

Nippon - KSR (Seite 1 von 4)

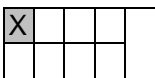
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Aktionen sind komplett auszuführen.

Wer am Zug ist, MUSS

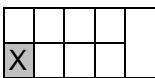
ENTWEDER
1 Arbeiter von einem Aktionsfeld nehmen und die entsprechende Aktion ausführen:

- Man nimmt 1 Arbeiter von einem der 5 Aktionsfelder des Spielplans und setzt ihn auf das erste freie Feld (von links) des eigenen Tableaus.
- Genau 1 der überwiegend 2 Aktionen unterhalb des Aktionsfeldes, wo der Arbeiter herkam, ist nun auszuführen.
- Die Farbe des Arbeiters spielt jetzt keine Rolle, aber beim Konsolidieren.

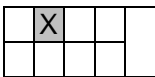
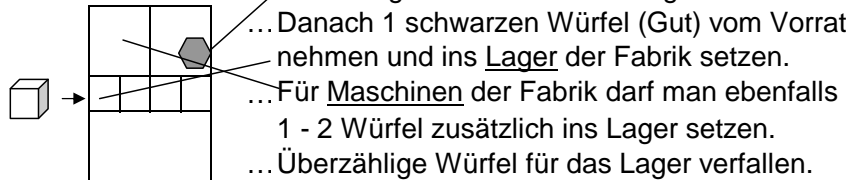
AKTIONEN: Das Raster links zeigt die jeweilige grafische-Lage auf dem Spielplan an.



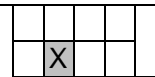
Technologie: ● Der Spieler bewegt seinen Technolog.-Marker.
... Er setzt diesen um 1 - 3 Felder nach oben und zahlt dafür 1000 / 3000 / 6000 Yen.



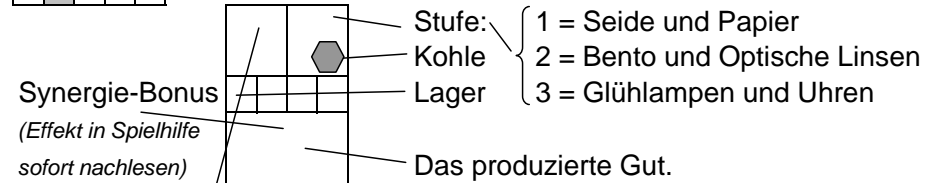
Produktion: ● Der Spieler produziert in 1 - 3 seiner Fabriken.
... Es darf nur je Fabrik 1-mal produziert werden.
... Dazu ist jeweils eine bestimmte Menge Kohle vom Budget in den Vorrat zu legen.



Export: ● Der Spieler erfüllt 1 - 3 Verträge.
... Dazu wählt er 1 seiner aufgedeckten Vertrags-Plättchen aus.
... Angegeb. Menge Güter (siehe weiße Würfel) aus Lagern eigener Fabriken in Vorrat geben.
... Anzahl Würfel = wie viele verschiedene Güter
... Zahl auf Würfel = wie viele Güter jeweils
... BONUS: Yen oder SP, wie links unten genannt.
... EINKOMMEN: 1 - 3 Felder (unten rechts auf Vertrag) auf Einkommensleiste voranziehen.
... Das Vertrags-Plättchen umdrehen.

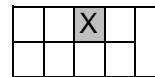


Investieren: ● Der Spieler investiert in genau 1 neue Fabrik.

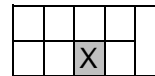


Maschinenfeld, Technologie-Niveau steht auf der Rückseite
Niveau "2" für Fabrik der Stufe 1, "4" für Stufe 2, "6" für Stufe 3

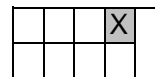
- ... Dazu ein beliebiges neben dem Plan verfügbares Fabrik-Plättchen wählen.
- ... Zahlung: 6000 Yen
- ... Spieler muss erforderliche Technologiestufe erreicht/überschritten haben.
- ... Bei fehlenden Stufen sind entsprechend viele Blaupausen abzuwerfen.
- ... Gewählte Fabrik aufgedeckt vor sich ablegen.
- ... Man darf nur je Fabrikart (erzeugtes Produkt) genau 1 Fabrik besitzen.



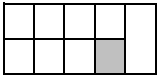
Bergbau: ● Der Spieler erhöht seinen Förder-Level.
... Er setzt seinen Marker für Kohleförderung um 1 - 3 Felder nach oben und zahlt dafür 1000 / 3000 / 6000 Yen.



Schiffe: ● Der Spieler baut 1 - 3 Schiffe.
... Zahlung: je 5000 Yen
... Dazu Schiffs-Plättchen von links vom eigenen Tableau nehmen und auf ein freies Eisenbahn-/Schiffsfeld des Plans legen.
... Es gibt 8 Felder je Region (bei 4 Spielern).
... In der selben Aktion müssen die Schiffe jeweils in unterschiedliche Regionen gelegt werden.




Maschinen: ● Der Spieler installiert Maschinen und/oder rüstet 1 - 3 Maschinen auf.
... Zahlung: je 5000 Yen
... Installieren: 1 Maschine vom Vorrat mit "+1" sichtbar auf Maschinenfeld einer Fabrik legen.
... Aufrüsten: Maschine von "+1" auf "+2" drehen.
... Kann man nicht installieren, darf man "+1"-Plättchen vor sich lagern.
Aber sobald man eine Fabrik hat, muss das Plättchen eingebaut werden.

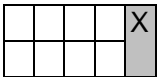


Eisenbahn:

- Der Spieler baut 1 - 3 Eisenbahnen.
- ... Zahlung: je 5000 Yen
- ... Dazu Eisenbahn-Plättchen von links vom eigenen Tableau nehmen und auf ein freies Eisenbahn-/Schiffsfeld des Plans legen.
- ... Es gibt 8 Felder je Region (bei 4 Spielern).
- ... In der selben Aktion müssen die Eisenbahnen je in unterschiedliche Regionen gelegt werden.

Spieler-Tableau (Eisenbahn-/Schiffsbereich):

● Wird dort nach Entnahme eines Plättchens das Symbol  vollständig sichtbar, zieht man 1 Feld auf Einkommensleiste vor.



Heimischer Markt:

- Erst Seite 3 der KSR oben w/Städte lesen.
- Der Spieler platziert 1 - 3 Einfluss-Plättchen.
- ... Alle Plättchen kommen in genau 1 Region.

... Bei jedem Plättchen gilt:
1, 2 oder 3 Güter aus einem Lager abgeben UND 1 Einfluss-Plättchen mit passendem Wert auf das verfügbare Einflussfeld neben einem Stadt-Plättchen legen, das die Nachfrage nach diesem Gut anzeigt.



BONUS: Der Spieler erhält den Bonus der Region, also 5000 Yen / 2 Kohle / 2 Blaupausen / 2 SP.

... **PASSENDER Wert:** Der Wert des Einfluss-Plättchens hängt vom jeweiligen Gut ab und der Anzahl abgegebener Würfel.
Man darf abgegebene Würfel auf mehrere Einfluss-Plättchen verteilen.
... Einflussfelder müssen frei sein (ohne Plättchen) oder ein Plättchen mit niedrigerem Wert haben, als der Einfluss, den man platzieren möchte.
... Das ggf. überbaute Plättchen kommt an seinen Besitzer zurück.
... Vordruckte Werte auf dem Plan sind hier NICHT relevant, wohl aber bei Wertungen. Sie gelten für den DUMMY-Spieler namens "Übersee-Unternehmen" als Einfluss-Punkte, wenn nicht überbaut wurde.

2- bzw. 3-Spieler-Partie: Max. 2 bzw. 3 Einfluss-Plättchen je Stadt erlaubt.

! Ein Spieler kann jederzeit im eigenen Zug 3 Blaupausen abwerfen, um den schwarzen Würfel auf 1 seiner Leisten 1 Feld nach oben zu ziehen.

- Ggf. kann er dieses mehrmals tun, wenn er die Blaupausen dafür hat.



ODER konsolidieren:

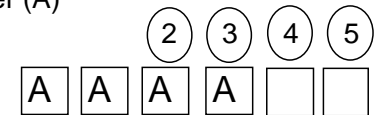
- ◆ Wer während seines Zuges keine Arbeiter nehmen kann bzw. möchte, muss konsolidieren mit folgenden 3 Schritten nacheinander:

1) BUDGET (Einkommen und Kohle):

- ◆ Man gibt alle seine Yen + Kohle aus seinem Budgetbereich in den Vorrat.
- ◆ Dann nimmt man aus dem Vorrat neue Yen gemäß seiner aktuellen Stufe auf seiner Einkommensleiste (in Tsd). *Z.B.: 16 = 16000 Yen*
- ◆ Ausserdem gibt es neue Kohle aus dem Vorrat gemäß der erreichten aktuellen Stufe auf der eigenen Bergbauleiste.

2) KAISERLICHE BELOHNUNG:

- ◆ Der Spieler muss mind. 3 Arbeiter auf seinem Tableau haben, um eine Belohnung zu erhalten.
- ◆ Er nimmt 1 Belohnungs-Plättchen seiner Wahl vom Spielplan mit Stufe max. wie die Zahl über dem Arbeiter (A) ganz rechts auf dem eigenen Tableau.



Beispiel: Hier wäre die Stufe = 3

Man darf also einen kleineren Multiplikator nehmen, als möglich wäre. Gibt es überhaupt keine Belohnungs-Plättchen mehr, erhält man ein 2x-Multiplikator-Plättchen, falls vorhanden.

- ◆ Der Spieler erhält folgenden Bonus aus der Plättchen-Vorderseite:
5000 Yen / 2 Kohle / 2 Blaupausen
- ◆ Danach: Belohnungs-Plättchen bzw. Multiplikator mit SP-Seite (oben) auf ein leeres Erfolgfeld des eigenen Tableaus legen, falls möglich.

3) ARBEITERLÖHNE: *Man muss bezahlen, soweit man Geld besitzt.*

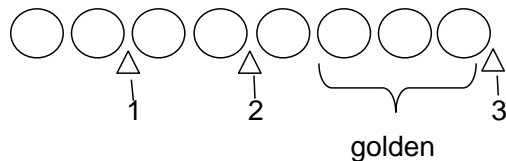
- ◆ Der Spieler zahlt für Arbeiter auf seinem Tableau je unterschiedlicher Farbe je 3000 Yen. Jede nicht bezahlte Farbe kostet ihn 2 Siegpunkte.
- ◆ Alle Arbeiter vom eigenen Tableau in den Beutel werfen.

Ende eines Spielzuges:

- ◆ Ist das Aktionsfeld leer, von welchem der Arbeiter genommen wurde, kommt Option a) ODER b) in Frage.
- a) Es gibt noch mind. 1 gefüllte Arbeiterreihe:
Nehmt 3 Arbeiter von der obersten Arbeiterreihe, auf der Arbeiter sind und stellt sie auf das leere Aktionsfeld. Der nächste Spieler ist am Zug.
- b) Alle Arbeiterreihen sind LEER:
... Da keine Arbeiterreihe mehr befüllt ist, zieht man aus dem Beutel zufällig Arbeiter und füllt jedes Aktionsfeld auf, bis dort 3 Arbeiter stehen.
... Dann sind alle Arbeiterreihen mit je 3 Arbeitern aufzufüllen, wenn möglich.
... Sind nicht genug Arbeiter vorhanden, wird erst nachgefüllt, wenn wieder ausreichend Arbeiter im Beutel liegen (durch Konsolidierungen).
2-Spieler-Partie: Nur 2 Arbeiterreihen verwenden mit je 2 Arbeitern.
3-Spieler-Partie: Nur 3 Arbeiterreihen verwenden mit je 3 Arbeitern.



- ... Bewegt den Wertungs-Marker um 1 Feld nach rechts.
- ... Wurde eines der Wertungs-Felder 1 bzw. 2 der Leiste überschritten, wird eine Wertung durchgeführt.



Erreicht Marker 1. goldenes Feld, hat jeder Spieler noch 3 Züge. Nach jeder Zugrunde geht der Marker jeweils um 1 Feld vor. - Danach wird die 3. Wertung gemacht.

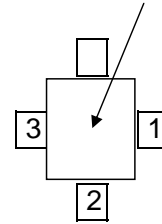
Danach endet das Spiel.

Wertung:

- ◆ Prüft jede Region. Wer hat den größten, zweit- und drittgrößten Einfluss?
- ◆ Jeder Spieler addiert die Werte seiner Einfluss-Plättchen in jeder Region. Jeder Spieler mit mind. 1 Einfluss dort addiert Werte seiner Eisenbahn-Plättchen in der Region zu seinen Einflusspunkten.
- ◆ Siegpunkte gibt es lt. Tabelle unten rechts auf dem Spielplan.
Patt: SP der entsprechenden Platzierungen addieren und auf Beteiligte abgerundet verteilen.
- ◆ Die Spieler mit größtem und zweitgrößtem Einfluss werten zusätzlich ihre Schiffs-Plättchen in dieser Region und erhalten die Siegpunkte davon.
Bei Patt auf Rang 2 dürfen alle Beteiligten ihre Schiffs-Plättchen werten.

In jeder Region gibt es 2 Städte.

Städte: Das jeweilige Stadt-Plättchen stellt den dortigen Güterbedarf dar.



4 Einfluss-Felder umgeben jede Stadt. Die Zahlen darin zeigen den Einfluss von Übersee-Unternehmen auf die Region. Sie werden für Wertungen gebraucht, wenn sie nicht abgedeckt sind. Übersee-Unternehmen gelten bei Wertungen als DUMMY-Spieler.

Finale Punkte nach 3. Wertung:

- ◆ Nehmt das Extra-Blatt "SPIELHILFE" zur Hand.
- ◆ Legt Euer Bargeld in den Vorrat.
- ◆ Nun erhaltet Ihr Yen gemäß Eurer Einkommensleiste.
- ◆ Arbeiter entlohnen. Ggf. zahlt man je unbezahlter Farbe 2 SP. Die 9 Erfolgfelder des eigenen Tableaus auswerten:

- ➔ Ein leeres Feld ohne Multiplikator bringt 0 SP.
- ➔ Ein Feld mit NUR dem aufgedrucktem 1x-Multiplikator multipliziert 1x.
- ➔ Ein Feld mit Multiplikator-Plättchen hat Multiplikator dieses Plättchens.
- ➔ Auf jedem Feld darf nur genau 1 Multiplikator-Plättchen liegen.

a	b	c	d	
e	f	g	h	i

- a) 1 SP gibt es je 6000 Yen im eigenen Budget-Bereich.
- b) 1 SP gibt es je Stern über leerem Schiffs-Feld auf eigenem Tableau.

- c) 1 SP je Stern über einem leerem Eisenbahn-Feld auf eigenem Tableau
- d) 1 SP je Region, in der man mind. 1 Einfluss-Plättchen hat
- e) 1 SP für jede Fabrik mit "+2"-Plättchen
- f) 1 SP für jede Stufe-2 und Stufe-3-Fabrik, die vor dem Spieler liegt
- g) 1 SP für jeden erreichten Stern auf der Bergbau-Leiste
Eine der Bento-Fabriken trägt auch einen Stern für diese Wertung.
- h) 1 SP für jeden erreichten Stern auf der Technologie-Leiste.
Eine der Papier-Fabriken trägt auch einen Stern für diese Wertung.
- i) 1 SP für je 2 erfüllte Aufträge (verdeckte Auftrags-Plättchen)

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. PATT: Wer den letzten Zug hatte, gewinnt unter den Beteiligten bzw. wer gegen U-Sinn näher an diesem saß.

Zusatzregeln zu Einfluss-Plättchen:

- ◆ VERFÜGBAR ist ein Einflussfeld, solange dort kein Plättchen liegt ODER dort ein Einflussplättchen mit niedrigerem Wert liegt, als man platzieren will.
- ◆ Bei Partien zu zweit und dritt gilt:
Wenn bereits das Maximum erlaubter Einflussplättchen (also bei einer 3er-Partie 3 Felder) um eine Stadt platziert wurde, darf ein Spieler ein Plättchen auf ein leeres Feld setzen, sofern es einen höheren Wert als mind. eines der bereits platzierten Plättchen hat.



In diesem Fall kommt das Plättchen mit dem niedrigsten Wert an seinen Besitzer zurück. Bei mehreren niedrigsten Plättchen wählt man eines aus. Nun ist wieder das erlaubte Maximum an Plättchen eingehalten.

Fehldruck auf Seite 10 der Spielregel "Heimischer Markt":

- ◆ In meiner Spielregel (1. Auflage) ist ein fehlerhaftes Beispiel zu sehen. Das dort oben rechts abgebildete Stadt-Plättchen zeigt Uhren als Ware bei Feld "2". Da aber im Beispiel Papier von einer Fabrik angeliefert wird, ist das Bild falsch und führt zur Verwirrung.

Korrektes Bild aus der Spielregel lt. Website des Verlages:



2 Beispiele für Werte von Einfluss-Plättchen:

1) Ich gebe 3 Würfel (Uhren) ab und darf für 1 Würfel davon 1 Einfluss-Plättchen im Wert von "5" einsetzen. Für 2 Würfel davon darf ich 1 Einfluss-Plättchen im Wert von "6" einsetzen.



2) Ich gebe 3 Würfel (Papier) ab und darf ein Einfluss-Plättchen bis Wert "3" einsetzen.

Menge der Würfel

Belohnungs-Plättchen:

				= Multiplikator (auf Rückseite)
				Belohnung: 5000 Yen
				Belohnung: 2 Blaupausen
				Belohnung: 2 Kohlewürfel

Ggf. gibt es noch 4 "2x" - Multiplikator-Plättchen im Vorrat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.07.19
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de