



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

IKI (2-4 SPIELER)

Verbring 1 Jahr in Edo (dem heutigen Tokio) in der Zeit zwischen 1603 und 1868. Werde der angesehenste Bürger, indem Du den Wohlstand von Edo mehrst. Wirb Händler und Handwerker der unterschiedlichsten Art an und weise ihnen Arbeitsplätze zu, bis es für sie Zeit ist, in Rente zu gehen.

Iki nutzt relativ viele japanische Begriffe für teilweise gewöhnliche Spielbestandteile. Das macht den Einstieg etwas komplizierter. Aus diesem Grund habe ich die Bezeichnungen für diese Spielhilfe wie folgt übersetzt:

- ▶ Oyakata: **Spielerfigur**
- ▶ Kobun: **Händler (inkl. Handwerker)**
- ▶ Ikizama: **Reihenfolge-Figur**
- ▶ Ikizama-Leiste: **Reihenfolge-Leiste**
- ▶ Iki: **Siegpunkte (SP)**
- ▶ Nagaya: **Viertel (Stadtviertel)**
- ▶ Mon: **Geld**
- ▶ Koban: **Goldmünze**
- ▶ Edokko-Tableau: **Spielertableau**

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Brandwehrleiste:** Gibt an, wie gut ihr **Feuer** bekämpfen könnt. Liegen mehrere Brandwehrscheiben auf demselben Wert, gilt die oberste Scheibe als vorn liegend.
- ▶ **Feuer:** Am Ende der Monate 5, 8 und 11 bricht ein **Feuer** aus. Zieht jeweils 1 Feuerplättchen, um festzulegen, in welchem Viertel es brennt.

*Legt das Feuerplättchen anschließend **zurück** auf den Stapel.*

- ▶ **Fisch:** Pro Jahreszeit darfst Du jeweils **nur 1 Fisch** kaufen.

DIE VERSCHIEDENEN FIGUREN

- ▶ **Spielerfigur:** Bewegt sich auf der Hauptstraße im Kreis und interagiert mit den Läden und Ständen, an denen sie stehen bleibt.
- ▶ **Händler-Figur:** Repräsentiert einen angestellten Händler, Handwerker bzw. Verwalter, entsprechend der Karte auf der er platziert wird. Händler gewinnen an Erfahrung, bis sie in Rente gehen. Eingesetzte Händler musst Du am Ende der 4 Jahreszeiten mit Reis bezahlen und sie vor **Feuer** schützen. **Max. 4 Händler pro Spieler.**
- ▶ **Reihenfolge-Figur:** Zeigt an, für welchen Platz in der Zugreihenfolge Du dich entscheidest und wie viele Schritte deine Spielfigur gehen wird.
- ▶ **Brandwehrscheibe:** Zeigt an, wie gut Du Brände eindämmen kannst und bestimmt die Reihenfolge in Phase A jeder Runde. Dein Brandwehr-Wert erhöht sich jedes Mal, wenn Du einen Händler mit Brandwehrscheibe (unter den Kosten) anwirbst bzw. wenn Du den entsprechenden Laden besuchst.

ERFAHRUNG & RENTE

Händler können über mehrere Effekte Erfahrung sammeln:

- ▶ Deine Spielfigur **vollendet eine Runde** auf der Hauptstraße.
- ▶ Über die **Fähigkeit** bestimmter anderer Händler.
- ▶ Ein **anderer Spieler** nutzt die **Fertigkeit** deines Händlers.

*Das gilt nur, wenn **ein anderer Spieler** deinen Händler besucht! Wenn Du selbst deine eigenen Händler aufsuchst, gewinnen sie **nicht** an Erfahrung!*

Mit jedem Erfahrungsschritt bewegt sich dein Händler auf seiner Karte um 1 Position weiter nach oben. In jeder Erlösrunde erhältst Du das Symbol direkt über der Händlerfigur.

Sobald der Händler das runde Feld erreichen würde, geht er sofort in Rente. Du erhältst die Händlerfigur zurück und legst seine Karte über deinem Spielertableau ab. Beachte, dass die Spalte der Farbe der Karte entsprechen muss.

Händler in Rente gewähren dir an Zahltagen weiterhin den Erlös im runden Symbol, müssen allerdings nicht mehr mit Reis bezahlt werden.

WICHTIG: Einige Händler haben ein **rot eingekreistes Symbol**. Sie geben dir ein **Sonderplättchen**, sobald sie in Rente gehen.

HÄNDLER AUF GEBÄUDEN

Alle Gebäude, die Du baust, müssen von einem Händler verwaltet werden. Der Händler, den Du auf ein Gebäude stellst, ist nicht mehr verfügbar (außer Du verlierst das Gebäude durch ein **Feuer**).

SPIELABLAUF

Siehe Spielablauf – Änderungen bei 2 Spielern (S. 2)

Eine Partie verläuft über 13 Runden. Die ersten 12 Runden entsprechen einem Jahr, jeweils 3 Monate bilden eine Jahreszeit. Die 13. Runde entspricht dem Neujahrsfest mit eigenen Regeln. Jede normale Runde besteht aus 3 Phasen:

- A. **Reihenfolge-Phase**
- B. **Aktionsphase**
- C. **Ereignis-Phase**

[A] REIHENFOLGE-PHASE

- 01. Legt **4 neue Händlerkarten** der aktuellen Jahreszeit aus. Es gibt **kein Limit** für ausliegende Händlerkarten.
- 02. Platziert absteigender Reihenfolge der **Brandwehrleiste** eure **Reihenfolge-Figuren** auf je ein freies Feld der Reihenfolge-Leiste.

[B] AKTIONSPHASE

*Beachtet die Reihenfolge, welche die **Reihenfolge-Leiste** nun vorgibt von links nach rechts.*

Die Aktionsphase ist in 3 Schritte unterteilt:

- 01. Einkommen oder Anwerben
- 02. Spielfigur bewegen & Geschäfte tätigen
- 03. Ende deines Zuges

[01] EINKOMMEN ODER ANWERBEN

Wähle **1 Option**:

- ▶ Erhalte **4 Geld** aus dem Vorrat.
- ▶ Wirb einen **Händler** aus der Auslage an: Zahle die links oben angegebenen **Kosten**.
Leg die Karte auf ein **freies Feld** auf dem Spielplan. Stelle **1 Händler-Figur** auf das unterste Feld der Karte.

*Beachte **eventuelle Extrakosten** auf dem Stand des Spielplans!*

*Liegen **Münzen** auf der **ausgewählten Händlerkarte**? Du erhältst diese und darfst sie sogar zum **Bezahlen** der Karte nutzen.*

*Du kannst **nur anwerben**, wenn Du die **Kosten** zahlen kannst, **mind. 1 Händler** auf deinem Spielertableau hast und es **freie Felder** auf dem Spielplan gibt!*

[02] SPIELFIGUR BEWEGEN & GESCHÄFTE TÄTIGEN

Bewege deine Spielfigur in Pfeilrichtung **genau so viele Schritte**, wie dein gewähltes Feld auf der **Reihenfolge-Leiste** vorgibt.

- ▶ Pro abgegebener **Sandale** darfst Du einen weiteren Schritt gehen. Du darfst beliebig viele Sandalen-Plättchen einsetzen.
- ▶ Auf jedem Feld sind **beliebig viele Spielfiguren** erlaubt.

*Sobald deine Spielfigur **eine Runde vollendet**, gewinnen **alle deine Händler** sofort **1 Erfahrung**. Dadurch können **Händler** **sofort in Rente** gehen – noch bevor Du den **nächsten Schritt** durchführst.*

GESCHÄFTE TÄTIGEN

Wo deine Spielfigur ihre Bewegung beendet, kannst Du (in beliebiger Reihenfolge) mit den Laden und/oder 1 der Stände dahinter Geschäfte tätigen.

***Gehört der genutzte Händler einem anderen Spieler?** Dieser Händler erhält sofort **1 Erfahrung**.*

WICHTIG: Deine **eigenen Händler** erhalten **keine Erfahrung**, wenn Du selbst sie besuchst!

[03] ENDE DEINES ZUGES

Stelle deine **Reihenfolge-Figur** zurück auf dein Spielertableau.

[C] EREIGNIS-PHASE

Handelt die jeweils passende Schritte ab:

MONATE 1, 2, 4, 7, 10: KEIN EREIGNIS

Legt auf jede Händlerkarte der Auslage 1 Geld.

MONATE 3, 6, 9, 12: ZAHLTAG

Tauscht alle nicht gekauften **Fische**, Pfeifen und Tabakbeutel vom Spielplan gegen die der nächsten Jahreszeit. Entfernt alle verbliebenen Händler aus der Auslage. Eventuelle Münzen auf diesen Karten kommen zurück in den Vorrat.

Nur nach dem 12. Monat:

Fische, Pfeifen und Tabakbeutel **bleiben** auf dem Spielplan. Nehmt stattdessen eure Spielfigur vom Spielplan.

ZAHLTAG AUSFÜHREN

01. Erlös:

Alle eure Händler zahlen euch den Erlös, der im Feld direkt über der Händlerfigur angegeben ist. Händler in Rente liefern immer den Erlös des runden Feldes.

02. Harmoniebonus:

Die Stände (Karten) gehören zu 5 Gruppen: Jedes Viertel ist eine Gruppe. Alle 4 „kostenpflichtigen“ Stände an der Kreuzung bilden ebenfalls eine Gruppe. Wertet für jede Gruppe getrennt alle Karten, deren Farbe innerhalb der Gruppe **mind. 2x vorkommt**. Pro Händlerfigur auf so einer Karte bekommt der Besitzer so viele Siegpunkte, wie Karten dieser Farbe in dieser Gruppe vorhanden sind, inkl. des eigenen Händlers.

Beispiel:

Uta hat **2 Händler** auf gelben Karten bei **insgesamt 3 gelben Karten** in der Gruppe = $2 \times 3 = 6$ Siegpunkte.

*Die Karten an der **Kreuzung** gehören jeweils zu **2 Gruppen**!*

03. Bezahlung der Händler:

Jeden Händler auf dem Spielplan musst Du nun mit **jeweils 1 Reis** bezahlen. Jeder Händler, den Du nicht bezahlen kannst, wird vom Spielplan entfernt (inkl. der Karte). Du entscheidest in diesem Fall, welche Händler gehen müssen.

*Händler in Rente müssen **nicht** bezahlt werden.*

*Das hat **keinen Einfluss** auf die **Brandwehrleiste**!*

MONATE 5, 8, 11: FEUER

Der führende Spieler auf der **Brandwehrleiste** mischt die Feuerplättchen verdeckt und zieht 1. Das Plättchen gibt an, in welchem Viertel ein **Feuer** ausbricht. Das **Feuer** brennt immer von außen nach innen und erlischt an der Kreuzung automatisch. Bei jedem Feld nimmt die Stärke des **Feuers** (siehe Kalender) um 1 ab. Befindet sich am aktuellen Feld ein Stand, wird die Brandwehrstärke des Besitzers mit der Stärke des **Feuers** verglichen:

- ▶ **Brandwehrstärke \geq Feuer:** Das **Feuer** wird ohne Auswirkungen gelöscht.
- ▶ **Brandwehrstärke $<$ Feuer:** Der Händler und seine Karte werden entfernt, das **Feuer** brennt weiter.

*Nach der Abhandlung des **Feuers** wird das **Feuerplättchen** wieder zu den **anderen Feuerplättchen** gelegt!*

Legt abschließend auf jede Händlerkarte der Auslage 1 Geld.

DIE 13. RUNDE: NEUJAHRSFEST

Die Reihenfolgephase entfällt. Nehmt eure Spielfiguren vom Spielplan. In Reihenfolge der **Brandwehrleiste** setzt jeder Spieler seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld und führt eine letzte Aktion durch. Dann folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Nehmt eure Figuren und Karten vom Spielplan (das zählt nicht als „in Rente gehen!“) und legt die Händler über die entsprechenden Spalten eures Spielertableaus. Notiert anschließend auf dem Wertungsblock folgende Punkte:

01. SP von der **Iki-Leiste**.
02. Erhalte Punkte entsprechend der Anzahl **unterschiedlicher Farben** deiner Händler:

- ▶ 1 Farbe = 1 SP
- ▶ 2 Farben = 4 SP
- ▶ 3 Farben = 9 SP
- ▶ 4 Farben = 16 SP
- ▶ 5 Farben = 25 SP

*Gebäude zählen hier **nicht**, nur Händler!*

Der **Puppenspieler** in Rente kann als beliebige Kartenfarbe gewertet werden.

03. SP für **Fische**:

- ▶ 1 **Fisch** = 3 SP
- ▶ 2 **Fische** = 6 SP
- ▶ 3 **Fische** = 10 SP
- ▶ 4 **Fische** = 15 SP

*Addiere SP, die ggfs. **auf den Fischen** selbst angegeben sind.*

04. **Tabaksbeutel**.

- ▶ Falls Du **mindestens 1 Pfeife** hast, verdoppelt sich das Ergebnis.

05. **Gebäude**.

06. **Ressourcen**:

- ▶ 1 Goldmünze = 3 SP
- ▶ 1 Holz = 1 SP
- ▶ 4 Geld = 1 SP

***Reis** und **Sandalen** sind nur in Kombination mit bestimmten Gebäuden SP wert.*

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt die Partie!

Bei Gleichstand:

1. **Brandwehrstärke**, 2. **Brandwehrscheibe** weiter oben.

SPIELAUFBAU

01. Legt den **Spielplan** für 3/4 Spieler mittig aus.
02. Legt den **Monatsanzeiger** auf den 1. Monat im Kalender.
03. Legt die **30/60 SP-Plättchen** am Ende der SP-Leiste aus.
04. Legt **4 Feuerplättchen** neben die **Brandwehrleiste**.
05. Sortiert die **Fisch-, Tabakbeutel- und Pfeifenplättchen** nach Jahreszeit (Farbe der Rückseite). Legt die Plättchen des Frühlings an die Läden und die übrigen Stapel auf die Felder des Kalenders.
06. Legt **6 zufällige Gebäudekarten** offen aus.
07. Legt **Geld, Sandalen, Reis, Holz, Goldmünzen** und **Sonderplättchen** als Vorrat aus.
08. Sortiert die **Händlerkarten** nach Rückseite (Jahreszeiten).
09. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- ▶ Das Spielertableau (gemäß Spielerzahl)
- ▶ 1 Reihenfolge-Figur (auf Spielertableau)
- ▶ 1 Spielerfigur (auf die Startfelder der Hauptstraße)
- ▶ 4 Händler-Figuren (auf Spielertableau)
- ▶ 2 Markierscheiben (SP und Brandwehr)
- ▶ 1 Sandale (auf Spielertableau)
- ▶ 1 Reis
- ▶ 8 Geld

10. Legt eure **Brandwehrscheibe** auf das Feld 0.
11. Wer zuletzt in Japan war, wird **Startspieler**. Seine Scheibe liegt auf Feld 0 der **Brandwehrleiste** oben, die übrigen Spieler folgen in Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn um den Tisch.
12. Legt eure **Wertungsscheiben** auf das Feld 0 der SP-Leiste.
13. Legt die **4 Start-Händlerkarten** aus. In umgekehrter Reihenfolge wählt jeder Spieler 1 Karte, legt sie in ein beliebiges Eckfeld (außen) auf dem Spielplan und stellt eine Händlerfigur auf das Startfeld dieser Karte.

SPIELAUFBAU ZU ZWEIT

01. Benutzt die **2 Spieler-Seite** des Spielplans.
02. Mischt die **12 Sperrplättchen** verdeckt.
03. Gebt jedem Spieler zufällig ein **Sonnen- bzw. Mondplättchen**.

*Der Spieler mit dem **Sonnenplättchen** beginnt den 1. Monat.*

SPIELABLAUF – ÄNDERUNGEN BEI 2 SPIELERN

SPIELPLAN

- ▶ Der mittlere Stand jedes Viertels kann von **beiden** Feldern der Hauptstraße genutzt werden. Dafür ist die Platzierung hier um +1 teurer.

*Auf dieser Seite bilden die 4 Felder an der Kreuzung **keine** eigene Gruppe für den Harmoniebonus - es zählen nur die 4 Viertel.*

- ▶ Alle **3 Brände** sind um 1 schwächer.

SPERRPLÄTTCHEN

Zum Start jeder Runde wird ein neues Plättchen gezogen. Es verdeckt ein Feld der **Reihenfolgeleiste**, welches in dieser Runde nicht gewählt werden kann.

NEUTRALE HÄNDLER

Legt am Ende jedes Monats 1 Karte aus der Auslage auf einen freien Stand, ohne eine Händlerfigur darauf zu platzieren. In ungeraden Monaten macht dies der Spieler mit dem **Sonnenplättchen**, in geraden Monaten der Spieler mit dem **Mondplättchen**.

- ▶ Ist kein Stand frei, entfernt die Karte aus dem Spiel.
- ▶ **Münzen** auf der Karte gehen zurück in den Vorrat.
- ▶ Die Händlerkarte gehört keinem Spieler - stellt daher **keine Händlerfigur** darauf.
- ▶ Ein neutraler Händler brennt ab, sobald das **Feuer** seinen Stand erreicht.
- ▶ Sobald die **Fertigkeit** eines neutralen Händlers genutzt wird, geht dieser **sofort** in Rente und wird aus dem Spiel entfernt.
- ▶ Am **Zahltag** zählen die Farben der Karten der neutralen Händler für den **Harmoniebonus** mit.