

Ein Spiel von Csaba Hegedűs für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.



In jedem Frühjahr erblühen in ganz Japan die Kirschbäume. Die Japaner feiern dieses Ereignis gemäß ihrer Traditionen. Die Göttin des Berges Fuji, Konohana Sakuya Hime, erfüllt in dieser Zeit die vergangenen Blüten mit neuem Leben. Die Kirschblüte ist nicht zuletzt ein Symbol für Schönheit, man nennt sie Sakura.

In diesem Spiel versuchen die Spieler all ihre Karten los zu werden, indem sie es vermeiden Stiche zu bekommen. Der beste Taktiker wird die Gunst der Göttin erlangen, und Ruhm wird ihm beschieden sein, bis zum nächsten Frühjahr.

Spielmaterial

- 1 52 Sakurakarten in 4 Farben, 13 von jeder Farbe, mit Werten von 1-13
- 2 15 Charakterkarten
- 3 1 Yin-Yang-Karte
- 4 6 Yin-Yang-Marker
- 5 40 Münzen, 30 mit dem Wert 1, 10 mit dem Wert 5

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 14-12-10-8-6 Sakurakarten in einem Spiel mit 2-3-4-5-6 Spielern. Legt 2 Karten offen auf dem Tisch aus. Legt die anderen Karten beiseite. Sie werden in dieser Runde nicht benötigt. Legt die Yin-Yang-Karte zwischen die beiden Karten auf dem Tisch, und gebt jedem Spieler 5 Münzen und 1 Yin-Yang-Marker. Mischt die Charakterkarten und legt 5 von ihnen offen nebeneinander auf dem Tisch aus. Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel, der neben den offenen Karten platziert wird. Die Person, die als letztes einen Kirschbaum hat blühen sehen, ist Startspieler.

Spielverlauf

Der aktive Spieler spielt eine Karte von der Hand auf beide offen ausliegenden Karten auf dem Tisch, und verdeckt sie vollständig. Dabei muss er eine der beiden folgenden Regeln beachten.

- Die gespielte Karte muss die selbe Farbe haben, wie die oberste Karte des Stapels, und ihr Wert muss entweder größer oder kleiner als der der verdeckten Karte sein, abhängig davon, auf welcher Seite der Yin-Yang-Karte sich der Stapel befindet.

Der Wert der gespielten Karte muss nicht direkt auf den Wert der verdeckten Karte folgen.

Die Zahlenwerte sind durchlaufend.

Auf der Seite mit steigenden Werten kann also die 1 auf die 13, und auf der Seite mit den sinkenden Werten die 13 auf die 1 gelegt werden. ODER

- Die gespielte Karte hat den selben Wert wie die Karte, die sie verdeckt. In diesem Fall ist die Farbe nicht von Bedeutung.



Wenn der aktive Spieler den Regeln folgend keine Karte auf einen der beiden Stapel legen kann, muss er den Stapel, oder gegebenenfalls auch beide Stapel, nehmen und vor sich ablegen. Dies ist sein Stichstapel. Auf den Karten im Stichstapel sind Münzwerte abgebildet. Diese werden addiert, und der Spieler erhält entsprechend viele Münzen aus dem Vorrat. Anstatt eine Karte auf den Stapel zu legen, spielt er eine beliebige Karte von seiner Hand, und beginnt so einen neuen Stapel.

Der Spieler kann zu jeder Zeit in seinem Zug beliebig viele Charaktere anheuern, solange er den Preis bezahlen kann. Der Preis ergibt sich aus der Position des Charakters innerhalb der Linie. Der Charakter, der am nächsten zum Nachziehstapel liegt, kostet 5 Münzen, der nächste 4, dann 3, 2, und das Anheuern des am weitesten entfernte Charakters kostet schließlich 1 Münze. Die Spezialfähigkeit des angeheuertem Charakters muss sofort genutzt werden. Danach wird der Charakter auf den Ablagestapel gelegt.

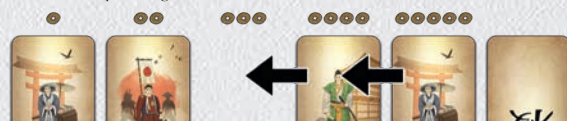
Der Spieler kann jederzeit 6 Münzen bezahlen, um alle ausliegenden Charaktere auszutauschen. Alle gerade verfügbaren Charaktere werden auf den Ablagestapel gelegt, und 5 neue Charaktere werden gezogen. Der Spieler kann nun einen der 5 gerade gezogenen Charaktere nutzen und dann ablegen. Weitere Charaktere können wie oben beschrieben angeheuert werden.



Hinweis: Charakterkarten können auch am Ende des eigenen Zuges gespielt werden, um die Bedingungen für den nächsten Spieler zu verändern.

Beispiel: Monika ist am Zug, und sie legt jeweils eine Karte auf die beiden Stapel. Nun entscheidet sie sich, einen Samurai anzuheuern, um die Yin-Yang-Karte zu drehen, und damit die Spielbedingung für die beiden Stapel zu verändern.

Wenn in diesem Zug einer oder mehrere Charaktere gekauft wurden, werden die verbliebenen in Richtung der Position mit dem Wert 1 verschoben. Die übrigen Positionen werden mit Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt.



Sind nicht mehr genug Karten im Nachziehstapel vorhanden, wird der Ablagestapel gemischt, und bildet den neuen Nachziehstapel.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Die Runde wird fortgesetzt, bis alle Spieler nur noch 2 Karten auf der Hand haben. Diese Karten werden nicht ausgespielt. Es folgt die Rundenwertung.

Allgemeine Regel: Für den nächsten Spieler gilt beim Spielen einer Karte immer die oberste offene Karte eines Stapels.

Es ist nicht erlaubt, einen Stapel zu durchsuchen!

Rundenwertung

Alle Spieler addieren die Zahl der Shuriken in ihren Stichen und notieren diesen Wert auf einem Blatt Papier. Mischt die beiden Kartendecks und teilt sie neu aus. Dann beginnt eine neue Runde. Der Spieler zur Linken des vorherigen Startspielers übernimmt diese Rolle. Die Spieler behalten ihr Geld aus der vorherigen Runde; zu Beginn einer neuen Runde wird kein neues Geld ausgeteilt. Hat ein Spieler am Ende einer Runde kein Geld mehr, beginnt er die neue Runde ohne Geld. Das Spiel geht über 3 Runden. Nachdem die letzte Runde beendet ist, addieren alle Spieler ihre Punkte. Der Spieler mit den wenigsten Punkten ist der Sieger. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Gibt es auch hier ein Unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

Yin-Yang-Karte



Die Yin-Yang-Karte zeigt an, welchen Wert eine Karte haben muss, die an der jeweiligen Seite auf einen Stapel gelegt werden muss. Die Seite mit dem (-) zeigt an, dass eine Karte mit niedrigerem Wert ausgespielt werden muss, während die Seite mit dem (+) anzeigt, dass der Wert der Karte höher sein muss. Eine Karte mit dem gleichem Wert kann immer ausgespielt werden.

Charakteren



Koch



Der Wert der gespielten Karte wird um exakt den angegebenen Betrag geändert.

Beispiel: Erik ist am Zug, und auf dem Stapel mit steigenden Werten liegt die schwarze Karte mit dem Wert 13. Er heuert den Koch mit dem Wert 2 an, und kann die schwarze Karte mit dem Wert 12 auf den Stapel legen, da sie nun als Karte mit dem Wert 1 gilt. Für den nächsten Spieler gilt jedoch wieder der abgebildete Wert von 12. Diese Regel wird entsprechend für den Stapel mit den sinkenden Kartenwerten angewandt, wo entsprechend eine Karte mit dem Wert 2 als eine 13 ausgespielt werden kann.



Geisha



Ziehe jeweils eine Karte von deinen benachbarten Spielern, und gib ihnen dann eine andere Karte von deiner Hand zurück. Eine gezogene Karte kann auch weitergegeben werden, nicht jedoch an den Spieler, von dem sie stammt. In einem Spiel mit 2 Spielern wird nur eine Karte gezogen und eine andere zurück gegeben.



Schau dir die Karten eines anderen Spielers an. Du kannst eine Karte nehmen. Wenn du eine Karte nimmst, musst du ihm eine andere Karte zurück geben.



Durchsuche einen der beiden Stapel auf dem Tisch und ändere die Reihenfolge. Die gespielte Karte wird auf die neue oberste Karte gelegt.

Samurai



Drehe die Yin-Yang-Karte. Auf der Seite, an der bisher die Werte stiegen, sinken sie nun, und dort wo sie sanken, steigen sie nun. Wenn du dies während deines Zuges machst, wird die Spielbedingung für den zweiten Stapel geändert, auch wenn du deine erste Karte bereits ausgespielt hast.



Eine Karte mit niedrigerem Wert kann auf der Seite mit den steigenden Werten (weiß) gespielt werden.



Eine Karte mit höherem Wert kann auf der Seite mit den sinkenden Werten (schwarz) gespielt werden.

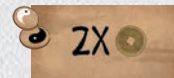
Daimyō



Wirf eine Karte aus deinem Stichstapel dauerhaft ab, und nimm für jeden Shuriken auf der Karte 2 Münzen.



Nimm eine Karte aus dem Stichstapel eines anderen Spielers. Du erhältst für jeden Shuriken auf dieser Karte 3 Münzen. Die Karte wird in deinen Stichstapel gelegt.



Alle Spieler wählen verdeckt eine Seite ihrer Yin-Yang-Marker. Danach werden sie gleichzeitig aufgedeckt. Wenn sich weniger Spieler für die Seite entschieden haben, die du nicht gewählt hast, oder wenn es ein Unentschieden gibt, erhältst du doppelt so viele Münzen, wie du ausgegeben hast, um den Daimyō anzuheuern. Anderenfalls erhältst du nur halb so viele Münzen, wie du ausgegeben hast, und zwar abgerundet. In einem Spiel mit 2 Spielern wird ein dritter Marker geworfen, nachdem ihr eure Marker aufgedeckt habt.

Beispiel: In einem Spiel mit 6 Spielern haben sich Anette und 3 andere Spieler für die schwarze Seite entschieden. Die anderen Spieler haben die weiße Seite gewählt. Dieser Daimyō hat 4 Münzen gekostet, daher erhält Anette 8 Münzen für diese Aktion.

Konohana



Du erhältst so viele Münzen aus dem Vorrat, wie die Summe der Symbole auf den Karten in einem der Stapel auf dem Tisch vorgeben.



Die Farbe deiner Karte gilt als die Farbe der Karte, die oben auf einem der Stapel liegt. Die Regeln für die Zahlenwerte musst du dennoch beachten.



Du kannst jede beliebige Karte auf einen Stapel legen, ungeachtet dessen, welche Karte oben auf diesem Stapel liegt.

Credits

Ein großes Dankeschön geht an alle, die mich ermutigt und unterstützt, das Spiel getestet und zu seiner Veröffentlichung beigetragen haben. Danke an meine Familie, Mónika Hegedűsné Richter, Anett Hegedűs, Erik Hegedűs, Zoltán Hegedűs und Zoltán Hegedűs. Danke an die Mitglieder des Tárás Központ Egyesület, die stets bereit waren, zu testen, und die Mitglieder des JEM magazine, die sehr bei den Regeln und dem Spielablauf geholfen haben. Mein spezieller Dank gilt Attila Szögyi, ohne den dieses Spiel nicht hätte realisiert werden können, an Gyula Pozsgay und Attila Szögyi für die Illustrationen und Grafiken, Domi Krantz für die englische Übersetzung, Tivadar Farkas für das Korrekturlesen und an Mónika Lóránt und Sándor Hoksza für die Hilfe beim erstellen zahlreicher Prototypen.

Weiterer Dank für Spieletests und Ratschläge gehen an: Antal Fronek, Dani Nagy, Eszter Hodula, Gábor Nagy Sándor, Attila Varga, Réka Wenzel, Szilvia Sz. Urbán, Gábor Szakács, Beatrix Csujá, Viktor Ferenczi, Tünde Hujbert, Éva Csepiga, Zoltán Györi und die enthusiastischen Mitglieder des Nagytarcsa Boardgame Club.

Designer: Csaba Hegedűs. Graphiken: Attila Szögyi, Gyula Pozsgay. Japan-Experte: Szonja Füzesi.

Englische Regeln: Domi Krantz. Deutsche Regeln: André Heines. Französische Regeln: Stéphane Athimon, David Lenoury.

Produced by Axel S.C. • Published and sold by A-games • Made in EU

© 2017 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

