

Takamatsu

Ein taktisches Mit- und Gegeneinander von Martin Schlegel

Im Jahr 1600 stieg Tokugawa Ieyasu zum unumschränkten Herrscher von Japan auf und verlegte die Hauptstadt von Kyoto nach Edo, dem heutigen Tokio. Um das Land zu befrieden, mussten die rivalisierenden Daimyos (Fürsten) die Hälfte des Jahres in Edo verbringen, wo sie in den Regierungsapparat eingebunden wurden. Den einflussreichsten Fürsten übertrug der neue Shogun zudem neue Lehen („Han“).

Das Han Takamatsu soll nach Willen des Shogun in einem Wettstreit vergeben werden. Die Daimyos dirigieren dazu ihre Samurai nach einfachen Regeln durch den Palast und merken schnell, dass man die Samurai der anderen Daimyos auch für sich einsetzen kann. So entsteht ein spannendes Mit- und Gegeneinander - und manch eine Überraschung ...

Spielmaterial

- **1 Spielplan** (bestehend aus 6 quadratischen Teilen)
- **1 Spielregel** und 5 Bewegungsregeln auf Spielkarten
- **10 Pagoden**, je 2 in 5 Farben (Blau, Schwarz, Lila, Rot und Gelb)
- **35 Samurai**, je 7 in 5 Farben (Blau, Schwarz, Lila, Rot und Gelb)
- **18 Shogun-Karten**
13x mit offenen Werten (dreimal -2, je zweimal +1, +2, +3, +4, +5),
5x mit verdeckten Werten (je einmal +1, +2, +3, +4, +5)



Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle japanischer Daimyos (Fürsten) und schicken ihre Samurai durch den Shogun-Palast. Erreicht ein Samurai den Raum seines Daimyo (seiner Farbe), wird dieser belohnt und seine Pagode entsprechend vorge setzt. **Wer mit seiner Pagode die meisten und mindestens 20 Punkte erzielt, ist Sieger** der Wette und erhält das Han Takamatsu.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielsteine.

Samurai erhalten die Spieler entsprechend der Teilnehmerzahl (die anderen werden nicht benötigt):

5 Spieler: 5 Samurai

4 Spieler: 6 Samurai

3 Spieler: 7 Samurai

2 Spieler: Jeder nimmt 2 Farben mit je 5 Samurai sowie alle 4 zugehörigen Pagoden

Die Samurai werden in den Palast gesetzt und zwar in die Zimmer ihrer Farbe: **drei Samurai** in das farblich passende Zimmer außen, **der Rest** in das farblich passende Zimmer innen. Eine Pagode wird auf das Startfeld der im Garten liegenden Punkteleiste platziert, die andere bleibt vor den Spielern stehen und markiert deren Spielerfarbe.



Die Startaufstellung bei 5 Spielern.

Die Shogun-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgestellt. Die obersten 5 Karten werden anschließend seitlich angrenzend neben dem Spielplan ausgelegt. Dabei werden die Karten mit **offenen Werten** offen umgedreht (siehe →), die Karten mit **verdeckten Werten** verdeckt abgelegt (siehe ⇒).

Spielablauf

Der Spieler, der Japan zuletzt am nächsten war, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, nimmt **aus einem Zimmer einen oder mehrere Samurai und setzt sie weiter**. Die Samurai laufen immer im Uhrzeigersinn durch den Palast, an den Gabelungen informieren Pfeile über den einzuschlagenden Weg.

Alle Samurai, die ein Spieler nimmt, **ziehen gleich weit**: Sie starten von einem Zimmer und landen gemeinsam in einem anderen Zimmer. Wie viele Samurai der Spieler bewegt, bleibt ihm überlassen. Es sind jedoch folgende Regeln zu beachten:

- Der Spieler muss **mindestens 1 eigenen Samurai** bewegen.
- Befinden sich **fremde Samurai im Zimmer**, muss er **mindestens 1 davon** mitbewegen. Ob er mehr als 2 Figuren – 1 eigene und 1 fremde – ziehen will und wie viele insgesamt, entscheidet er selbst.
- Ein Raum mit 1 oder 2 Samurai darf leergeräumt werden. Sind **mehr als 2 Samurai im Zimmer**, muss **mindestens 1 Samurai im Zimmer bleiben**. Wie viele und welche – eigene und/oder fremde – zurückbleiben, entscheidet der Spieler.

Die ausgewählten Samurai setzt der Spieler im Uhrzeigersinn vorwärts, wobei **die Anzahl der gewählten Figuren deren Zugweite bestimmt**. Nimmt der Spieler also 3 Samurai, setzt er alle 3 Figuren auch 3 Zimmer weiter. Nimmt er 5 Samurai, so beträgt die Zugweite 5 Zimmer.

Ausnahme: Starten Samurai vom Zimmer „+1“, **darf** der Spieler – das ist also freiwillig – die Samurai 1 zusätzliches Zimmer weit ziehen. Vom Zimmer mit der „+2“ **kann** er die Figuren 1 oder 2 Zimmer weiter vorrücken.

Beispiel: Was kann der rote Spieler machen?

Im Zimmer sind: Mögliche Aktion:



Da weniger als 3 Samurai vorhanden sind, darf der Spieler das Zimmer leer räumen. Dem Spieler stehen damit 2 mögliche Züge offen: Er kann 1 Samurai 1 Zimmer weiterziehen oder beide Samurai 2 Zimmer.



Hier gibt es nur eine Möglichkeit: Die beiden Samurai müssen 2 Zimmer vorgesetzt werden (Regel: mindestens ein eigener und mindestens ein fremder).



Bei 3 oder mehr Samurai darf das Zimmer nicht leergeräumt werden, mindestens 1 Samurai muss zurückbleiben. Rot stehen also 2 mögliche Züge zur Auswahl: Er nimmt den eigenen Samurai – das ist Pflicht – und zusätzlich den blauen oder den gelben und schickt diese beiden Samurai 2 Zimmer weiter.



Rot kann hier unter fünf Zügen wählen, bei denen die drei Bedingungen - mindestens eine eigener Samurai, mindestens ein fremder und mindestens einer bleibt zurück - erfüllt sind.



Die Samurai stehen im +2 Zimmer: Der Spieler muss seinen roten und einen gelben Samurai weiterziehen – und entscheidet, ob er diese 2, 3 oder 4 Zimmer weiterziehen..

Wertung

Kommt ein Samurai in ein Zimmer seiner Farbe – der Zug muss hier enden, darüber hinweglaufen reicht nicht –, **erhält der Spieler** als Belohnung **die oberste** ausliegende **Shogun-Karte** (siehe Markierung am Spielplan). Erreichen **mehrere Samurai** ein Zimmer, gibt es **entsprechend viele Karten**.

Sobald eine Shogun-Karte genommen wird, rücken die darunter liegenden Karten auf. Auf den nun freien Platz wird eine Karte vom Nachziehstapel abgelegt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die benutzten Shogun-Karten gemischt und wieder verwendet.

Von Belang für die Kartenverteilung sind **nur die Samurai, die der Farbe des erreichten Zimmers entsprechen**. Gehen also 5 Samurai in das rote Zimmer - 2 gelbe und 3 rote -, erhält der rote Spieler 3 Karten. **Es spielt keine Rolle, wer die Samurai gezogen hat.** Rot erhält auch dann Karten, wenn ein anderer Spieler den Zug ausgeführt hat.

Erhält ein Spieler Shogun-Karten mit **offenem Wert**, wird die Pagode des Spielers um den darauf abgebildeten Wert vorgesetzt. Bei einer -2-Karte muss er die Pagode um zwei Felder zurückbewegen (sofern möglich). Die genutzten Shogun-Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt.

Erhält ein Spieler Shogun-Karten mit **verdecktem Wert**, behält er diese verdeckt bei sich. Jeder Spieler entscheidet für sich, wann er diese Karten aktivieren will und seine Pagode entsprechend vorwärts bewegt. Meist natürlich, um das Ziel zu erreichen.



Spielende

Erreicht eine Pagode das **Ziel (20 Punkte)**, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, damit alle Spieler gleich häufig an der Reihe waren. Jetzt verwerten alle Spieler noch ihre **verdeckten** Shogun-Karten.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.

Änderungen bei 2 Personen

Bei der Mitnahme fremder Samurai gilt ja: Sind Samurai mehrerer Farben im Zimmer, muss man mindestens eine andere Farbe mitnehmen. Bei 2 Spielern heißt das: **Ist ein Samurai des anderen Spielers im Raum, hat dieser Vorrang.**

Beispiel: *Blau/Gelb ist am Zug und im Zimmer sind Samurai in Blau, Gelb und Grün. Er muss neben seinem eigenen mindestens einen grünen Samurai nehmen, ansonsten darf er frei wählen.*

Sind keine Figuren des anderen Spielers im Zimmer, aber beide eigenen Farben, muss er **von beiden Farben** mindestens 1 Figur nehmen.

Man muss seine beiden Farben nicht abwechselnd ziehen. Blau/Gelb kann mehrfach nacheinander nur Blau ziehen. Wenn eine Pagode im Ziel ist, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Danach addiert jeder Spieler die Punkte seiner Pagode und seiner Shogun-Karten, um den Sieger zu bestimmen.