

Es werden 13 Runden gespielt: je 3 Monate je Jahreszeit und einen 13. Monat mit Sonderregeln. Jede Runde hat 3 Phasen. MON = Münzen.

Ablauf einer Runde:

- LEGT 4 Händler-Karten vom Stapel der nun aktuellen Jahreszeit neben den Spielplan in den Arbeits-Markt.

A) IKIZAMA Phase:

*Bewegungsweite und Spiel-Reihenfolge
Alle Spieler führen jetzt diese Phase aus.*

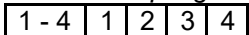
- **SETZT Eure IKAZAMA-Figur auf ein freies Feld der Ikazama-Leiste** (also ohne andere Figur und ohne Sperr-Plättchen).

nur MONAT 1: Es gilt diese Reihenfolge: Von oben nach unten vom Stapel setzen die Besitzer der Brandwehr-Scheiben ihre Figur ein.

ab MONAT 2:

Es gilt diese Reihenfolge: höchste bis zur niedrigsten Brandwehr-Stärke.

Patt: Im Stapel geht es von oben nach unten.



Je weiter links die Ikazama-Figur steht, umso eher ist man bei den Aktionen dran.

- ➔ Die Reihenfolge der Felder gibt die Spiel-Reihenfolge an und die Zahl im Feld bestimmt genaue Anzahl an Feldern, die der eigene OYAKATA sich in der Aktions-Phase bewegen muss.
- ➔ Wer Feld "1 - 4" wählt, hat später die Wahl bei der Bewegung, muss aber bei der Aktions-Phase auf Schritt 1 verzichten. Er erhält dafür 1 MON.

B) AKTIONS-Phase:

Jeder Oyakata hat 1 Zug in 3 Schritten, bewegt sich in Reihenfolge der Ikazama-Leiste und tätigt ggf. Geschäfte.

- **Wer mit dem Ikazama auf Feld "1 - 4" steht, muss auf Schritt 1 verzichten.**

SCHRITT 1: Die anderen Spieler führen aus: EINKOMMEN / ANWERBEN:

ENTWEDER ODER

Einkommen = Du darfst 4 MON aus dem Vorrat nehmen.

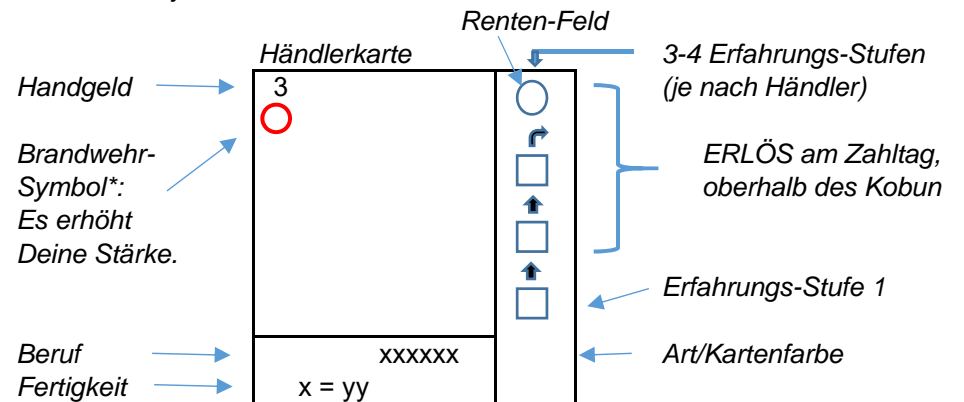
Anwerben = NIMM 1 Händler-Karte vom Arbeitsmarkt und ...

- ➔ ZAHLE das Handgeld in MON (links oben). LEGE die Karte auf einen freien Stand auf dem Spielplan und stelle 1 KOBUN von Deinem Tableau aufs unterste Erfahrungs-Feld der Karte.
- ➔ Jedes Brandwehr-Symbol = +1 bei Deiner Brandwehr-Stärke.
- ➔ Evtl. sind 1 - 2 MON Extrakosten am Stand zu zahlen.
- ➔ Evtl. auf der Karte liegende Münzen gehören Dir und können zum Bezahlen der Karte verwendet werden.

SCHRITT 2: Den OYAKATA bewegen und Geschäfte tätigen:

BEWEGEN:

- BEWEGE Deinen Oyakata GENAU so viele Felder, wie Dein Ikazama anzeigt. Er geht in Pfeilrichtung entlang der Hauptstraße. GIBST Du Sandalen ab, bringt jede Sandale den Oyakata 1 Feld weiter. Auf jedem Feld der Hauptstraße dürfen beliebig viele Oyakata sein.
- Kommt Dein Oyakata am **Startpunkt-Feld** der Hauptstraße vorbei, erhalten ALLE Deine Händler auf dem Spielplan sofort 1 ERFAHRUNG, womit Du den KOBUN dort jeweils um 1 vorrückst.

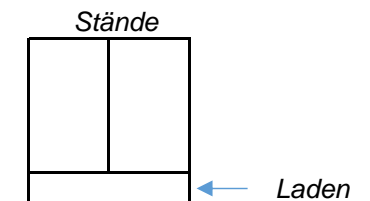


Erreicht Dein KOBUN das letzte (runde) Feld, geht er sofort in Rente:

- ➔ NIMM die Karte und den Kobun vom Spielplan. Stelle den Kobun auf Dein Tableau und lege die Karte in der Spalte ihrer Farbe über dem Tableau ab.
- Ist der Erlös ROT eingekreist, erhältst Du ein Sonder-Plättchen.
- ➔ **Händler in Rente** erhalten am ZAHLTAG keinen Reis, LIEFERN aber jedes Mal ihren maximalen Erlös ab (gemäß rundem Erfahrungsfeld),

GESCHÄFTE TÄTIGEN:

- WO Dein Oyakata seine Bewegung BEENDET, DARFST Du mit dem angrenzenden Laden und/ oder mit 1 der beiden Stände dahinter in beliebiger Reihenfolge "Geschäfte tätigen", d.h., die Funktion des Ladens und die Fertigkeit des Händlers **je 1-mal** nutzen.



- GEHÖRT die dabei genutzte Händler-Karte jemand ANDEREM, gewinnt der Händler dadurch an ERFAHRUNG. Rücke den Kobun dort um 1 Feld vor. Ggf. geht der Händler dabei in Rente, womit der Besitzer die Karte oberhalb seines Tableaus ablegt und den Kobun zurück erhält.

SCHRITT 3: Ende Deines Zuges:

- SETZE Deine IKAZAMA-Figur (NICHT den OYAKATA) nun auf Dein Tableau zurück. **Der nächste Spieler in Reihenfolge ist am Zug.**

C) EREIGNIS-Phase:

Ihr macht den Monatsabschluss, nachdem Ihr alle Euren Spielzug gemacht habt.

NACH den Monaten
1, 2, 4, 7, 10:

- **KEIN EREIGNIS**
... LEGT auf jede Händler-Karte im Arbeitsmarkt 1 MON.
... ZIEHT den Monats-Anzeiger auf den nächsten Monat.

NACH den Monaten
3, 6, 9:

- **ZAHLTAG**
... ENTFERNT alle verbliebenen Fische, Tabakspfeifen und Tabaksbeutel vom Spielplan. Ersetzt sie durch die entsprechenden Plättchen der nächsten Jahreszeit.
... ENTFERNT alle verbliebenen Händler-Karten vom Arbeitsmarkt und legt sie ab. Münzen darauf = in den Vorrat.

NACH dem Monat
12:

- **ZAHLTAG**
... ENTFERNT alle verbliebenen Händler-Karten vom Arbeitsmarkt und legt sie ab. Münzen darauf = in den Vorrat.
... ES VERBLEIBEN alle übrigen Fische, Tabakspfeifen und Tabaksbeutel auf dem Spielplan.
... NEHMT Eure OYAKATA-Figuren vom Spielplan.

Es folgen weitere Schritte an **ZAHLTAGEN:**

1) ERLÖS: ALLE Eure Händler ZAHLEN Euch einen Erlös:

- ➔ Händler auf dem Spielplan bringen den Erlös im ECKIGEN oder RUNDEN Feld oberhalb des Kobuns.
- ➔ Händler in Rente liefern den Erlös des RUNDEN Feldes.

2) HARMONIE-BONUS:

Jedes der 4 Laden-Viertel (Nagaya) gehört zu 1 Gruppe. Die 4 kostenpflichtigen Stände an der Kreuzung bilden 1 weitere Gruppe. Sie gehören also auch noch zu je einer Nagaya-Gruppe.

Farben je Nagaya

WERTET für jede Gruppe getrennt alle Händler, deren Art (Farbe) **mind. 2-mal** vorkommt. Für jeden Kobun auf so einem Händler erhält sein Besitzer so viele **IKI**, wie Händler dieser Farbe in der Gruppe vorhanden sind (inkl. eigenen).

Händler an der Kreuzung gehören zu 2 Gruppen und werten daher auch ggf. 2-mal.

3) BEZAHLUNG der HÄNDLER:

GIB jedem Deiner Händler auf dem Spielplan 1 REIS. Solange Du Reis hast, musst Du zahlen. UNBEZAHLTE Händler (nach Deiner Wahl) verlassen das Spiel, der Kobun kommt jeweils auf das Tableau zurück. Deine Brandwehr-Stärke bleibt trotzdem unverändert.

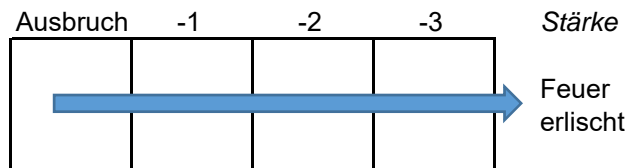


ZIEHT den Monats-Anzeiger auf den nächsten Monat.

NACH den Monaten
5, 8, 11:



- **FEUER!**
... Es brennt je nach Monat in Stärke 5 / 8 / 10.
... Wer die GRÖSSTE Brandwehr-Stärke hat, mischt die 4 FEUER-Plättchen verdeckt und zieht 1 davon. Dadurch wird entschieden, in welchem Nagaya es BRENNT.
... Jedes Feuer beginnt außen am Spielplanrand und frisst sich bis zur Kreuzung vor, falls es nicht vorher gelöscht wird.
... Das Feuer erfasst im betroffenen Nagaya zunächst den Stand ganz außen am Spielplanrand und arbeitet sich nach innen vor. Nach jedem Stand verliert es 1 an Stärke.



- LIEGT in dem Stand eine Karte (Händler / Gebäude), gilt:

Ist Brandwehr-Stärke des Besitzers \geq FEUER-Stärke: GELÖSCHT.
 Ist Brandwehr-Stärke des Besitzers $<$ FEUER-Stärke: ZERSTÖRTER Stand.



Händler- bzw. Gebäudekarte sind aus dem Spiel.
 Der Kobun kommt zurück zum Besitzer-Tableau.
 Das Feuer frisst sich weiter.

- **LEGT 1 MON** aus dem Vorrat auf jede Händler-Karte im Arbeitsmarkt.
- **ZIEHT den Monats-Anzeiger auf den nächsten Monat.**

Ende der Runde.

Die 13. Runde - DAS NEUJAHRSFEST:

- Es gibt keine IKIZAMA-Phase.
- Ihr spielt in Reihenfolge Eurer Brandwehr-Stärke (größte zuerst).
- Bist Du am Zug, platzierst Du Deinen Oyakata direkt auf einem beliebigen Feld der Hauptstraße. Dort darfst Du wie üblich mit dem Laden und/oder 1 Händler je 1-mal Geschäfte tätigen. Gehört der Händler nicht Dir selbst, steigt wie üblich dessen Erfahrung.
- Haben alle Oyakata o.a. Schritt getan, endet die Partie mit Schluss-Wertung.

Das Spiel zu ZWEIT: Änderungen

Sperr-Plättchen: Jedes Mal, bevor Ihr 4 Händler-Karten in den Arbeits-Markt legt, zieht Ihr 1 Sperr-Plättchen und legt es auf das angegebene Feld auf der Ikazama-Leiste. Dort kann dann keine Figur stehen. Am Ende des Monats geht das Plättchen aus dem Spiel.

Neutrale Händler: Am Ende jedes Monats legt 1** von Euch 1 Händler-Karte seiner Wahl aus dem Arbeitsmarkt auf einen freien Stand seiner Wahl.
 **Nach ungeraden Monaten: Spieler mit dem Sonnen-Plättchen, nach geraden Monaten: der Spieler mit dem Mond-Plättchen.
 Ist kein Stand frei, kommt die Karte aus dem Spiel.

Geschäfte mit neutralen Händlern: Ihr könnt die Fähigkeiten nutzen. Aber bereits nach dem ersten Geschäft verlässt der neutrale Händler das Spiel.
 Am Zahltag zählen diese Händler für den Harmonie-Bonus mit.

SPIELENDEN und SCHLUSSWERTUNG:

- NEHMT Eure Figuren und Karten vom Spielplan und legt die Händler in die entsprechenden Farb-Spalten über Euren Tableaus.
 Diese Händler sind aber nicht in Rente gegangen.
- NOTIERT auf dem Wertungs-Block die IKI, die Ihr erworben habt.

- a. IKI-Leiste: Notiere alle IKI, die Du in der Partie erhalten hast.
- b. Händler-Vielfalt: Händler in 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Farben bringen 1 / 4 / 9 / 16 / 25 IKI.
 Der Puppenspieler gilt als Farb-Joker.
- c. Fische: Für 1 / 2 / 3 / 4 Fische in Deinem Besitz erhältst Du 3 / 6 / 10 / 15 IKI.
 Ggf. kommen noch IKI (je 1 oder 7) von den Fisch-Plättchen direkt dazu.
- d. Tabaks-Beutel: Zähle alle IKI Deiner Tabaks-Beutel zusammen.
 Hast Du mind. 1 Tabaks-Pfeife, verdopple die Summe.
- e. Gebäude: Addiere den IKI-Wert Deiner Gebäude.
- f. Ressourcen: Je 1 Koban = 3 IKI
 Je 1 Holz = 1 IKI
 Je 4 MON = 1 IKI
- g. Reis und Sandalen: Sie können im Zusammenhang mit bestimmten Gebäuden etwas wert sein.

- Wer am meisten IKI erzielt, gewinnt die Partie.
*Patt: Der Beteiligte mit größerer Brandwehr-Stärke ist besser.
 Ggf. ist im Stapel die Position weiter oben besser.*

*Ist die eigene Brandwehr-Stärke bereits auf "10" und wird erhöht, legt man seine Scheibe im Stapel nach oben.