

Yunnan - KSR (Seite 1 von 2)

Jede Runde besteht aus 2 Phasen. Das Geld der Spieler ist offen zu halten.

1 - BIETPHASE:

A - Händler einsetzen:

- ◆ In Reihenfolge der grünen Bietskala (1 .. 5) setzt jeder Spieler einen seiner Händler in eines der Gebäude oder den Markt von Pu'er oder er passt. Den Händler setzt man aus seinem persönlichen Vorrat ein oder nimmt diesen aus einer Provinz.
- ◆ Es geht solange reihum, bis alle Reihenfolgesteine auf den schwarzen Feldern liegen.

⇒ **PASSEN:** Reihenfolgestein auf schwarzen Streifen ziehen.

⇒ GEBÄUDE:

- ◆ Es gibt 5 Gebäude mit Setzfeldern 5 - 7 - 9 - 12 - 15 (= auch Gebot).
- ◆ In jedem Gebäude darf jeder Spieler nur 1mal vertreten sein. Man darf auf die 5 / 7 nur setzen, wenn man dadurch Höchstbieter ist.
- ◆ Wird ein Händler auf 5 / 7 überboten, holt ihn sein Besitzer sofort zurück. Ist der Überbotene wieder dran, darf man ihn erneut einsetzen. Hatte der Überbotene schon gepasst, ist er jetzt wieder im Spiel.

BANK:

- ◆ Wer hier einsetzt, MUSS alle seine schon eingesetzten Händler aus den Gebäuden in den Markt von Pu'er versetzen und darf auch bis zum Ende der Phase keine Händler mehr in Gebäuden einsetzen.
- ◆ Ein Spieler darf nicht beide Bankfelder besetzen.

⇒ MARKT VON PU'ER:

Hier ist beliebig viel Platz für Händler.

Generell: Man darf nicht mehr bieten, als man bezahlen kann.

B - Bank auswerten:

- ◆ Dazu werden alle Gebote in den 5 Gebäuden addiert = Gebotssumme.
 - ◆ Dann schaut man auf der Wertungsleiste nach, welcher Auszahlungsbetrag $\frac{24}{14}$ zu dem die Gebotssumme gehört. Der Händler links in der Bank erhält den größeren Betrag, der andere den kleineren Betrag.
- Beispiel Die Händler kommen wieder in den persönlichen Vorrat der Spieler.

C - Fortschritte auswerten:

- ◆ In Reihenfolge gemäß der Bietskala bezahlen die Spieler ihre Gebote. Direkt nach Bezahlung nimmt man einzeln jeden Händler zurück und erhält den entsprechenden Fortschritt. Im Bauhof wählt man eines der 3 möglichen Bauwerke: Handelsposten / Brücke / Teehaus.
- ◆ Das Teehaus darf man sofort platzieren oder in den Vorrat nehmen.

Handelsschule: 1 Händler vom allg.Vorrat nach Pu'er stellen.
Zollamt: Bewegungspunkte erhöhen = Zollamt-Marker +1.
Pferdehändler: Eigenes Pferd in nächsthöhere Provinz schieben.
Drachenhäuser: Einflusstufe erhöhen = Drachenkopf-Marker +1.
Bauhof: Handelsposten / Brücke / Teehaus (ggf. sofort setzen) und damit 12 Punkte machen (+Schutz vor Kommissar)

2 - REISEPHASE:

A - Reisen, verdrängen und bauen:

- ◆ Alle Reihenfolgemarken zur Reiseskala verschieben. Wer dann auf der Reiseskala auf der 1 steht, beginnt.
- ◆ Wer am Zug ist, darf in beliebiger Reihenfolge so viele Handelsposten, Teehäuser und Brücken bauen wie er kann. Auch darf er so viele eigene Händler bewegen, wie er möchte/kann.

Händler bewegen: = von seiner aktuellen Provinz in beliebiger Richtung über Provinzgrenzen entlang der Pferdestraße ODER über eigene Brücken entlang einer Nebenstrecke. Die Provinz darf nicht erneut betreten werden, wo ein Händler startet.

Passierscheine: Jeder Schritt über eine Grenze kostet 1 Passierschein. 2 .. 6 Man besitzt zu Reisebeginn so viele Scheine wie die eigene Schrittweite im Zollamt (Tableau) angibt. Man kann Schritte beliebig auf seine Händler verteilen.

Reichweite: Max. bis in die Provinz mit eigenem Pferd.
Verdrängen: Sobald ein Händler die Reise in einer Provinz beendet, darf er von dort 1 gegner. Händler mit niedrigerem Einfluss in nächstniedrigere Provinz verdrängen. Handelsposten kann man nicht verdrängen.

Bauen: Vom eigenen Vorrat Bauwerke einsetzen in Provinzen, die man schon mit Pferd erreicht/passiert hat. Brücken erfordern beide Provinzen.

Yunnan - KSR (Seite 2 von 2)

... noch Bauen:

- ◆ Brücken darf man nur an 4 Stellen einsetzen und jeder Spieler kann nur seine eig. Brücke nutzen. Parallele Brücken mehrerer Spieler sind erlaubt.
- ◆ Ein Teehaus wird auf das vorgezeichnete Feld platziert. In jeder Provinz darf max. 1 Teehaus stehen.

Isolierung: Händler/Handelsposten ohne lückenlose Verbindung nach Pu'er sind isoliert. Isolierte Händler kommen nach Pu'er zurück. In Pu'er muss man für die Verbindung nicht vertreten sein.

B - Der Provinzkommissar:

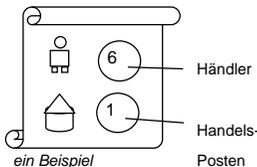
- ◆ Provinz mit höchstem Tee-Erlös (siehe D) dieser Runde (ohne Kosten) ermitteln (nicht Pu'er). Patt: Es gilt die Provinz weiter von Pu'er entfernt.
- ◆ Der Kommissar zieht in die betreffende Provinz und 1 Händler wird nach Pu'er zurückgeschickt. Dazu wählt er von den Händlern mit Einfluss < 4 Drachenköpfe den einflussstärksten, aber nicht den Teehausbesitzer.
Patt: Wer von den Beteiligten auf der Reiseskala näher der 1 steht, gilt.
- ◆ Danach geht der Kommissar auf sein Feld unten links zurück.

C - Gastgeschenke:

Liegen in einer Provinz noch Gastgeschenke: 1 geht an jeden Händler dort. Sind zuwenig Geschenke da, geht höherer Einfluss (Drachenköpfe) vor. Sind noch Geschenke übrig, erhält man auch für weitere Händler noch je 1 Geschenk. Bei Patt gilt die Reiseskala.

D - TEE-Erlöse ermitteln:

Gemäß Reiseskala (1 ..) erfolgt Teelieferung an Händler und Handelsposten in den Provinzen, die ihn dort verkaufen.
Jede Provinz (auch Pu'er) zahlt für den Tee = Geld pro Händler und pro Handelsposten. Bei Lücke im Weg = kein Erlös aus Handelsposten.



Transport-Kosten: Eigene Brücken darf man nutzen.

Steht auf dem Weg von Pu'er zu einem belieferten Händler nicht mehr in jeder Provinz mind. 1 eigener Händler/Handelsposten, zahlt man 3 Yuan pro fehlendem Händler im Weg. Keine Kosten in Pu'er.

- ◆ Der Rundenerlös nach Abzug der Kosten wird per rundem $\frac{17}{10}$ Erlösmarker auf entsprechendem Halbrundfeld markiert. Wer später in Reihenfolge der Reiseskala kommt, liegt oben.

E - Spielerreihenfolge neu:

Höchster Rundenerlös = 1. Platz auf Reiseskala (hellbraun) usw..
Patt: Wer höher im Erlösstapel liegt, kommt eher auf die Reiseskala. Die Marker bleiben noch auf der Reiseskala.

F - Rundenerlöse in Siegpunkte umwandeln:

In neuer Reihenfolge lt. Reiseskala können nun 1:1 beliebige Anteile des Rundenerlöses zu Siegpunkten werden. Rest wird als Geld ausbezahlt.

G - Rundenabschluss:

Alle Spieler nehmen ihre Händler aus Pu'er in ihren persönlichen Vorrat. Die Reihenfolge-Marker werden seitlich auf die Bietskala verschoben.

Spielende:

Die Partie endet, sobald ein beliebiger Spieler mind. 80 Siegpunkte auf der Siegpunktskala erreicht hat ODER keine Gastgeschenke mehr auf dem Spielplan ausliegen.
Alle Spieler führen noch Phase F vollständig durch. Phase G entfällt.

Je 3 Yuan = 1 Siegpunkt.
Jedes Gastgeschenk = 3 Siegpunkte.
Erreichte Fortschritte/Bauwerke bringen folgende Siegpunkte:

Siegpunkte

- Passierscheine
- Einfluss (Drachenköpfe)
- Teehäuser

0	1	4	9	12	16	24
2	3	4	5		6	
	1	2	3	4		
				1	2	

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Patt entscheiden mehr Drachenköpfe bzw. danach die bessere Reihenfolge auf der Reiseskala.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.04.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de