

雙 RACKETS 雙

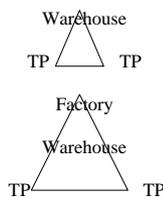
- **BUBBLING WELL ROAD MONASTERY**
Kontrolle über Monks.
Dienen zum Schutz/zur Erpressung
- **CURRENCY TRADER**
Zweite Bank, Besitzer erhält Kommission für jede Transaktion u. Zinsen für eigenes Konto.
- * **CUSTOMS HOUSE SWINDLE**
Kann erpressen bzw. Razzia im Warenhaus machen.
Erhält Zoll wenn Warenhaus beliefert wird.
- **FRENCH CLUB**
◆ **SUMMER Event.** Kann dafür Geld kassieren.
- **FRENCHTOWN CASINO**
◆ **SPRING Event.** Geldgewinn möglich.
Beteiligung an Fan Tan Gambling.
- * **GREAT ORIENT SHIPING LINE**
Bestimmt Landedocks der Schiffe.
- * **LIDO NIGHITCLUB**
◆ **WINTER Event.** Geldgewinn möglich.
Dient zur Erpressung.
- **SHANGHAI CLUB**
Kontrolliert Polizei. Schutzfunktion. Nie Besitzerwechsel.
- **SHANGHAI RACETRACK**
◆ **AUTUMN Event.** Geldgewinn möglich.
- **SOOCHOW CREEK EMPORIUM**
Gilt als zwei Trading Posts.
- **TEMPLE OF THE JADE BUDDHIA**
Entführung schwieriger. An Mugger-Beute beteiligt.
- **TRANSPORT COMPANY**
Erhält Geld für Benutzung von Fähre, Flugplatz u. für jede funktionierende Factory-Pyramide.

Alle R kosten 30 TSD, außer * 40 TSD

索 奥 索

- ▣ Imperial Trading Banks:
Geld ein-/auszahlen nur in 50-TSD-\$-Einheiten
- ▣ Currency Trader:
Provision von jeder Transaktion. Geld ein-/auszahlen in 50-TSD-\$-Einheiten. In Revenue-Phase erhält Besitzer 10% seines Bankguthabens als Zins-Barzahlung.
- ▣ North China Daily Mail:
wer hierhin geht, kann anderen Spieler zwingen, ihm sein gesamtes Vermögen (Bar und Bank) zu nennen bzw. darf es sogar nachzählen.
- ▣ International Consulates:
Schutz vor Mugger und Assassin.
Unerlässlich für Flucht.
- ▣ Railway Stations:
erlauben nochmalige Bewegung im Distrikt.
- ▣ Airfield:
wie Railway, aber es müssen 5 TSD \$ an Besitzer gezahlt werden.
Entscheidend für Flucht.

△ Handelspyramide △ TP kann unabhängig sein.



Rundenablauf

1. Einkommen –
Handelspyramiden, -posten
 2. Reihenfolge -Anzahl Counter
 3. Verhandlungen
a) Verhandlungen
b) Polizei, Mönche verteilen
c) Immobilien handeln/tauschen
 4. 4 x Jahreszeit
a) Schiffsankunft
b) Bewegung
Ziel angeben und würfeln.
Bei "6" und Ziel außerhalb des Internationalen Sektors sofort "shanghaiad": nochmal würfeln → Old Chinatown.
Automatische Bewegung nur auf Racket
 - in eigenem Besitz
 - falls Besitzer Erlaubnis erteilt
 - zum Erwerb des R wenn man beide TP im Distrikt besitzt und bei Flucht, zu Internationalen Konsulaten und Airport.
Stillstand NUR, falls Automatische Bew. auf entspr. Standpunkt möglich.
- Zweite Bewegung erlaubt auf Railway Station und Airfield.
Auf Airf. 5 TSD \$ an Besitzer der Transp. Comp. zahlen
Bei Landung auf fremdem Besitz 5 TSD \$ Strafe zahlen, falls nicht anders vereinbart.

Bei Ankunft auf neutralem	kann dies gekauft werden mit
Trading Post	Coolie
Warehouse	Overseer
Factory	Manager
Racket *	Racketeer

* Um R zu kaufen, muß man beide TP im Distrikt besitzen, außer für Shanghai Club.

- c) Contractor heuern
Kontrolle über R solange man mindestens ein TP im Distrikt hat.

Elimination von	durch
flüchtendem Spieler	Assassin
Coolie	Thug
Overseer, Manager	Tong
Racketeer	Verlust aller TP im Distrikt

Employees werden nicht bewegt.

Old Chinatown – Erpressung, falls entführt
Freiwillig:

Fan Tan Gambling - Geldgewinn möglich

Brothels – Kurtisane anheuern, gegen Overseer oder Manager

Terror of the Tongs – Tongs anheuern, gegen Warenhaus oder Fabrik

Opium Dens – zahlen und nächste Runde weiter oder warten, weiter nur mit 1-3

Spielhilfe Shanghai Trader