

PIATNIK: **YANGTZE** von Reiner Knizia für 2 - 4 Handelsfamilien

KAUFEN - VERKAUFEN - INVESTIEREN!

Der Jangtsekiang, mit über 6.000 km der längste Fluss Asiens, spielt im Selbstverständnis der Chinesen eine große Rolle, insbesondere für den Handel, heute und noch mehr in der Zeit der Dynastien. Als reiche Handelsfamilien im China der Qing Dynastie gilt es, mit Waren aus dem kontinuierlichen Güterstrom des Jangtse zu handeln, Gewinn zu erwirtschaften, Niederlassungen zu gründen und zu investieren. Über Jahrhunderte hinweg.

Immer acht Waren bzw. Luxusgüter hält der Yangtze für uns bereit. Wer an der Reihe ist, kauft eine der Waren und lässt somit die weiter flussaufwärts liegenden Waren flussabwärts treiben und billiger werden. Ein gelungener Mechanismus, der sehr stimmige Preisentwicklungen bei Angebot und Nachfrage simuliert und auch im Spiel für Bewegung sorgt. Aber welche Ware interessiert mich? Gleiche Warenarten oder -farben sammeln macht Sinn, denn je mehr gleiche Plättchen, desto höher der Gewinn. Dumm nur, wenn einem die Mitspieler die Wunsch-Waren wegschnappen, sie am Yangtze nicht und nicht herbeikommen oder man insgesamt zu teuer kauft – schließlich nennt man es erst Gewinn, wenn die Kosten unter den Einnahmen liegen. Wird das Geld, das gleichzeitig Siegpunkte darstellt, zwischenzeitlich mal zu knapp, so können Liquiditätskarten aushelfen, die drei wichtigsten der sechs Sonderkarten, die jedem Spieler spezielle Einmal-Aktionen ermöglichen. Wer allerdings ohne solche auskommt, oder diese zurückkaufen kann, dem winkt am Ende ein saftiger Batzen Geld. Lohnt sich der Investment-Kredit also wirklich oder verkauft man auch kleinere Warenguppen?

Und wie verhält sich das mit dem Erwerb von Niederlassungen? Kommt nämlich eine solche ins Spiel, wird diese sofort versteigert. Unterschiedliche Niederlassungen einer Farbe bzw. die meisten Niederlassungen einer Art bringen am Ende Siegpunkte und stellen einen alternativen Weg zum Erfolg dar.

Wer hier nicht dabei ist, dem können die Felle wegschwimmen, doch wer im Eifer der Versteigerung zu hoch bietet, zudem vielleicht noch eine Liquiditätsreserve anzapfen muss oder auch beim Preis-Hochtreiben zu forschiert, um dem Konkurrenten nicht ein zu profitables Geschäft zu gönnen, der kann auch mal „einfahren“, was ärgerlich, aber nicht fatal sein muss.

HERRSCHER KOMMEN, HERRSCHER GEHEN...

Ebenso wie die Niederlassungen kommen über den Waren-Nachzieh-Sack die insgesamt zwölf Herrscher ins Spiel, deren neue Regentschaft leichte Auswirkungen auf uns hat: Da müssen etwa Steuern gezahlt und Warenplättchen abgegeben werden, manchmal gibt es aber auch Belohnungen für bereits erworbene Niederlassungen oder Warenkärtchen dürfen getauscht werden. Manche Herrscher sind beliebter, manche weniger – wird der letzte gezogen, endet die Partie und das meiste Bargeld, die nicht einge-



FAZIT

9

THOMAS BAREDER

Yangtze ist ein ansprechend gestaltetes, rundum stimmiges Handels- und Versteigerungsspiel für Familien- und Freundesrunden, die auch ein wenig kaufmännisches Talent mitbringen (wollen). Denn gratis gibt's nichts und Investitionen müssen nicht per se gewinnbringend sein. Keineswegs zu kompliziert für Gelegenheitsspieler und auch für Kinder ab zehn kein Problem, gefällt die sehr gut abgestimmte interaktive Umsetzung des kontinuierlichen Güterstroms, der nur talentierten Kaufleuten den Erfolg schenkt. Gelungen!

setzten Liquiditätskarten und der Profit aus den Niederlassungen kürren den talentiertesten Kaufmann, kurz dtK!

