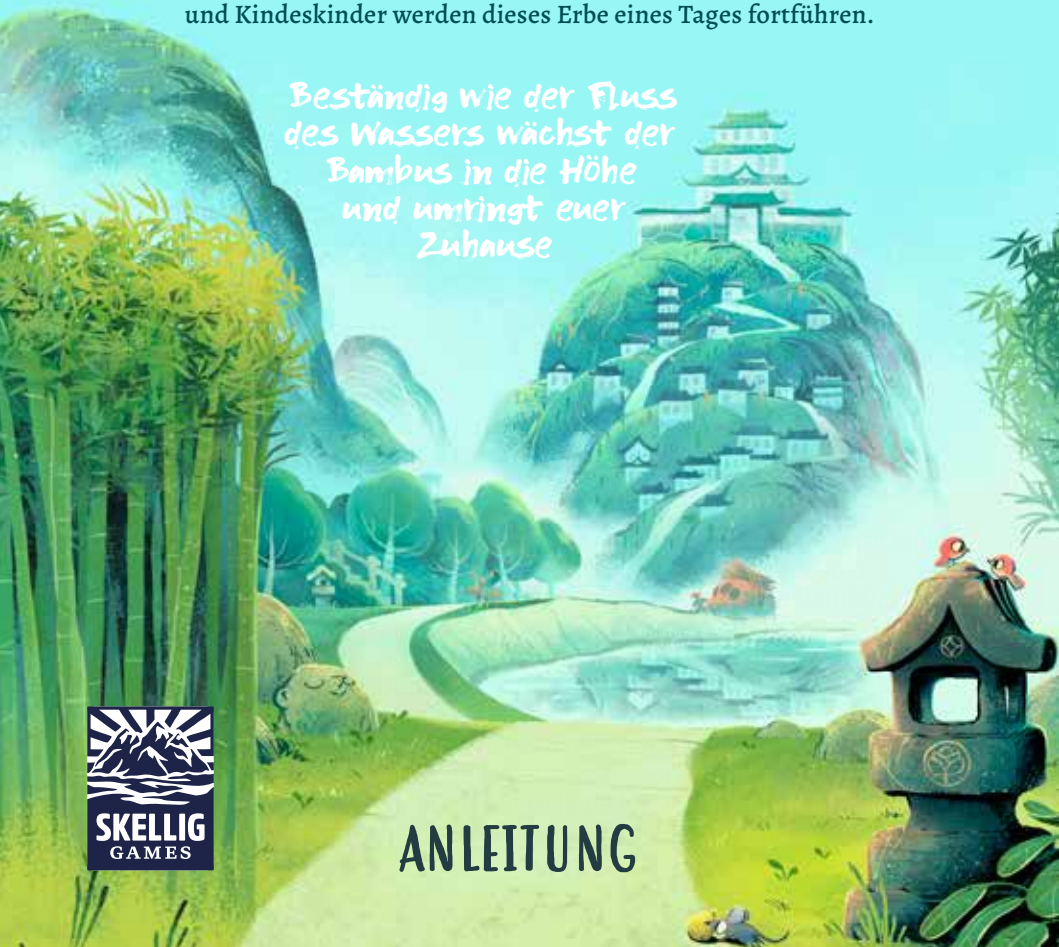
Germán P. Millán Jonatan Cantero

BAMBOO

2-4
10+
90 min

Bambus bildet seit Generationen die Lebensgrundlage eurer Familien. Das Zuhause, das ihr euch erschaffen habt, zeugt sowohl von eurem Gemeinschaftssinn als auch von eurer Bereitschaft, Opfer zu erbringen. Jedes Mal, wenn ihr euch auf den Weg macht, Bambus zu ernten, sammelt ihr Erfahrung und trackt zu eurer Weiterentwicklung und zum Fortschritt eurer Familien bei. Nach und nach wird euer Zuhause so zu einem Ort, an den ihr euch nach getaner Arbeit gerne zurückzieht. Diese ausgleichende Ruhe trägt ebenso zu eurer Zufriedenheit bei, wie das harmonische Miteinander mit den Yōkai, den Geistern des Waldes. Ehrt eure Verstorbenen durch Opfergaben in den Tempeln, um den Kreislauf des Lebens aufrecht zu erhalten. Eure Vorfahren haben auf diese Weise bereits ihre Ahnen verehrt und eure Kinder und Kindeskinder werden dieses Erbe eines Tages fortführen.



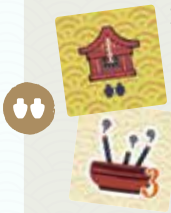
SKELLIG GAMES

ANLEITUNG

I SPIELAUFBAU



1. Lege den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Lege alle **Bambussteine** mit der bedruckten Seite nach oben auf den Tisch. Wähle die Bambussteine mit dem ♦-Symbol und lege sie zufällig auf die 12 Plätze mit demselben Symbol im Bereich des Schilfgrases auf dem Spielplan. Achte dabei darauf, dass sie mit der bedruckten Seite nach oben liegen.
3. Mische die 4 **Gaben des Waldes** und lege sie verdeckt auf den Spielplan.
4. Trenne die 3 verschiedenen Kategorien **Balanceplättchen** (, und) voneinander und mische jede Gruppe separat. Sortiere sie anschließend so in die Vorratsboxen, dass die Rückseiten sichtbar sind. Stelle die Vorräte oberhalb des Spielplans auf. Decke nun 3 Plättchen auf und lege sie offen auf ihren vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.
5. Trenne die **Hausplättchen** (I und II) voneinander und mische jeden Stapel. Solltet ihr zu zweit spielen, entferne zuvor alle Plättchen mit dem -Symbol, da sie hier nicht benötigt werden. Sortiere die Plättchen anschließend so in die Vorratsboxen, dass die Rückseiten sichtbar sind. Stelle auch sie oberhalb des Spielplans auf. Ziehe je 4 Plättchen und lege sie offen auf die dafür vorgesehenen Felder.
6. Mische die **Yōkai-Plättchen** (Geister des Waldes) und bilde 4 Stapel mit je 4 Plättchen (überzählige Plättchen werden für diese Partie entfernt). Lege die 4 Stapel auf die 4 Tempelfelder auf dem Spielplan.



PARTIEN ZU ZWEIT: Mische die 4 **Tempelplättchen** und lege sie offen auf die Tempelfelder des Spielplans. Füge jedem Tempel so viele Räucherstäbchen hinzu, wie auf dem Plättchen angegeben (0, 2 oder 3). Diese Räucherstäbchen gehören einem Geist, der das Spiel beinahe unbemerkt etwas anspruchsvoller machen wird. Der Geistspieler erhält die Farbe Braun. Belasse die 4 Tempelplättchen neben dem Spielplan.

7. Mische die **Nahrungsplättchen** verdeckt und stapele sie neben dem Spielplan. Decke die 5 obersten Plättchen auf und lege sie auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.
8. Lege die **Münzen** neben den Spielplan. Sie bilden einen allgemeinen Vorrat.
9. Bestimme den **Startspieler** per Zufall. Er erhält den Startspielermarker und zusätzlich den Phasenmarker. Der Startspieler legt den Phasenmarker auf das erste Feld der Phasenleiste.



II MATERIAL

- 1 Spielplan (Seite 3)
- 4 Spielertableaus mit je 2 Schwierigkeitsgraden (Seite 4)
- 64 Hausplättchen in 2 Kategorien (I und II) (Seite 11)
- 1 Vorratsbox für Hausplättchen
- 68 Balanceplättchen in 3 Kategorien (24x, 20x und 24x) (Seite 12)
- 1 Vorratsbox für Balanceplättchen
- 21 Yōkai-Plättchen (3 je Waldgeist) (Seite 15)
- 4 Tempelplättchen – sie werden nur in 2-Spieler-Partien benötigt (Seite 2)
- 4 Gaben des Waldes (Seite 7)
- 1 Startspielermarker (Seite 6)
- 1 Phasenmarker (Seite 6)
- 36 Bambussteine (16 für die Spieler,
- 12 für den Spielaufbau und 8 weitere ohne Symbol) (Seite 10)
- 36 Münzen mit Wert „1“ (Seite 5)
- 15 Münzen mit Wert „3“ (Seite 5)
- 26 Nahrungsplättchen (6x Tee mit Wert „1“, 12x Reis mit Wert „2“, 8x Ramen mit Wert „3“) (Seite 16)
- 4 Marker für Zufriedenheitspunkte (ZP) – 1 je Spieler (Seite 6)
- 4 Aktionsmarker – 1 je Spieler (Seite 4)
- 29 Räucherstäbchen (7 je Spieler sowie ein zusätzliches für den Geistspieler mit der Spielerfarbe Braun) (Seite 4)

III SPIELERAUFBAU

A Jeder wählt eine Farbe und nimmt sich ein **Spielertableau**. Wähle die Tagseite für die normale Version oder die Nachtseite für die fortgeschrittene Version (siehe Seite 17). Lege nicht benötigte Spielertableaus zur Seite.

B Jeder Spieler erhält:

- 1 **Aktionsmarker**, stelle ihn direkt neben das persönliche Tableau

B2 - 1 **Marker** für Zufriedenheitspunkte, platziere ihn auf Position 5 der Zufriedenheitsleiste (siehe Seite 3)

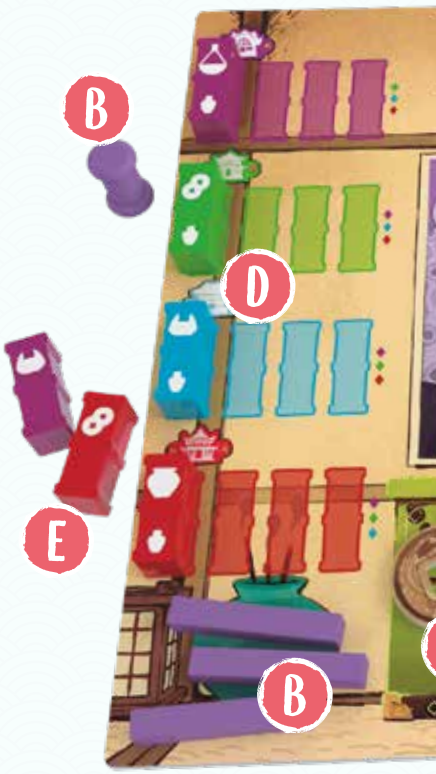
B3 - 7 **Räucherstäbchen** in Spielerfarbe, lege 3 davon in die eigene Reserve und die verbliebenen auf die 4 Rundenfelder des Spielplans. **Anmerkung:** Bei mehr als 2 Spielern verbleibt das überzählige Räucherstäbchen des braunen Spielers in der Schachtel.

- Legt das restliche Spielmaterial in den nicht genutzten Spielerfarben zur Seite, es wird nicht benötigt.

C Jeder Spieler erhält 1 **Balanceplättchen**. Ziehe es zufällig aus der Vorratsbox und lege es offen auf dein Spielertableau in den dafür vorgesehenen Bereich.

D Jeder Spieler erhält 4 **Bambussteine mit dem -Symbol** am unteren Ende: Eins in jeder Farbe, entsprechend den verschiedenen Aktionen. Platziere diese Bambussteine so auf deinem Spielertableau, dass die Farbe des Steines der Farbe des Tempels entspricht. So erhält jeder Spieler einen Bambusstein von jeder Farbe und Aktion. Lege die verbleibenden Bambussteine zur Seite.

E Mische die **Bambussteine ohne -Symbol** und lege für jeden teilnehmenden Spieler 2 neben dem Spielplan aus. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler



einen dieser Bambussteine und legt ihn auf seinem Tableau auf das nächste freie Tempelfeld der entsprechenden Farbe. Jeder Spieler hat nun 2 Steine genommen und so insgesamt 6 Bambussteine auf seinem Tableau platziert.

F Jeder Spieler erhält 3 **Münzen** und legt sie auf seinem Spielertableau ab.



INFORMATIONEN UND MÜNZEN



Alle Plättchen und Münzen, die du während des Spiels erhältst, sind für alle Mitspieler sichtbar zu platzieren. Geheimhaltung ist nicht vorgesehen.

Immer, wenn du „eine Münze“ erhältst oder bezahlst, ist von einer Münze mit Wert 1 die Rede. Jederzeit im Spiel dürfen die Spieler drei einzelne Münzen in eine Münze mit Wert 3 tauschen und umgekehrt.

IV SPIELABLAUF

Diese abenteuerliche Reise, der Sonne gleich am Himmel, endet mit Einbruch der Nacht

Eine Partie verläuft über 4 Runden.
Jede Runde besteht aus 4 Phasen oder Jahreszeiten, die in folgender Reihenfolge nacheinander gespielt werden:

PHASE 1. FRÜHLING: Die Spieler erhalten Räucherstäbchen und Gaben des Waldes.

PHASE 2. SOMMER: Die Spieler spielen nacheinander ihre Aktionen.

PHASE 3. HERBST: Die Spieler erhalten Gunst von den Yōkai.

PHASE 4. WINTER: Die Spieler erwecken die Yōkai, ernähren ihre Familie und werten Teile ihres Tableaus.

Nach 4 Runden endet das Spiel und die Gesamtpunktzahl wird ermittelt.
Der Spieler mit den meisten Zufriedenheitspunkten (ZP) gewinnt.



ZUFRIEDENHEITSPUNKTE (ZP)

Zufriedenheitspunkte (ZP) zeigen den Erfolg im Spiel an. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.



Wenn du ZP erhältst, bewege den Marker so viele Felder vorwärts, wie du Punkte verdient hast.



Im Spielverlauf und in der Endwertung ist es möglich, ZP zu verlieren. In diesem Fall bewege den Marker um die Anzahl der Punkte rückwärts.

V DIE SPIELPHASEN IM DETAIL

Der Startspieler ist verantwortlich, dass der Phasenmarker mitbewegt wird.

STARTSPIELERMARKER UND ZUGREIHENFOLGE



Die Zugreihenfolge ist durch den Startspielermarker vorgegeben. Der Spieler im Besitz des Startspielermarkers beginnt die Runde, alle weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Dieser Spieler ist für den Phasenmarker verantwortlich und wird ihn bewegen, um die aktuelle Phase der laufenden Runde anzuzeigen.

PHASE 1. FRÜHLING

Zu Beginn der Phase erhalten alle Spieler 1 Gabe des Waldes und 1 Räucherstäbchen.

Wenn zu Beginn der Phase alle 4 Felder für Räucherstäbchen geleert sind, wird das Spielende ausgelöst und der Endpunktestand ermittelt (siehe Seite 18).

Mische den Stapel der Gabe des Waldes. Ziehe anschließend so viele Plättchen wie Mitspieler und lege sie offen neben den Spielplan.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn erhält jeder Spieler ein Räucherstäbchen in seiner Farbe und legt es in seinen Vorrat. Nehmt das Stäbchen vom am weitesten links verfügbaren Feld. Anschließend wählt der Spieler eines der offen liegenden Plättchen von den Gaben des Waldes, führt die darauf abgebildete Aktion aus und legt es verdeckt auf den Stapel der Gaben des Waldes Plättchen.

Wenn nun alle Spieler ihr Räucherstäbchen und ihre Gabe des Waldes erhalten und ausgeführt haben, fährt das Spiel mit der nächsten Phase fort: Sommer.

Die Aktionen (siehe Seite 10) von den Gaben des Waldes sind:



Führe die Aktion „Münzen nehmen“ aus



Führe die Aktion „Kochen“ aus



Führe die Aktion „Balance“ aus



Führe die Aktion „Dein Haus verbessern“ aus



PHASE 2. SOMMER

In dieser Phase bringen die Spieler Opfergaben an den Tempeln dar und nutzen ihre Bambussteine, um Aktionen durchzuführen.

1 · PRÜFE, OB DU PASSEN MUSST

Wenn du **keine Räucherstäbchen mehr in deinem Vorrat hast**, bleibt dir nichts anderes übrig als zu passen. Das bedeutet, dass dir keine weiteren Aktionen im Sommer der laufenden Runde zur Verfügung stehen. Du musst warten, bis alle anderen Spieler ebenfalls gepasst haben. Wenn du nicht passen musst, fahre mit dem nächsten Schritt fort.

2 · BESUCHE EINEN TEMPEL

Um einen Tempel zu besuchen, bewege deinen Aktionsmarker auf einen freien Tempel auf deinem Spielertableau. Es muss sich hierbei um einen anderen Tempel als den aus dem vorherigen Zug handeln (in Runde 1 kannst du also aus allen 4 Tempeln wählen) und **es muss sich mindestens ein Bambusstein darauf befinden**. Somit zeigst du an, welche Aktionen du später ausführen wirst.



Patricia hat ihren Aktionsmarker zum roten Tempel bewegt und zeigt daher an, dass sie diesen Tempel besuchen und welche Aktionen sie mit ihren Bambussteinen ausführen wird.

3 · BRINGE AM GEWÄHLTEN TEMPEL EIN OPFER DAR



Patricia platzierte ihren Aktionsmarker auf dem roten Tempel, wo sie 3 Bambussteine hat. Sie muss nun 3 Räucherstäbchen opfern, hat jedoch nur 2 im Vorrat. Sie bietet am roten Tempel ihre beiden verbleibenden als Opfergabe dar.

Lege so viele Räucherstäbchen in den Tempel, wie sich Bambussteine darin befinden. Falls das nicht vollständig möglich sein sollte, setze so viele Räucherstäbchen ein wie du noch vorrätig hast.

Die Räucherstäbchen werden von unten nach oben in Tempel der gleichen Farbe gelegt. Liegen dort bereits Räucherstäbchen (egal, ob fremde oder deine eigenen), lege die neuen oberhalb ab, um zu zeigen, dass sie später gelegt wurden.



Sie legt ihre Räucherstäbchen oberhalb der dort bereits liegenden 2 grünen Stäbchen von Samuel ab, der vor ihr hier war.

Du darfst 1 oder mehr Räucherstäbchen auch in einem Tempel einer anderen Farbe ablegen, sofern du dafür 1 Münze für jedes Räucherstäbchen zahlst.



Patricia könnte eines ihrer 2 verbliebenen Räucherstäbchen auch in einem anderen als den roten Tempel ablegen und müsste dafür 1 Münze zahlen. Würde sie beide dafür verwenden wollen, so würde sie das 2 Münzen kosten.

4 · LEGE DIE BAMBUSSSTEINE AUF DIE SCHLIFSTIELE AUF DEM SPIELPLAN

Setze als nächstes alle Bambussteine des von dir gewählten Tempels ein, unabhängig davon, wie viele du mit geopferten Räucherstäbchen bezahlen konntest, und führe genau so viele aus, wie du Räucherstäbchen geopfert hast. Das geschieht in folgender Reihenfolge:

Lege alle durch den Aktionsmarker verfügbaren **Bambussteine** deines Spielertableaus (des Tempels, den du eben besucht hast) auf Bambushalme mit freien Abschnitten auf den Schilfbereich des Spielplans. Jeder Bambushalm kann in diesem Schritt dabei nicht mehr als 2 neue Bambussteine aufnehmen.



Patricia gibt ihre 3 Bambussteine wie folgt auf den Schilfbereich zurück: 2 auf den Bambushalm ganz links und das 3. auf den Halm ganz rechts. Sie aktiviert jedoch nur 2 ihrer 3 gelegten Bambussteine, da sie nur 2 Räucherstäbchen als Opfergabe dargeboten hat. Sie entscheidet sich für die Aktionen „Kochen“ und „Joker“ und verzichtet auf die Aktion „Münzen nehmen“.

Führe so viele Aktionen (Seite 10) deiner Bambussteine **durch**, wie du zuvor Räucherstäbchen dafür geopfert hast. Führe diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge durch. Falls du 4 Räucherstäbchen als Opfergabe dargeboten hast, darfst du bis zu 4 deiner Bambussteine aktivieren.

5 · ERHALTE NEUE BAMBUSSSTEINE

Immer wenn du eine Aktion durchführst oder auf sie verzichtest, schiebe den Bambusstein, den du unten in die Bambushalme gelegt hast, nach oben in den schattierten Bereich. Auf diese Weise fallen neue Bambussteine aus dem Schilfbereich heraus. Nimm diese nun in deinen Vorrat und sortiere sie entsprechend ihrer Farbe zu den zugehörigen Tempeln.

Wenn ein Bambusstein nicht in einem Tempel **abgelegt werden kann**, weil es kein freies Feld mehr gibt, lege ihn in einen anderen Tempel. Er wird fortan – bis zum erneuten Ablegen im Schilf – wie ein Stein dieser Farbe behandelt.



Da sie 3 Bambussteine eingesetzt hat, hat sie 3 neue Steine aus dem Schilf erhalten, als sie ihre abgelegten Steine nach oben schob. Den blauen und den roten Stein legt sie auf ihrem entsprechenden Tempelfeld ab. Weil alle grünen Tempelfelder belegt sind, darf sie den grünen Bambusstein auf einem Tempelfeld ihrer Wahl platzieren.

Damit ist dein Spielzug zu Ende und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Spieler **gepasst** haben, dann beginnt die nächste Spielphase: Der Herbst.

DIE AKTIONEN DER BAMBUSSTEINE

Im Dickicht des Bambus glimmen Glühwürmchen im Schein der Tempel

Die Bambussteine sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Ihre Farben erlauben den Spielern eine Zuordnung zu den einzelnen Tempeln und zeigen damit, wo sie zu platzieren sind, wenn sie auf das Spielertableau gelangen. Das Symbol am oberen Rand eines Bambussteines zeigt die durchführbare Aktion, wenn er aktiviert wird.



Anmerkung: Es wird vorkommen, dass du eine Aktion nicht aktiveren kannst oder nicht ausführen willst. Du musst im Laufe deines Zuges die Bambussteine dennoch auf den Bambushalmen im Schilfbereich des Spielplanes einsetzen.

BALANCE

Erhalte 1 ZP **ODER** wähle 2 der folgenden Aktionen in beliebiger Kombination aus:

ERHALTE BALANCE. Wähle 1 der aufgedeckten Balanceplättchen aus dem ausliegenden Angebot. Platziere es im oberen Teil deines Hauses: Sortiere Plättchen der Kategorie links, der Kategorie in der Mitte und der Kategorie rechts ein. Du kannst nie mehr als 2 Plättchen derselben Kategorie auf deinem Spielertableau haben. Um Platz freizugeben, musst du diese Plättchen werten (siehe unten).

Schließe am Ende der Aktion die auf dem Spielplan entstandene Lücke, indem du die verbleibenden Balanceplättchen nach unten bewegst. Ziehe vom Stapel mit dem entsprechenden Symbol ein neues nach und lege es in die oberste Zeile. Ist der entsprechende Stapel erschöpft, so verbleibt die Lücke.

WERTE BALANCE. Wähle eines der Balanceplättchen auf deinem Spielertableau und zeige deinen Mitspielern, dass du dessen Bedingungen erfüllst. Erhalte die Anzahl der abgebildeten Zufriedenheitspunkte. Wende das Plättchen nun und platziere es in den Bereich der gewerteten Balanceplättchen auf dem Fächer links daneben. Du darfst Stapel bilden. Jedes Balanceplättchen hat unterschiedliche Bedingungen. Auf Seite 12 findest du eine kurze Übersicht.



Patricia aktiviert den Bambusstein mit der Aktion „Balance". Sie hat die Wahl aus folgenden Optionen: 2 Balanceplättchen vom Spielplan erhalten oder 2 Balanceplättchen ihres Tableaus werten oder 1 Balanceplättchen nehmen und 1 werten oder nur 1 ZP erhalten.



VERBESSERE DEIN HAUS

Erhalte 1 Münze ODER wähle 1 auf dem Markt offen liegendes Hausplättchen. Zahle die hierfür erforderliche Anzahl Münzen an den Vorrat. Du erhältst sofort die auf dem Plättchen angegebenen ZP.

Lege das Plättchen auf einen beliebigen freien Platz deines Zuhauses. Du steigerst das Wohlbefinden und die Zufriedenheit deiner Familie.

Bewege nun alle Plättchen auf dem Markt aufgrund der freigewordenen Lücke nach unten. Ziehe ein neues Plättchen aus der Vorratsbox und lege es offen in das neue freie Feld. Wenn die Vorratsbox leer sein sollte, bleibt der frei gewordene Platz leer.

MÜNZEN NEHMEN

Nimm 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie neben dein Spielertableau. Du benötigst Münzen, um Hausplättchen zu kaufen.

KOCHEN

Wähle aus aus den zur Verfügung stehenden ein Nahrungsplättchen und platziere es auf deinem Spielertableau. Du benötigst Nahrung im Winter (siehe Seite 16).

Die Nahrungsplättchen **werden nur aufgefüllt, wenn das letzte vom Spielplan genommen wurde** oder während des Winters. Sobald das passiert, nimm 5 Plättchen vom Stapel und lege sie offen auf den Spielplan. Sollte der Nachziehstapel erschöpft sein, mische die im laufenden Spiel abgeworfenen Nahrungsplättchen und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

★ JOKER

Wähle 1 der 4 zuvor beschriebenen Aktionen.

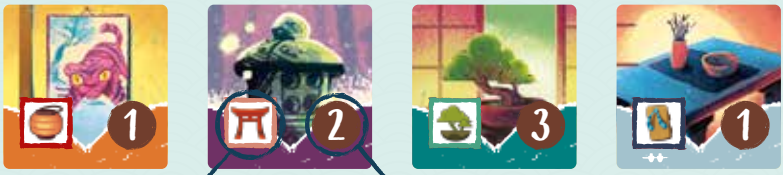


HAUSPLÄTTCHEN

Die Hausplättchen stehen für die Vielfalt und Lebensqualität deines Zuhauses. Sie führen zu mehr Komfort und Zufriedenheit.

Jedes der Plättchen gehört einer der 4 Kategorien an: Dekoration, Spiritualität, Garten und Handwerk. Jedes Plättchen besitzt zusätzlich Komfortpunkte im Wert von 1, 2 oder 3. Diese Punkte sind der Schlüssel zur perfekten Balance in deinem Zuhause.

Die Kategorien und Komfortpunkte sind mit den Balanceplättchen verknüpft. Sie stellen die Bedingungen für die Wertung dar.



BALANCE

Meine eigenen 4 Wände schützen, was mir lieb und wichtig ist. Grünes Schilf umgibt uns.

Beachte die Balance in deinem Haus, um deine Hausplättchen optimal zu nutzen. Sie kann entscheidend für deinen Erfolg im Spiel sein.

Um Balanceplättchen zu werten, ist es nötig, die Aktion „Balance“ zu aktivieren (siehe Seite 10). Darüber hinaus müssen die angezeigten Bedingungen des Plättchens erfüllt werden. Sie bestehen aus der Position sowie der Kategorie der Hausplättchen.

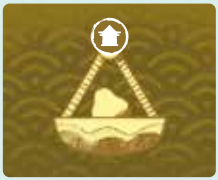


Dieses Balanceplättchen benötigt ein Hausplättchen der Kategorie Garten. Wenn diese Bedingung erfüllt ist, erhält der Spieler beim Werten des Balanceplättchens 2 ZP.

Jedes Balanceplättchen ist mit einem Bereich deines Zuhauses verbunden. Dein Zuhause besteht aus einem Raster, das 5 Felder breit und 3 Felder hoch ist. Die Bereiche sind:



Plättchen mit diesem Symbol sind mit dem linken Bereich deines Hauses verbunden. Um sie für die Wertung zu erfüllen, gelten die Bedingungen für die linken 6 Felder.



Plättchen mit diesem Symbol sind mit allen Bereichen deines Hauses verbunden. Um sie für die Wertung zu erfüllen, gelten die Bedingungen für alle Felder deines Hauses.



Plättchen mit diesem Symbol sind mit dem rechten Bereich deines Hauses verbunden. Um sie für die Wertung zu erfüllen, gelten die Bedingungen für die rechten 6 Felder.



Das Plättchen aus dem Beispiel gehört zur Gruppe der -Plättchen. Das bedeutet, für die Wertung musst du die Bedingungen mit den 6 Feldern rechts im Haus erfüllen.

BEDINGUNGEN MIT KATEGORIE UND POSITION:

- Besitze ein Hausplättchen der angegebenen Kategorie.



Ein Hausplättchen der Kategorie Dekoration.

- Besitze waagerecht oder senkrecht zueinander benachbarte Hausplättchen in den angegebenen Positionen.



Ein Hausplättchen der Kategorie Garten, rechts daneben eins der Kategorie Spiritualität.



Ein Hausplättchen der Kategorie Dekoration und direkt darunter eins der Kategorie Spiritualität.



Ein Hausplättchen der Kategorie Garten, direkt darunter Spiritualität und direkt darunter Dekoration.

- Besitze 4 Hausplättchen diagonal benachbart zueinander in den angegebenen Positionen.



Ein Hausplättchen der Kategorie Spiritualität, diagonal rechts daneben eins der Kategorie Garten, 2 Felder darunter Dekoration und diagonal links daneben Handwerk.

- Besitze 5 Hausplättchen in den angegebenen Kategorien waagerecht oder senkrecht benachbart zueinander.



Zwei Plättchen beliebiger Kategorie, rechts davon zwei Plättchen der Kategorie Garten und ein beliebiges rechts davon.

BEDINGUNGEN MIT KATEGORIE, POSITION UND KOMFORTPUNKTEN:

- Besitze mindestens die angegebene Menge an Komfortpunkten auf beliebig vielen Hausplättchen in der angegebenen Kategorie.



Besitze mindestens 7 Komfortpunkte auf beliebig vielen Hausplättchen der Kategorie Spiritualität.

- Besitze waagerecht und/oder senkrecht zueinander benachbarte Plättchen, die der Position und der Kategorie entsprechen und dabei mindestens die erforderliche Anzahl Komfortpunkte erzielen.



Besitze ein Plättchen der Kategorie Handwerk und rechts benachbart ein beliebiges. Gemeinsam müssen sie mindestens den Wert von 4 Komfortpunkten erzielen.



Besitze 4 Plättchen einer beliebigen Kategorie in den dargestellten Positionen zueinander benachbart. Gemeinsam müssen sie mindestens den Wert von 9 Komfortpunkten erzielen.

PHASE 3. HERBST

In dieser Phase erhalten die Spieler, abhängig von ihren Opfergaben, die Gunst der Yōkai, die mit den Tempeln verbunden sind.

Prüfe jeden der 4 Tempel separat (in beliebiger Reihenfolge). Halte dich dabei an folgende Schritte:



1 · WECKE DIE YŌKAI AUF

Der Spieler mit den meisten Räucherstäbchen an diesem Tempel erhält das Yōkai-Plättchen und platziert es unten auf seinem Spielertableau.

Im Falle eines Gleichstandes erhält der Spieler, der zuletzt ein Räucherstäbchen platziert hat (das oberste), das Yōkai-Plättchen.

Anmerkung für das Spiel zu zweit: Würde das Yōkai-Plättchen dem Geistspieler zugeteilt werden, entfernt es stattdessen ganz aus dem Spiel.



Diana (gelb) und Patricia (lila) haben beide 3 Räucherstäbchen in diesem Tempel. Diana erhält das Yōkai-Plättchen, weil ihr zuletzt gelegtes Räucherstäbchen höher liegt (sie hat den Tempel nach Patricia besucht).

2 · ERHALTE RÄUCHERSTÄBCHEN ZURÜCK

Alle Spieler erhalten nun ihre Räucherstäbchen zurück und legen sie in ihren Vorrat.

Anmerkung für das Spiel zu zweit: War dies der 4. Tempel, werden nun die Räucherstäbchen des Geistspielers in die Tempel zurückgelegt. Wie beim Spielaufbau werden dafür die Tempelplättchen gemischt. Für jeden Tempel wird ein Plättchen aufgedeckt. Nun wird die angegebene Anzahl Räucherstäbchen in den jeweiligen Tempel an unterster Position platziert. Die Tempelplättchen werden beiseitegelegt, sie werden erst im nächsten Herbst erneut benötigt.



3 · DIE NEUEN YŌKAI TRETEN IN ERSCHEINUNG

Nachdem das Yōkai-Plättchen in Schritt 1 „Rufe die Geister“ entfernt wurde, wird das nächste aufgedeckt. Wenn keine weiteren Yōkai-Plättchen mehr vorhanden sind, signalisiert das die letzte Runde des Spiels.

Die Yōkai-Plättchen erlauben dem jeweiligen Spieler verschiedene Aktionen auszuführen. Diese Aktionen werden auf der nächsten Seite genauer erklärt.

DIE GEISTER DES WALDES

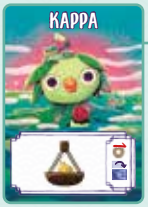


Der Wind streift sanft durch das Schilf. Ein Yōkai erwartet dich dort.

Wenn die Opfergaben durch Räucherstäbchen an einem Tempel ausgewertet werden, erhält der Spieler mit den meisten Opfergaben das zugehörige Yōkai-Plättchen.

Jederzeit in deinem Spielzug darfst du die Fähigkeit deiner Yōkai aktivieren. Um die einmalige Nutzung anzuzeigen, drehe das Plättchen um 90° – deine Geister fallen in einen tiefen Schlaf. Du kannst deine Yōkai im Winter wieder aufwecken, indem du die angegebenen Kosten für jeden bezahlst (siehe Seite 16).

Nachfolgend sind die 7 verschiedenen Arten der Yōkai aufgelistet, zusammen mit ihren individuellen Aktionen:



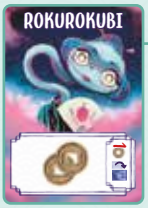
KAPPA

Im Sommer darfst du eine Aktion „Balance“ entsprechend ihren geltenden Regeln durchführen (Seite 10).



TANUKI

Im Sommer darfst du eine Aktion „Dein Haus verbessern“ entsprechend ihren geltenden Regeln durchführen (Seite 11).



ROKUROKUBI

Im Sommer darfst du die Aktion „Münzen nehmen“ entsprechend ihren geltenden Regeln durchführen (Seite 11).



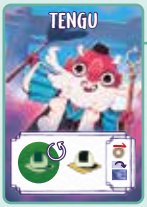
KITSUNE

Im Sommer gelten alle von dir aktivierten Bambussteine als Aktion „Joker“ (Seite 11).



OOKAMI

Während der Ernährung im Winter (Seite 16) erhältst du 4 Einheiten Nahrung.



TENGU

Im Sommer darfst du alle in der Auslage befindlichen Nahrungsplättchen abwerfen und die 5 Felder auffüllen. Du erhältst einen der vorhandenen Marker und entscheidest, ob du ihn vor oder nach dem Auffüllen zu dir nimmst.



BAKENEKO

Während der Opfergabe im Sommer darfst du in einem beliebigen Tempel Räucherstäbchen darbringen, ohne Münzen dafür zu bezahlen.

Darüber hinaus erhält jeder Spieler für jedes unterschiedliche Yōkai-Plättchen, das er erhalten hat, bei Spielende 2 Zufriedenheitspunkte.

PHASE 4. WINTER

In dieser Phase können die Spieler die Yōkai erwecken, müssen ihre Familien ernähren und ziehen Bilanz nach dem zu Ende gehenden Jahr.

Führe hierzu die Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1 · WECKE DIE YŌKAI WIEDER AUF AUF

Du darfst deine schlafenden (benutzten) Yōkai-Plättchen wieder um 90° aufrecht drehen, indem du die dafür angegebenen Kosten in Münzen bezahlst. Kitsune aufzuwecken kostet keine Münzen.

2 · ERNÄHRE DEINE FAMILIE

Dieser Schritt wird reihum im Uhrzeigersinn durchgeführt. Für jedes Hausplättchen, das du in deinem Haus auf deinem Spielertableau besitzt, musst du 1 Einheit Nahrung zahlen. Hast du die erforderte Menge an Nahrung nicht, so verlierst du 1 ZP pro fehlender Nahrungseinheit.

Du musst die geforderte Nahrung mit Nahrungsplättchen bezahlen, sofern du sie besitzt. ZP zu verlieren statt mit vorhandenen Plättchen zu zahlen, ist nicht gestattet. Zahlst du mehr Nahrungseinheiten als nötig, geht der Überschuss verloren, ein Wechsel findet nicht statt.

Die Nahrungsplättchen liefern entsprechend ihres Nährwertes Nahrungseinheiten:



Tee –
1 Nahrungseinheit



Reis –
2 Nahrungseinheiten



Ramen –
3 Nahrungseinheiten

Lege die bezahlten Nahrungsplättchen neben den Spielplan. Pass auf, dass du die abgeworfenen nicht mit den bislang unbenutzten vermischst.



Diana hat 4 Hausplättchen auf ihrem Spielertableau. Sie benötigt daher also 4 Nahrungseinheiten, um ihre Familie zu ernähren. Sie besitzt 1x Tee und 1x Reis, was ihr zusammen 3 Nahrungseinheiten einbringt, – 1 fehlt. Sie muss nun den Tee und den Reis bezahlen und verliert zusätzlich einen Zufriedenheitspunkt.

3 · DER STARTSPIELERMARKER

Gib den Startspieler- sowie den Phasenmarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

4 · FRISCHE DEN MARKT AUF

Entferne die in der untersten Zeile liegenden Hausplättchen (Kategorie I und II) und lege sie nach hinten in ihre entsprechenden Vorratsboxen. Rücke die anderen Teile nach unten und lege die neuen, nachgezogenen Teile in die oberste Reihe.

Lege die Balanceplättchen aus der untersten Reihe an das Ende ihrer jeweiligen Vorräte in die Vorratsbox. Rücke alle anderen Plättchen eine Reihe nach unten und fülle die frei gewordene Reihe mit neuen Plättchen entsprechend ihrer Symbole (◀, ● und ▶) auf.

5 · FÜLLE DIE FREIEN FELDER MIT NAHRUNGSPLÄTTCHEN AUF

Falls es freie Felder gibt.

FORTGESCHRITTENER MODUS

Bist du bereit für eine zusätzliche Herausforderung? Dann probiere folgende Spielvariante:

Alle Spieler drehen beim Spielaufbau ihr Spielertableau auf die Nachtseite. Hier gelten teilweise besondere Anforderungen an die in deinem Haus zu platzierenden Hausplättchen.

Du kannst Hausplättchen nach den geltenden Regeln überall in deinem Haus platzieren, mit Ausnahme der Felder, die durch Symbole eine bestimmte Kategorie verlangen. Bei Spielende erhältst du für jedes nicht abgedeckte Feld mit Sonderanforderungen 1 Minuspunkt (Zufriedenheit) .



Der Spieler muss das Feld unten rechts mit einem Hausplättchen der Kategorie Garten belegen, andernfalls verliert er einen Zufriedenheitspunkt am Ende des Spiels.

VI SPIELENDE UND ZUFRIEDENHEITSPUNKTE

Nach dem Ende des Winters in der vierten Runde endet das Spiel. Es wird nun die Punktzahl ermittelt, um den Sieger der Partie zu bestimmen. Die Zufriedenheitsmarker werden entsprechend folgender Wertungen vor oder zurück bewegt.

1 Erhalte 2 Zufriedenheitspunkte für jedes unterschiedliche Yōkai-Plättchen (egal ob schlafend oder nicht).



Patricia hat 5 Yōkai versammelt, davon 4 verschiedene. Sie erhält hierfür 8 ZP.

2 Prüfe nun das Gleichgewicht im eigenen Haus. Hierfür werden die Komfortpunkte aller Hausplättchen der linken 6 Felder (◀) addiert und mit den addierten Werten der Hausplättchen der rechten 6 Felder (▶) verglichen. Für jeden Punkt Differenz verlierst du 2 ZP.

3 Prüfe die Balanceplättchen, die bislang nicht gewertet wurden. Wenn das angezeigte Muster der Bedingung erfüllt ist, dann erhalte dafür die Hälfte der angegebenen ZP (falls erforderlich aufgerundet). Wenn die Bedingung nicht erfüllt ist, passiert nichts.



Patricia hat insgesamt 5 Komfortpunkte auf der linken Seite ihres Hauses, während sie auf der rechten Seite 8 Komfortpunkte platziert hat. Diese Differenz aus 3 Punkten kostet sie 6 ZP. Sie hat ebenfalls 2 nicht gewertete Balanceplättchen, die sie zum Zeitpunkt der Endwertung jedoch erfüllt. Sie erhält 3 Punkte für das mittig liegende Plättchen und 1 Punkt für das rechte Balanceplättchen.

4 **Nur im fortgeschrittenen Modus:** Verliere für jedes nicht abgedeckte Feld in deinem Haus mit besonderer Anforderung einen ZP (siehe Seite 17).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel und sichert seiner Familie Balance, Zufriedenheit und Harmonie. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit den meisten Komfortpunkten in seinem gesamten Haus. Herrscht auch dann noch Gleichstand, so teilen sich die Spieler den Sieg und dürfen mit einem Becher Sake anstoßen.

HARMONISCHE GEISTER



Du kannst gar nicht genug davon kriegen, Geister zu erwecken und sie in Eintracht und Harmonie nebeneinander leben zu lassen? Möchtest du eine farbenfrohe Welt entstehen lassen, in der die Naturgesiter sichtbar sind?





Dann teste Sagani – ein taktisches Plättchenlegespiel von Uwe Rosenberg für 2 bis 4 Spieler.

Teste Sagani! (Auch auf BGA)

MITWIRKENDE

AUTOR: Germán P. Millán
ILLUSTRATOR: Jonatan Cantero
REDAKTEUR: David Esbrí
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Tobias Mallock
KORREKTURLESER: Heike Chmiel, Bianca Jokuff, Lisa P. Reitz, Andrea Weynand-Mallock
LAYOUT: Meeple Foundry, Lisa P. Reitz (deutsche Version)

SKELLIG GAMES
1. Auflage V. 08/23

Deutsche Version © 2023
Skellig Games GmbH
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

Unsere Homepage:
www.skellig-games.de

Etwas fehlt?
info@skellig-games.de

Tretet unserem **Discord-Server** bei und tauscht euch mit Gleichgesinnten aus!

SPIELÜBERSICHT

PHASE 1. FRÜHLING: Erhaltet Räucherstäbchen und Gaben des Waldes. (Seite 7)

PHASE 2. SOMMER: Führt rundenweise eure Aktionen aus. (Seite 8-13)

1 · **Prüfe, ob du passen musst**

2 · **Besuche einen Tempel**
Bewege deinen Aktionsmarker auf einen anderen, leeren Tempel, auf dem sich mindestens 1 Bambusstein befindet

3 · **Bringe am gewählten Tempel ein Opfer dar**
Lege so viele Räucherstäbchen deiner Farbe in den Tempel, wie du Bambussteine im eben besuchten Tempel liegen hast.

4 · **Lege die Bambussteine auf die Schilfstiele auf dem Spielplan**
Platziere alle Bambussteine (unabhängig davon, wie viele du mit Räucherstäbchen bezahlen konntest) und aktivere so viele Steine, wie du mit geopferten Räucherstäbchen bezahlt hast.

- **Balance**
- **Verbessere dein Haus**
- **Kochen**
- **Münzen nehmen**
- ★ **Joker: Führe 1 der 4 anderen Aktionen aus**

5 · **Erhalte neue Bambussteine und platziere sie auf deinem Spielertableau**

PHASE 3. HERBST: Erhaltet die Gunst der Yōkai. (Seite 14-15)

1 · **Wecke die Yōkai auf**

2 · **Erhalte Räucherstäbchen zurück**
Platziere in einer Partie zu zweit die Räucherstäbchen des Geistspielers mithilfe der Tempelplättchen.

3 · **Die neuen Yōkai treten in Erscheinung**

PHASE 4. WINTER: Weckt eure Yōkai wieder auf, ernährt eure Familien und füllt den Spielplan wieder auf. (Seite 16-17)

1 · **Wecke die Yōkai wieder auf** (optional)

2 · **Ernähre deine Familie**

3 · **Der Startspielermarker**
Gib ihn mit dem Phasenmarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

4 · **Frische den Markt auf**

5 · **Fülle die freien Felder mit Nahrungsplättchen auf**

Nach 4 Runden endet das Spiel mit der Schlusswertung. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Zufriedenheitspunkten (ZP). Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit den meisten Komfortpunkten in seinem Haus.

GEISTER DES WALDES (YOKAI)

Die 7 verschiedenen Yōkai sowie die Aktionen, die sie ermöglichen.

(10) Kappa: Im Sommer kannst du die Aktion „Balance" nach ihren üblichen Regeln nutzen.

(10) Tanuki: Im Sommer kannst du die Aktion „Verbessere dein Haus" nach ihren üblichen Regeln nutzen.

(10) Rokurokubi: Im Sommer kannst du die Aktion „Münzen nehmen" nach ihren üblichen Regeln nutzen.

(0) Kitsune: Alle in diesem Zug aktivierten Bambussteine zählen als Joker.

(20) Ookami: Im Winter erhältst du 4 Nahrungseinheiten zur Ernährung deiner Familie.

(10) Bakeneko: Während der Opfergabe im Sommer kannst du Räucherstäbchen an einem anderen Tempel darbringen, ohne dafür Münzen zu bezahlen.

(10) Tengu: Im Sommer kannst du alle Nahrungsplättchen aus dem Angebot abwerfen und mit 5 neuen auffüllen. Erhalte einen der Marker entweder vor dem Abwerfen oder nach dem Auffüllen.