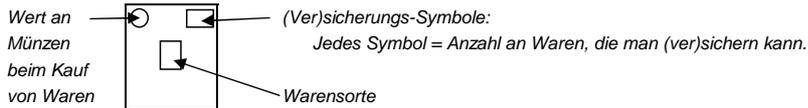


## Die Händler von Osaka - KSR

Anmerkung von R. Winner: Ich habe das m.E. unsinnige Sinken/Versichern nach eingetretenem Schadensfall in der KSR geändert. Die Schiffe sinken nicht, sondern haben Beschädigungen und verlieren ggf. schlecht gesicherte Container (Handelsgüter). Gesunkene Schiffe können ja nicht zurückkehren. :-)

Es sind je 27 Karten in den Farben rot, blau, gelb, grün im Zugstapel. Es gibt kein Handkartenlimit. Je Farbe gibt es diese Karten-Werte: 11x Wert "2", 9x Wert "3", 7x Wert "5".



Wer am Zug ist, MUSS genau 1 der 3 möglichen Aktionen A - C ausführen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### A) WAREN KAUFEN:

- ◆ Kaufe alle (auch Deine reservierte) Waren im Markt, außer von Mitspielern reservierte Karten. Der Gesamtwert muss mit Münzen aus Deinen Handkarten entrichtet werden (ggf. überzahlt).  
*Die zur Zahlung genutzten Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt.*
- ◆ Die gekauften Waren (Container) legst Du nach Farben getrennt offen vor Dir ab = Handelsgüter. War Dein Reservierungs-Stein auf einer der Karten, legst Du ihn nun wieder vor Dir ab.
- ◆ Die Schiffe in Farbe der gekauften Waren rücken nach u.a. System vor:  
Nur 1 Karte in einer Farbe gekauft = 1 Feld, 2 Karten und mehr in einer Farbe gekauft = 2 Felder. Evtl. überzählige Felder bei Einlauf in Edo verfallen.

Erreicht mind. 1 Schiff EDO, ist **ZAHLTAG** für Handelsgüter der entsprechenden Farbe:

- 1) **Wertung:** ALLE Spieler müssen ihre gesamten Handelsgüter dieser Farbe\* verkaufen.  
Höchste Karte eines Sets gleicher Farbe = Preis. Wertsomme = Preis x Anzahl Karten.  
Das Ergebnis wird zur nächsten 5 bzw. 10 aufgerundet und bildet Wertpunkte (WP).  
Je 5 erzielter WP nimmt man sich 1 Karte des gewerteten Sets\*\*, aber immer die mit dem niedrigsten Wert. Karte(n) verdeckt vor sich ablegen mit Händlerstein darauf.  
Jede gewertete Karte = 1 Siegpunkt. Übrige Karten des Sets werden abgeworfen.

BONUS: \*Farblich passende Ertragsplättchen erhöhen den Wert des Handelsgutes um je 1.

\*\*Reichen die Karten des gewerteten Sets nicht aus, zieht man Karten vom Zugstapel.

- 2) **Ertrags-Plättchen:** Erhält man mind. 1 SP, bekommt man 1 neues Ertrags-Plättchen der entsprechenden Farbe. Man behält stets seine Ertrags-Plättchen, auch nach Wertungen.  
! Ertrags-Plättchen gelten als unbegrenzt. Ggf. geeigneten Ersatz vorhalten.

- Hat jetzt mind. ein Spieler **8 / mehr** Ertragsplättchen vor sich liegen, **endet das Spiel sofort**.

### 3) Verlust in der schwarzen Strömung:

- ◆ Alle Schiffe auf ENSHUNADA-Feldern (schwarze Welle im roten Kreis) verlieren Waren-Container wegen gerissener Stahl-Trossen bei der schweren See und gelten als beschädigt.  
Alle Spieler müssen nun ihre Handelsgüter in den Farben der beschädigten Schiffe abwerfen, AUSSER sie **sichern jetzt die gefährdeten Waren** in folgender Weise:

- ⇒ Beginnend mit dem Spieler am Zug und weiter im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler so viele aktuell gefährdete Handelsgüter sichern, wie er kann. Dazu legt er 1 - x Karten mit Sicherungssymbol(en) von der Hand ab. Jedes Symbol rettet 1 Handelsgut (Container) in Farbe der Karte mit Sicherungssymbol vor dem Sturz ins Meer. Es ist jetzt absolut sicher mit Trossen verzurrt.
- ⇒ Das gerettete Handelsgut wird markiert = um 90 Grad getappt. Es ist dauerhaft geschützt.

### 4) Rückkehr der Schiffe:

- ◆ Schiffe in EDO kehren nach OSAKA zurück, beschädigte nach ANORI.

### B) MÜNZEN NEHMEN:

- ◆ Nimm 1 Marktkarte Deiner Wahl (außer von Mitspielern reservierte Karten) auf die Hand.

### C) KARTE RESERVIEREN:

- ◆ Hast Du Deinen Reservierungs-Stein vor Dir liegen, darfst Du ihn auf 1 Markt-/Produktionkarte legen.

### Ggf. nötige Auffüllung von Markt und Produktion:

- ◆ Hat ein Spieler Waren vom Markt gekauft ODER zu BEGINN eines Zuges ist der Markt leer ODER der Markt enthält nur Karten mit Reservierungs-Steinen von MITSPIELERN, gilt:
  - 1) Alle Karten der Produktion (ggf. mit Reservierungs-Stein darauf) werden zum Markt verschoben.
  - 2) 2 Karten vom Zugstapel kommen ergänzend zum Markt.
  - 3) 3 Karten vom Zugstapel kommen neu zur momentan leeren Produktion.
- ◆ Danach setzt der aktive Spieler seinen Zug fort.
- ◆ Ist der Zugstapel aufgebraucht, dann Ablagestapel mischen = neuer verdeckter Zugstapel.

**Spielende:** Es gewinnt, wer die meisten SP (Anzahl Karten unter seinem Händlerstein) hat.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Ertragsplättchen siegt. Ansonsten: geteilte Platzierungen

Kurzspielregeln: Service der Spielemagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.10.17