Bruno Cathala & Marc Paquien

Yamataï

Für das Lächeln der Königin Himiko

Königin Himiko hat die Baumeister ihres Königreichs mit der prestigeträchtigen Aufgabe betraut, die Hauptstadt von Yamataï zu errichten und sie zum Juwel des Inselstaates zu machen.

Als einer von ihnen ist es deine Aufgabe, die prächtigste Stadt von allen zu errichten. Setze die Baumaterialien der umherfahrenden Schiffe geschickt ein und übertriff so deine Konkurrenten. Denk strategisch, wirb Spezialisten an und verdiene dir Königin Himikos Anerkennung. Denn am Ende kann nur einer als der größte Baumeister von Yamataï in die Geschichte eingehen!

Days of Wonder

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 34 Standardgebäude

- 4 Spielertableaus

- 6 Zugfolge-Meeples

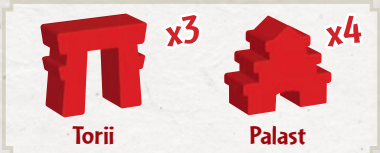
- 80 Holzschiffe, die Baumaterial transportieren:

- 10 Flottenplättchen

- 28 Gebäudeplättchen

21 Standardgebäude

7 Prestigegebäude



- 7 Gebirgeplättchen

- 34 Kulturplättchen

1 Plättchen jeder Art ist ein Gebirge-Kulturplättchen (mit schwarzer Umrandung)

- 8 Plättchen „Heiliger Boden“

- 73 Münzen

- 24 Prestigeplättchen

- 18 Spezialistenplättchen

Legt den Spielplan (1) in die Tischmitte.

Mischt die Spezialisten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt dann die obersten fünf Spezialisten auf und legt sie auf die passenden Felder des Spielplans (2).

Mischt die Gebäudeplättchen und legt sie als verdeckten Stapel rechts neben den Spielplan. Deckt dann die obersten fünf Plättchen auf und legt sie als Reihe aus (3).

Mischt die Flottenplättchen und legt fünf von ihnen aufgedeckt auf die ersten fünf Felder der Flottenleiste (heller Hintergrund) am unteren Rand des Spielplans. Legt die übrigen fünf Flottenplättchen verdeckt auf die anderen fünf Felder (dunkler Hintergrund) der Leiste (4).

Mischt die Kulturplättchen und verteilt sie zufällig und verdeckt auf dem Spielplan. Legt auf jede Insel genau 1 Kulturplättchen. Deckt sie dann nacheinander auf, wobei ihr unter jedes Gebirge-Kulturplättchen ein Gebirgeplättchen legt und anschließend alle leeren/grauen Kulturplättchen vom Spielplan entfernt (5).

UFBAU

Jeder Spieler nimmt sich einen Meeple seiner Farbe, Münzen im Wert von 10 (vier 1er und drei 2er) (6), ein Spielertableau und Standardgebäude seiner Farbe entsprechend der Spieleranzahl:

- **4 Spieler:** je 6 (alle Farben)
- **3 Spieler:** je 8 (kein Grau)
- **2 Spieler:** je 10 (kein Grau und Lila)

Bestimmt auf beliebige Weise die Spielreihenfolge für die erste Runde und stellt die Zugfolge-Meeples entsprechend auf die nummerierten Felder der Zugfolgeleiste (7). In einer Partie zu zweit hat jeder Spieler zwei Meeples. Bestimmt zuerst mit je einem Meeple die Reihenfolge für die Felder #1 und #2 und danach die für die Felder #3 und #4.

Sortiert die Holzschiffe nach Farbe und stellt sie in Reichweite aller Spieler bereit (8).

Legt abschließend das übrige Spielmaterial (Prestigegebäude, Münzen, Plättchen „Heiliger Boden" und die Prestigeplättchen) als Vorrat bereit (9).

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, die meisten Prestigepunkte zu sammeln, um die Gunst der Königin zu erlangen. Es gibt drei Wege, dieses Ziel zu erreichen: Münzen anhäufen, Gebäude bauen und Spezialisten anwerben. Doch am Ende wird nur einer von euch zum Sieger ernannt.

Spielablauf

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde sind die Spieler gemäß ihrer Meeples auf der Zugfolgeleiste an der Reihe. Ein Spieler führt die Aktionen #1 bis #5 aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, wird die nächste Runde vorbereitet. In einer Partie zu zweit ist jeder Spieler zweimal an der Reihe: einmal für jeden Zugfolge-Meeple seiner Farbe.

[verpflichtend]

1 EIN FLOTTENPLÄTTCHEN NEHMEN

Mit dieser Aktion übernimmst du die Kontrolle über eine Flotte deiner Wahl. Eine Flotte besteht aus Schiffen, die verschiedene Baumaterialien transportieren: Gold (gelb) ist am wertvollsten, dann Lehm (rot), Stein (schwarz), Holz (braun) und schließlich Bambus (grün).

Du musst eines der offen ausliegenden Flottenplättchen nehmen. Lege das Plättchen sowie deinen Zugfolge-Meeple auf dein Spielertableau.

Nimm dir dann alle auf dem Flottenplättchen abgebildeten Schiffe aus dem Vorrat (soweit noch vorhanden). Sollten bereits alle Schiffe einer Farbe im Spiel sein, gehst du bei dieser Farbe leer aus (und erhältst keine Entschädigung). Außerdem hat jede Flotte einen besonderen Effekt, den du zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Zug benutzen kannst. Im **Anhang** sind alle Flottenplättchen beschrieben.

Durch dieses Flottenplättchen erhältst du ein Gold-Schiff und darfst ein Plättchen „Heiliger Boden" auf eine beliebige leere Insel legen (jederzeit in diesem Zug).

2 [optional] HANDELN

Im Yamataï-Archipel spielt der Handel eine wichtige Rolle. Die Untertanen von Königin Himiko kaufen und verkaufen verschiedenste Baumaterialien. Allerdings ist Gold so selten, dass es niemand verkauft.

Du kannst genau 1 Schiff für den Preis kaufen oder verkaufen, der auf deinem Spielertableau angegeben ist.

Hinweis: In jedem Zug darfst du nur genau einen Handel durchführen, also 1 Schiff kaufen oder verkaufen. Ein Gold-Schiff kann weder gekauft noch verkauft werden (es sei denn, du hast den passenden Spezialisten).

Der Spieler kauft ein Holz-Schiff für 2 Geld. Mehr darf er in diesem Zug nicht handeln.

3 A [optional] SCHIFFE EINSETZEN

Jetzt bringen die von dir gewählten Schiffe ihre Baumaterialien zu den Inseln des Yamataï-Archipels. Mithilfe der Schiffe können die Spieler entweder Kulturplättchen nehmen (und damit Inseln leeren) oder Gebäude auf bereits leeren Inseln bauen. Die Schiffe und Inseln sind für alle Spieler zugänglich.

Du kannst die soeben erhaltenen Schiffe (sowie ggf. Schiffe aus deinem Hafen) einsetzen und auf den Spielplan stellen. Dabei musst du Folgendes beachten:

Das **erste** Schiff musst du:

- **entweder auf ein leeres Eingangsfeld (mit Startsymbol) einsetzen,**
- **oder auf ein leeres Feld, das mit einem Schiff der gleichen Farbe verbunden ist.**

Jedes nachfolgende Schiff musst du auf ein leeres Feld einsetzen, das mit dem zuvor eingesetzten Schiff verbunden ist (selbst wenn es nicht die gleiche Farbe hat), sodass sich eine durchgehende Kette ergibt.

Eingangsfeld mit Startsymbol

Der Spieler setzt ein Stein- und ein Holz-Schiff ein, wobei er auf einem Eingangsfeld beginnt.

Im nächsten Zug nutzt ein anderer Spieler das Holz-Schiff als Startpunkt und setzt ein Holz- und ein Bambus-Schiff ein.

3 B [verpflichtend, falls möglich] KULTURPLÄTTCHEN NEHMEN ODER GEBÄUDE BAUEN

Mit dieser Aktion kannst du:

- **entweder Kulturplättchen nehmen (mit denen du Spezialisten anwerben kannst) und damit Inseln leeren,**
- **oder ein Gebäude bauen und dadurch eine Belohnung der Königin erhalten.**

Falls möglich, musst du eine der folgenden Aktionen wählen, die du ausführen kannst.

NEHMEN

Für jedes von dir eingesetzte Schiff, nimmst du ein zu diesem Schiff benachbartes Kulturplättchen (oder Gebirge-Kulturplättchen).

Jetzt nimmt der Spieler so viele Kulturplättchen, wie er Schiffe eingesetzt hat. Er muss Plättchen nehmen, die zu den von ihm eingesetzten Schiffen benachbart sind.

ODER BAUEN

Wähle eines der offen ausliegenden Gebäudeplättchen. Du musst es auf einer leeren Insel bauen, die zu mindestens einem der Schiffe benachbart ist, die du in diesem Zug eingesetzt hast. Das Plättchen zeigt, welche Schiffe für den Bau notwendig sind. Diese Schiffe müssen zu der von dir gewählten Insel benachbart sein. (Dabei spielt es keine Rolle, wann und von wem diese Schiffe eingesetzt wurden.) Diese Schiffe werden nach dem Bau nicht entfernt!

Nimm das Gebäudeplättchen und lege es verdeckt vor dich. Bei Spielende erhältst du dafür Prestigepunkte. Stelle dann das entsprechende Gebäude auf die Insel: entweder eines deiner Standardgebäude oder ein Torii bzw. einen Palast, je nachdem, was das Gebäudeplättchen zeigt.

Gebäude bringen Münzen und Prestige ein!

Der Spieler hat ein Lehm- und zwei Bambus-Schiffe neben eine leere Insel eingesetzt.

Mit ihnen baut er ein Gebäude: Er legt das Gebäudeplättchen vor sich ab und stellt das entsprechende Gebäude auf die Insel. Wichtig: Die Schiffe verbleiben auf dem Plan.

Bonus für Standardgebäude

Jedes Mal, wenn du ein Standardgebäude gebaut hast, erhältst du folgende Boni (die kumulativ sind):

- Du erhältst 1 Prestigeplättchen für jedes benachbarte Prestigegebäude (Torii oder Palast).
- Du erhältst 1 Prestigeplättchen, falls du das Gebäude auf einem Gebirgeplättchen gebaut hast.
- Wenn dein Gebäude eine Gruppe von Gebäuden deiner Farbe beginnt oder vergrößert (eine Gruppe besteht aus mindestens zwei benachbarten Gebäuden), erhältst du 1 Geld pro Gebäude dieser Gruppe (inklusive des soeben gebauten).

Handelsposten

Falls du mit dem Bau eines Handelspostens eine Gebäudegruppe beginnst oder vergrößerst, erhältst du doppelt so viel Geld.

Gebäude gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben (Ecken sind keine Grenzen und daher nicht benachbart). Gebäude bilden eine Gruppe, wenn jedes Gebäude zu mindestens einem anderen benachbart ist. Es müssen also nicht alle Gebäude einer Gruppe zueinander benachbart sein.

Der Spieler baut ein Gebäude benachbart zu zweien seiner Gebäude. Daher erhält er 3 Geld.

Hätte er einen Handelsposten gebaut, würde er 6 Geld erhalten.

Prestigegebäude

Paläste und Toriis sind besondere Gebäude. Für deren Bau erhältst du keinen Bonus wie für Standardgebäude. Allerdings erhältst du 1 zusätzliches Prestigeplättchen, wenn du ein Standardgebäude neben einen Palast oder ein Torii baust (der bzw. das bereits gebaut sein muss).

Hinweis: Du darfst nur ein Gebäude pro Zug bauen.

Der Spieler baut ein Standardgebäude auf einem Gebirge und benachbart zu einem Torii. Daher erhält er sofort zwei Prestigeplättchen als Bonus (eines für das Gebirge und eines für das benachbarte Torii).

[verpflichtend]

4 NICHT EINGESETZTE SCHIFFE FESTMACHEN

Eines deiner nicht eingesetzten Schiffe kannst du im Hafen auf deinem Spielertableau festmachen, um es in einem späteren Zug einzusetzen. (Einer der Spezialisten vergrößert deinen Hafen.) Falls dein Hafen bereits voll ist, kannst du ein dort festgemachtes Schiff ersetzen. Alle nun übrigen Schiffe musst du neben den Hafen auf dein Tableau stellen. Du kannst sie im weiteren Verlauf der Partie nicht mehr einsetzen oder eintauschen. Am Spielende verlierst du 1 PP für je zwei Schiffe neben deinem Hafen.

Der Spieler macht das Gold-Schiff in seinem Hafen fest. Für das Bambus-Schiff hat er keinen Platz mehr und stellt es beiseite. Wenn er noch ein zweites Schiff beiseitestellt, verliert er am Spielende 1 PP.

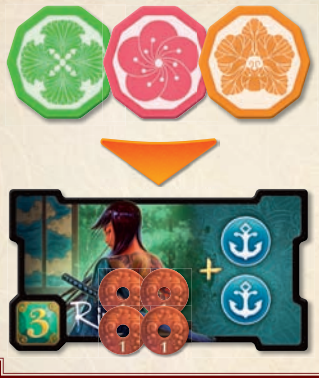
[optional]

5 EINEN SPEZIALISTEN ANWERBEN

Spezialisten können dir helfen, die Gunst von Königin Himiko zu erlangen. Natürlich nur bei entsprechender Vergütung ...

Du kannst einen der ausliegenden Spezialisten anwerben, indem du 2 gleiche oder 3 verschiedene Kulturplättchen abgibst. Wenn du einen Spezialisten anwirbst, erhältst du alle auf ihm liegenden Münzen. Du kannst nur einen Spezialisten pro Zug anwerben.

Einmal angeworben, verbleibt ein Spezialist bis zum Spielende bei dir. Im **Anhang** sind alle Spezialisten mit ihren Effekten beschrieben.



Der Spieler gibt 3 verschiedene Kulturplättchen ab und wirbt diesen Spezialisten an.

Zusätzlich erhält er die 4 auf ihm liegenden Münzen.

Ende der Runde

Nächste Runde vorbereiten

Führt am Ende einer Runde die folgenden Schritte durch:

1/ Legt 2 Geld auf jeden ausliegenden Spezialisten (auch wenn dort bereits Münzen aus vorherigen Runden liegen). Deckt danach neue Spezialisten vom Stapel auf, bis alle Felder belegt sind.

Die Partie endet, falls nicht ausreichend Spezialisten übrig sind.

2/ Deckt neue Gebäudeplättchen vom Stapel auf, bis 5 Stück offen ausliegen.

Die Partie endet, falls nicht ausreichend Gebäudeplättchen vorhanden sind.

3/ Jeder Spieler stellt seinen Zugfolge-Meeple auf das Feld der Zugfolgeleiste, welches der Zahl auf seinem Flottenplättchen entspricht. In einer Partie zu zweit stellt jeder Spieler seine zwei Meeples auf die zwei passenden Felder.

4/ Verschiebt alle noch ausliegenden Flottenplättchen nach links und deckt (von links beginnend) so viele neue auf, bis fünf Stück offen ausliegen.

5/ Mischt die Flottenplättchen aller Spieler und legt sie verdeckt auf die noch leeren Felder der Flottenleiste.

Dann beginnt die nächste Runde.

Spielende

Die Partie endet entweder **nach der Runde**, in der ein Spieler sein letztes Standardgebäude gebaut hat, **oder sofort**, wenn während der Vorbereitung der nächsten Runde:

- von einer Farbe keine Schiffe mehr im Vorrat sind,
- nicht alle Spezialisten-Felder belegt werden können,
- nicht ausreichend Gebäudeplättchen ausgelegt werden können.

Wertung

Abschließend ermittelt jeder Spieler seine Prestigepunkte (PP) wie folgt:

- +1 PP für je 5 Geld
- +1 PP für jedes Prestigeplättchen
- +x PP für jedes gebaute Gebäude
- +x PP für jeden angeworbenen Spezialisten
- -1 PP für jedes reservierte, aber nicht gebaute Gebäudeplättchen
- -1 PP für je 2 Schiffe neben dem eigenen Hafen (egal welcher Farbe)

Der Spieler mit den meisten PP wird von Königin Himiko zu Yamataïs größtem Baumeister ernannt und gewinnt die Partie. Bei Gleichstand ist derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler besser platziert, der in der letzten Runde früher am Zug war.

ANHANG

Flotten

Den Effekt eines Flottenplättchens kannst du nur in dem Zug benutzen, in dem du es genommen hast. Du kannst den Effekt auch verfallen lassen.

1
- Nimm ein Bambus-Schiff (grün) aus dem Vorrat.
- Diese Flotte hat keinen besonderen Effekt. Allerdings wirst du in der nächsten Runde auf jeden Fall als Erster an der Reihe sein.

2
- Nimm ein Holz-Schiff (braun) aus dem Vorrat.
- Du kannst ein offen ausliegendes Gebäudeplättchen für später reservieren. Lege es offen neben dein Spielertableau. Nur du kannst es während Aktion #3B einer späteren Runde bauen. Solltest du es bis zum Spielende nicht gebaut haben, verlierst du 1 PP.

3
- Nimm ein Stein-Schiff (schwarz) aus dem Vorrat.
- Schau dir verdeckt die obersten drei Gebäudeplättchen vom Stapel an. Dann kannst du sie in beliebiger Reihenfolge und Aufteilung auf und/oder unter den Stapel legen.

4
- Nimm ein Lehm-Schiff (rot) aus dem Vorrat.
- Du kannst ein Schiff von einem Feld auf ein leeres, benachbartes Feld verschieben.

5
- Nimm ein Gold-Schiff (gelb) aus dem Vorrat.
- Du kannst ein Plättchen „Heiliger Boden" auf eine beliebige leere Insel legen. Solange es dort liegt, kann kein Spieler dort bauen.

6
- Nimm ein Holz-Schiff (braun) und ein Bambus-Schiff (grün) aus dem Vorrat.
- Du kannst 2 beliebige Kulturplättchen auf dem Spielplan vertauschen.

7
- Nimm ein Stein-Schiff (schwarz) und ein Bambus-Schiff (grün) aus dem Vorrat.
- Du kannst bis zu 2 Schiffe vom Spielplan entfernen. Lege sie in den Vorrat zurück.

8
- Nimm ein Lehm-Schiff (rot) und ein Bambus-Schiff (grün) aus dem Vorrat.
- Du kannst 2 beliebige Schiffe auf dem Spielplan vertauschen.

9
- Nimm ein Stein-Schiff (schwarz) und ein Holz-Schiff (braun) aus dem Vorrat.
- In diesem Zug kannst du ein Gebäude mit 1 Schiff weniger bauen (deine Wahl).

10
- Nimm ein Lehm-Schiff (rot), ein Holz-Schiff (braun) und ein Schiff deiner Wahl aus dem Vorrat.

AMATERATSU

Jedes deiner Prestigeplättchen zählt doppelt.

IZANAGI

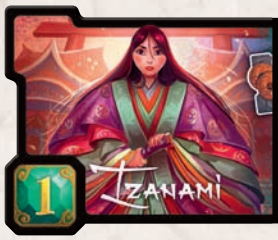
Du kannst in deinem Zug einen zusätzlichen Kauf oder Verkauf durchführen.

RAIJIN

Einmal pro Zug kannst du zwei beliebige deiner Schiffe (aus Aktion #1 oder vom Hafen) gegen 1 Gold-Schiff aus dem Vorrat tauschen.

ANANDA

Ein Spieler muss dir 2 Geld geben, um ein Gebäude neben eines deiner Standardgebäude bauen zu dürfen. (Hat er nicht ausreichend Geld, kann er das Gebäude nicht dort bauen.)



IZANAMI

Wenn ein anderer Spieler einen Spezialisten anwirbt, erhältst du die Hälfte des Geldes, das auf dem Spezialisten liegt.

RIU

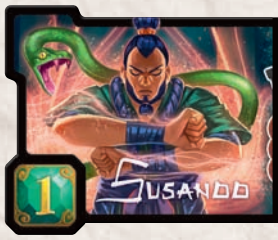
Du kannst in deinem Hafen zwei weitere Schiffe festmachen.

AWASHIMA

Für den Bau von Prestigegebäuden erhältst du die gleichen Boni wie für Standardgebäude.

KACHIKO

Einmal pro Zug kannst du 2 Geld abgeben, um ein Plättchen „Heiliger Boden" vom Spielplan zu entfernen.



SUSANOO

Beim Verkauf erhältst du für ein Stein-Schiff 6 Geld und für ein Lehm-Schiff 7 Geld.

EBISU

Einmal pro Zug nimmst du 1 zusätzliches Kulturplättchen von einer beliebigen Insel auf dem Spielplan, wenn du Kulturplättchen von Inseln nimmst.

KAGUTSUCHI

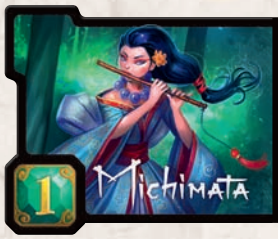
Nimm 1 zusätzliches Prestigeplättchen, wenn du ein Standardgebäude so baust, dass es zu keinem deiner anderen Standardgebäude benachbart ist.

TOMOE

Du kannst Gold-Schiffe für 5 Geld kaufen oder verkaufen. (Du darfst dennoch nur einen Handel pro Zug ausführen.)

FU HSI

Am Spielende erhältst du 1 PP für je 3 Geld (statt für je 5).

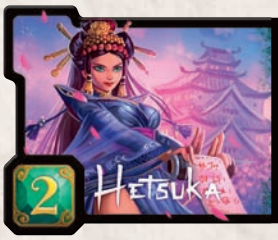


MICHIMATA

Einmal pro Zug kannst du eines deiner Kulturplättchen abgeben, um 1 Gold-Schiff aus dem Vorrat zu nehmen.

TOYO TAMA

Du kannst jedes leere Feld am Rand des Spielplans als Eingangsfeld beim Einsetzen deiner Schiffe benutzen.



HETSUKA

Einmal pro Zug kannst du eines deiner Kulturplättchen abgeben, um 4 Geld zu nehmen.

NAKATSU

Einmal pro Zug kannst du eines deiner Gold-Schiffe (aus Aktion #1 oder vom Hafen) gegen 2 beliebige Schiffe (außer Gold) aus dem Vorrat tauschen.

YASOMA

Yasoma ist äußerst angesehen und ruhmreich. Was könnte man mehr wollen?

CREDITS

AUTOREN
Bruno Cathala & Marc Paquien

ILLUSTRATION
Jérémie Fleury

GRAFIK-DESIGN
Cyrille Daujean

ÜBERSETZUNG
Sebastian Wenzlaff

REDAKTION UND LEKTORAT
Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Yamataï are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

Registrieren Sie Ihr Brettspiel

Wir laden Sie ein, sich unserer Online-Spieler-Gemeinschaft auf der Internetseite von „Days of Wonder" anzuschließen. Dort finden Sie viele Online-Versionen unserer Spiele. Um Ihre „Days of Wonder"-Nummer zu nutzen, fügen Sie diese Ihrem bereits existierenden Konto bei „Days of Wonder" hinzu oder richten Sie ein neues Konto unter www.daysofwonder.com/yamatai ein. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler" und folgen Sie dann den Anweisungen. Wenn Sie mehr über andere Spiele von „Days of Wonder" erfahren möchten, können Sie uns auch unter folgender Adresse im Internet besuchen:

WWW.DAYSOFWONDER.COM