

# Spielmaterial und Aufbau

## ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

• 1 doppelseitiger Spielplan

• 12 Beamte des Shogun 

 • 8 Festungen

• 54 Münzen in der Währung Ryo



• 120 Rohstoffe

Reis  x20  x4

Holz  x20  x4

Stein  x20  x4

 • 1 Händlerfigur

• 10 Händlerkarten



• 12 Sondererlaubniskarten



 • 1 Startspielerstein

• 3 Abdeckplättchen

• 24 Geldertragsplättchen

• 1 Spielanleitung mit Beiblatt

## 1. ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

Der **Spielplan** wird mit der für die Spieleranzahl vorgesehenen Seite in die Mitte des Tisches gelegt.

**Beamte des Shogun, Festungen und Geld** kommen auf die entsprechenden Vorratsfelder des Spielplans.

Die **Rohstoffe Holz, Stein und Reis** bilden den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan.

Die **Sondererlaubniskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan gelegt. Die obersten 5 Karten werden aufgedeckt und ausgelegt.



Offene Karte auf Nachziehstapel

Offene Karte auf rechtem Händlerfeld



2 und 3 Spieler



4 Spieler

FELDER AUF DEM SPIELPLAN

Holzabbau 

Reisernte 

Steinabbau 

Grenzposten 

Stadt 

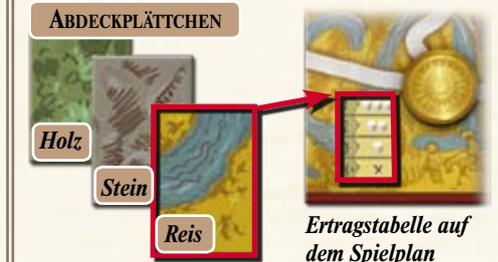
Edo 

Flussfeld 

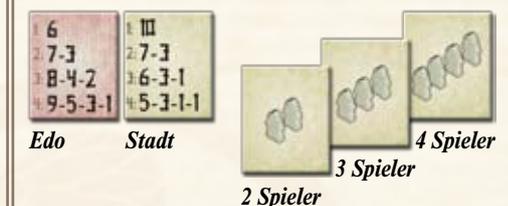
Wegfeld 

## 2. PLATZIEREN DER ABDECKPLÄTTCHEN

Beim Spiel zu zweit und zu viert wird je Rohstoffart eine Ertragsstelle abgedeckt. Die Spieler bestimmen oder lösen jeweils einen Ort.



## 3. PLATZIEREN DER GELDERTRAGSPLÄTTCHEN



Es werden nur die Plättchen verwendet, die der Spieleranzahl entsprechen.

Bei 2 und 4 Spielern wird in einer Stadt nicht gebaut. Die Spieler bestimmen oder lösen eine Stadt – außer Edo – in der in diesem Spiel kein Plättchen gelegt wird.

Die Plättchen werden verdeckt gemischt und für Edo wird ein Rosa farbenes sowie für jede einzelne Stadt ein Graues gezogen und offen in die jeweilige Stadtmitte gelegt.



## SPIELMATERIAL JE SPIELER

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

• 1 Planungstableau

• 3 Erlaubniskarten

• 5 Beamte 

• 7 Häuser 

• 1 Handelskontor 

• 1 Zählstein  Er wird auf Feld 1 der Machtpunkteleiste gestellt.

• 1 Spielübersicht

## 4. SPIELERMATERIAL



Jeder Spieler nimmt sich zusätzlich aus dem allgemeinen Vorrat:  
3 Reis und 20 Ryo (1x 10, 2x 5)



Edo darf nicht gewählt werden.

## 5. STARTAUFSTELLUNG DER SPIELER

Der Startspieler wird ausgelost und erhält Startspielerstein und Händlerfigur. Jeder Spieler stellt ein Haus bereit. Anschließend werden 5 Rohstoffpakete zusammengestellt:



Jeder Spieler muss 1 Rohstoffpaket wählen, welches er vor sich ablegt und 1 Stadt, in die er sein eigenes Haus stellt. Dies geschieht reihum gegen den Uhrzeigersinn in 2 Runden, die jeweils der Spieler rechts vom Startspieler beginnt. Wer in der ersten Runde ein Rohstoffpaket nimmt, muss in der zweiten Runde eine Stadt wählen und umgekehrt. Jede Stadt darf nur einmal – Edo nicht – gewählt werden. Das Haus wird auf den ersten Bauplatz platziert und ein eigener Beamter als Samurai hinzu gestellt.

**Beamte, die auf dem Spielplan platziert wurden, werden zu Samurai.**

Nicht gewählte Rohstoffpakete kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Zum Abschluss platziert der Startspieler den Händler auf eines der 3 Flussfelder.

# Übersicht der Aktionen



## AKTIONEN NUR MIT BEAMTEN

**1 2 Ryo (Geld)** **5 10**



1-4 x aktivierbar

5 Ryo aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



1-4 x aktivierbar

7 Ryo aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



1-2 x aktivierbar

10 Ryo aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

**Reis**



1-4 x aktivierbar

1 Reis aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



1-2 x aktivierbar

3 Ryo zahlen und 2 Reis aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



1 x aktivierbar

7 Ryo zahlen und 3 Reis aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

**Neue Beamte**



1 x aktivierbar

1 Reis zahlen und 1 Beamten aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



1 x aktivierbar

**Reise (1 von 2 Aktionsmöglichkeiten)**



1-3 x aktivierbar

Den Beamten auf einen Grenzposten setzen oder bis zu 2 eigene Samurai beliebig und kostenlos versetzen.



1-4 x aktivierbar

**Neue Erlaubnisse**



1 x aktivierbar

5 Ryo zahlen und 1 Sondererlaubniskarte erhalten.



1-2 x aktivierbar

1 Erlaubniskarte oder 1 Sondererlaubniskarte, die in dieser Runde nicht ins Planungstabelleau gesteckt wurde, verkaufen und 30 Ryo aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



## AKTIONEN MIT BEAMTEN UND SAMURAI

**Rohstoffe: Holz / Stein / Reis**



1-4 x aktivierbar

0-3 Rohstoffe gemäß Ertragstabelle aus dem allgemeinen Vorrat erhalten.



1-2 x aktivierbar

0-3 Rohstoffe gemäß Ertragstabelle plus 1 derselben Sorte aus dem allgemeinen Vorrat erhalten.



1-2 x aktivierbar

Die doppelten Rohstoffe gemäß Ertragstabelle aus dem allgemeinen Vorrat erhalten.

**Dem Samurai müssen 2 Beamte zugeordnet werden.**

**Bauen**



1-4 x aktivierbar

1 Gebäude (Haus, Kontor oder Festung) gegen Abgabe der Baukosten in der Stadt errichten, in der der Samurai steht.



1-2 x aktivierbar

Dasselbe Verfahren wie links. **Dem Samurai müssen 2 Beamte zugeordnet werden.**



1-2 x aktivierbar

Die Baukosten werden um 1 Stein gesenkt.



1-2 x aktivierbar

Die Baukosten werden um 1 Holz gesenkt.



1-2 x aktivierbar

Die Baukosten werden um 5 Ryo gesenkt.

**Handel**



1-2 x aktivierbar

Samurai und Händler auf demselben Feld: Angebot a oder Angebot b nutzen

Samurai und Händler bei eigenem Kontor: Angebot a und/oder Angebot b nutzen



1 x aktivierbar