

Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

YAMATAÏ (2–4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Sammle die meisten Prestigepunkte (PP) durch Gebäude, Spezialisten, Prestigeplättchen und Geld.

SPIELAUFBAU

Siehe S. 2–3 der Anleitung

→ **Start:** 10 Geld (4×1, 3×2) | 4 Spieler: 6 Standardgebäude (alle Farben) | 3 Spieler: 8 Standardgebäude (ohne Grau) | 2 Spieler: 10 Standardgebäude (ohne Grau und Lila).
→ **2 Spieler:** Jeder besitzt 2 Zugfolge-Meeples. Bestimmt die Startreihenfolge erst für die Positionen 1–2 und anschließend für die Positionen 3–4.
→ **Startauslage:** 5 Spezialisten und 5 Gebäudeplättchen offen | 5 Flottenplättchen offen, 5 verdeckt.
→ **Inseln:** Anfangs 1 Kulturplättchen je Insel. Leere/graue Kulturplättchen entfernt; unter jedem Gebirge-Kulturplättchen liegt ein Gebirgeplättchen.
→ **Vorrat:** Schiffe nach Farbe sortiert; Münzen, Prestigegebäude, Prestigeplättchen und „Heiliger Boden" verfügbar.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ PP: Prestigepunkte.
→ Schiffe: Transportieren Baumaterial. Wertigkeit: Gold > Lehm > Stein > Holz > Bambus.
→ Eingangsfeld: Schiffsfeld mit Startsymbol am Rand.
→ Verbundene Schiffsfelder: Felder, die durch eine Schiffsverbindung direkt miteinander verbunden sind.
→ Leere Insel: Insel ohne Kulturplättchen oder Gebäude. Ein Plättchen „Heiliger Boden" verhindert den Gebäudebau.
→ Benachbarte Gebäude: Gebäude auf Inseln mit gemeinsamer Grenze. Eckberührungen zählen nicht.
→ Gebäudegruppe: Mindestens 2 zusammenhängende Standardgebäude deiner Farbe. Jedes gehört über mindestens eine gemeinsame Grenze zur Gruppe.
→ Prestigegebäude: Torii und Palast.
→ Hafen: Bereich für nicht eingesetzte Schiffe (1 Schiff; mit Riu +2). Schiffe im Hafen sind später wieder verwendbar.
→ Prestigeplättchen: Bei Spielende 1 PP pro Plättchen (mit Amateratsu 2 PP).

SPIELABLAUF

Die Zugfolge richtet sich nach den Meeples auf der Zugfolgeleiste. Führe alle fünf Aktionen in fester Reihenfolge vollständig aus, bevor der nächste Meeple an der Reihe ist.

> *Bei 2 Spielern führt jeder Spieler 2 vollständige Züge pro Runde aus (1 pro Meeple).*

[01] FLOTTENPLÄTTCHEN NEHMEN (PFLICHT)

01. Nimm 1 der 5 offenen Flottenplättchen. Lege es zusammen mit deinem Zugfolge-Meeple auf dein Spielertableau.
02. Nimm alle darauf abgebildeten Schiffe aus dem Vorrat, soweit vorhanden.
03. Nutze gegebenenfalls den Flotteneffekt zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem aktuellen Zug.

→ **Schiffsvorrat:** Ist eine Schiffsfarbe nicht verfügbar, erhältst du davon keine Schiffe und keine Entschädigung.
→ **Flotteneffekt:** Freiwillig, ausschließlich im aktuellen Zug.
→ **Zugfolge:** Die Nummer des Flottenplättchens bestimmt die Position deines Meeples in der nächsten Runde.

Siehe FLOTTENPLÄTTCHEN (Anhang auf Seite 2)

[02] HANDELN (OPTIONAL)

Kaufe oder verkaufe genau 1 Schiff zum angegebenen Preis.

→ Bambus: 1 Geld.
→ Holz: 2 Geld.
→ Stein: 3 Geld.
→ Lehm: 4 Geld.
→ Gold: Kein Kauf/Verkauf möglich (mit Tomoe 5 Geld).

> *Pro Zug höchstens 1 Handelsvorgang. Izanagi ermöglicht 1 zusätzlichen Kauf oder Verkauf. Susanoo verändert die Verkaufspreise für Stein und Lehm.*

[03] SCHIFFE UND KULTURPLÄTTCHEN

[03.1] SCHIFFE EINSETZEN (OPTIONAL)

Setze beliebig viele deiner in diesem Zug erhaltenen Schiffe (aus der Flotte, Handel oder Spezialistenfähigkeiten) und gegebenenfalls Schiffe aus deinem Hafen auf leere Schiffsfelder des Spielplans.

01. **Erstes Schiff:** Setze es auf ein leeres Eingangsfeld oder auf ein leeres Feld, das direkt mit einem bereits vorhandenen Schiff derselben Farbe verbunden ist.
02. **Jedes weitere Schiff:** Setze es auf ein leeres Feld, das mit dem unmittelbar zuvor eingesetzten Schiff verbunden ist (Farbe unerheblich).

→ **Schiffskette:** Alle in dieser Aktion neu eingesetzten Schiffe bilden eine durchgehende Kette.
→ **Fremde Schiffe:** Darfst du als Farbanschluss für dein erstes Schiff verwenden.
→ **Schiffe & Inseln:** Sind für alle Spieler zugänglich; eingesetzte Schiffe bleiben auf dem Spielplan.

> *Toyo Tama: Du darfst jedes leere Feld am Spielplanrand als Eingangsfeld verwenden.*
>
> *Flotteneffekte können Schiffe auf dem Plan verschieben, vertauschen oder entfernen. Prüfe anschließend die aktuell vorliegenden Voraussetzungen für weitere Aktionen.*

[03.2] KULTURPLÄTTCHEN

> *Plättchen nehmen oder Gebäude bauen (Pflicht, falls möglich).*

Wähle genau 1 der beiden Möglichkeiten, sofern ausführbar.

A – KULTURPLÄTTCHEN NEHMEN

→ Nimm für jedes in diesem Zug eingesetzte Schiff 1 Kulturplättchen (gegebenenfalls Gebirge-Kulturplättchen) von einer zu diesem Schiff benachbarten Insel.
→ Die genommenen Plättchen dienen zum Anwerben von Spezialisten.
→ Das Entfernen des Kulturplättchens macht die Insel leer. Ein darunterliegendes Gebirgeplättchen bleibt bestehen.

> *Ebisu: Wenn du Kulturplättchen nimmst, erhältst du zusätzlich 1 Kulturplättchen von einer beliebigen Insel (1× pro Zug).*

B – GEBÄUDE BAUEN

→ **Gebäude wählen:** 1 offen ausliegendes Gebäudeplättchen oder 1 von dir durch Flotte 2 in einer früheren Runde reserviertes Plättchen.
→ **Bauinsel:** Muss leer und mit mindestens 1 deiner in diesem Zug neu eingesetzten Schiffe benachbart sein.
→ **Schiffsanforderung:** Sämtliche auf dem Gebäudeplättchen abgebildeten Schiffe müssen zur Insel benachbart sein. Schiffe aller Spieler und aus früheren Zügen zählen mit.
→ **Bauen:** Nimm das Gebäudeplättchen, lege es verdeckt vor dich und stelle das passende Standardgebäude deiner Farbe, einen Torii oder einen Palast auf die Insel.
→ Schiffe: Verbleiben auf dem Spielplan.
→ **Limit:** Maximal 1 Gebäude pro Zug.

> *Flotte 9: Baue mit 1 erforderlichen Schiff weniger (Farbe deiner Wahl).*
>
> *Heiliger Boden: Verbietet den Gebäudebau auf dieser Insel, solange das Plättchen dort liegt.*
>
> *Ananda: Baue neben dem Standardgebäude eines Spielers mit Ananda nur, wenn du diesem 2 Geld zahlst. Reicht dein Geld nicht, ist der Bau dort verboten.*

[03.3] BONI FÜR STANDARDGEBÄUDE

Beim Bau eines Standardgebäudes erhältst du sofort alle zutreffenden Boni (kumulativ):

→ Prestigegebäude: +1 Prestigeplättchen je benachbartem Torii oder Palast.
→ **Gebirge:** +1 Prestigeplättchen, wenn du auf einem Gebirgeplättchen baust.
→ Gebäudegruppe: Beginnst oder vergrößerst du eine zusammenhängende Gruppe deiner Standardgebäude, erhalte 1 Geld für jedes Gebäude der gesamten Gruppe (einschließlich des neuen).
→ **Handelsposten:** Verdopple den Geldbonus für das Beginnen oder Vergrößern einer Gebäudegruppe.

> *Benachbarte Prestigegebäude müssen bereits vor dem Bau des Standardgebäudes vorhanden sein.*
>
> *Torii/Palast: Für deren Bau erhältst du normalerweise keine Standardgebäude-Boni. Ausnahme: Awashima.*
>
> *Kagutsuchi: +1 Prestigeplättchen, wenn dein neues Standardgebäude zu keinem deiner anderen Standardgebäude benachbart ist.*

[04] NICHT EINGESETZTE SCHIFFE FESTMACHEN (PFLICHT)

→ Hafen: Du darfst 1 nicht eingesetztes Schiff festmachen. Mit Riu darfst du bis zu 3 Schiffe insgesamt im Hafen haben. Festgemachte Schiffe kannst du in späteren Zügen einsetzen.
→ Hafen voll: Du darfst ein festgemachtes Schiff durch ein anderes ersetzen.
→ **Übrige Schiffe:** Stelle alle nicht festgemachten Schiffe neben den Hafen auf dein Spielertableau (auch ersetzte Schiffe). Diese können nicht mehr eingesetzt oder eingetauscht werden.
→ **Spielende:** −1 PP je 2 Schiffe neben deinem Hafen (Farben unerheblich).

[05] EINEN SPEZIALISTEN ANWERBEN (OPTIONAL)

→ **Wähle:** 1 offen ausliegenden Spezialisten.
→ **Kosten:** 2 gleiche oder 3 verschiedene Kulturplättchen abgeben.
→ **Belohnung:** Nimm alle auf dem angeworbenen Spezialisten liegenden Münzen.
→ **Limit:** Maximal 1 Spezialist pro Zug; verbleibt bis Spielende bei dir.

Siehe SPEZIALISTEN (Anhang auf Seite 2)

[06] NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Nachdem sämtliche Zugfolge-Meeples ihren Zug beendet haben:

01. **Spezialisten:** Lege 2 Geld auf jeden noch ausliegenden Spezialisten (auch wenn bereits Geld darauf liegt). Fülle die Auslage auf 5 Spezialisten auf. Falls unmöglich: Spielende.
02. **Gebäude:** Fülle die Gebäudeauslage auf 5 Plättchen auf. Falls unmöglich: Spielende.
03. **Zugfolge:** Stelle jeden Meeple auf das nummerierte Feld, das seinem Flottenplättchen entspricht (bei 2 Spielern beide Meeples).
04. **Flottenauslage:** Verschiebe verbliebene Flottenplättchen nach links. Decke von links beginnend neue auf, bis 5 offen ausliegen.
05. **Flotten zurücklegen:** Mische die von den Spielern genommenen Flottenplättchen und lege sie verdeckt auf die freien Felder der Flottenleiste.

Anschließend beginnt die nächste Runde, sofern das Spiel nicht beendet wurde.

[07] SPIELENDE & WERTUNG

SPIELENDE

→ **Letztes Standardgebäude:** Baut ein Spieler sein letztes Standardgebäude, endet die Partie nach der vollständig abgeschlossenen laufenden Runde.
→ **Sofortiges Spielende bei der Rundenvorbereitung:** Mindestens 1 Schiffsfarbe ist im Vorrat vollständig aufgebraucht, die Spezialistenauslage kann nicht vollständig aufgefüllt werden oder es sind nicht genügend Gebäudeplättchen vorhanden.

WERTUNG

01. **Geld:** +1 PP je 5 Geld (mit **Fu Hsi** je 3 Geld).
02. **Prestigeplättchen:** +1 PP je Plättchen (mit **Amateratsu** 2 PP je Plättchen).
03. **Gebäude:** Addiere die PP aller deiner gebauten Gebäudeplättchen.
04. **Spezialisten:** Addiere die PP aller angeworbenen Spezialisten.
05. **Reservierte Gebäude:** −1 PP je reserviertem, aber nicht gebautem Gebäudeplättchen.
06. **Übrige Schiffe:** −1 PP je 2 Schiffe neben deinem Hafen.

→ **Sieger:** Der Spieler mit den meisten PP gewinnt.
→ **Gleichstand:** Der beteiligte Spieler, der in der letzten Runde früher am Zug war, ist besser platziert.

FLOTTENPLÄTTCHEN (1–10)

Der **Flotteneffekt** ist freiwillig und darf zu einem beliebigen Zeitpunkt im aktuellen Zug ausgeführt werden. Die Nummer bestimmt die Zugposition in der nächsten Runde.

→ **Flotte 1:** 1 Bambus | Kein Sondereffekt; nächste Runde als Erster am Zug.
→ **Flotte 2:** 1 Holz | Reserviere 1 offen ausliegendes Gebäudeplättchen. Lege es offen neben dein Tableau. Nur du darfst es in einer späteren Runde bauen. Falls bis Spielende nicht gebaut: −1 PP.
→ **Flotte 3:** 1 Stein | Sieh dir verdeckt die obersten 3 Gebäudeplättchen an. Lege sie in beliebiger Reihenfolge und Aufteilung auf und/oder unter den Stapel.
→ **Flotte 4:** 1 Lehm | Verschiebe 1 Schiff auf ein leeres, benachbartes Schiffsfeld.
→ **Flotte 5:** 1 Gold | Lege 1 „Heiliger Boden" auf eine beliebige leere Insel. Solange das Plättchen dort liegt, darf dort niemand bauen.
→ **Flotte 6:** 1 Holz + 1 Bambus | Vertausche 2 beliebige Kulturplättchen auf dem Spielplan.
→ **Flotte 7:** 1 Stein + 1 Bambus | Entferne bis zu 2 Schiffe vom Spielplan und lege sie in den Vorrat zurück.
→ **Flotte 8:** 1 Lehm + 1 Bambus | Vertausche 2 beliebige Schiffe auf dem Spielplan.
→ **Flotte 9:** 1 Stein + 1 Holz | Baue in diesem Zug 1 Gebäude mit 1 erforderlichen Schiff weniger (deine Wahl).
→ **Flotte 10:** 1 Lehm + 1 Holz + 1 beliebiges Schiff aus dem Vorrat | Kein weiterer Effekt.

> *Fehlt eine Schiffsfarbe im Vorrat, erhältst du für das nicht verfügbare Schiff weder Ersatz noch Entschädigung.*

SPEZIALISTEN (18)

Alle Spezialisten bleiben bis Spielende bei dir. Die angegebenen PP zählen zusätzlich zu ihren Fähigkeiten.

→ **Amateratsu (0 PP):** Jedes deiner Prestigeplättchen zählt doppelt (2 PP statt 1 PP).
→ **Ananda (1 PP):** Andere Spieler müssen dir 2 Geld zahlen, wenn sie neben einem deiner Standardgebäude bauen möchten. Können sie nicht zahlen, ist der Bau dort verboten.
→ **Awashima (2 PP):** Beim Bau von Prestigegebäuden erhältst du die gleichen Boni wie beim Bau von Standardgebäuden.
→ **Ebisu (0 PP):** Nimm 1 zusätzliches Kulturplättchen von einer beliebigen Insel, wenn du Kulturplättchen von Inseln nimmst (1× pro Zug).
→ **Fu Hsi (0 PP):** Bei Spielende +1 PP je 3 Geld statt je 5 Geld.
→ **Hetsuka (2 PP):** Gib 1 eigenes Kulturplättchen ab, um 4 Geld zu erhalten (1× pro Zug).
→ **Izanagi (1 PP):** Du darfst in deinem Zug 1 zusätzlichen Kauf oder Verkauf durchführen.
→ **Izanami (1 PP):** Wenn ein anderer Spieler einen Spezialisten anwirbt, erhältst du die Hälfte des Geldes, das auf dem Spezialisten liegt.
→ **Kachiko (1 PP):** Gib 2 Geld ab, um 1 „Heiliger Boden" vom Spielplan zu entfernen (1× pro Zug).
→ **Kagutsuchi (1 PP):** Erhalte 1 zusätzliches Prestigeplättchen, wenn du ein Standardgebäude baust, das zu keinem deiner anderen Standardgebäude benachbart ist.
→ **Michimata (1 PP):** Gib 1 eigenes Kulturplättchen ab, um 1 Gold-Schiff aus dem Vorrat zu erhalten (1× pro Zug).
→ **Nakatsu (2 PP):** Tausche 1 eigenes Gold-Schiff aus Aktion 1 oder deinem Hafen gegen 2 beliebige Schiffe außer Gold aus dem Vorrat (1× pro Zug).
→ **Raijin (2 PP):** Tausche 2 beliebige eigene Schiffe aus Aktion 1 oder deinem Hafen gegen 1 Gold-Schiff aus dem Vorrat (1× pro Zug).
→ **Riu (3 PP):** Du darfst 2 zusätzliche Schiffe in deinem Hafen festmachen (insgesamt 3).
→ **Susanoo (1 PP):** Erhalte beim Verkauf eines Stein-Schiffs 6 Geld, beim Verkauf eines Lehm-Schiffs 7 Geld.
→ **Tomoe (1 PP):** Du darfst Gold-Schiffe für 5 Geld kaufen oder verkaufen (weiterhin 1 Handelsvorgang pro Zug, außer mit Izanagi).
→ **Toyo Tama (1 PP):** Du darfst jedes leere Feld am Rand des Spielplans als Eingangsfeld für das Einsetzen deiner Schiffe verwenden.
→ **Yasoma (4 PP):** Keine besondere Fähigkeit. Bringt 4 PP bei Spielende.