

KIMONO



10+



3-6



30



von **Hisashi Hayashi**

Du sammelst japanische Kuriositäten. In jeder Runde teilt ein Meister eine Reihe von Gegenständen in zwei Gruppen. Geheim markierst du, welche der beiden Gruppen du gerne hättest. Beanspruchst du sie als einziger, gehören diese Gegenstände dir. Allerdings darfst du nicht zu viele Kuriositäten einer Sorte sammeln! Hast du nach fünf Runden die wertvollste Sammlung, gewinnst du.

Material

1 Meistermarker



2 Gruppensteine



87 Karten:

74 Marktkarten

● 56 x Gegenstände

5 x Teeschale, 6 x Fächer,
7 x Schwert, 8 x Sonnenschirm,
9 x Laute, 10 x Schnitzfigur,
11 x Essstäbchen

12 Abstimmsteine



● 9x Goldmünzen



● 9x Aktionskarten



3x
Feuer



2x Winke-
katze



2x
Bruch



2x
Kopie



10x
Kimono

Kimonos zählen als Gegenstände
obwohl sie **keine Marktkarten** sind.



1x Anwärter



1x Sack



1x Tonne

Fähnchen:
So viele **Karten dieser Sorte** solltest du maximal sammeln.

Rosette:
So viele **Punkte** ist diese Karte bei Spielende wert.







Kartenfächer:
So viele **Karten dieser Sorte** gibt es.

Marktkarten Rückseite

Aufbau

Legt alle **Kimonos als Stapel** bereit.

Mischt die **Marktkarten** (Gegenstände, Goldmünzen, Aktionskarten) und verwendet sie, um **fünf verdeckte Rundenstapel** bereitzulegen. Wie viele Karten jeder dieser Rundenstapel hat, hängt davon ab, wie viele Spieler ihr seid.

3/4  → 9 
 5/6  → 13 

Legt die **Sack-Karte** auf die eine Seite der fünf Rundenstapel, die **Tonnen-Karte** auf die andere. Legt alle übriggebliebenen Marktkarten als **Zugstapel auf die Sack-Karte**.

Jeder Spieler nimmt sich die **beiden Abstimmsteine** einer Farbe.



Wer zuletzt eine Katze gesehen hat, wird der **Meister** der ersten Runde. Er nimmt sich den **Meistermarker**, die beiden **Gruppensteine** und die **Anwärter-Karte**.



Beispiel: Aufbau für sechs Spieler



Ablauf

Ihr spielt **fünf Runden**. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt. Jede Runde besteht aus **drei Schritten**.

I • Vorbereitung ← Meister

II • Markt ← Alle!

III • Tonne leeren? ← Anwärter

I • Vorbereitung

Der Meister nimmt **alle Karten eines Rundenstapels** und legt sie **als Reihe** aus, **ohne ihre Reihenfolge zu ändern**.



II • Markt

Nun teilt der Meister die Karten der ausliegenden Reihe in **zwei Gruppen**.

Dabei darf er **keiner Gruppe null Karten zuweisen**, **keine Karte ignorieren** („unter den Tisch fallen lassen“) und die **Reihenfolge der Karten nie verändern**.

Der Meister kennzeichnet die beiden gebildeten Gruppen mit den **Gruppensteinen** (als 1 und 2).



Der Meister **fügt der Meister die Anwärter-Karte** einer der beiden Gruppen an einer Stelle seiner Wahl hinzu.



Dann **entscheidet sich jeder von euch** (auch der Meister) **geheim dafür, welche der beiden Gruppen er haben möchte**. Hierzu legt jeder einen seiner Abstimmsteine mit der Zahl nach unten vor sich. **Ihr deckt die Abstimmsteine gleichzeitig auf.**

Absprachen, wer sich für welche Gruppe entscheiden wird, sind grundsätzlich **erlaubt**.

Allerdings muss sich niemand an die Absprachen halten.

Alle beteiligten Spieler decken ihre verwendeten **Abstimmsteine immer gleichzeitig** auf.

Spielt nun erst Gruppe 1 und dann Gruppe 2. Es gibt für jede Karten-**Gruppe** drei mögliche Ergebnisse:

- a) **Niemand** möchte diese Gruppe.
- b) Nur **ein einzelner Spieler** möchte diese Gruppe.
- c) **Mehrere Spieler** möchten diese Gruppe.

a) **Niemand möchte diese Gruppe.**

Legt alle Karten dieser Gruppe verdeckt auf die Tonne.

(„Haut sie in die Tonne!“). Nur die Anwärterkarte legt ihr neben die Tonne, falls sie in dieser Gruppe war.

Schaut nie nach, welche Karten ihr bereits in die Tonne gehauen habt.

b) **Nur ein einzelner Spieler möchte diese Gruppe.**

Der Spieler nimmt alle Karten dieser Gruppe. Er ist in dieser Runde nicht weiter beteiligt.

c) **Mehrere Spieler möchten diese Gruppe.**

Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Die Gruppe besteht aus einer **einzelnen Marktkarte**.
2. Die Gruppe besteht aus **mehreren Marktkarten**.

→ **1. Die Gruppe besteht aus einer einzelnen Karte.**

Legt diese Karte verdeckt auf die Tonne. („Haut sie in die Tonne!“) Alle Spieler, die diese Karte wollten, bekommen stattdessen einen **Kimono** und sind an dieser Spielrunde nicht weiter beteiligt. Falls die einzelne Karte die Anwärterkarte war, legt ihr sie neben die Tonne.

Falls nicht ausreichend Kimonos für alle Spieler vorhanden sind, bekommt keiner einen Kimono. Legt in diesem Fall restliche Kimonos zurück in die Schachtel. In diesem Spiel werden keine weiteren Kimonos mehr ausgeteilt.

→ **2. Die Gruppe besteht aus mehreren Karten.**

Jeder beteiligte Spieler legt seinen **Abstimmstein zur Gruppe**. Nur diese Spieler spielen weiter um diese Gruppe.



Bestehen **mehrere Gruppen aus mehreren Karten**, spielt ihr diese Gruppen nacheinander, beginnend mit Gruppe 1. Dazu **teilt der Meister jeweils die Gruppe, um die es geht, erneut**. Dann **entscheidet sich jeder beteiligte Spieler wiederum geheim dafür, welche dieser zwei neuen Gruppen er haben möchte**.

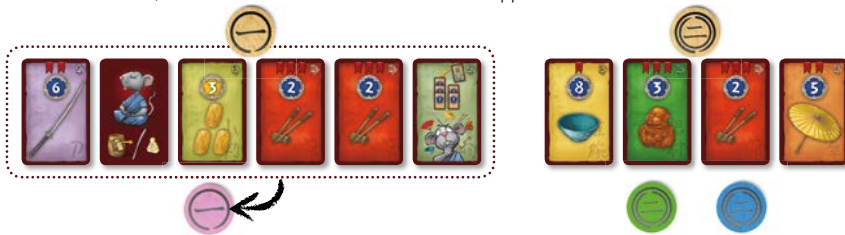
Nehmt eure Abstimmsteine immer erst dann zurück, wenn ihr sie das nächste Mal braucht, um euch damit für eine Gruppe zu entscheiden.

Legt alle eure erhaltenen **Marktkarten** gut sichtbar, sortiert und **offen vor euch** ab. Wenn ein Spieler die Anwärterkarte bekommt, legt er sie ebenfalls offen vor sich.

Wenn ein Spieler **Aktionskarten** bekommt, sortiert er zunächst seine neuen Gegenstände ein und führt erst dann **direkt anschließend alle** seine Aktionskarten in beliebiger Reihenfolge aus (siehe letzte Seite).

Sobald ihr alle Gruppen gespielt habt, geht ihr zum nächsten Schritt über (siehe III – auf der nächsten Seite).

Beispiel: Meister Rosa entscheidet sich für Gruppe 1, Grün und Blau entscheiden sich beide für Gruppe 2. Da nur Rosa Gruppe 1 haben möchte, nimmt sich Rosa alle Karten dieser Gruppe.



Da Grün und Blau beide Gruppe 2 haben möchten, teilt Meister Rosa diese Gruppe ein weiteres Mal. Grün und Blau entscheiden sich erneut.



III • Tonne leeren?

Prüft am **Ende einer Spielrunde**, wer die Anwärter-Karte hat. Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Ein **Spieler hat die Anwärter-Karte** bekommen. Er ist der Anwärter.
2. Die **Anwärter-Karte liegt neben der Tonne**. Es gibt keinen Anwärter.



1. **Hat ein Spieler die Anwärter-Karte bekommen, nimmt er alle Karten, die auf der Tonne liegen** und legt sie offen und sortiert vor sich ab. Er führt alle Aktionskarten aus. Er nimmt den Meistermarker, die beiden Gruppensteine sowie die Anwärter-Karte. **Er ist der Meister der nächsten Runde.**
2. **Liegt die Anwärter-Karte neben der Tonne**, gibt der Meister den Meistermarker, die beiden Gruppensteine sowie die Anwärter-Karte an seinen **linken Nachbarn** weiter. **Dieser ist der Meister der nächsten Runde.** Falls Karten auf der Tonne liegen, bleiben diese liegen.

Nehmt eure Abstimmsteine zurück und beginnt die nächste Runde. Nach fünf Runden macht ihr stattdessen die Schlusswertung.

Ende & Schlusswertung

Wenn ihr **alle fünf Rundenstapel durchgespielt** habt, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die Punkte seiner **Gegenstände, Goldmünzen und Feuer-Karten** zusammen.

Gegenstände

Jede Karte einer Sorte, von der ein Spieler **nicht zu viele** Gegenstände gesammelt hat, bringt ihm **Punkte**.

Jede Karte einer Sorte, von der ein Spieler **zu viele** Gegenstände gesammelt hat, **kostet ihn einen Punkt**.

So viele **Karten dieser Sorte** solltest du **maximal sammeln**.

So viele **Punkte** ist diese Karte bei Spielende wert. Aber nur, wenn du nicht zu viele gesammelt hast!



Beispiel: Rosa hat eine Laute, zwei Schwerter, vier Schnitzfiguren und vier Kimonos. Rosa darf eine Laute und zwei Schwerter haben. Diese bringen Rosa vier und $(2 \times 6 =)$ 12 Punkte, zusammen also 16 Punkte. Schnitzfiguren dürfte Rosa aber nur drei und Kimonos sogar nur zwei haben. Sowohl die Schnitzfiguren als auch die Kimonos kosten Rosa jeweils $(4 \times -1 =)$ minus vier Punkte, zusammen also minus acht Punkte. Rosa bleiben insgesamt noch acht Punkte.

$1 \times 4 = 4$
 $2 \times 6 = 12$
 $4 \times -1 = -4$
 $4 \times -1 = -4$
 $= 8$

Goldmünzen

Jede Goldmünzen-Karte bringt **so viele Punkte, wie aufgedruckt sind.** („Keine Fähnchen, keine Problemchen!“)

Feuer

Jedes Feuer **kostet vier Punkte.**



Der Spieler mit den meisten Punkten, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der insgesamt mehr gesammelte Karten vor sich liegen hat (Gegenstände, Goldmünzen und Feuer-Karten). Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Aktionskarten



Feuer

Behalte diese Karte bis zum Ende des Spiels. Sie **kostet dich vier Punkte**.



Bruch

Lege diese Karte sowie **zwei eigene Gegenstände deiner Wahl zurück in die Schachtel**. Falls du nur einen Gegenstand hast, verlierst du diesen. Falls du noch gar keinen Gegenstand hast, legst du den Bruch ungenutzt in die Schachtel zurück. (Goldmünzen sind keine Gegenstände. Kimonos zählen als Gegenstände.)



Winkekatze

Lege diese Karte zurück in die Schachtel und **ziehe eine zufällige Karte vom Zugstapel**. Lege die gezogene Karte vor dich oder führe sie aus, falls es eine Aktionskarte ist.



Kopie

Lege diese Karte vor dich, **zu der Sorte, von der du momentan die meisten Gegenstände hast**. (Wie viele Gegenstände welcher Sorten die anderen Spieler haben, ist unwichtig.) Falls du von mehreren Sorten „die meisten“ Gegenstände hast, suchst du dir eine dieser Sorten aus und legst die Kopie hinzu. Falls du noch gar keinen Gegenstand hast, legst du die Kopie ungenutzt in die Schachtel zurück. Die Kopie **zählt als Gegenstand der Sorte, zu der du sie gelegt hast**, sowohl für die Schlusswertung als auch für eine Bruch-Karte.

Autor: Hisashi Hayashi
Illustration: Michael Menzel
Satz & Layout: Oliver Richtberg



OKAZU
brand



Art.Nr.: 60 110 5123
©2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos herunterladen!

JETZT BEI Google Play

Laden im App Store

TWIDDLE
-let's play!-



KIMONO



by Hisashi Hayashi

You collect Japanese curios. In each round there is a master, who splits a collection of curios into two groups. Secretly, you select which group you would like. If you are the only one interested in that group, it is yours. However, you must not collect too many curios of one sort! If, after five rounds, you have the most valuable collection, you win the game.

Components

1 master meeple



2 group disks



87 cards:

74 market cards

● 56 x curios

5 x tea bowl, 6 x fan,
7 x sword, 8 x parasol,
9 x lute, 10 x figurine,
11 x chopsticks

12 selection disks



Flags:

The most of this type of card you may safely collect.

Flower:

How many points this card is worth at the end of the game.



Cards:

How many of these cards there are.

market cards backside

● 9x gold coins



● 9x action cards



3x
Fire



2x
Lucky
Cat



2x
Breakage



2x
Copy



10x
kimono



1x
apprentice



1x
sack



1x
bin

Kimonos count as curios even though they are not market cards.



Setup

Place all the **kimonos** in a pile.

Shuffle the **market cards** (curios, coins, action cards) and use them to form **five face-down Round piles**. The number of cards in each Round pile depends on the number of players:

3/4 players → 9 cards

5/6 players → 13 cards

Place the **sack card** to one side of the Round piles and the **bin card** to the other. Place the remaining market cards as a **face-down deck on the sack card**.

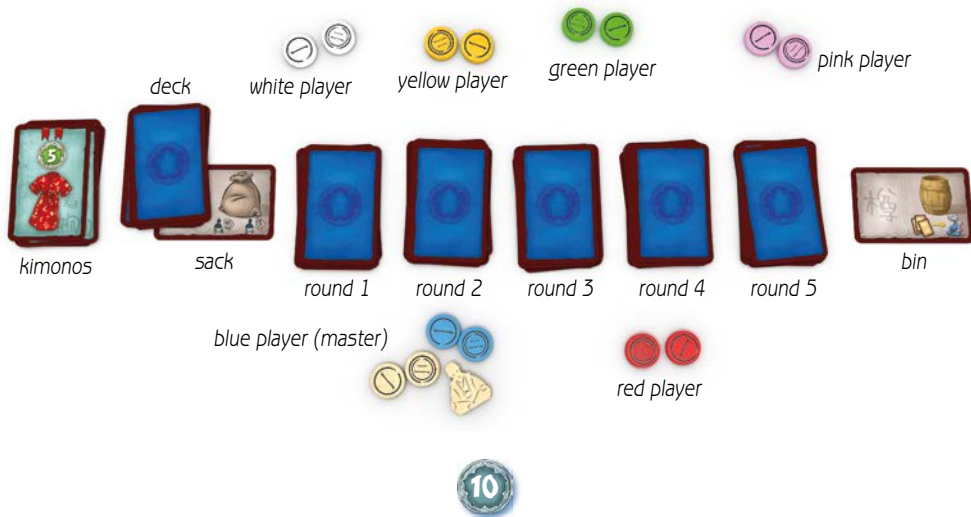
Each player takes the **two selection disks** of one color.



The last player to have seen a cat is the **master** in the first round. He takes the **master meeples**, the two **group disks** and the **apprentice card**.



Example: Setup for six players



Course of play

You play **five rounds** and then count your points. Whoever has the most points wins. Each round consists of **three steps**:

I• Preparation ← master

II• Market ← everyone

III• Empty the Bin? ← apprentice



I• Preparation

The master takes **all the cards of one Round pile** and lays them out in a row, without changing their order.



II• Market

Then the master splits the row of cards into **two groups**, at any point along the row, bearing in mind these three rules: **No group can be empty**, **no card may be ignored** ("fall under the table") and **the order of the cards can't be changed**.

The master names each group with a **group disk** **1**  **2** 

The master then **adds the apprentice card** to either group, in any position.



Then **each of you**, including the master, **secretly chooses which of the two groups you would like** by placing one of your selection disks on the table with its number face down. Next, **you all reveal your selection disks at the same time**.

Negotiations about who will choose which group are **allowed**, but no deals are binding. All players involved **always reveal their selection disks together**.

First resolve group one, then group two. For each **group** of cards there are three possibilities:

- a) **Nobody** wants this group.
- b) Only **one player** wants this group.
- c) **Multiple players** want this group.

a) Nobody wants this group.

Place all the cards in this group face down on the bin card.

("Throw them in the bin!") If the apprentice card was among them, place it back beside the Round piles.

Never look at the cards that have been thrown in the bin.

b) Only one player wants this group.

That player takes all the cards in the group. He will no longer select groups this round.

c) Multiple players want this group.

There are two possibilities:

1. The group contains **just one card**.
2. The group contains **more than one card**.

1. The group contains just one card.

Place this card face down on the bin card. ("Throw it in the bin!") Every player who chose this card instead gets a **kimono** card and doesn't select cards for the rest of this round. If the only card in the group was the apprentice card, place it back beside the Round piles.

If there are not enough kimonos to go around, nobody gets a kimono. In this case, place any remaining kimonos back in the box. No more kimonos will be distributed this game.

2. The group contains more than one card.

Every involved player places his **selection disk beside the group**. Only these players continue to play for this group.

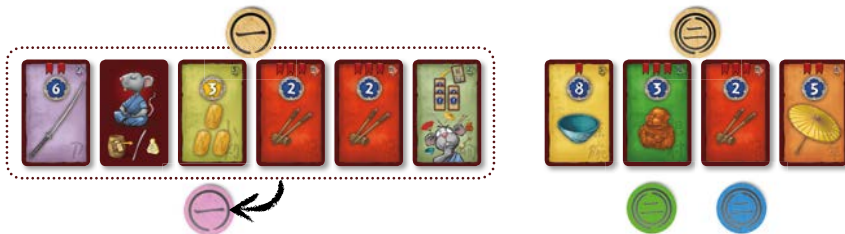
If multiple groups each contain more than one card, resolve these one after the other, starting with group 1. The master again splits the group and each involved player secretly chooses which of the new groups he wants, as before. Don't take your selection disks back until you next need them to select a group.

Put all the **market cards** you win face up and sorted **in front of you for all to see**. Whenever you have the apprentice card, place it face up in front of you too.

When you receive any action cards, first sort your new curios and **then immediately resolve the action cards** in the order of your choice (see final page).

Once you have resolved all groups, go on to the next step (see III, next page).

Example: Pink, the master, selects group 1, Green and Blue select group 2. As only Pink wants group 1, Pink gets all the cards in it.



As both Blue and Green want group 2, Pink, the master, splits it again. Green and Blue now get to choose again.



III • Empty the Bin?

At the **end of each round**, check who has the apprentice card. There are two possibilities:

1. **A player has the apprentice card.** He is the apprentice.
2. **The apprentice card is beside the Round piles.** There is no apprentice.
 1. **If a player has the apprentice card, he takes all the cards in the bin** and places them sorted and face up in front of him. He resolves any action cards in the order of his choice. He takes the master meeple, the two group disks and the apprentice card. **He will be the master in the next round.**
 2. **If the apprentice card is beside the Round piles, the master gives the master meeple, the two group disks and the apprentice card to the player to his left. This player will be the master in the next round.** If there are cards in the bin, leave them there.



Take your selection disks back and begin the next round. If you have played five rounds, instead carry out the final scoring.

End of Game and Final Scoring

Once **all the five Round piles have been played**, the game ends. Each player adds the points from his **curios, coins and Fire cards** together.

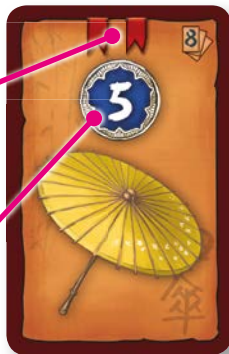
Curios

Each card a player has **not collected too many** of gives him **points**.

Each card a player has collected **too many** of **costs him one point**.

This is **how many of these cards** you should **at most collect**.

This card is worth this **many points** at the end of the game, unless you've collected too many of them.



Example: Pink has one lute, two swords, four carved figurines and four kimonos. Pink may safely have a lute and two swords. These bring Pink four and $(2 \times 6 =)$ 12 points, for a total of 16 points. Pink may only safely have three figurines and two kimonos, so the four figurines and the four kimonos each cost Pink $(4 \times -1 =)$ four points, for a total penalty of eight points. Altogether, Pink earns eight points.

$1 \times 4 = 4$
 $2 \times 6 = 12$
 $4 \times -1 = -4$
 $4 \times -1 = -4$
 $= 8$

Gold coins



Each coin card gives you **as many points as are printed on it.**

Fire



Each Fire **subtracts four points** from your score.

The player with the most points wins. Ties are broken in favor of the player who has collected more cards in total (curios, coins and Fire cards). If still tied, the victory is shared.

Action Cards



Fire

Keep these cards until the end of the game. Each **costs you four points**.



Breakage

Return this card along with **any two of your own curios to the box**. If you have just one curio, return that to the box. If you have none, return the Breakage card to the box unused. (Gold coins are not curios, kimonos are.)



Lucky Cat

Return this card to the box and **draw a card at random from the deck**. Put the card you draw in front of you, or resolve it, if it is an action card.



Copy

Place this card in front of you **with whichever type of curio you have most of in your collection**. (The other players' curios are irrelevant.) If tied, choose one tied type and add the Copy to that. If you have no curios, return the Copy to the box unused. The copy **counts as a curio of that type** both for final scoring and for Breakages.

Author: Hisashi Hayashi
Illustrations: Michael Menzel
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Neil Crowley



Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos herunterladen!





Art.Nr.: 60 110 5123
©2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com