



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig*

## RISING SUN (3-5/6 SPIELER)

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

#### → **Ehre:**

Bei Gleichstand wird immer zugunsten des Klans aufgelöst, der mehr Ehre besitzt. Sollte es einen zeitlichen Konflikt bei der Ausführung einer Fähigkeit geben, entscheidet der daran beteiligte Klan über die Ausführungsreihenfolge, der mehr Ehre hat. Ehre ist immer relativ: Die Klane können nie gleich viel Ehre besitzen. Gewinnt ein Klan Ehre, verliert ein anderer Klan in Relation dazu Ehre.

### FIGUREN

→ **Bushi (2 Versionen pro Klan): Stärke 1** — Keine besonderen Fähigkeiten.

→ **Shinto (weiß): Stärke 1** —

Sobald du einen **Shinto** aufstellst, darfst du ihn zu einem Schrein entsenden, statt ihn auf dem Spielplan zu belassen.

→ **Daimyo (schwarz): Stärke 1** —

Kann weder als Geisel genommen, noch durch Verrat ersetzt werden und ist immun gegen andere Spezialfähigkeiten.

→ **Monster: Stärke 1** —

Werden mit der **Aktion Aufrüstung** gekauft und bleiben für den Rest der Partie im Besitz des Käufers. **Monster** dürfen **nicht** von **Mond-** bzw. **Sonnen-Klan** gekauft werden.

→ **Entfesselte Kami: Stärke 1** —

Wie **Daimyo**, kann jedoch **unter keinen Umständen** besiegt werden! Jeder **Kami** beeinflusst seine aktuelle **Provinz**.

**Kami kontrollieren:** Der Spieler mit der größten Stärke an seinem Schrein kontrolliert den **Kami** (die Kami-Karte zeigt dies an). Sobald ein Spieler mehr Stärke an diesem Schrein hat, erlangt er **sofort** die Kontrolle über den **Kami** (und die Karte).

**Wichtig:** Die Kontrolle über einen **Kami** kann zu jedem Zeitpunkt wechseln. Dies ist sogar mitten in einem Kampf möglich, wenn mehrere Spieler die gleiche Stärke an einem Schrein haben und sich ihre Position auf der Ehrenleiste ändert.

→ **Glücksgötter: Stärke 1** —

Wie **Monster**, können jedoch **nur von Mond- oder Sonnen-Klan** gekauft werden.

### ABSPRACHEN UND BESTECHUNGEN

**Zu jedem Zeitpunkt:** Verhandeln, Absprachen treffen und Bestechungen aussprechen. Münzen und/oder Roninmarker dürfen jedoch nur während der Teezeremonie und in der Politikphase gehandelt werden – **nicht in der Kriegsphase**.

Absprachen sind **nie bindend!**

### SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 4 Runden (Frühling, Sommer, Herbst und Winter), wobei der Winter ausschließlich die Endwertung ist.

Jede Jahreszeit besteht dabei aus 5 Phasen.

### [ I ] VORBEREITUNG

→ **Provinzplättchen** gemäß Spieleranzahl samt **Reihenfolge-marker** auslegen.

→ Aktuelle **Jahreszeitkarten** und **Glücksgötter-Karten** auslegen.

→ Jeder Spieler erhält **Einkommen** gemäß seinem Klanschild.

→ **Geiseln freilassen** für jeweils **1 Münze** aus dem Vorrat.

### [ II ] TEEZEREMONIE

Die Spieler verhandeln beliebig lang über Bündnisse. Ein Bündnis wird immer **nur zwischen 2 Klans** geschlossen.

**Verhandlungstipp:** Bei der Teezeremonie ist Verhandlungsgeschick gefragt. Es kann von großem Wert sein, mit dem richtigen Partner zur richtigen Zeit ein Bündnis zu schließen. Vielleicht suchst du einen Bündnispartner, der wenig Interesse an den Provinzen hat, die du begehrt, oder dessen Strategie deinen Plänen entgegenkommt. Und wenn dieser Spieler nicht die Vorteile eines solchen Bündnisses erkennt, können einige Münzen durchaus überzeugend sein.

### [ III ] POLITIKPHASE

Die Politikleiste gibt den Verlauf der Politikphase vor. Entweder wird eine **Politische Aktion** ausgeführt oder die **Schreine** werden abgehandelt.

Aktionen werden zuerst vom linken Nachbarn des aktuellen Spielers ausgeführt, dann im Uhrzeigersinn und zum Schluss vom aktuellen Spieler. Jede Aktion bietet allen Spielern eine Aktionsmöglichkeit sowie dem **aktuellen Spieler** und seinem **Bündnispartner** einen Bonus.

### REKRUTIERUNG

→ **Alle Spieler:** In jeder Provinz so viele Figuren aus der eigenen Reserve aufstellen, wie sich dort **eigene Festungen** befinden. Aufgestellte **Shinto** dürfen anschließend sofort zu einem **Schrein** entsendet werden.

→ **Bonus:** 1 zusätzliche Figur aufstellen.

**Verhandlungstipp:** Wenn Rekrutierung ausgewählt wird, während du mehr Festungen als deine Gegner besitzt, wirst du mehr Figuren aufstellen dürfen als sie. Es kann sich daher lohnen, einen anderen Spieler zu bestechen, diese Aktion auszuwählen, wenn es für dich am vorteilhaftesten ist. Wenn du einen Shinto zu einem Schrein entsendest, verbleibt er dort für die restliche Jahreszeit. Daher bietet es sich an, zuerst mit deinem Bündnispartner zu besprechen, wer welchem Kami huldigen möchte, damit ihr euch nicht in die Quere kommt.

### MARSCH

→ **Alle Spieler:** Jede Figur um eine Region bewegen (über Grenze hinweg oder via Seeweg).

→ **Bonus:** Eine Festung für 3 Münzen errichten.

**Verhandlungstipp:** Es ist von Vorteil, Kämpfe zu gewinnen, ohne dafür kämpfen zu müssen. Versuche mit deinen Gegnern Absprachen zu treffen, wenn du deine Figuren bewegst, sodass du schließlich in einer von dir begehrten Provinz alleine bist, wenn der Krieg beginnt.

### AUFRÜSTUNG

**Achtung:** Der aktuelle Spieler beginnt hier!

→ **Alle Spieler:** 1 ausliegende Jahreszeitkarte für die angegebenen Kosten erwerben. **Glücksgötter** dürfen **nur von Mond-** bzw. **Sonnen-Klan** erworben werden, **Monster** **nur von den Klans des Grundspiels**.

→ **Bonus:** 1 Münze weniger bezahlen.

**Verhandlungstipp:** Wenn du siehst, dass ein Gegner an einer bestimmten Karte interessiert ist, aber zu wenige Münzen hat, könntest du ihm aushelfen, um deinerseits einen Gefallen einzufordern.

### ERNTE

→ **Alle Spieler:** 1 Münze aus dem Vorrat nehmen.

→ **Bonus:** Belohnung aller Provinzen erhalten, in denen man die **größte Stärke** hat.

**Verhandlungstipp:** Bei der Ernte gilt es, den richtigen Zeitpunkt abzuspassen. Wenn du gerade viele lukrative Provinzen kontrollierst, könntest du deinem Bündnispartner ein paar Münzen oder Ronins versprechen, damit er die Ernte-Aktion auswählt.

### VERRAT

→ **Nur aktueller Spieler:** Je eine Figur von 2 verschiedenen Spielern auf dem Spielplan durch eigene Figuren gleichen Typs ersetzen – nicht möglich bei **Daimyo**, **Shinto** an **Schreinen** oder **Kami**.

→ **Falls verbündet:** Bündnis wird gebrochen, Verlust von **Ehre**.

**Verhandlungstipp:** Verrat kann dich in eine mächtige Verhandlungsposition bringen. Wenn du nahezu jede Figur ersetzen kannst, könntest du deine Gegner um Angebote „bitten“, damit du ihre strategisch wertvollen Figuren verschonst.

### SCHREINE ABHANDELN

Die vier Schreine nacheinander von links nach rechts abhandeln. Der Spieler mit der größten Stärke erhält den Vorteil des dortigen **Kami** sowie deren **Karte** und deren **Figur**. Die Figur stellt er in eine **beliebige Provinz** – selbst dann, wenn sich die Figur bereits in einer Provinz befindet.

### [ IV ] KRIEGSPHASE

Alle Provinzen auf Kriegsleiste in aufsteigender Reihenfolge abhandeln:

→ **Leere Provinz:** Provinzplättchen ablegen.

→ **Nur 1 Spieler:** Er erhält das Provinzplättchen.

→ **Nur 2 verbündete Spieler:** Spieler mit größerer Stärke erhält das Provinzplättchen.

→ **2 oder mehr nicht verbündete Spieler:** Kampf zwischen allen Spielern (auch verbündeten).

### KÄMPFE DURCHFÜHREN

Spieler bieten verdeckt Münzen auf die Kampfaktionen. Der Spieler mit dem höchsten Gebot **darf** die Aktion ausführen.

→ **Seppuku:** Alle eigenen Figuren opfern und jeweils **1 SP** und **1 Ehre** erhalten.

→ **Geisel nehmen:** 1 Figur als Geisel nehmen. **1 SP** vom betroffenen Spieler stehlen (falls möglich).

→ **Ronins anheuern:** Alle eigenen Roninmarker zur Stärke hinzuzählen (nicht abgeben!).

→ **Kampfergebnis (keine Kampfaction):** Der Spieler mit der größten Stärke gewinnt den Kampf. Die **Figuren aller Verlierer** werden besiegt (ausgenommen die des Bündnispartners) und kehren in die Reserve ihrer Besitzer zurück.

→ **Kaiserliche Dichter:** **1 SP** für jede besiegte Figur erhalten, auch eigene.

### KAMPAUSGABEN

**Verlierer** legen gebotene Münzen in den Vorrat zurück. **Gewinner** verteilt gebotene Münzen gleichmäßig an die Verlierer.

**Verhandlungstipp:** Selbst im Kampfgetümmel kann verhandelt werden. Die Spieler dürfen in der Kriegsphase zwar keine Münzen und Roninmarker austauschen, aber immer noch Absprachen treffen. Zum Beispiel könnten sich Bündnispartner absprechen, wer auf welche Kampfaction bietet, damit sie sich nicht gegenseitig in die Quere kommen. Ob man seinem Bündnispartner trauen kann, ist eine andere Sache.

### [ V ] ABSCHLUSS

→ Alle Münzen und Roninmarker in den Vorrat zurücklegen.

→ Zu Schreinen entsendete **Shinto** kehren in die Reserven zurück.

→ Aktionskärtchen vom Spielplan nehmen und alle Kärtchen mischen.

→ Alle **Kami** und ihre **Karten** kehren zu ihren Schreinen zurück.

### SPIELLENDE UND WERTUNG

Im Winter werden erst Geiseln freigelassen, dann zusätzliche SP durch **Winterbonuskarten**, **Provinzplättchen** (1/2/3 SP pro Plättchen aus Runde I/II/III) und **Provinzplättchen-Bonusse** (3-4 verschiedene Provinzplättchen = 10 SP, 5-6 = 20 SP, 7-8 = 30 SP) verteilt. Der Spieler mit den **meisten SP** gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die **Ehre**. Falls Bündnispartner gleich viele SP haben, teilen sie sich die Platzierung und ggfs. sogar den Sieg.