

# SHANGHAI

3-6 Spieler • 12-99 Jahre • Autor: Sid Sackson

Illustration: Klaus Albrecht, Wolfgang Scheit, Walter Wagner • Foto: Clive Davis

Design: Packaging Island, pragmadesign • Ravensburger Spiele © Nr. 261208

Irgendwo vor Shanghai im Ostchinesischen Meer treibt eine herrenlose Dschunke, beladen mit wertvoller Ware. Wahrsager, Koch oder Schreiber, alle besitzen \* etwas, was die anderen gerne hätten: Wissen über die geheimnisvolle Dschunke.

Jede der 13 Personen, die im Hafen ihren Geschäften nachgehen, kann euch der Dschunke näherbringen. Denn so ein Hafen ist auch Umschlagplatz für wertvolle Nachrichten: man hört so manches mit halbem Ohr, man tuschelt hier und munkelt dort ...

Der einzige Mensch, der Zugang zu allen hat, ist Lang-Tsu: habgierig und bestechlich. Er kennt alle, die hier Geschäfte machen. Er weiß, wo und wann er von wem Informationen bekommt. Und er ist bereit, dieses Wissen zu verkaufen. An euch!

Weil dies jedoch nur ein Spiel ist, bekommt ihr anstelle echter Informationen Punkte, die eure Entfernung zur geheimnisvollen Dschunke verringern. Aber Vorsicht: Zu viele Informationen führen euch über das Ziel hinaus!

## **Inhalt**

1 Spielplan mit drehbarer Kunststoffscheibe,  
6 Spielsteine, 1 Dschunke, 1 Figur „Lang-Tsu“, 1 Zeitstein,  
16 Ereigniskarten, 64 Zielortkarten, 100 Geldscheine

## **Ziel des Spiels**

Mit Hilfe der Zielortkarten versuchen die Spieler, möglichst viele Informationen (und entsprechend Punkte) zu sammeln. Zur richtigen Zeit am richtigen Ort - das ist die Devise. Wer als erster die Dschunke erreicht, hat gewonnen. Wer dagegen zu eifrig ist und zu viele Informationen erheischt, dessen Bestechungsversuche sind möglicherweise vergebens...

## Die Spielvorbereitung

Unser Tip; Das Spiel lässt sich leicht erlernen, wenn ihr die folgenden Schritte ausführt und erst anschließend die Regel weiterlest.



Das Spiel wird in der Schachtel gespielt.

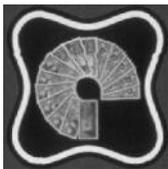


Die Zielortkarten werden gut gemischt, dann erhält jeder Spieler 12 davon, die er verdeckt auf der Hand hält. (Bei 6 Spielern sind es nur 10 Karten.) D

als Stapel verdeckt neben das Spiel.



Die Ereigniskarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben neben das Spiel gelegt.



Jeder Spieler erhält Geld im Wert von 1.200,- (1 x 400,-, 6 x 100,-, 3 x 50,-, 5 x 10,-). Das restliche Geld bleibt als Wechselgeld in der Kasse. Ein Spieler wird zum Verwalter der Schmiergelder bestimmt.



Jeder Spieler erhält einen Spielstein. Er kommt aber erst nach der ersten „Versteigerungsrunde“ ins Spiel.



Die herrenlose Dschunke, die mit Hilfe von Lang-Tsu erreicht werden kann, treibt auf Feld 39/40.



Um in der ersten Runde den Startpunkt des Informanten Lang-Tsu zu bestimmen, wird die Scheibe einmal kräftig gedreht. Er wird

gestellt. Die gegenüberliegenden Pfeile zeigen, an welchen vier Orten Lang-Tsu in der kommenden Runde Informationen beschaffen kann.



Der Zeitstein wird nun neben die Sonne (=Morgen) gesetzt.

## **Das Spielmaterial... und was man damit machen kann:**

### **Der Spielplan**

zeigt die verschiedenen Zielorte (1-13) im Hafen Shanghais, wo Lang-Tsu Informationen über den Standort der Dschunke beschaffen kann.

### **Die Drehscheibe**

zeigt vier der Zielorte, an denen sich Lang-Tsu in einer Runde umhören kann. Befindet Lang-Tsu sich gerade beim Wasserträger (2), kann er zum Wahrsager (7), in die Tee-stube (8), zum Vogelhändler (9) oder in die Chinesische Oper (10) gehen. Die Entscheidung, wohin er dann tatsächlich gehen wird, hängt von den Zielortkarten der Spieler und vom Ausgang des Wettstreits um das höchste Schmiergeld ab. Steht der neue Zielort fest, wird Lang-Tsu auf die entsprechende Abbildung gestellt. Der einzelne Pfeil der Drehscheibe wird wieder zu ihm gedreht.

### **Die Punkteleiste**

spiegelt den Informationsstand der Mitspieler wider. Je mehr Informationen und damit Punkte ein Spieler hat, desto näher kommt seine Figur der Dschunke!

Die Dschunke treibt ebenfalls auf der Punkteleiste. Wichtig: Für die Dschunke gelten immer zwei Felder der gleichen Farbe als eine Einheit, sie bewegt sich also doppelt so schnell weiter wie die übrigen Figuren!

### Die Tageszeitenleiste

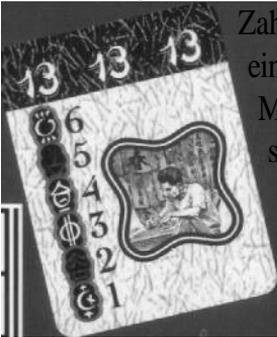
ist eine Art Uhr mit chinesischen Symbolen. Die Sonne ☀️ steht für Morgen. Die Teetasse ☺️ ist das Symbol für den Vormittag. Das Gesicht 😊 zeigt den späten Vormittag an. Die Schale Reis 🍚 wird zu Mittag gegessen. Im Tempel 🏯 wird am Nachmittag meditiert und der Mond 🌙 geht am Abend auf.

### Der Zeitstein

zeigt die Tageszeit an. Er wird zu Beginn jeder Runde um ein Feld weiter vorgerückt. Das ist wichtig, denn zu unterschiedlichen Zeiten sind die Informationen unterschiedlich viel wert.

### Die Zielortkarten

gelten immer nur für einen der 13 Zielorte (durch die drei Zahlen oben gekennzeichnet). Sie zeigen an, wann eine Information wieviel wert ist. Wichtig: Zwei Mal am Tag, vor- und nachmittags (rotes Symbol), sind Lang-Tsus Dienste doppelt so viel wert, wie die Zielortkarte angibt. Die erreichte Punktezahl ist also mit 2 malzunehmen!!



Schafft es Lang-Tsu morgens (Sonne), zum Schreiber (13) zu gehen, bekäme der Spieler, der diese Karte hat, dafür viele Informationen

(6 Punkte), etwas später aber, am Vormittag (Tee), würde er die meisten Informationen erhalten, nämlich  $2 \times 5 (= 10 \text{ Punkte})$ . Am Mittag (Reis) würde er für diesen Gang immerhin noch 3 Informationen bekommen (und damit 3 Punkte), Abends sind Lang-Tsus Bemühungen dann leider kaum noch etwas wert (1 Punkt).

Das Ausspielen von maximal drei Karten für denselben Zielort zu einer Tageszeit ist erlaubt. Allerdings dürfen vor- und nachmittags (doppelte Punktezahl) nur maximal zwei Karten ausgespielt werden.

### Die Ereigniskarten



kommen am Ende jeder Runde ins Spiel. Es gibt positive und negative Ereigniskarten. Wenn nach einer Versteigerung alle Figuren gezogen sind, entscheidet der Spieler, der Lang-Tsugerade erfolgreich bestochen hat, ob er sich eine Ereigniskarte nimmt, oder sie einem Mitspieler seiner Wahl überlässt. Die Karte darf er sich vorher natürlich nicht ansehen!

Die Anweisungen auf der Karte müssen sofort ausgeführt werden. Sie wird dann wieder unter den Stapel gelegt.

## Der Spielablauf

### Die Versteigerung

Das Recht, Lang-Tsu an einen Ort eurer Wahl zu schicken, wird ersteigert. Sobald die Spieler die für diese Runde möglichen Zielorte (darauf zeigen die vier Pfeile gegenüber von Lang-Tsus Standort) mit ihren Zielortkarten verglichen haben, kann die Versteigerung beginnen. Natürlich

alle Spieler erklärt, dass sie bereit sind, versuchen sie, sich gegenseitig zu überbieten. Geboten wird mindestens in 10er Schritten und zwar so lange, bis nicht mehr überboten wird. Den Zuschlag gibt sich jeder selbst.

Möglicherweise werden sich nicht alle Spieler an der Versteigerung beteiligen, da sie entweder

- keine Karten der vier möglichen Zielorte auf der Hand haben oder
- die für sie zu ergatternden Informationen (und damit die zu erreichenden Punkte) so geringfügig sind, dass sie dafür kein Schmiergeld einsetzen möchten.

Bluffen ist natürlich erlaubt, um die Schmiergeldgebote in die Höhe zu treiben.

So könnte eine Versteigerung aussehen:

Spieler A: „50 zum ersten, zum zweiten,...“,

Spieler C: „60 zum ersten, zum zweiten,...“,

Spieler B: „80 zum ersten, zum...“,

Spieler A: „100 zum ersten, zum zweiten und... zum dritten!

Da er nicht mehr überboten wurde, hat sich Spieler A selbst den Zuschlag erteilt („zum dritten“). Er ist bereit

höchste Schmiergeld zu zahlen, kann also jetzt

Lang-Tsu als Informanten an einen Ort seiner Wahl

schicken und zahlt dafür 100,- an den Verwalter der Schmiergelder.



Soll die Versteigerung nicht ganz so laut ablaufen, könnt ihr vor Spielbeginn vereinbaren, Lang-Tsu geheim zu schmieren. Dazu legt jeder einen Geldbetrag verdeckt auf den Tisch. Den Zuschlag erhält der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat.

### Die Wertung

Der meistbietende Spieler kann bis zu drei (vor- und nachmittags zwei) Zielortkarten für den Ort ausspielen, auf den Lang-Tsu gezogen ist. Er addiert die zu dieser Tageszeit geltenden Informationspunkte seiner ausgespielten Zielortkarte(n). Dann zieht er seinen Spielstein um entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vorwärts. Die ausgespielten Karten kommen verdeckt unter den Stapel.

### Gratis-Informationen

Spieler, die ebenfalls Zielortkarten von Lang-Tsus neuem Aufenthaltsort haben, dürfen diese ausspielen, ohne etwas dafür zu bezahlen! Sie ziehen ihren Spielstein auf der Leiste um die entsprechende Punktezahl vorwärts.

### **Die Ereigniskarten kommen ins Spiel**

Der Spieler, der Lang-Tsu erfolgreich geschmiert hat, entscheidet, ob er eine Ereigniskarte zieht oder diese einem Mitspieler seiner Wahl überlassen möchte.

Die Anweisungen auf der Karte werden sofort ausgeführt, die Spielfiguren und die Dschunke entsprechend versetzt. Dabei gilt:

- „Felder“ sind die nummerierten Flächen auf der Punkteleiste.
- „Positionen“ beziehen sich auf die derzeitige Rangfolge der Spieler. Fällt z. B. der Erste um eine „Position“ zurück, muss er seine Figur ein Feld hinter dem Zweiten platzieren - dabei können mehrere Figuren auf einem Feld stehen!

### **Die Kaufoption für eine Zielortkarte**

Der Spieler, der Lang-Tsus Ziel bestimmen durfte, hat die Möglichkeit für 100,- eine Zielortkarte zu kaufen. Er zieht sie verdeckt und das Geld geht - natürlich - an den Verwalter der Schmiergelder. Damit ist eine Spielrunde beendet.

### **Die nächste Runde**

Zu Beginn der nächsten Runde wird der Zeitstein um ein Feld weiter gesetzt. Mit Lang-Tsus Standort, den der meistbietende Spieler iestgelegt hat, sind nach dem Drehen der Scheibe auch schon die vier möglichen Zielorte für die kommende Runde klar. Also: Erneut wird nun gefeilscht was das Zeug hält, und der Meistbietende bestimmt wieder, wohin Lang-Tsu gehen wird.

## Das Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der Spieler die Dschunke erreicht bzw. überholt hat. Allerdings steht der Sieger erst fest, wenn alle ihre Spielsteine bewegt haben und die Ereigniskarte am Ende dieser Runde befolgt wurde. Wer nun die Dschunke überholt hat und am wenigsten weit von ihr entfernt ist, hat gewonnen,

Das Spiel ist nicht zu Ende, wenn die Dschunke auf dem Wasserfeld 63/64 angekommen ist. In diesem Fall kann sie nur noch rückwärts ziehen. Falls eine Ereigniskarte die Dschunke dann vorwärts ziehen lässt, wird dies ignoriert!

### Was passiert wenn ...

#### a) ... jemand mehr Schmiergeld bietet, als er tatsächlich noch hat?

Er muss zur Strafe 100,- an die Kasse zahlen. Besitzt er weniger als 100,- muss er alles abgeben. Der Schmiergeld-Wettstreit wird in diesem Fall wiederholt. Er kann unter Umständen nicht mehr bieten, sondern nur noch auf Gratisinformationen hoffen.

#### b) ... keiner bereit ist, Lang-Tsu zu bestechen, also niemand bietet?

Dann darf derjenige, der in der letzten Runde Lang-Tsus Zielort bestimmt hat, ihn auch in dieser Runde - den Pfeilen entsprechend - festlegen. Für diesen Zug muss er nichts bezahlen.

#### c) ... ein Spieler keine oder nicht alle Zielortkarten ausspielen möchte?

Kein Problem! Haushalten und geschicktes Taktieren können nie schaden: Vielleicht bringt eine Zielortkarte zu einer anderen Tageszeit mehr Punkte. Vielleicht ist aber auch die Gefahr zu groß, zu weit an der Dschunke vorbei zu ziehen.

## Kurzspielregel

1. Der Zeitstein steht bei Spielbeginn neben der Sonne auf der Zeitleiste und wird nach jeder Runde ein Feld weiter gesetzt.
2. Das Wettfeiern um Lang-Tsus Standort, beginnt. Der Meistbietende erhält den „Zuschlag“ und darf, nachdem er bezahlt hat:
3. Lang-Tsu an den Ort seiner Wahl schicken,
4. die Scheibe entsprechend drehen,
5. bis zu drei (vor- und nachmittags max. zwei) Zielortkarter ausspielen,
6. entsprechend der auf der/den Zielortkarte(n) angegebenen Punkte auf der Punkteleiste vorwärts ziehen,
7. eine zusätzliche Zielortkarte für 100,- kaufen,
8. eine Ereigniskarte ziehen oder sie einem Mitspieler seiner Wahl überlassen und
9. den Zeitstein versetzen.
10. Spieler mit passenden Zielortkarten dürfen ihre entsprechenden Zielortkarten ausspielen und umsonst Informationen ergattern, also punkten.

