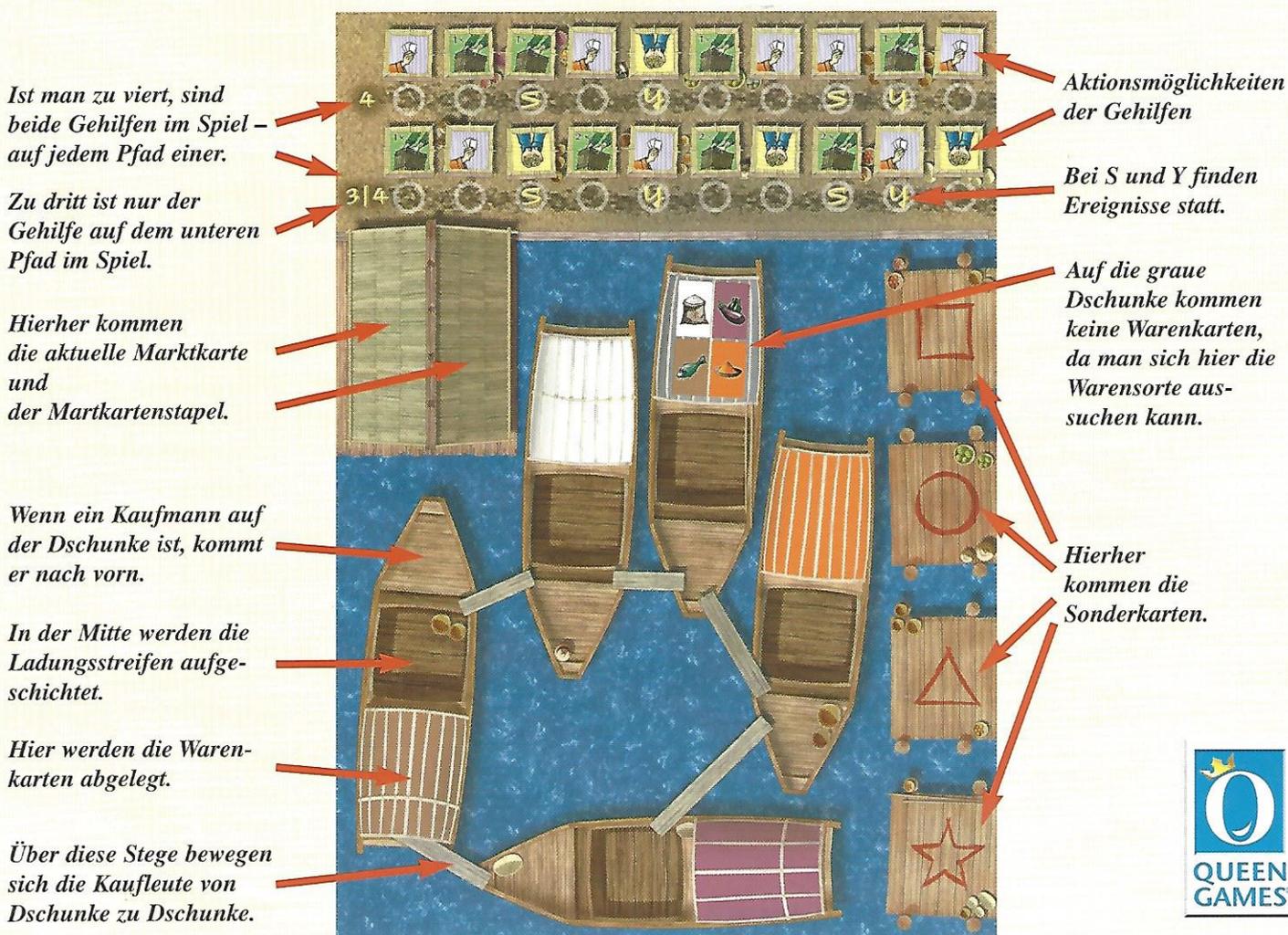
Ein Spiel von Michael Schacht für 3-4 Personen

DSCHUNKE

Auf den schwimmenden Märkten Asiens pulsiert das Leben. Dicht gedrängt liegen die Dschunken beieinander, zum Bersten beladen mit exotischen Waren aus aller Welt. Über schmale Holzstege wechseln Kaufleute und ihre Gehilfen zwischen den Schiffen hin und her, um für die großen Märkte der Stadt einzukaufen. Um die lukrativsten Geschäfte zu machen, ist es nötig, zur richtigen Zeit auf der richtigen Dschunke zu sein. Nur wer seine Aktionen geschickt koordiniert, kann es schaffen, zum angesehensten Handelsherrn Asiens aufzusteigen.

Spielmaterial

- 1 Spielplan



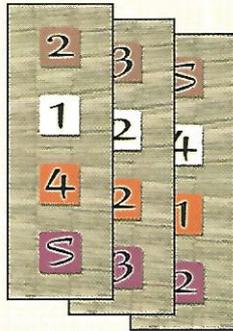
- 80 Ladungsstreifen in vier Farben

Jeder Ladungsstreifen besteht aus drei Kisten, die aber nicht immer alle sichtbar sind.



- 10 Marktkarten

Die Marktkarten geben an, wieviel Yüan man pro Satz gleicher Waren bekommen kann und für welche Warensorten es eine Sonderkarte gibt.



- 3 Markierungssteine

Die quadratischen Holzsteine dienen zum Bedecken der erledigten Farben auf den Marktkarten.



- 30 Sonderkarten

Sonderkarten können besondere Handlungsmöglichkeiten eröffnen oder bei Spielende für einen Bonus sorgen



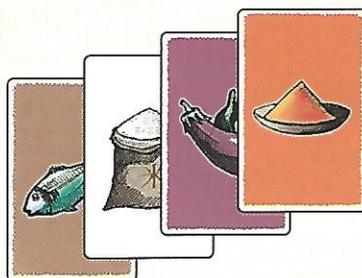
- 8 Nachschubkarten

Jeder Spieler erhält bereits zu Beginn zwei Nachschubkarten, die er vor sich hinlegt. (Weitere findet man unter den Sonderkarten.)



- 72 Warenkarten

Von den vier Warensorten – Reis (weiß), Fisch (braun), Gemüse (lila) und Gewürze (orange) – gibt es je 18 Karten.



- 3 Kaufleute



Jeder der drei Kaufleute kann nur einmal pro Runde aktiv werden, und zwar auf der Dschunke, auf der er sich gerade befindet.

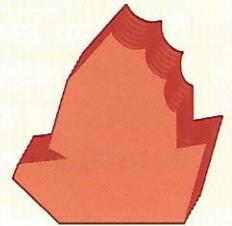
- 2 Gehilfen



Wenn kein Kaufmann mehr frei ist oder einem deren Möglichkeiten nicht zusagen, kann man sich der Dienste eines der Gehilfen versichern. Mitunter ist dies eine sehr lukrative Alternative.

- 1 Dschunke

Die hölzerne Dschunke zeigt als Startspielerstein an, wer die Phasen der Runde beginnt.



- 1 Übersichtskarte



Vorderseite:
Spielablauf-Übersicht



Rückseite:
Gedächtnisstütze für zwei wichtige Regeln

- 1 Beiblatt

Es zeigt eine Übersicht über die Sonderkarten sowie Spielablauf und Spielvorbereitungen.



- 1 Bündel Spielgeld

Das Geld kommt „last but not least“, denn Reichtum ist entscheidend für das Ansehen eines Handelsherrn.



Spielziel

Jeder versucht, zum angesehensten Handelsherrn Asiens aufzusteigen, indem er größere Gewinne als seine Konkurrenten macht. Wichtig hierfür sind geschicktes Positionieren seiner Ladung auf den Schiffen – da hiervon Warennachschub und Einkommen abhängen – sowie kluger Umgang mit Kaufleuten und Gehilfen.

Spielvorbereitungen

Spielvorbereitungen und Spielaufbau für drei bzw. vier Spieler sind auf der Vorderseite des Beiblatts beschrieben. Auf der Rückseite finden Sie eine Erläuterung der Sonderkarten.

Vor der allerersten Partie müssen Sie die drei großen runden Holzscheiben mit je einem der drei großen runden Aufkleber (Kaufleute) versehen. Auf den beiden kleinen runden Holzscheiben wird jeweils einer der beiden identischen kleinen Aufkleber (Gehilfen) angebracht. Die Rückseiten bleiben jeweils leer.

Anmerkung: Die Regeln sind so einfach, dass Sie nach ein oder zwei Partien nur noch das Beiblatt zur Hand nehmen müssen.



Vorderseite:
Spielaufbau



Rückseite:
Sonderkarten

Spielablauf

Das Spiel geht über 10 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden sechs Phasen:

-  1. Marktkarte und Ereignisse
-  2. Spieleraktionen
-  3. Warennachschub
-  4. Warenpoker
-  5. Weiterücken der Figuren
-  6. Startspielerwechsel

Anmerkung: Schwerpunkt des Spielgeschehens sind die Spieleraktionen in Phase 2 und das Warenpoker in Phase 4.

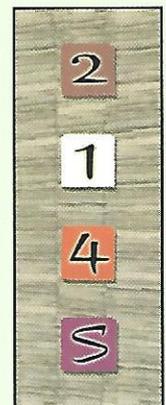
Phase 1: Marktkarte und Ereignisse

Der Startspieler deckt die oberste Karte vom Stapel der Marktkarten auf. Sie gibt an, wieviel Geld man in Phase 4 mit welcher Warensorte verdienen kann.

Direkt nach dem Aufdecken der Marktkarte kann die Sonderkarte „Waren tauschen“ eingesetzt werden. Wenn beide Karten in Umlauf sind, gilt beim Tauschen die Spielerreihenfolge.

Befinden sich die Gehilfen auf einem Feld mit einem S (Sonderkarte aussuchen) oder Y (Yüan angeben), findet das entsprechende Ereignis statt. Die Bedeutung der Ereignisse ist auf Seite 6 unter „Ereignisse“ erklärt.

Beispiel: Bei der nebenstehenden Marktkarte geht es um 2Yüan für Braun (Fisch), 1 Yüan für Weiß (Reis), 4 Yüan für Orange (Gewürze) und eine Sonderkarte für Lila (Gemüse).



Phase 2: Spieleraktionen

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt jeder genau eine Aktion durch.

Für eine Aktion stehen einem entweder **ein Kaufmann** oder **ein Gehilfe** mit seinen dargestellten Möglichkeiten zur Verfügung.

Hat ein Spieler eine Aktion durchgeführt, wird der entsprechende Kaufmann oder Gehilfe umgedreht. Nun kann kein anderer Spieler diese Aktion mehr durchführen.

Aktionsmöglichkeiten der Kaufleute:

Jeder Kaufmann kann nur auf dem Schiff aktiv werden, auf dem er sich gerade befindet.



Aufladen von Ladungsstreifen: Wählt man diese Aktion, so darf man 2 Ladungsstreifen auf die Dschunke laden. Liegen bereits 3 Ladungsstreifen nebeneinander, wird eine weitere „Schicht“ quer zur vorhergehenden angefangen. Entsprechend wird bei jeder neuen „Schicht“ verfahren.

Ladungsstreifen werden nie wieder abgeräumt. Sie können allerdings überdeckt oder durch Einsatz von Sonderkarten verschoben werden.

Wichtig für die späteren Bewertungen:
Nur die sichtbaren Kisten gelten.



Ladung versilbern: Wählt man diese Aktion, so kassiert man 1 Yüan pro sichtbare eigene Kiste. Beim Versilbern der Ladung gibt es **immer mindestens 3 Yüan**, selbst wenn man auf der Dschunke keine einzige sichtbare Kiste oder nicht einmal einen Ladungsstreifen hat.

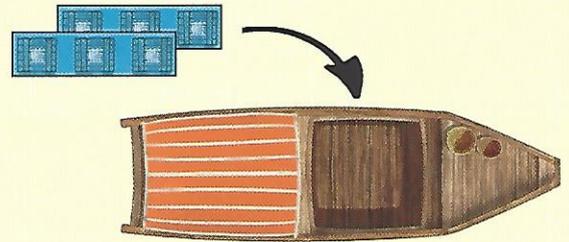


Warenkarten nehmen: Wählt man diese Aktion, so nimmt man sich pro sichtbare eigene Kiste eine Warenkarte von der Dschunke. Dabei erhält man **immer mindestens 3 Warenkarten**, selbst wenn man auf der Dschunke keine einzige sichtbare Kiste oder nicht einmal einen Ladungsstreifen hat.

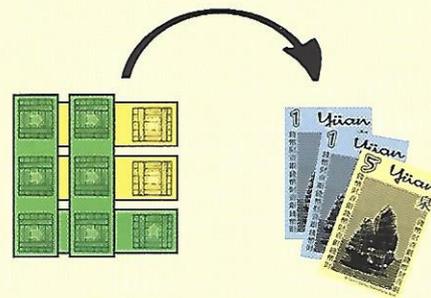
Wenn man die Aktion auf der grauen Dschunke durchführt, darf man sich Warenkarten von einer beliebigen Dschunke nehmen.

Ist eine Warensorte, die man ziehen möchte, aufgebraucht, so darf man eine andere Sorte nehmen.

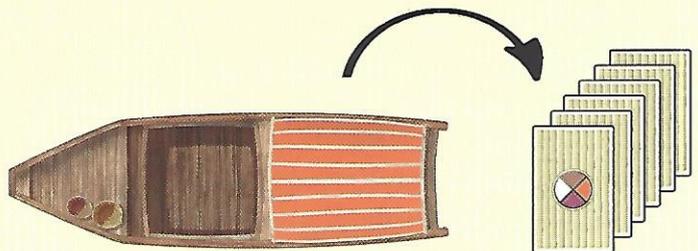
Anmerkung: Damit klar ist, dass die nächste Phase ansteht, sollte der letzte Spieler auch den letzten noch offenen Kaufmann bzw. Gehilfen verdecken, nachdem er seine Aktion beendet hat. Dies erleichtert auch die Übersicht, wenn in Phase 5 die Kaufleute und Gehilfen um eine Position verschoben werden.



Anmerkung: Wer schon alle Ladungsstreifen an Bord von Dschunken hat, kann keine weiteren aufladen.



Beispiel: Hier bekommt Grün 7 Yüan aus der Bank.



Anmerkung: Die Menge hängt dann von der Zahl eigener Kisten ab, die auf der grauen Dschunke sichtbar sind.

Aktionsmöglichkeiten der Gehilfen:

Die **Gehilfen** befinden sich jeweils immer direkt unter dem Aktionsfeld, zu dem sie gehören. Das Aktionsfeld gibt an, welche Aktion der betreffende Gehilfe gerade durchführen kann (gegebenenfalls in welchem Umfang). Eine Gehilfenaktion ist nur auf einer der beiden Dschunken, **auf denen kein Kaufmann steht**, möglich.



Beispiel: In der Abbildung links steht der Gehilfe unter dem Feld „2 Waren aufladen“. Der Spieler entscheidet sich für diese Aktion und wählt dazu eine Dschunke, auf der kein Kaufmann steht.

Phase 3: Warennachschub

Jeder Spieler besitzt von Beginn an zwei Nachschubkarten, weitere können später hinzukommen. Während Phase 3 darf jeder Spieler pro Nachschubkarte, die er vor sich ausliegen hat, eine Warenkarte nehmen. Die Waren dürfen alle von derselben oder von beliebigen verschiedenen Dschunken stammen.



Anmerkung: Der Startspieler beginnt und nimmt alle Karten, die ihm zustehen, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Um die Stärken der Mitspieler für das anschließende Warenpoker einschätzen zu können, sollte man darauf achten, welche Waren die anderen nehmen.

Phase 4: Warenpoker

Jeder wählt beliebig viele (auch null) Warenkarten **einer Sorte** aus und legt sie mit der Hand verdeckt auf den Tisch. Alle decken gleichzeitig auf. Anschließend wird jede Warensorte getrennt abgerechnet.

Nur wer **am meisten Karten** einer Farbe geboten hat, bekommt Geld aus der Bank, und zwar den Betrag, den die aktuelle Marktkarte angibt. Die anderen gehen in dieser Farbe leer aus, **verlieren aber trotzdem die eingesetzten Warenkarten!** Alle eingesetzten Karten kommen zurück auf die entsprechenden Dschunken.

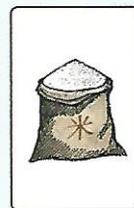
Die Farben, für die kassiert wurde, werden mit den quadratischen Markierungssteinen abgedeckt. Sollten eine oder mehrere Farben noch offen sein, wird erneut wie zuvor beschrieben geboten, bis keine Farbe mehr offen ist oder kein Spieler eine Karte gespielt hat.

Wenn ein Spieler versehentlich oder als Bluff Warenkarten in mehr als einer Farbe auslegt (oder Warenkarten in einer Farbe, die bereits abgerechnet war), gilt das, als hätte er keine Karte ausgelegt. Er nimmt alle seine dabei eingesetzten Karten wieder an sich.

Wenn eine Farbe auf der Marktkarte keine Zahl, sondern ein S zeigt, darf sich der Gewinner eine Sonderkarte (in Runde 10 statt dessen auch 3 Yüan) nehmen. Er wählt einen der vier Stapel und sucht sich eine der Karten aus. Danach legt er den Stapel an seinen Platz zurück.

Anmerkung: In dieser Phase agieren alle gleichzeitig. Es handelt sich hierbei mehr um eine Versteigerung als um Poker, denn die Spieler bieten Warenkarten und hoffen, dafür Geld oder Sonderkarten zu bekommen. Wie beim Poker kommt es aber darauf an, erfolgreich zu bluffen und seine Mitspieler einzuschätzen.

Anmerkung: Haben mehrere Spieler die höchste Anzahl geboten, wird der Betrag unter ihnen aufgeteilt, wobei zu Ungunsten der Spieler gerundet wird. Im Fall eines Gleichstandes bei einem S (Sonderkarte, siehe unten) gehen alle leer aus.



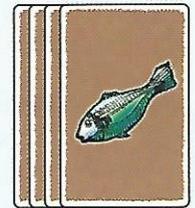
Spieler A



Spieler B

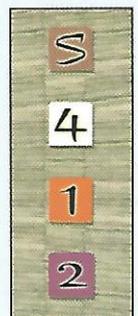


Spieler C



Spieler D

Beispiel: Die nebenstehende Marktkarte liegt offen. Spieler A bietet 1x Weiß, Spieler B und C bieten jeweils 3x Orange und Spieler D 4x Braun. Spieler A bekommt 4 Yüan. Spieler B und C gehen leer aus (weil abgerundet wird), und Spieler D sucht sich eine Sonderkarte aus einem Stapel aus. Das braune, das weiße und das orangefarbene Feld werden abgedeckt. Ein weiterer (zwangsläufig letzter) Durchgang schließt sich an, bei dem es nur um die 2 Yüan für Lila geht.



Phase 5:

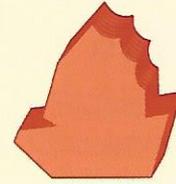
Weiterrücken der Figuren

Nun bewegt der Startspieler die Kaufleute jeweils auf die im Uhrzeigersinn nächstfolgende Dschunke. Die Gehilfen werden ein Feld weiter vom Startfeld weg geschoben. Beim Weiterschieben werden die Figuren so gedreht, dass wieder die Bildseite nach oben zeigt.

Phase 6:

Startspielerwechsel

Die rote Dschunke wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Es folgt die nächste Runde, beginnend mit Phase 1.



Ereignisse

Befinden sich in Phase 1 der oder die Gehilfen auf einem Feld mit einem S oder Y, gibt es ein Ereignis.

Bei einem S wählt jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, einen (jeweils anderen) Sonderkartenstapel und sucht sich eine Sonderkarte aus. Anschließend legt jeder den Stapel wieder verdeckt auf das Feld zurück, von dem er ihn genommen hat.

Bei einem Y zählt jeder sein Geld und gibt die Summe bekannt.



Anmerkung: Abgesehen von dieser zweimal pro Partie stattfindenden Bekanntgabe darf man sein Barvermögen geheimhalten.

Spielende und Abrechnung

Das Spiel endet nach 10 Runden. Die Marktkarten sind dann aufgebraucht und die Gehilfen am Ende der Leiste angelangt.

Das Endergebnis jedes Spielers setzt sich zusammen aus:

- seinem Bargeld,
- Bonus-Beträgen aufgrund von Sonderkarten und
- dem Spielende-Bonus.

Als Spielende-Bonus erhält man 4 Yüan pro Schiff, auf dem man mindestens eine sichtbare Kiste hat. Wer auf allen fünf Schiffen mit mindestens einer sichtbaren Kiste vertreten ist, bekommt stattdessen sogar 25 Yüan.

Der Spieler mit der größten Gesamtsumme hat es zum angesehensten Handelsherrn gebracht und ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Warenkarten übrig behalten hat.

Spielaufbau-Variante:

Statt den vorgegebenen Aufbau zu verwenden, können Sie folgendermaßen vorgehen:

Mischen Sie die drei Kaufleute verdeckt, und platzieren Sie sie verdeckt auf drei beliebigen Dschunken.

Jeder nimmt 3 seiner Ladungsstreifen und reicht sie an den linken Nachbarn.

Beginnend mit dem Startspieler legt jeder einen Streifen auf eine Dschunke bis alle Streifen verteilt sind. Auf keine Dschunke dürfen dabei mehr als drei Ladungsstreifen gelegt werden.

Anschließend werden die Kaufleute aufgedeckt, und das Spiel beginnt.