



# REINER KNIZIA YANGTZE



Reiner Knizia családi társasjátéka  
2-4 játékos részére, 8 éves kortól

Piatnik termékkód 635694  
© 2016 Piatnik, Bécs - Printed in Austria

## KERESKEDÉS ÉS ÁRUSZÁLLÍTÁS A QING-DINASZTIA IDEJÉN.

A Jangce Ázsia leghosszabb folyója, ősidők óta fontos kereskedelmi útvonal. Kína történetében fontos szerepe volt a gazdag kereskedő Qing-dinasztiának (1644 – 1911). Uralkodásuk alatt az áruszállítás és az árukereskedelem folyamatos volt a Jangce folyón. Ebben a játékban, nagy profitra tehet szert az, aki jó gazdasági érzékkel és megfelelő időzítéssel hozza meg döntéseit, a pénz befektetéséről vagy az áru eladásáról.

## A JÁTÉK TARTALMA

1 A játéktábla, amin a következőket látjuk:

- A **Jangce folyót**. Kína központjából (nyitott oldal) folyik Sanghajba. Erre fektetjük az árulapkákat. Csak azokat az árukat vásárolhatjuk meg a játék során, amik a folyón vannak. Az árulapok feltöltését a folyó nyitott részénél kezdjük, majd az árulapok az áramlás szerint irányban elcsúsztatjuk.
- **8 kereskedőházat**, 4-10 számokkal. A kereskedőházak a Jangce partján állnak, a folyón előttük elúszó áruk árát mutatják. Egy árulapján lévő áru árát mindig az a ház adja meg, amelyik előtt az áru éppen megáll.
- **12 félköríves mezőt**, a Qing-dinasztia uralkodóinak nevével és az uralkodásuk idejével. Ezek mellé tesszük majd a játék során a 12 uralkodólapkát.
- **3 áttekintőtáblát**: kettőn az árukészletek értékét, a folyó túlsó partján pedig a tartományok értékét láthatjuk.



61 árulapka, két különböző kategóriában:

**25 luxuscikk**: 5 lapkán öt különböző luxuscikk van, 5 különböző színben.

Ezeket a következő tulajdonságokról ismerhetjük meg:

- Az áruk fényes, ragyogó színűek.
- Sötétbarna hajó szállítja.
- Kék víz veszi körül a hajót.
- Minden színhez társítva van egy szimbólum. A szimbólumot egy kerek, fehér mező mutatja.



**36 hétköznapi áru**: 6 lapkán hat különböző alapvető szükségleteket kielégítő dolog van (hétköznapi áruk), 6 különböző színben. Ezeket a következő tulajdonságokról ismerhetjük meg:

- Az áruk pasztell színűek.
- Világosbarna hajó szállítja.
- Türkiz zöld víz veszi körül a hajót.
- Minden színhez társítva van egy szimbólum. A szimbólumot egy négyzet alakú, barna mező mutatja.

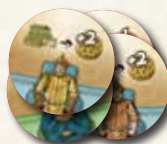


**24 különleges kártya**:

4 színkódolt szett, szettenként 6 kártya.



**12 uralkodólapka**  
az uralkodók speciális utasításaival.



**15 érme**  
(50 értékű)



**20 tartománylapka**

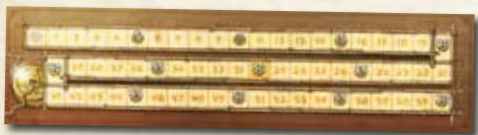


**1 vászonzsák**





## 4 ponttábla



**4 lyukas érme:** ezekkel jelöljük a ponttáblán a pénzkészletünket.



**4 paraván,** ezek mögött kell tárolni a megvásárolt áru lapkákat.



## A JÁTÉK CÉLJA

Az áruk ügyes vételével és eladásával, valamint a tartományokba történő befektetésekkel a játék végére a legnagyobb vagyont gyűjteni.

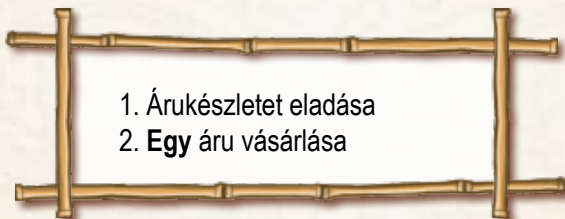
## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Az első játék előtt az alkatrészeket óvatosan nyomjuk ki a kartonlapokból.
- Fekessük a játéktáblát az asztal közepére.
- Tegyük az áru lapkákat, az uralkodó lapkákat és a tartomány lapkákat a vászonzsákba. Húzzunk ki a zsákból egy lapkát, majd egy újabbat – ha áru lapkát húzzunk, akkor azt felfordítva fektessük a Jangce folyóra. Addig húzzunk újabb és újabb lapkát, míg minden kereskedőház előtt lesz egy áru lapka. Az uralkodó lapkákat és a tartomány lapkákat dobjuk vissza a zsákba. A zsákot helyezük a játéktábla mellé.
- Vegyünk magunkhoz egy paravánt, egy ponttáblát és egy lyukas érmét. Az érmét helyezük a ponttáblánk 30-as mezőjére. Ezen jelölhetjük majd a pénzkészletünk (pontjaink) alakulását a játék folyamán. A 15 darab 50-es értékű érmét tegyük a játéktábla mellé.
- Ezen kívül vegyünk magunkhoz az általunk választott színben egy különleges kártyából álló szettet. Ezeket felfordítva tegyük magunk elé, hogy minden játékos láthassa azt.
- Végül egymás után húzzunk két áru lapkát a zsákból és tegyük a paravánunk mögé. Az esetlegesen kihúzott tartomány – és uralkodó lapkákat dobjuk vissza a zsákba.

**Megjegyzés:** A folyó mentén álló kereskedőházak árain láthatjuk, hogy az árak egyre alacsonyabbak, minél közelebb ér az áru Sanghajhoz. A hajósok egyre türelmetlenebbek és szeretnék már az árukat eladni. Aki túl sokáig vár a kedvező vételáru árura, az azt kockáztatja, hogy nem ő, hanem egy játéktársra jut olcsóbban az áruhoz!

## HOGYAN KELL JÁTSZANI

Válasszunk egy kezdő játékos. A játék menete az óramutató járásával megegyező. A soron lévő játékos lépése a következő két akcióból állhat:



Miután az aktuális játékos a lépését befejezi a játékot a következő játékos folytatja.

**Megjegyzés:** Abban a ritka esetben, ha egyetlen játékos sem akar az aktuális körben akciót végrehajtani, a játék véget ér és kezdődik a végső értékelés.



Az akciók részletesen:

## 1. Árukészlet eladása

Az aktuális **játékos lépése kezdetekor eladhat egy vagy több árukészletet.**

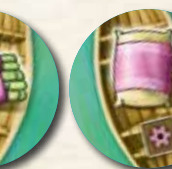
Egy árukészlet olyan áru lapkából áll, amik ugyanabba a kategóriába (luxuscikkek vagy hétköznapi áruk) tartozó azonos

típusú vagy azonos színű áruk (ugyanolyan szimbólumuk van). Az árukészlet értéke attól függ, hogy hány darab áru lapkából áll. A játéktáblán lévő két áttekintőtáblán és a paravánokon látható az árukészletek értéke minden egyes kategóriában.

Példák a hétköznapi árukészletekre:



1x áru = 3



4x azonos áru = 35

3x azonos színű (ugyanolyan szimbólumú) áru = 20

Példák a luxuscikkekre:



1x áru = 5



2x azonos áru = 15

3x azonos színű (ugyanolyan szimbólumú) áru = 25

A játékos a ponttábláján az eladott áruk értékének megfelelően előrehelyezi a lyukas érmét.

Az eladott áru lapkákat beteszi a játék dobozába. (Nem a vászonzsákba!)

Ha egy játékos pénzmennyisége meghaladja a 60-at, akkor

elvesz egy 50-es értékű érmét, majd a lyukas érmét 50 mezővel hátrébb helyezi a ponttábláján. A játékos az 50-es érmét bármikor visszaválthatja, ha a pénzkészletét mutató ponttáblán a 0 körüli értékhez ér, vagy a 0 alá esik.

## 2. Egy áru vásárlása

Az aktuális **játékos vásárolhat egy árut a Jangce folyóról.** A vásárlás menete a következő sorrendben ajánlott: Először is, a játékos vegye el a kívánt árut a folyóról és tegye a paravánja elé, majd helyezze vissza a ponttábláján a lyukas érmét az áru árának megfelelően, és csak ezután tegye a megvásárolt árut paravánja mögé. Ilyen módon minden játékos nyomon követheti a megvásárolt árukat és a pénzkészletek változását. Nem lehet olyan vásárlást kezdeményezni, amely meghaladja a játékos pénzkészletét.

Amikor a játékos megvásárolt egy árut, az áru helyén üres hely keletkezett, ezért húz egy új lapkát a zsákból. Ha a kihúzott

lapka egy áru, akkor a folyó nyitott végénél a folyóhoz illeszti és a folyásiránynak megfelelően tovább tolja vele a folyón fekvő lapkákat addig, míg az üres hely kitöltődik.

Ha a játékos egy áru helyett uralkodólapkát, vagy tartománylapkát húzott, akkor azt a következőkben leírtak szerint kezeli. Csak azután húz egy újabb lapkát a zsákból. Ez a folyamat addig ismétlődik, amíg sikerül egy áru lapkát húznia, amit a folyó nyitott oldalához illesztve rácsúsztat a Jangce folyóra, hogy kitöltse a megüresedett helyet. Ezzel a játékos lépése véget ér.

## Tartományok:

Ha a játékos egy tartománylapkát húz, akkor azt azonnal árverésre bocsátja a játékosok között. Az a játékos licitálhat elsőként, aki felhúzta a korongot. Őt követően, a játékosok sorban egymás után vagy magasabb ajánlatot tehetnek, vagy passzolhatnak. A licitálás addig tart, míg csak az az egy játékos marad a licitálásban, aki a legnagyobb licitet mondja. Ez a játékos visszahelyezi a ponttábláján a lyukas érmét a tartomány árának megfelelően, majd megkapja a tartományt. Nem lehet olyan licitet bementeni, ami meghaladja a játékos pénzkészletét.

Megjegyzés: Ha egy játékos sem akar a tartományra ajánlatot tenni, akkor a tartománylapka visszakerül a játék dobozába. A játékos a tartománylapkát felfordítva a paravánja elé teszi

úgy, hogy az mindenki számára látható legyen. A tartománylapka a játékos paravánja előtt marad a játék végén történő értékelésig.

A négy különböző fajta tartománylapkából fajtánként két zöld és három barna van. A játékos célja egyrészt az, hogy a lehető legtöbb különböző zöld és a lehető legtöbb különböző barna tartománylapkát gyűjtse, másrészt viszont az, hogy több tartománya legyen egyfajtaból, mint a többi játékosnak – lásd a játékszabály végén a végső értékelés címszó alatt.





## Uralkodók:

Ha a játékos egy uralkodólapkát húz, akkor azt azonnal leteszi a játéktáblára, a következő szabad uralkodó mellé (kezdve Nurhaci 1616-1626, befejezve Puyi 1908-1912).

Kezdve a soron lévő játékoskal, sorban minden játékos egyszer

eleget tesz az uralkodó utasításának. Ha az uralkodólapkán kérdőjel van, akkor minden játékos eldöntheti, hogy eleget tesz az utasításnak vagy sem. Minden más esetben az utasítást végre kell hajtani!



A játékos megnézi a tartományait (a paravánja előtt fekvő tartománylapkák), majd minden olyan tartomány után, ami az uralkodó felett látható, előrelépteti a ponttábláján a lyukas érmét 2 mezővel.



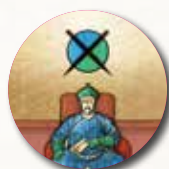
Adófizetés! A játékos összeszámolja a pénzkészletét (ponttábla értéke + érmék), majd minden 10 pénz után visszalépteti a ponttábláján a lyukas érmét 1 mezővel.



Adófizetés! A játékos összeszámolja az árukészletét (a paravánja mögötti áru lapkák darabszáma), majd minden áru után visszalépteti a ponttábláján a lyukas érmét 1 mezővel.



Adófizetés! A játékos összeszámolja a tartományait (a paravánja előtt fekvő tartománylapkák darabszáma), majd minden tartomány után visszalépteti a ponttábláján a lyukas érmét 1 mezővel.



A játékos egy már megvásárolt (paravánja mögött fekvő) áru lapkát kitesz a játék dobozába.



A játékos eladhat egy árukészletet.



A játékos visszavásárolhatja egy tetszés szerinti fizetőképesség-kártyáját (lásd a „Különleges kártyák” bekezdésben) azon az áron, amelyiken eladta.



A játékos kicserélhet egy áru lapkát a paravánja mögül egy a folyón fekvő áru lapkával.



A játékos tetszése szerint teljesítheti az egyik felfordítva fekvő uralkodó utasítását.

### Néhány megjegyzés a fentiekhez:

- Ha a játékosnak adófizetéskor ki kellene dobnia a játék dobozába egy áru lapkát, de nincsen a paravánja mögött egyetlen áru lapka sem, akkor az adófizetés nála nem érvényesíthető.
- Ha a játékosnak adót kell fizetnie, de nincs elég pénze, sem 50- es értékű érméje, akkor a játékos adófizetési kötelezettségéből el kell engedni azt a részt, ami 0 érték alá esne. Abban az esetben, ha a játékosnak van fizetőképesség-kártyája, akkor azt be kell váltania és rendeznie kell a tartozását.



## KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

Minden játékos 6 különleges kártyával kezdi a játékot, amelyet a játék folyamán egy alkalommal használhat. Miután a játékos használt egy különleges kártyát, kirakja azt a játékból.



A játékos a lépésében egy áru helyett két árut is megvásárolhat. Csak a két áru megvásárlása után töltheti fel a játékos az árulapok helyén kialakult üres helyeket, új árulapok lehelyezésével és a lapok előrecsúsztatásával. A játékos húz egy árulapját a vászonzsákból, amit az eddig megismertek szerint elhelyez a folyón és továbbcsúsztatja vele a folyón fekvő lapkákat. Ezután húzhatja ki a zsákból a második árulapját.



A játékos bármikor eladhat egy vagy több árukészletet azért, hogy feltöltse a pénzkészletét. Például akkor, amikor egy aukción szeretne licitálni, de nincsen elegendő pénze, ilyen módon juthat pénzhez. E nélkül a kártya nélkül a játékosok a szabályban leírtak szerint, csak a lépésük megkezdésekor értékesíthetnek árukészletükből.



A játékos a lépésében megvásárolhat egy árut a folyóról anélkül, hogy fizetne érte.

**Megjegyzés:** Ha a játékos a fent leírt kártyával két árut vásárol egyszerre, és kijátssza ezt a kártyát is, akkor is csak az egyik árut kapja meg ingyen.



Fizetőképesség-kártyák: A játékos bármikor használhatja arra, hogy megnövelje a pénzkészletét 10, 15 vagy 20-al. Ennyi az értéke a kártyáknak a játék során. A játék végén azonban minden olyan fizetőképesség-kártya, amelyiket a játékos nem használt fel, 30 pontot ér.

## A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ ÉRTÉKELES

Amikor egy játékos kihúzza a zsákból a 12. uralkodólapját és leteszi az utolsó üres mező mellé, akkor a játékosok még végrehajtják az uralkodó utasítását. Azután a játék véget ér és következik a végső értékelés:

### 1. Az árukészletek eladása:

Minden játékos állítsa össze a paravánja mögött a megvásárolt árulapokból az árukészleteket, majd értékesítse azokat.

### 2. A tartományok értékelése:

Ha egy játékosnak két, három illetve négy különböző zöld tartománya, vagy két, három illetve négy különböző barna tartománya van, akkor a következő pontokat kapja érték:

15 pont	2 tartomány
30 pont	3 tartomány
50 pont	4 tartomány

Ezt követően tartományonként meg kell határozni azt, hogy melyik játékosnak van az adott tartományból (szintől függetlenül) a legtöbb illetve a második legtöbb a birtokában. Ezek a játékosok a következőképpen kapnak pontokat:


















30 pont	a legtöbb tartományért
15 pont	a második legtöbb tartományért

Egyezőség esetén jutnak szerephez a tartománylapokon lévő pöttyök. Az a játékos kapja a megfelelő pontot, akinek az egyezőségben érintettek közül kevesebb pötty van a tartománylapján.

Ha egy tartományfajtából csak egy játékos gyűjtött, akkor a második helyért járó pontokat nem lehet kiadni.



Példa:

	1. játékos	2. játékos	3. játékos
Zöld tartományok	 3 különböző tartomány = 30	 2 különböző tartomány = 15	 0
Barna tartományok	 3 különböző tartomány = 30	 3 különböző tartomány = 30	 4 különböző tartomány = 50
Tartományfajtánként Legtöbb/ Második	 Legtöbb = 30		 Második = 15
	 Legtöbb = 30	 0	 Második = 15
	 Második = 15	 Legtöbb = 30	 0
	 0	 Legtöbb = 30	 Második = 15

### 3.) Fizetőképesség-kártyák:

Minden olyan fizetőképesség-kártya, amelyiket a tulajdonosa nem használt fel, 30 pontot ér.

**Az a játékos nyeri a játékot, akinek a végső pontozás befejezésekor a legtöbb pénze van.**

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS ÉS IMPRESSZUM

Reiner Knizia köszönetet mond minden játékesztelőnek, aki hozzájárult a Yangtze, megvalósulásához, különösen Iain Adams, Jonty Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Andy Parsons és Dave Spring.

**Figyelem!** 36 hónaposnál kisebb gyermeknek nem ajánlott. Apró alkatrészeket tartalmaz, melyek lenyelése fulladást okozhat! Fulladásveszély! Őrizze meg a termék csomagolását és leírását, mert olyan fontos információkat tartalmaz, amikre a későbbiekben még szüksége lehet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!  
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

Like us on

