

- ◆ Handelswaren, Importgüter und Geld sind mengenmäßig nicht begrenzt.
- ◆ Alle Informationen sind öffentlich, außer den Auftragskarten auf der Hand.
- ◆ Jeder Spieler darf max. 3 Auftragskarten auf der Hand haben. Man darf keine Auftragskarten abwerfen.
- ◆ Jeder Spieler darf beliebig viele Technologiekarten besitzen, aber nie mehrere mit gleichem Namen.
- ◆ Geschäfte, Handelshäuser, Assistenten werden immer aus dem eigenen Vorrat platziert, nie direkt vom eigenen Warenhaus. Bestimmte Gebiete erlauben das Verschieben von Sachen vom Warenhaus in eigenen Vorrat.
- ◆ Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit Startspieler.

Ablauf eines Zuges in 3 Phasen:

A) - Zusatzaktions-Phase:

Folgende Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden:

a) Einen Auslandsvertreter nutzen (1-mal im gesamten Zug):

- ◆ Das entsprechende Plättchen umdrehen = es bleibt damit inaktiv.
- ◆ 1 Gebiet wählen, wo mind. 1 eigener Assistent ist, aber NICHT der eigene Präsident. Schritte 3 - 6 der Hauptaktions-Phase ausführen.

b) Eine Errungenschaft erlangen (beliebig oft):

- ◆ Sind alle Voraussetzungen dafür erfüllt, kann man 1 Assistenten aus dem eigenen Vorrat auf die entsprechende Karte stellen, wo dieser verbleibt.
- ◆ Wer zuerst eine Errungenschaft erlangt, erhält den größeren SP-Wert, alle späteren Spieler erhalten den kleineren Wert. Man muss nichts abgeben.

c) Einen Auftrag erfüllen (beliebig oft):

- ◆ Man legt 1 Auftragskarte von der Hand offen vor sich aus und gibt die darauf genannten Waren vollständig ab. Dafür gibt es die unten auf der Karte angegebene Belohnung.
- ◆ Danach prüft man, ob sich gleiche Ländersymbole in der eigenen offenen Auslage auf erfüllten Aufträgen befinden.
Hat man ein passendes Paar eines Ländersymbols auf beliebiger Kombi aus Auftrags-/Techn.-Karten, erhält man 1 Auslandsvertreter des Landes.

B) - Hauptaktions-Phase:

Die Schritte in Reihenfolge ausführen.

1) Platzierung: ENTWEDER in max. 3 verschiedene Gebiete nach Wahl je 1 Assistent aus eigenem Vorrat platzieren.

ODER 2 Assistenten aus eigenem Vorrat in genau EIN Gebiet platzieren.

- ◆ Auf den Kanal dürfen KEINE Assistenten platziert werden.
- ◆ In das Gebiet mit eigenem Präsidenten dürfen Assistenten hinein.
- ◆ Für jeden gegner. Präsidenten im Platzierungsgebiet muss man pro platziertem Assistenten je 1 Yen an Besitzer des Präsidenten zahlen.

2) Bewegung ENTWEDER den Präsidenten und beliebig viele eigene des eigenen Assistenten aus beliebigen Gebieten in den allg. Präsidenten: Vorrat zurückholen. Schritte 3 - 6 entfallen nun.

ODER den Präsidenten aus dem eigenem Vorrat an einen beliebigen erlaubten Ort setzen.

ODER den Präsidenten von einem Gebiet durch 1 - x Nachbargebiete zu einem erlaubten Ort bewegen.



- ◆ Erlaubter Ort = Ort mit mind. 1 eigenem Assistenten und keinem gegnerischen Präsidenten.
- ◆ Jedes durchlaufene Gebiet muss mind. 1 eigenen Assistenten enthalten. An evtl. gegnerische Präsidenten dort ist jeweils 1 Yen zu zahlen (sonst keine Passage!).
- ◆ Das Zielgebiet darf nicht das Startgebiet sein.

3) Gebiets-Aktion:

- ◆ Die Aktion des Gebietes mit eigenem Präsidenten darin wird ausgeführt. Eigene Stärke dort ermitteln:
Je 1 Stärke = Präsident, jeder Assistent, Geschäft, Handelshaus, Bahnhof. Stärke >5 bringt nicht mehr.
- ◆ Mitspieler mit Handelshaus erhalten 1 Yen aus der Bank.
- ◆ Je nach Stärke erhält man eine bestimmte Belohnung. Man kann aber auch eine Belohnung nehmen, die eine geringere Stärke verlangt.

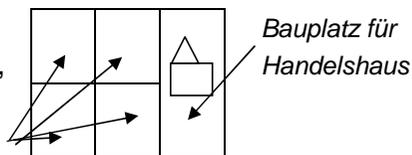
- 4) Stärke-5-Bonus:** (optional) ♦ Wurde im Schritt 3 eine Stärke-5-Aktion in einem Gebiet ausgeführt, wo noch ein Stärke-5-Plättchen liegt, kann dieses jetzt genommen und sein Effekt genutzt werden. Danach bleibt es verdeckt vor dem Spieler liegen.

- 5) Bauen:** (optional) ♦ Wurde in dieser Hauptaktion eine Aktion (Stärke 4 oder 5) ausgeführt, kann nun ein Geschäft / Handelshaus aus dem eigenen Vorrat in das betroffene Gebiet gebaut werden.

Limit je Gebiet und Spieler: 1 Geschäft

Man erhält die Belohnung des gewählten Bauplatzes, der noch frei sein muss.

Es gibt 4 Plätze für Geschäfte.



Limit je Gebiet: 1 Handelshaus

- 6) Rückkehr:** ♦ Nun müssen alle eigenen Assistenten aus dem Bereich, in dem die Gebietsaktion ausgeführt wurde, zurück in den eigenen Vorrat.

C) - Zusatzaktions-Phase:

Regeln sind wie bei Phase A). Aktion a) ist auf 1-mal je Gesamtzug limitiert.

- Spielende:** ♦ Tritt mind. 1 der folgenden Situationen ein, wird lfd. Runde noch beendet. Eine weitere komplette Runde wird gespielt.

- ➔ Ein Spieler hat alle 4 seiner Handelshäuser gebaut.
- ➔ Ein Spieler hat alle 8 seiner Geschäfte gebaut.
- ➔ Es sind nicht mehr genug Auftragskarten vorhanden, um einen Verwaltungsplan aufzufüllen.
- ➔ Die folgende Anzahl an Assistenten wurde auf der Kirche platziert:
Bei 2, 3, 4 Spielern: 5 inkl. neutrale Farbe / 5 / 6.
- ➔ Die folgende Anzahl an Assistenten wurde beim Importlager platziert:
Bei 2, 3, 4 Spielern: 5 inkl. neutrale Farbe / 5 / 6.

Endwertung:

In einer 2er-Partie zählen die Assistenten der neutralen Farbe für einen neutralen Spieler bei den Wertungen.

- 1) Kirchen: Meiste/zweitmeiste Assistenten dort: 6 / 3 SP
Patt: Beteiligter weiter rechts auf Plan (Kirche) siegt.
- 2) Importlager: Meiste/zweitmeiste Assistenten dort: 8 / 4 SP
Patt: Beteiligter weiter rechts auf Plan (Importlager) siegt.
- 3) Technologie: Höchster/zweithöchster Gesamtwert Karten: 10 / 5 SP
2er-Partie: Der neutrale Spieler hat Kartenwert 7,5.
Patt: Beteiligter gewinnt, der eher bei Zugreihenfolge ist.
- 4) Länder: Alle nicht erfüllten Aufträge von der Hand = in Schachtel.
Erfüllte Aufträge und Technologiekarten werden in Sätze unterschiedlicher Länder (Flaggen) gruppiert.

5 / 4 / 3 / 2 / 1 verschiedene Flaggen = 12, 8, 4, 2, 0 SP
- 5) Sonstiges: Ungenutzte Auslandsvertreter: je 1 SP
Importgüter: je 1 SP
Je 2 Yen: 1 SP
Je 3 Handelswaren: 1 SP

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Patt: Der Beteiligte gewinnt, der in der Zugreihenfolge eher dran kommt.