RONIN



ein Spiel von Emanuele Ornella für 2-5 Personen ab 12 Jahren

Spielidee und Spielziel

Seitdem dein ehemaliger Shogun verstorben ist, wanderst du als Ronin durch Japan. Durch das Erfüllen von Missionen, die Reise zu unterschiedlichen Clans des Landes und deiner Hilfe beim Errichten von Burgen versuchst du deine Ehre wiederzuerlangen. All dies hilft dir dabei, am Ende des Spieles wieder ein ehrenvoller Samurai zu sein und das Vertrauen eines lokalen Shoguns zu gewinnen.

Spielmaterial



1 Spielplan mit Siegpunktleiste,
dreiteilig



1 Ablagetableau,
zweiteilig



5 Spieltableaus
in 5 Farben



54 Missionskarten



30 Charakter-Plättchen



27 Bonusplättchen
je 9 in drei Farben



21 Aktionsplättchen
15x Einzel-Aktion,
6x Doppel-Aktion



35 Clanplättchen
je 5 mit sieben verschiedenen Symbolen



20 Meditationsplättchen



25 Ronin-Figuren
in 5 Farben



65 Ressourcen
10x gelbe Münzen,
12x rote Schwerter,
13x grünes Porzellan,
14x blauer Fisch,
16x weißer Reis



5 Tee-Marker
in 5 Farben



25 Burgen
in 5 Farben



5 Siegpunktmarker
in 5 Farben



1 Rundenmarker



1 Start-Tor



1 Abdeckplättchen



1 Beutel für die Ressourcen

SPIELVORBEREITUNG

Es folgen die Regeln und die Spielvorbereitung für 2-5 Personen.

1. Fügt die drei Spielplanteile zu einem großen **Spielplan** zusammen und legt ihn in die Tischmitte. **Spielt ihr zu zweit oder zu dritt**, wird der Ort Myazaki in Region 10 mit dem Abdeckplättchen abgedeckt.
2. Fügt die beiden Teile des **Ablagetableaus** zusammen und legt ihn neben den Spielplan.
3. Mischt die **Missionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Ablagetableaus. Legt die obersten vier Karten offen auf die vier Felder daneben.

Achtung: *Spielt ihr zu dritt, kommen die Karten mit „2/3“ am rechten Rand zurück in die Schachtel. Im Spiel zu zweit, werden zusätzlich die Karten mit „2“ am rechten Rand aussortiert.*

4. Mischt die **Charakter-Plättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Ablagetableaus. Die obersten drei Plättchen legt ihr offen auf die drei Felder daneben.
5. Mischt die **Bonusplättchen** getrennt nach den drei Farben und legt sie verdeckt gestapelt auf die entsprechenden drei Felder des Ablagetableaus.

Bei 5 Spielern: legt nun das oberste Plättchen jeder Farbe zurück in die Schachtel.
Bei 4 Spielern: legt nun die zwei obersten Plättchen jeder Farbe zurück in die Schachtel.
Bei 2 oder 3 Spielern: legt nun die vier obersten Plättchen jeder Farbe zurück in die Schachtel.

6. Legt die **Meditationsplättchen** als Vorrat in das entsprechende Feld des Ablagetableaus.

Bei 5 Spielern: 20 Plättchen
Bei 4 Spielern: 16 Plättchen
Bei 2 oder 3 Spielern: 12 Pättchen

7. Legt die **Clan-Plättchen** als Vorrat auf das entsprechende Feld des Ablagetableaus.
8. Alle **Einzel- und Doppelaktionsplättchen** kommen in den Beutel. Verteilt sie danach beginnend bei Region 1 zufällig auf die entsprechenden Aktionsfelder neben den Städten. Die drei nicht verteilten Plättchen kommen zurück in die Schachtel.
9. Legt den **Rundenmarker** auf Feld 1 der Rundenleiste des Ablagetableaus.
10. Wählt eine Farbe und nehmt euch:
    - **1 Spieltableau**

Spielt ihr zu viert/zu fünft, legt es mit der Seite nach oben, die 4 Ronin-Felder zeigt.
Spielt ihr zu zweit/zu dritt, legt es mit der Seite nach oben, die 5 Ronin-Felder zeigt.

- Setzt einen **Ronin** auf jedes sichtbare Ronin-Feld.
Überzählige Ronin kommen zurück in die Schachtel.
- **5 Burgen**, die ihr neben euer Spieltableau abstellt.
- **1 Siegpunktmarker**, den ihr auf Feld „0“ der Siegpunktleiste legt.
- **1 Tee-Marker**, den ihr gemäß der Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn auf dem ersten Feld der Tee-Leiste stapelt. Wer zuletzt Reis gegessen hat, erhält das **Start-Tor** und ist im Stapel ganz oben.
- **1 zufällige Missionskarte** vom verdeckten Stapel auf die Hand.
- **1 Meditationsplättchen** aus dem Vorrat und legt es auf das entsprechende Feld eures Spieltableaus.

Beispielaufbau für vier Personen




Ressourcenfeld
Clanfeld
+13
2.
4.
5.
6.
7.
8.
10.
MATSUE
OKAYAMA
KYOTO
OSAKA
TARASAKI
NAGOYA
ODAWARA
EDO
NIIGATA
AKITA
HIROSAKI
HACHINOHE
MORIOKA
ICHINOSEKI
SENDAI
45
50
55
60
65
70
75
80
85
90
95
100
10
5

11. Im Spiel zu viert:

Nehmt je eine Ressource „*Fisch*“ und „*Reis*“ aus dem Beutel und legt sie mit der Rückseite nach oben auf je ein Ressourcen-Feld in den Regionen „1“ und „10“ ab. In diesen beiden Regionen gibt es dann ein Feld weniger, das mit Ressourcen belegt wird.





12. Im Spiel zu zweit oder zu dritt:

Entfernt die folgenden Ressourcen und legt sie in die Schachtel zurück:

3x Münzen, 4x Schwerter, 4x Porzellan, 4x Fisch, 5x Reis.

Nehmt fünf beliebige Ressourcen aus der Schachtel und legt sie mit der Rückseite nach oben auf die Ressourcen-Felder der Regionen „9“ und „10“. Im Spiel zu zweit und zu dritt werden die Regionen „9“ und „10“ nicht benutzt.



Nehmt zwei weitere Ressourcen aus der Schachtel und legt sie mit der Rückseite nach oben auf je ein Ressourcen-Feld in den Regionen „1“ und „3“ ab.

Legt alle übrigen Ressourcen in den Beutel, zieht sie danach zufällig und verteilt sie auf die Ressourcen-Felder des Spielplans. Beginnt auch jetzt mit der Region 1 und endet in Region 10. Sind alle Felder belegt, verbleiben die restlichen Ressourcen im Beutel. Legt den Beutel griffbereit beiseite.





!/ Achtung: *Die Ressourcen-Felder mit Pferdekopf sind nur im Spiel zu zweit wichtig. Mehr dazu auf Seite 9.*

SPIELABLAUF

Ronin wird in vier Runden mit je vier Phasen gespielt.

- **Phase 1: Ronin in die Städte stellen**
- **Phase 2: Ressourcen einsammeln**
- **Phase 3: Missionen erfüllen**
- **Phase 4: Rundenende**

Nach **Phase 4** beginnt wieder **Phase 1**. Am Ende der 4. Runde findet die Schlusswertung statt.

Phase 1: Ronin in die Städte stellen

Besitzt du das Start-Tor, beginnst du. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wähle einen deiner Ronin und stelle ihn in eine leere Stadt auf dem Spielplan.

!/ Wichtig: *Nur im Spiel zu fünft ist es erlaubt, dass maximal zwei unterschiedlich farbige Figuren gleichzeitig in einer Stadt stehen dürfen, die ein doppeltes Aktionsplättchen hat.*



Beispiel: Gelb platziert einen Ronin auf eine leere Stadt.

Ronin ohne Charakter-Fähigkeit

Sofort danach darfst du die Aktion, die auf dem Aktionsplättchen der ausgewählten Stadt angegeben ist, ausführen. Bei einem Plättchen mit doppelter Aktion, wählst du eine davon aus. Danach wird das genutzte Aktionsplättchen auf die Rückseite gedreht.

Alternativ kannst du auf die Aktion verzichten und dafür sofort zwei Siegpunkte erhalten.

In diesem Fall wird das Aktionsplättchen nicht umgedreht.

Die Aktionen sind auf Seite 10 beschrieben.



Beispiel: Gelb hat die Wahl zwischen „Meditationsplättchen nehmen“ oder „Eine Burg bauen“. Er entscheidet sich für das Meditationsplättchen und legt es auf sein Tableau. Danach dreht Gelb das Aktionsplättchen um.

Ronin mit Charakterfähigkeit

Wählst du einen Ronin mit einem Charakter-Plättchen, darfst du dessen Fähigkeit ausführen. Einige Charakterfähigkeiten können nur in Verbindung mit einer bestimmten Aktion genutzt werden.

Nutzt du die Charakterfähigkeit nicht, darfst du das Aktionsplättchen der Stadt ganz normal ausführen. Nutzt du beides nicht, erhältst du wie gehabt zwei Siegpunkte.

Die Charakter-Fähigkeiten sind auf den Seiten 10 und 11 beschrieben.

Anschließend ist die nächste Person am Zug und setzt einen Ronin ihrer Farbe in eine leere Stadt.

Wurden alle Ronin auf dem Spielplan eingesetzt, endet **Phase 1**.



Beispiel: Rot hat den Charakter „Reiter“. Mit dieser Fähigkeit darf er seinen Ronin auf eine Ressource stellen. Er entscheidet sich für die „Schwerter“-Ressource in Region 9. (siehe Seite 10)

Phase 2: Ressourcen einsammeln

Beginnend mit Region 1 überprüft ihr nun euren Einfluss auf die Region.

Der Einfluss und damit die Reihenfolge, in der ihr eine Ressource in einer Region einsammeln könnt, basiert auf der Anzahl eurer Ronin in Städten, die an diese Region angrenzen.

Solltet ihr zusätzlich eine Burg in dieser Region gebaut haben, erhöht sich euer Einfluss um 1. Eine Burg alleine in einer Region hat keinen Einfluss.

Wer den größten Einfluss auf eine Region besitzt, sammelt zuerst und hat daher mehr Auswahl. Es folgt, wer den zweitgrößten und in einigen Regionen den drittgrößten Einfluss hat.

Bei einem Gleichstand sammelt zuerst, wer auf der Tee-Leiste weiter vorn steht.

Bist du beim Einsammeln an der Reihe, darfst du dir genau eine Ressource dieser Region aussuchen. Dies gilt auch, wenn du die einzige Person mit Einfluss in dieser Region bist.

Jede gesammelte Ressource wird auf das entsprechende Feld des eigenen Spieltableaus gelegt. Während dieser Phase gibt es kein Limit für die Anzahl der Ressourcen auf deinem Spieltableau. In **Phase 4** kann es aber passieren, dass du Ressourcen abgeben musst.

Ressourcen in einer Region, die nicht eingesammelt wurden, bleiben für die nächste Runde liegen.

Es kann auch vorkommen, dass dein Einfluss in einer Region so gering ist, dass für dich keine Ressource mehr übrig ist.



Beispiel: Region 1 wird überprüft. Rot hat in Hirosaki und Hachinohe je einen Ronin stehen. Gelb hat in Akita einen Ronin stehen und in der Region eine Burg gebaut. Rot und Gelb haben gleichgroßen Einfluss auf die Region 1. Da Gelb auf der Tee-Leiste vor Rot steht, darf sich Gelb zuerst eine Ressource aussuchen, dann sammelt Rot die letzte Ressource ein.

Phase 3: Missionen erfüllen

Nun kannst du eine oder mehrere Missionskarten, die du auf der Hand hast, erfüllen. Besitzt du das Start-Tor, beginnst du.

Die anderen folgen wieder im Uhrzeigersinn.

Um eine Mission zu erfüllen, musst du die auf der Karte geforderten Ressourcen auf deinem Spieltableau liegen haben und einen Ronin in mindestens einer der beiden Städte stehen haben, die auf der Missionskarte abgebildet sind.

Du erhältst die bei den Ressourcen abgebildeten Siegpunkte. Die Siegpunkte neben den Städten erhältst du nur, wenn einer deiner Ronin in dieser Stadt steht.

Du darfst einmalig eine Ressource pro Missionskarte durch ein Meditationsplättchen ersetzen.

Ressourcen, die für Missionskarten genutzt wurden, werden neben dem Spielplan abgelegt. Sie kommen erst dann wieder in den Beutel, wenn dieser leer ist. Benutzte Meditationsplättchen kommen auf das Ablagetableau zurück.



Beispiel: Blau hat diese Missionskarte (1) auf der Hand und möchte sie erfüllen: Blau gibt je 1 Reis-, 1 Porzellan- und 1 Münzen-Ressource ab. Sein Ronin steht in Edo. Damit hat er die Mission erfüllt. Blau erhält 7+6= 13 Punkte.

Rot hat diese Missionskarte (2) auf der Hand und möchte sie erfüllen: Rot gibt je 1 Reis-, 1 Porzellan- und 1 Fisch-Ressource ab. Zwei seiner Ronins stehen in Osaka und in Hirosaki. Damit hat er die Mission erfüllt. Rot erhält 6+2+6= 14 Punkte.

Gelb hat diese Missionskarte (3) auf der Hand und möchte sie erfüllen: Gelb gibt je 1 Reis-, 1 Schwerter- und 1 Fisch-Ressource ab. Statt der Münz-Ressource, die er nicht besitzt, gibt Gelb ein Meditationsplättchen ab. Zwei seiner Ronins stehen in Akita und in Matsuyama. Damit hat er die Mission erfüllt. Gelb erhält 10+2+2= 14 Punkte.

Bonusplättchen

Die erfüllte Missionskarte wird am oberen Rand unter dein Spieltableau geschoben, entsprechend ihrer Farbe. Wenn du **zwei identische** Missionssymbole oder die **drei verschiedenen** Missionssymbole einer Farbe hast, darfst du dir sofort den gleichfarbigen Stapel der Bonusplättchen auf dem Ablagetableau nehmen.

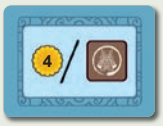
Wähle ein Bonusplättchen aus und lege es verdeckt neben dein Spieltableau. Du darfst dir deine verdeckten Bonusplättchen jederzeit ansehen. Die restlichen Plättchen kommen als verdeckter Stapel wieder zurück auf das Ablagetableau. Du darfst beliebig viele Bonusplättchen besitzen. Durch die Bonusplättchen erhältst du am Ende des Spiels Bonuspunkte.



Es gibt die folgenden Bonusplättchen (hier als Beispiel für die Farbe blau):



3 Punkte für jede Ressource (maximal 15 Punkte) auf deinem Spieltableau.



4 Punkte für jedes Charakterplättchen auf deinem Spieltableau.



9 Punkte



2 Punkte für jede eigene Burg in einer Region.



4 Punkte für jedes Meditationsplättchen auf deinem Spieltableau.



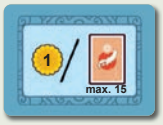
3 Punkte für jedes Bonusplättchen (für maximal 15 Punkte), dass du bei Spielende besitzt.



5 Punkte für jedes Set von 3 Missionskarten in verschiedenen Farben (für maximal 15 Punkte).



2 Punkte für jedes Clanplättchen auf deinem Spieltableau.

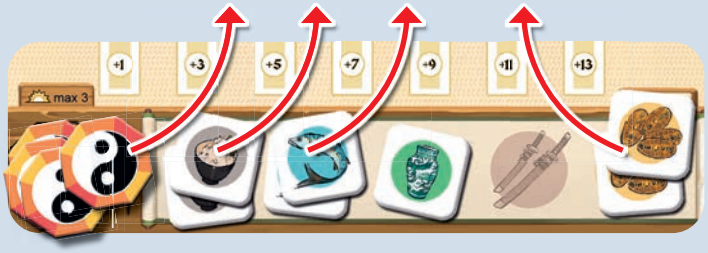


1 Punkt für jede erfüllte oder auf der Hand befindliche Missionskarte (für maximal 15 Punkte).

Phase 4: Aktionen zum Rundenende

Zum Rundenende wird die Anzahl eurer Meditationsplättchen und Ressourcen überprüft und die Regionen werden wieder aufgefüllt. Besitzt du das Start-Tor, beginnst du. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Achtung: *Am Ende der vierten Runde werden nur die beiden ersten Punkte abgehandelt.*



1. Hast du mehr als drei Meditationsplättchen, müssen überschüssige Plättchen in den Vorrat zurückgelegt werden.
2. Hast du mehr als vier Ressourcen, müssen überschüssige Ressourcen beiseite gelegt werden. Du darfst wählen, welche du behalten möchtest.
3. Nimm deine Ronin vom Spielplan und stelle sie zurück auf dein Spieltableau.
4. Schiebt den Rundenmarker auf das nächste Feld.
5. Das Start-Tor erhält die nächste Person im Uhrzeigersinn.



Achtung: *Im Spiel zu dritt erhält das Start-Tor am Ende der dritten Runde die Person mit den wenigsten Punkten. Bei einem Gleichstand erhält das Tor, wer von den am Gleichstand beteiligten Personen auf der Tee-Leiste weiter hinten liegt.*



6. Füllt die leeren Ressourcenfelder beginnend mit Region 1 auf dem Spielplan mit zufällig gezogenen Ressourcen aus dem Beutel auf. Sollte dabei der Beutel leer werden, befüllt den Beutel mit den zuvor beiseite gelegten Ressourcen und verteilt die Ressourcen weiter.



SPIELENDE

Am Ende der 4. Runde ist das Spiel vorbei und es kommt zu einer Schlusswertung. Für eigene Burgen in zueinander benachbarten Regionen erhaltet ihr Punkte.

Anzahl der Burgen mit Nachbarschaft	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	6	10	15

Ihr könnt mehrere Reihen werten, beispielsweise eine Reihe, die aus zwei benachbarten Burgen besteht und eine Reihe, die aus drei benachbarten Burgen besteht. Dafür gibt es 3 + 6 = 9 Punkte.

Besitzt ihr Bonusplättchen, erhaltet ihr die auf den Plättchen angegebenen Punkte.

Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens hat gewonnen, wer auf der Tee-Leiste weiter vorn ist.



Beispielwertung für Rot: Am Ende der vierten Runde steht der Marker von Rot auf Feld 95 der Siegpunktleiste. Rot hat eine Reihe von fünf benachbarten Burgen und erhält dafür 15 Punkte.

Außerdem hat Rot das Bonusplättchen, das 9 bei Spielende 9 Punkte wert ist.

Rot hat insgesamt 95+15+9=119 Siegpunkte erreicht.

Übersicht der Aktionen

Nimm dir ein Meditationsplättchen aus dem Vorrat und lege es auf das entsprechende Feld deines Spieltableaus.



Du darfst 1-4 Missionskarten vom Ablagetableau auf die Hand nehmen.

- Die Karte ganz rechts in der Auslage ist kostenlos.
- Die beiden Karten in der Mitte der Auslage kosten jeweils ein Meditationsplättchen.
- Die Karte ganz links in der Auslage kostet zwei Meditationsplättchen.

Es ist nicht möglich, eine Karte vom Stapel zu nehmen.

Am Ende der Aktion werden die nicht genommenen Karten in der Auslage von links nach rechts verschoben und freie Plätze von rechts nach links mit offenen Karten vom Stapel aufgefüllt.



Beispiel: Möchtest du die 1. und die 4. Missionskarte auf die Hand nehmen, dann musst du zwei Meditationsplättchen abgeben. Danach schiebst du die beiden restlichen Karten nach rechts und füllst die freien Plätze in der Auslage vom Zugstapel auf.

Nimm dir das auf dem Aktionsplättchen abgebildete Clanplättchen aus dem Vorrat und lege es von links auf das erste freie Clan-Feld deines Spieltableaus. Die dort angegebenen Punkte erhältst du sofort.

Achtung: *Du darfst nur unterschiedliche Clanplättchen sammeln.*



Stelle eine deiner Burgen auf ein freies Burgenfeld in einer beliebigen Region, unabhängig davon, in welche Stadt du deinen Ronin gestellt hast.

In jeder Region darf nur eine deiner Burgen stehen. **Im Spiel zu dritt** darf generell nur eine Burg in einer Region stehen.

Hast du Burgen in benachbarten Regionen, erhältst du bei Spielende Bonuspunkte.



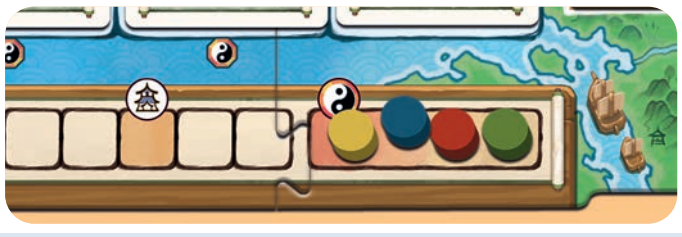
Ziehe deinen Tee-Marker auf der Tee-Leiste ein Feld vor. Zusätzlich darfst du für jedes Meditationsplättchen, das du in diesem Moment besitzt, ein Feld vorziehen. Du gibst deine Meditationsplättchen dafür nicht ab, du musst sie nur besitzen. Auf bestimmten Feldern der Tee-Leiste kannst du Aktionen durchführen, wenn du darauf stehen bleibst oder darüber hinweg ziehst. Verzichtest du darauf, erhältst du sofort zwei Siegpunkte.



Beispiel: Du hast zwei Meditationsplättchen auf deinem Spieltableau, ziehe auf der Tee-Leiste drei Felder vor. Dein Marker zieht auf das Feld mit dem Missionskarten-Symbol und du kannst diese Aktion sofort ausführen.

Diese Leiste ist auch dazu da, um Gleichstände aufzulösen. Wer dort am weitesten vorne ist, ist bei Beteiligung an einem Gleichstand zuerst an der Reihe. Tee-Marker auf einem Feld werden gestapelt. Der Marker, der in einem Stapel oben liegt, ist vorn.

Hinweis: *Auf dem letzten Feld der Tee-Leiste werden die Marker nicht mehr gestapelt. Wer dort zuerst ankommt, bleibt vorn. Die anderen Marker werden dahinter aufgereiht.*



Nimm dir ein Charakter-Plättchen aus der Auslage. Danach ersetzt du es mit dem obersten Plättchen vom Stapel. Lege das genommene Plättchen auf ein beliebiges Ronin-Feld deines Spieltableaus. Legst du es auf ein Feld, auf dem noch ein Ronin steht, kannst du die Charakterfähigkeit noch in derselben Runde einsetzen. Hast du alle Ronin-Felder belegt, kannst du das bisherige Charakter-Plättchen durch ein neues austauschen. Der ausgetauschte Charakter kommt dann aus dem Spiel.



Beispiel: Du nimmst dir eins der drei Charakterplättchen aus der Auslage und legst es auf ein Ronin-Feld deines Spieltableaus, auch wenn auf dem noch eine Figur steht. Danach füllst du den freien Platz in der Auslage vom Zugstapel auf.

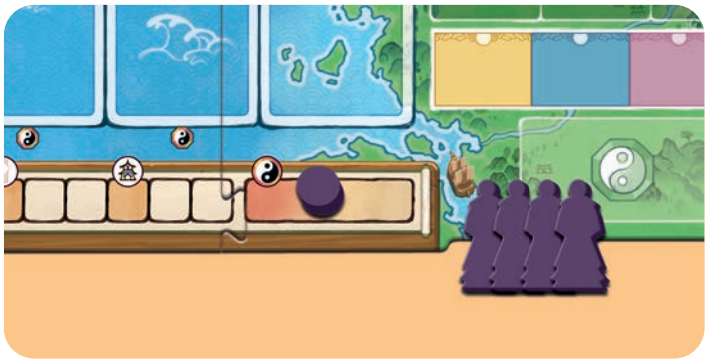
DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit gibt es eine neutrale Spielerin namens Sakura, die zwar keine Siegpunkte sammelt, euch aber blockieren kann.

Nachdem ihr die Spielvorbereitung für das Spiel zu zweit abgeschlossen habt, legt ihr für Sakura in einer neutralen Farbe folgendes Material bereit:

- **4 Ronin**
- **Tee-Marker**

Legt Sakuras Tee-Marker auf das letzte Feld der Tee-Leiste.



Phase 1: Ronin in die Städte stellen
Diese Phase spielt ihr größtenteils nach den bekannten Regeln. Nach eurem jeweils 1. und 2. Zug setzt ihr jedoch einen Ronin von Sakura auf einem freien Stadtfeld ein und blockiert dieses für den weiteren Verlauf der aktuellen Runde.

Sakura führt dadurch keine Aktionen durch und die Aktionsplättchen werden nicht umgedreht.

Phase 2: Ressourcen einsammeln
Führt diese Phase mit den bekannten Regeln durch.
Bei Gleichständen ist Sakura immer im Vorteil, weil ihr Tee-Marker am Ende der Tee-Leiste liegt.

Sakura erhält aber nur die Ressource, die sich auf dem Ressourcen-Feld mit dem Pferdekopf-Symbol befindet. Die Ressource wird danach aus dem Spiel genommen. Wenn sich auf diesem Feld keine Ressource befindet, weil die Ressource zuvor von einem von euch gesammelt wurde, erhält Sakura keine Ressource.

Phase 3: Missionen erfüllen
Führt diese Phase mit den bekannten Regeln durch.
Sakura erfüllt keine Missionskarten.

Phase 4: Aktionen zum Rundenende
Führt diese Phase mit den bekannten Regeln durch. Wer weniger Punkte besitzt, erhält das Start-Tor. Bei Punktgleichheit bekommt die Person das Start-Tor, die auf der Tee-Leiste hinten liegt.



Beispiel: Sakura hat mehr Einfluss auf die violette Region als Grün. Sakura erhält die Münz-Ressource, da diese auf dem Pferdekopf liegt.



Übersicht der Charakterfähigkeiten



Händler
Du darfst am Ende von **Phase 4** bis zu acht Ressourcen auf deinem Tableau behalten. (Die Meditationsplättchen sind auch weiterhin auf drei Plättchen begrenzt.)



Kämpfer
Dieser Ronin wird beim Einsetzen hingelegt. Beim Überprüfen des Einflusses in den angrenzenden Regionen wird dieser Ronin doppelt gewertet. Das Aktionsplättchen der Stadt führst du aber weiterhin nur einmal aus.





Kommandant
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt, darfst du ein beliebiges Aktionsplättchen einer benachbarten Stadt (besetzt oder nicht) ausführen. Das dort genutzte Aktionsplättchen wird anschließend umgedreht. Benachbart ist die nächste Stadt, die entlang einer Regionsgrenze folgt.





Alchemist
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt, darfst du fünf zufällige Ressourcen aus dem Beutel ziehen und beliebig viele davon mit den Ressourcen auf deinem Spieltableau tauschen. Danach legst du vier Ressourcen in den Beutel zurück. Du hast nach dem Tausch eine Ressource mehr als vorher.



Schüler
Du darfst deine Ronin-Figur in eine beliebige Stadt stellen, in der schon eine andersfarbige Figur steht. Du kannst die Schüler-Fähigkeit auch ignorieren und die Ronin-Figur in eine leere Stadt stellen.







Reiter
Du stellst diesen Ronin nicht in eine Stadt, sondern direkt auf eine Ressource in einer beliebigen Region. Du kannst nun eine Aktion von einer Stadt ausführen, die an diese Region angrenzt, auch wenn sie besetzt ist. Drehe das Aktionsplättchen der verwendeten Aktion wie gewohnt um.



In **Phase 2** hat dieser Ronin nur Einfluss auf die Region, in der er steht. Solltest du in **Phase 2** eine Ressource in dieser Region nehmen dürfen, nimmst du nicht die Ressource, auf der deine Figur steht, sondern eine andere. Erst wenn alle nicht besetzten Ressourcen in dieser Region verteilt sind, nimmst du die von deiner Figur besetzte Ressource.

Außer dir darf niemand die besetzte Ressource nehmen.

Achtung: *Dieser Ronin kann in Phase 3 nicht für die Erfüllung von Missionskarten verwendet werden.*



Späher
Du stellst diesen Ronin nicht in eine Stadt, sondern auf eine Regionsgrenze zwischen zwei benachbarten Städten. Du kannst nun eine Aktion von einer dieser beiden Städte ausführen, auch wenn sie besetzt sind. Drehe das Aktionsplättchen der verwendeten Aktion wie gewohnt um.



In **Phase 2** hat die Ronin-Figur „*Späher*“ Einfluss auf beide benachbarten Regionen.
In **Phase 3** kann eine Figur mit der „*Späher-Fähigkeit*“ für die Erfüllung von Missionen in beiden benachbarten Städten verwendet werden.



Reisender
Du stellst diesen Ronin nicht in eine Stadt, sondern in eine Region (nicht auf eine Ressource). Du kannst nun eine Aktion von einer Stadt ausführen, die an diese Region angrenzt, auch wenn sie besetzt ist. Drehe das Aktionsplättchen der verwendeten Aktion wie gewohnt um.

In **Phase 2** hat dieser Ronin nur Einfluss auf die Region, in der er steht.
In **Phase 3** kann dieser Ronin für die Erfüllung von Missionskarten in jeder der Städte verwendet werden, die an diese Region angrenzen.





Gelehrter
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt, erhältst du sofort drei Siegpunkte.



Mönch
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt mit dem Aktionsmarker eines bestimmten Clan-Plättchens, kannst du dir ein Clan-Plättchen deiner Wahl aus dem Vorrat nehmen.





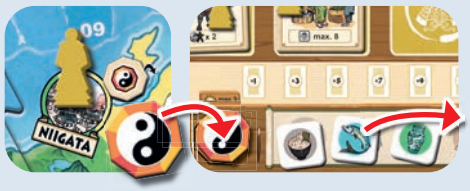
Lehrer
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt mit dem Aktionsmarker des Charakter-Symbols, kannst du ein beliebiges Charakter-Plättchen aus der Auslage oder aus dem Stapel wählen. Hast du einen Charakter aus dem Stapel genommen, wird dieser anschließend gemischt.



Beispiel: Dir gefallen die drei Charakterfähigkeiten in der Auslage nicht. Du nimmst dir den Stapel, schaust dir alle Plättchen an und wählst dann eins aus. Du legst es auf ein beliebiges Ronin-Feld deines Spieltableaus. Danach mischt du den Zugstapel und legst ihn wieder auf seinen Platz.



Eremit
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt mit dem Aktionsmarker des Meditationssymbols, erhältst du ein Meditationsplättchen. Zusätzlich kannst du eine beliebige deiner Ressourcen in den Vorrat geben, um dafür ein weiteres Meditationsplättchen zu erhalten. Solltest du keine Ressource haben, die du tauschen kannst oder möchtest, kannst du diese Fähigkeit nicht einsetzen.





Architekt
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt mit dem Aktionsmarker des Burg-Symbols, kannst du deine Burg in eine beliebige Region stellen, auch wenn dort bereits zwei Burgen (im Spiel zu dritt eine Burg) stehen. Ist deine Burg die erste, stelle sie auf beide Burgfelder, um anzuzeigen, dass keine weitere Burg in dieser Region gebaut werden darf.





Magistrat
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt mit dem Aktionsmarker des Missionskarten-Symbols, ist in der Auslage auch die zweite von rechts liegende Missionskarte für dich kostenlos.

Beispiel: Du möchtest alle vier Missionskarten der Auslage auf die Hand nehmen, dann musst du nur drei Meditationsplättchen abgeben, statt vier.



Tee-Meister
Stellst du diesen Ronin in eine Stadt mit dem Aktionsmarker des Tee-Symbols, gehst du auf der Tee-Leiste ein Feld weiter. Danach kannst du die Tee-Aktion ganz normal wie auf Seite 8 beschrieben ausführen.





© Copyright 2025
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES