

Victor Gilhaus und Tizian Blumenthal

Tokugawa

Gefördert durch:



www.bambusspiele.de



Gestaltung:
Carsten Fuhrmann

Von Kyoto nach Yedo

Die Tokugawa sind eine japanische Shogun-Dynastie (1603-1868). Offiziell waren sie Untergebene des Kaisers, tatsächlich aber die unumschränkten Herrscher Japans. 1603 verlegte Tokugawa Ieyasu den Regierungssitz von Kyoto nach Yedo (Edo), dem heutigen Tokyo. Zwar blieb Kyoto als Kaiserresidenz offiziell Hauptstadt Japans, doch das tatsächliche Machtzentrum verlagerte sich nach Yedo. Der Shogun zwang auch die Daimyos (Fürsten) zur Übersiedlung nach Yedo. Auf dem Weg nach Yedo mussten die Fürsten Kyoto umgehen.

Der Spielplan zeigt die Städte und wichtigsten Straßenverbindungen Japans um das Jahr 1615. Die Namen der Regionen sind dagegen nicht historisch. Auch hat es keine militärische Auseinandersetzung zwischen Kaiser und Shogun gegeben, wohl aber Kriege gegen rivalisierende Fürsten (z.B. Belagerung von Osaka). In der Folge war die Tokugawa-Zeit von einer ungewöhnlich langen Friedensperiode, einer wirtschaftlichen und kulturellen Blüte und der Abschottung gegenüber dem Ausland gekennzeichnet.



Tizian Blumenthal (9 Jahre) und Victor Gilhaus (11 Jahre) haben das Spiel Tokugawa im Rahmen des Wettbewerbs "100 pffigge Ideen" des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V. entwickelt. Als Interessensvertreter für ein kinderfreundliches Deutschland setzt sich der Spendenverein für die Mitbestimmung von Kindern und Jugendlichen ein.

Tokugawa

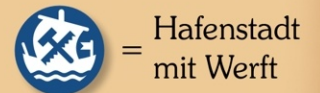
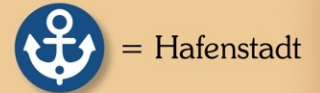
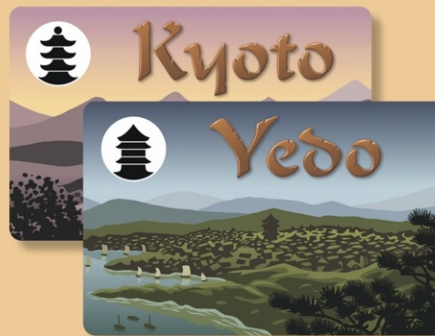
von Victor Gilhaus und Tizian Blumenthal
für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial:

1 Spielplan: Japan um 1615 mit 43 Städten in 9 Provinzen

12 Aufgabenkarten:

2 Hauptstadtkarten:



1 Wetterwürfel (er zeigt: 3x Sonne, 2x Regen, 1x Unwetter)



2 Kampfwürfel (W6)

30 Einheiten '1 Koku' (gelbe Scheiben)

15 Einheiten '3 Koku' (gelbe Würfel)

8 Marker „geschwächte Einheit“ (schwarze Scheiben)

8 Burgmauern (weiße Scheiben)

8 Gärten (grüne Scheiben)

In jeder der beiden Spielerfarben:

22 Samurai:

10 Bogenschützen

7 Lanzenträger

5 Schwertkämpfer

5 Schiffe:



Vorderseite
(normale Stärke)

10 Tempel:



Rückseite
(aufgewertet)

1 Schmiede (Haus):



1 Hauptstadt:

(zweiseitig bedruckt)



Kyoto
Vorderseite

Kyoto
Rückseite
geschwächt

Yedo
Vorderseite

Yedo
Rückseite
geschwächt

3 Burgen:



Spielziel:

Es gewinnt, wer die gegnerische Hauptstadt erobert. Gelingt dies keinem, so gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Siegpunkte hat.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 22 Samurai-Spielsteine und 15 Koku (6x1 Koku und 3x3 Koku). Jede der Provinzen verfügt über eine Bank, in die bei Spielbeginn jeweils 5 Koku (2x1 Koku + 1x3 Koku) gelegt werden. Es gibt keine externe Bank. Im Laufe des Spieles werden alle Zahlungen immer über die Bank der jeweils betroffenen Provinz abgewickelt. Beim Angriff ist immer die Position der angegriffenen Einheit ausschlaggebend für die Zahlung.

Die Auftragskarten werden nach Regionen in drei Stapel unterteilt. Diese werden jeweils gemischt und mit der Bildseite nach oben neben den Spielplan gelegt. Das restliche Spielmaterial wird neben dem Spielplan bereit gelegt.

Startphase:

Mit den Hauptstadtkarten wird zunächst gelost, wer welche Hauptstadt bekommt, dann, wer das Spiel beginnt. Jeder Spieler platziert seinen Hauptstadtspielstein mit den zwei Stärkekupen nach oben auf dem jeweiligen Hauptstadtfeld des Spielplans.

In der Startphase setzen die Spieler nacheinander jeweils 5 Bogenschützen, 2 Lanzen-träger und 1 Schwertkämpfer auf dem Spielplan ein (jeweils mit der schwächeren Seite nach oben).

Hierbei gelten folgende Regeln:

Jeder Spieler darf nur 1 Samurai pro Provinz einsetzen, nicht in die Provinz der Hauptstadt des Gegenspielers, nicht auf ein Feld unmittelbar neben dessen Hauptstadt. Während der Startphase ist das Einsetzen der Samurai kostenlos.

Reihenfolge: Zunächst platziert der Startspieler 1 Spielfigur, dann setzen beide Spieler nacheinander immer 2 ihrer Spielfiguren ein; zuletzt setzt der Startspieler seine 8. Spielfigur und beginnt die Aktionsphase.

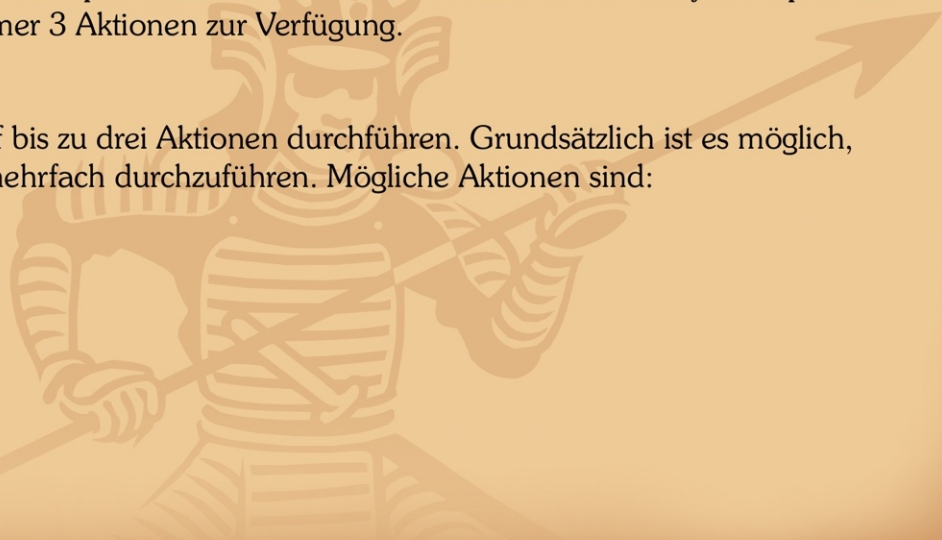
Aktionsphase:

Die Spieler ziehen abwechselnd. In der ersten Runde darf der Startspieler 1 Aktion durchführen, der andere Spieler 2 Aktionen. Ab der zweiten Runde hat jeder Spieler in seinem Spielzug immer 3 Aktionen zur Verfügung.

Mögliche Aktionen:

Wer am Zug ist, darf bis zu drei Aktionen durchführen. Grundsätzlich ist es möglich, die gleiche Aktion mehrfach durchzuführen. Mögliche Aktionen sind:

1. Einkommen
2. Rekrutierung
3. Bewegung
4. Angriff
5. Bauen



1. Einkommen:

Wer in einer Provinz vertreten ist, kassiert 1 Koku pro Samurai aus dem dortigen Vorrat. Jedoch reduziert jede gegnerische Einheit in dieser Provinz das Einkommen um 1 Koku. Befindet sich in der Provinz ein eigener Garten, so kann man ein Koku mehr kassieren.

Wenn in einer Provinz keine oder nicht genügend Koku vorhanden sind, ist die Aktion in dieser Provinz nicht möglich bzw. man nimmt sich nur den Restbetrag.

Wer die Aktion Einkommen während eines Zuges mehrfach ausführt, muss jedes Mal eine andere Provinz wählen.

2. Rekrutierung:

Das Einsetzen eines neuen Samurais ist auf jedem freien Feld möglich. Ein Bogenschütze kostet 1 Koku, ein Lanzenträger 2 Koku, ein Schwertkämpfer 5 Koku. Gezahlt wird in die Kasse der Provinz, in die der Samurai gesetzt wird. Jederzeit können eigene Einheiten kostenlos entfernt werden (z.B. um sie woanders wieder aufzubauen).

3. Bewegung:

Eine Einheit darf beliebig weit über freie und von eigenen Einheiten besetzte Felder ziehen, solange sie nur Strecken gleicher Geländeart (Ebene bzw. Wald bzw. Berg bzw. Wasser) nutzt. Diese Bewegung ist kostenlos und endet immer auf einem unbesetzten Feld.

Die Bewegung eines Bogenschützen ist bei jedem Wetter möglich. Die Bewegung eines Lanzenträgers oder Schwertkämpfers ist abhängig von Geländeart und Wetter. Wer eine dieser Einheiten bewegen möchte, würfelt gleichzeitig mit dem Kampfwürfel (Geländezahl) und dem Wetterwürfel (Modifizierung) und addiert beide Werte: Das Ergebnis muss in der Ebene mindestens 1, im Wald (und auf See) mindestens 2 und im Gebirge mindestens 3 betragen:

Wetter (Häufigkeit auf W6)	Geländezahl				Angriffswert (Modifizierung um)
	Ebene	Wald	Berge	Wasser	
Sonne (3x)	1	2	3	2	0
Regen (2x)	2	3	4	3	-1
Sturm (1x)	3	4	5	x	-2

Gelände - Wetterwürfel = 1 2 3 2(x)

Per Schiff ist der Transport eines Samurai von einer Hafenstadt in eine beliebige andere Hafenstadt möglich, jedoch nicht bei Unwetter. Bei Regen muss mit dem Wetterwürfel mindestens eine 3 gewürfelt werden, bei Sonne mindestens eine 2.

Bevor der Spieler würfelt, muss er ansagen, mit welcher Figur er ziehen möchte und wohin. Hat er die benötigte Geländezahl oder höher gewürfelt, darf er seine Figur ziehen. Andernfalls hat er eine seiner drei Aktionen durch den erfolglosen Wurf verbraucht. Hat er noch Aktionen übrig, darf er es auf dem selben Weg erneut versuchen.

4. Angriff:

Ein Angriff ist eine Bewegung auf ein unmittelbar benachbartes vom Gegner besetztes Feld oder – per Schiff - auf eine Hafenstadt des Gegners. Die Aktion Angriff unterteilt sich in folgende Phasen:

a) Bewegung b) Unterstützung c) Kampf d) Auswertung

Hinweis: für Angriffe auf geschwächte Einheiten und auf die Hauptstadt gelten in Phase c) und d) besondere Regeln. Diese sind unter **c) Sonderregeln** beschrieben.

a) Bewegung:

Zunächst wird ausgewürfelt, ob die Bewegung (siehe 3. Bewegung) erfolgreich war. Ein Angriff kostet immer 1 Koku in die Kasse der Provinz, in dem sich der Verteidiger befindet (auch bei erfolgloser Bewegung).

Hinweis: Das bei der Bewegung ermittelte Ergebnis des Wetterwürfels beeinflusst auch die Stärke der angreifenden Einheit im anschließenden Kampf.

b) Unterstützung:

Ist die Bewegung erfolgreich, kann der Angreifer sich von weiteren Einheiten unterstützen lassen, die auf Nachbarfeldern (Landweg) der angegriffenen Einheit stehen. Anschließend kann sich die verteidigende Einheit ebenfalls dafür entscheiden, sich durch benachbarte Einheiten unterstützen lassen.

Für jede unterstützende Einheit zahlt ihr Besitzer 1 Koku in die Bank der angegriffenen Provinz. (Hinweis: Nach dem Kampf erhalten die Unterstützer des siegreichen Spielers pro unterstützende Einheit 2 Koku aus der Provinz.)

c) Kampf:

Ist geklärt, wer sich von wem unterstützen lässt, kommt es zum Kampf:

Zuerst würfelt der Angreifer mit beiden Kampfwürfeln. Für jede eigene Unterstützung darf der Angreifer einmal den gesamten Wurf annullieren und erneut würfeln. Anschließend würfelt der Verteidiger. Auch der Verteidiger darf für jede eigene Unterstützung seinen gesamten Wurf annullieren und erneut würfeln.

Jeder Spieler zählt zu seinem Ergebnis die Stärkepunkte seiner Einheit hinzu (Stärkepunkte unterstützender Einheiten zählen nicht). Geschwächte Einheiten zählen 1 Punkt weniger. Ggf. werden auf Seiten des Verteidigers noch Stärkepunkte von Gebäudes oder Mauern hinzu gezählt. Bei Regen wird von dem Ergebnis des Angreifers 1, bei Unwetter 2 abgezogen. Das Wetter hat keinen Einfluss auf die Kampfkraft des Verteidigers.

d) Auswertung:

Hat der Verteidiger das höhere Ergebnis, so war der Angriff erfolglos. Die angreifende Einheit zieht sich auf das Feld zurück, von dem sie gekommen ist.

Hat der Angreifer das höhere (oder gleich hohe) Ergebnis, so muss der Verteidiger seine Einheit auf ein freies Nachbarfeld zurückziehen (ohne die Geländeart berücksichtigen zu müssen). Diese Einheit wird durch einen Marker „geschwächte Einheit“ gekennzeichnet. Ist kein Nachbarfeld frei, so wird der Spielstein vom Spielplan genommen. Anschließend zieht der Angreifer auf die Position des Verteidigers.

Gegebenenfalls erhalten die Unterstützer des siegreichen Spielers pro unterstützende Einheit 2 Koku aus der Provinz.

Geschlagene Einheiten wandern zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers.

Bei erfolglosem Angriff darf man denselben Ort auch mehrfach angreifen. Dann aber muss man jedes Mal erneut das Wetter auswürfeln.

e) Sonderregeln:

Für „geschwächte Einheit“ gelten besondere Bedingungen: Ihr Kampfwert ist bei Angriff und Verteidigung um 1 reduziert. Wird eine als geschwächt gekennzeichnete Einheit angegriffen und verliert, so kann sie sich nicht mehr auf ein freies Nachbarfeld zurückziehen, sondern wird vom Spielplan genommen. Siegt die geschwächte Einheit >als Angreifer<, so gilt sie nicht mehr als geschwächt, verliert somit den Schwächemarker.

Geschwächte Einheiten können andere Einheiten ganz normal unterstützen.

Angriff auf die Hauptstadt: Die Hauptstadt ist eine unbewegliche Einheit mit der Stärke 2. Hauptstädte können nicht angreifen aber benachbarte Einheiten unterstützen. Wird die Hauptstadt erfolgreich angegriffen, so verliert sie einen Stärkepunkt (Spielstein umdrehen). Verliert sie dann einen weiteren Kampf, ist die Hauptstadt und damit das Spiel verloren.

5. Bauen

5.1 Schiffe:

Schiffe können nur in Hafenstädten mit Waldanbindung gebaut werden.

Diese sind durch ein Werftsymbol markiert.

Kosten: 2 Koku, 1 Aktion

Nutzen: Das Schiff transportiert 1 Samurai. Der Spieler darf das Schiff gleich nach dem Bau bewegen (das kostet keine extra Aktion). Per Schiff sind alle Hafenstädte untereinander benachbart. Wird eine Hafenstadt, in der sich ein Schiff befindet, erfolgreich angegriffen, wechselt das Schiff den Besitzer (= Austausch gegen Schiff eigener Farbe).

5.2. Gärten (grüne Scheibe):

Kosten: 1 Koku, 1 Aktion

Nutzen: Man darf in der Provinz mit einem Garten 1 Koku mehr Steuer kassieren.

Gärten dürfen nach einem erfolgreichen Angriff zerstört oder übernommen werden.

5.3 Schmiede (Haus):

Kosten: 1 Koku, 1 Aktion

Nutzen: Wer eine Schmiede besitzt, darf Waffen bauen, d.h. die Stärke einer beliebigen noch nicht aufgewerteten Figur um 1 erhöhen (= Spielstein umdrehen).

5.4 Burg:

Kosten: 4 Koku, keine Aktion (maximal 1 pro Provinz, 3 pro Spieler).

Nutzen: Die Stärke der Stadt wird um 2 Punkte erhöht

Bis die Burg fertiggestellt ist, dauert es eine volle Runde. Der Spieler legt den

Spielstein zunächst mit der Bildseite nach unten auf den Spielplan. Wenn er das nächste Mal dran ist, vollendet er die Burg, indem er die Bildseite nach oben dreht. Der Bau einer Burg kostet keine Extra-Aktion.

5.5 Tempel:

Kosten: 3 Koku, 1 Aktion

Nutzen: plus 1 Stärkepunkt, auch beim Angriff vom Tempel aus.

Ein Spieler kann den Tempel nicht im selben eigenen Zug nutzen, in dem er ihn gebaut hat, wohl aber im Fall eines Angriffs durch den Gegenspieler.

5.6 Mauern (weiße Scheiben):

Kosten: 2 Koku, keine Aktion

Nutzen: schützt Städte mit Gebäuden durch 1 zusätzlichen Stärkepunkt bei der Verteidigung.

Aufgabe erfüllt:

Sobald ein Spieler, die Bedingungen auf einer der drei offen liegenden Aufgabekarten erfüllt hat, nimmt er diese Karte an sich. Ab jetzt gilt die Aufgabe auf der gerade frei gewordenen Karte.

Geldmangel:

Hat ein Spieler kein Geld mehr und kann auch keine Steuern erheben, so kann er keine kostenpflichtigen Aktionen mehr durchführen. Er kann lediglich seine Einheiten bewegen, um Aufgaben zu erfüllen oder in einer Provinz vielleicht doch noch Steuern erheben zu können. Ansonsten bleibt ihm nur, ehrenvoll aus dem Spiel auszuscheiden

Spielende und Spielsieger:

Hat ein Spieler die gegnerische Hauptstadt erobert, so beendet er das Spiel als Sieger.

Hat ein Spieler drei Auftragskarten erfüllt, so gewinnt der Spieler, der in diesem Moment die meisten Siegpunkte hat. Es gibt:

5 Siegpunkte für das meiste Geld

5 Siegpunkte für die meisten Samurai

5 Siegpunkte für die meisten Bauten (Burgen, Schmiede, Gärten, Tempel und Schiffe)

3 bis 7 Siegpunkte für jede erfüllte Auftragskarte (jeweils 1 Punkt pro besetzter Stadt bzw. pro gebautem Schiff).

Für eine kürzere Spieldauer können die Spieler vereinbaren, dass das Spiel schon beendet ist, sobald ein Spieler über Auftragskarten 10 Siegpunkte erreicht hat. Auch dann gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Siegpunkte hat.



Bambus Spieleverlag
Günter Cornett
Kopfstraße 43
12053 Berlin

Tel. 030 - 6121884
cornett@bambusspiele.de
www.bambusspiele.de

Nr. von 99 (erste Auflage)