

ARIGATŌ

Ein Spiel von Mélodye Ladrat und Florian Sirieix

Illustriert von Thomas Brotons

*Landauf, landab
bereiten sich die
Dörfer Japans
fleißig vor: In nur
12 Tagen hat der Shōgun
Geburtstag! Versammle deine
fähigsten Handwerksleute, fertige
prachtvolle Gaben und liefere
sie rechtzeitig aus, um
möglichst hoch in der
Gunst des Shōguns
zu steigen.*

Scanne diesen QR-Code und erhalte 30 Tage lang **KOSTENLOSEN** Zugang zu Arigatō auf Board Game Arena! Dieser Zeitraum beginnt direkt nach der Registrierung auf der Website von Board Game Arena oder sofort, falls du schon registriert bist.



1-5



45 Min.

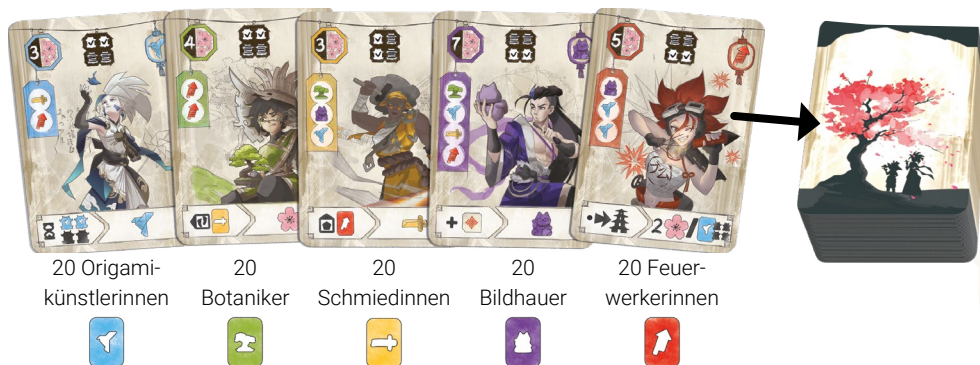


10+

MATERIAL UND VORBEREITUNG

A Mischt alle Handwerkskarten und legt sie verdeckt als Stapel in die Mitte des Tischs. Dies ist der **Handwerksstapel**.

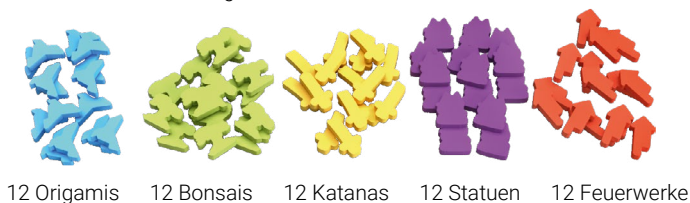
■ 100 Handwerkskarten in 5 Gilden:



Legt während der Partie die Handwerkskarten immer auf den allgemeinen Abwurfstapel in der Mitte des Tischs ab.

A Legt alle Kreationen in einen **allgemeinen Vorrat**.

■ 60 Kreationen in 5 Kategorien:



C Legt alle Gunstplättchen in einen **allgemeinen Vorrat**.

■ 39 Gunstplättchen



Ihr habt einen unbegrenzten Vorrat an Kreationen und Gunstplättchen. Sollten sie euch ausgehen, notiert euch stattdessen die Anzahl oder nutzt andere Materialien eurer Wahl als Platzhalter.

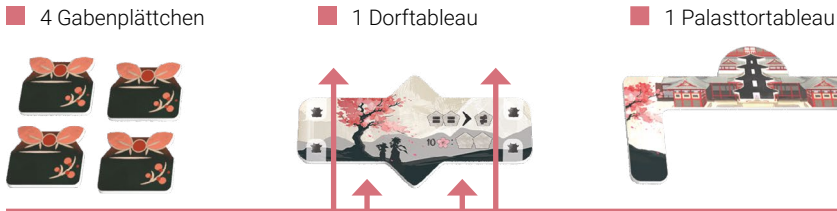
A Legt die 2 Kalendertableaus nebeneinander. Wählt selbst, welche Seite der Tableaus ihr nutzt. Achtet dabei darauf, dass sich eine aufsteigende Zahlenfolge ergibt. Diese 2 Tableaus bilden den **Kalender**. Setzt den Tageszähler auf Tag 1 des Kalenders.

Legt alle Zielplättchen in einen **allgemeinen Vorrat**.



Nehmt euch jeweils:

E 1 Palastortableau, 1 Dorftableau und 4 Gabenplättchen.

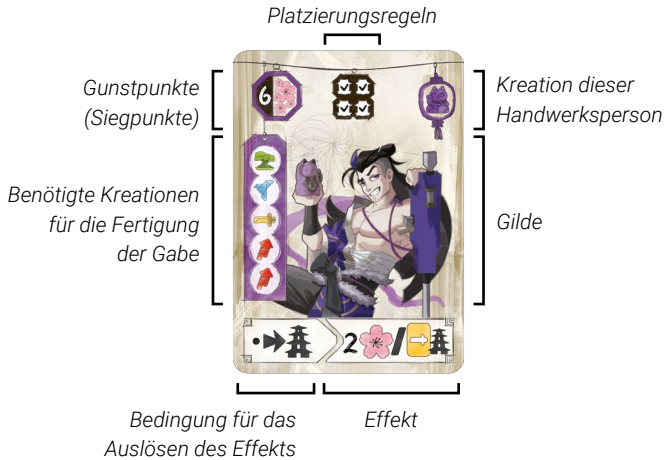


An das Dorftableau passen 4 Werkstätten. In jeder ist Platz für 1 Handwerksperson. Lege alle Kreationen, die du erhältst, in deinen persönlichen Vorrat neben dein Dorf.



DIE HANDWERKSKARTEN

Die Handwerkskarten haben mehrere Elemente:



Solomodus

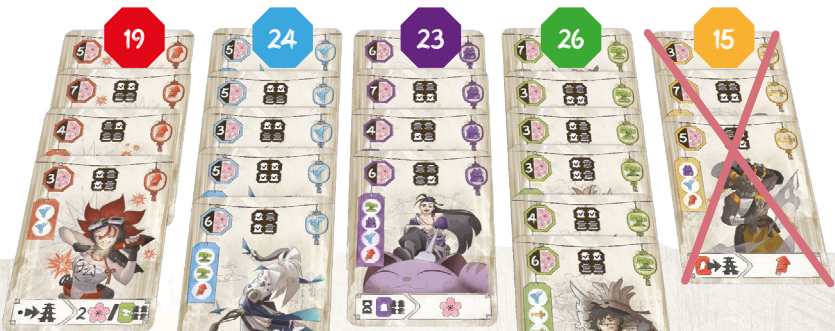
Der Solomodus folgt mit ein paar Ausnahmen den allgemeinen Regeln. Lies also die allgemeinen Regeln, bevor du den Solomodus ausprobierst. Dies sind die Unterschiede:

- Ziehe zu Beginn jeder Runde 5 statt 3 Karten vom Handwerksstapel.
- Bewahre während der Partie alle Reisenden links von deinem Dorftableau verdeckt auf. (Normalerweise würdest du sie zu der Person links von dir schicken.)

Nach 12 Runden endet die Partie. Sortiere dann diese 22 aufbewahrten Reisenden nach ihren Gilden. *Gruppier beispielsweise alle Bildhauer, auch falls sie unterschiedliche Illustrationen haben.*

Zähle die Gunstpunkte für jede einzelne der 5 Gilden zusammen.

Addiere nun die Gunstpunkte der 4 Gilden mit den meisten Punkten. Diese Zahl musst du übertreffen, um die Partie zu gewinnen (*hier beispielsweise 92 Punkte*).



EUER ZIEL

In *Arigatō* leitet jede Person ihr eigenes Dorf. In 12 Tagen steht der Geburtstag des Shōguns an, und ihr wollt jeweils möglichst hoch in seiner Gunst steigen. Um das zu erreichen, müssen eure Handwerksleute für ihn die aufregendsten Gaben fertigen. Unterstützt sie dabei und schickt sie dann zum Palast.

ABLAUF

Eine Partie *Arigatō* besteht aus 12 Runden, welche auf dem Kalender durch die 12 Felder für den Tageszähler angezeigt sind.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen, welche ihr jeweils gleichzeitig ausführt.

Hinweis: Achtet darauf, dass alle die aktuelle Phase abgeschlossen haben, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht.

■ 1 – Morgengrauen: Zuweisung der Rollen

Weise geheim allen 5 Handwerksleuten auf deiner Hand 1 von 3 Rollen zu. Schicke 2 als Reisende in das Dorf links von dir. Behalte 2 Schaffende, die in der nächsten Phase Kreationen für dich herstellen, sowie 1 Handwerksperson, die sich in deinem Dorf niederlässt, um dich mit nützlichen Effekten zu unterstützen und Gaben zu fertigen.

Dein Dorf hat nur 4 Werkstätten. Wähle deine Niedergelassenen also strategisch.

■ 2 – Tageslicht: Verwaltung deines Dorfs und Fertigung von Gaben

Decke deine verbleibenden Handwerkskarten auf und erhalte die entsprechenden Kreationen deiner Schaffenden. Löse gegebenenfalls die Effekte deiner Niedergelassenen aus. Verwalte deine Kreationen und versuche jene zu sammeln, die deine Niedergelassenen benötigen, um Gaben für den Shōgun zu fertigen.

■ 3 – Abenddämmerung: Ende der Runde

Prüfe, ob du das Ziel des Tages erfüllt hast.

Wer am Ende der 12. Runde die meisten Gunstpunkte hat (durch Gaben, Karteneffekte und Ziele), gewinnt die Partie.

1 – Morgengrauen: Zuweisung der Rollen

- **In der 1. Runde:** Zieht je 5 Handwerkskarten, welche jeweils eure Starthand bilden. Bewegt den Tageszähler noch nicht.
- **In den Folgerunden:** Füllt jeweils eure Hand auf, indem ihr je 3 Karten vom Handwerksstapel zieht und jeweils die 2 Karten aufnehmt, die in der vorigen Runde in euer Dorf geschickt wurden. Bewegt nun den Tageszähler zum nächsten Tag auf dem Kalender.

Weist nun jeweils den 5 Handwerksleuten auf eurer Hand je 1 Rolle zu:

Niedergelassene:

1 Handwerksperson bleibt in deinem Dorf.

Reisende:

2 Handwerksleute reisen in das Dorf links von dir.

Schaffende:

2 Handwerksleute stellen Kreationen für dich her.

Im Morgengrauen ziehen die Handwerksleute los, um die Geburtstagsvorbereitungen in den Dörfern zu unterstützen.

Ist der Handwerksstapel leer, mischt den Abwurfstapel und legt ihn dann verdeckt als neuen Handwerksstapel in die Mitte des Tisches.

DIE NIEDERGELASSENE HANDWERKSPERSON

Wähle die Handwerksperson aus, die sich in deinem Dorf niederlässt. Lege sie verdeckt an einen **LEEREN** Werkstattplatz deines Dorfes. Beachte dabei die Platzierungsregeln dieser Karte.

EINE WERKSTATT AUFLÖSEN

Während der Phasen *Morgengrauen* und *Tageslicht* darfst du jederzeit eine Werkstatt auflösen, indem du die Handwerkskarte dort entfernst. Dabei gibt es 2 Möglichkeiten:

- Liegt auf der Handwerkskarte in dieser Werkstatt kein Gabenplättchen, wirf diese Karte ab. Du erhältst keinerlei Gunstpunkte oder Kreationen.
- Liegt aber auf der Handwerkskarte in dieser Werkstatt 1 Gabenplättchen, lege diese Karte vor dein Palasttor und ihr Gabenplättchen neben dein Dorf. Die Gunstpunkte dieser Handwerksperson zählen am Ende der Partie zu deinen Punkten.

Vorsicht: In Phase 1 (*Morgengrauen*) kannst du keine Gabe fertigen. Dies ist nur in Phase 2 (*Tageslicht*, siehe S. 9) möglich.

Wichtig: Du musst in jeder Runde 1 Handwerksperson wählen, die sich niederlässt. Sind die 4 Werkstätten deines Dorfes besetzt, **musst** du erst die Werkstatt auflösen, in die du deine nächste niedergelassene Handwerksperson legen willst.



Platzierungsregeln

- ✓ Erlaubte Platzierung
- ≡ Unzulässige Platzierung



DIE REISENDEN

Wähle deine 2 Reisenden und lege sie verdeckt links neben dich, zwischen dein Dorf und das der nächsten Person. Zu Beginn der nächsten Runde nimmt diese Person deine Reisenden auf.

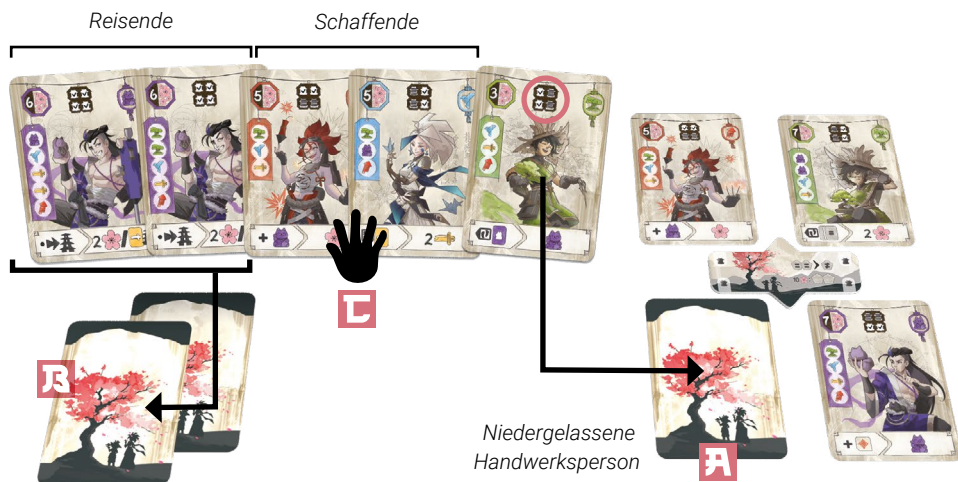


DIE SCHAFFENDEN

Wähle deine 2 Schaffenden und behalte sie auf der Hand. Wirf sie in der nächsten Phase ab und erhalte die Kreationen, die sie herstellen (im Lampion angegeben).

Sobald alle ihren 5 Handwerksleuten je 1 Rolle zugewiesen haben, geht zur nächsten Phase über.

Letzte Runde: In dieser Runde funktioniert die Zuweisung der Rollen anders. Wählt alle je 1 niedergelassene Handwerksperson, 4 Schaffende und 0 Reisende. Schaut für weitere Details auf Seite 11.



BEISPIEL

Du hast 5 Karten auf der Hand.

- A** Du beschließt, dass der Botaniker sich in deinem Dorf niederlässt, und schickst die 2 Bildhauer als Reisende ins nächste Dorf.
- C** Die Feuerwerkerin und die Origamikünstlerin behältst du als Schaffende auf deiner Hand.

2 – Tageslicht: Verwaltung deines Dorfs und Fertigung von Gaben

Deine Handwerksleute versammeln sich, um die Gaben für den Shōgun vorzubereiten und zu fertigen.

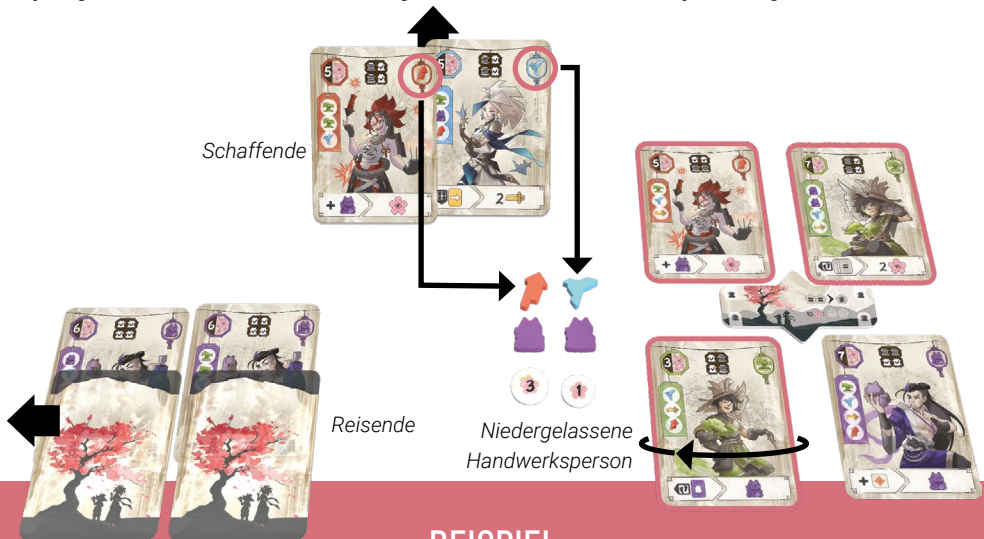
- Decke zuerst die verdeckte niedergelassene Handwerkskarte in deinem Dorf auf.

Ab jetzt und bis diese Handwerksperson dein Dorf verlässt, löst ihr Effekt jedes Mal aus, sobald du seine Bedingung erfüllst. Je nach der Bedingung kann dieser Effekt in unterschiedlichen Spielphasen auslösen.

- Wirf die 2 Handwerkskarten von deiner Hand ab. Nimm die 2 Kreationen, die sie herstellen, und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Letzte Runde: Die Phase *Tageslicht* funktioniert genau wie in der vorigen Runde, ihr erschafft allerdings je 4 statt 2 Kreationen.

Hinweis: Alle Reisenden bleiben bis zum Beginn der nächsten Runde verdeckt. Diejenigen, die du ins nächste Dorf geschickt hast, darfst du jedoch geheim ansehen.



BEISPIEL

Der Botaniker, der sich gerade in deinem Dorf niedergelassen hat, bringt dir 2 Statuen 🐼🐼, weil du die 2 Bildhauer als Reisende gewählt hast. Diese 2 Statuen lösen den Effekt der niedergelassenen Feuerwerkerin in der Werkstatt oben links 2-mal aus. Dadurch erhältst du 2 Gunstpunkte 🌸🌸. Da deine 2 Reisenden zur selben Gilde gehören, erhältst du durch den Effekt deines niedergelassenen Botanikers in der Werkstatt oben rechts 2 weitere Gunstpunkte 🌸🌸. Nimm dir also Gunstplättchen mit einem Gesamtwert von 4 Punkten.

Du hast 1 Feuerwerkerin und 1 Origamikünstlerin als deine Schaffenden gewählt. Wirf sie ab und nimm dir dafür 1 Feuerwerk 🔥 und 1 Origami 🦋 aus dem allgemeinen Vorrat.

Verwalte zu guter Letzt dein Dorf. Du darfst die folgenden Aktionen, **so oft du möchtest**, in beliebiger Reihenfolge ausführen:

■ **Tausche 2 gleiche Kreationen aus deinem persönlichen Vorrat gegen 1 beliebige andere Kreation** aus dem allgemeinen Vorrat.



■ **Fertige die Gabe von 1 deiner niedergelassenen Handwerksleute.** Lege alle Kreationen, die diese Handwerksperson dafür benötigt, aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat und lege 1 Gabenplättchen auf diese Handwerkskarte.

Achtung! Um die Gabe von 1 Handwerksperson zu fertigen, lege ALLE dafür benötigten Kreationen auf **ENMAL** zurück in den allgemeinen Vorrat.

■ **Schicke 1 Handwerksperson zum Palast.** Liegt auf einer Handwerkskarte in einer deiner Werkstätten 1 Gabenplättchen, darfst du diese Karte vor dein Palasttor und ihr Gabenplättchen neben dein Dorf legen. Die Gunstpunkte dieser Handwerksperson zählen am Ende der Partie zu deinen Punkten.



BEISPIEL

Du beschließt, die Gabe des Bildhauers in deiner Werkstatt unten links zu fertigen.

1. Dir fehlt 1 Bonsai, also tauschst du deine 2 Katanas gegen 1 Bonsai.

2. Nun hast du alle benötigten Kreationen in deinem persönlichen Vorrat. Du legst sie alle auf einmal zurück in den allgemeinen Vorrat, um 1 Gabenplättchen auf diesen Bildhauer zu legen. Dank der Schmiedin in deiner Werkstatt oben rechts erhältst du für das Fertigen dieser Gabe 1 Statue 🗿. Und weil du 1 Statue erhalten hast, erhältst du durch die Feuerwerkerin in deiner Werkstatt oben links 1 Gunstpunkt 🌸.

3. Als nächstes entscheidest du, den Bildhauer mit der Gabe vor dein Palasttor zu legen. Durch seinen Effekt erhältst du 2 Gunstpunkte 🌸🌸, da sich bereits 1 Schmiedin vor dem Palasttor befindet. Du nimmst 1 Gunstplättchen mit dem Wert 3.

3 – Abenddämmerung: Ende der Runde

Da sich die Wünsche des Shōguns täglich ändern, gilt jeden Tag ein anderes Ziel. Erfüllst du diese Ziele, erhält dein Dorf zusätzliche Gunstpunkte.



Zu Beginn dieser Phase, prüfe, ob in deinem Dorf Handwerksleute mit dem Symbol  sind. Falls ja, führe nun ihre Effekte in beliebiger Reihenfolge aus.



Ab der 2. Runde: Nimm 1 Zielplättchen , falls du das Ziel des Tages erfüllst (siehe unten, Erklärung der Symbole).



Beliebige Karten



Karten mit dem Symbol



Karten derselben
Gilde



Beliebige Kreationen in
deinem persönlichen Vorrat



Karten unterschiedlicher Gilden



Gleiche Kreationen in deinem persönlichen Vorrat



Karten mit
Gabenplättchen



Unterschiedliche Kreationen
in deinem persönlichen Vorrat

Ort der Karten



In deinem Dorf



Vor deinem
Palasttor



In deinem Dorf und
vor deinem Palasttor



Als letztes in dieser Phase: Prüfe deinen persönlichen Vorrat. Du darfst höchstens 7 Kreationen haben. Hast du mehr, lege ausreichend Kreationen beliebiger Kategorien aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat.



BEISPIEL



10



Unabhängig von der Phase erhältst du für alle 10 Gunstpunkte, die du während der Partie erspielt **(also solche, die du durch die Handwerksleute in deinen Werkstätten erhältst)**, sofort 2 beliebige Kreationen. Sie dürfen verschieden oder gleich sein. *Das heißt: Du erreichst 10 Gunstpunkte = 2 Kreationen, 20 Gunstpunkte = wieder 2 Kreationen, usw.*

Hinweise für die letzte Runde

Sobald der Tageszähler den 12. Tag auf dem Kalender erreicht, beginnt die letzte Runde.

Wähle in der 1. Phase (*Morgengrauen*) der letzten Runde 1 niedergelassene Handwerksperson und 4 Schaffende. Wirf in der 2. Phase (*Tageslicht*) alle 4 Schaffenden ab und erhalte 4 Kreationen. Möglicherweise werden Effekte ausgelöst und du darfst wie üblich Aktionen ausführen. In der 3. Phase (*Abenddämmerung*) werden die Effekte der Karten mit dem Symbol ausgelöst. Es gibt aber kein Ziel des Tages mehr.

Ende der Partie

Sobald die letzte Runde abgeschlossen ist, nimm Zettel und Stift und zähle jeweils eure Gunstpunkte:

- Erhalte die passende Anzahl Gunstpunkte für deine Zielplättchen entsprechend dieser Tabelle:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

- Addiere dazu den Gesamtwert der Gunstplättchen, die du im Lauf der Partie durch die Effekte deiner niedergelassenen Handwerksleute erhalten hast.
- Addiere dazu den Gesamtwert der Gunstpunkte der Handwerksleute vor deinem Palasttor.

Hinweis: Die Handwerksleute in deinen Werkstätten und die Kreationen in deinem persönlichen Vorrat geben keine Punkte.

Die Person mit den meisten Gunstpunkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand teilen sich alle Personen mit der höchsten Punktzahl den Sieg.



Ladet euch die
Spielhilfe und das
Wertungsblatt herunter.

BEDEUTUNG DER SYMBOLE

Alle Effekte sind freiwillig: Du darfst dich entscheiden, sie nicht auszulösen.

Die Bedingungen und Effekte unterscheiden sich möglicherweise in der angegebenen Gilde und Kreation.

BEDINGUNGEN

 Falls die reisende Handwerksperson, die du ins nächste Dorf geschickt hast, eine Schmiedin ist (*du darfst sie ansehen*). Darf bis zu 2-mal pro Runde ausgelöst werden.

 Falls die 2 Reisenden, die du ins nächste Dorf geschickt hast, zur selben Gilde gehören (*du darfst sie ansehen*).

 Falls die gerade niedergelassene Handwerksperson eine Schmiedin ist.

 Falls die schaffende Handwerksperson, die du gerade abgeworfen hast, eine Schmiedin ist. Darf bis zu 2-mal pro Runde ausgelöst werden.

 Falls die 2 Schaffenden, die du gerade abgeworfen hast, zur selben Gilde gehören.

 Wann immer du 1 Feuerwerkerin vor dein Palasttor legst.

 Wann immer du diese Handwerksperson vor dein Palasttor legst.

 Wann immer du 1 Gabenplättchen auf 1 Handwerksperson legst.

 Wann immer du 1 Katana erhältst.

 Falls du am Ende der Runde 1 Zielplättchen erhältst.

 Pro Origamikünstlerin mit 1 Gabenplättchen am Ende der Runde.

 Falls du am Ende der Runde 2 Origamikünstlerinnen in den oberen Werkstätten hast.

 Falls du am Ende der Runde mindestens 5 Kreationen in deinem persönlichen Vorrat hast.

 Pro 2 Handwerksleute (beliebiger Gilden) mit Gabenplättchen am Ende der Runde.

 Pro Bildhauer in deinem Dorf am Ende der Runde.

EFFEKTE

Nimm dir:      Kreation der angegebenen Kategorie.  Gunst (Punkt).

 Hergestellte Kreation der Handwerksperson, auf die du gerade ein Gabenplättchen gelegt hast.

   Gunstpunkt pro Botaniker in deinem Dorf.

 1 hergestellte Kreation der 2 Handwerksleute derselben Gilde, die du gerade abgeworfen hast.

   Gunstpunkt pro Feuerwerkerin vor deinem Palasttor.