

Yangtze - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ablauf eines Spielzuges erfolgt in dieser Reihenfolge:

1) Warenbündel verkaufen (DARF-Aktion):

- ◆ Verkaufe 1 / mehrere Warenbündel. Ein Bündel kann ENTWEDER nur Luxusgüter (O-Symbol) ODER nur Alltagsgüter (Quadrat-Symbol) enthalten. ... Die Tabellen links + rechts im Inneren des Sichtschirms helfen dabei, den Verkaufswert zu bestimmen.
- ◆ Jedes Bündel muss aus derselben Ware (identische Form) ODER aus Waren gleicher Farbe bzw. mit gleichem Symbol bestehen.
- ◆ Gemäß erzieltm Warenwert versetze nun Deine Lochmünze. Kommt diese über 60, erhalte 1 Münze (Wert 50) + ziehe 50 Felder mit der Lochmünze auf Deiner Zähltafel zurück. Verkaufte Waren = in die Spielschachtel zurück.

2) Genau EINE Ware kaufen (DARF-Aktion):

a) Entscheide Dich für genau eine beliebige Ware auf dem Yangtze.

- ◆ Lege das gewählte Waren-Plättchen zunächst vor Deinen Sichtschirm.
- ◆ Ziehe Deine Lochmünze um den Warenwert zurück, also 4 - 10, wie vor dem Handelshaus neben gewähltm Waren-Plättchen angegeben ist.
- ◆ Lege das Waren-Plättchen nun erst hinter Deinen Sichtschirm.

b) 1 neues Plättchen muss aus dem Beutel gezogen werden. Nun gilt, wenn ...

WARE: Plättchen an offener Flussseite einschieben. Weiter mit 2c).

HERRSCHER: Plättchen abhandeln, so wie die Spielregel jeweils vorgibt.

Das Plättchen kommt an das nächste halbrunde Herrscher-Feld des Spielplans. Beginnend mit Auslöser wird die Anweisung des Plättchens auf alle Spieler angewandt. "?" = Freie Wahl, ob man Anweisung nutzt.

NIEDERLASSUNG (NL): Nun erfolgt eine Versteigerung um das Plättchen.

Der Auslöser darf das Erstgebot abgeben/passen. Reihum darf solange erhöht oder gepasst werden, bis nur noch ein Höchstbieter verbleibt. Dieser zahlt gebotene Münzen und legt die NL offen vor seinen Schirm.

Nach beiden vorhergehenden Fällen führt der Spieler erneut Aktion 2b) aus. Es geht solange immer so weiter, bis der Spieler eine Ware zieht.

c) Der Spielzug endet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende*: Das Spiel endet nach der Ausführung der Anweisung (reihum) des 12. Herrscher-Plättchens. Es folgt die Schlusswertung:

1) Alle Warenbündel werden verkauft.

2) Niederlassungen werden gewertet:

➔ 2, 3 oder 4 verschiedene grüne NL / 2, 3, 4 verschiedene braune NL bringen 15 Münzen bei 2; 30 Münzen bei 3; 50 Münzen bei 4 NL ein.

➔ Jede NL-Gebäude-Art (Farbe ist egal) in Spielerbesitz wertet:

30 / 15 Münzen für die meisten / zweitmeisten NL.

Patt: Jede NL hat 1 - 4 Pünktchen aufgemalt. Wer von den Beteiligten eine NL mit weniger Punkten hat, erhält 30 Münzen. Hat nur ein einziger Spieler NL einer Art, entfällt Rang 2.

3) Liquiditäts-Karten: Jede ungenutzte Karte bringt 30 Münzen.

Es gewinnt, wer das meiste Geld besitzt.

6 SONDERKARTEN: Zur Erklärung sind die Kartentypen hier mit I ... IV bezeichnet. Jeder Spieler hat 1 Set.

◆ Jede Karte darf genau 1-mal im Spiel eingesetzt werden.

Danach geht sie sofort aus dem Spiel.

◆ Man darf mehrere Karten im selben Zug bzw. jederzeit nutzen.



Während seines Zuges darf man 2 statt 1 Ware kaufen. Danach erst neue Waren ziehen!



Jederzeit darf man 1 / mehrere Warenbündel verkaufen. (z.B.: vor Auktion)



Kauft man während seines Zuges 1 Ware, ist sie kostenlos. In Kombination mit Karte I gilt sie nur für 1 Ware.



Liquiditäts-Karten: Jederzeit darf man solche Karten in 10 - 20 Münzen einlösen.

*Sollte der seltene Fall eintreten, dass kein Spieler eine Aktion in einer Runde machen will (alle passen nacheinander), endet das Spiel und es kommt zur Schlusswertung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 03.01.18