

TANUKI

EIN AUFREGENDES SPIEL VOLLER
SAMURAI, GEISHAS, NINJAS ...
UND VIELEN NIEDLICH FLAUSCHIGEN WESEN



TANUKI: Die legendären Tanuki, deren Vorbild der Marderhund ist, gelten in der japanischen Folklore als schelmische und lustige Meister der Tarnung.

EINLEITUNG

Die Tanukis müssen sich beeilen, denn der Winter naht. Sie wetteifern darum, den größten Vorrat an Bambus anzusammeln und schrecken auch nicht davor zurück, auf die Dienste von Banditen, Ninjas, Geishas und vielen anderen Charakteren zurückzugreifen, um am Ende als Sieger zu triumphieren.

SPIELZIEL

Sieger von *Tanuki* ist, wer am Spielende den meisten Bambus besitzt.

SPIELINHALT



31
Aktionskarten
⚡



38
Charakterkarten
🦊



1
Startspieler-
karte

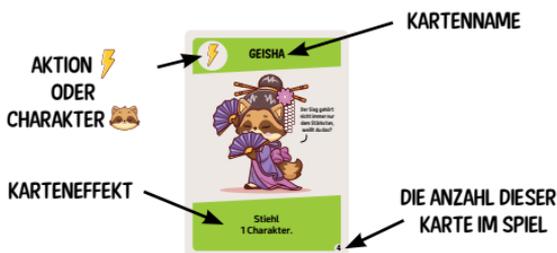


2
Jahreszeiten-
karten ☀️



84 Bambusmarker
(36x 1 Pkt., 24x 3 Pkt.,
15x 5 Pkt., 9x 10 Pkt.)

KARTENERKLÄRUNG



SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler erhält 3 Startkarten (blaue Rückseite) und legt diese vor sich aus: 1 Samurai (offen) und 2 Gärtner (1 offen und 1 verdeckt). Dies ist der Garten. Die übrigen Startkarten werden nicht weiter benötigt und können zurück in die Box. 
2. Jeder Spieler erhält 3 zufällige Karten (keine Jahreszeiten). Dies ist die Hand.
3. Teilt die verbleibenden Karten in zwei Stapel auf. Fügt jedem Stapel 1 Jahreszeitenkarte hinzu. Mischt jetzt die beiden Stapel getrennt voneinander. Stapelt sie anschließend aufeinander. Dies ist der Nachziehstapel.
4. Legt die Bambusmarker neben den Nachziehstapel. Dies ist der Vorrat. Die Bambusmarker stellen die Punkte dar.
5. Der Spieler, der zuletzt gegärtnert hat, erhält die Startspielerkarte.

SPIELBLAUF

1. Der (Start-)Spieler spielt eine Karte von seiner Hand aus:

- Aktionskarte ⚡
Eine Aktionskarte wird nach der Aktion auf den Ablagestapel gelegt.
- Charakterkarte 🦊
Eine Charakterkarte wird direkt in den eigenen Garten gelegt.

2. Falls eine Aktionskarte gespielt wird, führt der ausspielende Spieler sofort deren Effekt aus.

Wichtig: Sobald eine Karte zerstört wurde, legt sie auf den Ablagestapel.

3. Der Spieler am Zug führt den Effekt jeder Charakterkarte im eigenen Garten aus.

4. Der Spieler am Zug zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Jetzt beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug.

Wichtig: Jeder Spieler bewahrt seine erhaltenen Bambusmarker verdeckt vor sich auf, sodass deren Wert den anderen Spielern bis zum Spielende verborgen bleibt. Ihr könnt zu jeder Zeit Bambusmarker mit dem Vorrat austauschen (z.B. fünf 1-Punkt-Marker gegen einen 5-Punkte-Marker).



BEISPIEL

- 1 Alban spielt eine Geisha aus.
- 2 Er stiehlt einen Gärtner von einem anderen Spieler.
- 3 Dann erhält er 2 Bambus (1 Bambus für jeden Gärtner).
- 4 Er zieht eine Karte vom Nachziehstapel.



JAHRESZEITENKARTE

Sobald ihr eine Jahreszeitenkarte zieht, zeigt sie den anderen Spielern und legt sie auf das Sonnensymbol der Startspielerkarte. Zieht dann eine neue Karte vom Nachziehstapel. Der Effekt der Jahreszeitenkarte wird ausgeführt, sobald der Startspieler seinen nächsten Zug beginnt.

Erste gezogene Jahreszeitenkarte: Alle Spieler decken ihren verdeckten Gärtner auf. Dieser Gärtner ist nun in euren Gärten aktiv.

Zweite gezogene Jahreszeitenkarte: Die letzte Runde beginnt.

SPIELEND

Sobald der Effekt der zweiten Jahreszeitenkarte ausgeführt wird, beginnt die letzte Runde. Alle Spieler haben dieselbe Anzahl an Zügen. Gewinner ist, wer am meisten Bambus besitzt.

GLEICHSTAND

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten Charakterkarten in seinem Garten. Besteht auch dort Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

KARTENERKLÄRUNGEN

GÄRTNERFAMILIE: Gilt als Gärtner.

SAMURAI: Diese Karte beschützt alle Gärtner(-familien).

BANDIT: Kann in einem Garten mit mindestens 1 Samurai keine Gärtner(-familien) stehen.

YAKUZA: Kann aus bis zu 3 verschiedenen Gärten stehen.

SHOGUN: Anstatt 1 Karte pro Zug zu ziehen, zieht ihr 2 Karten und behaltet 1 davon.

KABUKI-SCHAUSPIELER: Sobald ihr diese Karte ausspielt, durchsucht den Ablagestapel nach 1 Karte eurer Wahl. Ihr müsst sie sofort ausspielen.

TENNO: Nehmt euch auch in dem Zug, in dem ihr diese Karte ausspielt, 2 Bambus von ihr. Wird der Tenno gestohlen, bleibt der Bambus auf der Karte. Liegt bei Spielende noch Bambus auf der Karte, legt diesen zurück in den Vorrat.

CREDITS

Spieldesign: Cole Smith

Entwicklung: Carl Brière

Illustrationen: Catalyst Labs

Grafische Leitung & Grafikdesign:

Marie-Elaine Bérubé

Lektorat & Übersetzung:

The Geeky Pen

Verlag: Jeux Synapses Games Inc.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Sven Biberstein

Redaktion & Layout:

Sven Biberstein

Unter Mitarbeit von:

Emma Fuchs, Alban Ullrich

WWW.ELZNIR-GAMES.DE



© 2024 Jeux Synapses Games Inc.

Kein Teil dieses Produkts darf reproduziert

werden ohne die schriftliche Genehmigung von:

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,

Qc J0P 1M0, Canada

www.jeuxsynapsesgames.com

[f](https://www.facebook.com/jeuxsynapsesgames) [i](https://www.instagram.com/jeuxsynapsesgames) @jeuxsynapsesgames