



# SPIELMATERIAL

## 1 Spielplan



Der Spielplan zeigt die 7 Bezirke Yedos:

- ① Schlossbezirk (Edo-Jo)
- ② Bezirk „Die Tore Yedos“ (Takanawa Okido)
- ③ Tavernenbezirk (Juku)
- ④ Hafengebiete (Shiba)
- ⑤ Rotlichtbezirk (Yoshiwara)
- ⑥ Marktbezirk (Kyobashi)
- ⑦ Tempelbezirk (Ikegami Hommonji)

Über und rechts vom Fluss sind Karten und Hilfsmittel platziert, die ihr erwerben könnt:

- A** Aktionskarten
- B** Bonuskarten
- C** Waffen
- D** Ausbauten
- E** Geishas
- F** Diener
- G** Missionskarten

Außerdem zeigt der Spielplan:

- a** Reihenfolgenleiste
- b** Aussetzungsfeld
- c** Bietleiste
- d** Punktleiste
- e** Rundenleiste
- f** Waffenablagestapel
- g** Wächterrundgang
- h** Ereigniskarten
- i** Aktuelles Ereignis

## 59 Missionskarten

Das Erfüllen von Missionskarten ist das Herzstück von *Yedo*, da es sich hierbei um die wichtigste Quelle für Prestigepunkte und Geld handelt. Jeder beginnt das Spiel mit 4 Missionen und kann sich während des Spiels neue besorgen.

Es gibt Missionskarten in 4 Farben. Die Farbe zeigt dabei an, wie schwer es tendenziell ist, die jeweilige Mission zu erfüllen.

Es gibt:

12 grüne Missionen  
(leicht zu erfüllen)

18 gelbe Missionen  
(relativ leicht)

18 rote Missionen  
(relativ schwer)

11 schwarze Missionen  
(sehr schwer)

Auf Seite 11 findet ihr eine genaue Beschreibung dazu, wie ihr Missionen erfüllt.

## 50 Aktionskarten

Werden während des Spiels ausgespielt, um sich Vorteile zu verschaffen.



## 27 Bonuskarten

Werden am Spielende gewertet und bringen je nach Aufgabenstellung Prestigepunkte.



## 27 Ereigniskarten

Jede Runde wird ein neues Ereignis aufgedeckt, das alle Spieler betrifft.



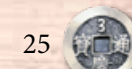
## 5 Gunstkarten

auf der Rückseite: Karte „Erpressung“



## 84 Mon-Münzen

Der Mon war die Hauptwährung in Yedo. Er entwickelte sich aus dem chinesischen Wen und wurde erst 1870 durch den Yen ersetzt. Im Spiel gibt es Münzen in den Werten 1, 3 und 5 Mon:

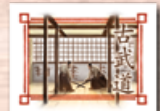


## 16 Ausbauten (je 4x)

Dojo (Trainingsraum)



Kobudo-Ryu  
(Waffenschule)

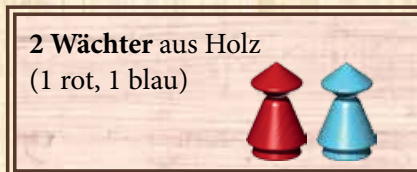
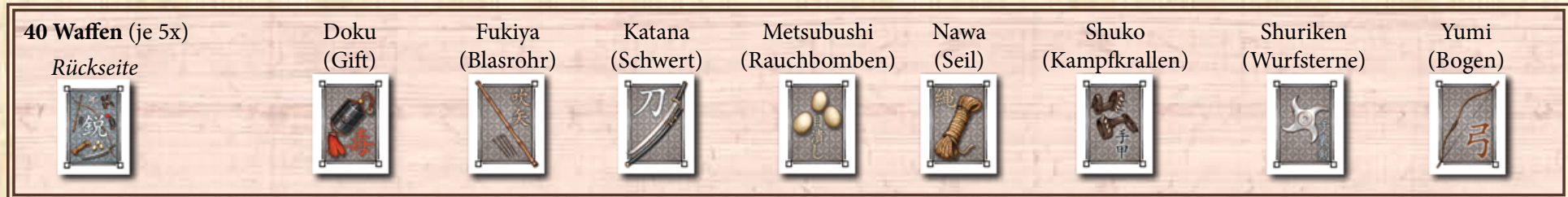


Karesansui  
(Heiliger Garten)



Yashiki (Residenz)





**5 Clantableaus** (je 1 pro Spielerfarbe)

Jeder von euch besitzt ein eigenes Clantableau mit Informationen und Ablageflächen für Karten und andere Hilfsmittel. Von den meisten Kartentypen und Hilfsmitteln darf jeder immer nur eine bestimmte Anzahl auf einmal besitzen.

**Achtung:** Waffen müssen immer offen ausliegen. Alle anderen Kartentypen werden verdeckt gehalten.

Platz für deine **Missionskarten**, die du noch nicht erfüllt hast

**Maximale Anzahl: 4**  
Wenn du eine fünfte Karte erhältst, musst du auf 4 Karten reduzieren, das heißt, eine beliebige deiner 5 unerfüllten Missionskarten abwerfen (verdeckt unter den Stapel der jeweiligen Missionsfarbe schieben).

**Verdeckt halten!**

**Clanhaus**  
(Stelle hier deine Diener ab.)

Feld für 1 **Segnung**  
(Maximale Anzahl: 1)

Felder für deine **Geishas**  
(Maximale Anzahl: 3)

1 Feld pro **Ausbautyp**  
(Maximale Anzahl pro Typ: 1)

Platz für deine **Bonuskarten**

**Maximale Anzahl: 2**  
Wenn du eine dritte Karte erhältst, musst du auf 2 Karten reduzieren, das heißt, eine beliebige deiner 3 Bonuskarten abwerfen (verdeckt unter den Bonuskartenstapel schieben).

**Verdeckt halten!**

Platz für deine **Aktionskarten**

**Maximale Anzahl: 3**  
Wenn du eine vierte Karte erhältst, musst du auf 3 Karten reduzieren, das heißt, eine beliebige deiner 4 Aktionskarten abwerfen oder, falls möglich, ausspielen. (Abgeworfene oder ausgespielte Aktionskarten werden verdeckt unter den Aktionskartenstapel geschoben.)

**Verdeckt halten!**

Platz für deine **Waffen**

**Maximale Anzahl: 4**  
Wenn du eine fünfte Waffe erhältst, musst du auf 4 Waffen reduzieren, das heißt, eine beliebige deiner 5 Waffen auf den Waffenablagestapel legen.

**Offen halten!**

Lege hier deine erfüllten Missionskarten ab.

Kein Limit.

**Verdeckt halten!**

## GEISHA ODER SAMURAI?

Yedo ist ein Spiel für unerschrockene Spieler. Immer wieder kann es zu Rückschlägen kommen, während ihr die Macht eurer Clans ausbaut.



Für das erste Spiel empfehlen wir die Geisha-Version. Das Schicksal wird euch dabei nicht zu übel mitspielen und ihr könnt die Tücken des Spiels kennenlernen. Aber erwartet auch keinen Spaziergang! Um die Geisha-Version zu spielen, folgt den normalen Regeln und lest die gelben Geisha-boxen. Ignoriert die braunen Samuraiboxen.



Andererseits lässt sich ein wahrer Samurai nicht von Rückschlägen erschüttern. Seine Stärke liegt darin, jede Wendung des Schicksals zu akzeptieren und in Größe zu verwandeln. Wenn ihr also glaubt, der Herausforderung gewachsen zu sein, solltet ihr die Samurai-Version spielen. Folgt dafür den normalen Regeln und lest die braunen Samuraiboxen. Ignoriert die gelben Geishaboxen.




## SPIELYORBEREITUNG



Auf einigen **Aktions-** und **Ereigniskarten** steht rechts oben „Samurai“. Legt diese Samuraikarten zurück in die Schachtel. Sie werden nicht verwendet.

- ☞ Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- ☞ Mischt die **Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das angegebene Feld **1** auf dem Spielplan.
- ☞ Verfährt genauso mit den **Bonuskarten** **2**, den **Ereigniskarten** **3**, und jeder der **4 Missionkartenfarben** **4**.
- ☞ Mischt die **Waffen** und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld **5**. Nehmt dann die obersten 2 Waffen und legt sie offen auf die 2 **6** -Felder auf der rechten Seite des **Marktes** **6**.
- ☞ Legt so viele **Segnungsmarker** auf die angegebenen Felder **7** im Tempelbezirk, wie Spieler mitspielen. Legt eventuell übriggebliebene Segnungsmarker zurück in die Schachtel.
- ☞ Legt die **Mon-Münzen** als Vorrat bereit. (Dieser Vorrat wird im Folgenden „Bank“ genannt.) Legt dann 3 Mon auf die **Kirche** **8** im Hafenbezirk.
- ☞ Bildet einen Stapel für **jede der 4 Arten** von **Ausbauten**. Die Anzahl der Ausbauten variiert je nach Spieleranzahl:
  - 2 und 3 Spieler: 2 Ausbauten pro Stapel
  - 4 Spieler: 3 Ausbauten pro Stapel
  - 5 Spieler: alle 4 Ausbauten pro Stapel
 Legt die Stapel offen auf ihre jeweiligen Felder **9** auf dem Spielplan. Legt eventuell übriggebliebene Ausbauten zurück in die Schachtel.



- ☞ Legt je nach Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl **Geishaplättchen** auf die angegebenen Felder **10** auf dem Spielplan:
  - 2 Spieler: 3 Geishas
  - 3 Spieler: 5 Geishas
  - 4 Spieler: 6 Geishas
  - 5 Spieler: alle 7 Geishas
 Legt eventuell übriggebliebene Geishaplättchen zurück in die Schachtel.
- ☞ Legt das **Plättchen „Bezirk geschlossen“** neben dem Spielplan bereit. Es wird erst später benötigt. 
- ☞ Platziert den grauen **Rundenmarker** auf Feld „1“ der **Rundenleiste** **11**. 
- ☞ Werft das **Wächterplättchen** wie eine Münze in die Luft. Nehmt dann den **Wächter** von der Farbe, die nach dem Wurf nach oben zeigt, und platziert ihn auf dem angegebenen Feld **12** des Wächterrundgangs. Stellt den anderen Wächter neben den Spielplan. Legt das Wächterplättchen zurück in die Schachtel. 

☞ Reduziert je nach Spielerzahl die Anzahl der **Einsetzungsfelder** in den Bezirken, indem ihr einige davon mit **Sperrplättchen** abdeckt:



#### Bei 2 Spielern:

Platziert je 1 Sperrplättchen auf jedem der 10 Felder, die rechts angegeben sind.



#### Bei 3 Spielern:

Platziert je 1 Sperrplättchen auf jedem der 6 Felder, die rechts angegeben sind.



#### Bei 4 Spielern:

Platziert 1 Sperrplättchen auf dem folgenden Feld:



#### Bei 5 Spielern:

Platziert auf **keinem** Einsetzungsfeld ein Sperrplättchen.

☞ Jeder von euch wählt ein **Clantableau** und nimmt sich die **4 Diener** und **3 Marker** der entsprechenden Farbe.

Dann stellt jeder Spieler 2 seiner Diener auf sein Clanhaus und die übrigen 2 in den Vorrat auf dem Spielbrett.



Bestimmt einen Startspieler. Dieser platziert einen seiner Marker auf Feld „1“ der **Reihenfolgeleiste** und einen zweiten Marker auf Feld „1“ der **Bietleiste**. Im Uhrzeigersinn, tun es ihm die anderen Spieler gleich, indem sie ebenfalls ihre Marker auf das jeweils nächste freie Feld auf beiden Leisten legen. Die Spielerreihenfolge ist damit zunächst im Uhrzeigersinn festgelegt. Im Laufe des Spiels kann sie sich jedoch ändern.

**Beispiel in einem Spiel zu viert:**  
Blau ist als Erster, Rot als Zweiter, Gelb als Dritter und Grün als Letzter an der Reihe.



Nehmt den dritten Marker jedes Spielers und stapelt alle zusammen in beliebiger Reihenfolge auf dem roten Feld der **Punktleiste**. (Jeder Spieler beginnt mit 1 Prestigepunkt.)



Nun erhält jeder Spieler noch seine Startausstattung.

☞ **4 Missionskarten:** In umgekehrter Spielerreihenfolge zieht jeder von euch die jeweils oberste Karte von einem beliebigen der 4 Missionskartenstapel, bis jeder Spieler insgesamt 4 Missionskarten besitzt. Diese müssen verdeckt gehalten werden.

**Wichtig:** Jeder Spieler **muss** mindestens 1 rote oder schwarze Missionskarte ziehen.

*Zur Erinnerung: Die Farben zeigen den Schwierigkeitsgrad der Missionen an. Wir empfehlen, dass ihr euch am Anfang auf grüne und gelbe Missionen konzentriert (abgesehen von der einen roten oder schwarzen Mission, die genommen werden muss). Grüne und gelbe Missionen lassen sich schneller erfüllen und bringen das Geld ein, das ihr braucht, um euch auf die schwereren Missionen vorzubereiten.*

☞ **12 Mon:** Jeder Spieler erhält 12 Mon als Startkapital aus der Bank.

☞ **1 Aktionskarte:**



In Spielerreihenfolge zieht jeder von euch jeweils 1 Aktionskarte vom Aktionskartenstapel.



In Spielerreihenfolge zieht jeder von euch jeweils 3 Aktionskarten vom Aktionskartenstapel. Von seinen 3 Karten sucht sich jeder jeweils 1 aus und legt die übrigen 2 Karten wieder verdeckt unter den Stapel.

☞ **1 Gunst des Shoguns:** Nehmt die **5 Gunstkarten** und legt sie einzeln vor euch aus. In umgekehrter Spielerreihenfolge nimmt jeder von euch jeweils 1 noch vorhandene Gunstkarte und erhält sofort die darauf angegebene Belohnung. Die gewählte Gunstkarte wird dann auf die Seite „Erpressung“ gedreht und neben dem Clantableau des jeweiligen Spielers abgelegt. Legt eventuell übriggebliebene Gunstkarten zurück in die Box.

#### Die Gunstkarten



Zieh 1 Aktionskarte und nimm 3 Mon aus der Bank.



Zieh 1 Bonuskarte und nimm 3 Mon aus der Bank.



Zieh 1 Waffe vom Nachziehstapel und nimm 3 Mon aus der Bank.



Nimm 7 Mon aus der Bank.



Nimm 1 Segnungsmarker aus dem Tempelbezirk und lege ihn auf das entsprechende Feld auf deinem Clantableau.



#### Die „Erpressung“

Die Karte „Erpressung“ ist eine besondere Aktionskarte. Im Gegensatz zu anderen Aktionskarten wird sie offen neben dem Tableau abgelegt, zählt nicht mit beim Aktionskartenlimit und kann nicht von anderen Aktionskarten negiert werden. Jeder Spieler, der seine Erpressung nicht während des Spiels eingesetzt hat, erhält dafür am Spielende 2 Prestigepunkte.

# SPIELABLAUF

Eine Partie *Yedo* dauert 11 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 7 Phasen, die stets in genau dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. **Die Vorbereitungsphase** - Die Runde wird vorbereitet.
2. **Die Bietphase** - Ihr könnt auf Karten, Waffen, Geishas sowie Diener bieten.
3. **Die Ereignisphase** - Es wird ein Ereignis aufgedeckt, das auf den Spielverlauf Einfluss nimmt.
4. **Die Einsetzphase** - Ihr setzt eure Diener in den Bezirken des Spielplans bzw. auf euren Ausbauten ein.
5. **Die Wächterphase** - Der Wächter bewegt sich in einen Bezirk und nimmt alle Diener dort gefangen.
6. **Die Handelsphase** - Ihr dürft untereinander Karten, Hilfsmittel und Mon tauschen, wenn ihr Diener im Tavernenbezirk bzw. Marktbezirk habt.
7. **Die Aktionsphase** - Ihr aktiviert eure Diener, um z.B. Hilfsmittel, Prestigepunkte oder Mon zu erhalten oder um Missionen zu erfüllen.

Das Spiel endet, sobald die Aktionsphase der 11. Runde abgeschlossen ist. Alternativ endet das Spiel am Ende der Runde, in der es einem Spieler gelingt, die Mission „Töte den Shogun“ zu erfüllen. Am Spielende erhaltet ihr noch

Punkte für erfüllte Bonuskarten und ungenutzte „Erpressungen“. Diese werden zu den Punkten hinzugezählt, die ihr im Laufe des Spiels gesammelt habt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

## Die Aktionskarten

Während des Spiels könnt ihr Aktionskarten ausspielen, um bestimmte Aspekte des Spiels zu beeinflussen. Die meisten Karten haben einzigartige Fähigkeiten.

Nachdem eine Aktionskarte gespielt wurde (oder abgeworfen werden musste), wird sie verdeckt unter den Aktionskartenstapel geschoben.

Wenn mehrere Spieler gleiche bzw. ähnliche Aktionskarten zum genau selben Zeitpunkt ausspielen, werden die Karten gemäß der Spielerreihenfolge ausgeführt.

Einige Karten können **jederzeit** gespielt werden.



Anderere Aktionskarten dürfen nur während einer **bestimmten Phase** oder zu einem genau definierten **Zeitpunkt** gespielt werden.

Auf einigen Karten sind **Voraussetzungen** aufgeführt, die zum Zeitpunkt des Ausspielens erfüllt sein müssen. (Die vorausgesetzten Hilfsmittel müssen nur abgegeben werden, wenn es auf der Karte explizit steht.)



**Achtung:** Wenn eine Karte „Die Wände haben Ohren“ als Reaktion auf eine andere Karte „Die Wände haben Ohren“ gespielt wird, stellt diese wieder den Effekt der Karte her, den die erste Karte „Die Wände haben Ohren“ verhindern sollte.

## 1. DIE VORBEREITUNGSPHASE

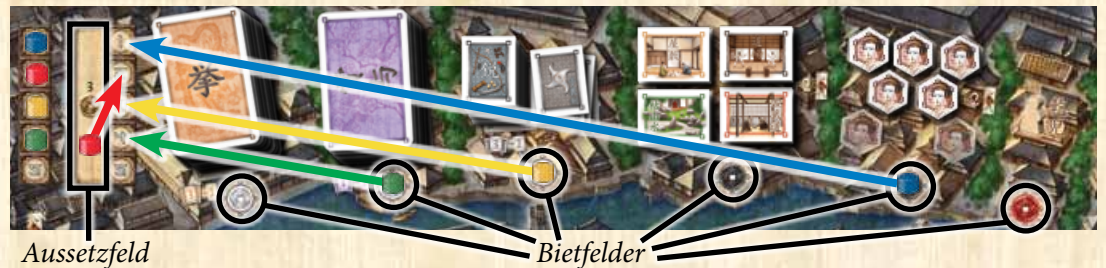
**Hinweis:** Überspringt diese Phase in der ersten Runde, da alle Vorbereitungen bereits während der Spielvorbereitung erfolgt sind.

Die Vorbereitungsphase besteht aus **4 Schritten**:

- a) Bewegt den **Rundenmarker** auf der Rundenleiste 1 Feld vorwärts, um die Rundenzahl anzuzeigen.



- b) Legt alle **Marker** von den Bietfeldern und dem Aussetzfeld (siehe 2. Bietphase) zurück auf die Felder der Bietleiste. Die Reihenfolge der Marker muss derjenigen auf der Reihenfolgenleiste entsprechen.



- c) Legt **Mon** aus der Bank auf die Kirche im Hafenbezirk:
- Wenn die Kirche leer ist, legt **3 Mon** darauf.
  - Wenn noch Geld auf der Kirche liegt, legt **1 Mon** dazu.



- d) Jeder Spieler, der bereits den Ausbau „Dojo“ auf seinem Clantableau errichtet hat, erhält **1 Mon** aus der Bank als Einkommen.



### Wichtiger Hinweis für die Vorbereitungsphase in der letzten Runde (11):



Nehmt den Wächter ganz vom Spielplan und legt ihn in die Schachtel.



Der Wächter bleibt ganz normal auf dem Spielplan stehen.

## 2. DIE BIETPHASE


In der Bietphase könnt ihr Karten und Hilfsmittel ersteigern. Jeder von euch darf pro Bietphase genau 1 Bietkategorie gewinnen. Insgesamt gibt es die folgenden 7 Bietkategorien:

- |                  |              |                   |
|------------------|--------------|-------------------|
| 1. Aktionskarten | 4. Ausbauten | 6. Diener         |
| 2. Bonuskarten   | 5. Geishas   | 7. Missionskarten |
| 3. Waffen        |              |                   |

Für jede Kategorie gilt: Der Höchstbietende zahlt sein Gebot an die Bank und erhält die entsprechende Belohnung für diese Kategorie (siehe Seite 8).

**Hinweis:** Die Bietphase im Spiel zu zweit und zu dritt unterscheidet sich etwas von der Bietphase im Spiel zu viert und fünft. Lest zunächst die Beschreibung der Bietphase für das Spiel zu viert und fünft. Die Änderungen für das Spiel zu zweit und dritt werden im Anschluss erklärt.

### Die Bietphase im Spiel zu viert oder fünft

Wer mit seinem Marker auf der Bietleiste am weitesten vorne steht (auf der kleinsten Zahl), beginnt die erste Auktion, indem er eine Bietkategorie seiner Wahl bestimmt und laut ansagt (z.B. „Die Waffen“). Damit gibt er automatisch das Mindestgebot für diese Kategorie ab (die Zahl links vom jeweiligen Bietfeld : Für Ausbauten und Geishas sind das 5 Mon, für alle anderen Bietkategorien 3 Mon). Er darf nicht mehr oder weniger Mon bieten! Dann ist der Spieler an der Reihe, der am zweitweitesten vorne auf der Bietleiste steht. Er kann das Gebot erhöhen oder passen. Das setzt sich in der Reihenfolge der Bietleiste fort, bis jeder Spieler, der noch auf der Bietleiste vertreten ist, **einmal** dran war, um das aktuelle Gebot zu erhöhen oder zu passen. Als Letzter entscheidet der Spieler, der die Bietkategorie bestimmt hat (und auf der Bietleiste am weitesten vorne steht), ob er das aktuelle Gebot erhöht oder ob er passt. Die Bietkategorie gewinnt dann der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat. Dieser bezahlt sein Gebot an die Bank, nimmt seinen Marker von der Bietleiste und legt ihn auf das Bietfeld der Bietkategorie, die er gerade gewonnen hat. Hiermit ist diese Bietkategorie für den Rest dieser Bietphase geschlossen, und der erfolgreiche Spieler darf diese Runde an keiner weiteren Auktion teilnehmen. Schließlich erhält er noch die Belohnung der gewonnenen Kategorie (siehe Seite 8).

Danach wird die nächste Auktion von dem Spieler bestimmt, dessen Marker jetzt am weitesten vorne auf der Bietleiste steht. Das kann der gleiche Spieler wie vorher sein, wenn er die vorige Auktion nicht gewonnen hat. Der Spieler muss eine Kategorie ansagen, die noch nicht geschlossen wurde. Dann wiederholt sich die oben beschriebene Prozedur. Die Bietphase ist beendet, sobald jeder Spieler entweder eine Bietkategorie gewonnen hat oder freiwillig aus der Bietphase ausgestiegen ist (seinen Marker auf das Aussetzfeld bewegt hat).

#### Weitere Regeln und Erläuterungen:

- Wenn das Mindestgebot von keinem Spieler überboten wird, erhält derjenige, der die Bietkategorie gewählt hat, die Belohnung zum Preis des Mindestgebots.
- Wer an der Reihe ist, eine Bietkategorie zu bestimmen, darf auch freiwillig aus der Bietphase aussteigen, indem er seinen Marker von der Bietleiste auf das Aussetzfeld bewegt. Dafür erhält er jedoch kein Geld!
- Das Geld jedes Spielers muss zu jedem Zeitpunkt offen vor ihm liegen.
- Niemand darf ein Gebot abgeben, das er nicht bezahlen kann. Sollte ein Spieler eine Auktion gewinnen, aber sein Gebot nicht bezahlen können, muss er dennoch all sein Geld an die Bank zahlen. Außerdem muss er aus der Bietphase aussteigen und die Bietkategorie wird nicht geschlossen.
- Wer an der Reihe ist, eine Bietkategorie zu bestimmen, darf dafür eine **beliebige** der noch nicht geschlossenen Bietkategorien wählen. Derjenige, der eine Bietkategorie jedoch gewinnt, muss in jedem Fall sein Gebot an die Bank zahlen, auch wenn er die Belohnung gar nicht erhalten kann (weil z.B. der Vorrat aufgebraucht ist).

**Wichtig: Zu Beginn** der Bietphase entscheidet jeder von euch, ob er an dieser Bietphase teilnehmen möchte. Wer z.B. nicht genug Geld hat oder nicht teilnehmen möchte, darf **jetzt** aus dieser Bietphase aussteigen, indem er seinen Marker von der Bietleiste auf das **Aussetzfeld** verschiebt. Jeder Spieler, der dies tut, erhält **3 Mon** aus der Bank.



#### Beispiel einer

#### Auktion:

Blau ist an der Reihe, die Bietkategorie zu bestimmen. Er



darf jedoch nicht die Bonuskarten-Kategorie wählen, da diese schon geschlossen wurde (und von Gelb gewonnen wurde). Blau wählt die Waffen-Kategorie und gibt damit das Mindestgebot von 3 Mon ab. Nun darf Grün das Gebot auf mindestens 4 Mon erhöhen oder passen. Grün entscheidet sich, 6 Mon zu bieten. Schlussendlich darf Blau entscheiden, ob er die Bietkategorie gewinnen will, indem er 7 Mon bietet, oder ob er sie Grün überlässt. Blau entscheidet sich, die 7 Mon an die Bank zu zahlen. Dann setzt er seinen Marker von der Bietleiste auf das Bietfeld und erhält die dortige Belohnung (eine Waffe aus dreien). Danach ist Grün an der Reihe, eine Bietkategorie zu bestimmen. Diese gewinnt er automatisch für das Mindestgebot (da er nun als Einziger auf der Bietleiste vertreten ist).

### Die Bietphase im Spiel zu zweit oder dritt

Es gelten alle gerade beschriebenen Regeln. Es gibt jedoch einen wichtigen Unterschied. Es sind nur 3 Bietkategorien verfügbar, die jeweils 2 bzw. 3 Unterkategorien umfassen:



**Die weiße Kategorie** umfasst die Kategorien Aktionskarten, Bonuskarten und Waffen (Mindestgebot: 3 Mon).



**Die schwarze Kategorie** umfasst die Kategorien Ausbauten und Geishas (Mindestgebot: 5 Mon).



**Die rote Kategorie** umfasst die Kategorien Diener und Missionskarten (Mindestgebot: 3 Mon).

Wer an der Reihe ist, eine Bietkategorie zu bestimmen, darf nur eine dieser 3 Bietkategorien wählen. Derjenige, der die Bietkategorie gewinnt, wählt eine ihrer Unterkategorien und erhält deren Belohnung. (Gewinnt er z.B. die weiße Kategorie, wählt er entweder die Aktionskarten ODER die Bonuskarten ODER die Waffen). Dann setzt er seinen Marker von der Bietleiste auf das Bietfeld dieser Unterkategorie. Die entsprechende Bietkategorie (inklusive aller ihrer Unterkategorien) ist für den Rest der Runde geschlossen.

## Belohnungsübersicht in den einzelnen Bietkategorien

### Aktionskarten

Zieh 3 Karten vom Aktionskartenstapel.  
Behalte 1 davon.  
Schiebe die 2 nicht gewählten verdeckt unter den Aktionskartenstapel.

### Bonuskarten

Zieh 3 Karten vom Bonuskartenstapel.  
Behalte 1 davon.  
Schiebe die 2 nicht gewählten verdeckt unter den Bonuskartenstapel.

### Waffen

Zieh 3 Waffen vom Waffennachziehstapel.  
Behalte 1 davon.  
Lege die 2 nicht gewählten offen auf den Waffenablagestapel.



### Ausbauten

Nimm 1 Ausbau deiner Wahl, den du noch nicht besitzt, und lege ihn auf das entsprechende Feld auf deinem Clantableau. Außerdem erhältst du 2 **Prestigepunkte**. (Du darfst diese Kategorie auch gewinnen, wenn du bereits alle Ausbauten besitzt oder der Vorrat leer ist. Dann erhältst du nur die 2 Prestigepunkte.)

### Geishas

Nimm dir 1 Geisha vom Spielplan und lege sie auf ein entsprechendes Feld auf deinem Clantableau. Außerdem erhältst du 2 **Prestigepunkte**. (Du darfst diese Kategorie auch gewinnen, wenn der Vorrat auf dem Spielplan leer ist. Dann erhältst du nur die 2 Prestigepunkte.)

### Diener

Nimm 1 deiner Diener vom Vorrat auf dem Spielplan und stelle ihn auf dein Clanhaus.

### Missionskarten

Zieh 3 Karten von 1 Missionskartenstapel deiner Wahl. Behalte 1 davon. Schiebe die 2 nicht gewählten verdeckt unter den entsprechenden Missionskartenstapel.  
**Hinweis:** Wenn der gewählte Missionskartenstapel nur 3 oder weniger Karten enthält, kannst du natürlich nur aus diesen auswählen. Ist ein Stapel leer, kannst du vorerst keine Missionskarte dieser Farbe erhalten.

## 3. DIE EREIGNISPHASE

Die Ereignisphase besteht aus 2 Schritten:

### a) Passt die Waffenauslage des Marktes an

Wenn auf den 3 linken Feldern des **Marktes** (8🍵) Waffen liegen, räumt diese Felder, indem ihr alle Waffen am Markt nach rechts verschiebt (auf die 6🍵-Felder). Da es jedoch nur 2 dieser 6🍵-Felder gibt, bleiben immer nur die 2 Waffen auf dem Markt liegen, die zuvor am weitesten links platziert waren. Alle anderen Waffen verlassen den Markt und werden offen auf den Waffenablagestapel gelegt.

Nehmt danach die obersten 3 Waffen vom Waffennachziehstapel und legt sie offen von links nach rechts auf die 3 vordersten Marktfelder.

**Hinweis:** Wenn der Waffennachziehstapel aufgebraucht ist, mischt den Waffenablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

### b) Deckt ein Ereignis auf

Deckt die oberste Karte vom Ereignisstapel auf und lest ihren Text laut vor. Legt die Karte dann offen auf den Stapel „aktuelles Ereignis“ und deckt damit die Ereigniskarte der vorherigen Runde ab. Das neue Ereignis tritt sofort in Kraft. Entweder handelt es sich um ein Ereignis, das sofort ausgeführt werden muss oder um eines, das sich auf die gesamte Runde oder eine bestimmte Phase bezieht. Folgt einfach den Instruktionen auf der Karte.



Sollte die Karte aussagen, dass ein bestimmter Bezirk für den Rest der Runde nicht betreten werden darf, nehmt das Plättchen „Bezirk geschlossen“ und legt es auf den entsprechenden Bezirk.



### Beispiel:

1. Die 2 Waffen auf der linken Seite rücken auf die 6🍵-Felder. Die anderen beiden Waffen kommen auf den Ablagestapel.

2. 3 neue Waffen werden vom Waffennachziehstapel auf die 3 linken Marktfelder gelegt.



In der Samurai-Version gibt es ein paar Ereignisse, durch die ihr Hilfsmittel verlieren könnt. (Durch das „Erdbeben“, zum Beispiel, verliert jeder 1 Diener und 1 Ausbau.) Die Auswirkungen solcher Ereignisse kann jeder für sich abmildern, indem er seinen Segnungsmarker abgibt. (Segnungen erhaltet ihr vor allem im Tempelbezirk.)

Es ist also immer sinnvoll, gesegnet zu sein!



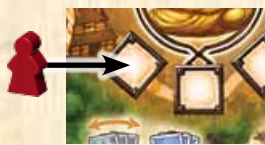
## 4. DIE EINSETZPHASE

In dieser Phase setzt ihr eure Diener auf dem Spielplan bzw. auf euren eigenen Ausbauten ein, damit ihr mit ihnen später (Phase 7) bestimmte Aktionen durchführen könnt (siehe Seiten 10 bis 15).

In Spielerreihenfolge setzt dabei jeder von euch jeweils **1 seiner Diener** ein, bis **alle** verfügbaren Diener platziert sind.

Der Spieler, der auf der Reihenfolgeleiste am weitesten vorne steht, beginnt, indem er einen seiner Diener entweder:

auf ein beliebiges freies **Einsetzungsfeld** in einem nicht gesperrten Bezirk



**ODER**

auf einen freien, bereits errichteten **Ausbau** auf seinem Clantableau stellt.



Dann setzt der Spieler, der an zweiter Stelle der Reihenfolgeleiste steht, einen seiner Diener ein, dann der Dritte der Spielerreihenfolge usw. Nachdem jeder Spieler einen Diener platziert hat, platziert der erste Spieler seinen zweiten Diener usw. Die Phase endet, sobald jeder Spieler alle seine verfügbaren Diener eingesetzt hat.

- Auf jedem Einsetzungsfeld sowie Ausbau kann immer nur 1 Diener stehen. Wenn alle Felder in einem Bezirk besetzt sind (entweder durch einen anderen Diener oder ein Sperrplättchen), kann dort kein weiterer Diener mehr eingesetzt werden.
- Kein Spieler darf mehr als 1 eigenen Diener im **Gartenhaus** platzieren (die 3 Zahlenfelder im Schlossbezirk).
- Falls das Plättchen „Bezirk geschlossen“ in einem Bezirk liegt, dürfen dort keine Diener eingesetzt werden (außer mit der Aktionskarte „Herz des Drachen“).
- Wer an der Reihe ist, darf nicht darauf verzichten einen Diener einzusetzen. Am Ende der Phase muss jeder Spieler alle seine verfügbaren Diener platziert haben.



## 5. DIE WÄCHTERPHASE

In dieser Phase bewegt sich der Wächter auf seinem Rundgang in einen Bezirk. Alle Diener, die sich in diesem Bezirk befinden, werden gefangen genommen.

Die Wächterphase besteht aus 4 Unterphasen:

### a) Bewegt den Wächter in den nächsten Bezirk

Bewegt den Wächter auf das nächste Feld seines Rundgangs (entlang der Pfeile). Die Farbe des Wächters bestimmt, in welcher Richtung er sich bewegt. Der rote Wächter läuft im Uhrzeigersinn, der blaue Wächter entgegen dem Uhrzeigersinn.



**Hinweis:** Es befindet sich stets nur genau 1 Wächter auf dem Spielplan. Die Farbe des Wächters dient ausschließlich der Richtungsbestimmung. Sie kann durch bestimmte Ereignisse, Aktionskarten oder Missionskarten wechseln.

### b) Spielt Aktionskarten, um die Bewegung des Wächters zu beeinflussen

In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler genau 1 Aktionskarte der Phase 5b spielen, um die Bewegung des Wächters zu beeinflussen. (Die Aktionskarte „Beschleunigung“ lässt den Wächter beispielsweise einen Bezirk weiter laufen.)

**Hinweis:** Die Beschränkung, dass jeder Spieler nur 1 Karte spielen darf, bezieht sich nur auf Karten der Phase 5b. Andere Aktionskarten (z.B. „Finte“ oder „Die Wände haben Ohren“) dürfen ganz normal gespielt werden.

Am Ende dieser Unterphase hat der Wächter den Bezirk erreicht, in dem er grundsätzlich alle dort eingesetzten Diener gefangen nimmt. Allerdings erhalten die Spieler nun noch die Möglichkeit, ihre Diener vor der Gefangennahme zu bewahren.

### c) Spielt Aktionskarten, um Diener vor der Gefangennahme zu bewahren

In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler genau 1 Aktionskarte der Phase 5c (oder seine „Erpressung“) spielen, um einen oder mehrere seiner Diener vor der Gefangennahme zu bewahren. Gespielte „Erpressungs“-Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

**Hinweis:** Die Beschränkung, dass jeder Spieler nur 1 Karte spielen darf, bezieht sich nur auf Karten der Phase 5c. Andere Aktionskarten (z.B. „Finte“ oder „Die Wände haben Ohren“) dürfen ganz normal gespielt werden.

### d) Gefangennahme

Der Wächter nimmt nun alle Diener gefangen, die im selben Bezirk stehen wie er und nicht durch Aktionskarten gerettet wurden. Stellt gefangene Diener zurück in den Vorrat auf dem Spielplan.

#### Beispiel:

Der blaue Wächter beendet seine Bewegung im Rotlichtbezirk und nimmt dort den grünen und gelben Diener gefangen.



### Sehr wichtig: Kein Spieler kann seine letzten 2 Diener verlieren.

Wird der Diener eines Spielers gefangengenommen, obwohl bereits 2 seiner Diener im Vorrat auf dem Spielplan stehen, wird der gefangene Diener stattdessen auf das Clanhaus des Spielers zurückgestellt.

Dies gilt auch, falls ihr in anderen Situationen Diener verliert.

#### Erinnerung für Runde 11:



Lasst in der letzten Runde die Wächterphase aus, da kein Wächter auf dem Spielplan steht.

Die Wächterphase findet ganz normal statt.

## 6. DIE HANDELSPHASE

In der Handelsphase könnt ihr **miteinander** Karten und Hilfsmittel tauschen.

### a) Tauscht Waffen und Mon im Marktbezirk

Alle Spieler, die mindestens 1 Diener im Marktbezirk haben, dürfen beliebig miteinander Waffen und Mon tauschen.

### b) Tauscht Waffen, Geishas, Mon und Karten im Tavernenbezirk

Alle Spieler, die mindestens 1 Diener im Tavernenbezirk haben, dürfen folgende Dinge beliebig miteinander tauschen:

- Waffen
- Geishas
- Mon
- unerfüllte Missionskarten
- Aktionskarten
- Bonuskarten

Ausbauten, Segnungsmarker, Diener und erfüllte Missionskarten dürfen hingegen **nicht** getauscht werden!

- Falls der Tausch Karten beinhaltet (Aktions-, Bonus- oder unerfüllte Missionskarten), bleiben diese immer verdeckt. Das bedeutet, dass ihr eure ertauchten Karten erst zu sehen bekommt, nachdem der Tausch abgeschlossen wurde. Ihr dürft über Karten, die ihr tauschen wollt, keine Details preisgeben (Titel, Kategorien, Voraussetzungen, Belohnungen usw.). Wenn ihr der Meinung seid, dass eine eurer Karten gut zu einem Mitspieler passen würde, dürft ihr ihm dies natürlich mitteilen (dennoch keine Details).
- Ihr dürft nicht im Geheimen handeln. Alle Spieler müssen darüber informiert werden, welche Hilfsmittel und Kartenarten getauscht werden.
- Ihr dürft einen Tausch schon in der Einsetzphase vorbereiten, indem ihr Mitspielern einen Handel vorschlagt und sie bittet, euch im Markt- oder Tavernenbezirk Gesellschaft zu leisten.
- Nachdem alle Tauschgeschäfte abgeschlossen sind, **verbleiben** die beteiligten Diener einfach im jeweiligen Bezirk, in dem sie eingesetzt wurden.



### Beispiel eines Tauschs im Tavernenbezirk:

Blau, Grün und Rot dürfen miteinander tauschen. Rot schlägt Grün folgenden Handel vor: Rot bekommt Grüns Geisha und dessen Doku (Waffe). Im Gegenzug erhält Grün 1 Bonuskarte und 1 Nawa (Waffe). Grün ist bereit das Angebot anzunehmen, wenn Rot zusätzlich zu der Bonuskarte und dem Nawa auch noch 6 Mon an Grün zahlt. Rot geht darauf ein, und sie führen den Tausch entsprechend durch.

## 7. DIE AKTIONSPHASE

In dieser Phase aktiviert ihr eure eingesetzten Diener, um bestimmte Aktionen durchzuführen.

In Spielerreihenfolge aktiviert dabei jeder von euch **jeweils 1 seiner eingesetzten Diener**. Zuerst aktiviert der Spieler, der auf der Reihenfolgenleiste am weitesten vorne steht, einen Diener. Danach aktiviert der zweite Spieler einen

Diener, dann der dritte usw.

Nachdem jeder Spieler einen Diener aktiviert hat, folgt in Spielerreihenfolge eine zweite Aktivierungsrunde, in der jeder einen weiteren Diener aktiviert. Danach folgt eventuell eine dritte Aktivierungsrunde usw.

Immer wenn du an die Reihe kommst, aktivierst du also **1 Diener**. Welche Aktionsmöglichkeiten dieser hat, hängt davon ab, wo du ihn eingesetzt hast.

Wenn du einen Diener aktivierst, der auf einem **Einsetzungsfeld** in einem Bezirk steht, kannst du ihn entweder benutzen:

- a) um 1 Mission zu erfüllen
- ODER
- b) um 1 der Aktionen durchzuführen, die dir das Einsetzungsfeld erlaubt.

Wenn du einen Diener aktivierst, der auf einem deiner **Ausbauten** steht, kannst du:

- c) die Sonderfähigkeit dieses Ausbaus nutzen.

Nachdem dein Diener seine Aktion durchgeführt hat, stellst du ihn sofort zurück auf dein Clanhaus.

Die Aktionsphase ist zu Ende, sobald kein Diener mehr auf irgendeinem der Einsetzungsfelder oder Ausbauten steht.

**Hinweis:** Solange du noch Diener auf Einsetzungsfeldern oder Ausbauten stehen hast, musst du in deinem Zug auch einen davon aktivieren, selbst wenn du dies lieber nicht tun würdest. (Solltest du mit ihm nichts Sinnvolles tun können, stelle ihn trotzdem zurück auf dein Clanhaus.)

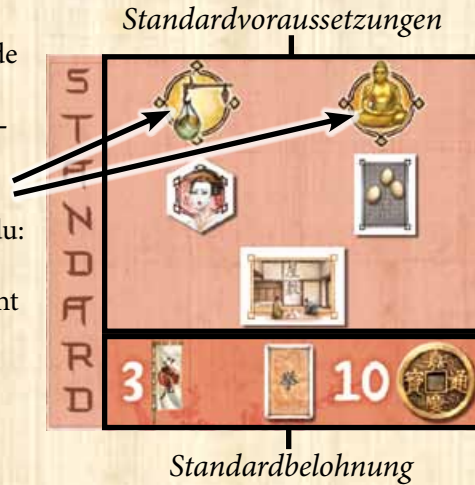
## a) Erfüllen einer Mission

Du darfst einen Diener auf einem Einsatzfeld aktivieren, um 1 passende **Mission** zu erfüllen.

Jede Mission verfügt über **Standardvoraussetzungen**, die immer **mindestens 1 Bezirk** beinhalten.

Um die Mission zu erfüllen, musst du:

1. einen Diener aktivieren, der in einem der geforderten Bezirke steht **UND**
2. alle weiteren Voraussetzungen erfüllen, die die Karte vorgibt.



Für die obige Mission würde das bedeuten:

Du musst sowohl einen Diener im Marktbezirk als auch im Tempelbezirk haben.

Außerdem musst du 1 Geisha , 1 Metsubushi und 1 Yashiki **besitzen**.

Um die Mission zu erfüllen, aktivierst du **entweder** deinen Diener im Marktbezirk **oder** den im Tempelbezirk. (Der andere Diener bleibt stehen und kann später eine andere Aktion durchführen.)

Wenn du alle Standardvoraussetzungen erfüllst, erhältst du die **Standardbelohnung** (im dunkleren Balken darunter). Für die obige Mission würde das

bedeuten, dass du 3 Prestigepunkte, 1 Aktionskarte und 10 Mon erhältst. Zusätzlich zu den Standardvoraussetzungen enthalten die Missionen auch noch **Bonusvoraussetzungen**. Wenn du die Standardvoraussetzungen und **gleichzeitig** auch die Bonusvoraussetzungen erfüllst, erhältst du zusätzlich zur Standardbelohnung auch noch die **Bonusbelohnung**.

Es reicht aber nie aus, nur die Bonusvoraussetzungen einer Mission zu erfüllen. Sie können immer nur zusätzlich zu den Standardvoraussetzungen erfüllt werden. Manchmal musst du dich also entscheiden, ob du nur die Standardvoraussetzungen einer Mission erfüllen oder lieber warten willst, bis du sowohl die Standard- als auch die Bonusvoraussetzungen erfüllen kannst.

In jedem Fall gehst du beim Erfüllen der Mission in folgender Reihenfolge vor:

1. Lege die Missionskarte offen auf den Tisch.
2. Zeige, dass du alle Standardvoraussetzungen erfüllst.
3. Aktiviere deinen Diener.
4. Nimm dir die Standardbelohnung.
5. Zeige gegebenenfalls, dass du alle Bonusvoraussetzungen erfüllst.
6. Nimm dir gegebenenfalls die Bonusbelohnung.
7. Lege die erfüllte Mission verdeckt auf deinen Stapel für erfüllte Missionen.



## Übersicht der Standard- und Bonusvoraussetzungen

Du musst in **jedem** der auf der Missionskarte aufgeführten Bezirke mindestens 1 Diener haben. (Wenn ein Bezirk zweimal aufgeführt ist, musst du auch 2 Diener in dem Bezirk haben.)  
Um eine Mission zu erfüllen, aktivierst du **1** dieser Diener. (Es muss aber ein Diener in einem Bezirk sein, der bei den Standardvoraussetzungen aufgeführt ist.)

Du musst mindestens alle Waffen besitzen, die auf der Missionskarte aufgeführt sind. (Du gibst diese beim Erfüllen der Mission **nicht** ab.)

Du musst mindestens alle Ausbauten besitzen, die auf der Missionskarte aufgeführt sind. (Du gibst diese beim Erfüllen der Mission **nicht** ab. Es muss auch **kein** Diener darauf eingesetzt sein.)

Du musst mindestens so viele Geishas besitzen, wie auf der Missionskarte angegeben sind. (Du gibst diese beim Erfüllen der Mission **nicht** ab.)

**Voraussetzung:**


Du musst die spezielle Voraussetzung erfüllen, die auf der Karte angegeben ist.


Die folgenden Dinge **müssen** beim Erfüllen der Mission **abgegeben** werden (dies wird durch den Pfeil dargestellt):


Du musst einen Segnungsmarker besitzen und ihn in den Tempelbezirk zurücklegen.


Du musst den angegebenen Mon-Betrag an die Bank zahlen. (Dies muss immer geschehen, bevor du deine Belohnung erhältst.)


## Übersicht der Standard- und Bonusbelohnungen


 Rücke mit deinem Marker auf der Punkteleiste so viele Prestigepunkte vor, wie angegeben sind.

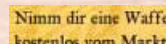
 Nimm dir den angegebenen Mon-Betrag aus der Bank.

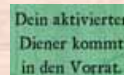
 Bist du nicht gesegnet, nimm 1 Segnungsmarker aus dem Tempelbezirk und lege ihn auf seinen Platz auf deinem Clantableau.

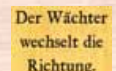
 Zieh 1 Karte vom Aktionskartensapfel.

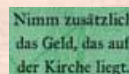
 Zieh 1 Karte von einem beliebigen Missionskartensapfel.

 Zieh 1 Karte vom Bonuskartensapfel.

 Nimm dir eine Waffe kostenlos vom Markt. Nimm dir 1 der Waffen, die auf dem Markt liegen.

 Dein aktivierter Diener kommt in den Vorrat. Der Diener, den du für die Erfüllung der Mission aktiviert hast, wird in den Vorrat auf dem Spielplan gestellt.

 Der Wächter wechselt die Richtung. Du **musst** den momentanen Wächter gegen den Wächter der anderen Farbe austauschen.

 Nimm zusätzlich das Geld, das auf der Kirche liegt. Nimm sämtliches Geld, das zum Zeitpunkt der Missionserfüllung auf der Kirche liegt.



Jede Missionskarte beinhaltet außerdem weitere Angaben:

← Einen **Titel** und einen **Text**: Diese dienen nur der atmosphärischen Einbettung.

← Eine von 4 **Farben** (grün, gelb, rot, schwarz): Hierdurch bekommt ihr eine Vorstellung davon, wie schwierig es ist, die Mission zu erfüllen. Grüne Missionen sind tendenziell am einfachsten, schwarze am schwierigsten.

← Eine von 5 **Kategorien** (Spionage, Diebstahl, Entführung, Attentat, Kriegführung): Die Kategorien stehen im Zusammenhang mit den Bonuskarten. Es gibt mehrere Bonuskarten, die am Spielende Punkte dafür bringen, dass Spieler von bestimmten Kategorien besonders viele bzw. gar keine Missionen erfüllt haben (siehe „Spielende“).



## b) Aktion eines Einsetzfeldes durchführen

Jedes Einsetzfeld auf dem Spielplan liegt in einem bestimmten Bezirk. Jeder Bezirk verfügt über seine ganz eigenen Aktionsmöglichkeiten. Wenn du hierzu deinen Diener dort aktivierst, darfst du genau **1** der in diesem Bezirk

möglichen Aktionen durchführen (zumeist unabhängig davon, wie viele andere Spieler diese Aktion schon vor dir genutzt haben). Nur im Schlossbezirk verfügt jedes Einsetzfeld über eine ganz bestimmte Aktion.

### DER BEZIRK „DIE TÖRE YEDOS“ (TAKANAWA OKIDO)



Dein Diener darf hier eine der folgenden Aktionen durchführen:



**A) Heuer einen Diener an**  
Bezahle 7 Mon an die Bank, nimm **1 deiner Diener** aus dem Vorrat auf dem Spielplan und stelle ihn auf dein Clanhaus.  
Besitzt du schon alle 4 Diener, kannst du diese Aktion nicht wählen.



**B) Betteln**  
Gib 1 Prestigepunkt ab (indem du deinen Marker auf der Punkteleiste rückwärts bewegst) und nimm dir dafür **3 Mon** aus der Bank  
ODER  
gib 2 Prestigepunkte ab und nimm dir dafür **5 Mon** aus der Bank. (Du kannst nur Punkte abgeben, die du tatsächlich hast.)



**C) Weissagung (Aktionskarten)**  
Nimm die obersten 3 Karten vom Aktionskartensapfel und sieh sie dir an. Lege sie verdeckt und in **beliebiger** Reihenfolge zurück auf den Aktionskartensapfel.

### DER TRAYERNBEZIRK (UKU)



Dein Diener darf hier eine der folgenden Aktionen durchführen:



#### A) Errichte einen Ausbau

*Hinweis:* Du kannst diese Aktion nicht wählen, wenn du bereits alle verfügbaren Ausbauten besitzt.

Zahle 11 Mon an die Bank und nimm **1 Ausbau** deiner Wahl, den du noch nicht besitzt und der auf dem Spielplan verfügbar ist. Leg ihn auf das entsprechende Feld auf deinem Clantableau.



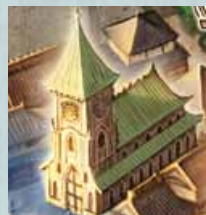
#### C) Weissagung (Waffen)

Nimm die obersten 3 Karten vom Waffennachziehstapel und sieh sie dir an. Lege sie verdeckt und in **beliebiger** Reihenfolge zurück auf den Waffennachziehstapel.

### DER HAFENBEZIRK (SHIBA)



Dein Diener darf hier eine der folgenden Aktionen durchführen:



#### A) Geh in die Kirche

Dein Diener konvertiert zum Christentum und erhält Almosen.

Nimm sämtliches Geld, das auf der Kirche liegt. Liegt kein Geld auf der Kirche, kannst du die Aktion nicht wählen.



#### B) Kaufe Luxusgüter von den europäischen Händlern

Zahle 4 Mon an die Bank um **1 Prestigepunkt** zu erhalten ODER

zahle 9 Mon an die Bank um **3 Prestigepunkte** zu erhalten.



#### C) Weissagung (Bonuskarten)

Nimm die obersten 3 Karten vom Bonuskartenstapel und sieh sie dir an. Lege sie verdeckt und in **beliebiger** Reihenfolge zurück auf den Bonuskartenstapel.

### DER ROTLICHTBEZIRK (YOSHIYAMA)



Dein Diener darf hier eine der folgenden Aktionen durchführen:



#### A) Heuer eine Geisha an

*Hinweis:* Du kannst diese Aktion nur wählen, wenn noch eine Geisha auf dem Spielplan verfügbar ist.

Nimm **1 Geisha** vom Spielplan und lege sie auf ein entsprechendes Feld auf deinem Clantableau. Zahle dafür 8 Mon an die Bank ODER gib 2 Prestigepunkte ab. (Du kannst nur Punkte abgeben, die du tatsächlich hast.)



#### B) Kaufe eine Aktionskarte

Zahle 4 Mon an die Bank und zieh dafür **1 Aktionskarte** vom Aktionskartenstapel.

### DER TEMPELBEZIRK (IKEGAMI KOMMONJI)



Dein Diener darf hier eine der folgenden Aktionen durchführen:



#### A) Erhalte eine Segnung

Nimm **1 Segnungsmarker** aus dem Tempelbezirk und lege ihn auf das entsprechende Feld auf deinem Clantableau. Wenn du bereits einen Segnungsmarker hast, kannst du diese Aktion nicht wählen!



#### B) Weissagung (Missionskarten ODER Ereigniskarten)

Nimm die obersten 3 Karten von 1 der Missionskartenstapel und sieh sie dir an. Lege sie verdeckt und in **beliebiger** Reihenfolge zurück auf den jeweiligen Stapel. ODER

Nimm die obersten 3 Karten vom Ereigniskartenstapel und sieh sie dir an. Lege sie verdeckt und **ohne ihre Reihenfolge** zu ändern zurück auf den Ereigniskartenstapel.

### DER MARKTBEZIRK (KYOBASHI)



Dein Diener darf hier eine der folgenden Aktionen durchführen:



#### A) Kaufe eine Waffe vom Markt

Nimm **1 Waffe** deiner Wahl von Markt, lege sie unterhalb deines Clantableaus ab und zahle den Betrag an die Bank, der unterhalb des Feldes angegeben ist (6 bzw. 8 ).

Wenn du den Ausbau „Kobudo-Ryu“ besitzt, bezahlst du entsprechend 3 Mon weniger für die Waffe.



#### B) Verkaufe eine Bonus- ODER Aktionskarte

Du darfst entweder **1 Bonus-** ODER **1 Aktionskarte** verkaufen. Schiebe die Karte verdeckt unter ihren jeweiligen Stapel und nimm dir dafür 2 Mon aus der Bank.



## DER SCHLOSSBEZIRK (EDO-IO)



Je nachdem, auf welchem Einsetzfeld dein Diener steht, darf er eine bestimmte Aktion durchführen:



**A) Du erhältst eine Audienz beim Shogun**  
Dein Diener besucht den Shogun. Du erhältst **1 Prestigepunkt**.



**B) Du erhältst eine Audienz beim Bakufu**  
Du bekommst neue Anweisungen. Zieh **1 Missionskarte** von einem Missionkartenstapel deiner Wahl.



**C) Du entspannst im Gartenhaus (Spielerreihenfolge ändern)**  
Die Einsetzfelder im Gartenhaus erlauben es euch die Spielerreihenfolge zu ändern. Derjenige von euch, der in dieser Phase als Erster einen Diener im Gartenhaus aktiviert, um damit die Spielerreihenfolge zu ändern, aktiviert damit automatisch auch die übrigen Diener im Gartenhaus. (Wichtig: Das gilt nicht, wenn dieser Spieler seinen Diener hier aktiviert, um mit ihm eine Mission zu erfüllen.)

Wird das Gartenhaus aktiviert, geht folgendermaßen vor:

1. Verschiebt alle Marker auf der Reihenfolgenleiste leicht nach rechts, ohne ihre Reihenfolge dabei durcheinander zu bringen.
2. Der Spieler, der im Gartenhaus auf dem Einsetzfeld mit der niedrigsten Zahl steht, darf nun seinen Marker auf eine beliebige Position auf der Reihenfolgenleiste setzen. Danach setzt gegebenenfalls der Spieler, der auf der nächsthöheren Zahl im Gartenhaus steht, seinen Marker auf eine freie Position seiner Wahl auf der Reihenfolgenleiste. Danach tut ihm dies gegebenenfalls der dritte Spieler im Gartenhaus gleich.
3. Im Anschluss füllen die Spieler, die keinen Diener im Gartenhaus haben, die freien Positionen der Reihenfolgenleiste auf. Von diesen fängt der Spieler an, dessen Marker am weitesten vorne liegt, dann folgt der Spieler dahinter usw. Jeder dieser Spieler muss, wenn er dran kommt, seinen Marker auf die jeweils niedrigste freie Position (mit der kleinsten Zahl) der Reihenfolgenleiste setzen.
4. Ist dies geschehen, stellt **alle** Diener im Gartenhaus zurück auf ihre Clanhäuser. Die neue Spielerreihenfolge tritt sofort in Kraft. Die Aktionsphase geht bei dem Spieler weiter, der laut der neuen Reihenfolge nach demjenigen dran kommt, der gerade das Gartenhaus aktiviert hat.

**Hinweis:** Behalte das im Hinterkopf, wenn du einen Diener im Schlossbezirk für eine Mission brauchst: Ist er im Gartenhaus platziert, könnte ein anderer Spieler vor dir das Gartenhaus aktivieren und so den Diener heimkehren lassen, bevor du mit ihm deine Mission erfüllen kannst.

### Beispiel:



Grün aktiviert seinen Diener im Gartenhaus, um die Spielerreihenfolge zu ändern.



1. Alle Marker der Reihenfolgenleiste werden leicht nach rechts verschoben. →

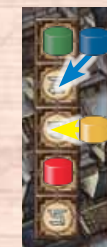
2. Da Rots Diener auf der niedrigsten Zahl im Gartenhaus steht, entscheidet Rot als Erster, welche Position der Reihenfolgenleiste er einnehmen möchte. Er wählt die letzte Position.



Danach beschließt Grün, seinen Marker auf die erste Position zu setzen.



3. Nun füllen die Spieler, die keinen Diener im Gartenhaus haben, die Lücken der Reihenfolgenleiste von vorne nach hinten auf.



4. Die Diener im Gartenhaus werden auf ihre Clanhäuser zurückgestellt.

Die Aktionsphase geht bei Blau weiter (da er nach Grün dran ist, der das Gartenhaus aktiviert hat).

## c) Einen Ausbau nutzen

**Hinweis:** Um die Fähigkeit eines Ausbaus zu nutzen, musst du ihn natürlich zunächst einmal errichtet haben. Die Felder auf den Clantableaus zeigen lediglich an, wo der entsprechende Ausbau platziert wird.

Jeder Ausbautyp hat eine spezielle Fähigkeit, die du durch das Aktivieren eines dort platzierten Dieners nutzen kannst. Außerdem hat jeder Ausbautyp noch eine weitere Funktion.

**Yashiki**  
(Residenz)



**Wenn du hier einen Diener aktivierst:**  
Schiebe 1 deiner unerfüllten Missionskarten verdeckt unter den Missionskartenstapel ihrer Farbe. Dann zieh 1 neue Missionskarte von einem der 4 Stapel.

### Weitere Funktion:

Wenn hier ein Diener steht, kann er alternativ wie folgt genutzt werden: Wenn du eine Mission erfüllst, für die du eine Geisha benötigst (die dir aber fehlt), darfst du den Diener auf dem „Yashiki“ sofort auf dein Clanhaus zurückstellen und ihn dadurch als zusätzliche 1 Geisha für diese Mission zählen. (Du erhältst aber kein Geishaplättchen!)

**Karesansui**  
(Heiliger Garten)



**Wenn du hier einen Diener aktivierst:**  
Führe 1 beliebige „Weissagung“ durch. Nimm die obersten 3 Karten vom Aktionskartenstapel ODER Bonuskartenstapel ODER Waffennachziehstapel ODER einem der Missionskartenstapel und sieh sie dir an. Lege sie dann verdeckt und in **beliebiger** Reihenfolge zurück auf den entsprechenden Stapel.  
Stattdessen darfst du dir auch die obersten 3 Karten des Ereignisstapels ansehen und sie wieder verdeckt auf den Stapel zurücklegen, aber **ohne ihre Reihenfolge** zu ändern.

**Weitere Funktion:**  
Wenn hier ein Diener steht, kann er alternativ wie folgt genutzt werden: Wenn du eine Mission erfüllst, für die du eine Segnung benötigst (die dir aber fehlt), darfst du den Diener auf dem „Karesansui“ sofort auf dein Clanhaus zurückstellen und ihn dadurch als Segnung für diese Mission zählen.

**Dojo**  
(Trainingsraum)



**Wenn du hier einen Diener aktivierst:**  
Lege 1 deiner Waffen ab, indem du sie offen auf dem Waffenablagestapel platzierst. Dann zieh 1 neue Waffe vom Waffennachziehstapel.

**Weitere Funktion:**  
Die folgende dauerhafte Funktion tritt sofort in Kraft, wenn du den Ausbau „Dojo“ errichtest. Dazu musst du keinen Diener hier platziert haben!  
Am Anfang jeder Runde erhältst du 1 Mon aus der Bank.

**Kobudo-Ryu**  
(Waffenschule)



**Wenn du hier einen Diener aktivierst:**  
Schiebe 1 deiner Aktionskarten unter den Aktionskartenstapel. Dann zieh 1 neue Aktionskarte vom Aktionskartenstapel.

**Weitere Funktion:**  
Die folgende dauerhafte Funktion tritt sofort in Kraft, wenn du den Ausbau „Kobudo-Ryu“ errichtest. Dazu musst du keinen Diener hier platziert haben!  
Die Kosten für jede Waffe, die du am Markt kaufst, reduziert sich um 3 Mon. (Du zahlst also nur 5 bzw. 3 Mon pro Waffe.)

## SPIELENDE

Das Spiel endet regulär nach **Runde 11**.



Es kann vorzeitig enden, wenn es einem Spieler gelingt, die schwierigste Mission, „Töte den Shogun“, zu erfüllen. Die Runde, in der dies geschieht, wird noch komplett zu Ende gespielt (jeder Spieler kann also noch seine eingesetzten Diener aktivieren). Danach endet das Spiel.



Am Spielende findet noch die **Schlusswertung** statt.

Jede **Bonuskarte**, die von ihrem Besitzer erfüllt wurde, bringt diesem zusätzliche Prestigepunkte. (Zur Erinnerung: Kein Spieler darf mehr als 2 Bonuskarten haben.) **Wichtig:** Einige Bonuskarten zeigen einen zweiten Wert in Klammern. Bei diesem Wert handelt es sich um die Anzahl der Prestigepunkte, die der Besitzer der Karte bekommt, wenn neben ihm auch weitere Spieler die Aufgabe der Karte erfüllt haben. Diese Mitspieler bekommen jedoch **keine** Prestigepunkte.

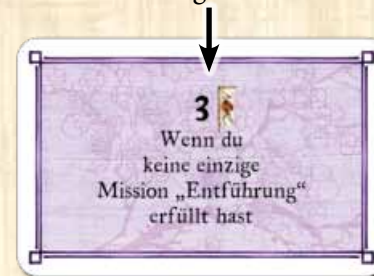
Die Bonuskarte rechts bringt beispielsweise 4 Prestigepunkte, wenn ihr Besitzer **mehr** Missionen der Kategorie „Kriegführung“ **erfüllen** konnte als jeder andere Spieler. Bei einem Gleichstand (wenn also mindestens ein weiterer Spieler genauso viele Missionen „Kriegführung“ erfüllen konnte) erhält der Besitzer der Karte nur den Wert in Klammern (2 Prestigepunkte). Der bzw. die Mitspieler erhalten keine Punkte. Falls es einen Spieler gibt, der mehr Missionen „Kriegführung“ erfüllt hat als der Besitzer der Karte, erhält niemand Punkte.



Anzahl deiner Prestigepunkte, wenn nur du die Aufgabe erfüllt hast.

Anzahl deiner Prestigepunkte, wenn neben dir mindestens noch ein weiterer Spieler die Aufgabe erfüllt hat.

Einige Karten setzen voraus, dass der Besitzer **keine** einzige Mission einer bestimmten Kategorie erfüllt hat.









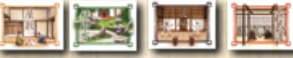



Einige Karten bringen Punkte für bestimmte Hilfsmittel, die der Besitzer ansammeln konnte.



Nachdem alle Spieler die Punkte für ihre jeweiligen Bonuskarten erhalten haben, bekommt jeder, der jetzt noch seine „Erpressung“ besitzt, 2 Prestigepunkte.



Es gewinnt der Spieler, der die meisten Prestigepunkte gesammelt hat (dessen Marker auf der Punkteleiste am weitesten vorne steht). Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Marker auf der Reihenfolgenleiste zusätzlich auf der niedrigeren Zahl steht.

Was?	Woher?	Wozu?	Wichtige Hinweise
<b>Prestigepunkte</b> 	Phase 2: • Auktion: Geisha / Ausbau Phase 7: • bestimmte Missionen erfüllen • im Hafenbezirk kaufen • den Shogun im Schloss aufsuchen Spielende: • Bonuskarten • nicht genutzte Erpressung	Phase 7: • im Bezirk „Die Tore Yedos“ gegen Mon eintauschen (Betteln) • im Rotlichtmilieu gegen 1 Geisha eintauschen Spielende: • Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durch einige Aktions- und Bonuskarten kannst du ebenfalls Prestigepunkte erhalten oder verlieren.</li> <li>• Du kannst nur Prestigepunkte abgeben, die du tatsächlich hast.</li> </ul>
<b>Mon</b> 	Phase 1: • Ausbau Dojo besitzen Phase 2: • am Anfang der Phase aussteigen Phase 7: • bestimmte Missionen erfüllen • Mon von der Kirche nehmen • Betteln im Bezirk „Die Tore Yedos“ • Aktions-/Bonusk. am Markt verkaufen	Phase 2: • Auktion gewinnen Phase 7: • in den Bezirken Hilfsmittel, Karten oder Prestigepunkte erwerben • beim Erfüllen bestimmter Missionen bezahlen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durch einige Aktions- und Bonuskarten kannst du ebenfalls Prestigepunkte erhalten oder verlieren.</li> <li>• Jeder Spieler muss sein Geld gut sichtbar vor sich aufbewahren.</li> </ul>
<b>Diener</b> 	Phase 2: • Auktion: Diener Phase 7: • im Bezirk „Die Tore Yedos“ kaufen	Phase 4: • auf Plan und Ausbauten einsetzen Phase 5: • Diener können gefangen-genommen werden. Phase 7: • Aktionen durchführen	<b>Kein Spieler kann seine letzten 2 Diener verlieren.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wer einen Diener verliert, obwohl bereits 2 seiner Diener im Vorrat auf dem Spielplan stehen, stellt den soeben verlorenen Diener stattdessen auf sein Clanhaus.</li> </ul>
<b>Segnungen</b> 	Phase 7: • im Tempelbezirk erhalten • bestimmte Missionen erfüllen • Ausbau Karesansui für eine Mission	Phase 3: • Auswirkungen von bestimmten Ereignissen abmildern Phase 7: • bestimmte Missionen erfüllen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Spieler darf mehr als 1 Segnung besitzen.</li> </ul>
<b>Geishas</b> 	Phase 2: • Auktion: Geishas Phase 7: • in Rotlichtbezirk erwerben • Ausbau Yashiki für eine Mission (du erhältst kein Geishaplättchen)	Phase 7: • bestimmte Missionen erfüllen • einige Aktionskarten benötigen Geishas als Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Spieler darf mehr als 3 Geishas besitzen.</li> </ul>
<b>Waffen</b> 	Phase 2: • Auktion: Waffen Phase 7: • am Markt kaufen • mithilfe des Ausbaus Dojo austauschen • bestimmte Missionen erfüllen	Phase 7: • bestimmte Missionen erfüllen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Spieler darf mehr als 4 Waffen besitzen. (Wer eine fünfte Waffe erhält, muss eine dieser 5 Waffen abwerfen.)</li> <li>• Abgelegte Waffen kommen auf den Waffenablagestapel.</li> <li>• Ist der Waffennachziehstapel aufgebraucht, mischt den Waffenablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.</li> </ul>
<b>Ausbauten</b> 	Phase 2: • Auktion: Ausbauten Phase 7: • im Tavernenbezirk erwerben	<i>siehe Übersicht auf den Clantableaus</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Spieler darf mehr als 1 Ausbau pro Typ besitzen.</li> </ul>
<b>Missionskarten</b> 	Phase 2: • Auktion: Missionskarten Phase 7: • im Schlossbezirk erhalten • bestimmte Missionen erfüllen • mithilfe des Ausbaus Yashiki austauschen	Phase 7: • Wenn du sie erfüllst, kannst du Prestigepunkte, Mon, Hilfsmittel und/oder Karten bekommen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Spieler darf mehr als 4 unerfüllte Missionen besitzen. (Wer eine fünfte Mission erhält, muss eine dieser 5 Missionen abwerfen.)</li> <li>• Ist ein Stapel aufgebraucht, kannst du keine Mission dieser Farbe erhalten.</li> <li>• Du darfst nicht mehr als 1 Mission auf einmal erfüllen.</li> <li>• Jede Mission gehört zu einer von 4 Farben (grün, gelb, rot, schwarz) und einer von 5 Kategorien (Spionage, Diebstahl, Entführung, Attentat, Kriegführung).</li> </ul>
<b>Aktionskarten</b> 	Phase 2: • Auktion: Aktionskarten Phase 7: • im Rotlichtbezirk erwerben • bestimmte Missionen erfüllen • mithilfe des Kobudo-Ryu austauschen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktionskarten beeinflussen beim Ausspielen unterschiedliche Aspekte des Spiels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Spieler darf mehr als 3 Aktionskarten besitzen. (Wer eine vierte Aktionskarte erhält, muss eine dieser 4 Aktionskarten abwerfen.)</li> <li>• Die „Erpressung“ zählt nicht zum Aktionskartenlimit und darf nicht durch Aktionskarten beeinflusst werden.</li> </ul>
<b>Bonuskarten</b> 	Phase 2: • Auktion: Bonuskarten Phase 7: • bestimmte Missionen erfüllen	Spielende: • Prestigepunkte für Erfüllung der jeweiligen Aufgabe erhalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Spieler darf mehr als 2 Bonuskarten besitzen. (Wer eine dritte Bonuskarte erhält, muss eine dieser 3 Bonuskarten abwerfen.)</li> </ul>



## IMPRESSUM

Autoren: Wolf Plancke und Thomas Vande Ginste

Illustration: Franz Vohwinkel | Grafik: Imelda Vohwinkel | Spielanleitung und Regellayout: Alfred Viktor Schulz

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg. All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. | www.pegasus.de

Wir danken allen, die an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren, insbesondere Bjorn Ottevaere, Bob Degeyter, Rob Breyne, Tasha und Julie.



Pegasus Spiele

