

尼可儿

# CHINA 新 町 W N

DIE HOHE KUNST  
DER VERHANDLUNG

明 丝 娅

阿 菜 桑 克

永 玛 丽

克 雷 蒙 婷

阿 菜 桑 德 琳 阿 德 吉  
欧 利 维 叶

玛 丽 永 玛 打 尼 可 儿

玛 丽 永 玛 打 尼 可 儿  
阿 菜 桑 德 琳



KARSTEN HARTWIG



## CHINATOWN

New York, in den 60er Jahren. Eine neue Welle chinesischer Immigranten strömt nach Chinatown. Die Reform des Einwanderungsgesetzes hat zu einer wahren Bevölkerungsexplosion in Chinatown geführt. „Little China“ hat sich inzwischen bis zur Canal Street im Norden und der Bowery Street im Osten ausgedehnt - und wächst weiter. Denn immer mehr Immigranten kommen zu Tausenden in der Stadt an. Diese Männer und Frauen sind harte Arbeit gewohnt, kaufen Immobilien, eröffnen Geschäfte und leben den amerikanischen Traum! Du bist einer dieser Neuankömmlinge. Du hast nichts außer deinen Ersparnissen und deinem Wissen über eine der traditionsreichsten Errungenschaften Chinas - die uralte Kunst der Verhandlung. Nutze dieses Wissen weise, und der Big Apple wird dir zu Füßen liegen. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten wird jener reich werden, der seine Fähigkeiten geschickt zu nutzen weiß.

## SPIELIDEE

Das Spielfeld gibt einen Überblick von Chinatown im New York der 60er Jahre. Der Stadtteil ist in 6 Viertel unterteilt, und diese bestehen wiederum aus Immobilien, die von 1 bis 85 nummeriert sind.

Eine Partie gliedert sich in 6 Runden. Jede Runde erhalten die Spieler Immobilien und Geschäfte. Um wirklich erfolgreich zu sein, müssen die Spieler möglichst gleiche Geschäfte nebeneinander bauen. Dadurch sind sie darauf angewiesen, Geschäfte und Immobilien ihrer Mitspieler durch Handeln zu erwerben.

Nur wer die hohe Kunst der Verhandlung beherrscht, wird am Ende den Sieg davon tragen.

## SPIELMATERIAL

Manche	1	2	3
3 joueurs	7/5	6/4	6/4
4 joueurs	6/4	5/3	5/3
5 joueurs	5/3	5/3	5/3

Commerce	1	2	3	4	5	6
incomplet	10 000	20 000	40 000	60 000	80 000	...
complet	...	...	50 000	80 000	110 000	140 000

Cartes Immobilie reçues : le 1.  
 Cartes Immobilie conservées : le 2.  
 Toutes Commerce piochées : le 3.

**Phases**  
 1. Distribution des cartes Immobilie  
 2. Pioche des toutes Commerce  
 3. Transactions  
 4. Construction  
 5. Distribution des revenus  
 6. Progression du pion Année

5 Karten Spielübersicht



85 Immobilienkarten



84 Geld-Karten  
(in 10,000 \$, 50,000 \$,  
100,000 \$ und 200,000 \$)



90 Geschäftsplättchen



1 Startspieler-Karte



150 Besitzmarker  
(30 in jeder der 5 Farben)



1 Jahreszähler

1 Spielplan

1 Stoffbeutel



## SPIELAUFBAU

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 30 Besitzmarker der entsprechenden Farbe (rot, gelb, grün, weiß oder schwarz).
- Jeder Spieler nimmt sich eine Übersichtskarte: auf der einen Seite der Karte steht wieviele Immobilienkarten und wieviele Geschäftsplättchen die Spieler pro Runde erhalten, auf der anderen Seite steht wieviel Einnahmen die Spieler aus ihren Geschäften erzielen, je nach Größe des Geschäfts.
- Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 50,000 \$. Das übrige Geld wird sortiert und neben dem Spielplan als Bank bereit gelegt.
- Die Geschäftsplättchen werden in den Stoffbeutel gefüllt, der dann neben dem Spielplan bereit gelegt wird.
- Die Immobilienkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Der Jahreszähler wird auf « 1965 » des chinesischen Kalenders rechts unten auf dem Spielplan gestellt.
- Der Spieler, der zuletzt in Chinatown war (z.B. in New York, Montreal, Paris, etc.) erhält die Startspielerkarte.

## GESCHÄFTSPLÄTTCHEN



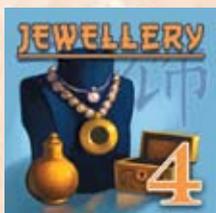
Fotoladen



Teehaus



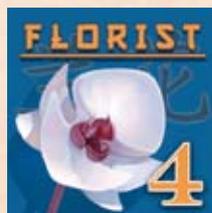
Meeresfrüchte



Juwelier



Tropische Fische



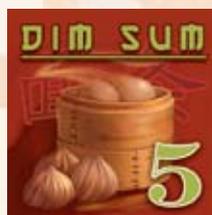
Blumenladen



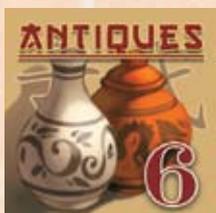
Fast Food



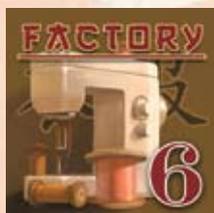
Wäscherei



Dim Sum



Antiquitäten



Fabrik



Restaurant

Die im Spiel enthaltenen Plättchen stellen die üblichen Geschäfte im Chinatown der 60er Jahre dar.

Es gibt 12 verschiedene Geschäfte, die links neben dem Text abgebildet sind.

Jedes Geschäftsplättchen ist mit einer Zahl versehen (3, 4, 5 oder 6), welche die maximal zu erreichende Größe des Geschäfts angibt.

Es gibt von jeder der 12 Sorten Geschäftsplättchen je 3 Marker mehr als die darauf abgebildete Zahl beträgt. z.B. gibt es vom Photo-Geschäft insgesamt 6 und vom Restaurant-Geschäft insgesamt 9 Plättchen.

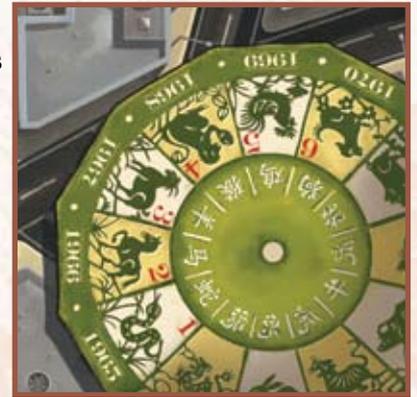
Ein Spieler eröffnet ein Geschäft, indem er ein Geschäftsplättchen auf eine ihm gehörende, freie Immobilie des Spielplans legt. Das Geschäft kann ausgebaut werden, indem Geschäftsplättchen derselben Sorte auf benachbarte freie Immobilien gelegt werden. Die Größe eines Geschäfts kann von 1 bis 6 betragen. Je näher ein Geschäft seiner Vollendung kommt, desto mehr Einkommen erwirtschaftet es am Ende einer Runde.

## ZIEL DES SPIELS

Der Spieler mit dem meisten Geld am Ende der 6. Runde gewinnt das Spiel.

## SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus sechs Runden, wobei jede Runde für ein Jahr steht. Das Spiel beginnt 1965 (Jahr der Schlange) und endet 1970 (Jahr des Hundes).



### Jede Runde ist in 6 Phasen aufgeteilt:

1. Immobilienkarten austeilen
2. Geschäftsplättchen ziehen
3. Handel treiben
4. Geschäftsplättchen legen
5. Einkommen
6. Jahreszähler weiter bewegen

### 1. Immobilienkarten austeilen

Der Startspieler teilt jedem Spieler so viele Immobilienkarten aus, wie es auf der Übersichtskarte (und in Tabelle 1) angegeben ist. Diese Karten sind den entsprechend nummerierten Immobilien auf dem Spielplan zugeordnet. Die 85 Immobilien sind auf dem Spielplan in 6 Bezirke unterteilt.

Runde	1	2	3	4	5	6
3 Spieler	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 Spieler	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 Spieler	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

Tabelle 1

Diese Phase wird unter Berücksichtigung der folgenden Hinweise abgewickelt:

- Die Anzahl der ausgeteilten Karten ist je nach Anzahl der Spieler unterschiedlich.
- Jeder Spieler bekommt die höhere Anzahl der Immobilienkarten (linke Zahl).
- Die zweite (rechts stehende) Zahl steht für die Anzahl an Karten, welche der Spieler behalten darf. Die übrigen Karten werden abgeworfen. Die Färbung der Zahl hat in dieser Phase keine Bedeutung.
- Die abgeworfenen Karten werden nach Ende der Phase wieder in den Nachziehstapel gemischt.
- Jeder Spieler deckt nun die Immobilienkarten auf, die er behalten hat und legt je einen der Marker seiner Farbe auf die entsprechende Immobilie des Spielplans. Wurden alle Marker platziert, werden die entsprechenden Immobilienkarten aus dem Spiel entfernt.

**Beispiel:** In einem 4-Personen-Spiel, erhält jeder Spieler zu Beginn der ersten Runde 6 Immobilienkarten. Die Spieler müssen zwei ihrer Karten abwerfen und die übrigen vier davon behalten und damit die entsprechenden Immobilien zu erwerben.

## 2. Geschäftsplättchen ziehen

Beginnend mit dem Startspieler, zieht jeder Spieler Geschäftsplättchen aus dem Stoffbeutel. Es werden dabei so viele Geschäftsplättchen gezogen, wie auf der Übersichtskarte (und in Tabelle 1 auf Seite 4) angegeben.

Diese Phase wird unter Berücksichtigung der folgenden Hinweise abgewickelt:

- Die Anzahl der zu ziehenden Plättchen variiert mit der Anzahl der Spieler und der aktuellen Spielrunde.
- Jeder Spieler zieht so viele Plättchen, wie die entsprechende rote Zahl angibt (egal ob sie rechts oder links steht). Es werden keine Plättchen abgeworfen!
- Die gezogenen Geschäftsplättchen werden so lange verdeckt gehalten, bis alle Spieler ihre Plättchen gezogen haben.
- Die Geschäftsplättchen aller Spieler werden gleichzeitig aufgedeckt, so dass die Handelsphase für alle Spieler zur gleichen Zeit beginnt.

## 3. Handel treiben

Dies ist die wichtigste Phase des Spiels! Hier gelten nur noch die Regeln des freien Marktes. Alle Transaktionen und Verhandlungen finden simultan statt. Jeder Spieler kann mit jedem Spieler handeln, sogar mit mehreren gleichzeitig! Ebenfalls können andere Spieler jederzeit in einen Handel einsteigen oder Konkurrenten mit einem besseren Angebot ausbieten. Es kann alles gehandelt und angeboten werden: Immobilien (genutzte und freie), Geschäftsplättchen und Geld in beliebiger Kombination. Auch Versprechungen werden häufig angeboten...

Wechselt eine Immobilie den Besitzer (genutzt oder frei), dann muss der farbige Besitzmarker darauf sofort durch den des neuen Besitzer ersetzt werden. Derart entfernte Besitzmarker werden zurück in den Vorrat des Spielers gelegt.

Die Verhandlungen dauern so lange an, bis alle Spieler fertig sind und zustimmen, die nächste Phase beginnen zu lassen.

**Wichtig:** Wurde ein Geschäftsplättchen auf eine Immobilie gelegt, dann kann es im Laufe des Spiels nicht mehr entfernt werden.

**Beispiel:** Chang (rot) bietet Lucy (gelb) sein Teehaus-Geschäft (bereits auf dem Spielplan gebaut) und 10,000\$ für ihre beiden Dim Sum-Geschäftsplättchen und Immobilie Nr. 20 an.



Lucy stimmt dem Austausch zu, gibt Chang ihre beiden Dim Sum-Geschäftsplättchen und nimmt ihre 10,000\$. Der rote Besitzmarker wird vom Spielplan entfernt und durch einen von Lucys gelben Besitzmarkern ersetzt. Lucy besitzt jetzt ein Teehaus-Geschäft mit drei Geschäftsplättchen. Der gelbe Marker auf Immobilie Nr. 20 wird durch einen roten ersetzt.



#### 4. Geschäftsplättchen legen

Beginnend mit dem Startspieler und dann dem Uhrzeigersinn folgend legt jeder Spieler so viele Geschäftsplättchen wie er möchte. Um ein Geschäftsplättchen zu legen, muss der Spieler sein Plättchen auf eine eigene freie Immobilie platzieren. Es ist sehr wichtig, dass der farbige Besitzmarker der vorher die freie Immobilie markiert hat, dann auf das Geschäftsplättchen gelegt wird. Jeder Spieler kann seine Geschäftsplättchen in beliebiger Reihenfolge legen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Ein Spieler muss keine Geschäftsplättchen legen.

Ein Spieler kann ein Geschäftsplättchen an eine Gruppe bereits gebauter Geschäfte derselben Sorte legen. Benachbarte Geschäftsplättchen derselben Sorte (horizontal oder vertikal und nicht diagonal benachbart), die demselben Spieler gehören, bilden ein Geschäft.

**Beispiel:** Lucy besitzt drei **Dim Sum**-Plättchen. Da diese auf benachbarten Immobilien liegen, bilden diese ein Geschäft. In späteren Runden kann sie ggf. weitere **Dim Sum**-Plättchen zu ihrem bestehenden Geschäft hinzufügen.



Geschäfte derselben Sorte, die verschiedenen Spielern gehören, gelten als getrennte Geschäfte.

**Beispiel:** Vier **Tropische Fische**-Geschäftsplättchen sind zueinander benachbart. Chang (rot) besitzt davon drei und Simon (grün) nur eins. Chang hat ein Geschäft der Größe 3 und Simon ein Geschäft der Größe 1. Sollte Simon später im Spiel sein Geschäft an Chang verkaufen oder eintauschen, dann hat Chang ein **Tropische Fische**-Geschäft der Größe 4.



Hat ein Spieler mehr Geschäftsplättchen zueinander benachbart gelegt, als die maximale Größe eines Geschäfts (wie auf den Plättchen angegeben) zulässt, dann entstehen zwei separate Geschäfte: ein Geschäft mit maximaler Größe und ein Geschäft mit der Größe der übrigen Plättchen.

**Beispiel:** Chang besitzt fünf benachbarte **Photo**-Geschäftsplättchen. Er hat demnach zwei unabhängige Geschäfte. Eines davon ist ein **Photo**-Geschäft der maximalen Größe 3 und das andere ist ein **Photo**-Geschäft der Größe 2.



## 5. Einkommen

Zum Ende jeder Runde erhalten alle Spieler Einkommen aus ihren Geschäften. Die *Geschäftsplättchen*, die nicht auf dem Spielplan liegen, sowie freie *Immobilien* sind wertlos. Ein Spieler wird zum Bankier bestimmt und dieser verteilt das Geld an die Spieler.

Geschäft	1	2	3	4	5	6
unfertig	10,000	20,000	40,000	60,000	80,000	---
fertig	---	---	50,000	80,000	110,000	140,000

Tabelle 2

Das Einkommen hängt von der Größe des Geschäftes und dem Stand seiner Fertigstellung ab.

Ein Geschäft, welches die maximale Anzahl an Geschäftsplättchen beinhaltet (wie auf dem Plättchen angegeben) wird als fertiges Geschäft bezeichnet und erzielt das höchste Einkommen. Ein *Antiquitäten*-Geschäft mit sechs Geschäftsplättchen gilt als fertig, ein *Dim Sum* mit vier nicht. Ein fertiges *Dim Sum* benötigt fünf Geschäftsplättchen.

Beispiel für Einkommen: Am Ende der dritten Runde besitzt Simon folgende Geschäfte:



Simon erhält 50,000 \$ für sein fertiges *Sea Food*-Geschäft, aber nur 40,000 \$ für sein *Wäscherei*-Geschäft. Die beiden *Fabrik*-Geschäfte zählen separat, da sie nicht zueinander benachbart sind. Simon erhält 20,000 \$ für das eine *Fabrik*-Geschäft und 10,000 \$ für das andere. Diese beiden Geschäfte können im Verlauf des Spiels jedoch noch vereinigt werden, sollte Simon ein *Fabrik*-Geschäftsplättchen auf Immobilie Nr. 55 bauen können.

**Wichtig:** Das eingenommene Geld der Spieler wird bis zum Spielende vor den Mitspielern verdeckt gehalten.

## 6. Jahreszähler weiter bewegen

Ganz am Ende jeder Runde ist ein Jahr vergangen und der Jahreszähler wird um ein Feld auf dem chinesischen Kalender weiter bewegt.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 6. Runde, also 1970, dem Jahr des Hundes. Die Spieler erhalten ihr letztes Einkommen für ihre Geschäfte. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Geschäftsplättchen auf dem Spielplan liegen hat.

## HINWEIS

Anstatt die Immobilienkarten aus dem Spiel zu entfernen, kann es sinnvoll sein, sie vor sich abzulegen. Wenn Immobilien getauscht werden, dann werden die Immobilienkarte an den neuen Besitzer übergeben. Dies kann nützlich sein, wenn Besitzmarker verrutschen und unklar sein sollte, wem eine Immobilie gehört.

## DANKSAGUNG

Großen Dank an Guillaume Bouilleux, der mir das Spiel nahe gebracht hat und Alain Brayer, der so nett war und sein Original ausgeliehen hat. Vielen Dank euch beiden!

Sophie Gravel

## CREDITS

Autor : Karsten Hartwig

Illustrationen : Mathieu Leysenne

Entwicklung : Équipe Filosofia

Deutsche Umsetzung: Heiko Eller

© 2008 Filosofia Éditions

Filosofia Éditions

3250 EX. Tessier, Vaudreuil-Dorion

Québec, Canada, J7V 5V5

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:



**Heidelberger  
Spieleverlag**

Um mehr über Chinatown und andere Spiele zu erfahren besucht die Webseiten von  
Heidelberger Spieleverlag und Filosofia:

[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de) und [www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com)

