

Es werden mehrere Runden gespielt. In jeder Runde ist man 1-mal an der Reihe und führt 5 Aktionen aus. Zu zweit ist jeder Spieler je Runde 2-mal am Zug.

Ablauf eines Spielzuges in genauer Reihenfolge der 5 Aktionen:

1) Ein Flottenplättchen nehmen:

- ◆ Du MUSST 1 der offen ausliegenden Flottenplättchen nehmen und samt Deinem Zugfolge-Marker auf Dein Tableau legen, also in den Bereich 1.
- ◆ Dann nimmst Du alle auf dem Flottenplättchen abgebildeten Schiffe aus dem Vorrat (wenn möglich) und legst sie vor Dir ab.
- ◆ Jede Flotte hat einen bestimmten Effekt, den Du zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Zug benutzen kannst.

2) Handeln:

- ◆ Du DARFST genau 1 Schiff kaufen / verkaufen zu dem Preis, der auf Deinem Tableau steht (1 - 4 Geld, je nach Farbe).
- ◆ Ein Handel (Kauf/Verkauf) eines Gold-Schiffs erfordert den Besitz des passenden Spezialisten.

3a) Schiffe einsetzen:

*R. Winner's Tip: Schiffe vorerst liegend einsetzen*

- ◆ Du DARFST Schiffe\* aus Deinem Hafen (4. Bereich) SOWIE die soeben erhaltenen Schiffe einsetzen und auf den Spielplan stellen.
- ➔ Das 1. Schiff in Deinem Zug musst Du ENTWEDER auf ein LEERES EINGANGSFELD setzen  
 ODER  
 auf ein leeres Feld, das mit einem Schiff der gleichen Farbe verbunden ist.
- ➔ Jedes nachfolgende Schiff musst Du auf ein leeres Feld setzen, das mit dem zuvor eingesetztem Schiff verbunden (Pünktchenlinie) ist (Farbe ist egal).

3b) Kulturplättchen nehmen ODER Gebäude bauen:

- ➔ Für jedes von Dir aktuell eingesetzte Schiff nimmst Du 1 zu diesem Schiff benachbartes Kulturplättchen (oder Gebirge-Kulturplättchen: schwarzer Rand)  
 Kulturplättchen braucht man zum Kauf von Spezialisten (Aktion 5).

ENTWEDER MUSST Du Kulturplättchen nehmen:

ODER Du MUSST GENAU 1 Gebäude bauen (wenn es möglich ist):

- ➔ Nimm 1 der offen ausliegenden Gebäudeplättchen und baue es auf einer LEEREN\*\* Insel, die zu mind. einem der Schiffe benachbart ist, die Du in diesem Zug eingesetzt hast. Auf jeder Insel kann nur 1 Gebäude stehen.

- ➔ Das Plättchen zeigt links an, welche Schiffe für den Bau notwendig sind. Diese Schiffe müssen zu der von Dir gewählten Insel benachbart sein. Es spielt keine Rolle, wann und von wem diese Schiffe eingesetzt wurden.
- ➔ Das Plättchen kommt nach erfolgtem Bau verdeckt vor Dich und Du setzt dafür 1 Gebäude lt. Angabe auf die Insel. Siegpunkte gibt es zum Spielende.



Jedes Mal nach Bau eines Standardgebäudes erhältst Du Boni (kumulativ):

- 1 Prestige-Plättchen für jedes dazu benachbarte Prestigegebäude.
- 1 Prestige-Plättchen, falls du das Gebäude auf einem Gebirgeplättchen gebaut hast.
- Wenn Dein Gebäude eine Gruppe von Gebäuden Deiner Farbe beginnt oder vergrößert (Gruppe = mind. 2 benachbarte Gebäude), erhältst Du 1 Geld pro Gebäude dieser Gruppe (inkl. des soeben gebauten).

Benachbart = Gemeinsame Grenze (gepunktete Linie, nicht Ecken).  
 Gruppe = Jedes Gebäude darin ist zu mind. einem anderen benachbart.  
 Wenn "Handelsposten" neu gebaut wird = doppeltes Geld.

Prestige-Gebäude:

Palast } Je Zug darf man genau 1 dieser  
 Torii } Gebäude bauen.

4) Nicht eingesetzte Schiffe festmachen:

- ◆ Nun werden alle während der Aktion 3a) platzierten Schiffe aufgerichtet.
- ◆ Im Hafen auf Deinem Tableau kannst Du 1\* nicht eingesetztes Schiff festmachen, um es in einem späteren Zug einzusetzen. Ist Dein Hafen voll, kannst Du das Schiff dort durch ein anderes ersetzen.
- ◆ Alle übrigen Schiffe stellst Du neben dem Hafen auf Dein Tableau. Sie sind nicht mehr verwendbar und bringen Dir für je 2 Schiffe 1 Prestige-Punkt Verlust zum Spielende.

5) Einen Spezialisten anwerben:

- ◆ Du DARFST genau 1 der ausliegenden Spezialisten anwerben, indem Du 2 gleiche oder 3 verschiedene Kulturplättchen abgibst. Du erhältst alle Münzen, die ggf. auf dem Spezialisten liegen.

**Ende des Spielzuges:** Gemäß Zugfolgeleiste ist der nächste Spieler dran.

**Rundenende:**

◆ Folgende Schritte sind für die Vorbereitung der nächsten Runde auszuführen:

- 1) Legt 2 Geld auf jeden ausliegenden Spezialisten.  
Leere Plätze sind danach mit neuen Spezialisten aufzufüllen.  
Sollten nicht genug Spezialisten vorhanden sein, um alle Plätze aufzufüllen, endet die Partie.
- 2) Füllt die Gebäudeauslage auf 5 Gebäude auf.  
Sollten nicht genug Gebäude auffüllbar sein, endet die Partie.
- 3) Jeder Spieler stellt seinen Zugfolge-Meeple auf das Feld der Zugfolgeleiste, welches zur Zahl seines Flottenplättchens passt.  
Zweier-Partie: Jeder stellt seine 2 Meeples auf die passenden Felder.
- 4) Alle Flottenplättchen wandern lückenlos weiter nach links auf dem Spielplan.  
Direkt anschließend deckt man so viele Flottenplättchen auf, bis wieder 5 Plättchen offen ausliegen.
- 5) Die Flottenplättchen aller Spieler werden gemischt und auf noch leere Felder der Flottenleiste verdeckt abgelegt.

**Spielende:**

= Nach der Runde, in der ein Spieler sein letztes Standardgebäude (also kein Palast oder Torii) gebaut hat oder sofort, wenn beim Vorbereiten der Folgerunde mind. 1 der folgenden Bedingungen eintritt:

- ➡ Von mind. einer Farbe sind keine Schiffe mehr im Vorrat.
- ➡ Nicht alle Spezialisten-Felder können belegt werden.
- ➡ Es können nicht ausreichend Gebäudeplättchen ausgelegt werden.

**WERTUNG:** PP = Prestigepunkte

- 1 PP je 5 Geld
- 1 PP je PP-Plättchen
- x PP je gebautem Gebäude (Angabe rechts darauf: 1 - 6 PP)
- x PP je angeworbenem Spezialisten (je 0 - 4 PP)
- minus 1 PP für jedes reservierte, nicht gebaute Gebäudeplättchen  
(über bestimmte Flottenfähigkeit kann man reservieren)
- minus 1 PP für je 2 Schiffe neben dem eigenen Hafen

Es gewinnt der Spieler mit den meisten PP.

*Patt: Der Beteiligte siegt, der in letzter Runde früher am Zug war.*

\*Mit dem Spezialisten "RIU" hat man 3 Liegeplätze statt 1 im Hafen.

\*\*Wenn dort noch ein Kulturplättchen liegt, spielt das keine Rolle.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.11.19

## Yamatai - Spielhilfe

Ablauf eines Spielzuges (freiwillig = optional, sonst Pflichtaktion):

- 1) 1 Flotten-Plättchen und die darauf angegebenen Schiffe nehmen.
- 2) Handeln: Genau 1 Schiff kaufen oder verkaufen (optional).
- 3) a) Schiffe einsetzen (optional).  
b) Kulturplättchen nehmen, wenn 3a) ausgeführt wurde  
ODER  
oder 1 Gebäude bauen, wenn es möglich ist.  
c) Boni erhalten beim Bau eines Standardgebäudes (kumulativ).  
1 PP für jedes dazu benachbarte Prestige-Gebäude.  
1 PP für Bau auf einem Gebirgeplättchen.  
1 Geld pro Gebäude, wenn Dein Gebäude eine Gruppe von Gebäuden Deiner Farbe beginnt / vergrößert. Jedes Gebäude (inkl. des neuen) in einer Gruppe ab 2 Gebäuden zählt.  
Wenn "Handelsposten" gerade gebaut wurde = doppeltes Geld.
- 4) Nicht eingesetzte Schiffe im Hafen (1 Schoff max.) / daneben lagern.
- 5) Genau 1 Spezialisten kaufen (optional).

Spielende: Nach Runde, in der mind. 1 Spieler sein letztes Gebäude baut.  
ODER sofort, wenn beim Vorbereiten der Folgerunde mind.  
1 der folgenden Bedingungen eintritt:

- ➡ Von mind. einer Farbe sind keine Schiffe mehr im Vorrat.
- ➡ Nicht alle Spezialisten-Felder können belegt werden.
- ➡ Man kann nicht genug Gebäudeplättchen auslegen.

**WERTUNG:** PP = Prestigepunkte

- 1 PP je 5 Geld
- 1 PP je PP-Plättchen
- x PP je gebautem Gebäude (Angabe rechts darauf: 1 - 6 PP)
- x PP je angeworbenem Spezialisten (je 0 - 4 PP)
- minus 1 PP für jedes reservierte, nicht gebaute Gebäudeplättchen  
(über bestimmte Flottenfähigkeit kann man reservieren)
- minus 1 PP für je 2 Schiffe neben dem eigenen Hafen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.11.19

## Yamatai - Spielhilfe

Ablauf eines Spielzuges (freiwillig = optional, sonst Pflichtaktion):

- 1) 1 Flotten-Plättchen und die darauf angegebenen Schiffe nehmen.
- 2) Handeln: Genau 1 Schiff kaufen oder verkaufen (optional).
- 3) a) Schiffe einsetzen (optional).  
b) Kulturplättchen nehmen, wenn 3a) ausgeführt wurde  
ODER  
oder 1 Gebäude bauen, wenn es möglich ist.  
c) Boni erhalten beim Bau eines Standardgebäudes (kumulativ).  
1 PP für jedes dazu benachbarte Prestige-Gebäude.  
1 PP für Bau auf einem Gebirgeplättchen.  
1 Geld pro Gebäude, wenn Dein Gebäude eine Gruppe von Gebäuden Deiner Farbe beginnt / vergrößert. Jedes Gebäude (inkl. des neuen) in einer Gruppe ab 2 Gebäuden zählt.  
Wenn "Handelsposten" gerade gebaut wurde = doppeltes Geld.
- 4) Nicht eingesetzte Schiffe im Hafen (1 Schoff max.) / daneben lagern.
- 5) Genau 1 Spezialisten kaufen (optional).

Spielende: Nach Runde, in der mind. 1 Spieler sein letztes Gebäude baut.  
ODER sofort, wenn beim Vorbereiten der Folgerunde mind.  
1 der folgenden Bedingungen eintritt:

- ➡ Von mind. einer Farbe sind keine Schiffe mehr im Vorrat.
- ➡ Nicht alle Spezialisten-Felder können belegt werden.
- ➡ Man kann nicht genug Gebäudeplättchen auslegen.

**WERTUNG:** PP = Prestigepunkte

- 1 PP je 5 Geld
- 1 PP je PP-Plättchen
- x PP je gebautem Gebäude (Angabe rechts darauf: 1 - 6 PP)
- x PP je angeworbenem Spezialisten (je 0 - 4 PP)
- minus 1 PP für jedes reservierte, nicht gebaute Gebäudeplättchen  
(über bestimmte Flottenfähigkeit kann man reservieren)
- minus 1 PP für je 2 Schiffe neben dem eigenen Hafen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.11.19