

# 争米 RICE WARS

WOJNY RYŻOWE  
REISKRIEGE

争米



SPIELREGEL

## EINFÜHRUNG

Rice Wars ist ein wirtschafliches Spiel für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren, das im Japan des 14. Jahrhunderts spielt. Die Spielzeit ist von der Spielerzahl und von der Version des Spielbretts abhängig und beträgt 60 bis 150 Minuten.

Die Spieler verkörpern die *Daimyos* (japanische Kriegsherren), die auf den Befehl des Kaisers, die Regierung auf der Insel Takuno, an der Kyushu-Küste, übernehmen.

Die Aufgabe der Spieler ist es, das Land am besten zu bewirtschaften. Sie müssen die Reisfelder mit eigenen Bauern besetzen, damit sie dort schwer arbeiten. Sie müssen auch eigene *Ashigaru*-Truppen auf feindliches Territorium schicken und eigenen Grundbesitz schützen. Die kaiserlichen Ratgeber stehen mit ihrem Wissen und ihrer Erfahrung zu deinen Diensten, natürlich nur nach einer entsprechenden Entlohnung. Die Spieler können auch einen *Ronin*-Söldner anheuern, damit er einen anderen *Daimyo* zum Duell auf Leben und Tod herausfordert.

Rice Wars ist ein Spiel, das strategisches Denken erfordert. Es ist ein Wettbewerb mit anderen Spielern, in dem man Bündnisse baut, um sie bald wieder zu brechen. Tauche ein in die feudale Welt des mittelalterlichen Japans und kämpfe um den Sieg!

Das Spiel beinhaltet ein doppelseitiges Spielbrett, mit unterschiedlichen Spielmodi: Das Grundspielbrett ( ) ermöglicht ein schnelles Spiel für 2 bis 4 Spieler, hingegen das epische Spielbrett ( ) ein längeres und schwierigeres Ringen für 3 bis 5 Spieler erlaubt.

Bei einem Zweipersonenspiel empfehlen wir das Szenario, das am Ende dieser Anleitung veröffentlicht ist. Weitere Szenarien werden auf unserer Internetseite [www.kuzniagier.pl](http://www.kuzniagier.pl) erscheinen.

## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es die meisten Reisfelder zu erobern und sie mit eigenen Bauern zu besetzen. Der Spieler mit der meisten Anzahl von Reisfeldern gewinnt das Spiel.

## SPIELELEMENTE

- 1 Doppelseitiges Spielbrett
- 144 Spielmarken (120 Bauern, 17 Ashigaru, 5 Ronin, 1 Rundenmarke, 1 Spielmarke des Statthalters)
- 55 Spielkarten
- 26 Marker aus Holz (10 Pass-Marker, 10 Marker des Dienstes (Dienste-Marker), 5 Daimyo-Paläste, 1 Phasenmarker)
- 8 Tafeln der kaiserlichen Ratgeber 5 Daimyo-Tafeln Geldscheine *Ryo*, mit dem Werten 1, 2 und 5
- 2 doppelseitige Hilfebögen
- 1 Spielregel

Wenn irgendein Teil des Spielmaterials fehlt, bitte an [michal@kuzniagier.com](mailto:michal@kuzniagier.com) melden. Es wird sofort nachgeliefert.

## DOPPELSEITIGES SPIELBRETT



Das Spielbrett ist beidseitig und besteht auf der einen Seite aus dem Grund-Spielbrett, welches ( ) ein schnelles Spiel für 2 bis 4 Spieler ermöglicht, und auf der anderen Seite aus dem epischen Spielbrett ( ), welches ein längeres und schwierigeres Ringen für 3 bis 5 Spieler erlaubt.

Beide Spielbretter unterscheiden sich voneinander in der Anzahl der Reisfelder (das Grund-Spielbrett – 37, das epische Spielbrett – 59) und der Anzahl der Runden ( –7, –8) Die Elemente des Spielbretts, die bedeutend für das Spiel sind:

### REISFELDER

Das wichtigste Teil des Spielbretts – dort setzen die Spieler ihre Bauern ein, damit sie Reis anbauen und dadurch Gewinne bringen. Der Spieler der am Ende des Spiels die meisten Reisfelder besitzt, gewinnt das Spiel. Das Feld in der Mitte des Spielbretts bringt entsprechend 2 *Ryo* auf der Seite ( ), 3 *Ryo* auf der Seite ( ).

### RUNDEN

Auf der rechten Seite des Spielplans sieht man ein Pergament, das sich in den Klauen des Drachen befindet, mit den Spielrunden. Jede Runde ist mit einem Symbol gekennzeichnet, welches für spezielle Voraussetzungen in dieser Runde steht (siehe „Spielverlauf“ auf der Seite 4)

### PHASEN

Auf der linken Seite des Spielbretts, in dem roten Stoffband, sind die Spielphasen einer Runde markiert. Jede Phase ist mit einem Symbol (einer Ikone) gekennzeichnet (siehe „Spielverlauf“ auf der Seite 4)

### DAIMYO-KARTEN

5 *Daimyo*-Tafeln – eine für jeden Spieler.

Im Verlauf des Spiels wird diese Karte vor jedem Spieler liegen, darauf werden auf entsprechenden Plätzen dazugehörige Marken und Marker platziert – siehe dazu die Bildbeschreibung.

### SPIELMARKEN

Vor dem ersten Spiel müssen alle Marken vorsichtig aus den Stanzrahmen gedrückt werden.



### BAUERN-MARKEN

120 Bauern-Marken in 5 Farben – jeweils 24 für jeden Spieler. Im Verlauf des Spiels setzen die Spieler ihre Bauern auf die Reisfelder, damit sie Reis anbauen und dadurch Gewinne bringen.

### ASHIGARU-MARKEN

17 *Ashigaru*-Marken – in dem Spiel werden die *Ashigarus* (Infanterie Krieger) von den *Daimyos* (die Spieler) angestellt. Sie kämpfen für ihre Souveräne um die Reisfelder. Diese Marken sind zweiseitig – eine Seite (die Aktive) bedeutet, dass ein *Ashigaru* bereit ist zu kämpfen, die andere Seite (die Graue) bedeutet, dass ein *Ashigaru* nach einem Kampf erschöpft ist und nicht mehr kämpfen kann.

### RONIN-MARKEN

5 *Ronin*-Marken – in dem Spiel werden die *Ronins* (herrenlose Samurai) von den *Daimyos* (die Spieler) angestellt. Sie kämpfen für ihre Souveräne um die Reisfelder oder duellieren sich mit anderen *Daimyos*. Diese Marken sind zweiseitig – eine Seite (die Aktive) bedeutet, dass ein *Ronin* bereit ist zu kämpfen, die andere Seite (die Graue) bedeutet, dass ein *Ronin* nach einem Kampf erschöpft ist und nicht mehr kämpfen kann.

### RUNDENMARKE

Sie wird auf dem Spielbrett platziert und zeigt die aktuelle Runde des Spieles.

### SPIELMARKE DES STATTHALTERS

Sie zeigt welcher Spieler gerade der *Statthalter* ist, also der Startspieler dieser Runde. Diese Marke wird auf einen entsprechenden Platz auf der *Daimyo*-Tafel platziert.

### MARKER

#### DAIMYO-PALÄSTE

5 Holzmarker in 5 Farben – jeweils 1 für jeden Spieler. Sie symbolisieren die Paläste in denen die *Daimyos* wohnen und zeigen die Spielfarbe eines Spielers. Am Anfang des Spieles werden sie auf die entsprechenden Plätze der *Daimyo*-Tafel gestellt (siehe „Spielvorbereitung“, Seite 3).

#### PASS-MARKER

10 Holzmarker in 5 Farben – jeweils 2 für jeden Spieler. Sie werden auf die entsprechenden Plätze der *Daimyo*-Tafel gestellt. Sie dienen als Zeichen einer „Pass“- Aktion (siehe „Spielverlauf“, Seite 4).

#### DIENSTE-MARKER

10 Holzmarker in 5 Farben – jeweils 2 für jeden Spieler. Sie werden auf die entsprechenden Plätze der Ratgeber-Tafel gestellt. Sie dienen zur Bezeichnung der Dienste der kaiserlichen Ratgeber, die die Spieler von den Ratgebern erwarten können (siehe „Spielverlauf“, Seite 4).

#### PHASENMARKER

Er wird auf den entsprechenden Platz des Spielbretts gestellt und zeigt die aktuelle Phase einer Runde.

### SPIELKARTEN

Die 55 Spielkarten sind in 2 Sorten unterteilt: Aktionskarten (40) und Reaktionskarten (15).

Jede Spielkarte kann man auf zwei Arten benutzen:

- Verwendung der Aktion der Karte (bei manchen Karten muss man einen bestimmten Betrag an *Ryo* bezahlen, damit sie funktioniert) – eine Erläuterung der Symbole befindet sich auf dem Hilfebogen
- Verwendung der Karte als Stärkebonus (jede Karte hat in der linken oberen Ecke eine Zahl von 0 bis 2, die man zum Ergebnis der Stärke addiert).

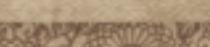
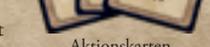
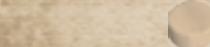
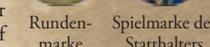
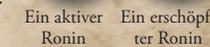
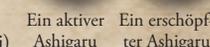
Die Karten auf der Hand werden stets geheim gehalten.

Man darf nie mehr als 5 Karten haben.

**Achtung! Falls die Regel auf der Karte widersprüchlich zur Spielanleitung ist, dann gilt die Regel auf der Karte.**

#### DIENSTE-MARKER

45 Karten mit braunem Hintergrund – werden als Aktionen gespielt (siehe „Spielverlauf“, Seite 4 und im Hilfebogen)



Prämie (Stärkebonus)

Regel der Aktion

Kosten



Aktionskarten

## REAKTIONSKARTEN

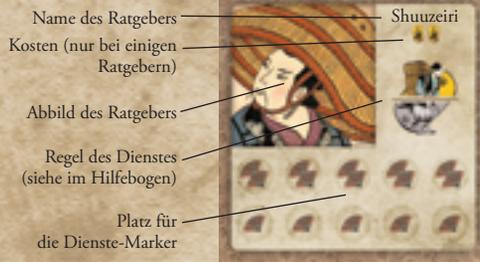
15 Karten mit grauem Hintergrund – werden auf eine spezielle Art und Weise gespielt (siehe Hilfebogen)



Reaktionskarten

## RATGEBERTAFELN

Es gibt 8 Ratgebertafeln, die im Verlauf des Spiels – in der 3 Phase der entsprechenden Runden (siehe „Spielverlauf“ Seite 4) verwendet werden. Die Spieler können die Dienste der Ratgeber während einer Auktion kaufen.



## GELDSCHEINE RYO

Ryo ist die Währung, die in dem Spiel benutzt wird. Es gibt Geldscheine im Wert von 1, 2 und 5. Der Wert der Einnahmen und der Ausgaben wird in Ryo angegeben.

Eigene Geldscheine werden geheim auf dem Tisch gehalten.



## HILFEBÖGEN

2 Bögen mit der Beschreibung der Regel und Wirkungen der Aktions- und Reaktionskarten sowie Ratgeber-Diensten.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Vor dem Spiel wird das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel herausgenommen.
2. Die Spieler entscheiden sich, welche Seite des Spielbretts benutzt wird. Bei einem **Zweipersonenspiel** wird immer nach dem Szenario, das am Ende dieser Spielanleitung zu finden ist (Der Umständliche Nachbar) oder auf der Internetseite des Verlages gespielt. Bei **5 Spielern** wird immer auf dem Spielbrett gespielt. Bei **3** oder **4** Personen kann man auf einem beliebigen Spielbrett spielen, wobei liefert beträchtlich längeren Wettkampf.
3. Das Spielbrett wird mit der entsprechenden Seite nach oben gelegt. Der Rundenmarker wird auf das Feld „1“ platziert (auf der rechten Seite des Spielplanes) und der Phasenmarker auf das Feld „1“ auf der linken Seite gelegt.
4. Die Spieler wählen oder lösen die Daimyo-Tafeln und platzieren sie vor sich auf dem Tisch.
5. Jeder Spieler bekommt 24 Bauern-Marken, einen Palastmarker und jeweils zwei Passen-Marker und Dienste-Marker in der Farbe des eigenen Daimyos. Passen- und Dienste-Marker werden auf die entsprechenden Plätze der Daimyotafel gestellt (siehe „Spielelemente“ Seite 2).
6. Die Spielkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler bekommt 2 Karten. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Stapel neben das Spielbrett.
7. Die Ratgebertafeln werden gemischt und kommen als verdeckter Stapel neben das Spielbrett.
8. Die Geldscheine werden nach den Werten gemischt und kommen in 3 Stapeln neben das Spielbrett. Diese 3 Stapeln bilden **die Bank**.
9. Die Ashigaru-Marken (17) und *Ronin*-Marken (5) werden neben das Spielbrett gelegt.



## BAUERNREGEL

Um einen Bauer auf dem Spielbrett zu platzieren, muss man eine Bauermarke auf dem entsprechenden Platz der *Daimyo*-Tafel haben. In einer Aktion darf man nur einen Bauern setzen. Eine Bauermarke darf man nur auf einem freien Feld (auf dem sich also keine Bauern oder Paläste befinden), das an einen eigenen Palast angrenzt (direkt oder durch einen anderen eigenen Bauer) platzieren. Man darf einen Bauer nicht auf ein Feld setzen, das an einen eigenen Bauern angrenzt, der keine Verbindung mehr zum eigenen Palast hat.



10. Die Spieler lösen den **Statthalter** – dieser Spieler platziert die Statthaltermarke auf die eigene *Daimyo*-Tafel.

Das Spiel beginnt der Statthalter und man spielt weiter im Uhrzeigersinn:

11. Jeder Spieler platziert auf seiner *Daimyo*-Tafel 2 ( ) oder 3 ( ) Bauern-Marken.

12. Jeder Spieler platziert auf dem Spielbrett seinen Palast laut folgenden Regeln:

- der Palast darf nur auf dem Rand des Spielbretts gesetzt werden (auf den Feldern mit dem Palastsymbol ),
- zwischen 2 Palästen muss es mindestens 2 freie Felder geben,
- wenn alle Spieler ihre Paläste platziert haben, darf der Statthalter sein Palast an eine andere Stelle verschieben.



Der Spieler, der mit der schwarzen Farbe spielt bekommt 7 Ryo.

13. Jeder Spieler platziert der Reihe nach einen Bauer auf dem Spielbrett (siehe das Bild „Bauerregel“). Dann wird von jedem Spieler der zweite Bauer aufgestellt. Spielt man auf dem Spielbrett , dann wird noch ein dritter Bauer platziert.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel ist in nacheinander folgende Runden aufgeteilt (7 bei , 8 bei ). Jede Runde ist in Phasen unterteilt, die alle Spieler nacheinander spielen. Die Kontrolle über den Verlauf der Runde übt der **Statthalter** aus.

In einigen Runden ist eine zusätzliche Regel zu berücksichtigen, die den Verlauf des Spiels beeinflusst:

in dieser Runde bekommen die Spieler 3 zusätzliche Ryo in der Phase der Gewinnabrechnung

nur in dieser Runde tritt die Phase der Ratgeber ein

in dieser Runde bekommen alle Spieler in der Phase des Kartenziehens eine zusätzliche Karte

in dieser Runde haben die Angreifer im Kampf eine Prämie von +1 zur Stärke

Phasen:

Gewinnabrechnung

Einstellung der Diener

Ratgeber (kommen nur in den Runden die mit gekennzeichnet sind)

Aktionen

Kartenziehen

### 1. GEWINNABRECHUNG

Der **Statthalter** verteilt an alle Spieler (beginnend mit der eigenen Person) die Gewinne. Hierzu zahlt er aus der Banks:

- **Palast** – die Handwerker bringen 2 Ryo
- **Die Bauern** – jeder Bauer der an seinen Palast angrenzt (direkt oder durch einen anderen Bauer) bringt 1 Ryo. Wenn ein Bauer auf dem gesegneten Feld arbeitet, bringt er 2 Ryo oder 3 Ryo. Wenn ein Bauer auf einem Feld arbeitet, das keine Verbindung zum eigenen Palast hat (er wird zum Beispiel von fremden Bauern umzingelt), bringt er keinen Gewinn.

### 2. EINSTELLUNG DER DIENER

Jeder Spieler, beginnend mit dem Statthalter und weiter im Uhrzeigersinn, darf folgende Diener einstellen: einen **Bauer** (Kosten = 1 Ryo), einen **Ashigaru** (Kosten = 2 Ryo), einen **Ronin** (Kosten = 4 Ryo). Sie werden auf die entsprechenden Plätze seiner *Daimyo*-Tafel gestellt.

In dieser Phase werden auch die Diener, die in der vorherigen Runde eingestellt wurden bezahlt: **Ashigaru** (Kosten 2 Ryo), **Ronin** (Kosten 4 Ryo), Ratgeber (Kosten auf der Ratgeber-Tafel) Diener die nicht bezahlt werden, verlassen den *Daimyo*. Man muss die nicht bezahlten Marken in den Vorrat zurücklegen (die **Ashigaru**marke und/oder die **Ronin**marke von der *Daimyo*-Tafel, und den Dienste-Marker von der Ratgeber-Tafel entfernen).

Die Bauern, die in der vorherigen Runde eingestellt wurden, müssen nicht bezahlt werden (auch wenn sie auf der *Daimyo*-Tafel geblieben sind).



Beispiel: Michael kauft 2 Bauern (Kosten 2 Ryo = 1+1), dann bezahlt er noch 2 Ashigaru (Kosten 4 Ryo = 2+2) und einen Ratgeber Youhei, der 1 Ryo kostet. Michael hat kein Geld mehr, also ist er nicht im Stande noch einen Ronin zu bezahlen – er muss also seine Spielmarke entfernen.

### 3. DIE RATGEBER

Diese Phase kommt zweimal im Spiel vor – nur in den Runden, die mit dem Symbol markiert sind. Die Dienste der Ratgeber können durch eine Versteigerung erworben werden.

Der **Statthalter** lost 3 Ratgeber-Tafeln aus (2 bei einem Spiel für 2 und 3 Spieler) und legt sie offen neben das Spielbrett aus. Wenn auf dem Tisch offene Ratgeber-Tafeln aus der vorherigen Runde liegen, werden die darauf liegende Dienste-Marker entfernt und die Ratgeber-Tafeln in die Schachtel zurückgelegt (sie werden nicht mehr in diesem Spiel benötigt).

Nun beginnt die Versteigerung. Der Statthalter entscheidet, in welcher Reihenfolge die Ratgeber-Tafeln versteigert werden. Er wählt den ersten Ratgeber. Jeder Teilnehmer entscheidet sich geheim, wie viele Ryo er für den Ratgeber ausgeben möchte. Hierzu nimmt er verdeckt einen

beliebigen Geldbetrag (= sein Gebot) in die Hand. Der Statthalter gibt ein Zeichen. Gleichzeitig öffnen nun alle Spieler ihre Hände und zeigen den Mitspielern ihr Gebot. Man muss nicht an einer Versteigerung teilnehmen.

Der Spieler (oder die Spieler), der das höchste Gebot abgegeben hat, zahlt das Geld an die Bank, und platziert seinen Marker auf das Symbol – „zwei Fächer“ der Ratgeber-Tafel. Der Spieler (oder die Spieler), der das zweithöchste Gebot abgegeben hat, zahlt auch und gewinnt damit einen Dienst. Er setzt seinen Marker auf das Feld mit „einem Fächer“.

Die Spieler, die in der Versteigerung den dritten Platz und weitere besetzt haben, brauchen kein Geld an die Bank zu zahlen, bekommen aber auch keine Hilfe von dem Ratgeber. Wenn einem Ratgeber kein Geld angeboten wurde, wird diese Tafel zurück in die Schachtel gelegt (sie wird nicht mehr benötigt).

Danach werden die Dienste des nächsten Ratgebers versteigert.

**Achtung! Ein Spieler darf die Dienste von maximal 2 Ratgebern nutzen.**



Beispiel: Andreas ist der Statthalter. Als ersten Ratgeber wählt er die Geisha. Auf sein Zeichen zeigen alle Spieler ihre Angebote – Agata gibt 1 Ryo, Michael 2 Ryo, Maciek 2 Ryo und Andreas gar nichts. Michael und Maciek bekommen jeweils 2 Dienste, Agata einen. Alle zahlen das Geld in die Bank. Andreas wird keine Hilfe der Geisha nutzen.

#### 4. AKTIONSPHASE

Dies ist die umfangreichste Phase der Runde, in dem die Spieler die Aktionen durchführen. Beginnend mit dem Statthalter, und weiter im Uhrzeigersinn, führen die Spieler nacheinander, jeweils nur eine Aktion durch.

- **Aufstellen eines Bauers auf ein Feld** – siehe hierzu Bild „Bauernregel“, Seite 4.
- **Eine Aktionskarte ausspielen** – der Spieler spielt eine Karte aus der Hand und führt sofort ihre Wirkung aus. Die ausgespielte Karte kommt auf den Ablagestapel (es sei denn, die Regel auf der Karte besagt etwas anderes). Bei einigen Karten muss man eine bestimmte Zahl an Ryo bezahlen, damit man die Karte nutzen kann.
- **Der Kampf** – siehe „Der Kampf“ Seite 5
- **Das Duell** – siehe „Das Duell“ Seite 6
- **Der Dienst des Ratgebers** – der Spieler nutzt den Dienst (siehe Hilfebogen). Wenn er zwei Dienste ersteigert hat, wird der Marker auf das Feld mit einem Fächer versetzt, wenn er hingegen nur einen Dienst zur Verfügung hatte, wird der Marker zurück auf die Daimyo-Tafel platziert. Der Spieler darf nur einen Dienst pro Runde nutzen.
- **„Passen“** – wenn der Spieler diese Aktion wählt, wird der Passen-Marker abgeworfen und der Spieler tut nichts (wartend auf die Spielzüge der Gegner). Der nächste Spieler führt nun eine Aktion durch. Wenn der zweite Passen-Marker abgeworfen wird, verliert der Spieler in dieser Runde die Möglichkeit weitere Aktionen durchzuführen.

Die Spieler dürfen diese Aktionen mehrmals und in beliebiger Reihenfolge durchführen. Der Spieler der schon beide Passen-Marker abgeworfen hat, darf keine Aktionen mehr vollbringen (ausser passen). Er darf sich aber im Kampf und im Duell verteidigen und Reaktionskarten spielen.

Die Aktionsphase endet, wenn alle Spieler gepasst haben (auch wenn sie noch andere Aktionen durchführen könnten).

#### DER KAMPF

Die Aktion „Kampf“ erlaubt es, einen Bauern des Gegners vom Spielbrett zu entfernen. Den Kampf gewinnt der Spieler mit der höheren Stärke.

Wenn ein Spieler auf seiner Daimyo-Tafel einen aktiven Ashigaru oder Ronin hat, kann er mit dessen Hilfe einen gegnerischen Bauern auf einem beliebigen Feld des Spielbretts angreifen. Die Paläste dürfen nicht angegriffen werden.

Jeder Kampf besteht aus folgenden Etappen:

1. **Es wird der Angriffsort gewählt** – der Spieler wählt einen gegnerischen Bauer, der angegriffen wird.
2. **Es wird der Angreifer gewählt** – der Spieler wählt die Marke eines Dieners (oder mehrerer Diener) die angreifen werden. Angreifen darf man sowohl einen einzelnen Ashigaru oder Ronin, als auch eine Truppe von Ashigarus oder Ashigarus und einem Ronin. Die gewählten Marken werden auf die graue Seite umgedreht – die Söldner sind nun „erschöpft“. Es wird die Stärke aller angreifenden Marken summiert (in der Phase haben die Angreifer einen Stärke-Bonus von +1).

**DIE STÄRKE IM KAMPF**

- der Bauer 1
- der Ashigaru 2
- der Ronin 4

3. **Es wird der Verteidiger gewählt** – der Spieler dessen Bauer angegriffen wurde entscheidet, ob der Bauer allein kämpfen wird oder mit Hilfe eines aktiven Ashigaru oder Ronin (oder sogar mit einer Truppe von Ashigarus und einem Ronin). Die gewählten Marken werden auf die graue „erschöpfte“ Seite umgedreht. Es wird die Stärke aller verteidigenden Marken summiert

4. **Modifikationen des Kampfergebnisses** – die Spieler dürfen die Karten (verdeckt) aus der Hand spielen, um einen Stärke-Bonus zu bekommen (die Regel der Karten werden dabei ignoriert) oder die Hilfe der Ratgeber nutzen. Die Spieler spielen die Karten/nutzen die Hilfe der Ratgeber abwechselnd, jedes Mal nur eine, beginnend mit dem Angreifer. Wenn ein Spieler auf das Ausspielen einer Karte/auf die Hilfe des Ratgebers verzichtet, dann darf der Gegner nur noch eine Karte ausspielen oder einen Dienst des Ratgebers nutzen. Die ausgespielten Karten werden anschließend umgedreht. Jeder Spieler summiert seine Bonusstärke

Wenn die Spieler die Karten „Kyuujo“ ausgespielt haben (siehe den Hilfebogen), entscheiden sie sich, ob sie die Wirkung der Karte nutzen möchten. Der Angreifer entscheidet zuerst, ob er die Kosten der Karte bezahlt.

5. **Ermittlung des Siegers** – der Spieler, der die höhere Stärke erreicht hat, ist der Sieger. Bei einem Gleichstand (beginnend mit dem Angreifer) werden die Karten aus dem Kartenstapel gezogen und die Bonusstärke weiter addiert (die Regel der Karten werden dabei ignoriert). Ein Kampf muss einen Sieger haben – die Spieler ziehen so viele Karten, bis der Kampf entschieden ist.

Wenn die Spieler die Karten „Shouri“ ausgespielt haben (siehe den Hilfebogen), entscheiden sie, ob sie die Wirkung der Karte nutzen möchten. Der Angreifer entscheidet zuerst, ob er die Kosten der Karte bezahlt.

Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.

#### 6. Das Kampfergebnis

- wenn der Angreifer den Kampf gewonnen hat, und im Kampf haben ihn Ashigaru repräsentiert, wird der verlorene Bauer aus dem Feld vertrieben (er kommt auf den Bauernstapel). Der Sieger darf sofort einen eigenen Bauer auf diesen Platz setzen, wenn die Regel (siehe „Bauernregel“ Seite 4) es erlaubt.
  - wenn der Angreifer den Kampf gewonnen hat, und im Kampf hat ihn ein Ronin repräsentiert, dann wird der verlorene Bauer einem neuen Herrn dienen. Die Bauermarken des verlorene Spielers wird abgeworfen und auf diese Stelle kommt ein Bauer des Siegers. Der neue Bauer wird vom Bauernstapel genommen (also nicht von der Daimyo-Tafel) und kann gegen die Regel der Aufstellung der Bauern auf dem Spielbrett platziert werden.
  - wenn der Angegriffene gewonnen hat, bleibt sein Bauer auf dem Feld.
7. **Nachziehen der Karten** – beide Spieler (unabhängig von der Zahl der ausgespielten Karten) ziehen jeweils eine Karte von dem Kartenstapel.

Anmerkung: manchmal ist es sinnvoll ein entferntes Feld anzugreifen, um dem Gegner den Bauerntrag abzuschneiden.

Ein gelungener Angriff auf dem angezeigten Feld würde dem gelben Spieler den Zugang zu allen seinen Bauern abschneiden.



Beispiel: ein Spiel auf dem Spielbrett, die sechste Runde (der angreifende Spieler hat einen Stärke-Bonus +1). Agata entscheidet sich Michael's Bauer anzugreifen. Sie schickt zwei aktive Ashigarus in den Kampf. Die Summe ihrer Kampfstärke beträgt 5 (jeweils 2 für jeden Ashigaru und 1 wegen der speziellen Regel für diese Runde, in der der Angreifer einen Stärke-Bonus +1 bekommt). Michael kämpft mit seinem letzten aktiven Ashigaru. Die Summe seiner Kampfstärke beträgt 3 (1 für den Bauer, 2 für den Ashigaru). Dann spielen beide abwechselnd ihre Karten aus und nutzen die Hilfe der Ratgeber. Agata nutzt den Dienst des Ratgebers Soujutsu no shishou (+2 Stärke-Bonus bei ihren Ashigarus). Michael spielt verdeckt eine Karte aus. Agata spielt verdeckt eine Karte aus. Michael nutzt den Dienst des Ratgebers Youhei und zieht verdeckt die oberste Karte von dem Kartenstapel. Agata verzichtet auf eine weitere Modifikation des Kampfergebnisses. Michael spielt verdeckt noch eine Karte. Jetzt werden die Karten aufgedeckt und die Stärke beider Spieler summiert. Agata hat auf ihrer Karte den Stärke-Bonus „0“, also beträgt ihre Stärke insgesamt 7 (5+2). Auf Michael's Karten gab es einen Stärke-Bonus von 4, also die Summe ist auch 7 (3+4), jedoch eine der gespielten Karten war „Shouri“. Michael bezahlt die fälligen 1 Ryo und gewinnt damit den Kampf. Alle Ashigarus, die an dem Kampf teilgenommen haben, sind nun „erschöpft“.

## DAS DUELL

Das Duell kann nur ein **aktiver Ronin** initiieren und wird nur zwischen einem *Ronin* und einem *Daimyo* durchgeführt. Ein *Daimyo* kann keinen anderen *Daimyo* oder keinen *Ronin* zum Duell herausfordern.

Der Spieler, der mit seinem *Ronin* einen *Daimyo* herausfordert, verkündet es und dreht seinen *Ronin* Marke um (der *Ronin* wird „erschöpft“).

Ein *Daimyo* kann einem *Ronin* das Duell verweigern – dafür muss er aber zwei seiner Bauern (der *Daimyo* entscheidet welche) dem Herausforderer abgeben (wenn der *Daimyo* nur einen Bauer besitzt, wird nur ein Bauer abgegeben). Es werden entsprechende Bauernmarken von dem Spielbrett entfernt. Auf diesen Feldern platziert der Herausforderer seine zwei Bauern, **die er vom Bauernstapel** nimmt (es müssen nicht die Regel der Aufstellung der Bauern berücksichtigt werden).

Wenn der *Daimyo* gewillt für dieses Duell ist, verläuft es gemäß diesen Regeln:

**1. Modifikationen des Kampfergebnisses** – die Spieler dürfen die Karten (verdeckt) aus der Hand spielen um ein Kraft-Bonus zu bekommen (die Regel der Karten werden dabei ignoriert) oder die Hilfe der Ratgeber nutzen (Jojutsu no shishou).

Die Spieler spielen die Karten/nutzen die Hilfe der Ratgeber abwechselnd, **jedes Mal nur eine**, beginnend mit dem Angreifer. Wenn ein Spieler auf das Auspielen einer Karte/auf die Hilfe des Ratgebers verzichtet, dann darf der Gegner nur noch eine Karte ausspielen oder einen Dienst des Ratgebers nutzen. Danach werden die ausgespielten Karten aufgedeckt. Jeder Spieler summiert seine „Bonusstärke“ .

Wenn die Spieler die Karten „Yuuki“ ausgespielt haben (siehe den Hilfebogen), entscheiden sie sich, ob sie die Wirkung der Karte nutzen möchten. Der Angreifer entscheidet zuerst, ob er die Kosten der Karte bezahlen möchte.

**2. Ermittlung des Siegers** – der Spieler, der die höhere Stärke erreicht, gewinnt das Duell. **Beim Gleichstand verlieren beide Spieler das Duell.**

**3. Das Duellergebnis**

- wenn ein *Daimyo* **verliert**, muss er **vier** seiner Bauern von dem Spielbrett entfernen (er entscheidet selbst, welche Bauern dies sind). Wenn er weniger als vier Bauern besitzt, werden alle diese Bauern von den Feldern entfernt
- wenn ein *Ronin* **verliert** muss man seine Marke von der *Daimyo*-Tafel entfernen.

**4. Nachziehen der Karten** – der Herausforderer zieht 2 Karten nach, der Herausgeforderte 3 Karten.

## 5. NACHZIEHEN DER KARTEN

Der Statthalter gibt jedem Spieler 2 Karten.

Ein Spieler darf nie mehr als 5 Karten haben. Wenn er schon 4 Karten hat, bekommt er somit nur noch 1 Karte.

Der Statthalter gibt die Statthaltermarke an seinen linken Nachbar weiter, verschiebt im Anschluss den Rundenmarker und es beginnt eine neue Runde.

## SPIELENDE

Spiel endet nach der Aktionsphase in der 7. Runde auf dem  Spielbrett oder nach der 8. Runde auf dem  Spielbrett.

Es gewinnt der Spieler, der am meisten Bauern auf den Reisfeldern besitzt. Es werden alle Reisfelder berücksichtigt, auch diese die mit eigenem Palast „verbunden“ sind.

Bei Gleichstand wird der Besitz der betroffenen Spieler verglichen. Hierzu werden alle *Ryo* und die Anstellungskosten gebliebenen Diener (*Ronin*, *Ashigaru*, Bauer) aufsummiert. Der reichste Spieler gewinnt.

Kann dann immer noch kein Sieger ermittelt werden, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

## EIN UMSTÄNDLICHER NACHBAR

### DAS SZENARIO FÜR 2 SPIELER

Wenn es nicht ausdrücklich geschrieben wird, dass es anders gespielt werden sollte, gelten die üblichen Spielregeln. Hier werden nur Modifikationen, die aus der Spezifikation dieses Szenario hervorgehen, vorgestellt.

### ZIEL DES SPIELS

Das Szenario ist für 2 Spieler bestimmt, die gegeneinander und gegen einen neutralen Gegner kämpfen werden.

Der Spieler, der am Ende des Spiels am meisten Reisfelder besitzt, gewinnt das Spiel. Achtung! Der neutrale Spieler kann auch das Spiel gewinnen.

### SPIELVORBEREITUNG

Das Szenario wird auf dem Spielbrett  gespielt. Die Vorbereitung sieht genauso aus wie bei einem Dreipersonenspiel.

Der neutrale Spieler darf nicht ein Statthalter werden.

Die Spieler platzieren ihre Paläste laut den Grundregeln. Der Statthalter platziert den Palast des neutralen Spielers, darf aber nicht mehr seinen eigenen Palast verschieben.

Der neutrale Spieler bekommt 2 Bauern die von den Spielern abwechselnd auf das Spielbrett aufgestellt werden (beginnend mit dem Statthalter).

Neben der *Daimyo*-Tafel des neutralen Spielers werden 9 Bauern hingelegt.

Der neutrale Spieler bekommt keine Aktionskarten.

### SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft laut den üblichen Regeln ausser in den folgenden Fällen:

#### 1. GEWINNABRECHNUNG

Der neutrale Spieler besitzt keine *Ryo*. Es betreffen ihn keine Regeln, die mit dem Geld zu tun haben. Er bekommt keine Erträge.

#### 2. EINSTELLUNG DER DIENER

Der neutrale Spieler bekommt in jeder Runde 3 Bauern (aus dem Vorrat mit 9 Bauern). Er bekommt in jeder Runde 1 *Ashigaru*, er darf aber nie mehr als 2 *Ashigaru* haben! Er darf keinen *Ronin* einstellen. Der neutrale Spieler braucht nicht seine Diener zu bezahlen. Die *Ashigaru* werden in dieser Phase automatisch „aktiv“.

#### 3. DIE RATGEBER

Der neutrale Spieler nimmt nicht an der Versteigerung teil.

#### 4. AKTIONSPHASE

Die Spieler spielen laut den üblichen Regeln. Der neutrale Spieler führt in dieser Runde keine eigenständigen Aktionen durch. Wenn er an der Reihe kommt, platziert der Statthalter einen seiner Bauern auf das Spielbrett. In der nächsten Aktion wird der nächste Bauer des neutralen Spielers von dem zweiten Spieler auf das Spielbrett hingestellt.

### KAMPF

Der neutrale Spieler darf nie angreifen, aber wenn er angegriffen wird, nutzt er immer einen seiner **aktiven** *Ashigarus*. Es wird für ihn immer nur eine Karte von dem Kartenstapel gezogen. Er nutzt nur den Stärkebonus der Karte, und nie die Wirkung.

### DUELL

Der neutrale Spieler darf nie zum Duell herausgefordert werden.

#### 5. NACHZIEHEN DER KARTEN

Der neutrale Spieler bekommt keine Karten, also es betreffen ihn keine Regeln die auf Karten einen Einfluss haben

### SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Aktionsphase in der 7. Runde

Besitzt der neutrale Spieler am Ende des Spiels die meisten Reisfelder oder ist er am Gleichstand der meist besitzenden Spieler beteiligt, dann ist er der Gewinner.



## REISKRIEGE

Autoren: Michał „Puszon“ Stachyra, Maciej „Sqva“ Zasowski und Wojciech Rzadek

Grafik: Grzegorz Przybyś

Zusammensetzung: Maciej „Sqva“ Zasowski

Zusammensetzung der Anleitung: Szymon „neishin“ Szweda

Übersetzung – englisch: Barbara Giecold-Bochenek, Michał Bochenek

Übersetzung – deutsch: Aleksander „Al“ Pala

Deutsche Korrektur: Britta „Kinjiro“ Stöckmann, Mario „Braz“ Steigerwald

Produktion: Kuźnia Gier Verlag

Wir danken für ihre Hilfe: Agata Zasowska, Marcin Podsiadło, Tomasz Z. Majkowski, Marcin „pomimo“ Szrama, Marek Mydel, Sameshima Hiroyuki und allen Testspielern, die in unzählige Versionen dieses Spiels gespielt haben.

© 2008 Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Wojciech Rzadek

© 2008 Kuźnia Gier



WWW.KUZNIAGIER.PL