Toshi

Die blühende Stadt

Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: 1 - 4
Dauer: 45 min.

Zum Video der Anleitung:

Willkommen in Japan! Tauche ein in die Sengoku-Zeit und errichte deine eigene Stadt. Baue prächtige Gebäude, kombiniere sie strategisch, lasse deine Stadt florieren und steige zum wohlhabenden Bauherrn auf.

Material

4 Spielpläne



120 Münzen (Koku)

8 × 50 Koku
12 × 20 Koku
20 × 10 Koku
20 × 5 Koku
60 × 1 Koku



2 Würfel

1 Buchstabenwürfel
1 Zahlenwürfel

170 Gebäudeplättchen

24 × Nagaya (Haus)



20 × Machiya (Doppelhaus)



20 × Nōka (Bauernhof)



20 × Mise (Laden)



20 × Kōba (Manufaktur)



8 × Kura (Lagerhaus)



24 × Umaya (Pferdestall)



24 × Teien (Garten)



12 × Sondergebäude



ars Edition

Ziel

Baue Gebäude, erwirtschafte Einkommen und lasse deine Stadt aufblühen! Deine Mission ist klar:
Wer am Ende das meiste Geld besitzt, gewinnt das Spiel.
Doch Vorsicht: Lücken in der Bebauung bringen hohe Strafkosten und können deinen Sieg gefährden!

Vorbereitung

1. Jede Person erhält einen Spielplan.
2. Das Geld wird als allgemeiner Vorrat in die Mitte gelegt.
3. Alle Mitspielenden starten mit je 10 Koku.
4. Für den Gebäude-Vorrat werden folgende Gebäude in die Mitte gelegt: (ein Set an Gebäuden in einer Farbe pro Person)

Hinweise:

Jedes Set an Gebäuden hat eine unterschiedliche, farbige Rückseite, sodass schnell die korrekte Menge an Gebäuden ausgewählt werden kann.

Die Farben der Rückseiten spielen ansonsten keine Rolle; die Gebäude bilden einen **gemeinsamen Pool,** aus dem sich alle bedienen können.

Die **Machiya** (Doppelhäuser) haben keine farbige Rückseite, da sie beidseitig verwendet werden können, und müssen abgezählt werden.

- Nagaya (Haus): 6 pro Person
- Machiya (Doppelhaus): 5 pro Person
- Nōka (Bauernhof): 5 pro Person
- Mise (Laden): 5 pro Person
- Kōba (Manufaktur): 5 pro Person
- Kura (Lagerhaus): 2 pro Person
- Umaya (Pferdestall): 6 pro Person
- Teien (Garten): 6 pro Person



Start-Gebäude

1. Eine Person würfelt mit den zwei Würfeln, um ein Startfeld auf dem Spielplan zu bestimmen. Der Zahlenwürfel (1–6) gibt die Spalte an, während der Buchstabenwürfel (A–F) die Zeile angibt. Das Ergebnis zeigt die Koordinate des Feldes, z. B. 3C.
2. Ihr legt alle je einen **Nōka (Bauernhof)** auf dieses Feld des eigenen Spielplans.
3. Anschließend wird erneut gewürfelt, und du platzierst einen zweiten Nōka auf das neu bestimmte Feld. (Es befinden sich jetzt also noch 3 Nōka pro Person im Pool.)

   Falls beide Würfe identisch sind, wird erneut gewürfelt, bis ein anderes Feld bestimmt wurde.

Spielverlauf

Wer beginnt?

Wer zuerst ein japanisches Wort ruft, beginnt das Spiel.

Bei Toshi spielt ihr alle gleichzeitig, nachdem in jedem Zug eine Person die beiden Würfel gewürfelt hat.
Zunächst prüft jede Person auf dem eigenen Spielplan, ob der Würfelwurf Einkommen erbringt (kann auch negatives Einkommen sein), dann darf jede Person auf dem eigenen Spielplan ein Gebäude bauen, falls dies auf dem gewürfelten Feld möglich ist.

1. **Würfeln:** Die Person am Zug würfelt mit beiden Würfeln und bestimmt damit das Feld für Einkommen und Bauen.
2. **Einkommen:** Alle prüfen auf dem eigenen Spielplan, ob das Feld Einkommen erzeugt (siehe Gebäude).
   Beachte: Nōka (Bauernhof) und die Seidenraupenfarm erzeugen Einkommen, wenn das gewürfelte Feld leer ist (siehe Gebäude).
3. **Bauen:** Alle prüfen, ob das gewürfelte Feld auf dem **eigenen** Spielplan unbebaut ist. Dann darf dort gebaut werden (manche Gebäude erlauben auch ein Bauen, wenn das Feld mit dem Gebäude gewürfelt wurde).

   Die Person am Zug darf ein Gebäude aus dem Pool wählen, bezahlt dessen Kosten (siehe Gebäude) und legt es auf das gewürfelte Feld. Gebäude werden bezahlt, indem Koku aus dem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat gelegt werden.

   Alle anderen Personen dürfen (im Uhrzeigersinn) in diesem Zug ebenfalls bauen, aber kein Gebäude der gleichen Kategorie. Sie müssen eine andere Gebäudeart wählen.

Nach dem Bauen werden die Würfel im Uhrzeigersinn weitergegeben, die nächste Person beginnt ihren Zug.

Wichtig:

Doppelhäuser (Machiya) zählen für die Beschränkung, welches Gebäude gebaut werden darf, **nicht** als Häuser (Nagaya) und andersherum, obwohl sie das gleiche Symbol besitzen.





Die Gebäude

Alle Gebäude-Plättchen haben den gleichen Aufbau: Links oben stehen die Kosten, die man für das Gebäude bezahlen muss. Rechts steht das Einkommen, welches das Plättchen generiert, sowie weitere Effekte, die dadurch ausgelöst werden.



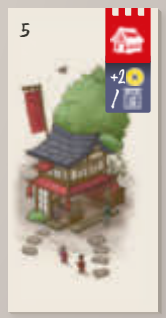
Nagaya (Haus)



- Kosten: 1 Koku
- Wenn ein Feld mit einem Haus gewürfelt wird, erhältst du pro Mise (Laden) auf deinem Spielplan 2 Koku.

Machiya (Doppelhaus)

- Kosten: 5 Koku
- Wenn ein Feld mit einem Doppelhaus gewürfelt wird, bekommst du pro Mise (Laden) auf deinem Spielplan 2 Koku.



Nōka (Bauernhof)



- Kosten: 6 Koku
- Wenn ein leeres Feld in der Reihe oder Spalte gewürfelt wurde, in der sich ein oder mehrere Nōka befinden, bekommst du 3 Koku für jeden Nōka in dieser Reihe oder Spalte.
- Wird ein Feld gewürfelt, auf dem bereits ein Nōka steht, darfst du sofort ein beliebiges anderes Feld bebauen (Kosten müssen bezahlt werden).

Kōba (Manufaktur)



- Kosten: 6 Koku
- Wenn ein Feld mit einer Kōba gewürfelt wird, bekommst du für jedes Nagaya und jedes Machiya (Haus/Doppelhaus) 2 Koku. Das Machiya zählt dabei nur als **ein** Haus.

Teien (Garten)



- Kosten: 1 Koku pro Teien
- Du darfst bis zu drei Teien in einem Zug (angrenzend, aber nicht diagonal) bauen.
- Wenn ein Feld mit einem Teien gewürfelt wird, wird kein Effekt ausgelöst.
- Da jedes leere Feld bei Spielende 5 Koku kostet, können Teien trotzdem sinnvoll sein.

Kura (Lagerhaus)



- Beim Bauen eines Kura bekommst du einmalig 8 Koku.
- Wenn ein Feld mit einem Lagerhaus gewürfelt wird, musst du 4 Koku an Zinsen zurückzahlen (besitzt du nicht genug Geld, passiert nichts).

Mise (Laden)

- Kosten: 2 Koku
- Wenn ein Feld mit einem Laden gewürfelt wird, musst du 1 Koku bezahlen (besitzt du nicht genug Geld, passiert nichts).



Umaya (Pferdestall)

- Kosten: 0 Koku
- Wenn ein Feld mit einem Pferdestall gewürfelt wird, darfst du sofort irgendwo auf deinem Plan bauen (Kosten müssen bezahlt werden).



Sondergebäude

Im gesamten Spiel darf jede Person maximal 1 Sondergebäude bauen.

Tipp

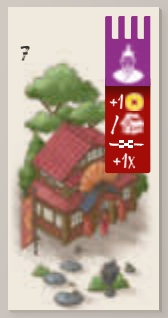
Für die ersten Partien empfehlen wir, ohne Sondergebäude zu spielen.

Glockenturm (3x)



- Kosten: 7 Koku (für 3 Glockentürme)
- Die Glockentürme müssen auf 3 **nicht benachbarte** Felder, auch nicht diagonal, platziert werden.
- Wird ein Feld mit einem Glockenturm gewürfelt, erhältst du 2 Koku pro Teien (Garten).

Kabuki (Theater)



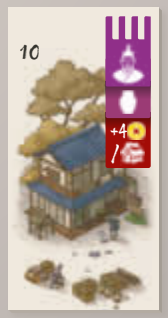
- Kosten: 7 Koku
- Wird ein Feld mit dem Kabuki-Theater gewürfelt, bekommst du 1 Koku pro Nagaya/Machiya (Haus/Doppelhaus).
- Bei Spielende bekommst du noch einmal zusätzlich 1 Koku pro Nagaya/Machiya.

Honjin (Gasthaus)



- Kosten: 5 Koku
- Wenn ein Feld mit einem Nagaya oder Machiya (Haus/Doppelhaus) gewürfelt wird, erhältst du pro Mise (Laden) auf deinem Spielplan 3 statt 2 Koku.
- Wird das Honjin gewürfelt, musst du 1 Koku pro Mise bezahlen.

Gakumonjo (Schule)



- Kosten: 10 Koku
- Wenn ein Feld mit einer Kōba (Manufaktur) gewürfelt wird, bekommst du für jedes Nagaya und Machiya (Haus/Doppelhaus) 4 statt 2 Koku.
- Wenn das Feld mit der Gakumonjo gewürfelt wird, wird kein Effekt ausgelöst.

Magistratsgebäude



- Kosten: 8 Koku
- Das Magistratsgebäude wird oben links in die Ecke deines Plans (außerhalb des Spielfeldes) gelegt.
- Fast jedes Gebäude, das du zukünftig kaufst, kostet 1 Koku weniger. Nur auf die Kosten von Teien (Garten) und Kura (Lagerhaus) hat das Magistratsgebäude keinen Einfluss.

Kawaramono-Gilde



- Kosten: 2 Koku
- Wird ein Feld mit der Kawaramono-Gilde gewürfelt, darfst du sofort zwei Mal irgendwo auf deinem Plan bauen (Kosten müssen bezahlt werden).

Shiro (Burg)

- Kosten: 12 Koku
- Wird ein Feld mit der Burg gewürfelt, bekommst du 5 Koku.
- Hast du die Burg auf deinem Spielplan, kostet dich jedes leere Feld bei Spielende nur 4 Koku.



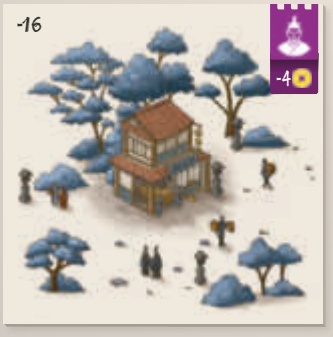
Seidenraupenfarm

- Kosten: 8 Koku
- Wenn ein leeres Feld in der Reihe oder Spalte gewürfelt wurde, in der sich die Seidenraupenfarm befindet, bekommst du 2 Koku.
- Wird ein Feld mit der Seidenraupenfarm gewürfelt, darfst du sofort ein beliebiges anderes Feld bebauen (Kosten müssen bezahlt werden).



Wechselstube

- Beim Bau der Wechselstube bekommst du einmalig 16 Koku.
- Wenn ein Feld mit der Wechselstube gewürfelt wird, musst du 4 Koku an Zinsen zurückzahlen.



Daimyo-Residenz

- Kosten: 10 Koku
- Die Daimyo-Residenz wird oben links in die Ecke deines Plans (außerhalb des Spielfeldes) gelegt.
- Auf die Residenz kommen 6 Umaya (Pferdeställe) aus dem Vorrat; jede Runde darfst du 1 dieser Umaya kostenlos und zusätzlich auf einem beliebigen Feld deines Spielplans bauen.
- Gibt es nicht mehr genug Umaya im Vorrat, werden entsprechend weniger beim Bau der Residenz verwendet.



Ende

Das Spiel endet, sobald einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- Eine Person besitzt mindestens 100 Koku (das Spiel endet nach der Bauphase), oder
- ein Spielplan ist vollständig bebaut (das Spiel endet nach diesem Zug).

Schlusswertung

- Ihr ermittelt jeweils euer Gesamtgeld, indem ihr den Wert eurer Münzen zusammenzählt und pro leerem Feld 5 Koku davon abzieht.
- Die Person mit dem meisten Geld gewinnt!
- Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der unbebauten Felder: Wer weniger hat, gewinnt. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die am Unentschieden Beteiligten den Sieg.



Solo-Regel



Aufbau

1. Der Aufbau im Solospiel ist identisch zum normalen Spiel.

   Spielplan und Geld:
   - Nimm dir einen Spielplan und 10 Koku.
   - Lege alle Gebäude einer Farbe in den Vorrat.

2. Startposition:
   - Wie im Mehrpersonenspiel platzierst du zwei Nōka (Bauernhöfe) zufällig auf dem Spielplan.

3. Sondergebäude:
   - Wähle zwei Sondergebäude, entweder zufällig oder gezielt. Von diesen kannst du wie gewohnt nur eines während des Spiels bauen.
     Wichtig: Für den Daimyo-Palast nimmst du die 6 Umaya von einer zweiten Spielerfarbe, nicht aus deinem Vorrat.

Tipp

Besonders spannend ist ein kleine Solo-Kampagne, bei der man jedes Sondergebäude einmal spielt.

Verlauf

- Für jeden Zug würfelst du, erhältst Einkommen und baust, falls möglich.
- Besonderheit im Solospiel: Falls du in einer Runde nichts baust, musst du ein Gebäudeplättchen aus dem Vorrat entfernen (es wird aus dem Spiel genommen).

Ende

Das Spiel endet, wenn entweder:

- du mindestens 100 Koku besitzt,
- der Spielplan vollständig bebaut ist oder
- kein Gebäudeplättchen mehr im Vorrat ist.

Schlusswertung

- Zähle dein gesamtes Geld.
- Ziehe 5 Koku für jedes unbebaute Feld auf deinem Spielplan ab.
- Bonus: Jedes Gebäudeplättchen, das bei Spielende noch im Vorrat liegt, bringt dir +5 Koku.
- Auf der folgenden Tabelle kannst du sehen, wie gut du abgeschnitten hast.

< 50 Koku:	„Anfänger am Bau“	Du hast die ersten Schritte gemacht – bleib dran, und deine Stadt wird wachsen!
50-75 Koku:	„Wohlstand wächst“	Deine Stadt beginnt zu florieren – ein guter Start für größere Erfolge!
76-99 Koku:	„Blühende Metropole“	Deine Stadt strahlt und zieht Händler und Wohlstand an – fast geschafft!
100-119 Koku:	„Stadt des Ruhms“	Beeindruckend! Deine Stadt glänzt und wird zum Mittelpunkt des Handels.
120+ Koku:	„Architekt des goldenen Zeitalters“	Ein Meisterstück! Dein Name wird in den Geschichtsbüchern der Stadt verewigt!

arsEdition

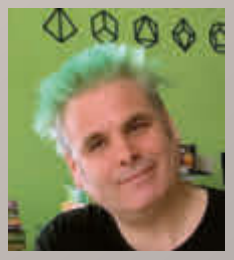
© 2026 arsEdition GmbH
Friedrichstraße 9
D-80801 München
arsedition.de/service
Alle Rechte vorbehalten
Autor: Friedemann Friese
Illustration: Studio Fiore
Redaktion: Moritz Hampel

GTIN 40-14489-14046-7

Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

www.arsedition.de

AUTOR Friedemann Friese Geboren an einem Freitag, dem Fünften, entwickelt er seit 1992 Brettspiele. Die meisten veröffentlicht er in seinem eigenen Verlag. Es gibt Leute, die behaupten, er hasst Würfel, was gar nicht stimmt, er benutzt sie nur nicht so oft wie seine Kollegen.



„Ich erfinde selten Spiele mit Würfeln, aber bin ein großer Fan von Spielen, wo Würfel das Einkommen für alle bestimmen, von Machi Koro über Catan bis hin zu McMulti. Ausgehend von der Auszahlungstabelle von McMulti ein Stadtenwicklungsspiel zu entwickeln war eine tolle Herausforderung. Nachdem ich zuerst über 20 verschiedene Grundgebäude hatte, war es eine lange Reise bis hin zu den Grundgebäuden, die den Kern des Spiels nun ausmachen. Ich mag diese kurze Würfelzockerei, die immer wieder nach einer Revanche schreit.“

ILLUSTRATION Studio Fiore Die Fiore GmbH aus Rheinhessen gestaltet als Full-Service-Agentur Brett- und Kartenspiele – von Idee bis Produkt. Christian und Britta Fiore verbinden Design, Illustration und Konzeption zu kreativen, spielstarken Ergebnissen.

„Mit Toshi konnten wir ein kleines Stück Japan direkt auf unseren Schreibtisch holen. Es hat uns viel Freude gemacht, klassische Einflüsse mit den Anforderungen moderner Brettspielgrafik zu verbinden.
Besonders die Vielfalt der Gebäude und die Aufgabe, sie zugleich spieltechnisch klar und robust sowie detailreich zu gestalten, waren anspruchsvoll – und gleichzeitig enorm motivierend. Unser Ziel war es, den Spielenden eine Welt zu bieten, die wunderschön ist, dabei aber übersichtlich bleibt und die Spielmechanik unterstützt.
Umso schöner ist es, an einem Projekt zu arbeiten, bei dem alle nach Kräften das bestmögliche Ergebnis anstreben und keine Mühen scheuen, um dies möglich zu machen.“