

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Bezirke
 - Schlossbezirk (Edo-Jo)
 - Bezirk „Die Tore Yedos“ (Takanawa O-kido)
 - Tavernenbezirk (Juku)
 - Hafenbezirk (Shiba)
 - Rotlichtbezirk (Yoshiwara)
 - Marktbezirk (Kyobashi)
 - Tempelbezirk (Ikegami Hommonji)
- Felder, Karten und Hilfsmittel
 - Punkteleiste
 - Rundenleiste
 - Reihenfolgeleiste
 - Aussetzfeld
 - Bietleiste
 - Aktionskarten
 - Bonuskarten
 - Waffen
 - Waffenablagestapel
 - Ausbauten
 - Geishas
 - Diener
 - Missionskarten:
 - grün⇒gelb⇒rot⇒schwarz
 - Aktuelles Ereignis
 - Ereigniskarten
 - Wächterrundgang

❖ Clantableau

- Unerfüllte Missionskarten: **max. 4 (verdeckt)**
- Diener im Clanhaus
- Segnung: **max. 1** (offen)
- Geishas: **max. 3** (offen)
- Ausbauten: **max. 1/Typ** (offen)
- Erfüllte Missionskarten: bel. viele (**verdeckt**)
- Waffen: **max. 4** (offen)
- Aktionskarten: **max. 3** (**verdeckt**)
- Bonuskarten: **max. 2** (**verdeckt**)

Spielvorbereitung

❖ Version

- Geisha
 - Aktions- und Ereigniskarten mit **Samurai-Schriftzug (rechts oben) aus-sortieren**

■ Samurai

❖ Aufbau

- Aktionskarten, Bonuskarten, Ereigniskarten und die 4 Missionskartentypen mischen und verdeckt auf den Spielplan legen
- Waffen mischen und verdeckt auf den Spielplan
 - Oberste 2 Waffen offen auf die beiden 6er Felder des Marktes (rechts)
- 4 Segnungsmarker [4 Spieler] in den Tempelbezirk
- Mon-Münzen als Vorrat neben den Spielplan
 - 3 Mon auf die Kirche im Hafenbezirk
- 4 Stapel zu je 3 Ausbauten [4 Spieler] offen auf den Spielplan
- 6 Geishas [4 Spieler] auf den Spielplan
- Plättchen „Bezirk geschlossen“ neben den Spielplan
- Grauer Rundenmarker auf Runde 1
- Wächterplättchen wie eine Münze werfen und entsprechenden Wächter auf den Wächterrundgang
 - Anderen Wächter neben den Spielplan
- 1 Sperrplättchen auf das linke Feld unter dem Buddha im Tempelbezirk [4 Spieler]
- Spielmaterial
 - Startspieler bestimmen
 - Clantableau und zugehörige 4 Diener und 3 Marker
 - 2 Diener auf das Clantableau
 - 2 Diener auf das Vorratsfeld des Spielplans
 - Startspieler: Je 1 Marker auf Feld 1 der Reihenfolgeleiste sowie Feld 1 der Biet-

- leiste; restliche Spieler setzen nacheinander im Uhrzeigersinn auf die jeweils folgenden Felder der beiden Leisten; restliche Marker auf dem roten Feld (1) der Punkteleiste stapeln
- In umgekehrter Spielerreihenfolge zieht jeder die jeweils oberste Karte von einem beliebigen Missionskartestapel, bis jeder 4 Karten besitzt
 - Jeder **muss** mindestens 1 rote oder schwarze Karte ziehen
 - Schwierigkeitsgrad:
 - grün⇒gelb⇒rot⇒schwarz
 - 12 Mon für jeden Spieler
 - Werte: Bronze: 1, Silber: 3, Gold: 5
 - 1 Aktionskarte für jeden Spieler
 - **In Spielerreihenfolge 1 Karte ziehen**
 - **In Spielerreihenfolge jeweils 3 Karten ziehen, 1 aussuchen und übrige 2 verdeckt unter den Stapel**
 - 5 Gunstkarten offen auflegen. In umgekehrter Spielerreihenfolge nimmt jeder 1 Karte und die darauf angegebene Belohnung. Anschließend wird die Karte auf die „Erpressung“-Seite umgedreht und neben das Clantableau gelegt. Restliche Karten zurück in die Schachtel

Missionen

❖ Standard- und Bonusvoraussetzungen

- **Bezirke:** 1 Diener pro aufgeführtem Bezirk
- **Waffen:** aufgeführte Waffen; werden **nicht** abgegeben
- **Ausbauten:** aufgeführte Ausbauten; müssen **keinen** Diener enthalten und werden **nicht** abgegeben
- **Geishas:** aufgeführte Anzahl Geishas; werden **nicht** abgegeben
- **Spezielle Voraussetzungen:** lt. Karte
- **Abzugebende Dinge** (markiert durch →)
 - *Segnungsmarker*
 - Angegebenen *Mon-Betrag* vor Erhalt der Belohnung zahlen
- Standard- und Bonusbelohnungen
 - n Prestigepunkte
 - n Mon
 - Ggfs. 1 Segnungsmarker
 - 1 Karte vom Aktionsstapel
 - 1 Karte von einem Missionsstapel
 - 1 Karte vom Bonusstapel
 - 1 Waffe die auf dem Markt liegt
 - Für die Mission aktivierter Diener zurück in den Vorrat auf dem **Spielplan**
 - Momentanen Wächter gegen den anderen austauschen
 - Alles Geld aus der Kirche nehmen

Spielablauf

❖ 11 Spielrunden zu 7 Phasen

1. **Vorbereitungsphase**
 2. **Bietphase:** Bieten auf Karten, Waffen, Geishas und Diener
 3. **Ereignisphase:** Ereignis aufdecken
 4. **Einsetzphase:** Diener in Bezirke oder auf Ausbauten setzen
 5. **Wächterphase:** Wächter bewegt sich und nimmt alle Diener im Bezirk gefangen
 6. **Handelsphase:** Untereinander Karten, Hilfsmittel und Mon im Tavernen- oder Marktbezirk tauschen
 7. **Aktionsphase:** Diener aktivieren
- **Spielende:** Am Ende der 11. Runde oder am Ende der Runde bei Erfüllung der „Töte den Shogun“-Mission

❖ Aktionskarten

- Ausspielzeitpunkt und Voraussetzungen beachten!
- Ausgespielte Karten kommen verdeckt unter den Aktionskartestapel
- Falls mehrere Spieler gleiche oder ähnliche Karten spielen wollen, gilt die Spielerreihenfolge
- Zwei „Die Wände haben Ohren“-Karten heben sich gegenseitig auf, die ursprüngliche Karte gilt wieder

❖ 1. Vorbereitungsphase

- *In der 1. Runde überspringen!*
 - a) Rundenmarker weiter setzen
 - b) Alle Marker von den Bietfeldern und dem Aussetzfeld auf die Bietleiste – entsprechend der Reihenfolgeleiste – zurück setzen
 - c) 3 (1) Mon auf die leere (nicht leere) Kirche
 - d) 1 Mon an jeden Spieler mit Ausbau „Dojo“
- **Runde 11: Wächter vom Spielplan**

❖ 2. Bietphase

- Pro Bietphase darf jeder Spieler genau 1 Bietkategorie gewinnen
 - Aktionskarten
 - Bonuskarten
 - Waffen
 - Ausbauten
 - Geishas
 - Diener
 - Missionskarten
- Zu Beginn muss jeder entscheiden, ob er aussteigen möchte: Marker auf Aussetzfeld und 3 Mon aus der Bank
- Spieler mit Marker auf Bietleiste vorne (kleinste Zahl) beginnt und sagt Kategorie an [4-5 Spieler]
 - Zahl links vom jeweiligen Bietfeld ist (automatisch) Mindestgebot (dieses Spielers)
 - In Bietleistenreihenfolge – Bietbeginner zuletzt – kann jeder **einmal** erhöhen oder passen
 - Höchstes Gebot zahlt an die Bank, legt Bietmarker auf das Bietfeld der Bietkategorie (**diese** Kategorie sowie **dieser** Spieler sind in dieser Phase **ausgeschlossen**) und erhält die Belohnung dieser Kategorie
 - Nächste Auktion beginnt der Spieler, der nun auf der Bietleiste vorne ist
 - Falls keiner überbietet, gewinnt der Bietbeginner zum Mindestgebot
 - Wer an der Reihe ist kann aussteigen (Marker auf Aussetzfeld), erhält aber **keine** 3 Mon
 - **Geld** der Spieler jederzeit **offen**
 - Wer sein Gebot nicht zahlen kann, zahlt alles Geld an die Bank und muss aussteigen. Kategorie weiter offen
 - Bietgewinner muss in **jedem Fall** Gebot zahlen
- **Belohnungsübersicht**
 - **Aktionskarten:** Zieh 3, behalte 1, Rest **verdeckt** zurück

- Bonuskarten: Zieh 3, behalte 1, Rest **verdeckt** zurück
- Waffen: Zieh 3, behalte 1, Rest **offen** auf den Ablagestapel
- Ausbauten: Nimm 1 (Clantafel) und erhalte 2 Prestigepunkte
 - Falls Vorrat leer oder bereits alle Ausbauten vorhanden ⇒ nur 2 Prestigepunkte
- Geishas: Nimm 1 (Clantafel) und erhalte 2 Prestigepunkte
 - Falls Vorrat leer oder bereits alle Geishas vorhanden ⇒ nur 2 Prestigepunkte
- Diener: Vom Vorrat auf das Clanhaus
- Missionskarten: Zieh 3 von **einem** Stapel (bzw. weniger, falls Stapel kleiner) behalte 1, Rest **verdeckt** zurück

❖ 3. Ereignisphase

a) Waffenlager anpassen

- Falls auf den 3 linken (8er) Marktfeldern Waffen liegen: 2 am weitesten links liegende Waffen kommen auf die rechten (6er) Felder, alle anderen Waffen kommen offen auf den Waffenablagestapel. Anschließend die 3 obersten Waffen vom Nachziehstapel (ggfs. Ablagestapel mischen) offen von links nach rechts auf die 3 vordersten (8er) Marktfelder legen

b) Ereignis aufdecken

- Oberste Karte aufdecken, vorlesen und ausführen (ersetzt altes Ereignis)
 - Falls ein Bezirk geschlossen ist, mit entsprechendem Marker abdecken
 - **Falls Hilfsmittel abgegeben werden müssen, kann dies durch Abgabe eines Segnungsmarkers verhindert werden**

❖ 4. Einsatzphase

- In Spielerreihenfolge **muss** jeweils 1 Diener in einen nicht gesperrten Bezirk **oder** auf einen errichteten Ausbau im Clantableau gesetzt werden
- Nur 1 Diener pro Einsatzfeld bzw. Ausbau
- Nur 1 Diener pro Spieler im Gartenhaus (Schlossbezirk)

❖ 5. Wächterphase

■ Runde 11: keine Wächterphase

- a) **Wächterbewegung**
Wächter in den nächsten Bezirk bewegen
- b) **Aktionskarten Wächterbewegung**
In Spielerreihenfolge darf jeder **genau 1 Aktionskarte der Phase 5b** (sowie ggfs. andere Aktionskarten) spielen, um den Wächter zu beeinflussen
- c) **Aktionskarten Schutz vor Wächter**
In Spielerreihenfolge darf jeder **genau 1 Aktionskarte der Phase 5c** oder seine Erpressung (sowie ggfs. andere Aktionskarten) spielen, um Diener vor der Gefangennahme zu bewahren
- d) **Gefangennahme**
Alle nicht durch Karten geretteten Diener im selben Bezirk werden gefangen und kommen zurück in den Vorrat auf dem Spielplan
 - Falls bereits 2 Diener im Vorrat sind, kommen gefangene Diener stattdessen zurück in das Clanhaus

❖ 6. Handelsphase

- a) **Marktbezirk: Waffen und Mon**
Alle Spieler mit mindestens 1 Diener im **Marktbezirk** dürfen beliebig miteinander **Waffen** und **Mon** tauschen
- b) **Tavernenbezirk: Waffen, Geishas, Mon und Karten**
Alle Spieler mit mindestens 1 Diener im **Tavernenbezirk** dürfen beliebig miteinander **Waffen, Geishas, Mon, unerfüllte Missionskarten, Aktionskarten** und **Bonuskarten** tauschen
 - Getauschte **Karten** bleiben immer **verdeckt**
 - Es dürfen keine **Details** über die Karten preisgegeben werden
 - Kein Tauschen im Geheimen

- Tausch darf in der Einsatzphase vorbereitet werden
- Diener verbleiben im Bezirk
- Kein** Tausch von Ausbauten, Segnungsmarkern, Dienern und **erfüllten** Missionskarten

❖ 7. Aktionsphase

- In Spielerreihenfolge (Reihenfolgeleiste) **muss** jeweils 1 Diener aktiviert werden, bis alle Diener aktiviert worden sind

■ Einsatzfeld im Bezirk

Eine Mission erfüllen

- Missionskarte offen aufdecken
- Standardvoraussetzungen aufzeigen (Diener in geforderten Bezirken sowie sonstige Bedingungen)
- **Einen** der geforderten Diener aktivieren. (Ggfs. andere Diener bleiben stehen und können später eine andere Aktion durchführen.)
- **Standardbelohnung** nehmen
- Ggfs. **Bonusvoraussetzungen aufzeigen**
- Ggfs. Bonusbelohnung nehmen
- Mission zu den erfüllten legen

Eine Aktion des Einsatzfeldes

- „Die Tore Yedos“-Bezirk
 - 7 Mon zahlen und 1 Diener aus dem Vorrat ins Clanhaus
 - 1 (2) Prestigepunkt(e) zahlen und 3 (5) Mon nehmen
 - Oberste 3 Aktionskarten ansehen und **beliebig** zurücklegen
- Tavernenbezirk
 - 11 Mon zahlen und 1 (verfügbaren) Ausbau errichten
 - Oberste 3 Waffen ansehen und **beliebig** zurücklegen
- Hafenbezirk
 - Alles Geld aus der Kirche nehmen
 - 4 (9) Mon zahlen und 1 (3) Prestigepunkt(e) erhalten
 - Oberste 3 Boni ansehen und **beliebig** zurücklegen
- Tempelbezirk
 - 1 Segnungsmarker nehmen
 - Oberste 3 Missionen eines Typs ansehen und **beliebig** zurücklegen
 - Oberste 3 Ereignisse ansehen und „**gleich**“ zurücklegen
- Rötlichtbezirk
 - 8 Mon zahlen oder 2 Prestigepunkte abgeben und 1 Geisha nehmen
 - 4 Mon zahlen und 1 Aktionskarte ziehen
- Marktbezirk
 - 6 bzw. 8 (bzw. 3 Mon weniger, falls Ausbau „Kobudo-Ryu“ vorhanden) Mon zahlen und entsprechende Waffe nehmen
 - 1 (vorhandene) Bonus- oder Aktionskarte verdeckt unter den Stapel legen und 2 Mon nehmen
- Schlossbezirk (je nach Einsatzfeld)
 - 1 Prestigepunkt erhalten
 - 1 Missionskarte nehmen
 - Spielerreihenfolge ändern – tritt sofort in Kraft.
 - Alle Marker auf Reihenfolgeleiste leicht nach rechts
 - In Gartenfeld-Reihenfolge setzt jeder seinen Marker auf eine beliebige Position
 - Spieler ohne Diener im Gartenfeld füllen in Reihenfolge der verschobenen Marker ihren Marker in der Leiste auf
 - **Alle** Diener im Gartenhaus zurück auf die Clanhäuser

■ Ausbau: Eine Sonderfähigkeit nutzen

Yashiki

- 1 unerfüllte Missionskarte **verdeckt** zurück und 1 neue von einem beliebigen Stapel ziehen
- Ersetzt 1 Geisha bei einer Mission; Diener zurück ins Clanhaus

Karesansui

- Oberste 3 Aktionen, Boni, Waffen **oder** Missionen ansehen und **beliebig** zurücklegen
- Oberste 3 Ereignisse ansehen und „**gleich**“ zurücklegen
- Ersetzt 1 Segnung bei einer Mission; Diener zurück ins Clanhaus

Dojo

- 1 Waffe auf Ablagestapel legen und 1 neue Waffe vom Nachziehstapel ziehen
- **Am Anfang jeder Runde** 1 Mon nehmen

Kobudo-Ryu

- 1 **Aktionskarte** verdeckt zurück und 1 neue ziehen
- Kosten **jeder Waffe** am Markt reduzieren sich um 3 Mon

- Nach Aktion Diener zurück aufs Clanhaus

Spielende und Siegpunkte

- ❖ Reguläres Ende: Nach Runde 11
- ❖ Vorzeitiges Ende: Mission „Töte den Shogun“ erfüllt
- ❖ Schlusswertung
 - 2 Prestigepunkte für nicht genutzte „Erpressung“
 - Bonuskarte: n bzw. n (m) Prestigepunkte
 - Nur **max. 2** Bonuskarten pro Spieler
 - n: falls alleine erfüllt
 - m: falls nicht alleine erfüllt
- ❖ Bei Prestigepunkte-Gleichheit gewinnt niedrigere Zahl auf der Reihenfolgeleiste