

NIPPON

明治維新

Hintergrund und Spielüberblick

Japan während der Meiji-Zeit – ein isolierter Feudalstaat wandelt sich zu einer modernen westlich-orientierten Großmacht. Der Kaiser entsendet Botschafter in ferne Länder, fördert die Zuwanderung westlicher Gelehrter und Experten, lässt Eisenbahnstrecken bauen und löst so eine rasende Industrialisierung aus.

Der Kaiser und die Nation zählen auf die Unterstützung der Großen Vier, bedeutende Firmenkonglomerate, die zu dieser Zeit entstehen und schnell über außerordentliche Macht und Kontrolle über die japanische Wirtschaft verfügen. Sie werden Zaibatsu genannt und prägen mit ihrem Einfluss auf den Kaiser die Zukunft des Landes.

In Nippon übernehmt ihr die Kontrolle über die Zaibatsu und entwickelt deren Netze der Macht, indem ihr in neue Industriezweige investiert, deren technologisches Know-How verbessert und produzierte Waren in andere Länder exportiert oder mit ihnen den lokalen Bedarf deckt. Ihr bestimmt, wie die Zaibatsu ihren Einfluss und ihre Macht nutzen, während für Japan eine neue Ära beginnt.

Ursprünglich waren die großen Zaibatsu traditionelle Seidenspinnereien, aber es sollte nicht lange dauern, bis die Konglomerate nach neuen Märkten strebten, komplexe Strukturen aus eng verbundenen Firmen bildeten und so zu den größten Unternehmen des neuen Industriezeitalters wurden. Als Spieler strebt ihr mit eurem Zaibatsu nach mehr Macht und Einfluss, müsst jedoch immer im Sinne des Kaisers des Landes der aufgehenden Sonne agieren.

Um siegreich zu sein, müsst ihr strategisch abwägen, in welche Industrien es sich zu investieren lohnt – immer mit Blick auf die Anforderungen des heimischen Marktes und eure Konkurrenz. Jeder Spieler verfügt über ein Tableau, das seine persönlichen Investitionen darstellt. Jede Neuentwicklung eröffnet weitere Möglichkeiten.

Nippon ist ein schnelles Wirtschaftsspiel, das euch immer wieder herausfordernde Entscheidungen abverlangt, die das Schicksal einer Nation bestimmen werden.

Spielmateriale

Bitte entfernt vor der ersten Partie alle Plättchen aus den Stanztableaus.

- 1) 1 Spielplan
- 2) 4 Spielertableaus
- 3) 48 Arbeiter (je 8 in 6 Farben)
 
- 4) 4 Zähscheiben (1 in jeder Spielerfarbe)
 
- 5) ca. 90 schwarze Würfel
 
- 6) 1 Wertungsmarker (weißer Zylinder)
 
- 7) 24 Eisenbahnplättchen (je 6 in den 4 Spielerfarben)
 
- 8) 24 Schiffsplättchen (je 6 in den 4 Spielerfarben)
 
- 9) 40 Einflussplättchen (je 10 in den 4 Spielerfarben)
 

- 10) 24 Fabrikplättchen

- 11) 24 Maschinenplättchen



- 12) 32 Vertragsplättchen



- 13) 16 Blaupausenplättchen (mit den Werten 1 und 2)



- 14) 9 Stadtplättchen



- 15) 24 Bonusplättchen (mit einem Bonus auf der Vorderseite und einem Multiplikator (2x bis 5x) auf der Rückseite)



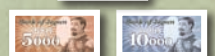
- 16) 4 SP-Multiplikatorplättchen (2x SP auf beiden Seiten)



- 17) 1 Stoffbeutel



- 18) Yen-Banknoten (in den Werten 1.000, 5.000 und 10.000)



SPIELVORBEREITUNG

Alle Regeln beziehen sich auf das Spiel mit 4 Spielern. Alle Abweichungen für Spiele zu zweit oder zu dritt werden in **blauen Kästen** erläutert. Legt nicht verwendete Spielmaterialien bei weniger als 4 Spielern zurück in die Schachtel.

1. SPIELPLAN

- Legt den Spielplan auf den Tisch. Der Spielplan ist in mehrere Bereiche unterteilt (siehe Abbildung auf Seite 3).

2. SPIELERVORRAT

Jeder Spieler* wählt eine Farbe (Gelb, Rot, Violett oder Blau) und legt Folgendes vor sich ab:

- 8 **Vertragsplättchen** (Es gibt 8 verschiedene Typen. Jeder Spieler nimmt 1 jedes Typs und legt sie aufgedeckt vor sich ab.)



- 1 **Blaupausenplättchen** mit dem Wert 1



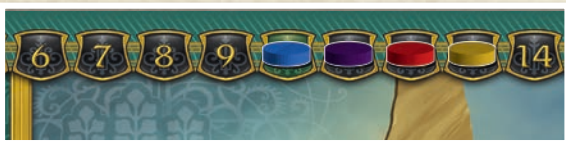
- 10 **Einflussplättchen** in der eigenen Farbe (Werte 1 bis 7)



3. SIEGPUNKTLEISTE

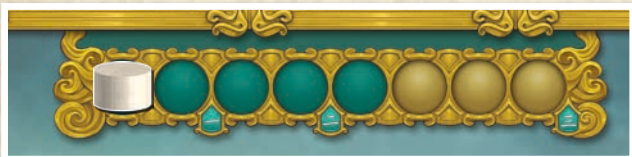
- Bestimmt zufällig einen Startspieler. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler beginnt. Jeder Spieler legt seine Zählscheibe auf die Siegpunktleiste: Der Startspieler legt seine Scheibe auf die 10, der zweite Spieler auf die 11, der dritte auf die 12 und der vierte auf die 13.

Jedes Mal, wenn ein Spieler während der Partie Siegpunkte (SP) erhält, bewegt er seine Scheibe vor. Verliert er SP, bewegt er sie entsprechend zurück.



4. WERTUNGSMARKER

- Legt den Wertungsmarker auf das Feld ganz links der Wertungsleiste.

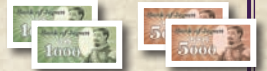


5. SPIELERTABLEAUS

Jeder Spieler nimmt sich das Tableau mit dem Symbol seiner Farbe. Dies stellt sein Zaibatsu dar. Dann legt jeder (siehe Abbildung unten):



- 12.000 Yen in den Budgetbereich



- 2 schwarze Würfel in den Budgetbereich

HINWEIS: Schwarze Würfel repräsentieren unterschiedliche Dinge, je nach Bereich, in dem sie liegen.



Im Budgetbereich stellen sie Kohle dar.

- 6 Schiffsplättchen der eigenen Farbe nebeneinander auf die 6 Schiffsfelder mit der „2 SP“-Seite nach oben.



- 6 Eisenbahnplättchen der eigenen Farbe nebeneinander auf die 6 Eisenbahnfelder mit der „+2“-Seite nach oben.



- 1 schwarzen Würfel auf die „2“ der Bergbauleiste

- 1 schwarzen Würfel auf die „12“ der Einkommensleiste

- 1 schwarzen Würfel auf die „1“ der Technologieleiste

HINWEIS: Schwarze Würfel auf einer Leiste des Spielertableaus (Kohle, Einkommen oder Technologie) fungieren als Anzeige der entsprechenden Ressourcen. Ein Würfel kann nicht über das oberste Feld hinaus bewegt werden.



6. MULTIPLIKATORPLÄTTCHEN



Legt die vier 2x-Multiplikatorplättchen neben den Spielplan.

*Der Lesbarkeit und Kompaktheit halber nutzen wir nur die männliche Form, wenn es um Spieler geht. Es sind aber selbstverständlich alle Geschlechter gemeint.

7. FABRIKPLÄTTCHEN

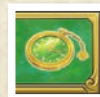
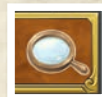
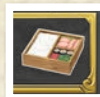
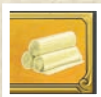
- Sortiert die Fabrikplättchen nach ihren Produktionsgütern (auf den Plättchen unten rechts dargestellt).
- Bildet mit ihnen 6 Stapel und legt sie mit der Blaupausenseite nach oben (Symbol links oben mit den Werten 2, 4 oder 6) neben den Spielplan.

Produktionsgut →



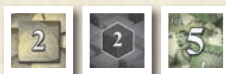
Es gibt 6 verschiedene Güter:

Seide **Papier** **Bentō** **Optische Linsen** **Uhren** **Glühlampen**



8. BELOHUNGSPLÄTTCHEN

Sortiert die Belohnungsplättchen zuerst nach SP-Multiplikator auf der Rückseite (2x bis 5x) und dann nach der Vorderseite mit den Boni (2 Blaupausen, 2 Kohle oder 5.000 Yen), was 12 Stapel ergibt.



- Legt die Stapel mit den Bonusseiten nach oben auf die Belohnungsfelder des Spielplans: die Stapel mit 2 SP auf der Rückseite ganz links, danach die mit 3 SP und so weiter (siehe Abbildung unten).

Macht Folgendes nach dem Sortieren nach SP, aber bevor ihr nach Bonus sortiert.

3-Spieler-Partie: Entfernt zufällig 1 Belohnungsplättchen von jedem Stapel.

2-Spieler-Partie: Entfernt zufällig 2 Belohnungsplättchen von jedem Stapel.

9. STADTPLÄTTCHEN

Die Karte Japans ist in 4 Regionen aufgeteilt. Jede Region verfügt über 2 Stadtfelder.



- Legt zufällig je 1 Stadtplättchen aufgedeckt auf jedes Stadtfeld des Spielplans. Bestimmt auch die Ausrichtung zufällig (siehe Abbildung unten). Das verbliebene Plättchen wird für diese Partie nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.

10. ARBEITER

- Werft die 48 Arbeiter in den Stoffbeutel.



HINWEIS: Die Farben der Arbeiter haben nichts mit den Spielerfarben oder Fabriken zu tun.

3-Spieler-Partie: Entfernt 1 Arbeiter jeder Farbe.
2-Spieler-Partie: Entfernt 2 Arbeiter jeder Farbe.

11. AKTIONSFELDER UND ARBEITERREIHEN

- Zieht für jedes der 5 Aktionsfelder je 3 zufällige Arbeiter aus dem Beutel und stellt sie auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.
- Wiederholt diesen Schritt entsprechend für die 5 Arbeiterreihen (siehe Abbildung unten).

3-Spieler-Partie: Verwendet nur 3 Arbeiterreihen. Stellt auf jede davon 3 Arbeiter.

2-Spieler-Partie: Verwendet nur 2 Arbeiterreihen. Stellt auf jede davon 2 Arbeiter.



12. ALLGEMEINER VORRAT

- Legt die Maschinenplättchen sowie die verbliebenen Blaupausenplättchen, schwarzen Würfel und Yen-Banknoten neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit.

Ist in den Regeln von „Bezahlen“ die Rede, bedeutet das immer, dass der betroffene Spieler Yen vom Budgetbereich seines Tableaus nehmen und in den allgemeinen Vorrat legen muss.



Erhält ein Spieler Yen oder Kohle, nimmt er diese aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen Budgetbereich.

Wenn ein Spieler Blaupausen erhält oder abgeben muss, bezieht sich dies ausnahmslos auf deren Wert und nicht auf die Anzahl der Plättchen selbst.

BEISPIEL: Du erhältst 2 Blaupausenplättchen mit Wert 1 oder 1 Blaupausenplättchen mit Wert 2.

Der allgemeine Vorrat ist nicht begrenzt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass eine Ressource ausgehen sollte, behelft euch mit Ersatzmaterial.

Spielablauf

Das Spiel wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler beginnt.

Wenn ein Spieler am Zug ist, muss er entweder:

- 1 ARBEITER VON EINEM AKTIONSFELD NEHMEN** und die entsprechende Aktion ausführen (siehe unten),
- oder
- KONSOLIDIEREN** (siehe Seite 11).

Ein Spieler kann jederzeit in seinem Spielzug 3 Blaupausen abwerfen, um einen schwarzen Würfel auf einer seiner Leisten (Bergbau, Einkommen, Technologie) um 1 Feld nach oben zu bewegen. Er darf dies auch mehrmals machen, was jedes Mal die Abgabe von 3 Blaupausen erfordert.

Während der Partie wird es 3 Wertungen geben (siehe Seite 12, „Wertungen“). Die Partie endet nach der dritten Wertung und die Spieler berechnen ihr Endergebnis. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

EINEN ARBEITER NEHMEN

Der Spieler muss:

- 1 Arbeiter** von einem Aktionsfeld des Spielplans **nehmen**.
- Den Arbeiter auf das **erste freie Feld seines Spielertableaus setzen** (beginnend von links).
- 1 Aktion ausführen**, die auf dem Aktionsfeld angegeben ist, von dem er den Arbeiter genommen hat. **HINWEIS:** Bei Aktionsfeldern, auf denen 2 Aktionen abgebildet sind, muss sich der Spieler für 1 davon entscheiden (siehe Seite 6, „Aktionen“).

Ein Spieler kann maximal 6 Arbeiter auf seinem Tableau haben. Hat er zu Beginn seines Zuges bereits 6, muss er „Konsolidieren“ (siehe Seite 11).

WICHTIG: Ein Spieler muss eine Aktion wählen und ausführen, die er auch **vollständig** ausführen kann.

HINWEIS: Die Farbe des gewählten Arbeiters hat für die Aktion keine Bedeutung. Erst beim Konsolidieren wird diese wichtig.

1 Arbeiter nehmen



Arbeiter setzen



1 Aktion ausführen



LEERES AKTIONSFELD

Macht Folgendes, wenn ein Spieler seinen Zug beendet und das Aktionsfeld, von dem er den Arbeiter genommen hat, leer geworden ist:

- Nimmt 3 Arbeiter von der obersten Arbeiterreihe, auf der sich Arbeiter befinden.



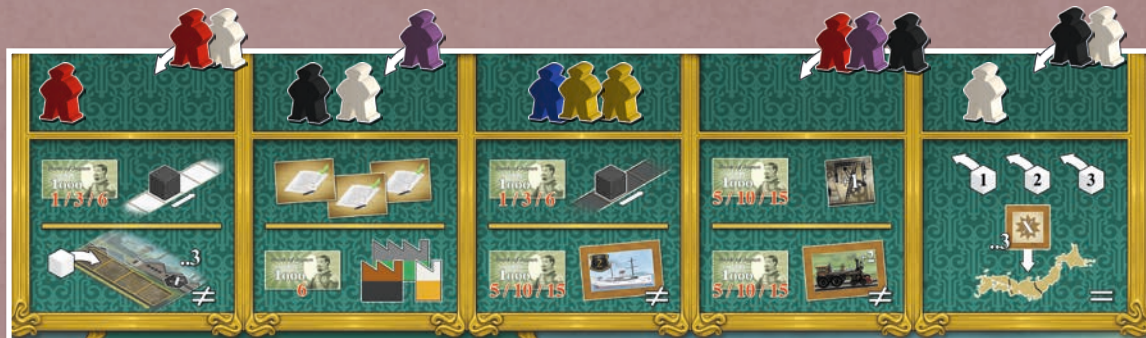
- Stellt sie auf das jetzt leere Aktionsfeld.



LEERE ARBEITERREIHEN

Macht Folgendes, wenn ein Aktionsfeld nicht aufgefüllt werden kann, weil alle Arbeiterreihen leer sind:

1. Füllt alle Aktionsfelder auf, indem 0, 1, 2 oder 3 Arbeiter zufällig aus dem Beutel gezogen und auf Felder gesetzt werden, auf denen weniger als 3 stehen, sodass danach alle Felder wieder mit 3 Arbeitern besetzt sind.



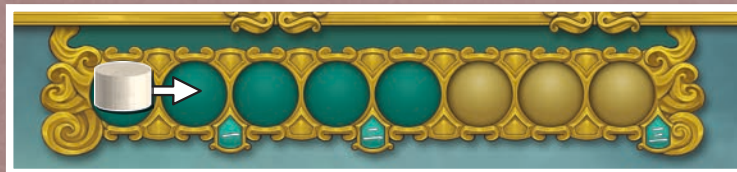
2. Füllt alle Arbeiterreihen auf, indem (wiederholt) 3 Arbeiter zufällig aus dem Beutel gezogen und auf die 5 Arbeiterreihen gesetzt werden.

HINWEIS: Sollten nicht ausreichend Arbeiter im Beutel sein, füllt so viel auf, wie möglich. Fahrt mit dem Auffüllen fort, sobald wieder Arbeiter im Beutel sind (siehe Seite 11, „Konsolidieren“).

ERINNERUNG:

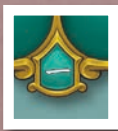
- 3-Spieler-Partie: Verwendet nur 3 Arbeiterreihen. Stellt auf jede davon 3 Arbeiter.
2-Spieler-Partie: Verwendet nur 2 Arbeiterreihen. Stellt auf jede davon 2 Arbeiter.

3. Bewegt den Wertungsmarker um 1 Feld nach rechts.

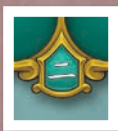


Während der Partie gibt es 3 Wertungen, in denen jede Region gewertet wird.

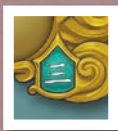
In jeder Region gibt es SP, abhängig vom Einfluss, den die jeweiligen Spieler dort haben (siehe Seite 12).



Führt die erste Wertung durch, sobald der Wertungsmarker dieses Feld überschreitet.



Führt die zweite Wertung durch, sobald der Wertungsmarker dieses Feld überschreitet.



Sobald der Wertungsmarker das erste goldene Feld erreicht, hat jeder Spieler noch genau 3 Züge. Bewegt den Marker immer um 1 Feld vor, wenn alle Spieler einen Zug gemacht haben. Führt am Ende die dritte Wertung durch.

BEISPIEL (in einer 3-Spieler-Partie): **Blau** löst das Auffüllen aus, wodurch der Wertungsmarker das erste goldene Feld erreicht. Dann machen **Rot**, dann **Violett**, dann **Blau** ihren nächsten Zug und bewegen danach den Marker um 1 Feld weiter. Das wird noch zweimal wiederholt, bevor dann die dritte Wertung nach dem letzten Zug von **Blau** durchgeführt wird.

Nach der dritten Wertung endet die Partie und die Spieler berechnen ihr Endergebnis.



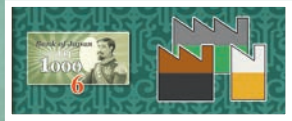
AKTIONEN

Der Spieler muss **1 Aktion** des Aktionsfeldes ausführen, von dem er den Arbeiter genommen hat.

Um beispielsweise die Aktion „Heimischer Markt“ auszuführen, muss er einen Arbeiter vom Aktionsfeld ganz rechts nehmen.

HINWEIS:

Bei Aktionsfeldern, auf denen 2 Aktionen abgebildet sind, muss sich der Spieler für 1 davon entscheiden.



IN EINE NEUE INDUSTRIE INVESTIEREN

Mit den Zaibatsu entstanden enorm bedeutsame Monopole. Durch weit gefächerte Wirtschaftszweige unter einem Dach konnten sie ihre Synergieeffekte verstärken und dadurch immer mächtiger werden.

Der Spieler investiert in die Errichtung 1 neuen Fabrik.

Auf jedem Fabrikplättchen ist Folgendes dargestellt:

◇ Das produzierte Gut.

◇ Die Stufe. Es gibt 3 Stufen:

Seide und Papier sind Stufe 1,

Bentō und Optische Linsen Stufe 2,

Glühlampen und Uhren Stufe 3.

◇ Die für die Produktion erforderliche Menge Kohle (siehe Seite 7).

◇ Das Lager für produzierte Güter.

◇ Der Synergiebonus. Jede Fabrik verfügt über einen anderen Bonus (siehe Spielhilfe).

◇ Das Maschinenfeld (nur auf der Vorderseite).

◇ Das erforderliche Technologieniveau zum Errichten der Fabrik (nur auf der Rückseite):
2 für eine Fabrik der Stufe 1, 4 für Stufe 2 und 6 für Stufe 3.

Um eine Fabrik zu errichten, muss ein Spieler:

► Ein neben dem Spielplan ausliegendes, verfügbares Fabrikplättchen wählen.

► 6.000 Yen zahlen.

► Die technologische Voraussetzung erfüllen. Das Technologieniveau eines Spielers wird durch die Zahl neben der Technologieleiste auf seinem Tableau bestimmt. Es gilt die Zahl, die der Spieler erreicht bzw. überschritten hat.

BEISPIEL: Dein Würfel auf der Leiste befindet sich zwischen den Zahlen 3 und 4. Dein Technologieniveau ist also 3.

► Sollte die erreichte Stufe auf seiner Technologieleiste zu niedrig sein, muss der Spieler entsprechend viele Blaupausen abwerfen, um die Differenz (temporär) auszugleichen. Hat er nicht genug Blaupausen, kann er die Fabrik nicht errichten. **HINWEIS:** Technologie wird dabei nicht „verbraucht“. Dein Technologieniveau sinkt also niemals.

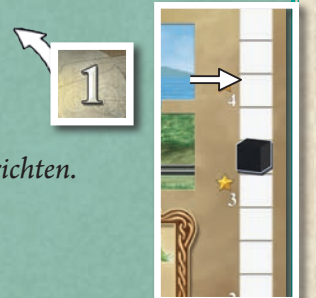
BEISPIEL: Du möchtest eine Bentōfabrik der Stufe 2 bauen. Dies erfordert ein Technologieniveau von 4. Wenn du auf der Leiste nur bei 3 bist, musst du 1 Blaupause abwerfen, um die Fabrik zu errichten.

► Das gewählte Plättchen aufgedeckt vor sich legen.

WICHTIG! Ein Spieler darf nur 1 Fabrik haben, die dasselbe Gut produziert.



Erforderliches Technologieniveau





MASCHINEN

Bei der industriellen Modernisierung gab es nur die Entscheidung zwischen Allem oder Nichts: Entweder musste jeder Bereich des Landes bis zu einem gewissen Grad modernisiert werden oder die Modernisierung würde generell scheitern.

Der Spieler installiert und/oder rüstet 1 bis 3 Maschinen auf.

Für jede der 3 erlaubten Modernisierungen zahlt er 5.000 Yen und wählt zwischen:

- **Neue Maschine installieren:** Er nimmt 1 Maschinenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und legt es mit der „+1“-Seite auf ein leeres Maschinenfeld einer seiner Fabriken.
- **Vorhandene Maschine aufrüsten:** Er dreht 1 bereits auf eine Fabrik gelegtes Plättchen auf die „+2“-Seite.

HINWEIS: Ein gelegtes Maschinenplättchen darf nicht mehr verschoben oder entfernt werden.

BEISPIEL: Du bezahlst 10.000 Yen, installierst eine neue Maschine in deiner Seidenfabrik und rüstest sie sofort auf.

Ein Spieler muss Maschinen zuerst in seinen vorhandenen Fabriken installieren/aufrüsten. Kann er das nicht, darf er trotzdem 1 Maschinenplättchen (mit der „+1“-Seite) für je 5.000 Yen nehmen und vor sich ablegen.

HINWEIS: Hat ein Spieler Maschinenplättchen vor sich liegen, wenn er eine neue Fabrik errichtet, muss er eines davon sofort in dieser installieren. Falls möglich, muss er diese Maschine sofort aufrüsten (indem er noch ein vor sich liegendes „+1“-Maschinenplättchen abgibt und das eben installierte auf die „+2“-Seite dreht).

BEISPIEL: Du hast eine Fabrik mit einem „+1“-Maschinenplättchen. Du zahlst 15.000 Yen. Du musst zuerst die vorhandene Maschine auf „+2“ aufrüsten und dann 2 neue „+1“-Plättchen vor dir ablegen. Beim Errichten deiner nächsten Fabrik musst du eines davon mit der „+2“-Seite auf die neue Fabrik legen und das andere in den Vorrat zurücklegen.



PRODUKTION

Baut Reis an, um die Weber zu ernähren. Webt den Stoff, um die Arbeiter einzukleiden. Beschäftigt die Arbeiter, um Güter zu produzieren. Verkauft die Güter, um Reisfelder zu erwerben.

Der Spieler produziert in 1 bis 3 seiner Fabriken die entsprechenden Güter.

HINWEIS: Wenn eine Fabrik produziert, werden schwarze Würfel in das Lager der Fabrik gesetzt. Diese stellen die von dieser Fabrik produzierten Güter dar (Papier, Seide usw.).

Für jede Fabrik, in der er produzieren möchte, muss der Spieler:

- Die auf dem Fabrikplättchen angegebene Menge Kohle vom Budgetbereich seines Tableaus in den Vorrat zurücklegen. **HINWEIS:** Hat ein Spieler nicht genug Kohle, kann er in dieser Fabrik nicht produzieren.
- 1 schwarzen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in das Lager der Fabrik setzen. **HINWEIS:** Ist das Lager bereits voll, kann er in dieser Fabrik nicht produzieren.
- Für die Maschinen auf dieser Fabrik zusätzliche schwarze Würfel nehmen (+1 oder +2) und ebenfalls in das Lager setzen.

HINWEIS: Ist im Lager nicht genug Platz, verfallen überzählige Würfel.

WICHTIG: Ein Spieler darf in jeder Fabrik nur einmal pro Zug produzieren.

BEISPIEL: Du entscheidest dich, in deiner Seidenfabrik zu produzieren, in deren Lager sich bereits 2 Güter befinden.

Du musst 2 Kohle aus dem Budgetbereich deines Tableaus in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um die Produktion zu starten. Du darfst 3 Würfel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen (1 für die Basisproduktion, +2 durch Maschinen), aber es gibt nur Platz für 2, weshalb nur 2 der Würfel in das Lager der Seidenfabrik gesetzt werden.

Anz. Kohle für Produktion





TECHNOLOGIE

„Wissen soll auf der ganzen Welt gesucht werden, um das Fundament der kaiserlichen Herrschaft zu stärken.“

Der Spieler **erhöht sein Technologieniveau um 1 bis 3 Felder.**

- ◇ Die Bewegung um 1 Feld kostet 1.000 Yen.
- ◇ Die Bewegung um 2 Felder kostet 3.000 Yen.
- ◇ Die Bewegung um 3 Felder kostet 6.000 Yen.

Der Würfel kann nicht über das oberste Feld hinaus bewegt werden.



BERGBAU

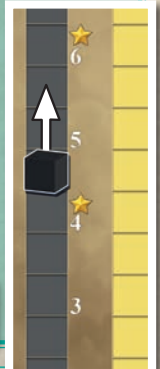
Japan übersprang Wasserkraft größtenteils und begann gleich mit Dampfmaschinen. Mit der

Industrialisierung stieg der Kohlebedarf und deren Förderung nahm rasant zu.

Der Spieler **erhöht sein Kohleförderungslevel um 1 bis 3 Felder.**

- ◇ Die Bewegung um 1 Feld kostet 1.000 Yen.
- ◇ Die Bewegung um 2 Felder kostet 3.000 Yen.
- ◇ Die Bewegung um 3 Felder kostet 6.000 Yen.

Der Würfel kann nicht über das oberste Feld hinaus bewegt werden.



EISENBAHNEN

Die erste Eisenbahnlinie des Landes maß 27 Kilometer. Bis zum Jahre 1913 wurde das Netz mit rasender Geschwindigkeit erweitert und umfasste bereits 11.300 Kilometer!

Der Spieler **baut 1 bis 3 Eisenbahnen.**

Jede Eisenbahn kostet 5.000 Yen. Er muss:

- Das bzw. die gebauten Eisenbahnplättchen, links beginnend, von seinem Spielertableau nehmen.



- Jedes dieser Plättchen auf ein freies Eisenbahn-/Schiffsfeld des Spielplans legen. Es gibt 8 dieser Felder in jeder Region. Falls mehr als 1 Plättchen während derselben Aktion gelegt wird, müssen sie in unterschiedliche Regionen gelegt werden.



HINWEIS: Eisenbahnen verschaffen den Spielern bei einer Wertung zusätzliche Einflusspunkte (siehe Seite 12).



SCHIFFE

Zur Meiji-Zeit kontrollierten die 4 größten Zaibatsu die Hälfte der japanischen Schiffswerften und des Seehandels.

Der Spieler **baut 1 bis 3 Schiffe.**

Jedes Schiff kostet 5.000 Yen. Er muss:

- Das bzw. die gebauten Schiffsplättchen, links beginnend, von seinem Spielertableau nehmen.



- Jedes dieser Plättchen auf ein freies Eisenbahn-/Schiffsfeld des Spielplans legen. Es gibt 8 dieser Felder in jeder Region. Falls mehr als 1 Plättchen während derselben Aktion gelegt wird, müssen sie in unterschiedliche Regionen gelegt werden.



HINWEIS: Schiffe können den Spielern bei einer Wertung zusätzliche SP verschaffen (siehe Seite 12).

3-Spieler-Partie: Nur 6 Eisenbahn-/Schiffsfelder sind in jeder Region verfügbar.

2-Spieler-Partie: Nur 4 Eisenbahn-/Schiffsfelder sind in jeder Region verfügbar.



Sobald dieses Symbol durch das Nehmen eines Eisenbahn- oder Schiffsplättchens vollständig sichtbar wird, bewegt der Spieler seinen Würfel auf der Einkommensleiste um 1 Feld nach oben. Der Würfel kann nicht über das letzte Feld hinaus bewegt werden.



EXPORT

Die japanische Wirtschaft wurde zusehens merkantilistisch. Rohstoffe wurden importiert und fertige Produkte exportiert.

Der Spieler **erfüllt 1 bis 3 Verträge**. Jeder Spieler hat zu Beginn 8 verschiedene Verträge.

Um einen Vertrag zu erfüllen, muss der Spieler:

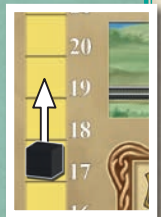
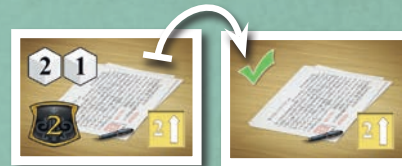
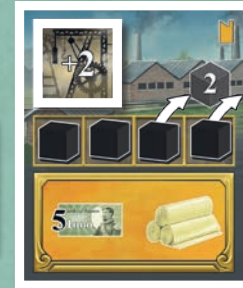
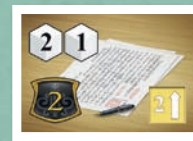
- ▶ Eines seiner aufgedeckten Vertragsplättchen auswählen.
- ▶ Die angegebene Menge Güter aus den Lagern seiner Fabriken in den Vorrat zurücklegen, wie auf dem Plättchen durch weiße Würfel dargestellt:
 - ◇ Die Anzahl der Würfel gibt an, wie viele verschiedene Güter er abgeben muss.
 - ◇ Die Zahl auf den Würfeln gibt an, wie viele Güter des jeweiligen Typs er abgeben muss.

HINWEIS: Ein Auftrag muss vollständig erfüllt werden.

BEISPIEL: Der rechts abgebildete Vertrag erfordert 2 Güter einer Fabrik und 1 weiteres Gut einer anderen Fabrik.

Dann:

- ▶ Erhält der Spieler den links unten angegebenen Bonus (Yen oder SP).
- ▶ Bewegt er seinen Würfel auf der Einkommensleiste um 1, 2 oder 3 Felder nach oben, wie rechts unten angegeben. Der Würfel kann nicht über das oberste Feld hinaus bewegt werden.
- ▶ Dreht er das Vertragsplättchen um.



STÄDTE UND GÜTERNACHFRAGE

Während der Meiji-Zeit begannen die Zaibatsu ihre Güter an die immer mehr in Städten lebende Bevölkerung zu verkaufen. Dabei waren sie so erfolgreich, dass sie schließlich die Konkurrenz aus Übersee ausstechen konnten.

Dieser Abschnitt erklärt die Städte und die sie umgebenden Einflussfelder, was zum besseren Verständnis der Aktion „Heimischer Markt“ beiträgt.

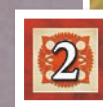
In jeder Region gibt es 2 Städte. Das Stadtplättchen stellt den Güterbedarf jeder Stadt dar. Jede Stadt ist von 4 Einflussfeldern umgeben, auf jeder Seite eines.

BEISPIEL: In dieser Stadt besteht Nachfrage nach Optischen Linsen, Papier, Seide und Glühlampen.



Durch die Aktion „Heimischer Markt“ versorgt der Spieler eine Stadt mit einem der Güter und legt eines seiner Einflussplättchen auf das entsprechende Einflussfeld.

HINWEIS: Die Zahlen auf den Einflussfeldern zeigen den aktuellen Einfluss von Übersee-Unternehmen in der Region. Diese Zahlen sind für die Aktion „Heimischer Markt“ nicht relevant, beeinflussen aber die Wertungen, wenn sie nicht von einem Einflussplättchen überdeckt sind (siehe Seite 12).



BEISPIEL: Du belieferst die Stadt mit Seide und legst eines deiner Einflussplättchen neben das Seide-Symbol des Stadtplättchens.



HEIMISCHER MARKT

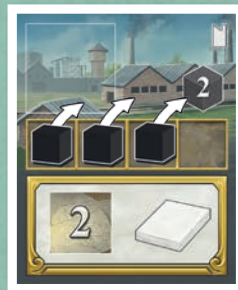
Es waren nicht unbedingt immer rationale Entscheidungen. Die Zaibatsu mussten schlicht und ergreifend jede Marktlücke füllen.

Der Spieler **platziert 1 bis 3 Einflussplättchen** in 1 Region auf dem Spielplan.

Für **jedes** Plättchen muss er:

- ▶ 1, 2 oder 3 Würfel des Gutes abgeben, das er liefern möchte (aus dem Lager der entsprechenden Fabrik).
- ▶ 1 Einflussplättchen mit entsprechendem Wert auf ein verfügbares Einflussfeld neben dem Stadtplättchen platzieren, das die Nachfrage nach diesem Gut zeigt.
- ▶ Den Regionsbonus erhalten (der auf dem Bonusfeld der Region dargestellt ist, in die er das Plättchen platziert hat): 5.000 Yen, 2 Kohle, 2 Blaupausen oder 2 SP.

Regionsbonus



HINWEIS! Falls der Spieler mehr als 1 Einflussplättchen mit derselben Aktion platzieren möchte, muss er sie alle in **dieselbe** Region platzieren.

WERT DER EINFLUSSPLÄTTCHEN

Der Wert des Einflussplättchens, das der Spieler platzieren darf, hängt vom jeweiligen Gut und der Anzahl abgegebener Würfel ab (siehe Tabelle links und auf dem Spielplan). Der Spieler darf auch Plättchen mit niedrigerem Wert platzieren.

BEISPIELE:

- ◇ Er gibt 3 Würfel einer Papierfabrik (weiß) ab und darf daher ein Plättchen mit Wert 3 (oder niedriger) platzieren.
- ◇ Er gibt 2 Würfel einer Uhrenfabrik (grün) ab und darf daher ein Plättchen mit Wert 6 (oder niedriger) platzieren.

WICHTIG! Ein Spieler darf abgegebene Würfel auf mehrere Einflussplättchen aufteilen.

BEISPIEL: Du kannst 3 Würfel von der Uhrenfabrik (grün) abgeben, 1 davon zum Platzieren eines Ser-Einflussplättchens und 2 weitere zum Platzieren eines 6er-Plättchens.

VERFÜGBARE EINFLUSSFELDER

Einflussfelder gelten als verfügbar, wenn dort:

- ◇ bisher kein Plättchen platziert wurde, ODER
- ◇ dort ein Einflussplättchen mit niedrigerem Wert liegt, als der Spieler platzieren möchte. Dies betrifft Plättchen aller Spieler einschließlich des Spielers, der gerade die Aktion ausführt. In diesem Fall wird das bereits platzierte Plättchen ersetzt und an den Besitzer zurückgegeben.

BEISPIEL: Während eines vergangenen Zuges hat **Violett** 1 Würfel von seiner Uhrenfabrik abgegeben, um ein Ser-Plättchen zu platzieren. **Blau** gibt jetzt 3 Würfel ab und ersetzt das violette Einflussplättchen mit einem eigenen 7er-Plättchen.



2-Spieler-Partie: Um eine Stadt dürfen nicht mehr als 2 Einflussplättchen platziert werden.

3-Spieler-Partie: Um eine Stadt dürfen nicht mehr als 3 Einflussplättchen platziert werden.

Außerdem gelten folgende zusätzliche Regeln:

Wenn bereits das Maximum erlaubter Einflussplättchen um eine Stadt platziert wurde, darf ein Spieler sein Plättchen auf ein leeres Feld platzieren, sofern es einen höheren Wert als mindestens eines der bereits platzierten Plättchen hat.

In diesem Fall wird das Plättchen mit dem niedrigsten Wert an den Besitzer zurückgegeben. Falls mehrere Plättchen mit gleichem Wert dort liegen, entscheidet der Spieler, der die Aktion ausführt, welches entfernt wird.

BEISPIEL in einer Partie zu zweit: Es sind bereits 2 Felder belegt (Maximum).

Blau platziert ein Plättchen mit dem Wert 5. Er entscheidet sich, das 3er-Plättchen von **Rot** zu entfernen. Er hätte kein Plättchen mit einem niedrigeren Wert als 4 platzieren dürfen.





KONSOLIDIEREN

Wenn ein Spieler während seines Zuges keinen Arbeiter nehmen kann oder möchte, muss er konsolidieren.

Er führt folgende Schritte nacheinander durch:

1. BUDGET (EINKOMMEN UND KOHLE)

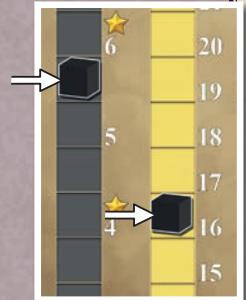
Der Spieler muss:

- **Alle seine Yen-Banknoten und sämtliche Kohle**, die sich momentan im Budgetbereich seines Tableaus befinden, in den allgemeinen Vorrat **zurücklegen**.

- Folgendes aus dem allgemeinen Vorrat **nehmen und in seinen Budgetbereich legen**:

- **Yen-Banknoten** entsprechend der **aktuellen Stufe seiner Einkommensleiste**.
- **Kohle** entsprechend der **aktuellen Stufe seiner Bergbauleiste**. (Es gilt die Zahl, die der Spieler erreicht bzw. überschritten hat.)

BEISPIEL: Du konsolidierst in deinem Zug. Du wirfst sämtliche Kohle und Yen ab und erhältst dann 5 Kohle und 16.000 Yen.



2. KAISERLICHE BELOHNUNG

Befinden sich **mindestens 3 Arbeiter** auf seinem **Spielertableau**:

- **Nimmt er 1 Belohnungsplättchen** seiner Wahl vom Spielplan, dessen Stufe maximal so hoch sein darf, wie die Zahl unter dem am weitesten rechts auf dem Tableau platzierten Arbeiter (2 bis 5). Er darf immer ein Plättchen niedrigerer Stufe nehmen.



Befinden sich nur Belohnungsplättchen höherer Stufe auf dem Spielplan, wird dieser Schritt der Konsolidierung übersprungen.

Sollten sich keine Belohnungsplättchen (egal welcher Stufe) mehr auf dem Spielplan befinden, nimmt der Spieler stattdessen eines der 2x-Multiplikatorplättchen.

Sollten die 2x-Multiplikatorplättchen ebenfalls nicht mehr vorhanden sein, wird dieser Schritt der Konsolidierung übersprungen.



- Er erhält sofort den Bonus, der auf der Vorderseite des Belohnungsplättchens angegeben ist:

◇ 5.000 Yen

◇ 2 Kohle

◇ 2 Blaupausen

- Das Belohnungs-/Multiplikatorplättchen muss im Anschluss mit der SP-Seite nach oben auf ein leeres Erfolgsfeld des Tableaus platziert werden, falls möglich. Dadurch wird das Belohnungsplättchen zu einem Multiplikatorplättchen. Auf jedem Erfolgsfeld darf sich nur 1 solches Plättchen befinden. Wenn alle Felder belegt sind, werden erhaltene Plättchen sofort abgeworfen.

HINWEIS! Sobald ein Multiplikatorplättchen platziert wurde, darf es für den Rest der Partie nicht mehr verschoben oder entfernt werden.

Am Ende der Partie erhalten die Spieler SP für die Erfolgsfelder in Abhängigkeit ihrer platzierten Multiplikatorplättchen (siehe Spielhilfe).

ERINNERUNG: Belohnungsplättchen höherer Stufen haben höhere Multiplikatoren auf der Rückseite.

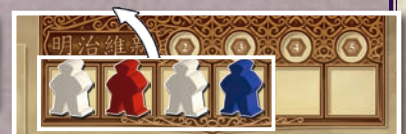


3. ARBEITERLÖHNE

Der Spieler muss alle Arbeiter auf seinem Tableau entlohnen. Für jede unterschiedliche Farbe muss er 3.000 Yen zahlen. Wenn er nicht zahlen kann, verliert er 2 SP für jede Farbe, deren Arbeiter er nicht entlohnen kann.

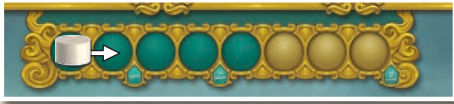
Danach entfernt er alle Arbeiter von seinem Tableau und wirft sie in den Beutel zurück.

Denkt daran, ggf. mit dem Auffüllen der Arbeiterreihen fortzufahren (siehe Seite 5).



BEISPIEL: Du musst 9.000 Yen bezahlen, da du Arbeiter in 3 Farben auf deinem Tableau hast.

Wertungen



Erinnerung: Während der Partie gibt es 3 Wertungen, in denen jede Region gewertet wird. Wertungen werden durch die Bewegung des Wertungsmarkers ausgelöst (siehe Seite 5).

Bei jeder Wertung wird bestimmt, wer den größten, zweitgrößten, drittgrößten Einfluss in jeder Region hat. Dafür addiert jeder Spieler:



► Die Werte seiner Einflussplättchen in der gesamten Region.



► Die Werte seiner Eisenbahnplättchen, falls er mindestens 1 Einflussplättchen in der Region hat (und nur dann!).

WICHTIG! Die Übersee-Unternehmen zählen als neutraler Spieler für die Bestimmung der Mehrheiten. Addiert alle Zahlen auf den leeren Einflussfeldern der Region, um deren Einfluss zu berechnen.



Wertet jede Region separat: Die Spieler mit dem größten, zweitgrößten, drittgrößten Einfluss erhalten SP (siehe Tabelle links und auf dem Spielplan).

Im Falle eines Gleichstands werden die Punkte der entsprechenden Platzierungen addiert und gleichmäßig auf die beteiligten Spieler (abgerundet) aufgeteilt. **BEISPIEL 1.** Wertungsphase: **Rot** und **Violett** verfügen jeweils über 6 Einflusspunkte, **Blau** über 4. **Rot** und **Violett** teilen sich daher die Punkte für den größten und zweitgrößten Einfluss, beide erhalten jeweils 8 SP ($[10+7]/2$). **Blau** hat entsprechend den drittgrößten Einfluss und erhält 5 SP.



WICHTIG! Die Spieler mit dem größten und zweitgrößten Einfluss werten zusätzlich ihre Schiffsplättchen in dieser Region und erhalten die darauf angegebenen Siegpunkte.

BEISPIEL:

Der Einfluss der Übersee-Unternehmen (die Zahlen auf den leeren Einflussfeldern der Region) ist 7 ($3+3+1$).

Violett hat insgesamt 6 Einfluss, also den zweitgrößten.

Blau hat insgesamt 5 Einfluss (1 durch das Einflussplättchen und 4 durch Eisenbahnen), also den drittgrößten.

Rot hat insgesamt 0 Einfluss (seine Eisenbahnen zählen nicht, da er keine Einflussplättchen in der Region hat).

Da dies die 2. Wertungsphase ist, erhält **Violett** 13 SP (11 SP + 2 SP für seine Schiffe) und **Blau** 8 SP.

BEISPIEL:

Violett, Blau und **Rot** haben je 8 Einfluss. Die Übersee-Unternehmen haben 2 Einfluss.

Die SP für die ersten drei Platzierungen werden addiert und gleichmäßig auf die drei Spieler aufgeteilt. Alle dürfen ihre Schiffe werten.



Nach der dritten Wertung endet die Partie und die Spieler berechnen ihre endgültigen Siegpunkte (siehe Spielhilfe).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige Spieler, der den letzten Zug gemacht hat, beziehungsweise der (gegen den Uhrzeigersinn) am nächsten zu dem Spieler sitzt, der den letzten Zug gemacht hat.

Autoren: Paulo Soledade & Nuno Bizarro Sentieiro - Illustration: Mariano Iannelli - Regelrevision: Paul Grogan
Übersetzung ins Deutsche: Anton Katzer - Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff

Für Ana, Maria und Miguel (Paulo Soledade) – Für Ana, Paulo, Maria, Miguel, São und José Sentieiro. Meine Familie. (Nuno Bizarro Sentieiro)
Ein besonderer Dank an die „Spiel Portugal“-Familie: José Carlos Rola, Pedro Andrade, Luís Costa, Pedro Dominguez, Carlos Ferreira – Ohne euch und eure Familien wäre nichts, wie es ist.

Entalados: Luís Evangelista, Bruno Valério, Paulo Renato, Sofia Santos, Rafael Antunes, Tiago Duarte. Den Brettspiel-Club aus AFA - Associação Fazer Avançar - Leiria: Pedro Sousa e Silva, Micael Sousa, Alexandre Moreno, Edgar Bernardo, Hugo Nogueira. Und alle Leute vom LeiriaCon.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee

Friedrichstr. 47

45128 Essen

www.asmodee.com

service@asmodee.com

© 2015 What's Your Game GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

