

TA-KE - KSR

Vorbereitungen: Den Spielplan legt Ihr so auf den Tisch, dass je 1 Innenhof auf Euch zeigt.
Legt die Personen-Chips in den Beutel und mischt gut durch. Danach zieht Ihr Chip für Chip und stapelt diese auf die 5 Felder in der Spielplanmitte auf, beginnend mit Feld "Samurai". Liegen 7 Chips, ist ein Stapel fertig und es geht mit dem nächsten weiter. Sollte einmal der 3. gleichfarbige Chip für den selben Stapel kommen, legt ihn auf den Platz für den nächsten Stapel. Es dürfen nur 3 und nicht mehr gleichfarbige Chips aufeinander liegen, was zum Ende der Vorbereitungen geprüft und ggf. geändert werden sollte. Der ältere Spieler oder ggf. ein ausgeloster Spieler beginnt die Partie.

Ablauf:

- ◆ Wechselt Euch mit Euren Zügen ab. Jeder Zug hat 4 Schritte, die aufeinander folgen.

1) Eigenschaft nutzen und Aktion durchführen: *optional ab Runde 2*

- ◆ Du darfst 1- x eigene Personen nutzen, deren Chips auf den UNTERSTEN Feldern Deines Innenhofes liegen. Es dürfen nicht 2 oder mehrere Chips der selben Spalte genutzt werden, also jede Personenart nur 1-mal in 1 Zug. Genutzte Chips verschiebst Du auf das mittlere Feld, wo sie bis zum Spielende verbleiben.

2) Personen-Chip von einem Stapel nehmen: *Pflicht*

- ◆ Sollten jetzt alle 5 Geistersteine platziert sein ODER es gibt nur noch leere Spielplanfelder: dann legst Du alle Geistersteine neben den Spielplan.
- ◆ Nimm 1 beliebigen freiliegenden (also zuoberst, ohne Geisterstein) Personen-Chip aus dem Audienzsaal (Spielplanmitte).
- ◆ Lege 1 Geisterstein vom Vorrat auf das gerade genutzte Feld (bzw. Stapel) im Audienzsaal.

3) Personen-Chip ablegen: *Pflicht*

- ◆ Der zuvor genommene Personen-Chip muss auf dem farblich passenden Platz in Deinem Innenhof ganz unten abgelegt werden. Samurais ordnest Du einer beliebigen Spalte zu, aber dort in der obersten Zeile.
- ◆ Jeder Stapel im Innenhof darf mehrere farblich passende Chips enthalten.

4) Wertung für beide Spieler: *Pflicht*

- ◆ Die Personengruppe der soeben freigelegten Person (=sichtbar geworden) im Audienzsaal wertet für BEIDE Spieler. Jede sichtbare Person dieser Gruppe (egal, ob mit Geisterstein belegt) im Audienzsaal wertet.
- ◆ Alle Chips im Innenhof (auch gestapelte), die zur wertenden Gruppe gehören, werten mit ihren Einflusswerten (je 0 - 2). Samurais werden in derjenigen Spalte gewertet, wo die zu wertende Personengruppe im Innenhof liegt.
- ◆ Das Ergebnis aus Personen im Saal wird multipliziert mit der eigenen ermittelten Einfluss-Summe. Punkte direkt abtragen.

Eigenschaften der Personen:

DAIMYO: Du darfst bis zu 3 Deiner Samurai beliebig neu (in ihrer Zeile) auf die Spalten Deines Innenhofes verteilen.

RONIN: Du darfst 1 Geisterstein versetzen: } ENTWEDER von einem Stapel/Feld auf beliebigen Stapel/Feld ohne Stein
} ODER zurück in den Vorrat
} ODER vom Vorrat auf beliebigen Stapel/Feld ohne Geisterstein

GEISHA: Du darfst 1 freiliegenden Personen-Chip versetzen: } ENTWEDER von einem Stapel ohne Geisterstein auf einen anderen Stapel
(im Audienzsaal) } ohne Geisterstein ODER auf ein Feld im Audienzsaal ohne Geisterstein.
} Du darfst nicht den letzten Personen-Chip eines Stapels versetzen.
} Du darfst den versetzten Chip nicht danach in Deinen Innenhof setzen (jedenfalls nicht in diesem Zug).

NINJA: Du darfst 1 Personen-Chip Deines Gegners verwenden: } Schiebe entweder 1 Daimyo / 1 Ronin / 1 Geisha bei Deinem Mitspieler von der untersten Position aufs mittlere Feld der betreffenden Spalte.
} Danach darfst Du die Aktion der verschobenen Person nutzen.
} ... Die Daimyo-Aktion musst Du aber in Deinem eigenen Innenhof ausführen.
} ... Ninjas darfst Du nicht verschieben.

SAMURAI: Sie dienen nur als Joker.

Spielende: Wurde der letzte Personen-Chip aus dem Audienzsaal genommen, folgt sofort die letzte Wertung. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Partie.

TA-KE - KSR

Vorbereitungen: Den Spielplan legt Ihr so auf den Tisch, dass je 1 Innenhof auf Euch zeigt.
Legt die Personen-Chips in den Beutel und mischt gut durch. Danach zieht Ihr Chip für Chip und stapelt diese auf die 5 Felder in der Spielplanmitte auf, beginnend mit Feld "Samurai". Liegen 7 Chips, ist ein Stapel fertig und es geht mit dem nächsten weiter. Sollte einmal der 3. gleichfarbige Chip für den selben Stapel kommen, legt ihn auf den Platz für den nächsten Stapel. Es dürfen nur 3 und nicht mehr gleichfarbige Chips aufeinander liegen, was zum Ende der Vorbereitungen geprüft und ggf. geändert werden sollte. Der ältere Spieler oder ggf. ein ausgeloster Spieler beginnt die Partie.

Ablauf:

- ◆ Wechselt Euch mit Euren Zügen ab. Jeder Zug hat 4 Schritte, die aufeinander folgen.

1) Eigenschaft nutzen und Aktion durchführen: *optional ab Runde 2*

- ◆ Du darfst 1- x eigene Personen nutzen, deren Chips auf den UNTERSTEN Feldern Deines Innenhofes liegen. Es dürfen nicht 2 oder mehrere Chips der selben Spalte genutzt werden, also jede Personenart nur 1-mal in 1 Zug. Genutzte Chips verschiebst Du auf das mittlere Feld, wo sie bis zum Spielende verbleiben.

2) Personen-Chip von einem Stapel nehmen: *Pflicht*

- ◆ Sollten jetzt alle 5 Geistersteine platziert sein ODER es gibt nur noch leere Spielplanfelder: dann legst Du alle Geistersteine neben den Spielplan.
- ◆ Nimm 1 beliebigen freiliegenden (also zuoberst, ohne Geisterstein) Personen-Chip aus dem Audienzsaal (Spielplanmitte).
- ◆ Lege 1 Geisterstein vom Vorrat auf das gerade genutzte Feld (bzw. Stapel) im Audienzsaal.

3) Personen-Chip ablegen: *Pflicht*

- ◆ Der zuvor genommene Personen-Chip muss auf dem farblich passenden Platz in Deinem Innenhof ganz unten abgelegt werden. Samurais ordnest Du einer beliebigen Spalte zu, aber dort in der obersten Zeile.
- ◆ Jeder Stapel im Innenhof darf mehrere farblich passende Chips enthalten.

4) Wertung für beide Spieler: *Pflicht*

- ◆ Die Personengruppe der soeben freigelegten Person (=sichtbar geworden) im Audienzsaal wertet für BEIDE Spieler. Jede sichtbare Person dieser Gruppe (egal, ob mit Geisterstein belegt) im Audienzsaal wertet.
- ◆ Alle Chips im Innenhof (auch gestapelte), die zur wertenden Gruppe gehören, werten mit ihren Einflusswerten (je 0 - 2). Samurais werden in derjenigen Spalte gewertet, wo die zu wertende Personengruppe im Innenhof liegt.
- ◆ Das Ergebnis aus Personen im Saal wird multipliziert mit der eigenen ermittelten Einfluss-Summe. Punkte direkt abtragen.

Eigenschaften der Personen:

DAIMYO: Du darfst bis zu 3 Deiner Samurai beliebig neu (in ihrer Zeile) auf die Spalten Deines Innenhofes verteilen.

RONIN: Du darfst 1 Geisterstein versetzen: } ENTWEDER von einem Stapel/Feld auf beliebigen Stapel/Feld ohne Stein
} ODER zurück in den Vorrat
} ODER vom Vorrat auf beliebigen Stapel/Feld ohne Geisterstein

GEISHA: Du darfst 1 freiliegenden Personen-Chip versetzen: } ENTWEDER von einem Stapel ohne Geisterstein auf einen anderen Stapel
(im Audienzsaal) } ohne Geisterstein ODER auf ein Feld im Audienzsaal ohne Geisterstein.
} Du darfst nicht den letzten Personen-Chip eines Stapels versetzen.
} Du darfst den versetzten Chip nicht danach in Deinen Innenhof setzen (jedenfalls nicht in diesem Zug).

NINJA: Du darfst 1 Personen-Chip Deines Gegners verwenden: } Schiebe entweder 1 Daimyo / 1 Ronin / 1 Geisha bei Deinem Mitspieler von der untersten Position aufs mittlere Feld der betreffenden Spalte.
} Danach darfst Du die Aktion der verschobenen Person nutzen.
} ... Die Daimyo-Aktion musst Du aber in Deinem eigenen Innenhof ausführen.
} ... Ninjas darfst Du nicht verschieben.

SAMURAI: Sie dienen nur als Joker.

Spielende: Wurde der letzte Personen-Chip aus dem Audienzsaal genommen, folgt sofort die letzte Wertung. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Partie.