

Ein Spiel von Louis & Stefan Malz für 2-4 Personen ab 12 Jahren.

Edo

TOKYO 1603 - 1868

*Japan in der
Zeit von 1603 bis 1868:*

*Die Position des Kaisers ist schwach.
An seiner Stelle herrscht mit strenger
Hand ein Shogun der Tokugawa und sorgt für
Frieden zwischen den Daimyos. Das Fischerdorf
EDO wird zum Regierungssitz erklärt und entwickelt
sich schnell zur wichtigsten Stadt Japans – dem heutigen
Tokyo. Um sich vor Intrigen zu schützen, wird jeder
Daimyo gezwungen, Mitglieder seiner Familie in EDO
anzusiedeln und einen großen Teil seines Vermögens für
den Ausbau der Region einzusetzen.*

*Die Samurai werden entwaffnet und die Besten dienen
fortan ihren Herren als Verwalter. Wer den Machtan-
spruch des Shogun nicht in Frage stellt, kann es als
Daimyo auch in dieser Zeit zu großem Einfluss
bringen.*

Spielziel

Die Spieler errichten als Daimyos Häuser, Kontore und Festungen.

Sie erhalten Machtpunkte für Gebäude, durch Handel und am Ende des Spiels für Geld und eigene Samurai auf dem Spielplan.

Wer nach der Schlusswertung die meisten Machtpunkte besitzt, gewinnt das Spiel, vorausgesetzt der Spieler hat mindestens ein Haus in EDO gebaut.

Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde teilt sich in 4 Phasen:

■ **1. Phase: Geheime Planung der Aktionen**
a) 3 Aktionen wählen
b) Beamte einsetzen

■ **2. Phase: Ausführen der Aktionen**

■ **3. Phase: Lohn und Erträge**

■ **4. Phase: Vorbereitung der nächsten Runde oder Spielende**

1. Phase: Geheime Planung der Aktionen

Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spiels 3 Erlaubniskarten. Jede Karte zeigt 4 unterschiedliche Aktionen.

a) 3 Aktionen wählen

Alle Spieler wählen **gleichzeitig** und **geheim** 3 Aktionen, die sie in dieser Runde durchführen möchten.

Je Karte kann nur **1 Aktion** gewählt werden.

Anschließend legen die Spieler die Reihenfolge fest, in der die Aktionen durchgeführt werden. Dazu werden die Karten von **links nach rechts**, mit der **gewählten Aktion nach unten zeigend**, in den Schlitz des Planungstableaus gesteckt.

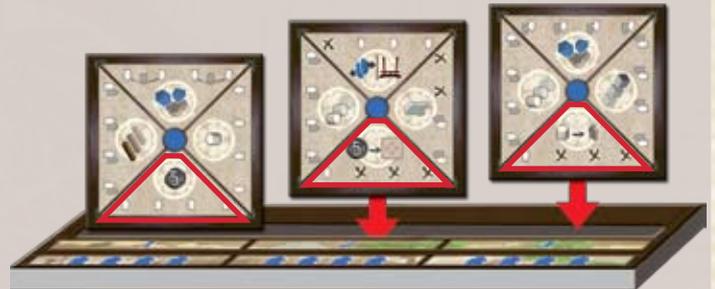
b) Beamte einsetzen

Um eine Aktion 1x zu **aktivieren**, muss 1 Beamter vor die entsprechende Karte auf dem Planungstableau gestellt werden. Je nach Aktion kann diese 1-4x aktiviert werden, indem entsprechend viele Beamte vor die Karte gestellt werden.

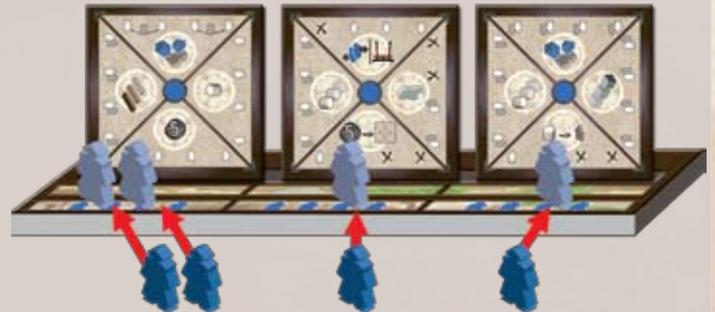
Anmerkung: Wird vor eine Karte kein Beamter gestellt, entfällt diese Aktion.



Die 4 Aktionen einer Erlaubniskarte.



Die gewählten Aktionen zeigen im Planungstableau nach unten. Beim Ausführen werden sie von links nach rechts abgehandelt.



Spieler Blau plant, die erste Aktion 2x und die Aktionen 2 und 3 je 1x durchzuführen.

Hat jeder Spieler seine Aktionen geplant, beginnt die 2. Phase.

2. Phase: Ausführen der Aktionen

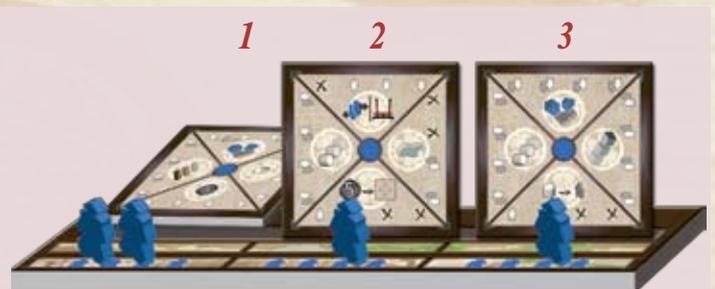
Der Startspieler deckt seine 1. Erlaubniskarte (links) auf und führt die Aktion sofort aus. Aktiviert ein Spieler eine Aktion mehrfach, führt er sie sofort hintereinander mehrfach aus. Die übrigen Spieler folgen nacheinander im Uhrzeigersinn. In gleicher Reihenfolge werden die Aktionen 2 (Mitte) und 3 (rechts) durchgeführt.

Die Aktionen im Einzelnen

Über Aktionen erhalten die Spieler Rohstoffe, bauen Gebäude, treiben Handel, erhalten neue Beamte und bringen ihre Samurai auf den Spielplan.

Aktionen benötigen zur Aktivierung entweder nur den eingesetzten Beamten auf dem Planungstableau oder zusätzlich noch einen eigenen Samurai auf einem bestimmten Feld des Spielplans.

Jede Aktion zeigt an, wie oft sie aktiviert werden kann.



Spieler blau deckt seine 1. Erlaubniskarte auf und führt die gewählte Aktion 2x aus.

Anmerkung: Es ist erlaubt, auf die Ausführung einzelner Aktionen zu verzichten.

Ein Samurai ist ein Beamter, der auf dem Spielplan platziert wurde.



Diese Aktion kann 1x aktiviert werden.



Diese Aktion kann 4x aktiviert werden.



Aktionen nur mit Beamten

Diese Aktionen benötigen lediglich **Beamte** auf dem Planungstableau, um aktiviert zu werden. Je **Beamten** wird die Aktion **1x** durchgeführt.

Geld



1 - 4x aktivierbar

Je **eingesetztem Beamten** erhält der Spieler **5 Ryo** aus dem **allgemeinen Vorrat**.

Anmerkung: Ein Spieler darf seine Geldmenge durch Stapeln geheim halten.

Reis



1 - 4x aktivierbar

Je **eingesetztem Beamten** erhält der Spieler **1 Reis** aus dem **allgemeinen Vorrat**.

Reise

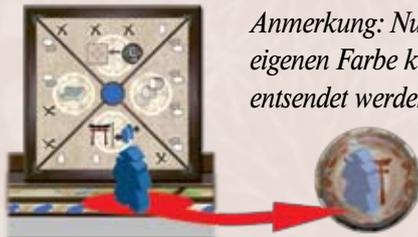


1 - 3x aktivierbar

2 mögliche Aktionen

Für jeden eingesetzten Beamten muss sich der Spieler **einzelns** entscheiden.

Entweder: Diesen **Beamten** als **Samurai** entsenden und auf einen der **Grenzposten** auf den Spielplan stellen.



Anmerkung: Nur Spielfiguren der eigenen Farbe können als Samurai entsendet werden.

Oder: Bis zu **2 eigene Samurai** auf beliebige Felder des Spielplans **umsetzen**. Es können mehrere Samurai, auch von unterschiedlichen Spielern, auf demselben Feld stehen.

Anwerben



1 x aktivierbar

Gegen **Abgabe** von **1 Reis** erhält der Spieler **1 neuen Shogun-Beamten** aus dem **allgemeinen Vorrat**.

Dieser ist ab der nächsten Runde als **Beamter** auf dem **Planungstableau** einsetzbar.



Entwicklung



1x aktivierbar

Gegen **Abgabe** von **5 Ryo** nimmt sich der Spieler **1 neue Sondererlaubniskarte** aus der **offenen Auslage**. Danach wird die Auslage **sofort aufgefüllt**.

Jede dieser **Sondererlaubniskarten** bietet **2 stärkere Aktionsmöglichkeiten** und **erweitert** ab der folgenden Runde die **Auswahl** in der **Planungsphase**.



Eine detaillierte Übersicht der Sondererlaubniskarten befindet sich auf dem Beiblatt.



Aktionen mit Beamten und Samurai

Um eine solche Aktion zu aktivieren, benötigt der Spieler **1 Beamten** auf dem **Planungstableau** sowie **1 eigenen Samurai** auf einem **bestimmten Feld** des **Spielplans**.

Aktiviert der Spieler die Aktion **mehrfach**, so muss jedem an dieser Erlaubniskarte stehenden **Beamten** ein **anderer eigener Samurai** zugeordnet werden. Die Aktionen können je nach **Positionierung** der **Samurai** an einem oder an mehreren Orten stattfinden. Jeder Spieler **hat vor dem Aufdecken** seiner Erlaubniskarte die Möglichkeit, **beliebig viele** seiner **Samurai** auf dem **Spielplan** zu **bewegen**. **Samurai dürfen auch auf schon besetzte Felder** gezogen werden.

Je **Feld**, das ein **Samurai** gezogen wird, gibt der Spieler **1 Ryo** in den **allgemeinen Vorrat**.



Für die Bewegung von Samurai A muss Spieler Blau 1 Ryo...

...für die Bewegung von Samurai B 2 Ryo in den allgemeinen Vorrat geben.

Rohstoff-Aktionen



1 - 4x aktivierbar

Es gibt 3 Rohstoffarten – Holz, Stein und Reis.

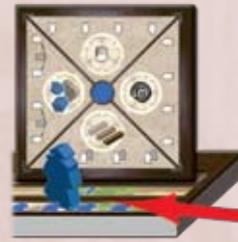
Für den Abbau jeder Rohstoffart gibt es eine spezielle Aktion auf den Erlaubniskarten und dazugehörige Rohstofffelder auf dem Spielplan.

Um die Aktion zu aktivieren, muss jedem **Beamten** auf dem Planungstableau ein eigener **Samurai** auf einem entsprechenden **Rohstofffeld** zugeordnet werden.

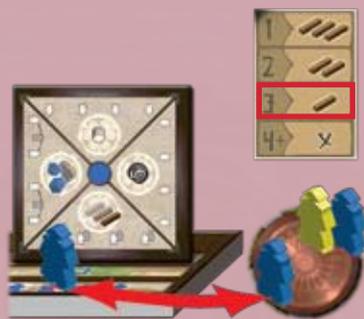
Je **weniger Samurai** (eigene wie fremde) sich auf diesem Feld befinden, **desto mehr Rohstoffe** erhält der Spieler.



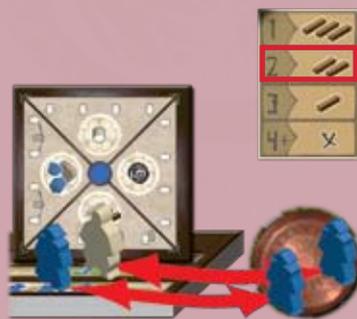
Die Rohstofffelder des Spielplans: • Holz • Stein • Reis



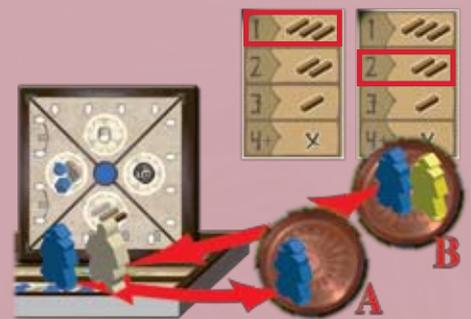
Spieler Blau kann die Aktion aktivieren, da er einen eigenen Samurai auf einem Rohstofffeld Holz des Spielplans hat.



Spieler Blau erhält 1 Holz. Mit ihm befinden sich insgesamt 3 Samurai (2x Blau, 1x Gelb) auf dem Rohstofffeld Holz.



Da Spieler Blau diese Aktion 2x aktiviert, erhält er insgesamt 4 Holz. Es befinden sich 2 Samurai auf dem Rohstofffeld, für die er je 2 Holz erhält.



Spieler Blau erhält in diesem Fall insgesamt 5 Holz. 3 Holz für Feld A (1x Blau); 2 Holz für Feld B (1x Blau; 1x Gelb).

Rohstoffe liegen **offen** vor dem Spieler aus.

Zu keinem Zeitpunkt im Spiel darf der Spieler mehr als 10 Rohstoffe pro Sorte besitzen.



Bau-Aktionen

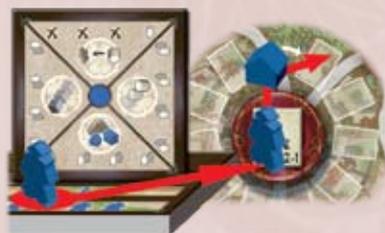
Um die Aktion zu aktivieren, muss jedem **Beamten** auf dem Planungstableau ein **eigener Samurai** zugeordnet werden, der in der **Stadt** steht, in der das Gebäude errichtet werden soll.



1-4x aktivierbar

Einfach

Mit dieser Erlaubniskarte kann bis zu 4x gebaut werden.



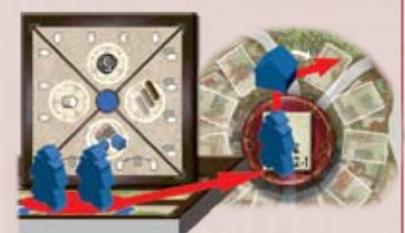
Spieler Blau darf 1 Haus in der Stadt errichten.



1-2x aktivierbar

Schwierig

Mit dieser Erlaubniskarte kann bis zu 2x gebaut werden. Hier müssen jedem Samurai zwei Beamte zugeordnet werden.



Spieler Blau darf auch hier nur 1 Haus in der Stadt errichten.



Gebaut werden können eigene Häuser, das eigene Kontor und Festungen.

Das Errichten von Gebäuden kostet **Rohstoffe** und **Geld** (s. *nebenstehende Tabelle*). Es bringt sofort **Machtpunkte**. Rohstoffe und Geld gehen zurück in den allgemeinen Vorrat, die Machtpunkte werden direkt auf die Machtpunkteleiste übertragen.

Bauregeln

Jede Stadt bietet Platz für **10 Gebäude**.

Das jeweilige Gebäude **muss** immer auf den nächsten freien Bauplatz in **Pfeilrichtung** platziert werden.



In jeder Stadt darf nur **1 Kontor** errichtet werden.

Besonderheit in EDO:

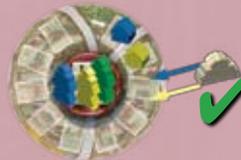
Hier sind Kontore nicht erlaubt.

Baupflicht in EDO

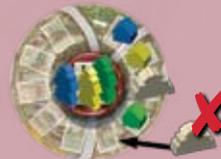
Jeder Spieler **muss** am Ende des Spiels **mindestens 1 Haus in EDO** gebaut haben um das Spiel gewinnen zu können.

Um in einer Stadt eine Festung zu bauen, müssen je **Festung 2 Häuser** in dieser Stadt vorhanden sein.

Nur Spieler, die **mindestens 1 Haus** in dieser Stadt **besitzen**, dürfen dort Festungen errichten.



In dieser Stadt können sowohl Spieler Blau als auch Spieler Gelb eine Festung errichten. Beide haben je 1 Haus gebaut und es sind insgesamt bereits 2 Häuser errichtet.



Nach dem Bau der ersten Festung darf noch keine weitere Festung errichtet werden. Es sind insgesamt erst 3 Häuser in der Stadt errichtet.

Handels-Aktionen



1-2x aktivierbar

Über Handel lassen sich **Rohstoffe** und **Machtpunkte** entsprechend der aktuellen Händlerkarte **eintauschen**.

Die aktuelle Händlerkarte liegt offen neben dem Nachziehstapel auf dem Spielplan.

Um die Aktion zu aktivieren, muss jedem **Beamten** ein **Samurai** zugeordnet werden, der auf dem **gleichen Feld** steht wie der **Händler**.

Jeder Spieler darf den **Händler** vor dem Aufdecken einer seiner Erlaubniskarten für **1 Ryo pro Feld** bewegen, auch ohne mit ihm zu handeln.

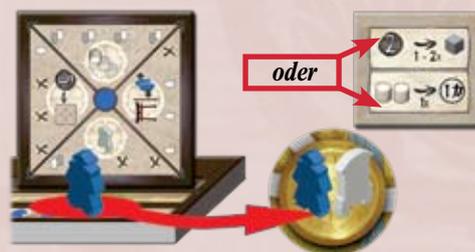
Die aktuelle Händlerkarte bietet **2 Tauschangebote**:

- 1 oder mehrere Rohstoffe, **oder**
- 1 Machtpunkt eintauschen.

Stehen Händler und Samurai in der **Stadt mit eigenem Kontor**, darf der Spieler mit **1 Handels-Aktion** Rohstoffe **und** 1 Machtpunkt ertauschen.

Der Spieler gibt die für den Handel nötigen Rohstoffe und das Geld zurück in den allgemeinen Vorrat. Machtpunkte werden direkt auf die Machtpunkteleiste übertragen, ertauschte Rohstoffe werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

Wird die Aktion Handel **2x** aktiviert, sind neben **2 Beamten** auch **2 Samurai** auf dem Feld mit dem Händler notwendig.



Anmerkung: Auch beim Handeln darf das Rohstoffmaximum nicht überschritten werden.

Anmerkung: Steht der Händler auf einem Rohstofffeld, verringert er nicht den dortigen Ertrag.

3. Phase: Lohn und Erträge

Lohn

Zuerst entscheidet der Startspieler für **jeden** seiner **Samurai auf dem Spielplan**, ob er ihn dort belässt oder ihn als Beamten zurück neben sein Planungstableau stellt.

Für jeden auf dem Spielplan belassenen Samurai muss er **1 Reis in den allgemeinen Vorrat** zahlen. Die übrigen Spieler folgen reihum.

Erträge

Jede Stadt, in der **gebaut** wurde, schüttet einen Geldertrag aus. Ist in der Stadt nur 1 Spieler vertreten, erhält dieser den vollen Ertrag. Sind mehrere Spieler dort vertreten, wird der Ertrag auf sie verteilt.

Der Spieler mit den **meisten Einflusspunkten** bekommt den **höchsten Teilbetrag**. Der Rest der Spieler folgt in absteigender Reihenfolge. Bei Gleichstand zwischen einem oder mehreren Spielern hat derjenige den höheren Einfluss, der **früher** in der Stadt **gebaut** hat.

Das **eigene Kontor** zählt für den Spieler **2 Einflusspunkte (EP)** und jedes eigene **Haus 1 EP**. Für Festungen erhält kein Spieler Einflusspunkte – sie sind neutral.

Nachdem jede Stadt gewertet wurde, beginnt die 4. Phase.

4. Phase: Vorbereitung der nächsten Runde oder Spielende

Nun wird geprüft, ob ein Spieler **mindestens 12 Machtpunkte** erreicht hat oder ob der **Händlernachziehstapel** leer ist:

Keine Bedingung trifft zu...

... Vorbereitung der nächsten Runde

- Die aktuelle Händlerkarte wird aus dem Spiel genommen und durch die offene vom Nachziehstapel ersetzt. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird, soweit möglich, umgedreht und offen auf den Stapel gelegt.
- Der Startspielerstein wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Die Erlaubniskarten werden zurück auf die Hand genommen und die Beamten neben das Planungstableau gestellt.



Anmerkung: Wer keinen Reis mehr besitzt muss alle Samurai zurückholen.



Blau 1 EP = 6 Ryo

Rot 1 EP = 2 Ryo

Da Spieler Blau vor Spieler Rot gebaut hat, hat er den größeren Einfluss in dieser Stadt.



Rot 2 EP = 5 Ryo

Grün 2 EP = 4 Ryo

Blau 1 EP = 2 Ryo

Gelb 1 EP = 1 Ryo

Hier haben Spieler Rot vor Grün und Spieler Blau vor Gelb gebaut.

1 oder 2 Bedingungen treffen zu...

... Spielende

Es folgt die Schlusswertung:

Hat ein Spieler kein Haus in Edo gebaut, scheidet er aus der Wertung aus und hat verloren.

Die übrigen Spieler erhalten 1 Machtpunkt für jeden ihrer **Samurai** auf dem Spielplan, sowie 1 Machtpunkt für je **50 Ryo** in ihrem Besitz. Wer von den Spielern nun die meisten Machtpunkte besitzt, ist der Gewinner.

Sollten mehrere Spieler gleichauf sein, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Rohstoffe (Reis, Holz und Stein) besitzt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet der größere Einfluss in EDO.

