

| Nippon Spielhilfe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|----|----|----|---|----|----|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--|--|--|
| <p>Dein Spielzug: (SP = Siegpunkte)</p> <p>ENTWEDER <u>1 Arbeiter</u> von einem der 5 Aktionsfelder <u>nehmen</u> UND <u>genau 1</u> der max. 2 darunter angezeigten Aktionen machen. <i>Arbeiterfarbe spielt jetzt keine Rolle (aber beim Konsolidieren).</i> Arbeiter kommt auf erstes freie Feld links auf eig. Tableau.</p> <p>Technologie: Marker Technologie-Leiste 1 - 3 Felder nach oben setzen und 1000 / 3000 / 6000 Yen zahlen.</p> <p>Produktion: In 1 - 3 eigenen Fabriken je 1-mal produzieren: 2 - 4 Kohle vom Budget in Vorrat zahlen. 1 Gut (schwarzer Würfel vom Vorrat) auf Lager setzen. Maschinen-Plättchen bringen ggf. 1 - 2 weitere Güter ein.</p> <p>Export: 1 - 3 Verträge erfüllen.</p> <p>Investieren: Kaufe genau 1 Fabrik Deiner Wahl für 6000 Yen. Du musst mind. erforderliche Technologie-Stufe* haben. Jede eigene Fabrik muss ein <u>anderes Gut</u> produzieren.</p> <p>Bergbau: Marker Bergbau-Leiste um 1 - 3 Felder nach oben setzen und 1000 / 3000 / 6000 Yen zahlen.</p> <p>Schiffe: 1 - 3 Schiffe für je 5000 Yen bauen. Dazu Schiffe links vom eigenen Tableau auf Spielplan legen. In selber Aktion: neue Schiffe in diverse Regionen setzen.</p> <p>Maschinen: 1 - 3 Maschinen a) installieren und/oder b) aufrüsten. Je Vorgang 5000 Yen zahlen. a): Maschine vom Vorrat mit "+1" auf ein Fabrikfeld legen. b): Eigene Maschine von "+1" auf "+2" drehen. Ist a) nicht machbar, dann Maschine baw. vor sich lagern.</p> <p>Eisenbahn: 1 - 3 Loks für je 5000 Yen bauen. Dazu Loks links vom eigenen Tableau auf Spielplan legen. In selber Aktion: neue Loks in diverse Regionen setzen.</p> <p>Heimischer Markt: 1 - 3 Einfluss-Plättchen platzieren in <u>genau 1 Region</u>. Je Plättchen 1 - 3 Güter aus <u>einem</u> Fabriklager abgeben UND 1 Einfluss-Pl. mit pass. Wert auf Einflussfeld legen, welches dieses Gut anzeigt. BONUS der Region erhalten: 5000 Yen / 2 Kohle / 2 SP</p> <p>ODER KONSOLIDIEREN: Kann/will man keine Arbeiter nehmen, konsolidiert man. 1) Budget leeren (Kohle + Yen abgeben). Yen wie Stufe auf Einkommensleiste mal 1000 nehmen. Kohle wie Level auf eigener Bergbauleiste nehmen. 2) Kaiserl. Belohnung erhalten ab 3 Arbeiter auf Tableau. 3) LÖHNE zahlen: Je Arbeiterfarbe = 3000 Yen. Nicht bezahlte Farbe: minus 2 SP Alle Arbeiter vom Tableau in Beutel werfen.</p> <p>Ende des Spielzugs: ♦ Ist das Aktionsfeld leer, wo der Arbeiter herkam, gilt: ENTWEDER <u>Es gibt noch mind. 1 gefüllte Arbeiterreihe:</u> Nehmt 3 Arbeiter von der obersten befüllten Arbeiterreihe und stellt sie auf das leere Aktionsfeld. ODER <u>Alle Arbeiterreihen sind LEER:</u> Man zieht aus dem Beutel zufällig Arbeiter und füllt jedes Aktionsfeld auf, bis dort 3 Arbeiter stehen. ♦ Alle erlaubten Arbeiterreihen (wenn möglich) auffüllen. Ggf. erst auffüllen, wenn wieder Arbeiter im Beutel sind. ♦ Dann Wertungs-Marker +1 Feld voran. Wird eines der Wertungs-Felder 1 bzw. 2 überschritten, wird gewertet. Erreicht der Marker das 1. goldene Feld, hat jeder Spieler noch 3 Züge. Danach erfolgt 3. Wertung.</p> | <p>Wertungs-Beispiele:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>10</td><td>15</td><td>20</td></tr> <tr><td>7</td><td>11</td><td>15</td></tr> <tr><td>5</td><td>8</td><td>11</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">△ △ △ = = =</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieler A hat in einer Region insges. 6 Einfluss durch Einfluss-Plättchen. - Spieler B hat in einer Region insges. 5 Einfluss (1 durch Einfluss-Plättchen, und 4 durch 2 Loks). - Spieler C hat in einer Region insges. 0 Einfluss (Loks zählen dann nicht). - Übersee-Unternehmen haben 7 Einfluss. <p style="text-align: center;">⇩</p> <p>In der 2. Wertung hat Spieler A also den 2. Platz = 11 Punkte +2 Punkte für Schiffe dort. Der 1. Platz geht an die Übersee-Unternehmen (Dummy).</p> <p>(Kaiserliche) Belohnungs-Plättchen:</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table> <p>abhängig vom Füllgrad der eigenen Arbeiterleiste. Kleinere Belohnung ist ok. Multiplikator entspr. "2x ... 5x". Ggf. liegen noch "2x"-Marker im Vorrat.</p> <p>Verträge:</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Punkte</p> <p><i>Beispiel:</i> 4x verschiedene Güter abgeben, d.h., in jeweiliger Menge (hier: 1 oder 2 Stück) aus eigenen Fabriken entfernen.</p> <p>Patt auf Rang 2: Alle Beteiligten dürfen auch ihre Schiffe werten.</p> | 10 | 15 | 20 | 7 | 11 | 15 | 5 | 8 | 11 | 2 | 3 | 4 | 5 | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | 2 | 2 | 1 | 1 | 12 | | | |
| 10 | 15 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | 11 | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 8 | 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| □ | □ | □ | □ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| □ | □ | □ | □ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 2 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>WERTUNG 1 - 3: Jede Region wird gemäß Einfluss (mind. 1) dort gewertet. Loks zählen je 2 - 3 Einfluss dazu. Schiffe bringen je 2 - 3 Siegpunkte extra.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Finale Wertung: Alle 9 Erfolgfelder Eurer Tableaus werden gewertet. Details dazu bitte nachlesen.</p> <p>*Jederzeit im eigenen Zug kann man 3 Blaupausen (auch mehrfach) abwerfen, um schwarzen Würfel auf einer Leiste +1 Feld zu bewegen.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.07.19</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |