

Kyū

Das Wort ‚Kyū' stammt aus der japanischen Sprache und symbolisiert nicht nur die Zahl ‚9', sondern auch die Ränge und Stufen, die du in diesem Spiel bei deinem Streben nach Anerkennung und Einfluss bei den Adligen erklimmen kannst.

Ein taktisches Kombinationsspiel für 2–5 Spieler ab 10 Jahren
von Michael Palm und Lukas Zach.

10 Ten TRADERS

SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNG

1. In Einsteigerrunden nimmt sich zunächst jeder eine Übersichtskarte und dreht sie auf die Seite „Zugübersicht". Die dort aufgeführten Schritte gelten, wenn man am Zug ist. Fortgeschrittene können die Übersichtskarten gern für Origami nutzen.
2. Die 5 Adelskarten werden aussortiert und offen nebeneinander in der Mitte des Tisches platziert. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.
3. Die Drachenkarte wird daneben gelegt (wird im Spiel zu zweit nicht verwendet).
4. Danach werden die verbliebenen 90 Zahlenkarten gemischt und 8 Stück verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt. Alle nehmen ihre 8 Zahlenkarten auf die Hand.
5. Die übrigen Zahlenkarten werden als verdeckter Nachzugstapel oberhalb der 5 Adelskarten platziert. Daneben bildet sich während des Spiels ein Ablagestapel. Sollte der Nachzug einmal aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachzugstapel platziert.
6. Nun werden noch die obersten 4 Zahlenkarten des Nachzugstapels offen ausgelegt.
7. Sollte der Aufbau jetzt in etwa folgendermaßen aussehen, kann es losgehen:

Wir verwenden in dieser Spielregel das generische Maskulinum. Wir möchten jedoch betonen, dass sich natürlich alle Personen, unabhängig von ihrer Geschlechtsidentität, angesprochen fühlen sollen.



Hinweis: *Wenn im weiteren Verlauf von Karten oder Handkarten gesprochen wird, sind immer die* ***Zahlenkarten*** *gemeint.*

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, mit euren Handkarten Kombinationen zu bilden. Für jede Adelskarte ist eine andere Kartenkombination notwendig (Details auf S. 9). Wer während einer Herausforderung jeweils die beste Kombination auf der Hand hat, gewinnt die entsprechende Adelskarte und wer am Ende die meisten Punkte mit seinen Adelskarten erzielt hat, gewinnt das Spiel.

DER SPIELZUG

Der Spieler mit dem stärksten Willen beginnt die Partie mit seinem Zug. Er führt nacheinander folgende Schritte durch:

KARTENAUSTAUSCH *(eine Option wählen)*

a) Karte vom Stapel ziehen

b) Offene Karte nehmen
(Details siehe S. 4)

HERAUSFORDERUNGEN *(eine Option wählen)*

a) Herausforderung aussprechen (wenn es noch keine gibt)
b) Ausgesprochene Herausforderung annehmen oder ablehnen
c) Passen und Zug beenden
(Details siehe S. 5)

Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn mit ihren Zügen, bis das Spiel endet.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Ein Spieler gelangt in den Besitz einer dritten Adelskarte. Dieser Spieler siegt sofort und es kommt zu keiner Endabrechnung mehr.
2. Die letzte Adelskarte aus der Tischmitte gelangt in den Besitz eines Spielers und Punkt 1 ist nicht erfüllt. In diesem Fall erfolgt die Endabrechnung *(Details siehe S. 11)*, um den Sieger des Spiels zu ermitteln.

KARTENAUSTAUSCH IM DETAIL

Der Spieler am Zug darf auf eine der beiden folgenden Arten eine Karte austauschen (möchte er dies nicht, geht er direkt zu „**Herausforderungen**").

KARTE VOM STAPEL ZIEHEN

Er zieht eine Karte vom Nachzugstapel auf die Hand. Anschließend wählt er eine seiner Handkarten und legt sie neben den Nachzugstapel offen auf den Ablagestapel.





OFFENE KARTE NEHMEN

Er nimmt eine der 4 ausliegenden Zahlenkarten auf die Hand. Danach wählt er eine seiner Handkarten aus und legt sie offen auf den leeren Platz ab, von dem er zuvor die Karte genommen hatte. Es liegen also immer 4 offene Karten aus.

HERAUSFORDERUNGEN IM DETAIL

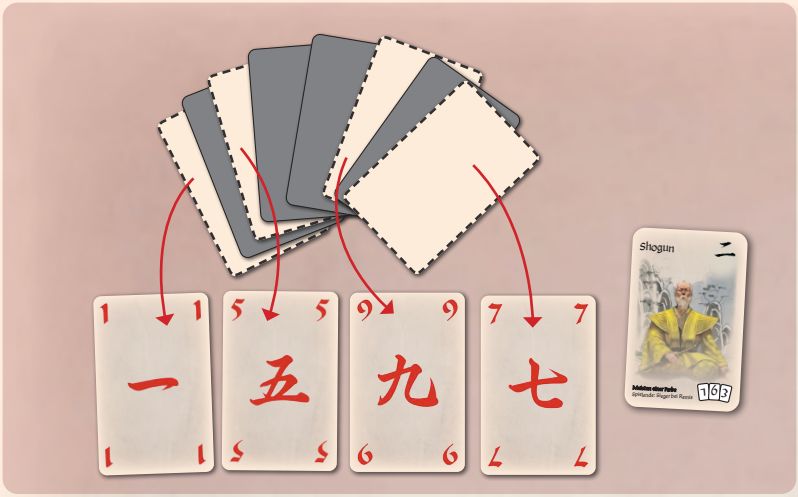
Der Spieler am Zug entscheidet nun, ob er eine Herausforderung ausspricht, falls dies in dieser Runde noch kein anderer Mitspieler getan hat, oder ob er eine ausgesprochene Herausforderung eines Mitspielers annimmt bzw. ablehnt, oder passt.

HERAUSFORDERUNG AUSSPRECHEN



Wenn der Spieler möchte, darf er nun eine Herausforderung aussprechen. Auf jeder Adelskarte ist hervorgehoben, welche Kombination aus eigenen Handkarten man benötigt, um sie bei einer Herausforderung zu gewinnen.

Der Spieler wählt eine Adelskarte, für die er mit seinen Handkarten eine gute Kombination bilden kann. Dies kann eine Adelskarte sein, die noch in der Mitte des Tisches liegt oder eine, die sich schon im Besitz eines Mitspielers befindet. Die gewählte Adelskarte platziert der Spieler als Zeichen für die Herausforderung oberhalb der 4 offenen Zahlenkarten. Anschließend spielt er 4 Handkarten seiner Wahl offen vor sich aus. Dadurch sehen die Mitspieler die Hälfte seiner Karten und können einschätzen, wie gut seine Kombination sein könnte.



Beginnend mit dem linken Nachbarn des Herausforderers sind jetzt alle Spieler noch einmal am Zug, bevor die Herausforderung im nächsten Zug des Herausforderers ausgetragen wird.
Das bedeutet: Nachdem eine Herausforderung ausgesprochen wurde, tauschen die nachfolgenden Spieler in ihrem Zug zunächst, wie üblich, Karten aus. Anschließend jedoch müssen sie sich entscheiden, ob sie die aktuelle Herausforderung annehmen oder ablehnen (siehe nächster Absatz).

Wichtig: *Es ist nicht möglich, eine weitere Herausforderung auszusprechen, wenn es schon eine bestehende Herausforderung gibt, die bisher nicht ausgetragen wurde!*

AUSGESPROCHENE HERAUSFORDERUNG ANNEHMEN ODER ABLEHNEN

Wurde eine Herausforderung ausgesprochen, muss man sich im eigenen Zug nach dem Austausch der Karten entscheiden, ob man sie annimmt oder ablehnt.

HERAUSFORDERUNG ANNEHMEN

Hat man eine gute Kombination auf der Hand, um die ausgesprochene Herausforderung zu gewinnen, sollte man sie annehmen. Dazu muss man, wie zuvor der Herausforderer, 4 Handkarten seiner Wahl offen vor sich ausspielen.

HERAUSFORDERUNG ABLEHNEN



Eine ausgesprochene Herausforderung sollte man ablehnen, wenn man keine gute Kombination für sie auf der Hand hat. Man spielt dann keine seiner Karten aus.

Lohnend ist eine Ablehnung vorwiegend dann, wenn man der erste Spieler ist, der ablehnt. Als Belohnung für diese erste Ablehnung bekommt man die Drachenkarte und einen Drachenmarker (siehe Abschnitt „Ende der Herausforderung“ auf S. 11).

Nach dem Austragen der Herausforderung ist der Spieler mit der Drachenkarte als Erstes wieder am Zug. Nach ihm folgt dann, wie üblich sein linker Nachbar mit seinem Zug usw.

Ausnahme im Spiel zu zweit: *Im Spiel zu zweit wird ohne Drachenkarte gespielt. Wer die Herausforderung abgelehnt hat, bekommt aber trotzdem einen Drachenmarker. Nach der Herausforderung ist immer der Gegenspieler des Herausforderers am Zug.*

PASSEN UND ZUG BEENDEN

Passen ist nur möglich, wenn es keine bestehende Herausforderung gibt und man keine eigene Herausforderung aussprechen möchte. Dadurch beendet man seinen Zug freiwillig und der linke Nachbar setzt das Spiel mit seinem Zug fort.

HERAUSFORDERUNG AUSTRAGEN

Ist der Herausforderer wieder am Zug, darf er keine Karte austauschen, sondern beginnt sofort mit der Austragung seiner Herausforderung.

Hatten zuvor alle Spieler die Herausforderung abgelehnt, gewinnt der Herausforderer sofort die Adelskarte und darf entscheiden, ob er seine 4 verbliebenen Handkarten noch ausspielt oder für spätere Kombinationen behält.

Hat hingegen mindestens ein Mitspieler die Herausforderung angenommen, muss sich jeder an der Herausforderung beteiligte Spieler nun entscheiden, ob er 4 seiner übrigen Handkarten ausspielt oder sich zurückzieht. Dabei beginnt der Herausforderer, die anderen teilnehmenden Spieler folgen reihum.

SICH ZURŰCKZIEHEN

Sich aus einer Herausforderung zurückzuziehen ist dann sinnvoll, wenn man aus den offen gelegten Karten der anderen Spieler schon sehen kann, dass man die Herausforderung verlieren wird. Durch den Rückzug behält man 4 seiner übrigen Handkarten und damit eventuell wertvolle Karten für spätere Herausforderungen.
Sollte der seltene Fall eintreten, dass sich alle Spieler zurückziehen, endet die Herausforderung unentschieden. Die Adelskarte geht dorthin zurück, wo sie war, d. h. in den Besitz des vorherigen Spielers bzw. in die Reihe der Adelskarten in der Tischmitte.

AUSWERTUNG DER KOMBINATIONEN

Nun werden nur die Kombinationen derjenigen ausgewertet, die 8 Karten ausgespielt haben. Dies geschieht alles noch im Zug des Herausforderers.
Der Spieler mit der besten verlangten Kombination ist der Gewinner der Herausforderung und nimmt die Adelskarte in seinen Besitz.

UNENTSCHIEDEN

Haben zwei oder mehr Spieler die beste Kombination (und somit die gleiche Anzahl an Karten), gewinnt der Spieler, dessen Kombination die höhere Gesamtsumme hat. Dabei werden nur die Werte der Karten gezählt, die für die Kombination relevant sind (siehe Beispiel „Geisha").
Sollte auch die Gesamtsumme gleich sein, geht die Adelskarte dorthin zurück, wo sie war, d. h. in den Besitz des vorherigen Spielers bzw. in die Reihe der Adelskarten in der Tischmitte.

DIE LETZTE ADELSKARTE

Liegt in der Tischmitte nur noch eine einzige Adelskarte, geht ein Spieler ein Risiko ein, wenn er für diese Karte eine Herausforderung ausspricht:
Denn sollte er die Herausforderung nicht gewinnen, darf der siegreiche Gegenspieler statt der letzten Adelskarte aus der Tischmitte auch eine Adelskarte aus dem Besitz dieses unterlegenen Herausforderers nehmen (die ursprünglich gewählte Adelskarte bleibt dann in der Tischmitte liegen).

NACHFOLGENDE KOMBINATIONEN GIBT ES:



SHOGUN – DIE MEISTEN EINER FARBE

Jeder Spieler entscheidet selbst, ob er mit roten oder schwarzen Karten an der Herausforderung teilnehmen möchte. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an roten oder schwarzen Karten gewinnt.

Beispiel Shogun:

Spieler A: 1,1,2,4,4,5,7,9
Spieler B: 1,2,2,4,4,4,6,8
Spieler A entscheidet sich, mit den roten Karten teilzunehmen, Spieler B mit den schwarzen. Beide haben 6 einer Farbe und es kommt zu einem Unentschieden. Daher entscheidet die Gesamtsumme der gesuchten Kombination. Spieler A gewinnt, da seine roten Karten (1,2,4,5,7,9) eine Summe 28 haben, die schwarzen Karten von Spieler B hingegen nur eine Summe von 26.



GEISHA – DIE MEISTEN EINER ZAHL

Aus den eigenen Karten wird eine einzige Reihe der gleichen Zahl gebildet, die mindestens eine Länge von 2 haben muss. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Der Spieler mit den meisten gleichen Karten einer Zahl gewinnt.

Beispiel Geisha:

Spieler A: 2,2,2,4,5,6,6,6
Spieler B: 1,1,2,2,4,6,6,6
Da immer nur eine einzige Reihe zur Wertung herangezogen wird, gelten nur die Karten „6,6,6" bei Spieler A und bei Spieler B. Da die Anzahl der gleichen Karten beider Spieler gleich ist (Drilling) und ebenso die Summe der gewerteten Karten ($3 \times 6 = 18$), kommt es zu einem Unentschieden und die Adelskarte bleibt wo sie war.



DAIMYO – DIE LÄNGSTE STRASSE

Aus den eigenen Karten wird eine lückenlose Straße aus aufeinanderfolgenden Karten gebildet, die mindestens eine Länge von 3 haben muss. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Karten in seiner Straße gewinnt.

Beispiel Daimyo:

Spieler A: 1,2,3,4,5,6,8,8
Spieler B: 1,3,4,5,5,6,7,9
Spieler A gewinnt die Adelskarte, da seine Straße länger ist (6 Karten: 1,2,3,4,5,6) als die seines Gegners (5 Karten: 3,4,5,6,7).



SAMURAI – DIE HÖCHSTE SUMME

Alle eigenen ausgespielten Karten werden zusammengezählt. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.



RONIN – DIE NIEDRIGSTE SUMME

Alle eigenen ausgespielten Karten werden zusammengezählt. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Der Spieler mit der niedrigsten Summe gewinnt.

ENDE DER HERAUSFORDERUNG

Jeder Spieler, der Karten in der Herausforderung ausgespielt hat, legt diese nun auf den Ablagestapel. Handkarten werden nicht abgelegt. Danach zieht jeder Beteiligte eine entsprechende Anzahl neuer Karten (4 oder 8) vom Nachzugstapel, sodass jeder Spieler wieder mindestens 8 Handkarten besitzt.

ACHTUNG: *Für jeden Drachenmarker in seinem Besitz darf ein Spieler beim Auffüllen der Kartenhand eine zusätzliche Karte ziehen. Wer also einen Drachenmarker besitzt, füllt auf 9 Karten auf, mit 2Markern auf 10 Karten usw. Die Herausforderungen finden natürlich weiterhin mit nur 8 Karten statt. Ein Spieler mit Drachenmarker hat mehr Karten zur Auswahl für eine Herausforderung.*

WICHTIG: *Nach der Herausforderung ist der Spieler am Zug, der den Drachen besitzt. Er legt die Drachenkarte zu Beginn seines Zuges zurück in die Tischmitte. Besitzt niemand den Drachen, weil alle Spieler die voran gegangene Herausforderung angenommen hatten, setzt der linke Nachbar des Herausforderers das Spiel mit seinem Zug fort. Letzteres gilt im Spiel zu zweit immer, da ohne Drachenkarte gespielt wird.*

Beispiel: *Spieler A spricht eine Herausforderung aus. Spieler B nimmt die Herausforderung an, Spieler C und D lehnen sie ab. Spieler C bekommt den Drachen, da er die Herausforderung als Erstes ablehnte und ist daher nach der Herausforderung als Erstes am Zug.*

ENDABRECHNUNG

Der Spieler mit den meisten Punkten auf seinen Adelskarten gewinnt. Bis auf die Geisha haben die Adelskarten einen Punktwert von 2 (oben rechts auf der Karte). Die Geisha ist zwar nur 1 Punkt wert, verdoppelt jedoch alle roten Punkte auf anderen Adelskarten, d. h. die des Daimyo, Samurai und Ronin.



Einige Beispiele:



Geisha allein
= 1 Pkt.



Samurai allein
= 2 Pkt.



Geisha + Shogun
= 3 Pkt.*



Samurai + Shogun
= 4 Pkt.



Geisha + Samurai
= 5 Pkt.**

* *Da die Geisha rote Punkte verdoppelt, die des Shoguns jedoch schwarz sind, ergibt sich nur eine Summe von 3 Punkten (1 + 2).*

** *Da die Geisha rote Punkte verdoppelt, ist der Samurai 4, statt 2 Punkte wert. Es ergibt sich eine Summe von 5 Punkten (1 + 4).*

Haben nach der Endabrechnung zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte, handelt es sich um einen Remis (Gleichstand). In diesem Fall gewinnt der Spieler mit dem Shogun.

ABSCHLIESSENDE TIPPS

Um an möglichst vielen Herausforderungen teilnehmen zu können, ist es wichtig, dass man nicht nur eine Kombination sammelt, sondern versucht, die Kombinationen von mehreren Adelskarten zu erfüllen. Hat man eine schlechte Kartenhand, kann es sinnvoll sein, eine Herausforderung anzunehmen, um ungünstige Handkarten schneller auszutauschen.

Das Spiel lässt sich prima auch über mehrere Runden spielen. Es werden nach jeder Runde die Punkte notiert und wer als erster 15 Punkte erreicht, gewinnt.

DANKSAGUNG

Wie immer möchten wir unseren zahlreichen Testspielern unseren Dank aussprechen. Im Besonderen: Andi, Andre, Arlette, Arne, Babs, Christiano, Christoph, Daniel, Demian, Ede, Florian, Guido, Jakob, Lars, Marc, Markus, Moritz, Nathan, Nicky, Philipp, Prem, Sigrun, Silas, Stoffel, Thilini, Thomas, Thorsten, Tobi und Ute.

Spiel Design: Lukas Zach
& Michael Palm
Illustration: Daniel Farin
Grafik Design: Fiore GmbH
Übersetzung: Birgit Irgang

Ersatzteilservice:
info@10traders.de

10 Traders GmbH
Waldstraße 10
76344 Eggenstein-Leopoldshafen
Germany

© 10 Traders GmbH 2023
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Spielregeln, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung gestattet.