



Susumu Kawasaki

DIE HÄNDLER VON
OSAKA

BESCHREIBUNG

Während der Edo-Zeit wurde eine große Menge an Waren auf Higaki Kaisen (Frachtschiffen) nach Edo (heute Tokio) transportiert – dem Zentrum politischer Macht in Japan.

Dort erwarteten Fudasashi (Zwischenhändler) die Schiffsloadungen hochwertiger Güter aus Osaka, dem Handelszentrum des damaligen Japan.

Nun seid ihr als stolze Händler verantwortlich für den sicheren Transport des wertvollen Frachtguts, was letztlich den Weg Japans zur Wirtschaftsmacht von heute ebnet. Eure Schiffe befahren dabei die unruhigen Gewässer von Osaka nach Edo.

Wird euer Schiff von der Schwarzen Strömung erfasst, droht der Verlust der Ladung – ein kluger Kaufmann wird daher die Ladung versichern, um das Risiko zu minimieren.

Für jede erfolgreiche Lieferung nach Edo werdet ihr fürstlich belohnt.
Wer von euch wird den meisten Profit herauschlagen?

ZIEL DES SPIELS

Ihr seid Händler, die so viele Waren wie möglich in Edo verkaufen wollen, um Siegpunkte (SP) zu erhalten.
Wer am Schluss die meisten SP gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Schiffe
(rot, blau, gelb und grün)



108 Karten, 27 pro Farbe
(rot, blau, gelb und grün)

Pro Farbe

- 11 x „2“
- 9 x „3“
- 7 x „5“



48 Ertragsplättchen,
12 pro Farbe
(rot, blau, gelb und grün)



4 flache Reservierungssteine
(weiß, pink, grau und beige)



4 hohe Händlersteine
(weiß, pink, grau und beige)

VORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten **Zugstapel**.
3. Sortiert die **Ertragsplättchen** nach ihrer Farbe und legt sie als **Vorrat** beiseite.
4. Stellt alle 4 Schiffe auf das **Osaka-Feld** (auf dem Spielplan).
5. Zieht 5 Karten und legt sie offen in einer Reihe rechts vom **Markt** aus. Zieht 3 Karten und legt sie offen in einer Reihe rechts von der **Produktion** aus.
6. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den **Händlerstein** sowie den **Reservierungsstein** dieser Farbe.



7. Jeder Spieler zieht Karten vom **Zugstapel** (einzeln nacheinander und für jeden sichtbar), bis die **Summe der Kartenwerte 8 oder mehr** beträgt. Diese Karten bilden seine **Starthand**. Von nun an müssen die **Handkarten** vor den anderen Spielern **verdeckt** gehalten werden.

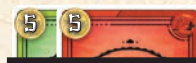
Der Spieler mit der **niedrigsten Summe** auf der Hand ist der **Startspieler**. Bei **Gleichstand** ist der Spieler mit **weniger Karten** **Startspieler**. **Herrscht weiter Gleichstand**, wird einer der Spieler **zufällig** zum **Startspieler** bestimmt.



Startspieler

$$5 + 3 = 8$$

niedrigste Summe
und weniger Karten



$$5 + 5 = 10$$

2 Karten



$$2 + 2 + 5 = 9$$

3 Karten



$$2 + 2 + 2 + 2 = 8$$

4 Karten

8. Beginnend mit dem **Startspieler**, nimmt jeder Spieler **reihum** im **Uhrzeigersinn** ein **Ertragsplättchen** seiner Wahl. Nun beginnt der **Startspieler** mit seinem **Zug**.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN FUNKTIONEN EINER KARTE

A. Wert - Entspricht der Menge an Münzen, die die Karte beim Kauf von Waren wert ist.

B. Ware - Die Warensorte der Karte, wenn diese vom Markt gekauft wird.

C. Versicherungssymbole - Die Menge der Symbole entspricht der Anzahl an Waren in derselben Farbe, die versichert werden können.



SPIELERZUG

Der Spieler am Zug muss genau eine der drei folgenden Aktionen ausführen. Nachdem die Aktion ausgeführt wurde, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

A. Waren kaufen

B. Münzen nehmen

C. Karte reservieren

A. WAREN KAUFEN

Der Spieler zahlt mit Münzen (Handkarten), um alle Waren (Karten) im Markt zu kaufen (außer von Mitspielern **reservierte** Karten). Die Summe der Münzen muss dem Gesamtwert der gekauften Waren (alle Marktkarten außer den von Mitspielern **reservierten** Karten) entsprechen oder diesen übersteigen.

Zum Bezahlen genutzte Handkarten werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Es gibt kein „Wechselgeld“.

Gekaufte Waren legt der Spieler nach Farben sortiert offen vor sich ab. Diese Waren werden als seine **Handelsgüter** bezeichnet.

Man kann beliebig viele Handelsgüter vor sich liegen haben.



Diese Kartenhand entspricht 12 Münzen (2 + 2 + 3 + 5).

Mit dieser Hand können Waren bis zu einem Gesamtwert von 12 gekauft werden.

**WICHTIG: BEIM KAUF VON WAREN MÜSSEN DIE
ENTSPRECHENDEN SCHIFFE VORRÜCKEN.**

SCHIFFE VORRÜCKEN

Kauft ein Spieler Waren, rücken die Schiffe der jeweiligen Farben ein oder zwei Felder vor (siehe Beispiel unten).

Wird nur eine **Ware** einer Farbe gekauft, rückt das Schiff dieser Farbe ein Feld vor. Werden **zwei oder mehr Waren** einer Farbe gekauft, rückt das Schiff dieser Farbe zwei Felder vor.

Erreicht ein Schiff Edo, erfolgt die Zahlung für alle Handelsgüter der entsprechenden Farbe (mehr dazu auf Seite 8).



Gekaufte Karten



2 gelbe Waren: Das gelbe Schiff rückt 2 Felder vor.
1 rote Ware: Das rote Schiff rückt 1 Feld vor.



Gekaufte Karten



3 blaue Waren: Das blaue Schiff rückt 2 Felder vor.
1 grüne Ware: Das grüne Schiff rückt 1 Feld vor.
Das grüne Schiff erreicht Edo: Zahltag für grüne Waren findet statt.

B. MÜNZEN NEHMEN

Der Spieler nimmt eine Marktkarte seiner Wahl (außer von Mitspielern reservierte Karten) und fügt sie seiner Kartenhand hinzu. Diese Karte stellt nun Münzen dar, die für Waren ausgegeben werden können.

Es gibt kein Handkartenlimit.

C. KARTE RESERVIEREN

Hat der Spieler seinen Reservierungsstein vor sich liegen, kann er diesen auf eine Markt- oder Produktionskarte legen, um diese zu reservieren.

Bereits reservierte Karten können nicht reserviert werden. Ohne Reservierungsstein (er wurde bereits eingesetzt) kann man auch keine Karte reservieren. Kauft ein Spieler seine reservierte Ware oder nimmt diese Karte als Münzen auf die Hand, erhält er seinen Reservierungsstein zurück – dies ist die einzige Möglichkeit, ihn zurückzuerhalten.

RESERVIERUNGSEFFEKTE

Eine reservierte Karte kann nur von demjenigen Spieler gekauft oder als Münzen genommen werden, der sie reserviert hat.

Von Mitspielern reservierte Karten können nicht gekauft oder genommen werden.

BEIM KAUF VON KARTEN

Man muss stets alle nicht reservierten Waren (Karten) und ggf. die selbst reservierte Ware vom Markt kaufen. Von Mitspielern reservierte Karten verbleiben im Markt.



Kauft Pink Waren, muss er alle diese Waren kaufen.



Nach dem Kauf verbleiben nur die von Mitspielern reservierten Karten im Markt.

BEIM NEHMEN VON MÜNZEN

Der Spieler kann eine nicht reservierte Ware oder ggf. die selbst reservierte Ware vom Markt nehmen.



Nimmt Pink Münzen, kann er nur eine dieser Karten nehmen.



MARKT UND PRODUKTION AUFFÜLLEN

Dank der Produktion sehen die Spieler bereits 3 der nachfolgenden Marktkarten. Markt und Produktion müssen immer dann aufgefüllt werden, wenn einer der folgenden beiden Fälle eintritt:

- Ein Spieler kauft Waren vom Markt.
- Zu Beginn eines Spielerzuges ist der Markt leer oder enthält nur von Mitspielern reservierte Karten.

1. Zum Auffüllen von Produktion und Markt werden zunächst alle Karten von der Produktion zum Markt gelegt.

Hinweis: Platzierte Reservierungssteine bleiben dabei auf den reservierten Karten.

Diese Ware war noch im Markt.



2. Als Nächstes werden 2 Karten vom Zugstapel gezogen und zum Markt gelegt.

Vom Zugstapel hinzugefügt.



3. Abschließend werden 3 Karten vom Zugstapel gezogen und zur Produktion gelegt.

Vom Zugstapel hinzugefügt.



Nach dem Auffüllen setzt der Spieler seinen Zug fort.

Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Zugstapel bereitgelegt.

ZAHLTAG

ERREICHT MINDESTENS EIN SCHIFF EDO, IST ZAHLTAG.

1. WERTUNG

Alle Spieler müssen ihre gesamten Handelsgüter der entsprechenden Farbe verkaufen und erhalten Siegpunkte (SP).

Erreichen zwei oder mehr Schiffe gleichzeitig Edo, werden die einzelnen Farben nacheinander abgehandelt.

Alle Handelsgüter derselben Farbe eines Spielers bilden ein Set. Der Preis der Handelsgüter wird durch die höchste Karte des jeweiligen Sets festgelegt. Dieser höchste Wert wird nun mit der Anzahl der Karten im Set multipliziert. Diese Zahl zur nächsten 5 oder 10 aufgerundet ergibt den Gesamtwert der Handelsgüter.

Für je 5 erzielte Punkte nimmt sich der Spieler 1 Karte des gewerteten Sets als Siegpunkt (SP), und zwar immer diejenige mit dem niedrigsten Wert. Er sammelt diese SP verdeckt vor sich und stellt seinen Händlerstein auf den Stapel. Die anderen Karten des Sets werden abgeworfen.

AM ZAHLTAG MÜSSEN ALLE HANDELSGÜTER DER ENTSPRECHENDEN FARBEN (VERSICHERT ODER NICHT) ALLER SPIELER VERKAUFT WERDEN.

Beispiel 1: Zahltag für Gelb und Rot

Handelsgüter von Pink



Rot: 15 (Preis von 5 x 3 Karten)
geteilt durch 5 ergibt 3.
Pink erhält 3 Karten.

Gelb: 5 (Preis von 2 x 1 Karte,
aufgerundet) geteilt durch 5 ergibt 1.

Pink erhält 1 Karte.

Insgesamt erhält Pink 3 + 1 = 4 SP.

BONUS DURCH ERTRAGSPLÄTTCHEN

Bei der Zahltag-Wertung erhöht jedes gleichfarbige Ertragsplättchen den Preis der Handelsgüter um jeweils 1. Die Anzahl von Ertragsplättchen wird also zum Wert der höchsten Karte des gleichfarbigen Sets addiert, das verkauft wird.

Dadurch kann es vorkommen, dass die Anzahl Karten in einem Set nicht ausreicht, um als SP beiseitegelegt zu werden. In diesem Fall werden zusätzlich benötigte Karten vom Zugstapel gezogen.

Ertragsplättchen verbleiben stets beim Spieler.

Beispiel 2: Zahltag für Grün

Handelsgüter von Pink

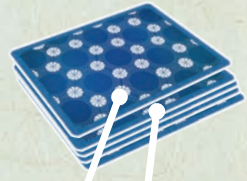


2 grüne Ertragsplättchen

Preis von 7 (5 für höchste Karte + 2 Ertragsplättchen) x 3 Karten = 21.

Aufgerundet auf 25, geteilt durch 5 ergibt 5 Siegpunkte.

Pink erhält 5 Karten (SP): 3 durch das Set und 2 vom Zugstapel.



2. ERTRAGSPLÄTTCHEN ERHALTEN

Nach jeder Wertung, die SP eingebracht hat, erhält der Spieler ein Ertragsplättchen der entsprechenden Farbe.

Sollte der Vorrat an Ertragsplättchen nicht ausreichen, sollte geeignetes Ersatzmaterial verwendet werden.

3. VERLUST IN DER SCHWARZEN STRÖMUNG

Jedes Mal, wenn ein Zahltag stattfindet, werden alle Schiffe auf einem Enshunada-Feld (Wellen) von der Schwarzen Strömung (dem Kuroshio) erfasst und sinken.



Alle Spieler müssen sämtliche Handelsgüter in der Farbe der gesunkenen Schiffe abwerfen (es sei denn, sie sind versichert – s. nächste Seite).



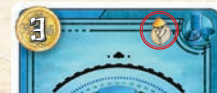
VERSICHERUNG

Karten mit Versicherungssymbolen können dazu verwendet werden, den Verlust von Handelsgütern derselben Farbe abzuwenden.

Beginnend mit dem Spieler am Zug (der für die Ankunft des Schiffes in Edo gesorgt hat) und weiter im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler so viele Handelsgüter versichern, wie er kann. Hierzu muss er Karten mit einem oder mehreren Versicherungssymbolen von seiner Hand ablegen. Für jedes Versicherungssymbol kann ein Handelsgut derselben Farbe gerettet werden.

Um deutlich zu machen, dass ein Handelsgut gerettet ist, wird es um 90 Grad gedreht. Dieses Handelsgut kann nicht mehr in der Schwarzen Strömung verloren gehen.

Versicherte Handelsgüter werden beim Zahltag normal verkauft.



Versicherungssymbol

Karten mit dem Wert „2“
haben 2 Symbole.

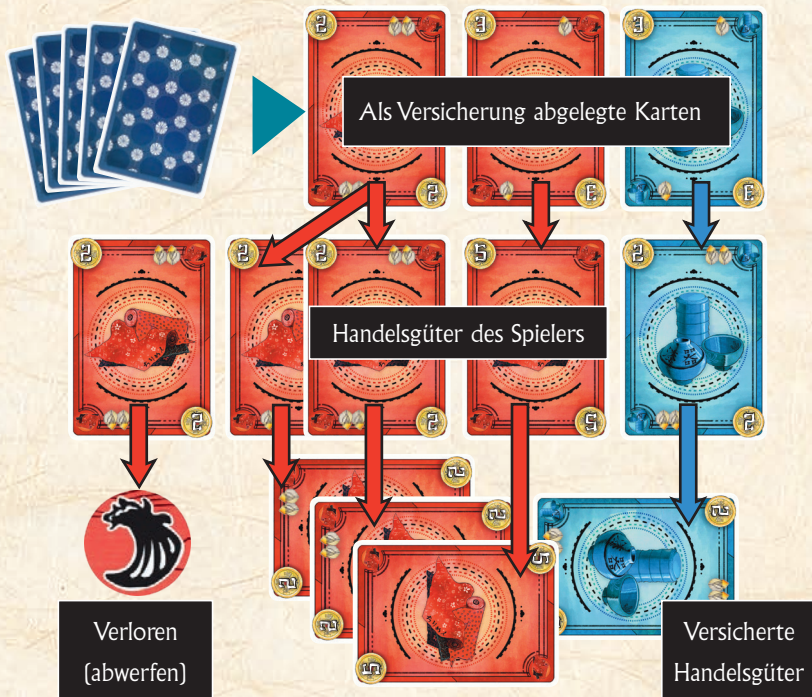
Karten mit dem Wert „3“
haben 1 Symbol.

4. RÜCKKEHR DER SCHIFFE

Schiffe in Edo kehren zurück nach Osaka. Gesunkene Schiffe kehren zurück nach Anori (das Feld mit Anker).



Beispiel: Das blaue und das rote Schiff sind gesunken. Der Spieler wirft drei Karten ab, um vier Handelsgüter zu versichern.



ENDE DES SPIELS

Nach Schritt 2 eines Zahltags (Ertragsplättchen erhalten) endet das Spiel, wenn mindestens ein Spieler 8 oder mehr Ertragsplättchen vor sich liegen hat.

SPIELSIEG

Der Spieler mit den meisten SP (Anzahl der Karten unter seinem Händlerstein) gewinnt das Spiel. Handelsgüter und Handkarten zählen nichts.

Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Ertragsplättchen. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler die Platzierung.

BEISPIELRUNDE

Spiel zu viert. Spielreihenfolge: Grau, Weiß, Pink, Beige.



Zug von Grau

Grau bräuchte 18 Münzen, um Waren vom Markt zu kaufen. So viel hat er nicht auf der Hand.

Er nimmt die blaue „5“ als Münzen auf seine Hand.



Zug von Weiß

Reserviert

Weiß würde gerne rote Waren kaufen, doch sein Geld reicht nicht.

Er reserviert die rote „5“.



Zug von Pink

Pink hat genug Münzen, um Waren zu kaufen, möchte aber momentan nicht das gelbe Schiff vorrücken, also nimmt er sich die gelbe „3“ als Münzen.



Zug von Beige

Der Gesamtwert der Waren am Markt beträgt nur noch 5.

Beige wirft eine „5“ von der Hand ab und kauft alle Waren vom Markt, außer die von Weiß reservierte Karte. Das gelbe Schiff rückt zwei Felder Richtung Edo vor!

Deutsche Ausgabe © 2016 F2Z Entertainment Inc.
F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coöperative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.zmangames.com

Spieleautor: Susumu Kawasaki
Illustrationen: Atha Kanaani
Grafikdesign: Philippe Guérin und Marie-Eve Joly
Übersetzung: Daniel Danzer
Originalausgabe von Japon Brand und Susumu Kawasaki © Juli 2006
Ein besonderer Dank an Adam Marostica.

ZMAN
games