



Eriku

Spielregeln

Zu Beginn der Partie und bevor Eriku seinen ersten Zug macht, kann er die erste Mahlzeitenkarte vom Stapel ziehen und zum angegebenen Preis kaufen, um sie seiner Sammlung hinzuzufügen. Er erhält dann 6 Punkte, wie für jede andere Mahlzeitenkarte. Diese Aktion ist nicht verpflichtend.



Bei den folgenden Gasthäusern kann Eriku ebenfalls die oberste Mahlzeitenkarte des Stapels ziehen und sie sich ansehen. Dann darf er entscheiden, ob er sie statt einer der bereits verfügbaren Karten zum angegebenen Preis kaufen möchte.

Die Mahlzeitenkarten, die Eriku zieht und nicht kauft, werden unter den Stapel gelegt.

Vor Beginn einer neuen Partie werden diese vier neuen Karten in den Stapel der Begegnungskarten eingemischt. Gute Reise!



Der Wanderkoch

Der Spieler kann eine Münze zahlen, um ITAMAE in seine Sammlung aufzunehmen. Dann zieht er die oberste Karte des Mahlzeitenkartenstapels. Wenn er noch keine Karte derselben Art hat, kann er sie kostenfrei seiner Sammlung hinzufügen und erhält dafür die 6 entsprechenden Punkte.



Der altgediente Führer

Der Spieler kann 1 Münze zahlen, um KITOUSHI seiner Sammlung hinzuzufügen. Dann wählt er eines der drei Panoramen, nimmt sich die benötigte Karte für seine Sammlung und erhält die entsprechenden Punkte (1, 2, 3, 4 oder 5).



Der reinliche Affe

Der Spieler fügt SARU seiner Sammlung hinzu. Dann zieht er eine Karte „Heiße Quelle“, nimmt sie in seine Sammlung auf und erhält die entsprechenden Punkte (2 oder 3).



Der Bettler

Der Spieler kann 1 Münze zahlen, um TAKUHATSUSO seiner Sammlung hinzuzufügen. Wenn er dies tut, erhält er sofort 4 Punkte.

Anmerkung: Wenn ein Spieler für KITOUSHI, TAKUHATSUSO oder ITAMAE nicht zahlen kann oder will, wird die Karte verdeckt unter den Begegnungskartenstapel gelegt.