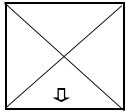


## EDO - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden mehrere Runden zu je 4 Phasen gespielt.  
Rohstoffe muss man offen vor sich halten.

### Phase 1 - Geheime Planung der Aktionen (gleichzeitig):

#### a) Aktionen wählen:



- Jeder Spieler besitzt 3 Erlaubnis-Karten mit je 4 Aktions-Möglichkeiten. Alle Spieler wählen gleichzeitig geheim je 3 Aktionen für die aktuelle Runde aus.
- Je Karte kann nur 1 Aktion gewählt werden.
- In Reihenfolge der späteren Ausführung steckt jeder Spieler seine Karten von links nach rechts in den Schlitz seines Planungs-Tableaus, gewählte Aktionen nach unten.

#### b) Beamte einsetzen:

- 0 - 4 Beamte vor entsprechenden Karten auf dem eigenen Planungs-Tableau aufstellen.
- Bei 0 Beamten wird keine Aktion aktiviert.
- Je nach Aktion kann eine Karte 1 - 4mal aktiviert werden, wenn je Aktivierung 1 Beamter davor steht.

### Phase 2 - Ausführen der Aktionen:

VOR DEM AUFDECKEN einer Erlaubnis-Karte gilt für den aktiven Spieler:

#### a) Samurai bewegen:

- Eigene Samurai dürfen jetzt bewegt werden.
- Jedes Feld der Bewegung kostet 1 Ryo in allg. Vorrat.
- Es darf auch auf besetzte Felder gezogen werden.

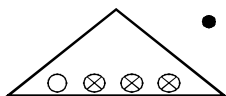
#### b) Händler bewegen:

- Man darf den Händler bewegen. Jedes Feld = 1 Ryo.

DANACH:

#### c) Aktionen ausführen:

- Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeiger-Sinn.
- Der aktive Spieler deckt seine 1. Erlaubnis-Karte auf und führt deren Aktion sofort aus. Stehen mehrere Beamte vor der Karte, werden entspr. viele Aktionen ausgeführt. Danach ist der nächste Spieler am Zug.
- Mit den weiteren Erlaubnis-Karten wird in gleicher Reihenfolge verfahren.



Beispiel: Hier ist nur 1x Aktivierung möglich.

#### Aktion mit Samurai:

- Samurai sind Beamte auf dem Spielplan.
- Aktionen mit Beamten + Samurai benötigen je Aktivierung je 1 Beamten und 1 eig. Samurai auf einem bestimmten Feld des Spielplanes. Evtl. mehrfache Aktivierungen benötigen jedes Mal einen anderen Samurai.

#### Rohstoff-Aktionen:

- Es muss 1 eigener Samurai auf entsprech. Rohstoff-Feld stehen. Je weniger Samurai (eigene + fremde) dort stehen, umso mehr Rohstoffe erhält der Spieler.
- NIEMALS darf ein Spieler >10 Rohstoffe je Sorte haben.

#### Bau-Aktionen:

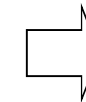
- Es muss 1 eigener Samurai in der Stadt sein, wo das Gebäude errichtet werden soll (= sofort Macht-Punkte).

- Bauen kann man ...

1 MP ➡ eigene Häuser

2 MP ➡ das eigene Kontor

3 MP ➡ Festungen



kosten Geld/Rohstoffe lt. Tabelle und bringen sofort Macht-Punkte

#### Regeln:

- Jede Stadt hat Platz für 10 Gebäude. Es muss immer der nächste freie Platz in Pfeilrichtung zum Bauen genutzt werden.
- In jeder Stadt darf insg. nur 1 Kontor sein, in Edo: 0.
- Festung: Man muss mind. 1 Haus in der Stadt haben, wenn man dort eine Festung bauen will. Je 2 Häuser insg. ist 1 Festung in einer Stadt erlaubt.

#### Handels-Aktionen:

- Jeder Handel erfordert 1 Beamten und 1 Samurai.
- Die aktuelle Händler-Karte bietet 2 Tauschangebote:
  - a) 1 oder mehrere Rohstoffe ODER
  - b) 1 Macht-Punkt eintauschen
- Stehen Händler + eig. Samurai in der Stadt mit eigenem Kontor, darf der Spieler mit 1 Aktion a) UND b) machen.
- 2x Handel erfordert 2 Beamte + 2 Samurai beim Händler.

### Phase 3 - Lohn und Erträge:

#### a) Lohn:

- Der Startspieler beginnt und entscheidet für jeden seiner Samurai, ob er ihn auf dem Plan lässt (kostet 1 Reis) oder zu seinem Planungs-Tableau legt.
- Ist er fertig, folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

- b) Erträge:** Jede Stadt mit Häusern und/oder Kontor schüttet Erträge an die Spieler mit Einfluss dort aus. Ein Spieler allein erhält den vollen Ertrag (Geld). Bei mehreren Spielern mit Einfluss-Punkten (EP) wird nach Rang gemäß deren EP in der Stadt verteilt.
- |            |
|------------|
| 1: 14      |
| 2: 8-6     |
| 3: 7-5-3   |
| 4: 6-5-3-2 |
- Patt: Der Beteiligte, der früher in der Stadt war, ist besser.  
2 EP = Eigenes Kontor in der Stadt  
1 EP = Je eigenem Haus in der Stadt

In o.a. Beispiel würden bei einer Partie zu viert 6-5-3-2 Geld verteilt.

#### Phase 4 - Vorbereitung nächster Runde ODER Spielende:

- ENTWEDER - Hat ein Spieler mind. 12 MP oder der Händlerkarten-Nachziehstapel ist leer, erfolgt die **Schluss-Wertung:**

- ➡ Kein Haus in EDO = Der Spieler scheidet aus
- ➡ Jeder eigene Samurai auf dem Plan = 1 MP
- ➡ Je 50 Ryo Spieler-Kapital = 1 MP

Die meisten MP siegen.

Patt: Beteiligter mit mehr Rohstoffen ist besser.

Weiter Patt: Es zieht der höhere EP-Wert in EDO unter den Beteiligten.

- ODER - Die nächste Runde wird vorbereitet:

Die aktuelle Händler-Karte geht aus dem Spiel und wird durch die offene Karte vom Stapel ersetzt.

Die nächste Händler-Karte wird auf dem Stapel offen ausgelegt.

Der Startspieler-Stein geht nach links.

Erlaubnis-Karten auf die Hand nehmen. Beamte bereitstellen.



Je nach Anzahl beteiligter Spieler wird jeweils die passende Zeile des Ertrags-Plättchens gewertet.

Sind z.B. in einer 4-Personen-Partie nur 2 Spieler an einer Wertung beteiligt, würde in der Stadt mit nebenstehendem Ertrags-Plättchen die 2. Zeile mit 8 bzw. 6 Geld zur Geld-Verteilung angewendet.