

YUNNAN Regelhinweise

Obwohl das Regelheft das Spiel vollständig und richtig beschreibt, zeigt die Anzahl der Fragen, die mich erreichen, dass einige Punkte gerne überlesen werden. Hier ist eine Sammlung von Antworten auf die häufigsten Fragen:

BIETPHASE (1A)

1. Man darf auf jedes freie Feld eines Fortschrittgebäudes bieten. Wenn man aber auf die 5 oder 7 bietet, muss dieses Gebot das höchste Gebot in diesem Gebäude sein.
2. Ein Gebot auf z.B. 15 blockiert NICHT Gebote auf 9 oder 12!
3. Felder, die von einem Spieler beim Setzen auf die Bank geräumt werden, können von anderen Spielern wieder verwendet werden (aber 1. gilt weiterhin).
4. Wer passt, setzt alle Händler, falls er noch welche in der Hand hält, nach Pu'er.
5. Wenn man nach dem Passen auf einem 5 oder 7 Feld überboten wird, schiebt man seinen Reihenfolgemarkier zurück auf das ehemalige grüne Feld der Reihenfolgeskala und nimmt den überbotenen Händler in seinen persönlichen Vorrat zurück. Wenn man wieder am Zug ist, bietet man wieder so, als hätte man nie gepasst.
6. Gebote werden während der Bietphase noch nicht bezahlt, sondern erst dann, wenn die Fortschritte in Phase 1C ausgewertet werden.
7. Man darf NIE mehr bieten als man zum jeweiligen Augenblick bezahlen kann (Ausnahme: Pro-Spiel). Dies ist besonders wichtig, wenn man plant, in die Bank zu gehen, aber vorher die Preise der Fortschritte hochtreiben möchte. Ein wachsamer Blick auf das eigene Geld hilft, hier Fehler zu vermeiden!
8. Wenn man einen Händler in die Bank setzt, müssen sofort alle eigenen Händler aus den anderen Gebäuden entfernt und nach Pu'er gesetzt werden.
9. Man darf nie mehr als EINEN eigenen Händlern in ein Gebäude setzen.

FORTSCHRITTSGEBÄUDE (1C)

1. JETZT zahlt man für seine erfolgreichen Gebote und nimmt die Fortschritte.
2. Im Bauhof nimmt man das Gebäude, das man in einer der kommenden Reisephasen bauen möchte, in seinen persönlichen Vorrat. Ausnahme: Nimmt man ein Teehaus, darf man es ENTWEDER sofort in eine Provinz setzen, die man in diesem Augenblick erreichen kann, ODER man nimmt es in seinen persönlichen Vorrat.
3. Alle Händler auf den Fortschrittsgebäuden und in der Bank gehen zurück in den persönlichen Vorrat. Diese Händler reisen in dieser Runde NICHT!

REISEN, VERDRÄNGEN, BAUEN (2A)

1. Die Zugreihenfolge in der Reisephase hat sich gegenüber der Bietphase umgekehrt!
2. Wenn man am Zug ist, darf man so viele eigene Händler in den Provinzen und Pu'er bewegen, wie man möchte und darf alle Gebäude, die man im eigenen Vorrat hat, in beliebiger Reihenfolge bauen. Man muss nicht alle Gebäude im eigenen Vorrat bauen sondern darf sie für spätere Runden aufbewahren.
3. Um eine Brücke zu bauen, muss man Zugang zu der höheren der beiden Provinzen haben, die man verbinden möchte.
4. Man benötigt einen Bewegungspunkt (Passierschein) für jede Provinzgrenze, die man mit jedem einzelnen Händler überquert. Beispiel: Eine Bewegung von 2 Händlern von Pu'er nach Sichuan kostet 4 Bewegungspunkte (2 Händler, 2 Grenzen).
5. Ein Händler, der in eine Provinz gezogen wird und dort seine Bewegung beendet, darf maximal einen Händler verdrängen.

6. Ein Händler wird entlang der Tee-Pferde-Straße in die nächste niedrigere Provinz verdrängt; nie über eine Seitenstraße unter Benutzung einer Brücke.

ISOLIERTE HÄNDLER

1. Am Ende seines Zuges und bevor ein anderer Spieler seine Reise/Verdrängen/Bauen-Phase beginnt, müssen alle eigenen Händler eine zusammenhängende Route bilden. Händler, die nicht lückenlos verbunden sind, werden nach Pu'er versetzt, nicht etwa in den persönlichen Vorrat. Handelsposten müssen nicht angeschlossen sein!
2. Um festzustellen, ob eine zusammenhängende Route existiert, wird überprüft, ob jeder eigene Händler über eine Route nach Pu'er verfügt, die nur durch Provinzen führt, die mit eigenen Händlern oder Handelsposten besetzt sind. Teehäuser zählen dabei NICHT. Es ist gestattet, diesen Weg von einer niedrigeren zu einer höheren Provinz zu nehmen, um eine Brücke aus dieser höheren Provinz zu verwenden (siehe Beispiel unten rechts auf Seite 7).
3. Wenn die zusammenhängende Route von anderen Spielern in deren Bewegungsphase unterbrochen wird, bleiben nicht verbundene Händler wo sie sind und werden nicht nach Pu'er zurückgesetzt (für sie entstehen jedoch Transportkosten in der Einkommensphase).

PROVINZKOMMISSAR (2 B)

1. Der Provinzkommissar geht in die Provinz mit der höchsten Auszahlung ohne Berücksichtigung von nicht angebotenen Handelsposten und den TRANSPORTKOSTEN von Händlern, die keine zusammenhängende Route haben.
2. Bei der Verbannung wird zuerst nach Einfluss und erst bei Gleichstand nach Zugreihenfolge ausgewählt. Spieler mit einem Einfluss von 4 oder einem Teehaus in der Provinz werden ignoriert.
3. Es wird immer nur ein Händler nach Pu'er verbannt!
4. Wenn eine zusammenhängende Route durch den Provinzkommissar unterbrochen wird, bleiben nicht verbundene Händler wo sie sind und werden NICHT nach Pu'er gestellt (für sie entstehen jedoch Transportkosten in der Einkommensphase).

GESCHENKE (2C)

1. Geschenke werden erst nach Abschluss der Phasen 2A und 2B vergeben!

EINKOMMEN (2D)

1. Die Transportkosten betragen 3 Yuan pro Händler und Lücke!
2. Handelsposten ohne Verbindung bringen keine Einkünfte.

NEUE ZUGREIHENFOLGE (2E)

1. JETZT wird die neue Zugreihenfolge auf der braunen Reigenfolgeskala bestimmt. Der Spieler mit dem HÖCHSTEN Einkommen kommt noch vorne.

KONVERTIEREN VON EINKOMMEN (2F)

1. Man kann nach eigener Wahl sein Einkommen ganz, teilweise oder gar nicht in Siegpunkte mit einem Kurs von 1:1 umtauschen.