

TANBO

10+
ALTER



2 SPIELER



5-15 MIN

SPIELMATERIAL

• **62 Token:**



20

**Schlangen-
Token**



30 Reis-Token

(15 gelbe,
10 schwarze, 5 rote)



• **1 Stoffbeutel**



**2 Reisbauer-
Meeple**



**10 Deich-
Token**

SPIELÜBERSICHT

Du wolltest der Natur näherkommen und hast dich entschlossen, in der japanischen Präfektur Niigata Reis anzubauen.

Auf Reisfeldern trifft man oft auf Schlangen. Diese Tiere gelten als heilige Wesen, die dem Reis beim Wachsen helfen.

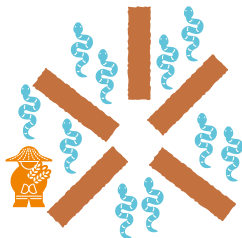
Je mehr Schlangen, desto reicher die Ernte. Allerdings musst du ihre Zahl im Zaum halten, um die Reisernte tatsächlich einzubringen.

Ernte so viel Reis wie möglich, sammle Punkte und gewinne das Spiel.

Dein neues Leben als Reisbauer beginnt jetzt!

SPIELAUFBAU

1 Jeder legt 5 Deiche in einer radialen Anordnung aus (siehe unten), um 5 Reisfelder zu bilden.

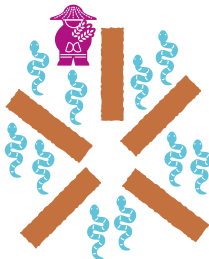


2 Jeder legt 2 Schlangen-Token in jedes Reisfeld und 1 Reisbauer-Meeple in ein Reisfeld nach Wahl.

30 Reis-Token
im Stoffbeutel



3 Alle 30 Reis-Token kommen in den Stoffbeutel, der in die Tischmitte gelegt wird.



Je nach Variante kann der Aufbau leicht abweichen (siehe Ende dieser Anleitung).

SPIELABLAUF

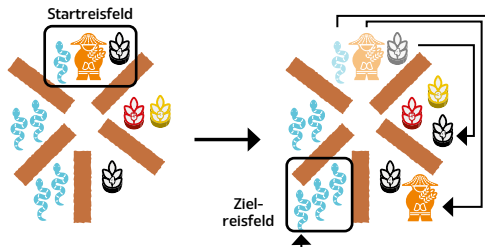
Wer zuletzt Reis gegessen hat, beginnt. Führe in deinem Zug die Phasen 1, 2, 3 und 4 der Reihe nach aus.

Danach ist dein Gegenüber dran, und so weiter, bis einer von euch gewinnt.

1 VORBEREITUNGSPHASE: Nimm alle Token (Reis, Schlange(n) und Reisbauer) aus dem Reisfeld, in dem dein Reisbauer steht.

2 BEWEGUNGSPHASE: Setze die Token nacheinander im Uhrzeigersinn in die folgenden Reisfelder. Die Reihenfolge der Token bestimmst du.

Tipp: Lege die Token zuerst neben das Reisfeld, und rücke sie erst hinein, wenn du deine Wahl getroffen hast.



3 AKTIONSPHASE: Führe eine Aktion aus, abhängig von der Anzahl der Schlangen- und Reis-Token im letzten Reisfeld, in das du einen Token gelegt hast. **Es gibt 5 Aktionstypen (Details auf den nächsten Seiten):**

REIS ERNTEN:	REIS ANBAUEN:	SÄEN:	AUSRUHEN:	ERNEUT SPIELEN:
$\neq 0$	$\neq 0$	$= 0$ ODER $= 0$	$= 0$ UND $= 0$	$=$ $\neq 0$

4 RUNDEN-ENDPHASE: Zähle die Gesamtzahl deiner Token (Reis, Schlangen, Reisbauer) in jedem Reisfeld. Enthält ein Reisfeld mehr als 10 Token, entferne den Überschuss: Wähle Schlangen- oder Reis-Token, die du in die Tischmitte legst. Reis-Token kommen zurück in den Beutel.

SPIELLENDE

Wer eine der folgenden drei Bedingungen erfüllt, gewinnt sofort:

25 Punkte
erreicht

mindestens 20 Punkte
mehr als das Gegenüber

20 Punkte oder mehr
in einem einzigen Zug
erzielt

AKTIONEN DER PHASE 3 «AKTIONSPHASE»

WICHTIGE HINWEISE

- Reis-Token haben je nach Farbe unterschiedliche Werte:

gelb = 3 Punkte 

schwarz = 4 Punkte 

rot = 5 Punkte 

- Reis-Token werden immer zufällig ausgewählt. Ziehe zufällig aus dem Beutel in der Tischmitte.
- Wird ein Reis-Token aus einem Reisfeld entfernt, kommt er sofort zurück in den Beutel.

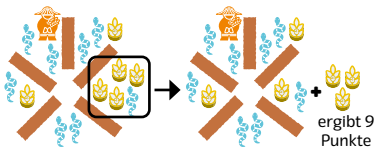
A. REIS ERNTEN

Du brauchst sowohl Schlangen- als auch Reis-Token, und mehr Reis als Schlangen.

(Reis > Schlangen ≠ 0).

Ernte so viele Reis-Token vom Reisfeld, wie die Differenz zwischen Reis- und Schlangen-Token beträgt. **Lege die geernteten Reis-Token vor dir ab, sie zählen als deine Punkte.**

Hinweis: Du kannst die Farbe der geernteten Reis-Token frei wählen. Wähle am besten die wertvollsten.



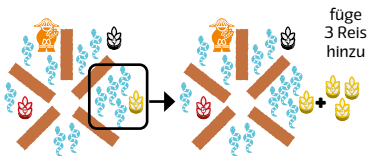
Beispiel: Du hast 4 gelbe Reis-Token und 1 Schlange auf dem Reisfeld. Du erntest 3 Reis (4 - 1) und legst sie vor dir ab. Das ergibt 9 Punkte.

B. REIS ANBAUEN > ≠ 0

Du brauchst sowohl Reis- als auch Schlangen-Token, dabei aber **mehr Schlangen** als Reis.

(Schlangen > Reis ≠ 0).

Füge dem Reisfeld so viele Reis-Token hinzu, wie die Differenz zwischen Schlangen und Reis beträgt.

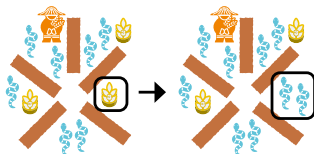


Beispiel: Du hast 4 Schlangen und 1 Reis-Token auf dem Reisfeld. Du ziehst also 3 Reis (4 - 1) aus dem Beutel und legst sie auf das Reisfeld.

C. SÄEN = 0 ODER = 0

Du hast entweder 0 Schlangen-Token ODER 0 Reis-Token.
(Schlangen = 0 oder Reis = 0).

Entferne alle Token vom Reisfeld und lege sie in die Tischmitte. Füge dann 2 Token des **fehlenden** Typs dem Reisfeld hinzu.



Beispiel: Du hast nur 1 Reis-Token und keine Schlange auf diesem Reisfeld. Entferne den Reis-Token vom Reisfeld und lege ihn zurück in den Beutel. Lege dann 2 Schlangen auf das Reisfeld.

D. AUSRUHEN

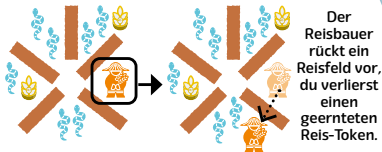
 = 0 UND  = 0

Du hast 0 Schlangen-Token UND 0 Reis-Token auf dem Zielreisfeld (Schlangen = 0 und Reis = 0), was bedeutet, der zuletzt gesetzte Token ist der Reisbauer und er steht allein auf dem Reisfeld.

Bewege den Reisbauer im Uhrzeigersinn zum nächsten Reisfeld, auf dem sich Token befinden. Lege dann so viele bereits geerntete Reis-Token zurück in den Beutel, wie Anzahl an Reisfeldern die du betreten hast. Falls du noch keine Reis-Token gewonnen hast (du hast also keine geerntet), passiert nichts.

Hinweis: Du kannst die Farbe der Token, die du in den Beutel zurücklegst, frei wählen.

Wir empfehlen dir jedoch, diejenigen zu wählen, die die wenigsten Punkte einbringen.



Beispiel: Dieses Reisfeld löst die Aktion „Ausruhen« aus. Du bewegst den Reisbauer ins nächste Reisfeld, da es Schlangen-Token enthält. Du hast den Reisbauer nur um 1 Reisfeld bewegt. Du verlierst also 1 bereits geernteten Reis-Token (der bei dir lag) und legst ihn zurück in den Beutel.

E. ERNEUT SPIELEN

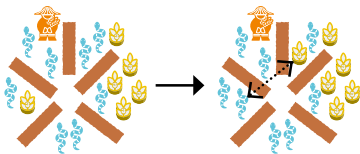
 =  ≠ 0

Du hast gleich viele Schlangen- und Reis-Token, aber die Zahl darf nicht 0 sein (Schlangen = Reis ≠ 0).

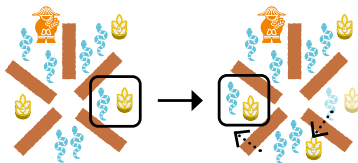
Diese Aktion betrifft sowohl dein Gegenüber als auch dich.

Zuerst kann dein Gegenüber genau 2 seiner Token (Schlange, Reis oder Reisbauer) auswählen und ihre Positionen tauschen.

Beispiel: Dein Gegenüber wählt 1 Reis-Token und 1 Schlange und tauscht ihre Positionen.



Nachdem dein Gegenüber die Aktion ausgeführt hat, führst du erneut die Bewegungsphase durch - dieses Mal beginnend beim Reisfeld, in das du zuletzt einen Token gelegt hast. Danach folgt wieder die Aktionsphase.



Beispiel: Du bewegst die Schlange und den Reis-Token aus dem Reisfeld, in das du zuletzt einen Token gelegt hast. Sie ermöglichen dir neue Aktionen.

In deiner zweiten Aktionsphase führst du alle möglichen Aktionen aus, basierend auf der Anzahl der Schlangen- und Reis-Token im Reisfeld, in das du zuletzt einen Token gelegt hast.

VARIANTEN: REGENZEIT UND TROCKENZEIT

Um dein Spielerlebnis zu bereichern, kannst du verschiedene saisonale Aufbauten ausprobieren. Die **Regenzeit** startet mit mehr Token auf dem Spielfeld, während

die **Trockenzeit** mit weniger Token gespielt wird. Jede Saison bietet **5 einzigartige Aufbauten**, die für mehr Abwechslung und höhere Wiederspielbarkeit sorgen.

REGENZEIT (HOUSAKU)



TROCKENZEIT (HUSAKU)



Bei Schlangen lässt sich das Geschlecht bekanntlich nicht auf den ersten Blick erkennen – bei unseren Reisbauern übrigens auch nicht.

Der Lesbarkeit zuliebe verwenden wir in dieser Anleitung eine einheitliche Form.

Alle Geschlechter sind herzlich willkommen, Reis anzubauen!

Autor: Ikumo Tasaka

Illustration: Wanjin Gill

Grafik & Layout:

Mehdi Bouti / Stéphanie Lairet



Deutsche Ausgabe:

Übersetzung & Vertrieb durch

AllGo-Games

Offenbacher Landstr. 21

63512 Hainburg - Deutschland

info@allgo-games.com

Bitte bewahren Sie die Anleitung und Verpackung für spätere Rückfragen auf. Stand: 04/2026