

## Yedo - KSR (Samurai-Version zu 4 - 5 Sp., Seite 1 von 2)

Man spielt 11 Runden zu je 7 Phasen. PP = Prestigepunkte  
Waffen und Geld offenhalten. Limite am eigenen Clanhaus stets beachten.

### 1) Vorbereitung der Runde (ab Runde 2):

- Rundenmarker +1. Sperrplättchen vom Plan nehmen.
- Marker von Bietfeldern / Aussetzungsfeld entfernen und auf der Bietleiste in Reihenfolge wie Spielereihenfolgeleiste einsetzen.
- Ist die Kirche leer: 3 Mon darauf legen, sonst 1 Mon
- Wer Ausbau "Dojo" errichtet hat, kassiert 1 Mon aus der Bank.

### 2) Biet-Phase:

- Wer direkt zu Beginn der Phase aussteigt (Aussetzungsfeld), kassiert 3 Mon.
- Jeder Spieler darf je Runde genau 1 von 7 Biet-Kategorien gewinnen. Es beginnt, wer auf der Bietleiste auf kleinster Zahl steht.
- Der Spieler sagt eine Kategorie seiner Wahl an, die zur Auktion kommt. Er gibt ein automatisches Gebot ab (wie am Bietfeld angegeben). Als Nächster ist dran, wer in Spielerreihenfolge folgt usw.. Jeder Spieler kann genau 1x erhöhen oder halt passen.
- Als Letzter entscheidet der aktive Spieler, ob er erhöht oder passt.
- Die Kategorie gewinnt der Höchstbieter, der allein sein Gebot an die Bank zahlt. Er nimmt seinen Marker von der Bietleiste und legt ihn auf das Bietfeld, das somit für die Restrunde tabu ist. Der Höchstbieter erhält in der gewonnenen Kategorie eine Belohnung, falls jetzt vorrätig:

Aktionskarten: Ziehe 3 Aktionskarten, behalte 1 davon.  
Rest verdeckt unter Aktionskartenstapel schieben.

Bonuskarten: Ziehe 3 Bonuskarten, behalte 1 davon.  
Rest verdeckt unter Bonuskartenstapel schieben.

Waffen: Ziehe 3 Waffen vom Nachziehstapel, behalte 1 davon.  
Rest offen auf Waffenablagestapel.

Ausbauten: Nimm 1 Ausbau Deiner Wahl, den Du noch nicht hast, lege ihn auf das passende Feld Deines Tableaus.  
Du erhältst 2 PP. Mann darf diese Kategorie auch mit 2 PP nutzen, wenn man schon alle Ausbauten hat.

Diener: Nimm 1 Deiner Diener vom Vorrat auf dem Spielplan und stelle ihn auf Dein Clubhaus.

Geishas: Nimm Dir 1 Geisha vom Spielplan und lege sie auf ein entsprechendes Feld auf Deinem Tableau.  
Du erhältst 2 PP. Du darfst diese Kategorie auch gewinnen, wenn der Geisha-Vorrat auf dem Spielplan leer ist.

Missionskarten: Ziehe 3 Karten von einem Missionskartenstapel Deiner Wahl und behalte 1 davon. Rest verdeckt unter Stapel legen.  
Enthält der Stapel nur 3 oder weniger Karten, kann man nur diese auswählen.

- In Spielerreihenfolge beginnt der nächste Spieler bzw. der selbe (wenn er nicht erfolgreich war) ohne gewonnenes Bietfeld und wählt ein solches. So geht es weiter, bis jeder Spieler ein Bietfeld gewonnen hat oder passt.
- Wer an der Reihe ist, eine Kategorie zu wählen, darf passen und aussteigen = Bietmarker auf Aussetzungsfeld legen. Keine Mon einnehmen.

### 3) Ereignis-Phase in 2 Schritten:

#### a) Waffenauslage des Marktes anpassen.

- Liegen auf den 3 linken Feldern Waffen, verschiebt alle Waffen am Markt nach rechts auf die 6 Mon-Felder.
- Es bleiben dort immer nur 2 Waffen liegen, die bisher am weitesten links lagen. Alle anderen Waffen = offen auf Waffenablagestapel.
- 3 oberste Waffen vom Nachziehstapel von links nach rechts auf vordere Marktfelder legen. Nachziehstapel leer? = Ablage mischen.

#### b) Ereignis aufdecken:

- Oberste Ereigniskarten aufdecken und vorlesen, Karte offen auf Stapel "aktuelles Ereignis" legen. Das neue Ereignis tritt sofort in Kraft.

### 4) Einsetz-Phase:

- In Spielerreihenfolge muss man jeweils 1 eigenen Diener einsetzen, bis alle verfügbaren Diener platziert sind. ENTWEDER setzt man auf ein beliebiges freies Einsetzungsfeld in einem nicht gesperrten Bezirk ODER auf einen freien, bereits errichteten Ausbau auf seinem Tableau.
- Jedes Einsetzungsfeld trägt nur 1 Diener. Im Gartenhaus darf max. 1 Diener jedes Spielers stehen, auf anderen Orten auch mehrere.

## Yedo - KSR (Samurai-Version zu 4 - 5 Sp., Seite 2 von 2)

### 5) Wächter-Phase:

- a) In Pfeilrichtung zieht der Wächter 1 Feld weiter.  
Es ist stets nur 1 Wächter auf dem Plan.
- b) In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler genau 1 Aktions-Karte der Phase 5b spielen, um die Bewegung des Wächters zu beeinflussen. Andere Aktionskarten sind nicht auf 1 Ex. limitiert.  
Am Ende dieser Teilphase hat der Wächter seinen Zielbezirk erreicht und nimmt alle Diener dort gefangen, ausser die noch in c) geschützten.
- c) In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler genau 1 Karte der Phase 5c spielen oder "Erpressung", um Diener vor Gefangennahme zu schützen. Die Karte "Erpressung" wird nach Nutzung aus dem Spiel genommen.
- d) Gefangennahme: Der Wächter stellt nicht geschützte Diener zurück in den Vorrat auf dem Spielplan.

**WICHTIG:** Kein Spieler kann seine 2 letzten Diener verlieren.

Sollten schon 2 Diener auf dem Vorratsfeld stehen, geht ein weiterer verlorener Diener direkt auf das Clanhaus des Spielers zurück.

### 6) Handels-Phase:

Man darf jetzt miteinander Karten und Hilfsmittel tauschen.

- a) Alle Spieler mit mind. 1 Diener im Marktbereich (Waage) dürfen beliebig miteinander Waffen und Mon tauschen.
- b) Alle Spieler mit mind. 1 Diener im Tavernenbezirk (Reisschüssel) dürfen beliebig miteinander tauschen:

⇒ Waffen - Geishas - Mon - unerfüllte Missionskarten  
Aktionskarten - Bonuskarten

! Ausbauten, Segnungsmarker, Diener und erfüllte Missionskarten dürfen NICHT getauscht werden.

Werden Karten getauscht, geschieht das verdeckt und ohne Infos darüber. Alle Spieler müssen mitbekommen, was gehandelt wird.  
Ein Tausch kann schon in der Einsetzphase vorbereitet werden, d.h., man vereinbart, im Markt- oder Tavernenbereich Diener einzusetzen. Nach Abschluss aller Tauschgeschäfte verbleiben die beteiligten Diener einfach im jeweiligen Bezirk, in dem sie eingesetzt wurden.

### 7) Aktions-Phase\*:

- In Spielerreihenfolge aktiviert jeder Spieler jeweils 1 seiner eingesetzten Diener. So geht es über mehrere Aktivierungsrunden.
- Einen Diener auf einem Einsetzfeld in einem Bezirk DARF man benutzen, um 1 Mission zu erfüllen ODER um 1 Aktion des Feldes zu erfüllen. Details sind in der Spielregel nachzulesen.
- Ein Diener auf einem eigenen Ausbau kann zur Nutzung der Sonderfähigkeit dieses Ausbaus dienen.
- Genutzte Diener kommen sofort nach Nutzung zurück aufs eig. Clanhaus.
- Eingesetzte Diener müssen aktiviert werden (ggf. ohne Aktion zu nutzen).

### Spielende:

- Das Spiel endet nach Runde 11.
- Es kann vorzeitig enden, wenn es einem Spieler gelingt, die Mission "Töte den Shogun" zu erfüllen. Die lfd. Runde wird zu Ende gespielt.

### Schlusswertung:

- Jede erfüllte Bonuskarte bringt zusätzliche PP.  
Werte in Klammern werden an den Kartenbesitzer vergeben, wenn auch andere Spieler die Aufgabe erfüllt haben.
- Nicht genutzte Karte "Erpressung" bringt 2 PP.
- Es gewinnt, wer die meisten PP erzielt.  
Patt: Der Beteiligte auf niedrigerer Zahl der Reihenfolgeleiste führt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.11.12  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*Umfangreiche Details  
in der Spielregel  
nachlesen.