

Senji!

Ein Spiel von SERGE LAGET & BRUNO CATHALA

SPIELREGELN

戦 戦 時 GESCHICHTE 時

Mit „Senji“ begeben Sie sich auf eine Zeitreise um mehrere Jahrhunderte zurück nach Japan. Der Kaiser wird alt, und seine Familie ist schwach. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Daimyo und versucht, das äußerst begehrte Amt eines Shoguns zu ergattern. Zu diesem Zweck muss er seine Fähigkeiten unter Beweis stellen und mit Hilfe von Diplomatie, Militär und Wirtschaft möglichst viele Ehrenpunkte sammeln.

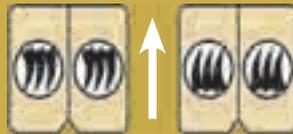
Nur ein Einziger wird diese oberste Position erreichen, doch niemand kann es alleine schaffen. Sie müssen vorteilhafte Bündnisse eingehen und zur rechten Zeit wieder aufkündigen – wer spricht da von Verrat? Möglicherweise muss sogar der beste Samurai geopfert werden, damit man selbst als Erster 60 Ehrenpunkte erreicht und zum Shogun ernannt wird!

戦 SPIELMATERIAL 時

Das Spielbrett zeigt das in 18 Provinzen unterteilte Japan sowie eine Wertungsleiste.

- 36 Festungen (6 pro Familie)
- 18 Samurai-Figuren mit den entsprechenden Karten
- 6 Punktemarker (1 pro Familie)
- 6 Übersichtskarten
- 72 Militäreinheiten (12 pro Familie)
- 54 Befehle (jeweils 18 von 3 verschiedenen Arten)
- 96 Hanafuda-Karten für die wirtschaftliche Entwicklung der Provinzen
- 72 Diplomatie-Karten (12 pro Familie)
- 9 Schicksalswürfel
- 1 Sanduhr (4 Minuten), um die Anwesenheit des Kaisers in Japan anzuzeigen.

Anmerkung zu den Aufklebern
Vor der ersten Partie werden die Aufkleber auf die entsprechenden Samurai-Fahnen geklebt. Dabei ist auf die richtige Ausrichtung des Aufdrucks zu achten.



戦 BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS 時



SANDUHR

WERTUNGSLEISTE

SAMURAI (BITTE JEDE FIGUR MIT DEM PASSENDEN AUFKLEBER VERSEHEN!)

MEER

PUNKTEMARKER

GRENZE ZWISCHEN MEERESGEBIETEN



GRENZE

FAMILIENSYMBOL

MARSCH OHNE BEWEGUNG AUF DEM MEER MÖGLICH

PROVINZ

MEER

2



ÜBERSICHTSKARTE

KARTENKOMBINATION

ERTRAG

HANAFUDA-KARTE



- Tiersymbol
- Tanzaku-Symbol
- Sonnensymbol
- Farbe
- Zahl

Hanafuda-Karte



DIPLOMATIEKARTE

- Familienkarte (Geisel)
- Militärunterstützungskarte
- Handelskarte

Wert



Bluffkarte

Familiensymbol

Diplomatiekarte



MILITÄREINHEIT

SAMURAI-KARTE

- Kami (optionale Regel)
- Name (und Anfangsbuchstabe)

Samurai-Karte



FESTUNG

Ehrenwert

Spezialfähigkeit

Immer wenn Akashi am Kommando kommt, können Sie sich vor Beginn der Schlacht die Diplomatiekarten Ihres Gegners ansehen.



REKRUTIERUNGSBEFEHL

MARSCHBEFEHL

PRODUKTIONSBEFEHL



戦 Spielvorbereitung 時

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält 12 Militäreinheiten und eine Übersichtskarte sowie einen Punktemarker, die 6 Festungen und die 12 Diplomatie-Karten der von ihm gewählten Familie.

Die Hanafuda-Karten und die Samurai-Karten werden jeweils gut gemischt und als verdeckte Stapel neben dem Spielbrett bereitgelegt.

Das restliche Spielmaterial kommt als Vorrat neben das Spielbrett. Jeder Spieler beginnt die Partie mit 4 Hanafuda-Karten, 1 Samurai-Karte (von drei zufällig gezogenen Karten eine auswählen), der entsprechenden Samurai-Figur, 3 Festungen und 3 Militäreinheiten.

Die Befehle werden ungefähr gleich zwischen den Spielern aufgeteilt oder bleiben als gemeinsamer Vorrat auf dem Tisch liegen.

Jeder Spieler startet mit der Anzahl an Ehrenpunkten, die auf dem gewählten Samurai angegeben ist. Dazu wird der Punktemarker auf der Wertungsleiste entsprechend platziert. Der Spieler mit den meisten Ehrenpunkten hat das Privileg, in dieser Runde den Kaiser zu beherbergen. (Im Falle eines Gleichstands wird unter den daran Beteiligten gelöst.) In dieser Funktion nennt er nacheinander jede einzelne Provinz in einer Reihenfolge seiner Wahl. Die Spieler müssen, wenn eine der drei Provinzen ihrer Farbe aufgerufen wird, eine Festung hineinstellen. Sie können außerdem ihren Samurai und/oder eine beliebige Anzahl der 3 Militäreinheiten platzieren, mit denen sie die Partie begonnen haben. Nachdem alle eigenen Provinzen aufgerufen worden sind, müssen alle 3 Militäreinheiten und der Samurai auf dem Spielbrett eingesetzt worden sein. Es ist nicht möglich, Einheiten oder den Samurai für später aufzuheben.

AUSGANGSPOSITION EINES SPIELERS



戦 ZIEL DES SPIELS 時

Die Spieler versuchen, am Ende der Partie die meisten Ehrenpunkte zu haben. (Die Partie endet nach der Runde, in der ein oder mehrere Spieler mindestens 60 Ehrenpunkte erreicht haben.) Diese Ehrenpunkte können auf folgende Weise gewonnen (oder verloren!) werden:

- mit militärischen Mitteln – durch glorreiche Siege im Kampf,
- mit wirtschaftlichen Mitteln – durch Kombinationen von Hanafuda-Karten, die man während der Produktionsphasen aus kontrollierten Gebieten erhält,

Spielvorbereitung für eine Partie zu dritt, viert oder fünft

Bei 5 Spielern ist das Startgebiet mit der Insel Kyushu neutral. (Hier darf weder eine Einheit noch ein Befehl platziert werden.)



Bei 4 Spielern sind die Startgebiete mit den Inseln Kyushu und Shikoku neutral.



Bei 3 Spielern sind die Startgebiete mit den Inseln Kyushu und Shikoku neutral. Außerdem ist das nördlichste Gebiet Japans neutral.



- mit diplomatischen Mitteln – durch Kombinationen von Diplomatie-Karten, die man durch den Austausch mit anderen Familien erhält; man kann auch Ehrenpunkte bekommen, indem man Mitglieder anderer Familien empfängt.

Im Verlaufe der Partie kann man auch Ehrenpunkte verlieren, wenn Familienmitglieder getötet werden. Deshalb sollte jeder Spieler besonders auf die Sicherheit der eigenen Familie bedacht sein.

戦 ABLAUF IN RUNDEN 時

Es werden so viele Runden gespielt, bis mindestens ein Spieler am Ende einer Runde 60 Ehrenpunkte oder mehr erreicht hat.

Jede Runde ist in 5 Phasen unterteilt:

1	DEN KAISER BEHERBERGEN	1
2	WINTERPHASE (DIPLOMATIE)	2
3	FRÜHLINGSPHASE (BEFEHLE ERTEILEN)	3
4	SOMMERPHASE (BEFEHLE AUSFÜHREN)	4
5	HERBSTPHASE (HANDELN / REKRUTIERUNG / EHRE)	5

戦 DEN KAISER BEHERBERGEN 時

Den Kaiser empfangen zu dürfen, ist ein wichtiges Privileg, das mit entscheidenden Vorteilen verbunden ist.

Zu Beginn jeder Runde begibt der Kaiser sich zu der Familie mit den meisten Ehrenpunkten. (Er besucht diese Familie, um zu prüfen, ob sie für das Amt des Shoguns geeignet ist.)

Während der ersten Spielrunde wird im Falle eines Gleichstands die zu besuchende Familie durch einen Wurf der 9 Schicksalswürfel ermittelt. Wer von den am Gleichstand beteiligten Spielern die meisten eigenen Symbole würfelt, empfängt den Kaiser. (Herrscht auch hier ein Gleichstand, wird so lange weiter gewürfelt, bis ein eindeutiges Ergebnis feststeht.) In den späteren Runden entscheidet bei einem Gleichstand die Familie, die den Kaiser in der vorherigen Runde beherbergt hat, welche der am Gleichstand beteiligten Familien der Kaiser besucht.

Der Spieler, dessen Familie den Kaiser empfängt, erhält nun die Sanduhr und stellt sie vor sich ab.

Von nun an hat diese Familie bis zum Ende der Runde folgende Privilegien:

- Sie entscheidet, in welcher Reihenfolge die Befehle während der Sommerphase ausgeführt werden.
- Sie entscheidet, in welcher Reihenfolge die Familien während der Herbstphase spielen.

Diese Familie hat außerdem die Verantwortung, während der Winterphase die Sanduhr zu überwachen.

Den Kaiser beherbergen

Wie Sie im Verlauf der Partie erkennen werden, hat der den Kaiser beherbergende Spieler einen klaren Vorteil gegenüber seinen Mitspielern. Sie sollten dafür sorgen, dass kein Spieler den Kaiser mehrmals hintereinander zu Gast hat, denn sonst ist sein Sieg schwer zu verhindern. Sagen Sie nicht, Sie seien nicht gewarnt worden!

戦 WINTERPHASE 時

(DIPLOMATIE)

Während dieser Phase haben die Familien – während die Sanduhr läuft – 4 Minuten Zeit, über ihre Interessen zu verhandeln und möglicherweise Diplomatie-Karten aus ihrem Besitz zu verschenken beziehungsweise auszutauschen. (Der Spieler, der den Kaiser beherbergt, kontrolliert die Dauer der Verhandlungen.) Die Diplomatie arbeitet mit Verschlüsselungen: Jeder Spieler beginnt die Partie mit 12 Karten, die diplomatische Garantien darstellen und die er seinen Verhandlungspartnern anbieten kann. Die Spieler dürfen alle Diplomatie-Karten nutzen, die sie besitzen – nicht nur jene ihrer eigenen Familie.



Karten der Familienmitglieder: Sie sind sehr hilfreich, um einen Nichtangriffspakt abzuschließen. Jede dieser Karten zeigt ein Mitglied der eigenen Familie sowie eine bestimmte Anzahl an Ehrenpunkten. Wenn Sie einem Gegner eines Ihrer Familienmitglieder anvertraut haben, kann er es auf zwei verschiedene Arten einsetzen:

Er kann das Familienmitglied auf der Hand behalten. Wenn Sie ihn im späteren Verlauf des Spiels angreifen, kann er diese Karte ausspielen. Dann verlieren Sie die doppelte Anzahl an Ehrenpunkten, die auf der Karte angegeben ist, während er die auf der Karte angegebene Anzahl an Ehrenpunkten gewinnt (Ermordung einer Geisel). Danach kommt die Karte aus dem Spiel.



Er kann die Karte im Verlaufe einer Herbstphase ausspielen und erhält dann – solange sie vor ihm ausliegt – die auf der Karte angegebene Anzahl an Ehrenpunkten (Geisel nehmen). Pro gegnerische Familie darf ein Spieler auf diese Weise nur eine einzige Geisel nehmen. Man kann jederzeit Familienmitglieder, die nicht zur eigenen Familie gehören, gegen Familienmitglieder austauschen, die man im bisherigen Spielverlauf erhalten hat. Doch so etwas tun nur die allergerissensten Spieler!



Militärunterstützungskarten: Militärische Unterstützung von anderen Familien zu erhalten, ist sehr wichtig für den Erfolg bei Kämpfen. Wer während eines Kampfes eine Militärunterstützungskarte einer anderen Familie spielt, kann die gewürfelten Symbole dieser Familie zu seinen eigenen Gunsten nutzen. Nach dem Einsatz dieser Karte wird sie an den ursprünglichen Eigentümer zurückgegeben.

Die auf der Karte abgedruckte Zahl gibt die maximale Anzahl an Symbolen dieser Familie an, die man während eines Kampfes geltend machen kann. (Je mehr Symbole diese Karte zeigt, desto wertvoller ist sie folglich.) Es ist nicht möglich, die militärische Unterstützung einer Familie gegen diese selbst einzusetzen.

Wichtig: Jeder Spieler besitzt eine Militärunterstützungskarte mit dem aufgedruckten Wert 0. Diese Karte darf keinem anderen Spieler gegeben werden, da sie während der Kämpfe als Bluffkarte eingesetzt wird.

MAXIMALE ANZAHL AN SYMBOLEN, DIE IM KAMPF GENUTZT WERDEN KÖNNEN



BLUFFKARTE



Winterphase bei einer Partie zu dritt, viert oder fünft

Als Ersatz für fehlende Spieler wird in der normalen Winterphase folgendermaßen vorgegangen: Die Diplomatie-Karten der nicht beteiligten Familien werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt (ohne die Bluffkarten) und bilden pro Familie einen Nachziehstapel.

Vor jeder neuen Winterphase werden von jedem Stapel 2 Karten gezogen. Die Spieler haben die Möglichkeit, für jede dieser Karten ein Gebot abzugeben.

Dazu muss der Spieler beliebig viele Diplomatie-Karten verdeckt unter die gewünschte Karte legen. Am Ende der Winterphase werden alle gespielten Karten aufgedeckt.

Um den Gesamtwert eines Gebots zu ermitteln, werden die Werte der eingesetzten Karten je Spieler addiert.

Wer das höchste Gebot abgegeben hat, erhält die versteigerte Karte. Als Bezahlung werden die Karten, die dieser Spieler geboten hat, in den Nachziehstapel der Familie eingemischt, deren Karte der Spieler ersteigert hat. Er bekommt sie zurück, wenn sie während einer späteren Winterphase vom Stapel gezogen werden. (Wenn dies geschieht, erhält der Eigentümer die Karte sofort zurück. Es wird keine Ersatzkarte aufgedeckt. Pro zurückgegebene Karte wird also eine Karte weniger versteigert.)

Wenn zwei oder mehr Spieler das höchste Gebot abgegeben haben, bleiben ihre Karten bis zur nächsten Winterphase auf dem Tisch. (Ihr Wert wird bei der Ermittlung des Höchstgebots wiederum berücksichtigt.)

In beiden Fällen werden die Karten, deren Gesamtwert nicht für das Höchstgebot reicht, am Ende der Winterphase an ihre jeweiligen Besitzer zurückgegeben.

Im späteren Verlauf der Partie wird jede verwendete Diplomatie-Karte einer nicht am Spiel beteiligten Familie einfach wieder in den entsprechenden Nachziehstapel eingemischt.



VERSTEIGERTE KARTe



Gesamtwert = 4 (1+3), der Spieler gewinnt die Karte. Er mischt die beiden Karten seines Gebots in den Nachziehstapel der blauen Familie.

Gesamtwert = 3 (1+1+1), der Spieler nimmt seine drei Karten zurück auf die Hand.



Handelskarten: Im Austausch gegen einen Vorteil oder das Versprechen eines Gegners können Sie ihm eine Handelskarte anbieten. Der auf diesen Karten aufgedruckte Wert gibt an, dass der Spieler, dem Sie diese Karte gegeben haben, in einer späteren Handelsphase seine Rechte geltend machen kann, indem er Ihnen die Karte zurückgibt. Dadurch darf er eine von x Ihrer Hanafuda-Karte auswählen, die Sie ihm zeigen müssen – wobei x für

den auf der Handelskarte angegebenen Wert steht.

Die Spieler können den Tisch in kleinen Gruppen verlassen, um geheim zu beratschlagen und zu verhandeln. Sie können dabei ihre Diplomatie-Karten mitnehmen, um sie auszutauschen oder zu verschenken und dadurch ihre Verhandlungsposition zu stärken oder Versprechen zu garantieren.

Karten können nach Belieben der Verhandlungspartner entweder offen oder verdeckt ausgetauscht werden.

Außerdem ist es möglich, Absprachen ohne einen Austausch von Karten zu treffen. Doch da niemand verpflichtet ist, ein Versprechen zu halten, sind Diplomatie-Karten der Gegner die beste Minimalgarantie.

Wichtig: Es ist strikt verboten, während der Winterphase Hanafuda-Karten zu verschenken oder auszutauschen.

戦 春の季節 時

(BEFEHLE ERTEILEN)

Während dieser Phase legt jeder Spieler einen Befehl verdeckt auf jede Provinz, die er kontrolliert.

Es gibt 3 verschiedene Arten dieser Befehle:

- Produktion – zwei neue Hanafuda-Karten ziehen
- Rekrutierung – zwei neue Militäreinheiten rekrutieren
- Marsch – beliebig viele Militäreinheiten in ein oder zwei angrenzende Gebiete oder in ein angrenzendes Meeresgebiet ziehen.

Wichtig: Es ist nicht erforderlich, einen Befehl auf Militäreinheiten zu legen, die bereits auf See sind.

Befehle sind nicht an einen bestimmten Spieler gebunden und können von jedem verwendet werden.

戦 夏の季節 時

(BEFEHLE AUSFÜHREN)

Der Spieler, dessen Familie den Kaiser beherbergt, nennt die Provinzen und Flotten, die aktiviert werden, einzeln nacheinander in einer beliebigen Reihenfolge. Wird eine Provinz aktiviert, deckt der sie kontrollierende Spieler den entsprechenden Befehl auf und führt ihn sofort aus.

PLATZIERUNG DER BEFEHLE IN 4 PROVINZEN



PRODUKTION

Der Spieler zieht die obersten beiden Hanafuda-Karten vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.

REKRUTIERUNG

Der Spieler stellt 2 neue Militäreinheiten in diese Provinz. Allerdings dürfen in keiner Provinz mehr als 6 Militäreinheiten stehen (Samurai zählen nicht). Kein Spieler darf gleichzeitig mehr als 12 Militäreinheiten im Spiel haben.

MARSCH

Dieser Befehl erlaubt drei verschiedene Marscharten: Bewegung zu Lande, Bewegung zu Wasser und Angriff auf dem Meer.

BEWEGUNG ZU LANDE:

Der Spieler darf eine beliebige Anzahl Militäreinheiten und Samurai, die sich in der aktivierten Provinz befinden, in benachbarte Provinzen verschieben.

BEISPIEL FÜR EINE BEWEGUNG ZU LANDE (2 ZIELE)



BEWEGUNG ZU WASSER:

Der Spieler darf eine beliebige Anzahl Militäreinheiten und Samurai, die sich in der aktivierten Provinz befinden, in ein benachbartes Meeresgebiet bewegen. Wenn er bereits Einheiten auf See hat, werden die Einheiten umgeschichtet und bilden dann eine einzige Flotte. Das Limit von 6 Militäreinheiten (Samurai zählen nicht), gilt auch für das Meer. Es kommt nie zu Seegefechten. Militäreinheiten unterschiedlicher Familien können also gleichzeitig im selben Meeresgebiet anwesend sein.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF ÜBER DAS MEER:

Der Spieler kann auch beschließen, Truppen übers Meer zu bewegen und direkt anschließend in eine andere Provinz zu stellen. (Dazu wählt er eine beliebige Provinz, die an dasselbe Meeresgebiet angrenzt wie die Startprovinz.) Diese Bewegung ist allerdings riskant: Der Spieler würfelt genauso viele Schicksalswürfel, wie er mit dieser Methode Militäreinheiten bewegt. Für jedes Symbol seiner Familie, das er würfelt, verliert er eine Einheit. (Die Gefahr, eine Einheit zu verlieren, liegt also bei 1 zu 5.)

BEISPIEL FÜR EINE BEWEGUNG ZU WASSER IN EIN BENACHBARTES MEERESGEBIET



In allen Fällen (Bewegung zu Lande, Bewegung zu Wasser, Überraschungsangriff über das Meer) gilt, wenn beide Provinzen demselben Spieler gehören, das Limit von 6 Militäreinheiten pro Region (Samurai zählen dabei nicht mit).

Sobald eine Flotte aktiviert ist, muss der sie kontrollierende Spieler entscheiden, ob:

- er sie an Ort und Stelle stehen lässt
- oder eine beliebige Anzahl Einheiten der Flotte in ein benachbartes Meeresgebiet zieht
- oder eine beliebige Anzahl Einheiten der Flotte in eine beliebige Anzahl Provinzen zieht, die an dieses Meeresgebiet angrenzen. (Dadurch wird in der Regel ein Kampf ausgelöst – siehe unten.)

KAMPF

Wenn Einheiten in eine Provinz bewegt werden, die von einer anderen Familie kontrolliert wird, kommt es zum Kampf. Der Spieler mit dem höchsten Kampfwert gewinnt. Der Kampfwert jedes Spielers wird folgendermaßen ermittelt:

- Jede am Kampf beteiligte Militäreinheit bringt ihrer Familie 1 Kampfpunkt ein.
- Für jeden eigenen Samurai, der am Kampf beteiligt ist (und sich folglich in der fraglichen Provinz befindet), nimmt jeder Spieler einen Schicksalswürfel und legt ihn zu seinen Militäreinheiten, mit seinem Familiensymbol nach oben. Jeder dieser Würfel ist 1 Kampfpunkt wert.
- Die restlichen Würfel werden geworfen (alle außer jenen, die für die Samurai beiseite gelegt wurden). Es wird nur ein einziges Mal gewürfelt, das Ergebnis gilt für beide Spieler. Jeder Spieler nimmt dann die Würfel, die sein eigenes Familiensymbol zeigen, und legt sie zu seinen Militäreinheiten. Jeder auf diese Weise gewonnene Würfel zählt 1 Kampfpunkt.
- Jeder Spieler legt eine Militärunterstützungskarte (eine Sorte der Diplomatie-Karten) verdeckt vor sich ab. Diese Karte kann entweder eine Unterstützungskarte einer anderen Familie sein – in der Hoffnung, zusätzliche Kampfpunkte zu bekommen – oder die Bluffkarte (Wert 0) der eigenen Farbe. Es ist nicht möglich, eine Unterstützungskarte des Gegners zu verwenden. Jeder Spieler darf nur eine einzige Militärunterstützungskarte einsetzen.

BEISPIEL FÜR KAMPFWERTE



8 Schicksalswürfel werden geworfen



+ 2 Würfel zeigen das Symbol

+ 2 Würfel zeigen das Symbol

Endstand = 6 Endstand = 7

- Dann werden die Unterstützungskarten aufgedeckt. Jeder Spieler zählt die mit den verbleibenden Schicksalswürfeln geworfenen Symbole jener Familie, deren Militärunterstützungskarte er gespielt hat; er erhält die Anzahl Kampfpunkte, die der Anzahl gewürfelter Symbole dieser Familie entspricht. Es kann vorkommen, dass beide Spieler auf die Unterstützung derselben Familie hoffen. In diesem Fall, erhält lediglich der Spieler mit der höheren Unterstützungskarte militärische Unterstützung. Nach der Verwendung werden diese Karten ihren ursprünglichen Eigentümern zurückgegeben.

Ermordung einer Geisel

Wenn der Verteidiger, in dessen Provinz eingedrungen wurde, eine bisher unbekannte Familienkarte (eine Sorte der Diplomatie-Karten) des den Kampf provozierenden Angreifers besitzt, kann er diese endgültig aus dem Spiel entfernen. Dadurch erhält er so viele Ehrenpunkte, wie auf der Karte angegeben sind, während der Angreifer doppelt so viele Ehrenpunkte verliert.

Wer insgesamt mehr Kampfpunkte hat, gewinnt. (Im Falle eines Gleichstands werden zunächst die Militärunterstützungskarten an ihre ursprünglichen Eigentümer zurückgegeben, bevor eine neue Kampfrunde beginnt, in der wiederum Schicksalswürfel geworfen werden, und so weiter.)

Der Unterlegene verliert alle seine Militäreinheiten und Samurai, die am Kampf beteiligt waren.

Der Sieger verliert ebenso viele Militäreinheiten wie sein Gegner, jedoch keinen Samurai. Außerdem bekommt er Ehrenpunkte nach folgender Berechnung:

- doppelt so viele Ehrenpunkte wie beide Spieler während dieses Kampfes insgesamt Militäreinheiten verloren haben, wenn er der Angreifer war.

BEISPIEL FÜR MILITÄRUNTERSTÜTZUNGSKARTEN VERSCHIEDENER FAMILIEN

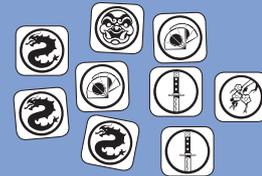


Sie erhalten 1 Kampfpunkt. (Nur 1 Punkt pro entsprechendes Symbol.)



Sie erhalten 2 Kampfpunkte. (Nie mehr als der Wert der Unterstützungskarte angibt.)

Schicksalswürfel



BEISPIEL FÜR MILITÄRUNTERSTÜTZUNGSKARTEN DERSELBEN FAMILIE



Möglichkeit, 2 Kampfpunkte zu bekommen.



Möglichkeit, 2 Kampfpunkte zu bekommen. Da Sie die Unterstützungskarte mit dem höheren Wert gespielt haben, gewinnen Sie.

Schicksalswürfel



- so viele Ehrenpunkte wie beide Spieler während dieses Kampfes insgesamt Militäreinheiten verloren haben, wenn er der Verteidiger war.

Falls der Angreifer gewinnt, übernimmt er nun die Kontrolle über die Provinz, indem er eine Festung seiner Farbe hineinstellt. Wenn sich in der angegriffenen Provinz ein Befehl befand, wird dieser abgelegt, falls die Provinz erobert wurde; andernfalls bleibt er in der Provinz liegen. Ein Samurai, der während der Partie stirbt (entweder im Kampf oder durch Seppuku), führt für seinen Eigentümer nicht zu einem Verlust an Ehrenpunkten.

Wichtig: Ein Spieler kann zu keiner Zeit mehr als 6 Provinzen kontrollieren. Wenn ein Spieler bereits 6 Provinzen kontrolliert, darf er nicht angreifen.



HERBSTPHASE 時

(HANDELN / REKRUTIERUNG / EHRE)

Der Spieler, der den Kaiser beherbergt, bestimmt die Reihenfolge, in der die Familien in dieser Phase spielen. Wenn eine Familie aufgerufen wird, darf der entsprechende Spieler so viele Aktionen ausführen, wie er kann oder möchte. Danach wird eine andere Familie genannt.

Während dieser Phase gibt es folgende Aktionsmöglichkeiten:

- Eine Handelskarte (eine Sorte der Diplomatie-Karten) einer anderen Familie einsetzen: Dazu geben Sie die Karte aus Ihrer Hand an deren ursprünglichen Eigentümer zurück. Dieser muss Ihnen nun so viele seiner Hanafuda-Karten zeigen, wie auf der Handelskarte angegeben. Sie suchen sich eine davon aus und nehmen sie auf die Hand.
- Mit diplomatischen Mitteln Ehrenpunkte erhalten: Dazu müssen Sie 5 Diplomatie-Karten anderer Familien besitzen (militärische Unterstützung, Familienmitglieder oder Handelskarten). Sie können diese beliebig miteinander kombinieren, solange von jedem Gegner eine Karte vorhanden ist. Indem Sie die Karten an deren ursprüngliche Eigentümer zurückgeben, verzichten Sie auf die Möglichkeit, die damit verbundenen Privilegien zu nutzen. Jeder Spieler, dem Sie auf diese Weise eine Karte zurückgegeben haben, verliert einen Ehrenpunkt.
- Mit wirtschaftlichen Mitteln Ehrenpunkte erhalten und/oder neue Samurai rekrutieren: Zu diesem Zweck müssen Sie eine der am Ende des Regelheftes aufgeführten Kombinationen von Hanafuda-Karten haben. Indem Sie diese Karten abgeben, können Sie – je nach Kombination – Folgendes tun:
 - Einen Samurai anheuern: Dazu ziehen Sie 3 Samurai-Karten und wählen 1 davon aus oder ziehen 6 und wählen 2 aus – entsprechend der von Ihnen gespielten Kombination von Hanafuda-Karten. Sie erhalten dafür so viele Ehrenpunkte, wie auf der neuen Samurai-Karte angegeben. Die entsprechende Figur können Sie sofort in eine der Provinzen stellen, die Sie kontrollieren.
 - Ehrenpunkte erhalten – entsprechend der von Ihnen gespielten Kombination von Hanafuda-Karten.
- Ehrenpunkte erhalten, indem Sie Karten von Mitgliedern anderer Familien aufdecken, die Sie während der Winterphase erhalten haben. Auf diese Weise kann nur ein Mitglied pro Familie aufgedeckt werden (selbst wenn Sie mehrere besitzen). Diese Ehrenpunkte sind provisorisch. Wenn Sie im späteren Spielverlauf eine oder mehrere Karten zurück auf die Hand nehmen, verlieren Sie die entsprechenden Ehrenpunkte wieder. Ein aufgedecktes Familienmitglied kann nicht ermordet oder ausgetauscht werden, solange es offen ausliegt.
- Eine zuvor ausgelegte Karte eines Familienmitglieds wieder auf die Hand nehmen: Dadurch verlieren Sie die entsprechende Anzahl Ehrenpunkte. Es ist auch möglich, ein Familienmitglied mit einem niedrigen Wert zurück auf die Hand zu nehmen und dafür ein anderes Mitglied derselben Familie auszulegen, das einen höheren Wert hat. Der Punktestand wird dann entsprechend angepasst.

VERSCHIEDENE KARTENKOMBINATIONEN



Der Spieler heuert 1 Samurai an.



Der Spieler erhält 12 Ehrenpunkte.

- Söldner anheuern: Dies ist nur dann möglich, wenn ein Spieler keine Provinz mehr besitzt. Er kann bis zu 6 Militäreinheiten für jeweils 3 Ehrenpunkte anheuern. Gegen Abgabe von 6 Ehrenpunkten kann auch ein Samurai rekrutiert werden (3 ziehen, 1 davon aussuchen). Diese Verstärkungen setzt der Spieler in ein Meeresgebiet seiner Wahl. Ein Spieler muss nur dann aus dem Spiel ausscheiden, wenn er weder Provinzen noch Ehrenpunkte hat. Bitte beachten Sie, dass man im Verlaufe der Partie theoretisch auf -9 Ehrenpunkte abrutschen kann.

PRÄSENTATION EINER GEISEL



Solange diese Geisel offen vor dem Spieler liegt, ist sie 3 Ehrenpunkte wert.

ENDE DER RUNDE 時 ENDE DER PARTIE 時

Wenn am Ende der Runde kein Spieler 60 Ehrenpunkte erreicht oder überschritten hat, beginnt eine neue Runde damit, dass die aktuell ehrenwerteste Familie den Kaiser bei sich aufnimmt. Es ist möglich, dass ein Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt während einer Runde zwar 60 oder mehr Ehrenpunkte

erreicht, aber am Ende der Runde weniger als 60 Ehrenpunkte hat. In diesem Fall geht das Spiel normal weiter.

Wenn ein oder mehrere Spieler am Ende einer Runde 60 oder mehr Ehrenpunkte haben, wird der Spieler mit den meisten Punkten zum Shogun ernannt und gewinnt die Partie. Haben mehrere Spieler die meisten Ehrenpunkte, wird eine weitere Runde gespielt, um den Sieger zu ermitteln.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN SAMURAI

Aufgrund der Spezialfähigkeiten der Samurai ist es möglich, dass Widersprüche zu bestimmten Spielregeln auftreten. Falls dies vorkommt, wird das dadurch gelöst, dass der Samurai den Vorrang gegenüber der Spielregel hat.

Wenn sich Chosogabe und Ekes in derselben Provinz aufhalten, wird nur Chosogabes Fähigkeit berücksichtigt.

Falls Wakizaka Baba gegenübersteht, muss letzterer seine beiden Militärunterstützungskarten offen spielen, bevor Wakizaka es tut. Während eines Kampfes nutzt der Verteidiger immer zuerst die Fähigkeiten seiner Samurai (beziehungsweise entscheidet, sie nicht einzusetzen), bevor der Angreifer es tut.

OPTIONALE REGELN

KAMI

Wenn ein Samurai stirbt, wird er ein Kami (Geist). Der Spieler, der ihn kontrolliert hat, kann im Verlaufe der restlichen Partie einmal die Fähigkeit des Kami nutzen. (Diese ist auf der Samurai-Karte durch die Farbe der Scheibe hinter dem Anfangsbuchstaben des Samurai angegeben.) Es gibt drei verschiedene Arten von Kami: diplomatische, wirtschaftliche und militärische.



DIPLOMATISCHE KAMI

Legen Sie diesen Kami ab, um sich die Diplomatie-Karten eines anderen Spielers anzusehen, sich eine davon auszusuchen (außer seiner Bluffkarte mit dem Wert 0) und sie selbst auf die Hand zu nehmen.



WIRTSCHAFTLICHE KAMI

Legen Sie diesen Kami ab, um eine Hanafuda-Karte Ihrer Wahl vom Nachziehstapel auszusuchen. Mischen Sie den Stapel danach wieder.



MILITÄRISCHE KAMI

Legen Sie diesen Kami ab, um während eines Kampfes beliebig viele Würfel noch einmal zu werfen. (Es ist pro Kampf nur ein einziger neuer Wurf möglich.) Diese Fähigkeit ermöglicht nicht, die Würfel noch einmal zu werfen, die neben die am Kampf beteiligten Samurai gelegt wurden. Ein Spieler kann freiwillig einen seiner Samurai bestimmen, der Seppuku (ritualisierte Form des Selbstmords) begehen soll, um seine Kami-Fähigkeit im späteren Verlauf der Partie zu nutzen. Das ist allerdings nur in der Herbstphase möglich.

SZENARIO FÜR 3 SPIELER

Dieses Szenario einer Partie zu dritt zeigt die Vorteile, die der Kaiser einer Familie bringen kann, die für das Amt des Shoguns vorgesehen ist.

Die Partie beginnt damit, dass für den Kaiser 3 neutrale Militäreinheiten und ein Samurai (zufällig gezogen) in die Provinz der Familie gestellt werden, die das zur Hauptinsel Honshu gehörende Shikoku kontrolliert. Diese Streitmacht wird jeweils von dem Spieler kontrolliert, der auf der Wertungsleiste am weitesten vorne steht. Das bedeutet, dass er einen Befehl in diese Provinz legen und dadurch von einem der folgenden Vorteile profitieren kann:

- Produktion: Er bekommt 2 Karten.
- Rekrutierung: Die Armee des Kaisers wächst um 2 Militäreinheiten. (Das ist besonders dann interessant, wenn der kontrollierende Spieler gute Aussichten hat, die kaiserliche Familie auch in der nächsten Runde zu beherbergen.) Das Limit von 6 Einheiten darf jedoch nicht überschritten werden.
- Marsch: Der Spieler bewegt die kaiserlichen Truppen nach seinem Wunsch und führt etwaige Kämpfe aus. (Falls aus dieser Aktion Ehrenpunkte resultieren, erhält er diese.) Wenn die kaiserlichen Truppen vernichtet werden, stellt der kontrollierende Spieler 3 neue Militäreinheiten in die Startprovinz.

Diese Provinz kann niemals von einem anderen Spieler kontrolliert werden. Wenn ein Spieler die Provinz angreift und die kaiserlichen Truppen schlägt, erhält er die aus diesem Sieg resultierenden Ehrenpunkte, doch seine Einheiten bleiben in der Provinz, von der aus er angegriffen hat.

Wenn die kaiserliche Streitmacht eine zweite Provinz erobert, wird diese ebenfalls von der Familie kontrolliert, welche die kaiserlichen Truppen führt. Wird diese Provinz jedoch von einem anderen Spieler zurückerobert, geht sie in seinen Besitz über (wie eine normale Provinz). Nur die Startprovinz der kaiserlichen Truppen ist geschützt und kann nicht von einem anderen Spieler kontrolliert werden.

Wenn kaiserliche Truppen in einen Kampf verwickelt werden, müssen die Symbole der Schicksalswürfel berücksichtigt werden, welche dem Spieler entsprechen, der den Kaiser kontrolliert.



NOCH EIN JAHR BIS ZUR ERKENNUNG DES SHOGUNS ...



Eric spielt mit Grün.



Laura ist Gelb und beherbergt momentan den Kaiser.



Anna spielt Schwarz.



Max ist der blaue Spieler.

12

WINTERPHASE 時

Eric ist ein geborener Krieger und wird versuchen, für künftige Angriffe Militärunterstützungskarten von anderen Spielern zu erhalten.

Laura möchte die Privilegien für die Beherbergung des Kaisers behalten und Diplomatie-Karten haben. Sie denkt, dass dies der beste Weg ist, in den ersten Runden Ehrenpunkte zu sammeln.

Anna hat zu Beginn der Partie gute Hanafuda-Karten bekommen. Deshalb will sie möglichst Handelskarten von anderen Spielern erhalten, um eine der schwierigsten und lukrativsten Kombinationen zu vervollständigen.

Max möchte Geiseln nehmen, um sich selbst zu schützen und um bei den Verhandlungen starke Argumente zu haben.

Laura, die den Kaiser beherbergt, dreht die Sanduhr um. Nun haben die Spieler 4 Minuten Zeit, um zu diskutieren und Karten oder Versprechen auszutauschen.

Zunächst bittet Eric darum, Anna unter vier Augen sprechen zu dürfen. Als routinierte Spielerin entwickelt Anna eine Handelsstrategie und versucht, Konflikte mit den anderen Spielern möglichst zu vermeiden. Sie schlägt vor, im Austausch für militärische Unterstützung eines von Erics Familienmitgliedern aufzunehmen. Eric hatte nicht vor, Anna anzugreifen. Deshalb stimmt er Annas Vorschlag gerne zu und vertraut ihr seinen Großvater an.



Da die Zeit knapp wird, fragt Eric laut, wer mit ihm eine Militärunterstützungskarte gegen eine Handelskarte tauschen möchte. Laura willigt sofort ein, da sie versuchen möchte, von jedem Spieler eine Diplomatie-Karte zu bekommen.



Für eine diplomatische Aktion in der Herbstphase braucht Laura Karten der beiden nicht an der Partie beteiligten Familien. Deshalb legt sie eine ihrer Karten verdeckt unter eine der Karten der roten Familie und eine zweite Karte verdeckt unter eine Karte der violetten Familie. Sie hofft, dass am Ende dieser Winterphase kein anderer Spieler ein höheres Gebot gemacht hat.



Max ist überzeugt davon, dass einige seiner Nachbarn Kriegspläne schmieden. Deshalb ist es ihm wichtig, seine Befehle vor den anderen Spielern auszuführen. Er bittet Laura um ein vertrauliches Gespräch, da sie den Kaiser beherbergt und damit das Privileg hat, entscheiden zu dürfen, in welcher Reihenfolge die Befehle ausgeführt werden. Laura profitiert von dieser Situation: Für ein Versprechen, das sie nicht einhalten muss, gibt Max ihr eine Handelskarte. Wird sie sich an ihr Wort halten?



Es bleibt kaum noch Zeit. Eric schlägt Max einen Austausch von militärischer Unterstützung vor. Doch Max lehnt das Angebot ab, da er lieber eines von Erics Familienmitgliedern haben will. (Max plant in nächster Zeit keine kriegerische Auseinandersetzung.) Eric geht auf Max' Gegenangebot nicht ein, da er Max im nächsten Sommer angreifen möchte. Er fragt stattdessen nach einer Handelskarte. Max zögert – doch da verkündet Laura das Ende der Winterphase.



Vor der nächsten Phase dieser Runde werden die Gebote für die Diplomatie-Karten der nicht an der Partie beteiligten Familien geprüft, um festzustellen, wer sie bekommt.



Laura gewinnt eine Militärunterstützungskarte der roten Familie. Die Karte, die sie geboten hat, wird in den Nachziehstapel der roten Familie eingemischt. Anna und Max haben beide das Höchstgebot für die Handelskarte abgegeben: Ihre gebotenen Karten bleiben bis zur nächsten Winterphase auf dem Tisch liegen.



Bei der violetten Familie hat niemand außer Laura geboten. Sie erhält die ersteigerte Karte und mischt ihre gebotene Karte in den Nachziehstapel der violetten Familie ein.

戦 春の戦い 時

In dieser Phase legen die Spieler in jede ihrer Provinzen einen Befehl. Sehen wir uns zwei wichtige Regionen auf dem Spielbrett einmal genauer an.

Im östlichen Teil Japans hat Laura einen Marschbefehl auf ihrer südlichsten Provinz platziert. In dieser Provinz befinden sich 5 Militäreinheiten und ein Samurai – der höchst ehrenwerte Mori. Laura plant, das kaiserliche Privileg so einzusetzen, dass sie in der Sommerphase als letzte an der Reihe ist.



In Zentraljapan steht ein Krieg bevor. Eric platziert je einen Marschbefehl auf seiner westlichen und seiner nördlichen Provinz. Da Max die Gefahr bemerkt, legt er einen Rekrutierungsbefehl auf seine Ostprovinz.



Die Krieger sind marschbereit. Dieser Sommer wird blutig und tränenreich sein ...



戦 SOMMERPHASE 時

Eric bittet Laura (die den Kaiser beherbergt und deshalb entscheidet, in welcher Reihenfolge die Befehle ausgeführt werden), zuerst seine Nord- und dann seine Westprovinz zu aktivieren. Er behauptet, Max habe während ihres vertraulichen Gesprächs unehrenhaft über den Kaiser gesprochen, so dass er nun diese Beleidigung mit kriegerischen Mitteln sühnen wolle. Laura lächelt und entscheidet, dass Max zuerst den Befehl seiner Ostprovinz ausführen soll. Max gehorcht und rekrutiert 2 Militäreinheiten – froh darüber, dass der Kaiser ihm einstweilen gnädig gesonnen ist.



Dann gewährt Laura Eric seine Bitte. Er aktiviert erst seine Nordprovinz, dann seine Westprovinz. Nun kann er 2 Einheiten westwärts bewegen, um Max mit 4 Einheiten und einem Samurai anzugreifen.



Die Armeen haben Stellung bezogen. (Max hat 5 Einheiten, Eric 4 Einheiten und 1 Samurai.) Der Kampf kann beginnen.

Doch bevor es losgeht, zeigt Max Eric die Karte seines Großvaters und tötet diesen. (Die Karte kommt aus dem Spiel.) Max erhält 2 Ehrenpunkte, und Eric verliert 4 Ehrenpunkte. Eric hat bemerkt, dass die heimtückische Anna Max die Familienkarte gegeben hat, die er ihr während der Winterphase anvertraut hatte.



Das spielt jedoch keine Rolle. Eric erhält einen Würfel für seinen Samurai und legt ihn neben seine Einheiten, mit seinem Familiesymbol nach oben. Dann würfelt er mit den verbleibenden 8 Würfeln. Das Ergebnis sieht folgendermaßen aus:



Ab jetzt hat Eric eine Kampfstärke von 7 (4 Einheiten plus 3 Symbole seiner Familie). Max hat 8 Kampfpunkte (5 Einheiten und 3 Symbole seiner Familie). Wenn sich die Situation nicht mehr ändert, wird Max den Kampf gewinnen. Doch noch ist nichts entschieden, da die beiden Spieler noch eine verdeckte Militärunterstützungskarte spielen müssen. Dann werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt:



Eric hat nun 8 Kampfpunkte (4 Einheiten, 3 Würfel und 1 Unterstützung – Eric kann nur eines der beiden gewürfelten schwarzen Symbole nutzen, da seine Militärunterstützungskarte lediglich den Wert 1 hat). Auch Max hat eine Kampfstärke von 8 (5 Einheiten und 3 Würfel). Normalerweise löst ein Gleichstand eine neue Kampfrunde aus. Doch in diesem Fall kommt Eric die Spezialfähigkeit seines tapferen Samurai Hosokawa sehr gelegen, denn sie entscheidet den Gleichstand zu seinen Gunsten. Eric gewinnt also den Kampf.





Situation vor dem Kampf

Max verliert seine 5 Einheiten, Eric verliert seine 4 Einheiten. Er übernimmt die Kontrolle über die Provinz, indem er Max' Festung durch eine eigene ersetzt. Sein Samurai bleibt im Spiel. Eric erhält 18 Ehrenpunkte: $(5+4) \times 2$.



Obwohl Eric Max geschlagen hat, fehlen ihm nun die Einheiten. Tatsächlich hofft er, in dieser Runde genügend Ehrenpunkte zu bekommen, dass er in der nächsten Runde den Kaiser beherbergen kann. Auf diese Weise wird es ihm möglich sein, Einheiten zu rekrutieren, bevor ein anderer Spieler versucht, ihn anzugreifen.

Doch dieser Plan schlägt fehl, da Eric Lauras Perfidie nicht mit einkalkuliert hat. Sie führt nun den Befehl ihrer südlichsten Provinz aus und startet einen Überraschungsangriff übers Meer auf Eric's südliche und westliche Provinz (in denen keine Einheiten stehen). Ihr Samurai und ihre 5 Militäreinheiten bewegen sich über das Meer. Um zu prüfen, ob sie sicher an ihrem Ziel ankommen, muss sie dank Moris Spezialfähigkeit nur 2 Würfel werfen (statt 5). Sie würfelt kein Symbol ihrer Familie und kann folglich in beiden Provinzen unbeschadet landen. Es werden keine Militärunterstützungskarten gespielt. Durch den für Laura günstigen Würfelwurf

siegt sie in beiden Provinzen ohne Probleme. Da allerdings keine Einheiten vernichtet werden (Eric hatte keine in diesen Provinzen), erhält Laura für ihre hinterhältige Aktion auch keine Ehrenpunkte.



Situation nach dem Angriff über das Meer

戦 HERBSTPHASE 時

Laura lässt Max zuerst spielen. Max spielt eine Geisel aus, die 4 Ehrenpunkte wert ist. Er legt sie offen vor sich aus und erhält vorübergehend 4 Ehrenpunkte, die er behält, solange die Geisel vor ihm liegt.

Nun spielt Anna ihre Handelskarte und fragt Eric, ob er Tanzaku-Karten (Karten mit dem Symbol Band) besitzt. Eric erinnert sich noch an die „Übergabe“ ihrer Geisel und fordert sie auf, seinem Großvater diese Frage zu stellen ... Er gibt ihm diese beiden Karten (da er keine anderen mehr hat):



Anna nimmt das Wildschwein und gibt ihm die zweite Karte zurück.

Nun setzt Anna die Hanafuda-Karten ein, die sie auf der Hand hat, und legt ein Set aus 4 Tieren ab. Dafür erhält sie 8 Ehrenpunkte. Sie könnte noch mehr Punkte bekommen, doch sie beschließt, die anderen Karten zu behalten, um später eine bessere Kombination vervollständigen zu können.



Laura will mit diplomatischen Mitteln Ehrenpunkte machen. Sie gibt jedem Spieler (einschließlich der beiden fehlenden Familien) eine Diplomatie-Karte zurück, ohne die damit verbundenen Privilegien zu nutzen. Durch diese ehrenwerte Aktion erhält sie 10 Ehrenpunkte. Alle anderen Spieler verlieren 1 Ehrenpunkt.



Die Runde endet mit folgendem Ergebnis:

Max: +5 Ehrenpunkte (2 für die getötete Geisel plus 4 für die offen ausgelegte Geisel minus 1 wegen Lauras diplomatischer Aktion)
 Eric: +13 Ehrenpunkte (18 für den Kampf minus 4 für die getötete Geisel minus 1 wegen Lauras diplomatischer Aktion)
 Anna: +7 Ehrenpunkte (8 für die Kombination ihrer Hanafuda-Karten minus 1 wegen Lauras diplomatischer Aktion)
 Laura: +10 Ehrenpunkte für ihre diplomatische Aktion (Diplomatie-Karten an die anderen Spieler zurückgeben)

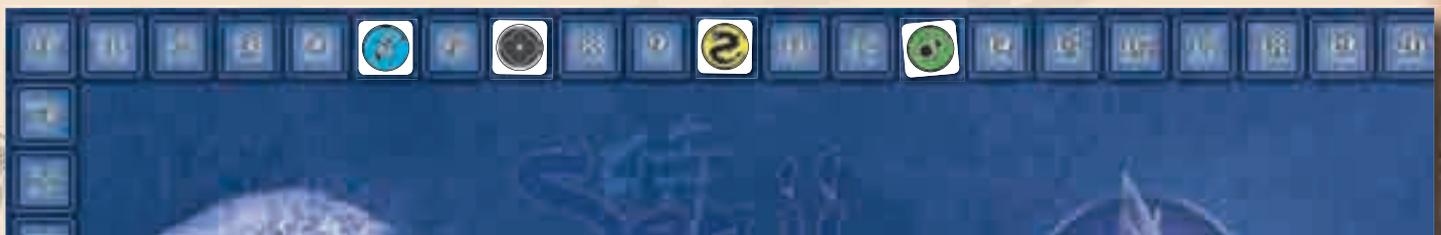
Eric hat es geschafft: Er beherbergt in der nächsten Runde den Kaiser. Er kann also in der kommenden Sommerphase seine Provinzen als erste aktivieren. Möglicherweise muss er viele Einheiten rekrutieren.

Laura liegt dicht hinter ihm und hat in der nächsten Runde 4 Provinzen, die produzieren können.

Max sollte sich in den kommenden ein oder zwei Runden etwas zurückhalten, um Militäreinheiten zu rekrutieren und seine Position zu stärken.

Anna hat noch immer viele Hanafuda-Karten auf der Hand und wird versuchen, die 24-Punkte-Kombination zu vervollständigen ...

Nun hat die Partie so richtig begonnen – und es gibt viele Anwärter auf den Posten des Shoguns!





1

DEN KAISER BEHERBERGEN

1

2

WINTERPHASE

(DIPLOMATIE)

2

3

FRÜHLINGSPHASE

(BEFEHLE ERTEILEN)

3

4

SOMMERPHASE

(BEFEHLE AUSFÜHREN)

4

5

HERBSTPHASE

(HANDELN / REKRUTIERUNG / EHRE)

5