

NIPPON

財閥

SPIELANLEITUNG

ÜBERSICHT

Regelvideo
von



In der Mitte des 19. Jahrhunderts realisierte man in Japan, wie weit man wirtschaftlich und technologisch hinter den Westen zurückgefallen war. Die Meiji-Restauration führte nicht nur zu einem Wechsel des politischen Systems, sondern auch zu einem industriellen Umbau. Diese war im Wesentlichen durch sogenannte Zaibatsu getrieben – große Firmenkonglomerate in Familienbesitz. In diesem Spiel übernehmt ihr die Kontrolle über einen Zaibatsu. Ihr baut und modernisiert Fabriken, verwaltet ihr Einkommen und ihre Logistik und erfüllt Aufträge, um den Bedarf der Bevölkerung zu decken. Wer wird der erfolgreichste Zaibatsu und verdient sich die Gunst des Tennō – des japanischen Kaisers?

SPIELMATERIAL

ALLGEMEINES MATERIAL



1 Spielplan



24 Fabrikplättchen (je 4 in jeder der 6 Farben, nummeriert mit 1–4)



9 Bedarfsplättchen



24 Aufwertungsplättchen



16 Startplättchen und 1 Familienbetriebplättchen



40 Geldplättchen (je 15 mit den Aufdrucken 1000 und 3000, 10 mit 5000)



2 Rundenmarker



6 Fachkräfteplättchen



32 Waren



48 Arbeitskräfte (je 8 in den Farben weiß, blau, grau, gelb, rot, schwarz)

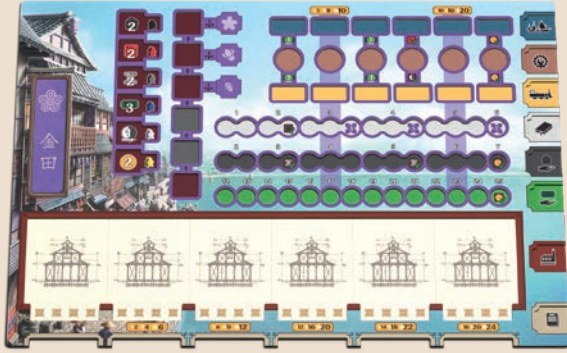


80 Ressourcen
(32 Kohle, 24 Seide, 24 Eisen)



1 Stoffbeutel

PERSÖNLICHES MATERIAL (JE ×4)



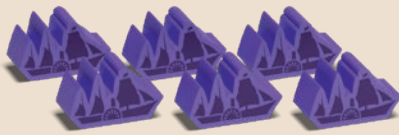
1 Zaibatsu-Tableau



2 Wertungsscheiben (je 1× 0/100 und 200/300)



8 Vertragsplättchen



6 Schiffe



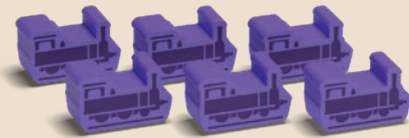
3 Anzeigemarker (je 1× Forschung & Entwicklung (F&E), Bergbau, Finanzen)



6 Maschinen



10 Einflussmarker



6 Eisenbahnen



1 Handbuch



9 Prunkplättchen (je 3× Stufe 3, 2 und 1)

MATERIAL FÜRS SOLOSPIEL



1 Solotableau



9 Aktionsplättchen



9 Zielplättchen (Rückseite, für das Solospiel)

MATERIAL FÜR DIE MODULE



1 Zieletableau



9 Zielplättchen (Vorderseite, für das Modul)



6 Fabrikplättchen (je 1 in jeder Farbe, nummeriert mit 5)

SPIELAUFBAU

ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

Der **Wartebereich** hat drei Abschnitte (oben, Mitte, unten) mit Zeilen für Arbeitskräfte.

Im **Einstellungsbereich** befinden sich Einstellungsfelder für die Arbeitskräfte.

Jedem Einstellungsfeld sind 2 bis 3 **Aktion(en)** (unterhalb) zugeordnet.



Siegpunktleiste – hier haltet ihr eure Siegpunkte fest.

Die **Heimischer-Markt-Felder** bestehen aus 4 Einflussfeldern und 1 Stadtfeld (wo ein Bedarfsplättchen abgelegt wird).

Der **Rundenzähler** ist in Abschnitte (mit dunklen und hellen Feldern für die Rundenmarker) eingeteilt.

- 1a Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 1b Legt je 1 zufälliges Bedarfsplättchen in zufälliger Orientierung offen auf jedes der 8 Stadtfelder. Legt das übrige in die Schachtel zurück, ihr braucht es in dieser Partie nicht mehr.
- 1c Stellt die Rundenmarker auf den Rundenzähler jeweils auf das helle und dunkle Feld ganz links.
- 1d Legt die Facharbeitskräfte auf die entsprechenden Felder der Iwakura-Mission.
- 1e Legt die Aufwertungsplättchen auf die entsprechenden Felder der Iwakura-Mission. Verwendet jeweils so viele Plättchen, wie Personen am Spiel teilnehmen.
- 2a Befüllt den Beutel mit Arbeitskräften:
 - ◆ Verwendet alle 48 im Spiel zu viert.
 - ◆ Legt im Spiel zu dritt 1 Arbeitskraft jeder Farbe in die Schachtel zurück und den Rest (42) in den Beutel.

- ◆ Legt im Spiel zu zweit 2 Arbeitskräfte jeder Farbe in die Schachtel zurück und den Rest (36) in den Beutel.
- 2b Stellt je 3 zufällige Arbeitskräfte auf jedes Einstellungsfeld.
- 2c Stellt zufällige Arbeitskräfte auf alle Felder des Wartebereichs:
 - ◆ Füllt im Spiel zu viert den ganzen Wartebereich.
 - ◆ Lasst im Spiel zu dritt den unteren Abschnitt leer.
 - ◆ Lasst im Spiel zu zweit den mittleren und den unteren Abschnitt leer.
- 3a Sortiert die 24 Fabrikplättchen nach Farbe in 6 Stapel. Legt so viele zufällige Plättchen jeder Farbe nebeneinander in eine Auslage neben den Spielplan, wie Personen am Spiel teilnehmen. Bestimmt für jedes Plättchen zufällig, ob die Vorder- (A) oder Rückseite (B) offen liegt.

2 bzw.
geordnet.



Der **Missionsbereich** zeigt 6 Zielorte mit Feldern für Schiffe, Facharbeitskräfte und Aufwertungsplättchen.

Ausnahme: Dreht in eurem ersten Spiel alle Fabriken auf die Vorderseite. Legt alle übrigen in die Schachtel zurück.

- 3b** Nur wenn ihr mit dem **Modul „Moderne Fabriken“** (siehe S. 20) spielt: Legt im Spiel mit 2/3/4 Personen 3/4/5 zufällige Fabrikplättchen mit der Nummer 5 in die Auslage. Bestimmt für jedes Plättchen zufällig, ob Seite A oder B offen liegt.
- 4** Legt alle Waren, Ressourcen und alles Geld als Vorrat neben dem Spielplan bereit.
- 5** Nur wenn ihr mit dem **Modul „Ziele“** (siehe S. 20) spielt: Legt das Zieletableau links neben den Spielplan. Darauf ist für jeden der drei Abschnitte des Spiels ein Bereich (mit 3 Feldern und dazugehörigen Boni) abgebildet. Legt zufällige Zielplättchen auf die entsprechenden Felder. Verwendet im Spiel mit 2/3/4 Personen 1/2/3 Ziele pro Abschnitt.

DIE 6 WARENSORTEN

Stufe 1	 Baumwolle	 Papier
Stufe 2	 Bentō	 Optische Linsen
Stufe 3	 Glühlampen	 Uhren

Die Regeln für das Solo-Spiel findet ihr auf den Seiten 20–23.

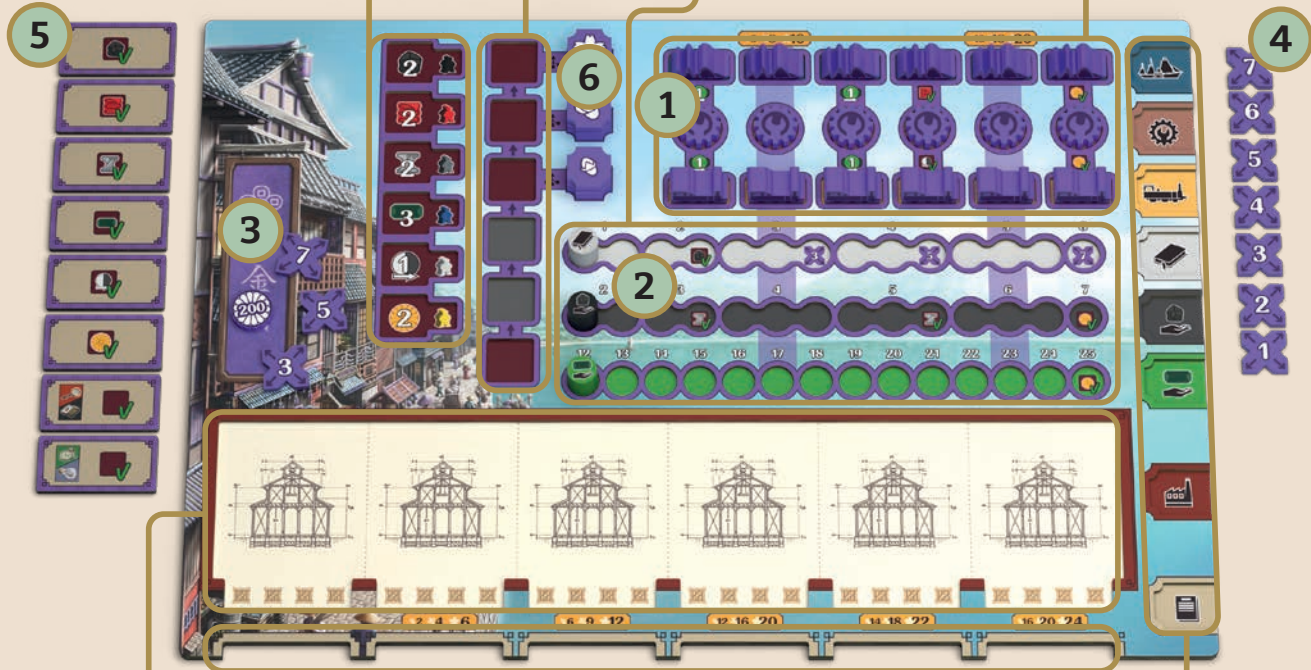
PERSÖNLICHER SPIELAUFBAU

Auf den Feldern des **Abteilungsbereichs** legst du erhaltene Aufwertungsplättchen ab, um deine Abteilungen zu verbessern.

Auf den Feldern des **Arbeitsbereichs** stellst du genommene Arbeitskräfte ab.

Die **Leisten für F&E, Bergbau und Finanzen**

Der **Bereich für Schiffe, Maschinen und Eisenbahnen** und die zugehörigen Felder



Auf den Feldern des **Fabrikbereichs** legst du gebaute Fabriken und produzierte Waren ab.

In den Aussparungen des **Vertragsbereichs** legst du erfüllte Verträge ab.

Auf den Feldern des **Erfolgsbereichs** kannst du Prunkplättchen ablegen, um die zugehörigen Bereiche zu werten.

Wählt jeweils 1 der Spielfarben und nehmt euch das Spielmaterial dieser Farbe sowie jeweils 3 unterschiedliche Anzeigemarker. Bereitet euer Zaibatsu-Tableau wie folgt vor:

- 1 Legt die 6 Schiffe, Maschinen und Eisenbahnen auf die entsprechenden Felder.
- 2 Stellt die Anzeigemarker auf die Felder ganz links auf der entsprechenden Leiste.
- 3 Legt je 1 Einflussmarker (Werte 3, 5 und 7) auf die Fahne. Diese stehen euch zu Beginn nicht zur Verfügung. Legt eure Wertungsscheibe 200/300 dazu.

- 4 Legt die übrigen 7 Einflussmarker rechts neben euer Tableau, in euer Lager. Diese stehen euch bei Spielbeginn zur Verfügung.
- 5 Legt alle 8 Verträge links neben euer Tableau. Diese stehen euch bei Spielbeginn zur Verfügung.
- 6 Sortiert die Prunkplättchen nach Stufe und stapelt sie. Legt sie auf die entsprechenden Felder eures Tableaus.
- 7 Legt eure Wertungsscheiben 0/100 mit der Seite ohne Aufdruck nach oben auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste.

STARTBEDINGUNGEN

Bestimmt zufällig, wer Startperson wird. **Bildet im Spiel zu 2./3./4. nun 3/4/5 Startplättchenpaare.** Zieht dazu für jedes Paar zwei zufällige Plättchen. Legt das erste mit der Vorderseite (A), das zweite mit der Rückseite (B) bereit. Nehmt euch beginnend bei der Person rechts neben der Startperson und gegen den Uhrzeigersinn je 1 anderes dieser Paare und führt sofort die folgenden Schritte aus:

1. Führe den Effekt aus, der links auf dem A-Plättchen abgebildet ist.
2. Erhalte so viele wie auf dem A-Plättchen abgebildet ist (siehe Grundlegende Konzepte, S. 7).



3. Erhalte alle Boni (Ressourcen, , Schritte auf Leisten), die auf dem B-Plättchen abgebildet sind (siehe S. 7).

Legt nicht genommen Startplättchen in die Schachtel zurück und beginnt das Spiel.

DIE VORDERSEITEN (A) DER STARTPLÄTTCHEN



Nimm die Maschine ganz links auf deinem Tableau und lege sie in dein Lager. (Das ist der einzige Fall, bei dem eine Maschine dort liegen kann und darf.) Sobald du eine Fabrik gebaut hast, lege diese Maschine sofort auf das leere Feld dieser Fabrik möglichst weit links.



Entsende 1 Schiff (siehe S. 12). Nimm dir wie üblich die Facharbeitskraft und das Aufwertungsplättchen.



Baue 1 Eisenbahn (siehe S. 13). Nimm dir wie üblich den Bonus.



Nimm 1 Arbeitskraft einer Farbe deiner Wahl aus dem Beutel und stelle sie auf das unterste Feld deines Arbeitsbereichs.



Nimm dir das Familienbetriebplättchen. Es zählt als Fabrik. Baue es nach den üblichen Regeln (siehe S. 10). Du darfst wählen, welche Seite (Papier oder Baumwolle) offen liegt. Lege 1 auf ein Feld unterhalb. Der Familienbetrieb produziert keine , du darfst dort aber durch andere Effekte ablegen.



Nimm 2 und lege sie (ausnahmsweise) in dein Lager. Sobald du eine Fabrik gebaut hast, lege diese auf Felder unterhalb der Fabrik.



Lege 3 aus dem Vorrat auf dieses Plättchen. Du darfst sie verwenden, als lägen sie in deinem Lager. Du musst sie beim Konsolidieren nicht in den Vorrat legen.



Du zahlst jedes Mal 2 weniger, wenn du eine Fabrik baust.

GRUNDLEGENDE KONZEPTE

- Alle Effekte deines Spielmaterials beziehen sich nur auf dich (sofern nicht anders angegeben).
- Effekte darfst du nur in deinem Zug anwenden (sofern nicht anders angegeben).
- Führe deine Effekte in der Reihenfolge deiner Wahl aus (sofern nicht anders angegeben). Du musst einen Effekt abschließen, bevor du den nächsten beginnst.
- Nimmst bzw. erhältst du Ressourcen oder , nimm dir das entsprechende Material aus dem Vorrat. Erhältst du 1 , nimm dir ein Plättchen mit 1000 darauf. Du darfst ein Geldplättchen jederzeit gegen gleichwertige Geldplättchen mit kleinerem Wert darauf eintauschen und umgekehrt. Musst du , Ressourcen oder zahlen oder ablegen, lege das entsprechende Material in den Vorrat zurück. Deine Ressourcen, dein und deine verfügbaren Einflussmarker lagerst du in deinem Lager.
- Ressourcen, und sind nicht begrenzt. Sollte euch eines davon ausgehen, behelft euch bitte mit Ersatzmaterial.
- Sollst du auf einer Leiste vorrücken, bewege den Anzeigemarker auf der entsprechenden Leiste nach rechts. Sollst du auf einer Leiste zurückgehen, bewege den Marker nach links.
- Erhältst du , rücke deine Wertungsscheibe entsprechend viele Felder auf der Siegpunktleiste vor. Rückt deine Scheibe über das Feld 99 hinaus, drehe

sie um. Rückt sie ein zweites Mal über die 99 hinaus, ersetze sie durch die Scheibe 200/300. Rückt sie ein drittes Mal über die 99 hinaus, drehe sie um.

- Befindet sich ein Anzeigemarker ganz links, kann er nicht mehr zurückgehen. Ist er ganz rechts, kann er nicht mehr vorrücken. Müsstest du das tun, passiert stattdessen nichts.
- Musst du ein Schiff, eine Maschine oder eine Eisenbahn nehmen, nimm das entsprechende Material, das am weitesten links ist, von deinem Tableau.
- Rote Zahlen in Symbolen bedeuten, dass du Ressourcen/ / etc. zahlen musst, weiße, dass du sie erhältst.

SYMBOLÜBERSICHT



Kohle



Waren



Seide



Rücke auf der F&E-Leiste vor



Eisen



Rücke auf der Bergbau-Leiste vor



Geld






Rücke auf der Finanzen-Leiste vor






Siegpunkte

HINWEIS ZUR SEIDE

- ◆ Beim *Fabrik bauen* darfst du 1/3/6  zahlen, um deinen F&E-Wert für diese Aktion um 1/2/3 zu erhöhen.
- ◆ Du darfst jederzeit in deinem Zug und beliebig oft 1  zahlen, um 1  zu erhalten.



SPIELABLAUF

Eine Partie geht über 3 Abschnitte. Jeder Abschnitt besteht aus mehreren Runden. In den Runden seid ihr mehrmals am Zug. Am Ende jedes Abschnitts findet eine Abschnittswertung statt, in der ihr  für Mehrheiten in den Regionen erhaltet. In der Schlusswertung am Ende des Spiels erhaltet ihr zudem  für euren Zaibatsu. Wer dann am meisten  hat, gewinnt.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, die Startperson beginnt. Bist du am Zug, wähle eines der folgenden:

- ◆ **Aktion ausführen** (siehe unten).
- ◆ **Konsolidieren** (siehe Seite 17).

Um eine **Aktion auszuführen**, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

A. Aktion wählen und Arbeitskraft nehmen



Wähle 1 Aktion. Nimm 1 Arbeitskraft deiner Wahl vom zugehörigen Einstellungsfeld auf dem Spielplan. Stelle die Arbeitskraft auf das unterste leere Feld in deinem Arbeitsbereich.

- ◆ Hast du keine leeren Felder in deinem Arbeitsbereich, kannst du keine Aktion ausführen und musst **konsolidieren**.
- ◆ Du darfst nur eine Aktion wählen, die du mindestens 1× aktivieren kannst (siehe B, unten).
- ◆ Kannst du keine Aktion mindestens 1× aktivieren, musst du **konsolidieren**.
- ◆ Die Farbe der Arbeitskraft spielt nur beim **Konsolidieren** eine Rolle.

B. Zahle alle Kosten der Aktivierung und führe sie aus

Manche Aktionen darfst du bis zu 3× aktivieren. Das zählt dennoch als 1 Aktion.

Wie oft du eine Aktion aktivieren darfst, ist bei der jeweiligen Aktion angegeben.

Zahle zunächst die entsprechenden Kosten (Ressourcen,  und/oder ) der Aktivierung und führe dann die Effekte in der Reihenfolge deiner Wahl (siehe S. 7) aus. Wiederhole dies für jede Aktivierung.

Hinweis: Auch das Erhalten von Boni ist ein Effekt.

Die Aktionen werden auf den Seiten 9–16 beschrieben.

C. Arbeitskräfte auffüllen oder Runde beenden

Befinden sich jetzt keine Arbeitskräfte mehr auf einem Einstellungsfeld, stelle alle Arbeitskräfte aus der obersten besetzten Zeile des Wartebereichs auf das leere Einstellungsfeld. Gibt es keine Arbeitskräfte im Wartebereich, endet die Runde sofort (siehe S. 18).

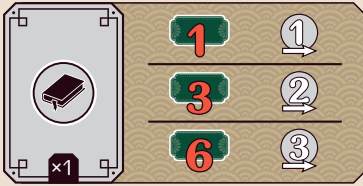
BEISPIEL







AKTIONEN

F&E (FORSCHUNG & ENTWICKLUNG)


Mit dieser Aktion erhöht ihr euren F&E-Wert. Den braucht ihr, um bessere Fabriken bauen zu können.





1x: Zahle 1/3/6 , um entsprechend / / .

BEISPIEL







Ferdi nimmt 1 weiße Arbeitskraft und führt die Aktion F&E aus. Er zahlt 1  und rückt 1 Feld auf der F&E-Leiste vor.

BERGBAU

Mit dieser Aktion erhöht ihr euren Bergbau-Wert und damit euer -Einkommen.  braucht ihr, um in euren Fabriken zu produzieren.



1x: Zahle 1/3/6 , um entsprechend / / .

BEISPIEL



Kirsten nimmt 1 blaue Arbeitskraft und führt die Aktion Bergbau aus. Sie zahlt 3  und rückt 2 Felder auf der Bergbau-Leiste vor.

BONI AUF DEN LEISTEN

- ◆ Auf manchen Feldern deiner Leisten sind Symbole abgebildet. Erreicht oder überschreitet einer deiner Anzeigemarker ein solches Symbol, erhältst du den entsprechenden Bonus.
- ◆ Im Bereich für Schiffe, Maschinen und Eisenbahnen sind zwischen den Feldern Symbole abgebildet. Sobald die Felder ober- **und** unterhalb des Symbols leer sind, erhältst du den entsprechenden Bonus.
- ◆ Das Erhalten eines Bonusses ist ein Effekt (siehe S. 7).



Aktiviere die abgebildete Abteilung (siehe S. 13).



Aktiviere 1 Abteilung deiner Wahl.



Rücke 1 Feld auf der Finanzen-Leiste vor.

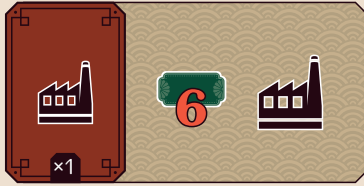


Du erhältst den abgebildeten Einflussmarker von deiner Fahne. Lege ihn in dein Lager.



FABRIKBAU

Mit dieser Aktion baut ihr Fabriken. Diese können dann  produzieren, die ihr für Verträge und die heimischen Märkte benötigt.




1x: Zahle 6  um .

EINE FABRIK BAUEN


Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:


1. Wähle eine Fabrik aus der Auslage, deren F&E-Anforderung du erfüllst (siehe Abbildung).
2. Lege das Plättchen in deinen Fabrikbereich auf das erste leere Feld von links.
3. Führe ggf. den Soforteffekt aus (siehe unten).

Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Du darfst 1/3/6  zahlen, um deinen F&E-Wert für den Bau von 1 Fabrik um 1/2/3 zu erhöhen. Der F&E-Marker wird dazu nicht verschoben.
- ◆ Du darfst mehrere Fabriken derselben Sorte haben.

Die Fabrikeffekte

 **Soforteffekt.** Führe den Effekt beim Bauen aus, nachdem du die Fabrik gelegt hast.







 **Aktionsmodifikator.** Diese Fabriken verändern die jeweils abgebildete Aktion. Jede Aktion (nicht jede Aktivierung) darf nur durch 1 Fabrik modifiziert werden. Hast du mehrere mögliche, wähle 1.

Spezialeffekt. Diese Fabriken haben dauerhafte Effekte oder werden zu bestimmten Zeiten ausgelöst. Sie haben kein Symbol im Effektbereich.

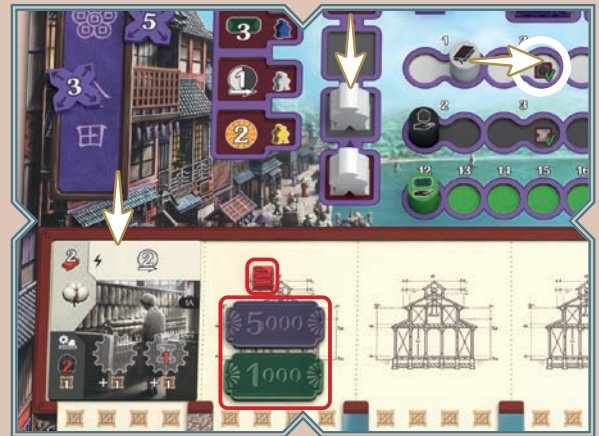
Hinweis: Fabrikeffekte sind keine Aktionen, werden also auch nicht durch Aktionsmodifikatoren beeinflusst.




Die Fabriksorten

Es gibt 6 Fabriksorten in 3 Stufen:

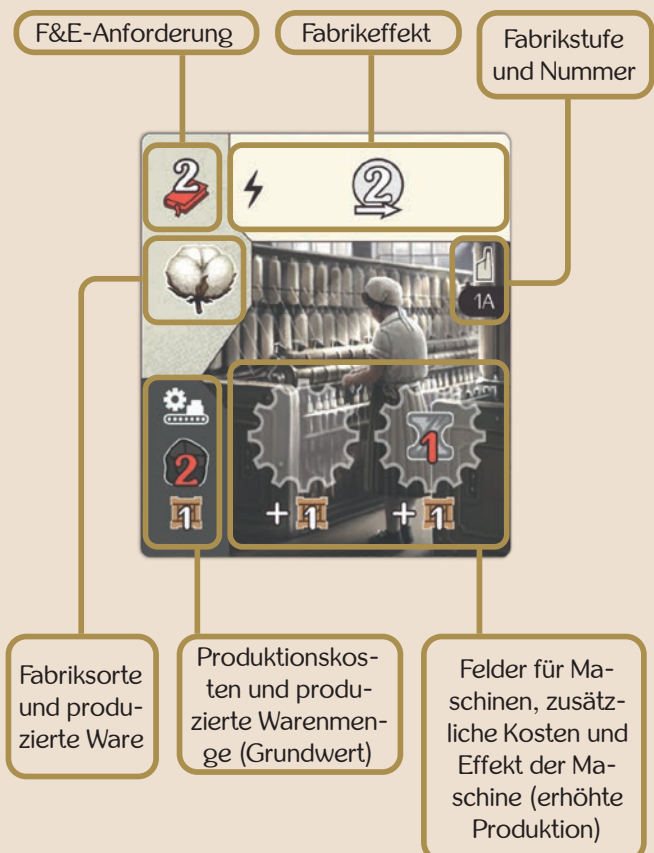
-  Stufe 1 – Baumwolle und Papier. Zum Bau benötigst du F&E-Wert 2 oder höher. Mit ihnen zu produzieren kostet 2 .
-  Stufe 2 – Bentō und Optische Linsen. Zum Bau benötigst du F&E-Wert 4 oder höher. Mit ihnen zu produzieren kostet 3 .
-  Stufe 3 – Glühlampen und Uhren. Zum Bau benötigst du F&E-Wert 6 oder höher. Mit ihnen zu produzieren kostet 4 .

BEISPIEL




Ferdi nimmt 1 weiße Arbeitskraft und führt die Aktion **Fabrikbau** aus. Er zahlt 6 , und wählt eine Baumwollfabrik. Da er nur einen F&E-Wert von 1 hat, zahlt er 1 , um den Wert auf 2 zu erhöhen und die Fabrik bauen zu dürfen. Er legt die Fabrik in seinen Fabrikbereich auf das Feld ganz links. Dann führt er den Soforteffekt aus: Er rückt 2 Felder auf der F&E-Leiste vor. Durch das Vorrücken aktiviert er die dort abgebildete schwarze Abteilung, wodurch er 2  erhält.

Aufbau der Fabrikplättchen



MASCHINEN

Mit dieser Aktion baust du Maschinen in Fabriken. Sie führen zu mehr produzierten .




1–3×, in unterschiedlichen Fabriken: Zahle je 5  um .

EINE MASCHINE BAUEN

Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:


1. Wähle 1 deiner Fabriken.
2. Nimm 1 Maschine von deinem Tableau und lege sie auf ein leeres Feld deiner Wahl in der gewählten Fabrik. Zahle ggf. die dort abgebildeten Kosten.

Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Jede Fabrik hat zwei Felder für Maschinen: 1 ohne Kosten, 1 mit Kosten von 1 .
- ◆ Du musst eine Fabrik wählen, auf der es mindestens 1 leeres Feld gibt.


BEISPIEL

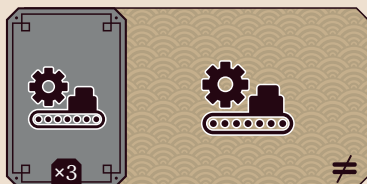




Ferdi nimmt 1 blaue Arbeitskraft und führt die Aktion *Maschinen* aus. Er zahlt 5 , nimmt die Maschine, die auf seinem Tableau ganz links liegt, und legt sie auf das linke Feld seiner Fabrik.

- ◆ Kannst du die Kosten des Feldes nicht zahlen, darfst du die Maschine dort nicht bauen.
- ◆ Führest du die Aktion mehrfach aus, musst du unterschiedliche Fabriken (nicht Fabrikarten) wählen.

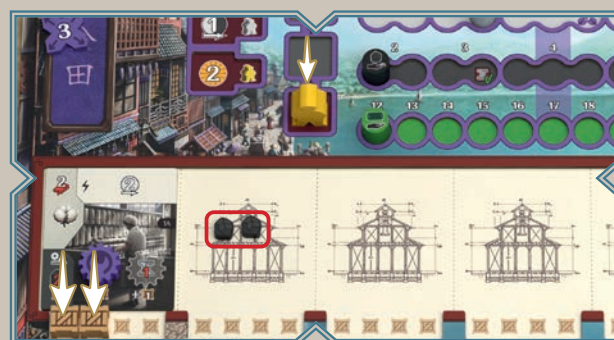
PRODUKTION



Durch die Produktion entstehen  in Fabriken, mit denen ihr Verträge erfüllt oder heimische Märkte beliefert, um Einfluss zu gewinnen.



1–3×, in unterschiedlichen Fabriken:  .



BEISPIEL







Ferdi nimmt 1 gelbe Arbeitskraft und führt die Aktion *Produktion* aus. Er zahlt 2  und legt 2  unterhalb der Fabrik ab. Die Warensorte ist Baumwolle.

PRODUZIEREN

Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Wähle 1 deiner Fabriken.
2. Zahle 2/3/4 , wie bei den Produktionskosten der Fabrik angegeben.
3. Liegen in der Fabrik 0/1/2 Maschinen, nimm dir 1/2/3  aus dem Vorrat und lege sie auf leere Felder unterhalb der Fabrik.

Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Unterhalb jeder Fabrik befinden sich 4 Felder für . Würdest du mehr  erhalten, als dort Platz finden, lege die überzähligen in den Vorrat.
- ◆ Welche  die Fabrik produziert, ist links auf dem Plättchen angegeben.
- ◆ Du darfst  nie zu einer anderen Fabrik verschieben, selbst wenn sie die gleiche Sorte produziert.

SCHIFFE

Mit dieser Aktion baut ihr Schiffe. Schiffe verbessern eure Abteilungen.



1-3 ×, an unterschiedlichen Zielorten: Zahle 5 und 1 ODER zahle 3 , um zu .

EIN SCHIFF ENTSENDEN

Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

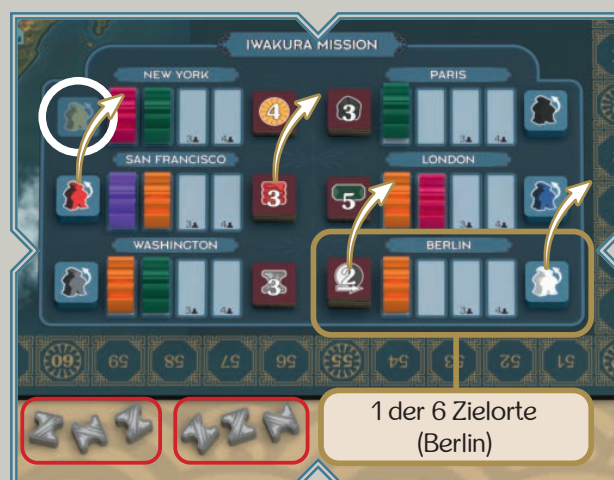
1. Wähle 1 Zielort der Iwakura-Mission, an dem sich eine Facharbeitskraft befindet.
2. Nimm 1 Schiff von deinem Tableau und lege es auf ein leeres Feld des gewählten Zielorts.
3. Nimm die Facharbeitskraft des Zielorts und lege sie auf das unterste leere Feld deines Arbeitsbereichs.
4. Nimm das Aufwertungsplättchen des Zielorts und lege es auf das entsprechende Feld in deinem Abteilungsbereich. Diese Abteilung ist nun aufgewertet. Befindet sich dort bereits ein Plättchen, lass das genommene Plättchen beim Zielort liegen.

Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Kannst du die Facharbeitskraft nicht in deinen Arbeitsbereich legen, darfst du kein Schiff entsenden.
- ◆ Du darfst an jedem Zielort beliebig viele Schiffe haben. (Du wirst dort allerdings kein Aufwertungsplättchen mehr erhalten.)
- ◆ An jedem Zielort dürfen sich bei 2/3/4 Personen im Spiel nur 2/3/4 Schiffe befinden. Sind dort bereits 2/3/4 Schiffe, darfst du kein Schiff dorthin entsenden.

Hinweis: Facharbeitskräfte zählen beim Konsolidieren auch als Arbeitskraft.

BEISPIEL



Alex nimmt 1 graue Arbeitskraft und führt die Aktion Schiffe aus. Nach Paris kann Alex kein Schiff stellen, da die Facharbeitskraft bereits bei Kirsten ist.

In der ersten Aktivierung zahlt Alex 3 , wählt den Zielort Berlin, nimmt 1 Schiff möglichst weit links vom eigenen Tableau und stellt es dort ab.

Alex nimmt die weiße Facharbeitskraft aus Berlin und legt sie auf das unterste leere Feld des Arbeitsbereichs. Alex nimmt das weiße Aufwertungsplättchen aus Berlin und legt es auf das entsprechende Feld des Abteilungsbereichs. Zuletzt rückt Alex 1 Schritt auf der Finanzen-Leiste vor, da unterhalb des genommenen Schiffs dieser Bonus abgebildet ist (und beide angrenzenden Felder nun leer sind).

In der zweiten Aktivierung zahlt Alex erneut 3 , um ein Schiff nach San Francisco zu entsenden. Von dort nimmt sich Alex die rote Facharbeitskraft und das rote Aufwertungsplättchen. Zuletzt aktiviert Alex die rote Abteilung, da unterhalb des zweiten genommenen Schiffs dieser Bonus abgebildet ist. Alex erhält 3 , da die Abteilung ja nun aufgewertet ist.

Alex dürfte sich jetzt entscheiden, die Aktion ein letztes Mal zu aktivieren. (Da Alex nun mehr als zuvor hat, die als verwendet werden könnte.)

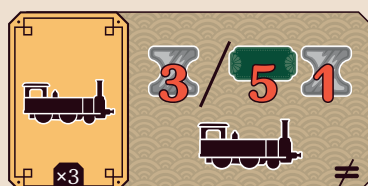


DIE ABTEILUNGEN UND IHRE EFFEKTE BEIM AKTIVIEREN

Effekt der „normalen“ Abteilung	Effekt der aufgewerteten Abteilung
2	3 Energieversorgung (schwarz) Nimm dir 2 . Ist die Abteilung aufgewertet, nimm dir 3 .
2	3 Ausstattung (rot) Nimm dir 2 . Ist die Abteilung aufgewertet, nimm dir 3 .
2	3 Logistik (grau) Nimm dir 2 . Ist die Abteilung aufgewertet, nimm dir 3 .
3	5 Buchhaltung (blau) Nimm dir 3 . Ist die Abteilung aufgewertet, nimm dir 5 .
1	2 Neuheiten (weiß) Rücke 1 Feld auf der F&E- oder der Bergbau-Leiste vor. Ist die Abteilung aufgewertet, rücke 2 Felder vor. Du darfst die Schritte auch auf beide Leisten aufteilen.
2	4 Außendienst (gelb) Du erhältst 2 . Ist die Abteilung aufgewertet, erhältst du 4 .

EISENBAHNEN

Mit dieser Aktion baut ihr Eisenbahnen. Diese erhöhen euren Einfluss in der entsprechenden Region.



1-3*, in unterschiedlichen Regionen: Zahle 5 und 1 ODER zahle 3 um zu .

EINE EISENBAHN BAUEN

Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Wähle 1 Region.
2. Nimm 1 Eisenbahn von deinem Tableau und lege sie auf ein leeres Eisenbahnfeld der gewählten Region.
3. Nimm dir ggf. den dort abgebildeten Bonus.

Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Du darfst beliebig viele Eisenbahnen in jeder Region haben.
- ◆ In jeder Region sind bei 2/3/4 Personen im Spiel nur 3/5/7 Eisenbahnfelder verfügbar. (Dort können sich also höchstens 3/5/7 Eisenbahnen befinden.)

BEISPIEL



Kirsten nimmt 1 gelbe Arbeitskraft und führt die Aktion Eisenbahnen aus. In der ersten Aktivierung zahlt sie 3 und nimmt 1 Eisenbahn möglichst weit links von ihrem Tableau. Sie stellt sie in die linke Region und erhält 1 . In der zweiten Aktivierung zahlt sie das , das sie gerade erhalten hat, und 5 , um eine zweite Eisenbahn in einer anderen Region zu bauen. Dafür erhält sie 1 .

- ◆ Ist in der Region kein leeres Feld mehr verfügbar, darfst du dort keine Eisenbahn bauen.
- ◆ Hast du in der Region mindestens 1 Einflussmarker, erhältst du für jede Eisenbahn in der Einflusswertung +2 Einfluss.

HEIMISCHE MÄRKTE

Diese Aktion ist die wichtigste Möglichkeit, um ☀️ zu erhalten. Mit ihr kann man aber auch Ressourcen sammeln und das eigene Tableau ausbauen.



1-3×, in genau 1 Region: ✖️.



✖️ EINEN HEIMISCHEN MARKT BELIEFERN

Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Wähle 1 Einflussfeld neben einem Stadtfeld in einer Region deiner Wahl.
2. Zahle 1-3 📦 der Sorte, die auf dem angrenzenden Abschnitt des Bedarfplättchens abgebildet ist. (Du entscheidest, wie viele.)
3. Lege 1 deiner Einflussmarker auf das Einflussfeld. Die **gezahlten Waren bestimmen, welches Plättchen** du legen darfst (siehe unten).
4. Nimm dir den Regionsbonus der Region (2 📦 / 2 📦 / 2 📦 / 3 📦) oder erhalte 2 ☀️.

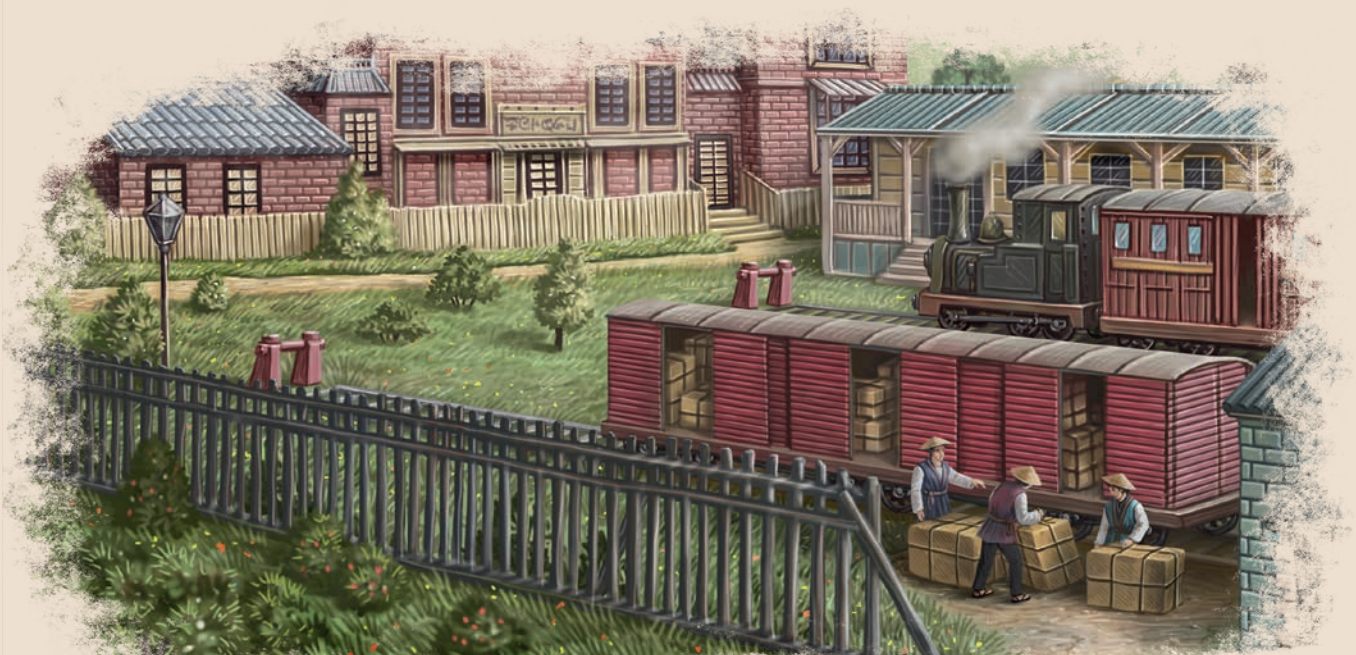
Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Welchen Einflussmarker du legen darfst steht in der folgenden Tabelle und auf dem Spielplan:
 - Hast du 1/2/3 📦 der Stufe 1 gezahlt, lege einen Einflussmarker mit dem Wert 1/2/3.
 - Für 1/2/3 📦 der Stufe 2, lege einen Einflussmarker mit dem Wert 3/4/5.
 - Für 1/2/3 📦 der Stufe 3, lege einen Einflussmarker mit dem Wert 5/6/7.
 - Du darfst keine Marker mit niedrigerem Wert legen.
- ◆ Regeln für das Einflussfeld:
 - Liegt kein anderer Marker auf dem Feld, darfst du deinen Marker legen. (Ignoriere den Aufdruck auf dem Feld. Dieser ist nur bei der Abschnittswertung relevant.)
 - Liegt ein Marker auf dem Feld und dein Einflussmarker hat einen **höheren** Wert, **darfst** du ihn legen. (Gib den dort liegenden Marker an die Person zurück, der er gehört.)
 - Liegt ein Marker auf dem Feld und dein Einflussmarker hat einen **gleich hohen oder niedrigeren** Wert, **darfst** du ihn **nicht** legen.
- ◆ Du darfst nur die oben erlaubten Einflussmarker legen, keine anderen.
- ◆ Du darfst einen deiner eigenen Einflussmarker „ersetzen“. (Das kann sinnvoll sein, um Regionsboni zu erhalten.)
- ◆ Wie viele Einflussmarker an einem Heimischen Markt liegen dürfen, hängt von der Personenzahl im Spiel ab: Bei 2/3/4 Personen dürfen dort 2/3/4 Einflussmarker liegen. Legst du im Spiel zu zweit bzw. dritt, einen Einflussmarker auf ein leeres Einflussfeld, prüfe, wie viele Marker dort bereits liegen. Ist das Limit nun überschritten, entferne 1 Marker deiner Wahl mit dem niedrigsten Wert (und gib ihn der Person zurück, der er gehört). Wäre dies der gerade gelegte Marker, darfst du ihn nicht legen. (Du darfst auch im Spiel zu zweit bzw. zu dritt wie oben beschrieben Einflussmarker auf besetzte Felder legen.)

BEISPIEL

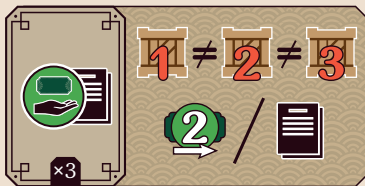


Max nimmt 1 gelbe Arbeitskraft und führt die Aktion Heimische Märkte aus. Er wählt die Region mit dem -Bonus. In der ersten Aktivierung zahlt er 1 von seiner Papierfabrik. Max legt den Einflussmarker mit Wert 1 auf das Einflussfeld neben dem Abschnitt mit dem Papier. In der zweiten Aktivierung zahlt Max 2 von seiner Papierfabrik und ersetzt den zuvor platzierten Einflussmarker dann mit einem Marker mit Wert 2. In der dritten Aktivierung zahlt Max 1 von seiner Fabrik für Optische Linsen und legt 1 Einflussmarker mit Wert 3 auf das Einflussfeld neben dem Abschnitt mit den Optischen Linsen. Nach jeder Aktivierung erhält er zudem den Regionsbonus, insgesamt also 6 (3×2).



INVESTITIONEN UND VERTRÄGE

Mit dieser Aktion lässt sich das eigene -Einkommen erhöhen. Abgeschlossene Verträge ermöglichen es zudem, Ressourcen genau zum richtigen Zeitpunkt zu erhalten.



1-3x:

- ◆ Erste Aktivierung: Zahle 1 , um / .
- ◆ Zweite Aktivierung: Zahle 2 einer anderen Sorte, um / .
- ◆ Dritte Aktivierung: Zahle 3 einer dritten Sorte, um / .



EINEN VERTRAG ABSCHLIEßEN

Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Wähle 1 deiner verfügbaren Verträge.
2. Erhalte den darauf abgebildeten Bonus.
3. Lege den Vertrag in die leere Ausparung deines Vertragsbereichs, die sich am weitesten links befindet. (Du darfst ihn verdeckt ablegen.) Er ist nun nicht mehr verfügbar.

Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Die Ausparung und der oberhalb befindliche Teil des Fabrikbereichs sind in keiner Weise verknüpft, sie liegen nur nahe beieinander.
- ◆ 2 der Verträge sind besonders: Um sie zu erfüllen, musst du für diese Aktion (nicht Aktivierung) mindestens 1 Optische Linsen oder Bentō bzw. mindestens 1 Uhren oder Glühlampen gezahlt haben, wie auf den Plättchen angegeben. Diese Verträge erlauben dir als Bonus, jeweils 1 Abteilung deiner Wahl zu aktivieren.
- ◆ Hast du keine leeren Ausparungen mehr, kannst du keinen Vertrag abschließen.

BEISPIEL

Max nimmt 1 graue Arbeitskraft und führt die Aktion *Investitionen und Verträge* aus.

In der ersten Aktivierung zahlt er 1 Optische Linsen, um 2 Felder auf der Finanzen-Leiste vorzurücken.

In der zweiten Aktivierung zahlt er 2 Papier, um 1 Vertrag abzuschließen. Max wählt den Vertrag, der Optische Linsen oder Bentō erfordert. Das ist erlaubt, da er in der ersten Aktivierung Optische Linsen gezahlt hat. Dafür darf er 1 Abteilung seiner Wahl aktivieren und wählt die blaue: Er erhält 5 , da seine Abteilung aufgewertet ist.

In der dritten Aktivierung zahlt er 3 Baumwolle, um 1 weiteren Vertrag abzuschließen. Er wählt den Vertrag, der ihn die gelbe Abteilung aktivieren lässt, wofür er 2 erhält. Die erfüllten Verträge legt er in die Ausparungen ganz links in seinem Vertragsbereich.

Dank des Aktionsmodifikators seiner Papierfabrik 3A darf er außerdem 2 Felder auf der Finanzen-Leiste vorrücken.



KONSOLIDIEREN

Um zu **konsolidieren**, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

A. ggf. Prunkplättchen nehmen

1. Befindet sich rechts neben der obersten Arbeitskraft in deinem Arbeitsbereich ein Prunkplättchen, nimm es dir. (Du darfst auch ein Plättchen, das weiter unten liegt, nehmen.)
2. Lege das Prunkplättchen auf ein leeres Feld deiner Wahl in deinem Erfolgsbereich. Nun kannst du für den zugehörigen Bereich (links davon) bei Spielende 🍊 erhalten (siehe S. 19).

B. Steuern

Lege all dein 🟩 und alle deine 🟦 in den Vorrat.

C. Abteilungen und Einkommen

1. Aktiviere die Abteilung der **Farbe der untersten Arbeitskraft** in deinem Arbeitsbereich.
2. Hast du **4 oder mehr Arbeitskräfte** in deinem Arbeitsbereich **und** die **unterste** und die **oberste** Arbeitskraft haben **unterschiedliche Farben**, aktiviere die Abteilung der **Farbe der obersten Arbeitskraft**.
3. Erhalte 🟦 entsprechend der Position deines Anzeigermarkers auf der Bergbau-Leiste. (Neben jedem umrandeten Bereich ist der entsprechende Wert angegeben.)
4. Erhalte 🟩 entsprechend der Position deines Anzeigermarkers auf der Finanzen-Leiste.

D. Zahntag und Durchfegen

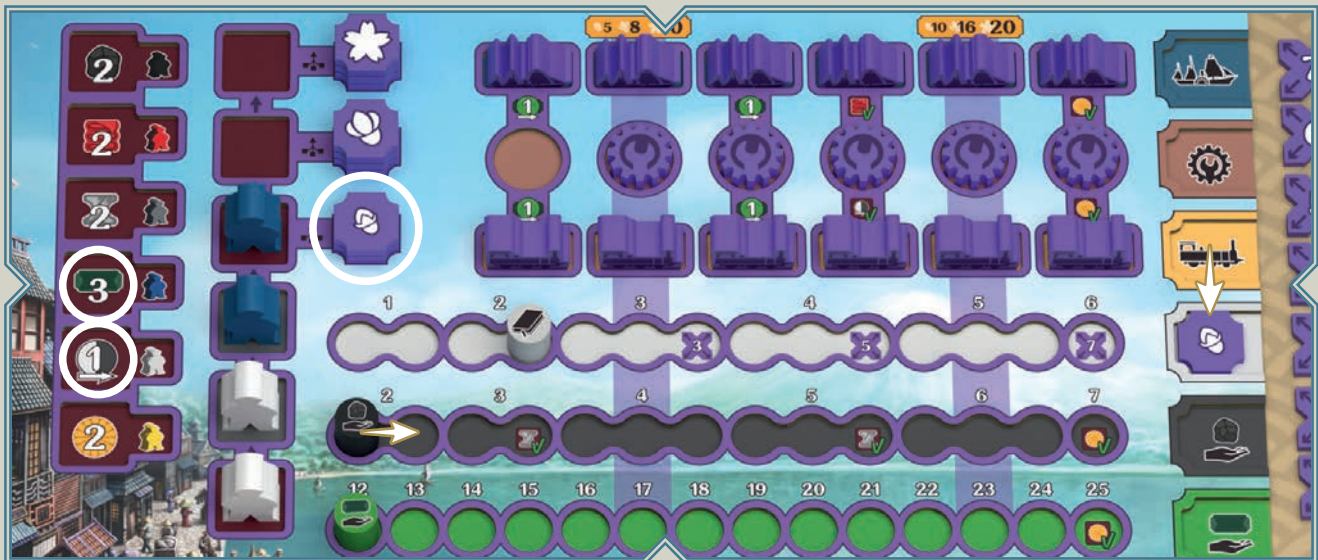
1. Zahle 3 🟩 für jede **unterschiedliche Farbe** deiner Arbeitskräfte im Arbeitsbereich. Dein letztes 🟩 darfst du nicht zahlen. Verliere 1 🍊 für jedes 🟩, das du zahlen müsstest, aber nicht zahlen kannst bzw. darfst.
2. Stelle alle Facharbeitskräfte aus deinem Arbeitsbereich auf die entsprechenden Felder bei der Iwakura-Mission zurück.
3. Lege alle übrigen Arbeitskräfte in den Beutel zurück.

Weitere Regeln und Erklärungen

- ◆ Du darfst nur konsolidieren, wenn du mindestens 1 Arbeitskraft in deinem Arbeitsbereich hast.
- ◆ Facharbeitskräfte werden beim Konsolidieren wie jede andere Arbeitskraft behandelt.
- ◆ Gelegte Prunkplättchen in deinem Erfolgsbereich darfst du nicht verschieben oder ablegen.
- ◆ Arbeitskräfte auf grauen Feldern aktivieren **nie** Abteilungen.



BEISPIEL



Ferdi konsolidiert. Er nimmt sich das Prunkplättchen der Stufe 1 und legt es in seinen Erfolgsbereich neben die F&E-Leiste. Dann legt er all sein 🟩 und seine 🟦 in den Vorrat. Als nächstes rückt er 1 Feld auf der Bergbau-Leiste vor (durch die Aktivierung der weißen Abteilung) und nimmt sich 3 🟩 (durch die Aktivierung der blauen Abteilung). Nun erhält er 2 🟦 und 12 🟩 Einkommen. Zuletzt zahlt er 6 🟩 (für seine zwei Farben der Arbeitskräfte) und legt alle 4 Arbeitskräfte in den Beutel zurück.

ENDE DER RUNDE

Befinden sich am Ende eines Zugs keine Arbeitskräfte mehr auf einem Einstellungsfeld und es können keine Arbeitskräfte mehr dorthin gestellt werden, weil der Wartebereich leer ist, endet die Runde.

Endet die Runde, führt die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Befindet sich der linke Rundenmarker auf dem letzten Feld eines Abschnitts (das **am weitesten rechts gelegene Feld**), führt sofort die **Abschnittswertung** durch (siehe unten).
2. Bewegt den linken Rundenmarker 1 Feld nach rechts (ggf. auf den zweiten Marker).
3. Zieht für jedes Einstellungsfeld mit 2 oder weniger Arbeitskräften je 1 zufällige Arbeitskraft aus dem Beutel und stellt sie dorthin.
4. Füllt den Wartebereich mit zufälligen Arbeitskräften aus dem Beutel, wie beim Spielaufbau beschrieben:
 - ◆ **Im Spiel zu viert:** Füllt alle 3 Abschnitte des Wartebereichs.
 - ◆ **Im Spiel zu dritt:** Lasst den unteren Abschnitt leer.

- ◆ **Im Spiel zu zweit:** Lasst den unteren und den mittleren Abschnitt leer.
5. Befinden sich die zwei Rundenmarker **nicht** auf demselben Feld, fährt bei der nächsten Person im Uhrzeigersinn mit dem Spiel fort. Befinden sich die zwei Marker auf demselben Feld, beginnen die Finalrunden.

Die Finalrunden

- ◆ Wer als nächstes am Zug ist, nimmt sich 1 der Rundenmarker. Das hilft euch dabei, zu merken, wann eine Runde endet.
- ◆ Nun seid ihr alle noch genau 3× am Zug, dann endet der letzte Abschnitt und das Spiel.
- ◆ Ab jetzt endet jedes Mal eine Runde, sobald ihr alle jeweils 1× am Zug wart. Überspringt dabei die Schritte 1, 3 und 4. Bewegt also nur den Rundenmarker auf dem Rundenzähler 1 Feld nach rechts. (Zieht keine Arbeitskräfte und füllt den Wartebereich nicht auf.)
- ◆ Fahrt bei der Person mit dem Rundenmarker mit dem Spiel fort.

DIE ABSCHNITTSWERTUNG

Am Ende jedes der **drei Abschnitte** des Spiels findet eine Abschnittswertung statt. Dabei wertet ihr alle Regionen einzeln nacheinander, von links nach rechts.

Führt dazu die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Bestimmt für jede Person ihren Einfluss in der Region. Addiert dazu die Werte aller Einflussmarker dieser Person. Wer mindestens 1 Einflussmarker in der Region hat, addiert +2 Einfluss für jede seiner Eisenbahnen in der Region.
2. Bestimmt den Einfluss der Überseefirma indem ihr die nicht abgedeckten, aufgedruckten Einflusswerte addiert.
3. Vergleicht die Einflusswerte der Personen und der Überseefirma.
4. Wer am meisten Einfluss hat, erhält die meisten Punkte, wer am zweitmeisten Einfluss hat, erhält am zweitmeisten Punkte usw. Wie viele Punkte ihr erhaltet, ist am Ende des aktuellen Abschnitts unterhalb des Rundenzählers abgebildet.

Im Falle eines Gleichstandes, addiert die 🟡 aller

entsprechenden Platzierungen und teilt die 🟡 durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Personen. Alle diese Personen erhalten entsprechend viele 🟡. Rundet ggf. ab. Dabei wird jede Platzierung nur einmal gewertet. Sind also zwei Personen im Gleichstand um den ersten Platz, erhält die dritte Person die 🟡 für den dritten Platz usw. Gibt es einen Gleichstand um den vierten Platz, erhalten beide Personen die Hälfte der 🟡 des vierten Platzes.

Auch die Überseefirma kann hierbei 🟡 erhalten. Diese müsst ihr euch aber nicht notieren oder merken; im weiteren Verlauf des Spiels sind sie nicht relevant. Wer 0 Einfluss hat, erhält keine 🟡.

Im Spiel zu zweit wird kein zweiter Platz vergeben. Wer auf dem zweiten Platz liegt erhält 🟡 entsprechend des dritten Platzes. Wer auf dem dritten Platz liegt, entsprechend des vierten Platzes.

5. Befindet sich der Rundenmarker auf dem letzten Feld des Rundenzählers, fährt mit dem Spielende fort (siehe S. 19). Andernfalls fährt mit Schritt 2 des Rundenendes fort.

BEISPIEL

In einem Spiel zu viert wurde die Region mit dem 🟡-Bonus gewertet. Nun ist die Region mit dem 🟡-Bonus dran. **Ferdi** hat dort 3 Einfluss, **Max** und **Kirsten** jeweils 5, **Alex** keinen, die Überseefirma hat 6. Dementsprechend sind **Max** und **Kirsten** im Gleichstand um den zweiten Platz und erhalten jeweils 7 🟡 ($(8+6)/2$). **Ferdi** erhält 2 🟡, **Alex** nichts. Jetzt geht es mit der nächsten Region weiter.



SCHLUSSKONSOLIDIERUNG

Führt alle gleichzeitig eine Konsolidierung aus (siehe S. 17). Ihr müsst auch konsolidieren, wenn ihr keine Arbeitskräfte im Arbeitsbereich habt.

Fahrt dann mit der Schlusswertung fort.

SCHLUSSWERTUNG

Ihr erhaltet nun Punkte für die Entwicklung eures Zaibatsu. Führt dazu die folgenden Schritte nacheinander aus:

A. Wertung der Erfolge

Ihr erhaltet Punkte für die Bereiche, neben denen ein Prunkplättchen in eurem Erfolgsbereich liegt:

- ♦ Prüft für jeden der Bereiche Schiffe, Maschinen, Eisenbahnen, ob ihr die untere oder sogar die obere Schwelle erreicht habt. Die Schwellen sind durch farbige Markierungen gekennzeichnet (siehe Beispiel). Ihr habt eine Schwelle erreicht, wenn das entsprechende Feld leer ist.

Prüft für jede der Leisten (F&E, Bergbau und Finanzen), ob ihr die untere oder sogar die obere Schwelle erreicht habt. Ihr habt eine Schwelle erreicht, wenn der entsprechende Anzeigemarker das Feld erreicht oder überschritten hat.





Wer die untere Schwelle erreicht und ein Prunkplättchen der Stufe 1/2/3 daneben liegen hat, erhält 5/8/10 ☀ für diese Leiste/diesen Bereich.

Wer die obere Schwelle erreicht und ein Prunkplättchen der Stufe 1/2/3 daneben liegen hat, erhält 10/16/20 ☀ für diese Leiste/diesen Bereich.

- ♦ Für Fabriken und Verträge erhaltet ihr Punkte entsprechend der Angaben unterhalb des Feldes mit Fabrik, die am weitesten rechts liegt bzw. oberhalb der Aussparung mit dem Vertrag, der am weitesten rechts liegt.

Wer also ein Prunkplättchen der Stufe 1/2/3 daneben liegen hat erhält Punkte entsprechend des 1./2./3. Werts.


B. Wertung der Ressourcen, Waren und des Geldes

Addiert die Anzahl eurer übrigen , ,  und  und teilt den Wert durch 3 (abgerundet). Ihr erhaltet entsprechend viele ☀.

Erhaltet 1 ☀ für je 5 , die ihr habt.

Wer nun am meisten ☀ hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes liegt von den Beteiligten vorne, wer zuletzt einen Zug ausgeführt hat.

BEISPIEL

Alle haben die Schlusskonsolidierung ausgeführt. **Ferdi** hat während des Spiels 109 ☀ erhalten. Für seine Erfolge erhält er weitere 73 ☀ (8+20+16+5+10+14). Für Waren und Ressourcen erhält er 4 ☀ ((6+6+1)/3, abgerundet), für sein  2 ☀ (11/5, abgerundet). Insgesamt hat er 188 ☀.

DAS MODUL „MODERNE FABRIKEN“

Dieses Modul fügt dem Spiel 6 besondere Fabriken hinzu. Je besser ihr die Bedingungen dieser Fabriken erfüllt, desto mehr ☀️, Ressourcen oder anderweitige Vorteile erhaltet ihr.

Hinweis: Wir empfehlen, dieses Modul nicht im ersten Spiel und nicht zusammen mit dem Modul „Ziele“ zu verwenden.

DAS MODUL „ZIELE“

Dieses Modul fügt dem Spiel ein weiteres Tableau und Ziele hinzu. Es verstärkt den Wettbewerb unter euch noch mehr.

Hinweise: Wir empfehlen, dieses Modul nicht im ersten Spiel und nicht zusammen mit dem Modul „Moderne Fabriken“ zu verwenden. Auf dem Zieletableau ist für jeden der drei Abschnitte des Spiels ein Bereich (mit 3 Feldern und dazugehörigen Boni) abgebildet.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Führt in jeder Abschnittswertung den zusätzlichen Schritt 4b aus:

4b. Prüft für jedes der 3 Ziele dieses Abschnitts, wer es alleine oder gemeinsam am besten erfüllt. In Abschnitt 1 und 2 wählen diese Personen jeweils 1 der rechts neben dem Ziel auf dem Tableau abgebildeten Boni. (Mehrere Personen dürfen das gleiche wählen.)

In Abschnitt 3 erhalten die Personen das, was rechts neben dem Ziel auf dem Tableau abgebildet ist.

Die Zielplättchen



Wer hat die meisten Fabriken/Maschinen/Eisenbahnen gebaut?



Wer ist auf der Leiste für F&E/Bergbau/Finanzen am weitesten vorgerückt?



Wer hat die meisten Schiffe entsendet?



Wer hat die meisten Verträge abgeschlossen?



Wer hat am meisten Einflussmarker in allen Regionen des Spielplans zusammen?

DAS SOLOSPIEL

Im Solospiel spielst du gegen Takatoshi, der seinen eigenen Zaibatsu leitet – ähnlich wie eine echte Person. Um zu gewinnen, musst du alle Ziele erfüllen. Gewinnst du, prüfst du außerdem, wie erfolgreich du dabei warst.

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie im Spiel zu zweit auf, mit folgenden Änderungen:

- Allgemeiner Spielaufbau, Schritt 2a.** Nimm von den in die Schachtel gelegten Arbeitskräften 1 jeder Farbe und stelle sie neben dem Spielplan bereit. Nimm dann 4 zufällige Arbeitskräfte aus der Schachtel und stelle je 1 zufällige davon in jede Region (egal wohin). Lass die verbliebenen 2 in der Schachtel.
- Allgemeiner Spielaufbau.** Im Solospiel kannst du keine Module verwenden. Lasse daher Schritt 3b und 5 weg.
- Persönlicher Spielaufbau.** Führe alle Schritte nur für dich selbst aus, nicht für Takatoshi.
- Startbedingungen.** Bilde 2 Startplättchenpaare wie beschrieben und nimm dir 1 davon. **Du bist stets Startperson.**



TAKATOSHIS SPIELAUFBAU DAS SOLOTABLEAU



- 1 Lege das Solotableau neben den Spielplan.
- 2 Wähle deine Schwierigkeit und nimm dir entsprechend:
 - ◆ 1 zufälliges Zielplättchen (Leicht)
 - ◆ 2 zufällige Zielplättchen (Mittel)
 - ◆ 3 zufällige Zielplättchen (Schwer)
 Lege die Zielplättchen in beliebiger Reihenfolge von oben nach unten in den Zielbereich.
- 3 Wähle 1 weitere Spielfarbe (außer deiner) für Ta-

- katoshi und lege alle Eisenbahnen und Einflussplättchen dieser Farbe in die entsprechenden Bereiche des Solotableaus.
- 4 Stelle die im geänderten Schritt 2a des allgemeinen Spielbaus neben den Spielplan gestellten Arbeitskräfte nun in zufälliger Reihenfolge in den Prioritätenbereich.
- 5 Mische die 9 Aktionsplättchen und lege sie als Stapel auf dem entsprechenden Feld des Aktionsbereichs bereit.

SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd am Zug, wie im Spiel zu zweit. Du führst deine Züge wie im Spiel mit mehreren Personen aus.

Takatoshi nimmt in jedem seiner Züge 1 Arbeitskraft von einem Einstellungsfeld. Manchmal führt er zusätzlich seine Version der Aktionen *Eisenbahnen* und *Heimische Märkte* aus (siehe unten). Was er genau tut, hängt vom aufgedeckten Aktionsplättchen (und der gewählten Schwierigkeit) ab.

Ist Takatoshi am Zug, führe für ihn die folgenden Schritte nacheinander aus:

- A. Decke** das oberste **Aktionsplättchen** vom Aktionsstapel **auf** und lege es auf das Feld daneben. (Auch dort entsteht ein Stapel.) Jedes Plättchen verweist anhand der darauf abgebildeten Symbole auf ein Einstellungsfeld.
- B. Nimm 1 Arbeitskraft** vom abgebildeten Einstellungsfeld und lege sie **in den Beutel**. Welche Farbe du nehmen musst, bestimmt der Prioritätenbereich. Die Farbe, die dort ganz links steht, musst du zuerst nehmen. Gibt es die Farbe nicht, nimm eine Arbeitskraft der Farbe rechts daneben usw.
Ist auf dem Plättchen das Arbeitskräfte-Symbol abgebildet, bestimme zunächst das Feld mit den

meisten Arbeitskräften darauf. Im Falle eines Gleichstands ist es von den beteiligten das Feld am weitesten links, falls der Pfeil auf dem Plättchen nach links zeigt, bzw. rechts, falls er nach rechts zeigt. Nimm die Arbeitskraft von dort.

- C. Hast du eine Arbeitskraft vom Feld ganz links bzw. ganz rechts genommen, führe** Takatoshis Aktion *Eisenbahnen* bzw. *Heimische Märkte* aus (siehe unten).

Du musst die Aktion **nicht** ausführen, wenn im Zielbereich bei der Farbe der Umrandung des Aktionsplättchens **kein** Zielplättchen liegt. (Diese Umrandung existiert nur auf den Plättchen mit dem Arbeitskräfte-Symbol. Bei der roten Umrandung musst du die Aktion also nur bei der Schwierigkeit Schwer ausführen, bei der grünen Umrandung musst du sie bei jeder Schwierigkeit ausführen.)

- D. Ist der Aktionsstapel jetzt leer, führe** erneut die Schritte 4 und 5 von Takatoshis Spielbau aus.

Eisenbahnen

1. **Bestimme die Region.** Ein Feld gilt dabei als verfügbar, wenn es leer ist.
Hinweis: In jeder Region können sich im Solospiel höchstens 3 Eisenbahnen befinden.

2. **Lege 1 Eisenbahn** aus Takatoshis Eisenbahnbereich auf das oberste verfügbare Eisenbahnfeld der bestimmten Region.

Hat Takatoshi keine Eisenbahnen mehr, tut er in diesem Zug nichts.

Takatoshi Eisenbahnen in einer Region geben ihm jeweils +2 Einfluss, selbst wenn er dort keinen Einflussmarker hat.

Heimische Märkte

1. Finde die Zeile von Takatoshis Einflussbereich, die dem aktuellen Abschnitt entspricht. **Nimm** aus dieser Zeile den **Einflussmarker**, der am weitesten links liegt.

- ◆ Abschnitt 1, unterste Zeile, Papier/Baumwolle.
- ◆ Abschnitt 2, mittlere Zeile, Opt. Linsen/Bentō.
- ◆ Abschnitt 3, obere Zeile, Uhren/Glühlampen.

Gibt es dort keinen Einflussmarker nimm ihn aus der nächsthöheren Zeile.

Kannst du gemäß diesen Regeln keinen Einflussmarker nehmen, tut Takatoshi in diesem Zug nichts.

2. **Bestimme die Region.** Ein Feld gilt als verfügbar, wenn du den Marker dort legen darfst (siehe 3.)

Hinweis: Die Anzahl der erlaubten Einflussmarker an einem Heimischen Markt beträgt im Solospiel 2.

3. Lege den Einflussmarker in die bestimmte Region.

Dabei gelten die üblichen Regeln, mit folgenden Änderungen:

- ◆ Die Sorte, auf dem angrenzenden Abschnitt des Bedarfplättchens muss **1 Sorte** der Zeile entsprechen, aus der du Takatoshis Einflussmarker genommen hast.
- ◆ Takatoshi darf nie seinen eigenen Marker entfernen.
Müsste er das tun, sind alle Felder des entsprechenden Heimischen Marktes nicht verfügbar.

Auf welches Feld du den Einflussmarker legst, bestimmst du nach den folgenden Regeln:

- a. Lege den Marker so, dass dein Einflussmarker mit dem höchsten Wert ersetzt oder entfernt wird. Lege ihn also entweder auf das Feld mit deinem höchsten Einflussmarker (ersetzen; das geht nur, wenn der Wert von Takatoshis Marker höher ist als der deines Markers) oder auf ein leeres Einflussfeld, sodass das Limit überschritten ist und dein Einflussmarker mit dem niedrigsten gleichzeitig der Marker mit dem höchsten Wert ist (entfernen). Gibt es von diesen Feldern mehrere, lege ihn auf das Feld am weitesten links.
- b. Gibt es davon keine, lege ihn auf das Feld mit dem höchsten aufgedruckten Wert (kein Wert zählt als 0). Gibt es davon mehrere, wählt er das Feld am weitesten links.

Hinweis: Müsstest du Takatoshi einen Einflussmarker zurückgeben (weil du einen Marker mit höherem Wert auf dem Feld platzierst), entferne ihn stattdessen aus dem Spiel (lege ihn in die Schachtel zurück).

Eine Region bestimmen

Bestimme die Region wie folgt:

1. **Bestimme die Priorität** der Regionen anhand der Arbeitskräfte, die darin stehen. (Befindet sich die Farbe der darin stehenden Arbeitskraft auf der Prioritätenleiste weiter links, hat die Region eine höhere Priorität.)
2. Takatoshi wählt die Region mit der höchsten Priorität, in der er **gleich viel oder weniger Einfluss** hat als du und in der ein Feld verfügbar ist. (Was das bedeutet, ist oben bei der entsprechenden Aktion beschrieben.)

Gibt es keine solche Region, wählt er die Region mit der höchsten Priorität, in der er **mehr Einfluss** hat als du und in der ein Feld verfügbar ist.

Gibt es auch keine solche Region, tut er in diesem Zug nichts.

BEISPIEL

Du deckst für Takatoshi das Aktionsplättchen mit dem Arbeitskräfte-Symbol und gelber Umrandung auf. Auf zwei Einstellungsfeldern sind 3 Arbeitskräfte – Gleichstand. Der Pfeil zeigt nach rechts, also wird das Feld rechts gewählt, über der Aktion *Heimische Märkte*. Entsprechend der Prioritätenleiste nimmst du die weiße Arbeitskraft und legst sie in den Beutel. Da die Schwierigkeit Hoch ist, musst du die Aktion ausführen.





Du nimmst den linken Einflussmarker aus der mittleren Zeile. Dann bestimmst du die Region. Die Region mit der blauen Arbeitskraft hat Priorität 1, die mit der weißen Priorität 2 und die mit der roten Priorität 3. In der blauen Region hat Takatoshi mehr Einfluss als du (Er: 5, du: 3). In der weißen Region hat er weniger Einfluss (er: 2 durch die Eisenbahn, du: 4) und es gibt 2 verfügbare Felder (siehe unten). In der roten Region hat er weniger Einfluss (nicht komplett gezeigt) und es gibt ein verfügbares Feld (eine aufgedruckte 3 neben den Optischen Linsen), aber sie hat die geringere Priorität. Also wird die weiße Region bestimmt. Drei Einflussfelder entsprechen Bentō oder Optischen Linsen. An keinem der Heimischen Märkte wird das Limit überschritten. Auf das Feld der Optischen Linsen darf der Marker nicht gelegt werden, da er keinen höheren Wert hat als dein dort platzierter Marker. Auf den anderen beiden Feldern ist kein Wert aufgedruckt, also wählt er das Feld weiter links. Takatoshi hat in dieser Region nun 6 Einfluss.

ABSCHNITTSWERTUNG UND SPIELENDE

Führe die Abschnittswertung wie im Spiel zu zweit durch. Denke daran, dass kein zweiter Platz vergeben wird (siehe S. 18).

Prüfe am Spielende, vor der Schlusskonsolidierung, ob du alle Zielplättchen im Zielbereich erfüllst. Tust du das nicht, hast du verloren. Tust du das, hast du gewonnen.

Hast du gewonnen, führe wie üblich die Schlusskonsolidierung und -wertung aus.

Vergleiche dann dein Ergebnis mit der folgenden Tabelle, um deinen Erfolg zu überprüfen.

240+	himmlisch
210+	ehrentvoll
180+	beachtenswert
150+	akzeptabel
0+	ausreichend

IMPRESSUM

Autoren: Paulo Soledade und Nuno Bizarro Sentieiro.

Solo-Modus: Pedro André Correia.

Spielentwicklung (Leitung) und Anleitung: Alex Irons.

Spielentwicklung und -tests: Dan Lièvre.

Illustrationen: Maya Kurkhuli.

Grafikdesign: Galina Kir.

Layout: Mikhail Kuznetsov, Veronika Romanova.

Tabletop-Simulator-Umsetzung: Scott Seifert, Alex Irons, Anar Ramazanov.

Korrektorat (Leitung): Evgeniy Samarskiy.

Korrektorat: Elena Datsenko.

Produktion, Chef der Spielentwicklung: Alex Irons.

Geschäftsführung: Evgeniy Maslovskiy, Maxim Istomin.

Beratung zur japanischen Kultur und der Meiji-Zeit: Egor Bakun, Igor Toschenko, Mikhail Adazhenik, Ruslan Amanzholov, Roman Uglev. Vielen Dank an alle, die das Spiel mit uns getestet haben: Joana Carreira, Rogério Morais, Carlos Ferreira, João Jotta, Rui Ferreira, Sandro

Sender, Demétrio João, Tiago Duarte, Denis Dudov, Lev Lyaschenko, Timofey Dudko, Yuriy Monakov, Fedor Panov, Nikolay Kuzivanov, Ruslan Ivanov, Artem Volkov, Maxim Konoplya, Sergey Plyusnin, sowie alle weiteren Mitglieder des Testteams von CrowD Games.

Deutsche Version:

Redaktion: Raimund Bartossek

Übersetzung: Martin Zeeb

Lektorat: Gideon Lochner

Grafikdesign: Andreas Resch

© der deutschen Ausgabe 2025 - Boardgame Atelier, Hanfelderstraße 56, 82319 Starnberg, Deutschland
www.boardgameatelier.de

© CrowD Games, LLC. 2025. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne vorherige Genehmigung nachgedruckt oder veröffentlicht werden.



F. A. Q.

- ◆ Stellt am Ende der Runde immer nur **genau 1** zufällige Arbeitskraft auf jedes Einstellungsfeld mit 2 oder weniger Arbeitskräften, auch wenn sich danach immer noch 2 oder weniger Arbeitskräfte dort befinden.
- ◆ Auch am Ende der fünften Runde, also direkt vor den Finalrunden, werden Einstellungsfelder und Wartebereich wie üblich aufgefüllt.
- ◆ Verschiedene Boni (auf dem Zaibatsu-Tableau, den Vertrags- und den Fabrikplättchen) erlauben das Aktivieren einer Abteilung. Dafür erhältst du , , oder , je nach Abteilung und abhängig davon ob sie aufgewertet ist oder nicht.
- ◆ Auf dem Spielplan (und in dieser Anleitung) ist angegeben, wie oft du jede Aktion in deinem Zug aktivieren darfst.  
- ◆ Aktionen, die du mehrfach aktivieren darfst, unterscheiden sich oft in ihren Bedingungen. Die Symbole auf dem Spielplan zeigen dir, ob die Aktion auf gleiche oder unterschiedliche Weise (z. B. in der gleichen/ unterschiedlichen Region) angewendet wird.  
- ◆ Für das Beliefern eines heimischen Marktes darfst du statt des Regionsbonus (2  / 2  / 3 ) auch 2  erhalten.
- ◆ Du darfst mehrere Fabriken derselben Sorte haben.
- ◆ Beim Bau einer Fabrik darfst du 1/3/6  zahlen, um deinen F&E-Wert für diese Aktivierung um 1/2/3 zu erhöhen.
- ◆ Du darfst jederzeit und so oft du willst in deinem Zug (und während der Schlusskonsolidierung) 1  zahlen, um 1  zu erhalten.
- ◆ Beim Zahltag beim Konsolidieren darfst du dein letztes  nicht ausgeben. Kannst du nicht alle Arbeitskräfte bezahlen, verlierst du entsprechend .
- ◆ Eisenbahnen in einer Region geben dir nur dann die 2 Einfluss je Eisenbahn, wenn du mindestens 1 Einflussplättchen in dieser Region hast.
- ◆ Aktionsmodifikatoren von Fabriken modifizieren Aktionen, nicht Aktivierungen. Du darfst also in einem Zug (mit einer Aktion) nur 1 solchen Effekt anwenden.
- ◆ Führe deine Effekte in der Reihenfolge deiner Wahl aus. Du musst aber die Ausführung eines Effekts abschließen, bevor du mit dem nächsten beginnst. Auch das Erhalten von Boni zählt als Effekt.
- ◆ Im Spiel mit 2/3 Personen (und im Solospiel) ist die Zahl der Felder für Schiffe, Eisenbahnen und Einflussplättchen in den Regionen des Spielplans limitiert.
- ◆ Im Spiel mit 2/3 Personen (und im Solospiel) darfst du beim Beliefern eines heimischen Marktes das Einflussplättchen auch auf das dritte/vierte freie Feld legen, sofern es einen höheren Wert als mindestens 1 anderes Plättchen an diesem Stadtfeld hat. Tust du das, entferne dort 1 der Plättchen mit dem niedrigsten Wert (und gib es zurück).
- ◆ Im Spiel mit 2 Personen (und im Solospiel) wird in der Abschnittswertung kein 2. Platz vergeben. Die zweitplatzierte Person erhält  entsprechend des 3. Platzes.

