IKI

江戸職人物語

Die Handwerker und Händler von Edo



13+ 60-90 Min 2-4

Spielmaterial

Spielbrett

Karten

- 56 Händlerkarten
- 6 Gebäudekarten

Spielsteine aus Holz

- 4 Spielfiguren Oyakata (Aufseher)
- 16 Spielfiguren Kobun (Assistent)
- 4 Zylinder in den Spielerfarben
- 13 Markierscheiben
- 15 achteckige Steine: Bauholz
- 24 sechseckige Steine: Reisballen

Spielmarken aus Karton

- 50 Geldmünzen (32x 1 Mon, 18x 4 Mon)
- 8 ovale Goldstücke (Koban)
- 20 Sandalenmarken
- 8 Fischmarken (je 2 Frühling, Sommer, Herbst und Winter)
- 4 Marken Tabakspfeife
- 4 Marken Tabaksbeutel
- 4 Feuerplättchen

Regelheft

Thema und Hintergrund

Iki ist ein strategisches Spiel, das im Milieu der Händler und Handwerker der Edo-Periode spielt. Der Schauplatz des Spiels ist Nihonbashi, das größte Geschäftsviertel der Stadt Edo, die heute Tokio heißt.

Die vielen Läden in der Hauptstraße zogen unzählige Kunden an. Reis- und Tabakhändler boten ihre Waren feil, Fische wurden vom Boot weg mit lauter Stimme angepriesen und verkauft. Weiter unten an der Straße fand man die Handwerker und Kleinhändler, die in den Nagaya genannten Hausreihen lebten und der Stadt ihre einzigartigen Talente liehen.

Man sagt, dass in Edo 700-800 Berufe vertreten waren. Im Spiel findet ihr Zimmerleute und Mattenflechter, Lebensmittelhändler und Imbisse, Geishas, Kabuki-Schauspieler und andere ungewöhnliche Gewerbe.

Das Spielbrett basiert auf dem Kidai Shôran, einer wertvollen Bildrolle aus jener Zeit. Volle 12 Meter lang, zeigt sie ein Luftbild der Stadt. Durch die liebevolle und detaillierte Darstellung von über 1600 Personen, die in den 90 Geschäften der Hauptstraße einkaufen und arbeiten, fängt sie das rege Treiben der damaligen Zeit ein.

Das Spielziel

Ihr versucht, erfolgreich durch ein Jahr zu kommen und dabei derjenige zu sein, der den Geist von Edo am besten verkörpert. Nahrung beschaffen und Geld verdienen werdet ihr mit Hilfe eurer Gewerbetreibenden, die wir ab jetzt der Einfachheit halber durchweg "Händler" nennen werden, auch wenn sich die Samurai und Shokunin (Handwerker) der Edo-Zeit sicherlich heftig darüber beklagt hätten. Der Sieger ist derjenige, der am meisten Iki ansammelt. Iki ist ein Begriff der alten Philosophie, der in Edo für den besten Weg steht, sein Leben zu führen: Eine feine Kenntnis der menschlichen Natur, Kultur und Schönheit sind die Merkmale eines wahren Iki-Meisters. Im Falle eines Gleichstands entscheidet die Stärke eurer Feuerwehr über den Sieg. Besteht der Gleichstand weiterhin, gewinnt der, dessen Feuerwehrmarker weiter oben im Stapel liegt.

Mein herzlicher Dank gilt Kazuma Mitani, einem Kunstmaler und anerkannten Kenner der Edo-Kultur, der [illegible] Konzept von **Iki – Die Handwerker und Händler von Edo** erarbeitet.

Spielaufbau

Startspieler

Jeder Spieler (und jede Spielerin, natürlich meinen wir immer beides) wählt eine Farbe. Der beste Handwerker wird Startspieler; die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Ab Februar richtet sich die Spielreihenfolge nach eurer Feuerwehrstärke

Iki-Zählleiste

Legt für jeden Spieler einen Marker auf das Feld 0.

Der Kalender

Der schwarze Marker kommt auf den Januar. Jede Spielrunde entspricht einem Monat, das Spiel geht über 13 Runden (12 Monate plus Neujahr). Nach dem Mondkalender geht der Frühling von Januar bis März, der Sommer von April bis Juni, der Herbst von Juli bis September und der Winter von Oktober bis Dezember. Jeweils Ende Mai, August und November wird ein Brand ausbrechen, und am Ende jeder Jahreszeit gibt es einen Zahltag.

Karten und Plättchen

Die verschiedenen Kartenarten unterscheiden sich durch die Rückseite. Es gibt Händlerkarten für Frühling, Sommer, Herbst und Winter, 4 Startkarten und 6 Gebäudekarten. Zunächst mischt ihr jeden der 4 Jahreszeiten-Stapel und legt die Stapel wie dargestellt verdeckt ab. Die 6 Gebäudekarten kommen offen neben das Spielbrett. Die Startkarten erklären wir später. Mischt die Feuerplättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Schließlich nehmt ihr 4 Frühlingskarten vom Stapel und legt sie offen aus.





Die 4 Startkarten

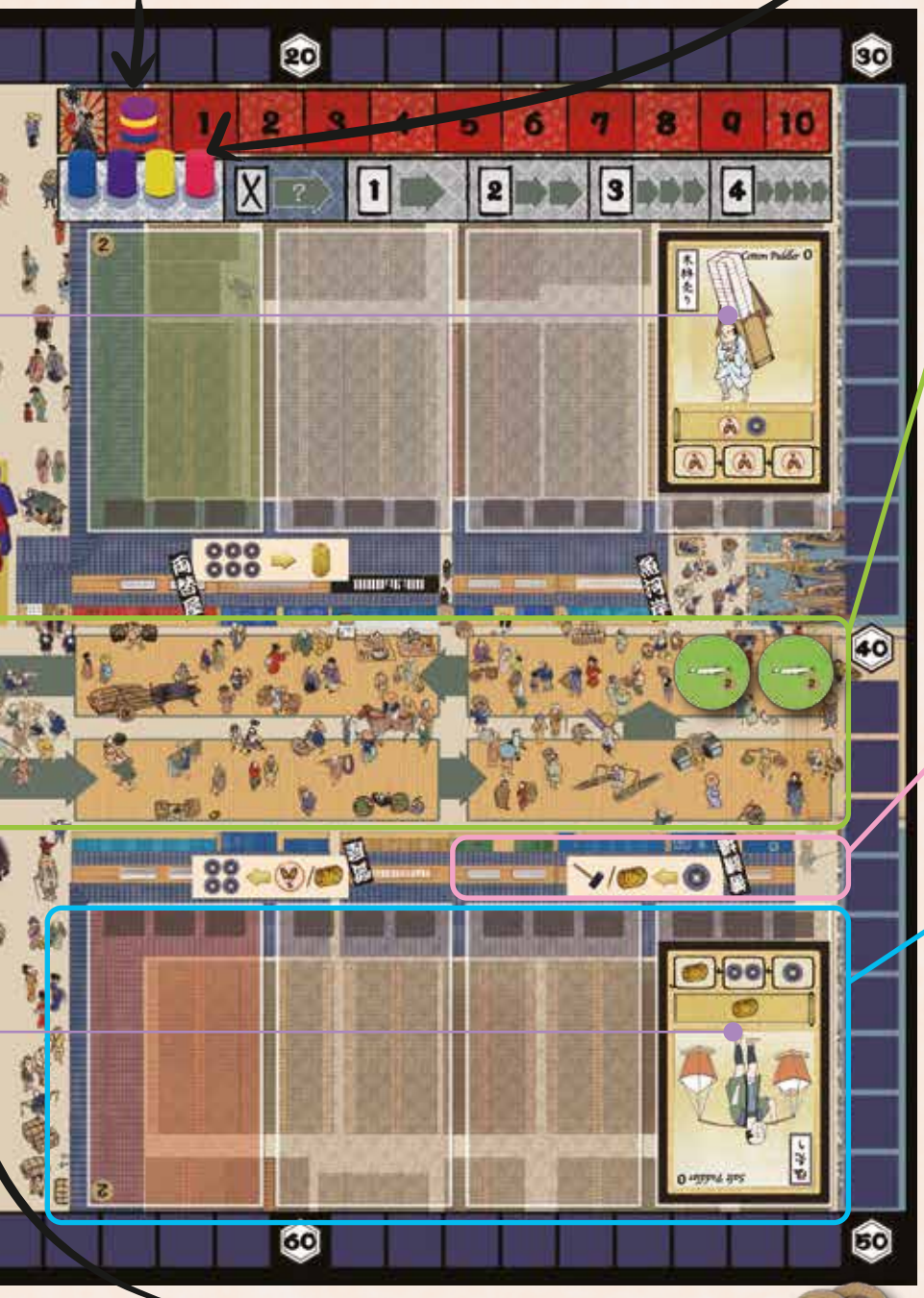
Diese Karten haben eine abweichende Rückseite (Salt Peddler, Boiled Egg Peddler, Cotton Peddler, Eyeglass Peddler). Der Spieler, der zuletzt spielt, wählt zuerst eine der Karten, legt sie in das äußerste Händlerfeld einer Hausreihe seiner Wahl und stellt dann eine seiner Kobun-Figuren auf das linke der drei Erfahrungsfelder, die unterhalb der Karte auf dem Spielplan aufgedruckt sind.

Danach tun die anderen Spieler in umgekehrter Zugreihenfolge das Gleiche, also zuerst der dritte, dann der zweite und zum Schluss der Startspieler. Bei weniger als 4 Spielern kommen die unbenutzten Karten aus dem Spiel.



Feuerwehrskala

Auf dieser Skala markiert ihr eure Feuerwehrstärke, die auch die Spielreihenfolge in Phase 1 bestimmt. Zunächst legt jeder einen seiner Marker so auf Feld 0, dass der des Startspielers oben liegt und die Marker der im Uhrzeigersinn folgenden Spieler von oben nach unten darunter liegen. Wird die eigene Feuerwehr während des Spiels stärker, rückt der Marker entsprechend nach rechts. Ist das Feld schon besetzt, kommt der Marker oben auf die, die schon dort liegen; in solchen Stapeln kommt immer der oberste zuerst an die Reihe. Wer schon 10 Punkte hat und weitere hinzu bekommt, legt seinen Marker oben auf den Stapel.



Felder für den Tagesablauf

Stellt eure zylindrischen Spielsteine auf das bezeichnete Feld. Auf dieser Skala wählt ihr später die Zugreihenfolge und die Anzahl der Bewegungspunkte für Phase 2. Bei nur zwei oder drei Spielern wird das Feld "X" nicht benutzt.

Startausstattung

Jeder beginnt das Spiel mit den vier Kobun-Figuren und einer übrigen Scheibe seiner Farbe sowie einem Sandalenplättchen, einem Reisballen, einer 4-Mon-Münze und vier 1-Mon-Münzen.



Hauptstraße

Auf der Hauptstraße gibt es 8 Felder, über die ihr eure Oyakata-Figur, beginnend beim Startpunkt, entgegen dem Uhrzeigersinn bewegt. Von diesen Feldern aus können sie mit dem angrenzenden Laden und einem der dort ansässigen Händler Geschäfte abschließen.

Startplättchen auslegen

Legt die Pfeifen- und Tabaksbeutelplättchen offen auf den entsprechenden Feldern des Tabakladens aus, in der Reihenfolge (von oben nach unten) grau, gelb, orange und violett. Auf den Fischmarkt kommen die beiden grünen Fischplättchen für den Frühling.

Läden an der Hauptstraße

Zu jedem Feld der Hauptstraße gehört ein Laden. Es gibt also insgesamt 8 Läden, die jeweils eine eigene Geschäftsaktion anbieten (s.u.).

Häuserreihen (Nagaya)

An der Hauptstraße liegen 4 Häuserreihen, die jeweils 4 Plätze für Händler haben. Hinter jedem Laden befinden sich zwei nebeneinander liegende Händlerfelder. Die 4 Händlerfelder einer Häuserreihe bilden jeweils eine Gruppe, ebenso wie die 4 farbigen Eckhäuser an der Kreuzung, die somit jeweils zu 2 Gruppen gehören (das spielt am Zahltag eine Rolle). Ein Gewerbe in einem Eckhaus zu eröffnen, kostet 2 Mon.

Die übrigen **Münzen**, **Sandalenplättchen**, **Reisballen**, **Koban**- und **Bauholzsteine** legt ihr neben dem Spielbrett bereit; sie befinden sich im *Bugyo-sho* (Büro der Stadtverwaltung), das im Spiel als Bank fungiert.



Startfeld

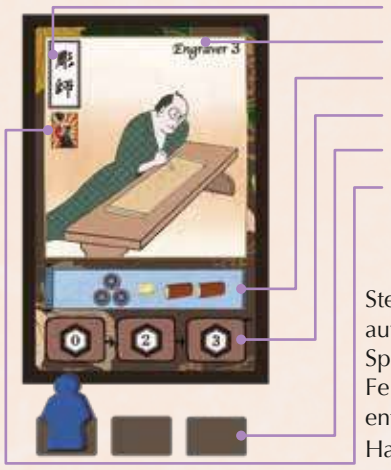
Jeder Spieler stellt seine Oyakata-Figur auf das Startfeld in der Mitte des Spielplans.

Feuer-plättchen



Beschreibung des Spielmaterials

Die Händlerkarten



- **Berufsbezeichnung in Kanji**
- **Englische Berufsbezeichnung und Anstellungskosten**
- **Fertigkeit:** Was dieser Händler liefert
- **Erlös:** Was der Besitzer dieser Karte am Zahltag bekommt
- **Erfahrung** (Felder auf dem Spielplan)
- **Feuerwehrsymbol** (Wer so einen Händler anstellt, erhöht seine Feuerwehrstärke um 1 oder 2.)

Stellt man einen Händler an, bezahlt man die angegebenen Kosten an die Bank und legt die Karte auf ein leeres Feld hinter einem Laden einer beliebigen Hausreihe. Unterhalb der Karte sind auf dem Spielplan 3 Felder aufgedruckt; normalerweise stellt man einen seiner Kobun auf das erste dieser Felder. Fangen die Erlösfelder auf der Karte aber erst auf Stufe 2 oder 3 an, so startet der Kobun entsprechend auch auf dem 2. oder 3. Erfahrungsfeld.
Hat man keinen freien Kobun oder ist kein Händlerfeld frei, kann man niemanden anstellen.

Der Kobun zeigt den Erfahrungsgrad des Angestellten an. Ein Angestellter kann Erfahrung in bis zu drei Stufen gewinnen und geht dann in den Ruhestand. Der Erfahrungsgrad bestimmt bei den meisten Angestellten den Erlös, den sie am Zahltag bringen. Manche Angestellte bringen keinen Erlös, sondern einen einmaligen Bonus, wenn sie in den Ruhestand gehen.
Wenn der Angestellte an Erfahrung gewinnt, setzt man den Kobun ein Feld weiter. Die dritte Aufwertung versetzt ihn in den Ruhestand: Sein Dienstherr legt die Karte offen vor sich ab und nimmt den Kobun wieder zurück. Der Angestellte im Ruhestand verlangt keine Nahrung mehr, bringt jedoch weiterhin an jedem Zahltag den Erlös seines höchsten Erfahrungsgrades.
Es gibt drei Wege, wie ein Angestellter an Erfahrung gewinnt:

1. Wenn ein anderer Spieler mit ihm Geschäfte macht, steigt die Erfahrung um 1 Stufe. Sie tut das nicht, wenn sein Dienstherr bei ihm einkauft.

2. Wenn ein Oyakata bei seinem Weg über die Hauptstraße den Startpunkt passiert, gewinnen alle Angestellten dieses Spielers eine Stufe an Erfahrung.

3. Einige Händler haben die Fähigkeit, gegen Zahlung von Geld einen Angestellten aufzuwerten, z.B. die Näherin (Seamstress).

Es gibt fünf Arten von Händlerkarten; man kann sie anhand ihrer Farbe unterscheiden: Meister (rot), Handwerker (braun), Verkäufer (grün), Straßenhändler (gelb) und sonstige (violett).
An jedem Zahltag bekommt man einen Bonus für mehrere gleichfarbige Angestellte, die man in einer Gruppe von Geschäften hat. Am Spielende bekommt man Punkte für die Anzahl an verschiedenfarbigen Angestellten.

Abb.1



Fertigkeiten und Löhne

Abb.2



Die Fertigkeit jedes Händlers ist auf der Bildrolle auf der Karte vermerkt; die Farbe der Rolle deutet an, was für eine Fertigkeit das ist. Die Fertigkeit nutzt man, indem man mit dem Händler ein Geschäft abschließt.

Gelb: Man bekommt etwas umsonst, z.B. Nahrung, Baustoffe, Geld oder Feuerwehrstärke.

Blau: Man kann Handel treiben, also Ressourcen oder Punkte gegen etwas anderes eintauschen. Handelsgeschäfte werden mit der Bank abgewickelt.

Violett: Spezielle Geschäfte

Erlös: Am Zahltag bekommen die Spieler einen (vom momentanen Erfahrungsgrad abhängigen) Erlös von denjenigen ihrer Angestellten, deren Erlösfelder gelb hinterlegt sind. Angestellte mit grau hinterlegtem Erlösfeld gewinnen normal an Erfahrung, bringen den Erlös aber nur einmalig in dem Augenblick, in dem sie in den Ruhestand gehen.

Besondere Händlerkarten



Beschreibung einiger spezieller Fertigkeiten:

1: Für 1 Iki-Punkt erhält man 5 Mon. Nur nutzbar, wenn man min. 1 Iki-Punkt hat.
2: Für 2 Mon gewinnt ein beliebiger eigener Angestellter 1 Stufe an Erfahrung.
3: Man erhält 4 Iki-Punkte, alle anderen Spieler erhalten von der Bank 2 Mon.
4: Man kann ein Gebäude bauen und bezahlt 1 Holz weniger als angegeben.
5: Man darf die Positionen zweier Händlerkarten (einschließlich der zugehörigen Kobun) auf dem Spielbrett vertauschen, egal wem sie gehören.

Fertigkeiten, die wirksam werden, wenn der Angestellte in den Ruhestand geht:

6: Wenn man jemand anstellt, zahlt man 1 Mon weniger als angegeben.
7: Diese Karte schützt einmalig im Spiel eine Händlerkarte vor Feuer. Man legt die Karte nach Benutzung quer, um anzuzeigen, dass sie bereits benutzt wurde.
8: Man darf seinen Oyakata, wenn man will, ein Feld weiter bewegen als normal.
9: Diese Karte zählt bei der Schlusswertung der Kartenarten als eine beliebige Kartenfarbe eigener Wahl.

Always Board Games
NEVER BORED

Gebäudekarten


Abb.3

Die Symbole unter dem japanischen Namen zeigen die Baukosten an. Unter dem Bild des Gebäudes sieht man, wie viele Iki-Punkte es bei der Schlusswertung zählt.

Beispiel (Abb. 3): Für das Kaufmannshaus bekommt man 3 Punkte für jedes Sandalenplättchen, das man am Spielende besitzt.

Das Hammersymbol, zu finden auf einigen Karten und auf dem Bauhof an der Hauptstraße, erlaubt euch, ein Gebäude zu bauen. Gebäude errichtet ihr auf den gleichen Feldern, auf die auch die Händlerkarten kommen. Um auf einem Eckfeld zu bauen, muss man außerdem 2 Mon bezahlen. Man legt einen seiner Kobun auf das Gebäude, um zu zeigen, wem es gehört; dieser bleibt dort bis zum Spielende (oder bis das Gebäude abbrennt). Wer keinen Kobun frei hat oder die Baukosten nicht bezahlen kann, kann nicht bauen.

Spielsteine und -marken



Geld: Genau wie in der Edo-Zeit gibt es auch im Spiel Münzen zu 1 und 4 Mon.

Koban (ovale Goldstücke): Werden zum Errichten von Gebäuden benötigt und zählen am Spielende 3 Iki-Punkte pro Goldstück.

Sandalen: Mit ihnen kann man den Oyakata um zusätzliche Felder bewegen (1 Feld pro Sandalenplättchen).

Fische: In jeder Jahreszeit werden 2 Fischplättchen angeboten; der Preis steht auf den Plättchen. Frühling: Japanischer Glasfisch, Sommer: Bonito, Herbst: Seebarsch, Winter: Meerbrasse.

Reisballen: Benötigt man am Zahltag, um seine Angestellten zu bezahlen.

Bauholz: Benötigt man zum Errichten von Gebäuden. Jedes nicht benutzte Bauholz ist am Spielende 1 Iki-Punkt wert.

Tabakspfeife: Der Preis steht auf dem Plättchen. Jede Pfeife erhöht die eigene Feuerwehrstärke um so viel, wie Feuerwehrsymbole aufgedruckt sind.

Tabaksbeutel: Sie sind am Spielende die aufgedruckte Anzahl an Iki-Punkten wert; der Preis jedes Beutels steht auf dem Plättchen. Jeder Beutel ist doppelt so viele Iki-Punkte wert wie aufgedruckt, falls man mindestens eine Pfeife besitzt.

Die Läden

Hinweis: In diesem Spiel findet kein direkter Handel zwischen den Spielern statt. Jede Art von Kauf, Tausch sowie Ressourcenverteilung und -verbrauch wird ausschließlich mit der Bank abgewickelt.



Sandalenladen

Hier kannst du für 2 Mon 2 Sandalenplättchen kaufen.



Reisladen

Für 3 Mon bekommst du hier 2 Reisballen.



Feuerwachturm

Hier erhöhst du deine Feuerwehrstärke um 1. Bewege deinen Marker auf der Feuerwehrskala 1 Feld nach rechts; liegt dort schon ein Marker, kommt deiner oben auf diesen.



Tabakladen

Hier kannst du Tabakspfeifen und -beutel kaufen, aber pro Besuch max. ein Plättchen jeder Art. Zum Verkauf stehen jeweils nur die beiden obenauf liegenden Plättchen.



Pfandleiher

Hier kannst du max. 1 Reisballen und/oder max. 1 Sandalenplättchen in je 4 Mon umtauschen.



Fischmarkt

Hier kannst du eines der beiden ausliegenden Fischplättchen zum aufgedruckten Preis kaufen. Der erste Bonito und die ersten Meerbrassen der Saison sind sehr teuer, aber geben großes Ansehen (Iki-Punkte), denn “ein echter Bewohner von Edo wird alles tun, um die ersten Bonitos des Sommers zu bekommen” .



Bauhof

Hier kannst du entweder einen Reisballen für 1 Mon kaufen oder eine Bauaktion ausführen, jedoch nicht beides.



Geldwechsler

Du kannst hier für je 6 Mon 1 Goldmünze (Koban) erhalten. Dabei dürfen maximal 12 Mon gewechselt werden.

Hausreihen, Läden und Händlerfelder

Jedem Feld auf der Hauptstraße entspricht ein Laden in der angrenzenden Hausreihe. Hinter jedem Laden sind zwei Plätze, in denen je ein Händler untergebracht werden kann. Dort ansässige Händler können ebenfalls mit den Besuchern auf der Hauptstraße Geschäfte machen .



Spielablauf

Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen. Die erste heißt **Der Tagesablauf** und die zweite ist die **Aktionsphase**. Erst wenn alle Spieler die Phase 1 abgeschlossen haben, beginnt Phase 2.
Hinweis: Für das Spiel zu zweit gelten etwas abweichende Regeln, siehe unten.

Phase 1: Der Tagesablauf

In dieser Phase entscheidet ihr über die Spielreihenfolge in der Aktionsphase und legt fest, wie viele Felder euer Oyakata gehen wird.
Im Januar spielt ihr die Phase 1 vom Startspieler aus im Uhrzeigersinn, ab Februar in absteigender Reihenfolge der Feuerwehrstärke. Haben zwei Spieler die gleiche Feuerwehrstärke, spielt der zuerst, dessen Marker oben liegt.

In dieser Reihenfolge stellt jetzt jeder Spieler seinen Holzzylinder auf eines der fünf Wahlfelder; bei weniger als 4 Spielern ist das linke Feld (X) nicht verfügbar. Auf jedem Feld darf nur ein Zylinder stehen. Die Zahl im Feld ist sowohl die Spielreihenfolge in der Aktionsphase als auch die Zahl der Felder, die sich der Oyakata bewegen muss.
Wer das Feld X gewählt hat, spielt in der Aktionsphase zuerst, überspringt aber den Schritt A (er kann niemanden anwerben oder Einkommen beziehen). Sein Oyakata darf sich nach eigener Wahl 1 bis 4 Felder bewegen. Auch er darf durch Abgabe von Sandalenplättchen zusätzliche Felder gehen.

Abb.4



Phase 2: Aktionen

Diese Phase spielt ihr in der Reihenfolge, die in Phase 1 festgelegt wurde; sie hat 2 Schritte, A und B. Wer am Zug ist, spielt zuerst den Schritt A und danach Schritt B, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

A. Anwerbung oder Einkommen

Du hast die Wahl, entweder jemanden anzustellen oder Einkommen zu erhalten.

Anwerben: Du darfst einen der offen ausliegenden Händler nehmen; die Kosten musst du an die Bank bezahlen. Liegen auf der Karte Münzen, bekommst du diese ebenfalls und kannst sie sogar zum Bezahlen der Anwerbung benutzen, aber du kannst nicht die Münzen nehmen und die Karte liegen lassen.

Beispiel (Abb. 5): Es ist März. Hiroshige beschließt, den Buchverleiher anzuwerben, auf dessen Karte 2 Mon liegen. Er hat kein Geld und bezahlt daher den Buchverleiher mit einer der zwei Münzen auf der Karte.

Du musst die angeworbene Karte sofort in ein leeres Händlerfeld in einer der Hausreihen legen; dies kostet in den 4 Eckhäusern an der Kreuzung nochmals 2 Mon extra. Dann stellst du einen deiner Kobun auf das erste nutzbare Erfahrungsfeld unterhalb der Karte.

Abb.5



Einkommen nehmen: Du bekommst von der Bank **4 Mon**.

B. Den Oyakata bewegen und Geschäfte abschließen

Den Oyakata bewegen: Auf der Hauptstraße sind 8 Felder, über die sich die Oyakata-Figuren gegen den Uhrzeigersinn bewegen. Alle Oyakata beginnen das Spiel auf dem markierten Startfeld in der Mitte des Spielplans. In deinem Zug geht dein Oyakata genau so viele Schritte, wie du in Phase 1 (Tagesablauf) festgelegt hast. Hast du den Ochsenkarren, darfst du ihn einmal pro Runde benutzen. Du kannst beliebig viele Felder weiter gehen, indem du pro zusätzlichem Feld 1 Sandalenplättchen abgibst, auch zusätzlich zur Wirkung des Karrens. Auf jedem Straßenfeld dürfen beliebig viele Oyakata stehen. Jedes Mal, wenn dein Oyakata eine komplette Runde über die Hauptstraße vollendet, also den Startplatz an der Kreuzung passiert, gewinnen alle deine Angestellten eine Stufe an Erfahrung.

Geschäfte abschließen: Nachdem sich der Oyakata bewegt hat, darf er dort, wo er steht, den Laden besuchen und auch mit einem hinter dem Laden ansässigen Händler Geschäfte machen. Beides ist freiwillig und kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.
Befinden sich hinter dem Laden zwei Händler, kannst du nur mit einem von beiden ein Geschäft abschließen. Wem die Karten gehören, ist egal. Gehört der Händler einem anderen Spieler, gewinnt er durch das Geschäft eine Stufe an Erfahrung.

Beispiel (Abb. 6): Sharaku hat in Phase 1 das Feld 3 gewählt und sich zu Beginn der Phase 2 für das Einkommen von 4 Mon entschieden; er hat jetzt insgesamt 7 Mon. Er gibt ein Sandalenplättchen ab und bewegt seinen Oyakata um 4 Felder. Ein Handel mit dem Ukiyo-e-[illegible] dem Geldwechsler bringt ihm 5 Mon, wofür er 1 Iki-Punkt be[illegible] Geldwechsler tauscht er dann seine 12 Mon in 2 [illegible]

Abb.6



Ende der Spielrunde

Nachdem du deine Aktionen abgeschlossen hast, stellst du deinen Tagesablauf-Zylinder auf das linke Feld der Leiste. Haben alle Spieler dies getan, endet die Runde.

Am Ende des Mai, August und November bricht jetzt ein **Feuer** aus, während am Ende des März, Juni, September und Dezember nun ein **Zahltag** folgt.

Anschließend bewegt ihr den Kalendermarker auf den nächsten Monat.

Falls jetzt die Jahreszeit gewechselt hat, werft übrige Fischplättchen der vorigen Jahreszeit ab und deckt die zwei neuen auf. Außerdem wird in diesem Fall die Auslage von Händlerkarten komplett geleert, einschließlich evtl. auf den Karten liegender Münzen. Hat die Jahreszeit nicht gewechselt, bleiben die Händlerkarten liegen, und ihr legt auf jede 1 Mon (mehr als 2 Mon können und dürfen aber auf keiner Karte liegen).

In jedem Fall kommen jetzt 4 neue Händlerkarten der aktuellen Jahreszeit offen in die Auslage.

Der Zahltag

Am Ende der Runden von März, Juni, September und Dezember ist Zahltag.

Erlöse: Jeder bekommt den Erlös von allen seinen Angestellten entsprechend des momentanen Erfahrungsgrades. Die Angestellten im Ruhestand bringen den Erlös ihres höchsten Erfahrungsgrades. Der Erlös kann aus Iki-Punkten, Geld und Ressourcen bestehen.

Hausreihen-Harmoniebonus: Auf dem Spielfeld gibt es 5 Gruppen von je 4 Händlerfeldern: Die 4 Hausreihen bilden je eine Gruppe, die 4 Eckhäuser an der Kreuzung bilden die fünfte Gruppe (Abb. 7). Zählt für jede Gruppe die dort ansässigen Händler gleicher Farbe zusammen; für jede Farbe, die zweimal oder öfter in einer Gruppe vertreten ist, bekommen die Spieler als Bonuspunkte die Anzahl der gleichfarbigen Karten multipliziert mit der Anzahl der eigenen Kobun in dieser Gruppe.

Beispiel (Abb. 8): In dieser Gruppe gibt es 3 Straßenhändler (gelbe Karten), von denen 1 dem violetten, 2 dem roten Spieler gehören. Rot bekommt 3x2 = 6 Iki-Punkte, Violett 3x1 = 3 Punkte. Es gibt auch einen Meister dort (rote Karte), aber Einzelkarten zählen nicht.

Abb.7

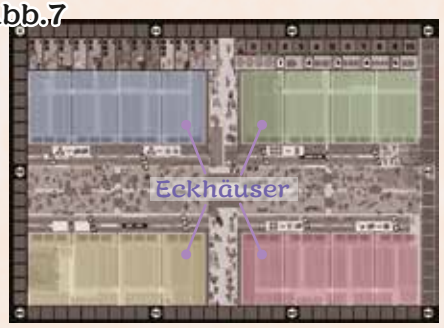


Abb.8



Bezahlung der Angestellten: Schließlich zahlt jeder so viele Reisballen, wie er Angestellte auf dem Spielbrett hat (die Angestellten im Ruhestand und auf Gebäudekarten zählen nicht mit). Angestellte, die man nicht bezahlen kann, verlassen den Spieler (die Karten kommen aus dem Spiel). Wer nicht alle seine Angestellten bezahlen kann, entscheidet selbst, wen er gehen lässt.

Feuer bricht aus

Ein Sprichwort sagt “Kämpfe und Feuer sind die Blumen von Edo.” In Edo brannte es regelmäßig. Die Feuerwehr bestand vor allem aus den ansässigen Bauhandwerkern.

Am Ende der Monate Mai, August und November bricht jeweils ein Feuer aus. Die Stärke des Feuers im Mai beträgt 5, im August 8, und im November 10 - wie auf dem Spielbrett angegeben. Wer bei Ausbruch des Feuers die größte Feuerwehrstärke hat, wird Einsatzleiter.

Der Einsatzleiter zieht ein Feuerplättchen vom Stapel; das Plättchen gibt an, welche der 4 Hausreihen Feuer fängt; das Feuer ist immer auf eine einzige Hausreihe beschränkt und beginnt in dem Händlerfeld, das am weitesten von der Kreuzung entfernt ist.

Die Feuerwehr jedes Spielers greift nur auf Feldern ein, auf denen ein eigener Kobun steht. Ist deine Feuerwehrstärke größer oder gleich der Stärke, die das Feuer dort hat, ist das Feuer gelöscht und richtet keinen weiteren Schaden an.

Ist das Feuer nicht gelöscht, wird die Händler- oder Gebäudekarte abgeworfen, der Kobun geht zurück an den Spieler, und das Feuer breitet sich in Richtung der Kreuzung auf das nächste Feld dieser Hausreihe aus; seine Stärke verringert sich jedoch mit jedem Feld um 1. An der Kreuzung erlischt das Feuer von selbst.

Nach dem Brand werden alle 4 Feuerplättchen neu gemischt.

Abb.9



Beispiel (Abb. 9): Im August bricht in der linken Hausreihe ein Feuer der Stärke 8 aus. Sowohl Gelb als auch Violett haben eine Feuerwehrstärke von 5. Da das Feuer mit 8 bzw. 7 stärker ist als ihre Feuerwehr, brennen die Geschäfte des Kleidertrödlers und des Wasserverkäufers ab, ihre Karten kommen aus dem Spiel und die Kobun gehen zurück an die Spieler. Auf dem leeren Feld richtet das Feuer keinen Schaden an. Beim Feld des Graveurs hat die Stärke des Feuers auf 5 abgenommen; die “gelbe” Feuerwehr kann es löschen und rettet so dieses Geschäft.

Die letzte Spielrunde (Neujahrsfest)

Auf den Dezember folgt eine letzte Spielrunde, die nach etwas anderen Regeln abläuft. Die Phase 1 und der Schritt A der Phase 2 entfallen. In der Reihenfolge gemäß der Feuerwehrstärke hat jeder Spieler noch genau eine Aktion: Er darf seinen Oyakata auf ein beliebiges Straßenfeld stellen und darf dort, wie üblich, im Laden einkaufen und mit einem Händler ein Geschäft abschließen. Wenn der Oyakata den Startpunkt passiert, verursacht er in dieser Runde keinen Erfahrungszuwachs der Angestellten mehr.

Wenn alle Spieler ihre Aktion ausgeführt haben, endet das Spiel, und die Abschlusswertung folgt.

Spielende und Abschlusswertung

Nach der Neujahrsrunde rechnet ihr eure Iki-Punkte zusammen; dabei erhaltet ihr die folgenden Bonuspunkte:

Vielfalt an Angestellten

Man erhält Iki-Punkte für die Anzahl der verschiedenen Arten (Farben) von eigenen Angestellten, egal ob auf dem Spielbrett oder im Ruhestand: **1 Farbe: 1 Punkt; 2 Farben: 4 Punkte; 3 Farben: 9 Punkte; 4 Farben: 16 Punkte; alle 5 Farben: 25 Punkte**.

Fische

Man erhält Iki-Punkte für die Anzahl der verschiedenen jahreszeitlichen Fischarten: **1 Art = 3 Punkte; 2 Arten = 6 Punkte; 3 Arten = 10 Punkte; alle 4 Arten = 15 Punkte**.

Dazu kommen noch die Extrapunkte, die auf den ersten Bonitos und Meerbrassen der Saison aufgedruckt sind.

Tabaksbeutel

Es gelten die aufgedruckten Punktzahlen. Diese Zahlen **verdoppeln** sich, wenn man mindestens eine Tabakspfeife besitzt.

Beispiel (Abb. 10): Die abgebildeten Tabaksbeutel sind 5 und 3 Punkte wert. Besitzt der Spieler mindestens eine Tabakspfeife, sind sie 10 und 6 Punkte wert.



Abb.10

Gebäude

Es gelten die aufgedruckten Punktwerte.

Geld und Bauholz

Übriges Geld und Bauholz werden wie folgt in Iki-Punkte umgewandelt: je **Goldstück 3 Punkte**, je **Bauholz 1 Punkt**, für je **fünf Mon 1 Punkt**. Reisballen und Sandalen bringen keine Punkte.

Für 2 oder 3 Spieler

Im Spiel zu zweit oder zu dritt könnt ihr das Feld "X" für den Tagesablauf nicht benutzen. Am besten sperrt ihr es durch einen Marker einer nicht benutzten Spielerfarbe.

Regeln für das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit sind die 4 Eckhäuser an der Kreuzung nicht benutzbar; am besten sperrt ihr diese Felder durch Marker oder Kobuns einer unbenutzten Spielerfarbe. Jede Hausreihe besteht also nur aus 3 Häusern, und es gibt nur 4 Händlergruppen à 3 Feldern.

Am Ende jeder Runde, wenn beide Spieler den Schritt B der Phase 2 abgeschlossen haben, bringt einer der Spieler kostenlos eine Händlerkarte aus der Auslage ins Spiel. In den ungeraden Monaten (Januar, März usw.) macht das der Startspieler dieser Runde, in den geraden Monaten der andere Spieler. Ist in der Auslage keine Karte verfügbar oder ist kein Händlerfeld mehr frei, entfällt dieser Schritt.

Münzen, die auf der Karte liegen, gehen an die Bank. Die Karte gehört niemandem und bekommt deswegen auch keinen Kobun.

Mit solchen Händlern kann man ganz normal Geschäfte abschließen, sie werden aber nach der ersten Benutzung aus dem Spiel entfernt. Da dort niemand löscht, werden die Karten durch Feuer automatisch zerstört. Die Karten zählen bei der Berechnung des Harmoniebonus mit.

Besondere Händlerkarten

Die Karten Cloth Dyer (Stofffärber), Ear Cleaner (Ohrenreiniger), Dumpling Peddler (Kloßhändler), Bird Catcher (Vogelfänger), Makie-shi (Lackmaler), Samurai, Charcoal Peddler (Holzkohlenhändler) und Croupier könnt ihr nach eigenem Ermessen ins Spiel nehmen oder weglassen. Für die ersten Partien empfehlen wir, sie nicht zu benutzen

Autor: Koota Yamada **Planung**: Dr. Kozi Nakagawa
© **UTSUROI**, alle Rechte vorbehalten
Illustrator: Dommiy **Layout & Gestaltung der Regeln und der Schachtel**: TANSAN & Co.

Ein besonderer Dank geht an: Lorna, Joe Huber, Peer Sylvester, Phoenix Kwan, Dave Watson, Shayna McCartney, Laura Lynn Walsh, Derek Baver, Nathan Hunley, Jose Manuel Lopez Cepero, Sakashin, Yukicha, Hokaccho, Egu, Kamui, Yokoazu, Jijiciao, und die Mitglieder von Imagine GAMES

Deutsche Ausgabe: Spieleschmiede

Übersetzung Lars Frauenrath und Lutz Pietschker, Lektorat Sven Göhlich und Wolfram Dübler-Zaeske

Sponsoren

Wir danken den Unterstützern, die fest an uns geglaubt und die deutsche Regelübersetzung von Iki ermöglicht haben:

Markus Baurichter, Dirk Becker, Ulrich Beer, Lars-Oliver Breuer, Bernhard Brühmann, Steffen Dannemann, Helga Dautert-Huber, Francesca Deppe, Petra Dorfmüller, Marco Dorner, Armin Eckstein, Andreas Fiedler, Nina Fleischhauer, Frank Ameerschlag, Claudia Goerldt, Robert Grabinski, Wolfram Groh, Michael Haaks, Johannes Halbig, Nils Hartmann, Benjamin Hedrich, Marc Heilmann, Norbert Hüber, Alexander Janning, Jesper Jensen, Jan-Christoph Jäger, Heike Kleiner, Rainer Knoop, Michael Koenig, Roman Kowalew, Susanne Leonhardt, Rudolf Lex, Nicole Lorenzen, Jürgen Mader-Focks, Hendrik Meiß, Annek Methner, Dirk Müller, Günter Necker, Stephan Neuser, Marcel Quarg, Thomas Rabsi, Marion Platzer, Oliver Reinis, Bernie Ritzinger, Marc Rohroff, Agnieszka Sander, Dominic Schnettler, Hermann Schroeder, Simon Schumburg, Denise Schöning, Simon Segtrop, Martin Simiantkowski, Reinhard Steinbacher, Sven Stratmann, Roman Straub, Rudolf Titz, Timur Tug, Simon Vogt, Heiko Weiß, Björn Weng

Always Board Never Bored