



YANGTZE

HANDELN MIT STRATEGIE IN DER QING DYNASTIE



Ein Familienspiel von Reiner Knizia
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 635694
© 2016 Piatnik, Wien - Printed in Austria

Der Yangtze - auch Jangtsekiang, Jangtse oder Chang Jiang genannt - der längste Fluss Asiens, war lange Zeit ein wichtiger Handelsweg. In der Rolle einer reichen Handelsfamilie im China der Qing Dynastie (1644 - 1911, begründet 1616 von den Mandschu unter Nurhaci) gilt es mit Waren aus dem kontinuierlichen Güterstrom auf dem Yangtze zu handeln. Wer ein gutes Gespür dafür beweist, wann der richtige Zeitpunkt ist, um entweder sein Geld in Waren, Festungen und Kontore zu investieren oder andererseits seine Ware mit Gewinn zu verkaufen, liegt hier klar im Vorteil!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, der Folgendes zeigt:

Den **Fluss Yangtze**, der von Zentralchina (offene Seite) nach Shanghai fließt und mit Warenplättchen ausgelegt wird; nur Waren, die sich auf dem Fluss befinden, dürfen während des Spieles gekauft werden; für Warennachschub wird gesorgt, indem die Plättchen entsprechend der Strömung von der offenen Seite auf den Fluss geschoben werden

8 Handelshäuser mit den Zahlen 4 bis 10; die Zahlen geben den Preis für die Ware an, die auf dem Plättchen abgebildet ist, das gerade vor dem jeweiligen Handelshaus liegt

12 halbrunde Felder, jeweils eines für jeden Herrscher der Qing Dynastie mit Angabe seiner Regierungszeit; neben diesen Feldern werden während des Spieles die 12 Herrscherplättchen abgelegt

3 Übersichtstafeln: zwei zum Ablesen des Wertes von Warenbündeln, eine zum Ablesen des Wertes von Niederlassungen



61 Plättchen „Waren“ in zwei unterschiedlichen Kategorien:

25 Luxusgüter: fünf verschiedene in 5 unterschiedlichen Farben, erkennbar an folgenden Merkmalen:

- Güter in kräftigen, leuchtenden Farben
- dunkelbraunes Schiff
- blaues Wasser
- Symbol in rundem, weißen Feld; jeder Farbe ist ein Symbol zugeordnet



36 Güter des täglichen Bedarfs: sechs verschiedene in 6 unterschiedlichen Farben, erkennbar an folgenden Merkmalen:

- Güter in pastellenen Farben
- hellbraunes Schiff
- türkisgrünes Wasser
- Symbol in quadratischem, braunen Feld; jeder Farbe ist ein Symbol zugeordnet



24 Sonderkarten: 4 farblich markierte Sets zu je 6 Karten



12 Plättchen „Herrscher“
mit besonderen Anweisungen



15 Münzen
mit dem Wert 50



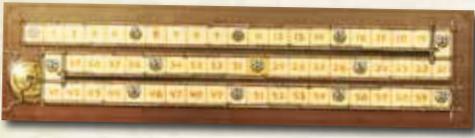
20 Plättchen „Niederlassungen“



1 Stoffbeutel



4 Zähltafeln



4 Lochmünzen; diese dienen zum Anzeigen des Wertes auf der Zähltafel



4 Sichtschirme, um dahinter die gekauften Warenplättchen abzulegen



SPIELZIEL

Das Ziel ist, durch geschicktes Kaufen und Verkaufen von Waren sowie das Investieren in Niederlassungen, am Ende des Spieles das größte Vermögen zu besitzen.

SPIELVORBEREITUNG

- ❑ Vor dem ersten Spiel müssen die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gedrückt werden.
- ❑ Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- ❑ Die Waren-, Herrscher- und Niederlassungsplättchen werden in den Stoffbeutel gegeben. Danach wird ein Plättchen nach dem anderen aus dem Beutel gezogen und - falls es ein Warenplättchen ist - offen in den Yangtze gelegt, so lange, bis vor jedem Handelshaus ein Plättchen liegt. Gezogene Herrscher- und Niederlassungsplättchen werden zurück in den Beutel gemischt, der danach neben dem Spielplan bereitgelegt wird.

Anmerkung: An den Preisen entlang des Flusses ist zu sehen, dass die Waren immer billiger werden, je näher sie zu Shanghai kommen, denn die Schiffer werden immer ungeduldiger, ihre Waren an den Mann zu bringen. Doch wer zu lange auf gute Preise wartet, riskiert, dass nicht er selbst sondern ein Konkurrent die besten Waren zu einem Schnäppchenpreis erhält!

- ❑ Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm sowie eine Zähltafel und eine Lochmünze, die er auf das Feld 30 der Zähltafel legt. Hier wird der Geldbestand der Spieler für alle gut sichtbar angezeigt. Die Münzen mit dem Wert 50 werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ❑ Außerdem erhält jeder Spieler ein Set Sonderkarten einer Farbe und legt diese offen vor sich, sodass sie alle Spieler sehen können.
- ❑ Jeder Spieler darf nun reihum zwei Warenplättchen aus dem Stoffbeutel ziehen und diese hinter seinem Sichtschirm ablegen. Plättchen mit einer Niederlassung oder einem Herrscher werden zurück in den Beutel gemischt.

SPIELABLAUF

Ein Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, führt seinen Spielzug aus, der aus folgenden Aktionen besteht:

1. Warenbündel verkaufen
2. **Eine** Ware kaufen

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Anmerkung: Sollte der seltene Fall eintreten, dass kein Spieler eine Aktion in einer Runde durchführen möchte, endet das Spiel und es kommt zur Schlusswertung.

1. Warenbündel verkaufen

Immer nur zu Beginn seines Zuges darf der Spieler eines oder mehrere Warenbündel verkaufen. Ein Warenbündel besteht aus Plättchen derselben Warenkategorie (Luxusgüter oder Güter des täglichen Bedarfs), die entweder alle dieselbe Ware oder alle die gleiche

Warenfarbe bzw. das gleiche Symbol zeigen. Der Wert der Warenbündel hängt von der Anzahl der Plättchen im Bündel ab. Die Übersichtstafeln auf dem Spielplan und auf den Sichtschirmen zeigen den Wert für die jeweilige Warenkategorie.

Beispiele Güter des täglichen Bedarfs:



Beispiele Luxusgüter:



Der Spieler rückt seine Lochmünze auf der Zähltafel entsprechend dem Wert seiner verkauften Warenbündel vor und legt dann die Plättchen seiner Warenbündel in die Schachtel (nicht in den Beutel!).

Sollte der Geldbestand eines Spielers 60 übersteigen,

erhält er eine Münze mit dem Wert 50 und setzt seine Lochmünze auf der Zähltafel entsprechend um 50 Felder zurück. Die Münzen mit dem Wert 50 dürfen jederzeit wieder zurückgetauscht werden, wenn der Geldbestand auf der Zähltafel gegen 0 geht oder unter 0 fällt.

2. Eine Ware kaufen

Der Spieler darf **eine** beliebige Ware aus dem Yangtze kaufen. Dafür wird folgender Ablauf empfohlen: Zuerst nimmt sich der Spieler das gewünschte Warenplättchen aus dem Fluss und legt es vor seinen Sichtschirm, dann setzt der Spieler seine Münze auf der Zähltafel um den entsprechenden Geldbetrag zurück, und erst danach legt er die gekaufte Ware hinter seinen Sichtschirm. Dadurch haben alle Mitspieler die Möglichkeit, die gekaufte Ware zu sehen und die Veränderung des Geldbestandes zu verfolgen. Käufe, die den Geldbestand des Spielers übersteigen, sind nicht möglich.

Hat der Spieler eine Ware gekauft, zieht er ein neues

Plättchen aus dem Stoffbeutel, und schiebt dieses, sofern es eine Ware ist, von der offenen Seite mitsamt den anderen Warenplättchen auf den Fluss, bis die entstandene Lücke gefüllt ist.

Zieht der Spieler statt einer Ware ein **Herrscher- oder Niederlassungsplättchen** aus dem Beutel, so wird dieses sofort wie nachfolgend beschrieben behandelt. Erst danach zieht der Spieler ein weiteres Plättchen aus dem Beutel. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis ein Plättchen mit einer Ware gezogen wird, welches von der offenen Seite auf den Yangtze geschoben wird, um die freie Stelle zu füllen. Dann endet der Zug des Spielers.

Niederlassungen:

Zieht der Spieler eine Niederlassung, so wird diese sofort unter den Spielern versteigert. Der Spieler, der das Plättchen gezogen hat, darf das erste Gebot abgeben oder passen. Danach dürfen die Spieler reihum entweder ein höheres Gebot abgeben oder passen, so lange, bis nur mehr ein Spieler übrig ist, der das höchste Gebot abgegeben hat. Dieser Spieler setzt seine Münze auf der Zähltafel um den gebotenen Betrag zurück und erhält die Niederlassung. Gebote, die den Geldbestand des Spielers übersteigen, sind nicht möglich.

Anmerkung: Möchte kein Spieler ein Gebot abgeben, wird das Plättchen mit der Niederlassung in die Schachtel gelegt.

Die Spieler legen ihre Niederlassungen offen vor ihren Sichtschirmen ab, so dass sie immer alle Spieler sehen können. Dort bleiben sie bis zur Schlusswertung am Ende des Spieles liegen.

Von den vier verschiedenen Niederlassungen gibt es jeweils zwei grüne und drei braune Plättchen. Es geht einerseits darum, möglichst viele verschiedene grüne und möglichst viele verschiedene braune Niederlassungen zu sammeln, und andererseits darum, insgesamt mehr Niederlassungen der einzelnen Arten zu besitzen als die Mitspieler – siehe Schlusswertung am Ende der Spielanleitung.



Herrscher:

Zieht der Spieler einen Herrscher, so wird dieses Plättchen sofort auf den Tisch neben das nächste freie Herrscherfeld des Spielplans gelegt (beginnend mit Nurhaci 1616-1626, endend mit Puyi 1908-1912).

Beginnend mit dem Spieler, der gerade am Zug ist, wird die Anweisung auf dem Herrscherplättchen einmal

reihum auf jeden Spieler angewandt. Steht neben dem Herrscher ein Fragezeichen, darf jeder Spieler entscheiden, ob er die Anweisung ausführen möchte oder nicht. Alle anderen Anweisungen müssen ausgeführt werden!



Für jede Niederlassung vor dem eigenen Sichtschirm, die auf diesem Herrscherplättchen abgebildet ist, darf die Lochmünze auf der Zähltafel um 2 Felder Richtung 60 gezogen werden.



Steuern zahlen! Für alle 10 vollen Geldeinheiten, die ein Spieler laut seiner Zähltafel und Münzen besitzt, muss die Lochmünze auf der Zähltafel um ein Feld Richtung 0 gezogen werden.



Steuern zahlen! Für jedes Warenplättchen, das sich hinter dem eigenen Sichtschirm befindet, muss die Lochmünze auf der Zähltafel um ein Feld Richtung 0 gezogen werden.



Steuern zahlen! Für jede Niederlassung vor dem eigenen Sichtschirm muss die Lochmünze auf der Zähltafel um ein Feld Richtung 0 gezogen werden.



Es muss ein bereits gekauftes Warenplättchen hinter dem eigenen Sichtschirm in die Schachtel gelegt werden.



Ein Warenbündel verkaufen.



Eine beliebige eigene Liquiditätskarte (siehe „Die Sonderkarten“) zurück kaufen. Der Preis entspricht dem Wert, den man dafür beim Verkauf erhalten hat.



Ein Warenplättchen hinter dem eigenen Sichtschirm mit einem Warenplättchen auf dem Yangtze tauschen.



Eine Anweisung der eigenen Wahl eines bereits offen auf dem Tisch liegenden Herrscherplättchens befolgen.

Dazu ein paar Anmerkungen:

- Wer eines seiner Warenplättchen in die Schachtel legen muss, aber kein Warenplättchen besitzt, dem wird die Schuld erlassen.
- Wer Steuern zahlen muss, aber nicht genügend Geld und auch keine Münzen mit Wert 50 hat, dem wird der Betrag, der unter 0 fällt, erlassen. Besitzt der Spieler allerdings noch eine Liquiditätskarte, so muss er diese einlösen, um seine Schulden zu begleichen.

DIE SONDERKARTEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit sechs Sonderkarten, die er im Spielverlauf jeweils **einmal** einsetzen darf. Nachdem eine Karte eingesetzt wurde, kommt sie aus dem Spiel.



Anstelle einer Ware darf der Spieler **während seines Zuges** zwei Waren kaufen. Erst wenn beide Waren gekauft sind, werden die beiden freien Stellen durch das Hineinschieben zweier neuer Warenplättchen wieder aufgefüllt. Dazu wird zunächst ein Plättchen aus dem Beutel gezogen und wie beschrieben auf den Fluss geschoben. Danach darf erst ein zweites Plättchen gezogen werden.



Der Spieler darf **jederzeit** eines oder mehrere Warenbündel verkaufen, um seinen Geldbestand aufzustocken, um zum Beispiel bei der Versteigerung einer Niederlassung mitbieten zu können. Ohne dieser Karte darf der Spieler, wie beschrieben, seine Warenbündel nur zu Beginn seines eigenen Zuges verkaufen.



Kauft der Spieler **während seines Zuges** eine Ware aus dem Yangtze, erhält er diese Ware, ohne dafür zu bezahlen.

Anmerkung: Kauft der Spieler mit Hilfe der zuvor beschriebenen Sonderkarte zwei Waren, erhält er nur eine der beiden Waren umsonst.



Liquiditätskarten: Der Spieler darf diese **jederzeit** einsetzen, um seinen Geldbestand um 10, 15 oder 20 aufzustocken. Das ist der Wert der Karten während des Spieles. Am Spielende zählt jede Liquiditätskarte, die ein Spieler nicht eingesetzt hat, 30.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

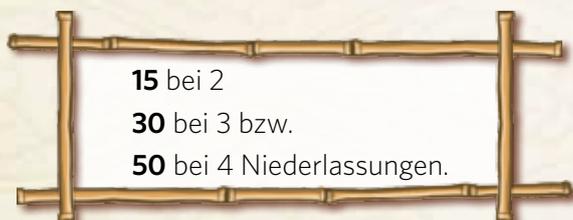
Wenn ein Spieler das 12te Herrscherplättchen aus dem Stoffbeutel zieht und neben das letzte freie Herrscherfeld legt, wird die Anweisung darauf noch reihum ausgeführt. Danach endet das Spiel mit der folgenden Schlusswertung:

1. Verkauf von Warenbündeln:

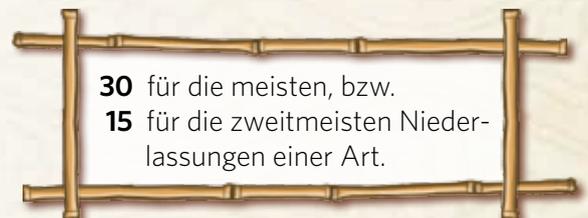
Jeder Spieler legt zunächst seine Waren hinter dem eigenen Sichtschild zu Warenbündeln zusammen und verkauft diese.

2. Wertung Niederlassungen:

Hat ein Spieler **zwei, drei oder vier verschiedene grüne** Niederlassungen oder **zwei, drei oder vier verschiedene braune** Niederlassungen, erhält er dafür folgende Beträge:

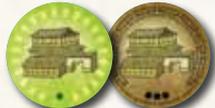


Dann wird festgestellt, welcher Spieler von den vier Arten von Niederlassungsgebäuden (unabhängig von deren Farbe) die meisten bzw. die zweitmeisten hat. Diese Spieler erhalten folgende Beträge:



Bei einem Gleichstand kommen die Punkte auf den Niederlassungen einer Art zu tragen. Der Spieler, der die Niederlassung mit den wenigsten Punkten besitzt, erhält 30. Hat nur ein Spieler Niederlassungen einer Art, wird der zweite Platz nicht vergeben.

Beispiel:

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3
Grüne Niederlassungen	 3 verschiedene = 30	 2 verschiedene = 15	 Nur eine = 0
Braune Niederlassungen	 3 verschiedene = 30	 3 verschiedene = 30	 4 verschiedene = 50
Meiste/ Zweitmeiste	 Meiste = 30  Meiste = 30  Zweite = 15  0	 0  Meiste = 30  Meiste = 30	 Zweite = 15  Zweite = 15  0  Zweite = 15

3.) Liquiditätskarten:

Schließlich gibt es noch für jede nicht eingesetzte Liquiditätskarte 30.

Der Spieler, der nach der Schlusswertung den höchsten Geldbestand hat, gewinnt.

DANKSAGUNG UND IMPRESSUM

Reiner Knizia dankt allen Spieltestern, die zur Entwicklung von Yangtze beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Jonty Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Andy Parsons und Dave Spring.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren

Wenn Sie zu „Yangtze“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder info@piatnik.com

Like us on

