

¥€\$™

Ravensburger Spiele® Nr. 26 347 9

Autor / Lizenz:

ARMSTRONG

Für 2–6 Spieler ab 8 Jahren

Träumen Sie auch davon, zu den Mächtigen dieser Welt zu gehören? Genügend Geld zu besitzen, um all das zu tun, was Sie schon immer tun wollten?

Dann investieren Sie in Landwirtschaft, Immobilien, Industrie, Gold, Öl und Kommunikationswesen.

Sagen Sie YES! und steigen Sie ein in das Spiel ums große Geld.



INHALT

- 1 Spielplan
- 30 Investitionsgüter
(7 Traktoren, 7 Fabriken, 7 Wolkenkratzer, 3 Goldbarren, 3 Ölfässer, 3 Satelliten)
- 90 Besitzanzeiger
(15 pro Spieler in den Farben Weiß, Schwarz, Rot, Grün, Blau, Gelb)
- 2 weiße Würfel
- 1 roter Würfel
- 1 CASH-Marker
- 93 Karten
(21 YES™-Karten, 21 NO-Karten, 21 Auftragskarten, 30 COUNTRY-Karten)
- 130 YES™-Geldscheine
(40 x 100 000, 30 x 50 000, 30 x 20 000, 30 x 10 000)



SPIELZIEL

Wer als Erster zwei Auftragskarten erfüllt hat oder 1 000 000 YES™ besitzt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt eine Weltkarte, die in 5 Kontinente aufgeteilt ist: Nordamerika, Südamerika, Europa, Afrika sowie Asien / Ozeanien.

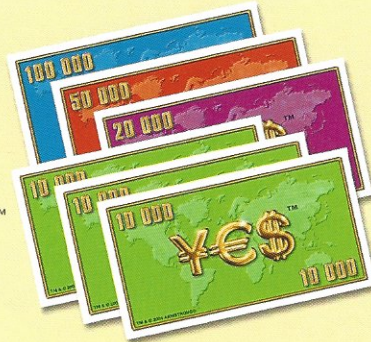
Die **Geldscheine** werden sortiert und in die Fächer des Schachteleinsatzes gelegt. Ein Spieler übernimmt die Bank. Jeder Spieler erhält 200 000 YES™ (1 x 100 000, 1 x 50 000, 1 x 20 000, 3 x 10 000).

Die **Karten** werden nach ihren Rückseiten sortiert. Jeder Stapel wird gut gemischt. Die **YES™- und NO-Karten** werden mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler erhält verdeckt **2 Auftrags- und 4 COUNTRY-Karten**. Spielen 5 oder 6 Spieler, erhalten alle Spieler jeweils 2 Auftrags- aber nur 3 COUNTRY-Karten. Die Aufträge werden vor den Mitspielern geheim gehalten. Die COUNTRY-Karten legt jeder offen vor sich ab. Die restlichen Auftrags- und COUNTRY-Karten werden mit der Rückseite nach oben in zwei separaten Stapeln neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich 15 **Besitzanzeiger** einer Farbe, mit denen er während des Spiels seine Investitionsgüter kennzeichnet.

Auf jeder COUNTRY-Karte ist ein Investitionsgut und ein Land abgebildet. Immer wenn ein Spieler eine COUNTRY-Karte erhält, also auch zu Beginn des Spiels, werden die entsprechenden Investitionsgüter auf die Besitzanzeiger des jeweiligen Spielers gesteckt und in das auf der Karte angegebene Land gestellt.



Der **CASH-Marker** wird auf das Feld 100 000 der CASH-Leiste gestellt.

Investitionsgüter und **Würfel** werden neben den Spielplan gelegt.



SPIELVERLAUF

Der älteste Spieler beginnt. Er würfelt mit beiden **weißen** Würfeln und entscheidet sich, welchen Würfel er selber ausführen möchte und welchen er an seinen linken Nachbarn weitergibt. Zunächst führt der Spieler am Zug die Aktion auf seinem Würfel aus.

Die weißen Würfel zeigen auf ihren sechs Seiten folgende Begriffe:

YES™ · NO · CASH · COUNTRY · BUY · SELL

Was die Begriffe im Einzelnen bedeuten, wird nachfolgend erläutert:

YES™

Der Spieler nimmt die oberste YES™-Karte vom Stapel und folgt den Anweisungen. Die meisten Karten werden sofort ausgespielt. Manche Karten können aber auch zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden. Sobald eine Karte ausgespielt wurde, wird sie wieder verdeckt unter den YES™-Stapel gelegt.

NO

Der Spieler nimmt die oberste NO-Karte vom Stapel und folgt den Anweisungen. Sobald eine Karte ausgespielt wurde, wird sie wieder verdeckt unter den NO-Stapel gelegt.

CASH

Der Spieler bewegt den CASH-Marker um 1, 2 oder 3 Schritte im Uhrzeigersinn auf eines der Aktionsfelder. Was auf den Feldern geschieht, wird nachfolgend erläutert:



Der Spieler, der den CASH-Marker bewegt, erhält 100 000 YES™



Der Spieler, der die meisten Investitionsgüter in Nordamerika besitzt, erhält 100 000 YES™



Der Spieler, der die meisten Investitionsgüter in Südamerika besitzt, erhält 100 000 YES™



Der Spieler, der die meisten Investitionsgüter in Europa besitzt, erhält 100 000 YES™



Der Spieler, der die meisten Investitionsgüter in Afrika besitzt, erhält 100 000 YES™



Der Spieler, der die meisten Investitionsgüter in Asien / Ozeanien besitzt, erhält 100 000 YES™



Der Spieler mit den meisten Ölfässern auf dem Spielplan erhält 100 000 YES™



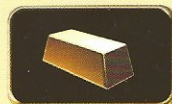
Der Spieler mit den meisten Traktoren auf dem Spielplan erhält 100 000 YES™



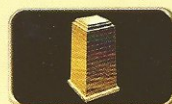
Der Spieler mit den meisten Satelliten auf dem Spielplan erhält 100 000 YES™



Der Spieler mit den meisten Fabriken auf dem Spielplan erhält 100 000 YES™



Der Spieler mit den meisten Goldbarren auf dem Spielplan erhält 100 000 YES™



Der Spieler mit den meisten Wolkenkratzern auf dem Spielplan erhält 100 000 YES™

Bei Gleichstand wird das Geld (abgerundet) an die beteiligten Spieler verteilt.

Obwohl der Spieler, der den CASH-Würfel bekommen hat, den CASH-Marker wahlweise um 1, 2 oder 3 Felder weit ziehen kann, kann es vorkommen, dass keines dieser Felder ihm einen Vorteil bringt.

In diesem Fall versteigert er das Recht, den Marker zu bewegen. Alle Spieler, die an der Versteigerung teilnehmen möchten, entscheiden sich für einen Betrag, den sie zunächst verdeckt halten. Sind alle bereit, werden die Angebote gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler, der das höchste Angebot abgegeben hat, bewegt den CASH-Marker um 1, 2 oder 3 Felder im Uhrzeigersinn und kassiert vielleicht – bei Gleichstand zusammen mit Mitspielern – 100 000 YES™.

Das Geld mit dem das Recht ersteigert wurde, den CASH-Marker zu bewegen, erhält der Spieler am Zug.

Hinweis: Haben mehrere Mitspieler denselben Betrag geboten, entscheidet der Spieler am Zug, welches Angebot er annehmen möchte.

COUNTRY

Der Spieler nimmt die oberste Karte des COUNTRY-Kartenstapels und legt sie offen zu seinen anderen COUNTRY-Karten. Dann nimmt er das auf der Karte abgebildete Investitionsgut, steckt es auf einen seiner Besitzanzeiger und stellt es auf das auf der Karte angegebene Land.

BUY

Der Spieler nimmt von einem beliebigen Mitspieler eine COUNTRY-Karte seiner Wahl, ohne dass dieser die Möglichkeit hat, den Kauf zu verhindern. Nachdem er die gewünschte Karte an sich genommen hat, bezahlt er den auf der Karte angegebenen Preis an den vorherigen Besitzer. Wer das Risiko liebt, würfelt stattdessen mit dem **roten** Würfel und bezahlt den Preis, den der Würfel vorgibt. Das sind entweder 10 000 YES™, 20 000 YES™, 50 000 YES™, 100 000 YES™ oder das Doppelte des auf der Karte angegebenen ursprünglichen Preises (x 2). Dann nimmt er das entsprechende Investitionsgut vom Spielplan, tauscht den Besitzanzeiger des Vorbesitzers mit dem seiner eigenen Farbe aus und stellt es wieder zurück auf das auf der Karte angegebene Land.

SELL

Möchte der Spieler eine COUNTRY-Karte verkaufen, entscheidet er sich für eine seiner COUNTRY-Karten und bietet sie zum Kauf an. Alle Mitspieler, die an der Karte interessiert sind, würfeln mit dem roten Würfel. Derjenige mit dem höchsten Wurf erhält die Karte und bezahlt den durch den Würfel ermittelten Kaufpreis (vgl. „BUY“). Er nimmt das entsprechende Investitionsgut vom Spielplan, tauscht den Besitzanzeiger des Verkäufers mit dem seiner eigenen Farbe aus und stellt es dann wieder zurück auf das auf der Karte angegebene Land.

Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der verkaufen möchte, wer die Karte erhält.

Möchte kein Mitspieler die Karte kaufen, kann der Spieler sie an die Bank verkaufen. Die Bank bezahlt den auf der Karte angegebenen Preis. Nachdem die Bank den Spieler ausbezahlt hat, wird die Karte verdeckt zurück unter den COUNTRY-Kartenstapel gelegt. Das entsprechende Investitionsgut wird vom Spielplan genommen. Der Besitzanzeiger geht an den Spieler zurück.

Der zweite weiße Würfel

Hat sich der Spieler am Zug für einen Würfel entschieden und diese Aktion ausgeführt, **muss** sein linker Nachbar die auf dem zweiten Würfel angegebene Aktion ausführen. Für beide Spieler gilt: Alle Aktionen außer „SELL“ **müssen** ausgeführt werden.

Das Spiel geht weiter

Wurde die Aktion des zweiten Würfels ausgeführt, ist der Spieler am Zug, der eben diese zweite Aktion ausführen musste. Auch er würfelt mit beiden Würfeln, entscheidet sich für einen, führt die Aktion aus und gibt den zweiten Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

Geldprobleme

Besitzt ein Spieler nicht genügend Geld um eine verlangte Summe zu bezahlen, muss er so viele COUNTRY-Karten an die Bank verkaufen, bis er seine Schulden bezahlen kann. Die Karten werden unter den entsprechenden Stapel gelegt, die Investitionsgüter werden vom Plan genommen. Besitzt der Spieler nach dem Verkauf **aller** COUNTRY-Karten nicht genügend Geld, bekommt er eine letzte Chance: Er würfelt mit dem **roten** Würfel und erhält die gewürfelte Zahl in Form von Geldscheinen. Zeigt der Würfel „x 2“, darf er noch einmal würfeln und erhält die doppelte (unter Umständen auch vier- und mehrfache) angegebene Summe.

Tausch von Auftragskarten

Ein Spieler kann jederzeit, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Auftragskarten tauschen. Dazu bezahlt er den auf der Karte aufgedruckten Preis an die Bank, legt diese Karte unter den Auftragskarten-Stapel und zieht einen neuen Auftrag.

SPIELENDE

.....

Erfüllt ein Spieler seinen ersten Auftrag, gibt er dies noch nicht zu erkennen. Erst wenn er **beide** Auftragskarten zum gleichen Zeitpunkt erfüllt oder aber ein Spieler 1 000 000 YES™ besitzt, endet das Spiel. Dieser Spieler ist der Gewinner von YES™.

WERDEN SIE ZUM MITGLIED DES YES™-CLUB!

In dieser Schachtel finden Sie einen persönlichen Login, um sich anzumelden und zum privilegierten Mitglied des „YES™-CLUB“ zu werden. Melden Sie sich gleich heute an

www.playyes.com

und füllen Sie das Registrierformular aus. Ihre YES™-CARD sowie Ihre endgültige Mitgliedsnummer erhalten Sie per Post. Damit haben Sie Anschluss zu allen Optionen der Homepage und können „YES™“ online weltweit spielen!

ARMSTRONG

YES™ ist eine international geschützte Marke.
Alle Rechte vorbehalten. TM & © 2004 ARMSTRONG®
www.armstrongcompany.com

©2004 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Telefon (07 51) 86 17 17

www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit+ Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

22412