

本

Shōgun[®]

S P I E L A N L E I T U N G



Es ist das 16. Jahrhundert - die Zeit des japanischen Krieges. Auf den Kriegsschauplätzen in den Provinzen haben die Daimyos ihre Heere aufziehen lassen. Samurai-Krieger tragen ihre Kampfausrüstungen; Bauern tragen Speere und Schußwaffen. Jeder der ehrgeizigen Daimyos bringt eine lebenslange Erfahrung im militärischen Training für die entscheidende Schlacht mit. Wer wird am Ende als Sieger übrigbleiben?

Als Heerführer führt jeder Spieler eine Armee zum Sieg - oder unterliegt. Er erobert Provinzen, bewacht sie gut, während er weitere erobert. Jeder Gegner, jeder Kampf erfordert eine neue Strategie. Ist rohe militärische Gewalt ausreichend? Wird der Gegner eine Waffenstillstandslinie einhalten? Könnte ein Samurai-Ronin im Hinterhalt liegen? Oder ein plötzlicher Ninja-Schlag zum Erfolg führen?

Wie immer die Strategie aussieht, jede eroberte Provinz läßt das Ziel ein Stück näherrücken. Die Mehrheit an Provinzen zu unterwerfen - das ist der Sieg. Und das bringt den Titel des SHOGUN, des militärischen Herrschers Japans.

SPIELZUBEHÖR

1 Spielbrett, 5 Bezugs-Raster, 5 Armee-Karten, 5 Schaumstoff-Ablagen für die Planung, 1 Schaumstoff-Haupt-Ablage, 5 Sätze zu je 72 farbigen Militäreinheiten, 10 Burgen, 5 Festungen, 50 rote Kunststoff-Chips, 1 Satz aus 26 Ronin-Figuren, 5 Kunststoff-Schwerter, 5 Ständer aus Schaumstoff für die Schwerter, 72 Provinz-Karten (in 2 Stapeln), 12 Kampf-Markierungen, 1 Bogen mit Aufklebern, 6 zwölfseitige Würfel, 1 Anleitungsheft

Das Ziel

Ziel des Shogun Spiels ist es, als erster Spieler die Kontrolle über 55 Provinzen auf der Spielbrett-Karte zu erlangen. Alle Spieler beginnen das Spiel mit der gleichen Anzahl von Provinzen. Um aber den ehrenhaften Rang des Shogun zu erlangen, muß man seine Domäne durch Eroberung von Provinzen der Mitspieler ausdehnen.

Zuerst muß man versuchen, die Gegenspieler durch bessere Planung zu übertreffen, z. B. durch geschicktere Anlage seines Vermögens.

Das kann durch Anheuern des todbringenden Ninja geschehen, wenn ein Gegner aus dem Weg geräumt werden soll. Das entscheidet jeder für sich! Ein bißchen Glück gehört dazu, wenn man die Gegner im Kampf übertreffen, gegnerische Einheiten ausschalten oder eine neue Provinz in seine Domäne einreihen will.

Diplomatie kann in diesem Spiel eine wesentliche Rolle spielen. Abhängig von der Ausgangsposition kann sich die Abmachung eines vorübergehenden Waffenstillstandes mit wenigstens einem Gegenspieler empfehlen - oder eine Domäne könnte sich rasch verkleinern. Vor allen Verbündeten heißt es aber stets auf der Mut sein! Denn bei SHOGUN kann man letztendlich niemandem trauen!

Wann soll ein Waffenstillstand sinnvollerweise vereinbart werden? Wie weit soll man seine Truppen ausdehnen? Und wie verteidigt man seine Provinzen am besten gegen die ungestümen Angriffe der gegnerischen Armeen? Nur durch geschickte Kombination von Strategie, Geheimplanung und Diplomatie kann letztendlich die Ausdehnung und Verteidigung seiner Domäne gelingen,

Hinweise für Gamemaster-Spieler

Zum notwendigen Verständnis der Spielregeln von SHOGUN sollte vor Beginn des Spiels das Anleitungsheft vollständig gelesen werden.

Kapitel 1 beschäftigt sich mit dem unmittelbaren Aufbau des Spiels, der nur einmal anfällt.

Kapitel 2 stellt die einzelnen Spielelemente kurz vor und gibt Informationen über das Spielbrett und andere Teile des Spiels.

Kapitel 3 ist dem Spielaufbau vorbehalten, einem strategischen Bestandteil dieses Spiels. Diese erste Phase wird bei sorgfältiger Beschäftigung etwa 50 Minuten in Anspruch nehmen.

Kapitel 4 enthält Informationen, die zum Spielverständnis erforderlich sind. Jeder Abschnitt erklärt im Detail die Aktionen, die die Spieler in jeder Runde des Spiels zu befolgen haben. Wichtige Regeln sind rosa markiert. Außerdem gibt es hier bildliche, leicht verständliche Beispiele für die erste Runde im Spiel für 4 Mitspieler.

Kapitel 5 erklärt, wie man das Spiel gewinnt.

Kapitel 6 enthält besondere Regeln für das Spiel für 2 Spieler.

Kapitel 7 schließlich gibt ein illustriertes Beispiel eines Konfliktes zwischen zwei Spielern in einer kritischen Phase des Spiels.

1	Vorbereitung des Spiels	4
2	Ein Blick auf das Spielzubehör	4
5	Der Aufbau des Spiels	7
4	Die Aktions-Folge.....	11
	1: Planen	12
	2: Schwerter ziehen.....	12
	5: Bauen.....	15
	4: Einheiten ausheben.....	14
	5: Ronin anheuern	16
	6: Ninja anheuern	17
	7: Krieg führen	18
	Phase A: Das Bewegen der Daimyo-Armeen	19
	Phase B: Das Erklären der ersten Gefechte	19
	Phase C: Das Führen eines Kampfes.....	21
	D: Der letzte Zug	27
	8: Ronin abmustern.....	28
	9: Koku sammeln	28
5	Gewinn des Spiel.....	29
6	Regeln des Spiels für 2 Spieler....	29
7	Ein illustriertes Beispiel	50

1 Vorbereitung des Spiels

1. Sorgfältig alle Kunststoff-Elemente von den Halterungen abdrehen und nach Farben sortieren.



2. Die Speerkämpfer-Truppen bestehen je Farbe aus 56 Figuren. Alle überzähligen werden beiseitegelegt.

5. Die runden Kampf-Markierungen sorgfältig aus dem Karton drücken.

4. Sorgfältig die 5 Armee-Karten und Bezug-Raster auseinanderbrechen (s. Abb.).



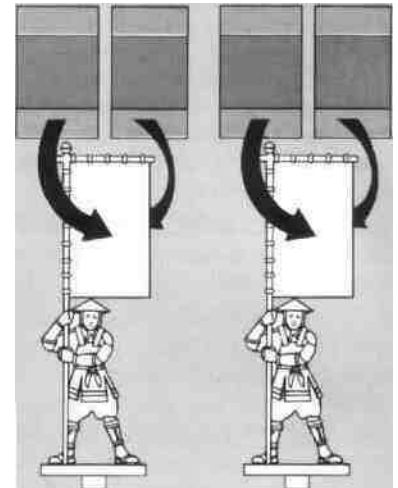
5. Vorsichtig die Schaumstoff-Teile trennen: 5 Planungs-Ablagen, 1 große Haupt-Ablage und 5 Schwert-Malter.

6. Die Armee-/Erfahrungs-Markierungen bekleben: Diese Markierungen sind 50 Kunststoff-Figuren, die Flaggen halten. Pro Farbe gibt es 6 Stück. Jeweils pro Farbe werden die Aufkleber gruppenweise angebracht. Die Abbildung zeigt, wie's gemacht wird.

A. Die Markierungen werden paarweise nach Standform getrennt: 2 mit runder, 2 mit quadratischer und 2 mit sechseckiger Basis.

B. Die farblich passenden Flaggen-Aufkleber werden entsprechend den Minweisen auf dem Bogen angebracht. Für jedes Paar werden 4 passende Aufkleber benötigt, je einer auf jeder Seite (s. Abb. rechts). Das gilt für beide Paarsätze.

7. Die vier Blanko-Provinz-Karten werden beiseite-, die beiden Kar-



Armee-Markierer

Erfahrungs-Markierer

tenstapel zusammengelegt. Anmerkung: Die Blanko-Karten sollen im Falle eines Falles verlorengegangene oder beschädigte Karten ersetzen.

2 Ein Blick auf die Spielelemente

Militäreinheiten

Jede Einheit steht für eine große Zahl japanischer Krieger aus dem 16. Jahrhundert mit einzigartigen Kampffähigkeiten. Imfolgenden wird kurz erläutert, welche Rolle jeder Typ einer Einheit im Spiel spielt.



DAIMYOS: Ein Daimyo war ein bekannter und mächtiger Meerführer in der Provinz, der eine große Armee von Kriegern befehligte. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Daimyo-Einheiten, die jede ihr eigenes Kommando und eigene Schwadronen haben und als Armee jeweils von ihrem eigenen Daimyo geführt

werden. Daimyos werden nie auf dem Spielbrett stehen; sie (und ihre Armeen) führen den Kampf aus ihren Stellungen auf den Armee-Karten. Ihre Stellungen und Bewegungen auf dem Spielfeld werden von den Armee-Markierungen dargestellt.

Jeder Daimyo kämpft mit seiner Einheit, und zählt als eine militärische Einheit in dieser Armee. Ein Daimyo ist kampferfahren und hat eine Kampfstärke von 6, d. h. bei einem Wurf von 6 oder weniger, scheidet ein Daimyo eine feindliche Einheit aus dem Spiel aus. Ein Daimyo kann im Kampf fallen oder von einem Ninja ermordet werden.

Deshalb muß man gut auf die 3 Daimyos achten: Wer den letzten verliert, scheidet aus dem Spiel aus.



SAMURAI-BOGENSCHMÜTZEN:

Die höherrangigen Waffen-Einheiten stehen für erfahrene Krieger, die mit Pfeil und Bogen tödliche Treffsicherheit beweisen. Weil sie schnell über die Köpfe ihrer eigenen Leute ihre Pfeile auf den Gegner abschießen können, sind sie während der Schlacht sehr stark: Bogenschützen haben eine Kampfstärke von 6.



ASHIGARU-SCHÜTZEN:

Diese Einheiten für Distanz-Waffen stehen für unerfahrene Bauern, jeder ausgestattet mit einem Gewehr, Arkebuse genannt. Obwohl diese Gewehre eine größere Wirkung als die Bogen hatten, waren sie weniger zielgenau, und es dauerte länger, sie zu laden. Deshalb sind die Gewehrschützen im Kampf weniger wertvoll, ihre Kampfstärke liegt bei 4.



SAMURAI-SCMWERTKÄMPFER:

Diese Einheiten stehen für die Samurai-Eliteklasse. Die Kämpfernatur war ihnen bereits in die Wiege gelegt, sie hatten die höchstmögliche Erfahrung im Kendo, dem Umgang mit dem Schwert. Diese Schwertkämpfer sind Nahkämpfer und haben eine Kampfstärke von 5.



SAMURAI-RONIN:

Im feudalen Japan waren die Ronin herrenlose Samurai-Kämpfer, die man heuerte, deren Treue aber nur so lange währte wie der Kampf. Diese Samurai-Ronins stehen für Söldner. Man kann 2 oder mehr Ronin-Einheiten für jeweils eine Spielrunde anwerben. Im Kampf stehen sie Seite an Seite mit den Samurai-Schwertkämpfern und haben (wie diese) eine Kampfstärke von 5.



ASHIGARU-SPEERKÄMPFER:

Diese Einheiten stehen für die Bauernkämpfer, jeder trägt einen langen, gebogenen Speer, Yari genannt. Wie Schwerter sind Yari Waffen für den Nahkampf. Aber wie die Historie überliefert, setzte der unerfahrene Ashigaru seinen Speer nicht so todsicher ein wie der Samurai sein Schwert. Mit dem Ergebnis, daß die Speerkämpfer weniger effektiv kämpfen und eine Kampfstärke von 4 haben.

Armee-Karten

Die Armee-Karte dient dazu, die 5 Daimyo-Armeen aufzunehmen. Jede dieser Karten ist in 5 Sektionen unterteilt -jede für einen Daimyo und seine Armee. Der japanische Aufdruck auf jeder Sektion ist der Familienname des jeweiligen Daimyo. Solange er nicht in der

Schlacht gefallen ist, bleibt der Daimyo während des Spiels auf der Karte stehen. Das gleiche gilt für seine Armee. Im Verlauf des Spiels werden Einheiten zur Verstärkung der Daimyo-Armeen dazukommen. Und es werden Einheiten von den Karten genommen, wenn sie in der Schlacht verlorengehen.

Armee-/Erfahrungs-Markierer

Jeder Spieler besitzt 5 Armee- und 3 Erfahrungs-Markierer. Während des Spiels werden je 1 Armee- und 1 Erfahrungs-Markierer eingesetzt (wobei Farben von Fuß und Aufkleber übereinstimmen), die je für die 5 Armeen des Spielers stehen, wie es weiter unten erklärt wird.



ARMEE-MARKIERER; Diese 5 Markierer kennzeichnen die 3 Daimyo-Armeen. Weil die 5 Daimyos oft große Armeen befehligen, bleiben alle Daimyos und ihre jeweiligen Armeen auf der Armee-Karte stehen, während der entsprechende Armee-Markierer auf dem Spielbrett bleibt, zur Darstellung der Positionen der Daimyo-Armeen.



ERFAHRUNGS-MARKIERER: Die 5 Markierer auf den Figuren stehen für die Erfahrung eurer Daimyos. Die Stifte passen in die nummerierten Löcher auf der Armee-Karte. Mit zunehmender Erfahrung durch gewonnene Kämpfe wird der Erfahrungs-Stift nach rechts versetzt, zur Anzeige des Erfahrungs-Levels (1, 2, 5 oder 4). Mach verschiedenen erfolgreich geführten Schlachten steigt der Grad um 1 an - was seiner Armee mehr Beweglichkeit und mehr Kampfkraft verleiht!

Detailliert wird die Daimyo-Erfahrung in Aktion 7: Krieg führen erklärt.



Der Ninja

Der Ninja spielt eine besondere Rolle in diesem Spiel. Wer den Ninja für eine Spielrunde anheuern will, muß seine Gegenspieler überbieten. Der Ninja wird für zwei mögliche Absichten eingesetzt: entweder um den Daimyo eines Gegenspielers in der laufenden Spielrunde umzubringen, oder um die Planungen eines Gegenspielers zu Beginn der folgenden Runde auszuspionieren. Aber Vorsicht! Wenn es dem Ninja nicht gelingen sollte, den Gegenspieler zu ermorden, bekommt dieser Gelegenheit zu einer Revanche.



Koku

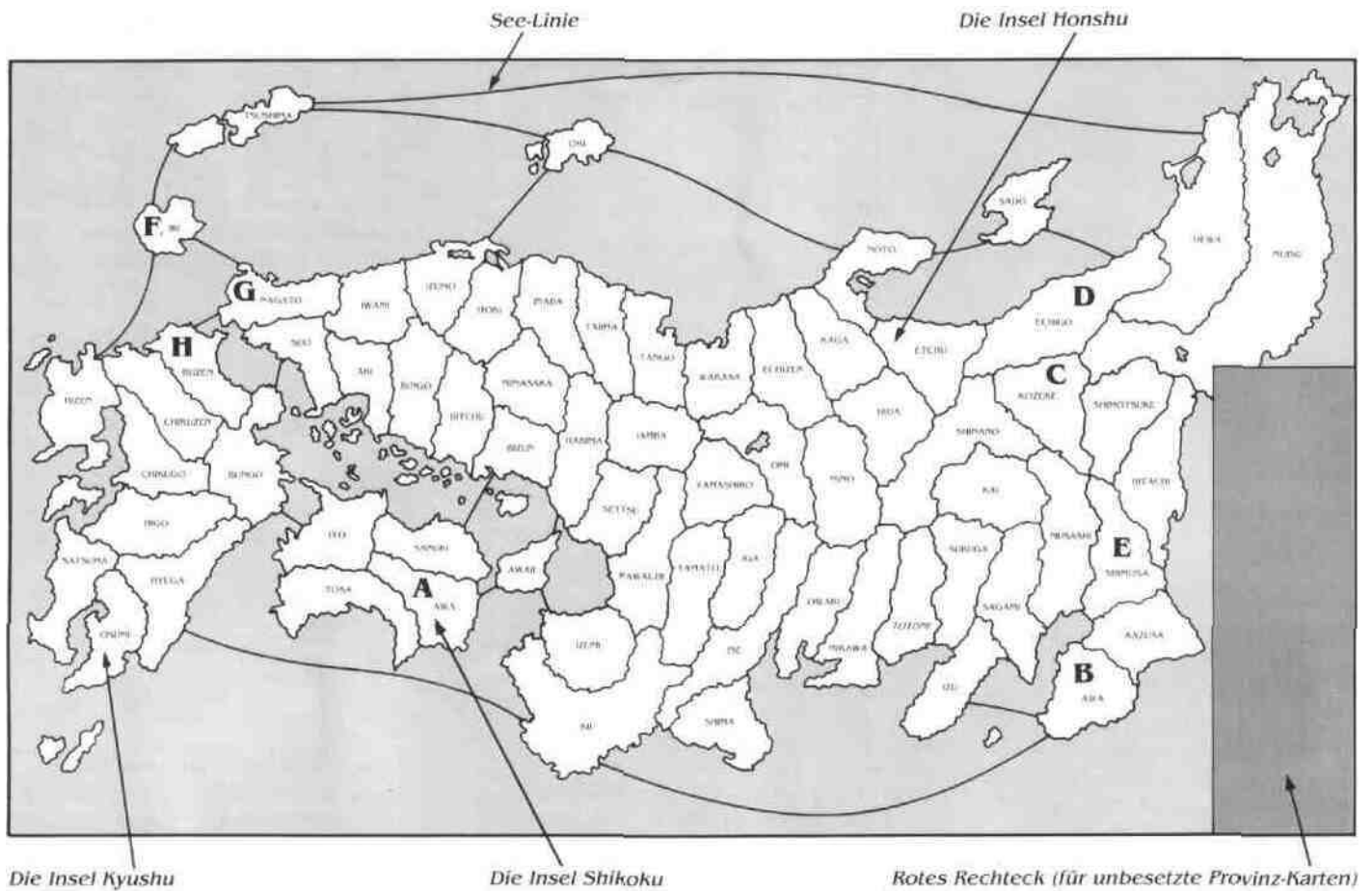
Die roten Chips werden Koku genannt. Im feudalen Japan entsprach 1 Koku der Menge Reis, die notwendig war, um einen Mann ein Jahr lang zu ernähren. Koku war das Maß für Wohlstand und Stärke. In SHOGUN hat es genau diese Bedeutung.

1 Chip bedeutet Tausende von Koku. Während Aktion 1: Planen werden die Koku in einem der Kästchen der Planungs-Ablage gesammelt, um bei Gelegenheit für bestimmte Privilegien bieten oder sie kaufen zu können. Nach einer Spielrunde hat jeder Spieler eine bestimmte Zahl von Koku angesammelt, die in der nächsten Runde ausgegeben wird. abhängig von der Zahl der Provinzen, die man gerade besitzt,



Kampf-Markierungen

Kampf-Markierungen werden zur Kennzeichnung der Provinzen gesetzt, die während Aktion 7: Krieg Führen in jeder Runde angegriffen werden sollen. Wenn ein Angriff auf eine angrenzende Provinz gestartet wird, wird eine Markierung auf die Grenze zwischen der angreifenden und verteidigenden Provinz gesetzt, wobei der Pfeil auf die verteidigende gerichtet ist. (Seite 6 Karte)



Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt eine modifizierte Landkarte des Feudal-Japan. Das Durcharbeiten der Anleitung sollte auf dem geöffneten Spielbrett verfolgt werden. Die folgenden Buchstaben-Codes finden sich auf dem Spielbrett wieder.

INSELN: Die Karte zeigt drei der größten Inseln Japans: Honshu, Shikoku und Kyushu. Diese Inseln sind auf der Landkarte und in den Beispielen im Anleitungsbuch zu finden. Um jedoch Verwechslungen mit Provinz-namen auszuschließen, sind sie nicht auf der Landkarte ausgedruckt.

PROVINZEN: Die Provinzen auf dem Spielbrett sind durch dünne schwarze Linien getrennt. Jede Provinz gilt als ein Spielfeld. Anmerkung: Es gibt 2 Provinzen mit Namen Awa: die eine (A) liegt auf

der Insel Shikoku, die andere (B) auf der Insel Honshu, Die beiden kleinen Inseln von Tsushima (oben links auf der Karte) gelten als ein Feld.

GRENZLINIEN: Angriffe und militärische Operationen können in und von angrenzenden Provinzen gestartet werden. Provinzen mit gemeinsamen Grenzen gelten als angrenzend. Provinzen mit einem gemeinsamen Grenzpunkt gelten nicht als angrenzend. Beispiel: Die Provinzen Kozuke (C) und Echigo (D) grenzen aneinander. Die Provinzen Kozuke und Shimosa (E) nicht.

SEE-LINIEN: Die dünnen blauen Linien, die bestimmte Provinzen miteinander verbinden, werden See-Linien genannt. Solche Provinzen gelten als angrenzend. Beispiel: Die Provinzen Iki (P) und Nagato (G) grenzen aneinander. Die Provinzen Iki und Buzen (M) nicht.

Provinz-Karten

Es gibt 68 Provinz-Karten im Spiel, eine für jede Provinz auf dem Spielbrett. Jede Karte zeigt die Landkarte im Umriß und zur Lokalisierung der jeweiligen Provinz diese mit roter Umrandung auf der Landkarte. Anmerkung: Es gibt zwei Karten namens Awa im Spiel: je eine für die beiden Awa-Provinzen auf dem Spielbrett. Der rote Umriß zeigt, welche Awa-Provinz auf der Karte gemeint ist.



Burgen

Im feudalen Japan bauten Daimyos Burgen als Bollwerke gegen feindliche Nachbarn. In diesem Spiel können Burgen auch zur Unterstützung der Verteidigung der eigenen Provinzen errichtet werden.



Festungen

Eine Festung kann durch den Anbau einer Befestigungs-Basis an eine bereits gebaute Burg errichtet werden. Eine Festung macht die Verteidigung einer Burg wirkungsvoller.

Planungs-Ablagen

Jeder Spieler hat eine eigene Planungs-Ablage. Ein Bezugs-Raster wird während des Spiel-Aufbaus an die Ablage gesteckt. Der Einsatz dieser Kombination wird im folgenden erklärt.

PLANUNGS-ABLAGE: Das große Fach der Planungs-Ablage ist für die militärischen Einheiten vorgesehen (sofern sie nicht auf dem Spielbrett oder der Armee-Karte im Einsatz sind). In dieses Fach kommen nach dem Spiel alle Einheiten eines Spielers. In die 5 kleineren Fächer (Kästchen) außen herum werden In Aktion 1: Planen Koku zum Bieten und Kaufen abgelegt.

BEZUGS-RASTER: Dieser Raster hat dreierlei Aufgaben: erstens führt er rasch durch die Aktions-Folge, den Kampf-Ablauf und die Kosten für Einheiten; zweitens benennt er die fünf Kästchen, in die Koku während der Aktion 1: Planen aufgeteilt werden; und drittens hält er die Planungen des Spielers (nämlich die Koku-Aufteilung) vor den Gegenspielern geheim.

Die Haupt-Ablage

In der Haupt-Ablage liegen Spielelemente, die die Spieler während des Spiels kaufen oder ziehen.

Schwerter und Ständer

SCHWERTER: Es gibt 5 Schwerter im Spiel, die jeweils eine andere Zahl von Diamanten auf ihrer Klinge haben (von 1 - 5). Während des Spielaufbaus und in jeder Runde des Spiels ziehen die Spieler jeweils 1 Schwert, das die Reihenfolge im Spiel bestimmt. Der Spieler mit dem Schwert mit 1 Diamanten ist als erster an der Reihe, der mit dem 2-Diamanten-Schwert als zweiter usw.

STÄNDER: Während des Spielaufbaus und des Spiels stecken die Spieler ihre gezogenen Schwerter in ihre Ständer, damit sie selbst (und die Mitspieler) immer die Reihenfolge vor Augen haben.

Würfel

Die 6 zwölfseitigen Würfel werden zur Entscheidung der Gefechte und zur Anzeige von Erfolg oder Mißerfolg eines Ninja-Angriffs eingesetzt.

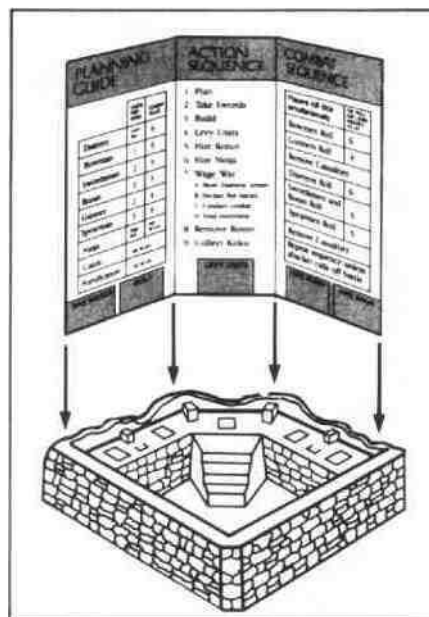
3 Der Spielaufbau

Der Aufbau der Planungs-Ablage

Die Ablage wird mit allen Spielelementen der gewählten Farbe bestückt: Jeder Mitspieler nimmt sich eine der Ablagen und stellt sie vor sich auf. Dann kommen alle militärischen Einheiten seiner Farbe in das große Fach.

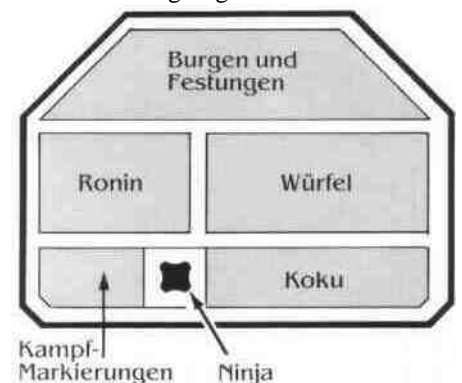
Anmerkung: Die Einheiten können nach Typen sortiert werden, dies ist aber nicht notwendig.

Der Bezugs-Raster wird in die Ablage gesteckt: Jetzt nimmt sich jeder Mitspieler den Bezugs-Raster, der farblich zu den militärischen Einheiten paßt. Er wird entlang den beiden gefalteten Linien geknickt und in die Rille der Ablage mit der Beschriftung zum Spieler gesteckt (s. Abb. rechts).



Der Aufbau der Haupt-Ablage

Die Haupt-Ablage wird, wie abgebildet, aufgestellt und neben das Spielbrett gestellt. Während des Spiels werden Spielelemente aus der Ablage genommen oder in diese zurückgelegt.



Aufbau der Armee-Karten

Jetzt nehmen sich die Spieler ihre farblich passende Armee-Karte für die militärischen Einheiten. Die Karte wird neben die Planungsablage gelegt. Dann wird die Karte mit den Einheiten aus der Ablage besetzt, wie es im folgenden beschrieben wird (das gilt für alle Spieler).

Erfahrungs-Markierer: Die Spieler nehmen ihre drei Erfahrungs-Markierer. Jede Sockelform wird auf die passend markierte Umrandung oben auf die Armee-Karte gestellt. Der Markierer wird in das Loch ganz links (mit 1 markiert) gesteckt.

Daimyos: Jeder Spieler nimmt seine 5 Daimyos und stellt je einen in Jede Sektion auf das mit D markierte Quadrat (D steht für Daimyo). Jede dieser drei Sektionen steht für eine eigene Daimyo-Armee.

Samurai-Bogenschützen und Samurai-Schwertkämpfer: Je ein Bogenschütze und ein Schwertkämpfer werden jeder Armee zugeteilt und kommen auf die beiden mit "S" markierten Felder links außen (S steht für Samurai), je einer pro Feld.

Ashigaru-Schützen: Je zwei der 6 Ashigaru-Schützen werden jeder Armee zugeordnet und auf die mit 'A' markierten Felder gestellt

(A steht für Ashigaru). Je eine Figur kommt auf je ein Feld.

Anmerkung: Ashigaru-Speerkämpfer und Samurai-Ronin stehen während des Spielaufbaus nicht auf der Armee-Karte.

Begrenzung der Armee-Einheiten: Die Daimyos bleiben während des gesamten Spiels auf ihren "D-Feldern" auf der Armee-Karte (es sei denn, sie gehen im Kampf verloren). Samurai-Einheiten (Bogenschützen und Schwertkämpfer) stehen immer auf ihren "S"-Feldern und Ashigaru-Einheiten (Schützen und Speerkämpfer) immer auf "A"-Feldern. Eine Armee kann sich bestenfalls aus dem Daimyo, 4 Samurai- und 10 Ashigaru-Einheiten zusammensetzen.

Nach dem Aufbau des Spiels sieht die Armee-Karte jedes Spielers so aus wie die Abbildung.

Das Austeilen der Provinz-Karten

Die Provinz-Karten werden gut durchgemischt und dann einzeln reihum und verdeckt und möglichst gleichmäßig auf alle Mitspieler aufgeteilt.

Das funktioniert beim Spiel für 4 Mitspieler. In den Versionen für 5 oder 5 Spieler werden die restli-

chen Karten auf dem roten Rechteckfeld in der rechten Ecke des Spielbretts aufgedeckt abgelegt. Diese Karten sind Provinzen, die keinem gehören. Die Spieler müssen diese Provinzen erobern, wenn sie in den Besitz dieser Karten gelangen wollen.

Alle Spieler stapeln ihre Provinz-Karten vor sich auf. Sie zeigen an, welche Provinzen auf dem Spielbrett welchem Spieler zu Beginn des Spiels gehören.

Die Besitzanzeige der Provinzen

Als Zeichen der Besitz-Anzeige stellt jeder Spieler einen seiner Speerkämpfer aus seiner Planungsablage auf jede seiner Provinzen. Das tun alle Spieler zur gleichen Zeit.

Schwerter ziehen

Als nächstes ziehen die Spieler die Schwerter und legen die Reihenfolge für ihre ersten Schritte fest.

Entfernen der nicht benötigten Schwerter: Beim Spiel für 2 oder 4 Spieler wird das Schwert mit 5 Diamanten, beim Spiel für 5 Spieler werden die Schwerter mit 4 und mit 5 Diamanten beiseitegelegt (Die Regeln für die Version mit 2 Spielern werden in Kapitel 6 behandelt).

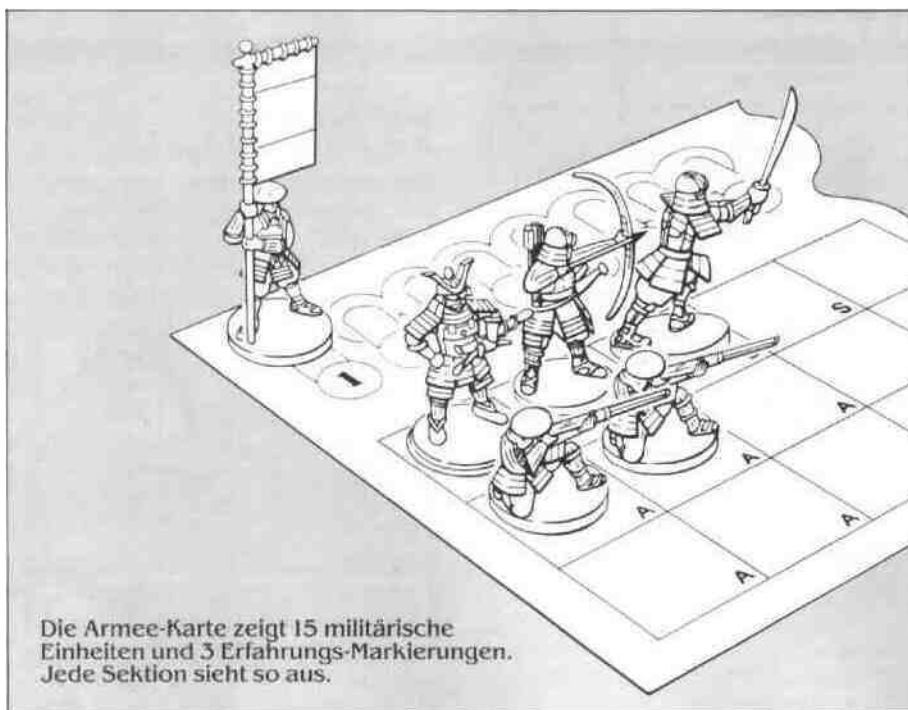
Schwerter ziehen: Ein Spieler nimmt alle Schwerter in seine Hand und hält sie so, daß nur die Griffe sichtbar sind.

Die Mitspieler ziehen nacheinander ein Schwert, der Schwerthalter nimmt das verbliebene. Die Zahl der Diamanten auf den Schwertern zeigt die Reihenfolge des Spielers in der jeweiligen Runde an.

Verteilen von Koku

Jeder Spieler addiert die Zahl seiner Provinz-Karten und dividiert sie durch 3. Übrigbleibende Karten zählen nicht. Das Ergebnis ist die Zahl von Koku, die der Spieler zu Beginn des Spiels bekommt. Beispiel: Ein Spieler hat 15 Karten, teilt sie durch 3, macht 5. Er rundet ab auf 4.

Jeder Spieler nimmt sich die für ihn errechnete Zahl an Koku aus der Hauptablage und legt sie vor sich hin.



Die ersten Verstärkungen

Die Spieler beginnen jetzt erste Verstärkungen für eine starke Basis aufzubauen. Das geht reihum vor sich: Der Spieler mit dem Schwert mit 1 Diamanten plazierte seine Einheiten als erster, es folgt der Spieler mit dem Schwert mit 2 Diamanten usw.

Plazieren der Ashigaru-Speerkämpfer:

Jeder Spieler nimmt 12 Ashigaru-Speerkämpfer aus seiner Planungs-Ablage und stellt sie in 6 seiner Provinzen auf. Das geschieht so: Reihum plazierte jeder Mitspieler jeweils 2 Ashigaru-Speerkämpfer in einer seiner Provinzen, das ganze 6mal hintereinander, bis alle ihre 12 Speerkämpfer auf dem Spielbrett aufgestellt haben.

Anmerkung: Zunächst können nicht mehr als 5 Speerkämpfer pro Provinz aufgestellt werden (1 zur Besitzanzeige, 2 zur Verstärkung). Wenn das Spiel erst läuft, hat diese Regel keine Gültigkeit mehr.

Plazierungs-Strategie: Sofern es möglich ist, sollten die Ashigaru-Speerkämpfer in 6 nahe beieinanderliegenden eigenen Provinzen aufgestellt werden. Diese Provinzen zeigen die Basis-Stärke des Spielers an bzw. seine Kommandofläche. Später, bereits in der ersten Spielrunde, kann jeder Spieler nach außen angreifen und seine Domäne ausdehnen.

Das Erstrunden-Beispiel am Ende dieses Kapitels zeigt, wo zwei Spieler ihre Speerkämpfer plazierte haben.

Plazierung der Armee-Markierungen: Abwechselnd plazierte alle Mitspieler eine ihrer Armee-Markierungen in einer beliebigen eigenen Provinz. Das geschieht 5mal, so daß alle Armee-Markierungen auf dem Spielbrett stehen. Die Markierungen zeigen an, welche drei Provinzen von den Armeen auf der Armee-Karte besetzt sind.

Anmerkung: Eine Provinz kann nie mehr als eine Markierung haben.

Plazierungs-Strategie: Wie später erläutert wird, kann eine Daimyo-Armee in eine befreundete angrenzende Provinz (eine die der Spieler besitzt) ziehen, ehe einer angrenzenden befeindeten bzw. keinem Spieler gehörenden Provinz der

Krieg erklärt wird. Das sollte man beim Plazieren der eigenen Armee-Markierungen im Gedächtnis haben - und dann, wenn die Gegenspieler ihre plazierte!

Das Erstrunden Beispiel am Ende des Kapitels zeigt, wo zwei Spieler ihre Armee-Markierungen plazierte haben.

Einsammeln der Schwerter

nachdem die Spieler ihre Militäreinheiten aufgestellt haben, werden die Schwerter eingesammelt und für später beiseitegelegt.

Diplomatie: Die Notwendigkeit für zeitweilige Bündnisse.

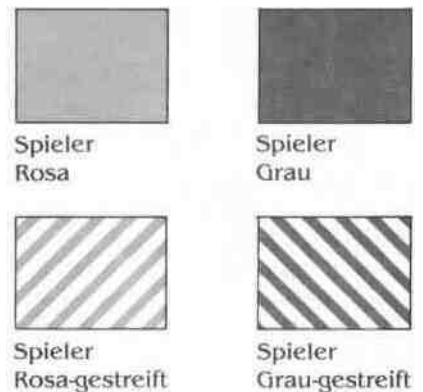
Diplomatie ist ein wichtiger Part in diesem Strategie-Spiel. Jederzeit können zwei Spieler ein Bündnis abschließen, Bedingungen und Dauer hängen ganz von den Partnern ab. So können beispielsweise zwei Spieler einen Nichtangriffspakt für eine komplette Spielrunde vereinbaren. Solange der Pakt gilt, kann jeder seine Angriffe in eine Richtung konzentrieren, ohne befürchten zu müssen, von hinten angegriffen zu werden. Aber Vorsicht! Nur einer kann das Spiel gewinnen. Und diese unumstößliche Tatsache macht jedes Bündnis riskant, wackelig - und vorläufig!

Das Erstrunden-Beispiel am Ende des Kapitels illustrierte einen Waffenstillstand zwischen Rosa und Grau aus der Absicht, ihre Ausgangsbasis aufzubauen.

ERSTRUNDEN-BEISPIEL

Die Erstrunden-Beispiele (die weiter unten folgen) zeigen die Aktionen eines Spielers in einem beispielhaften Spiel für 4 Spieler. Am Beispiel des Rosa-Spielers wird aufgezeigt, wie er seine Basis auf- und diese an der linken Spielbrettseite ausbaut. Dazu wird sein stärkster Gegenspieler Grau gezeigt.

In jedem Beispiel wird der Besitz einer Provinz durch diese Farben und Schraffierungen angezeigt.



Die Spielelemente werden als Silhouette dargestellt. Falls notwendig, dienen diese Beispiele als Anhalt:



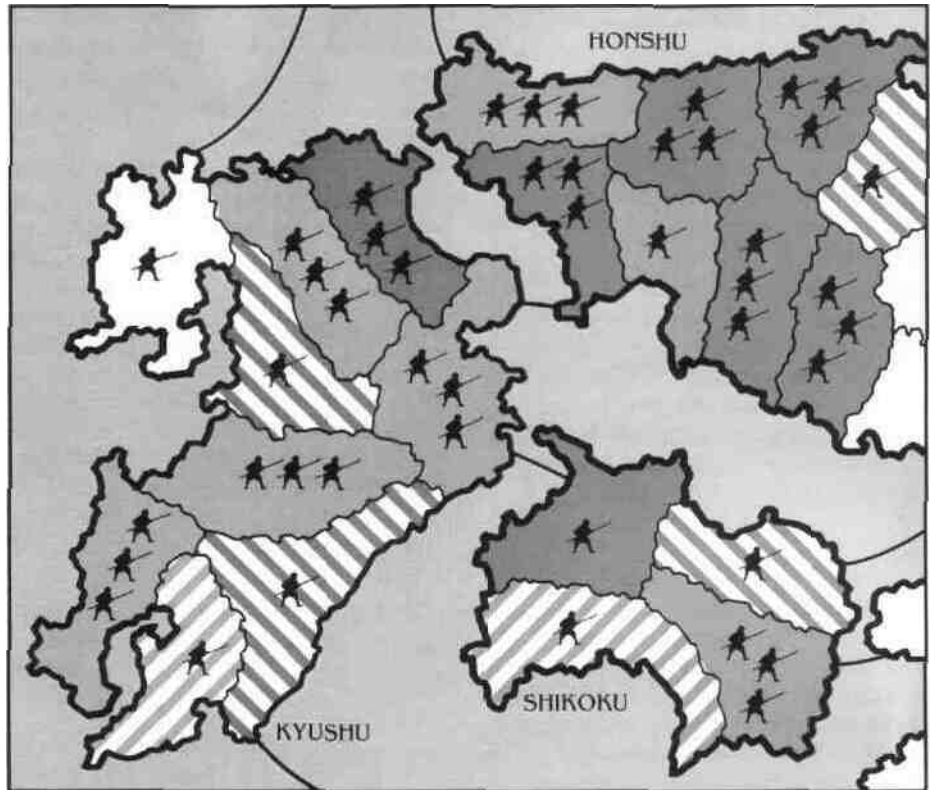
ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Die Besitzanzeige und Verstärkung von Provinzen

In diesem Beispiel sind alle Spieler aktiv:

1. Sie zeigen den Besitz ihrer Provinzen durch Plazierung eines Speerkämpfers in jeder eigenen Provinz an.
2. Als nächstes plazieren sie 12 Ashigaru-Speerkämpfer - reihum im Wechsel jeweils 2 Stück - nach durch die Schwerter bestimmter Reihenfolge. Ihre Armee-Markierungen stellen sie noch nicht auf.

Die Spieler Rosa und Grau planen ihre Basen in dieser Region des Spielbretts. Ihre Gegenspieler werden ihre Provinzen von anderswoher auf dem Spielbrett verstärken.

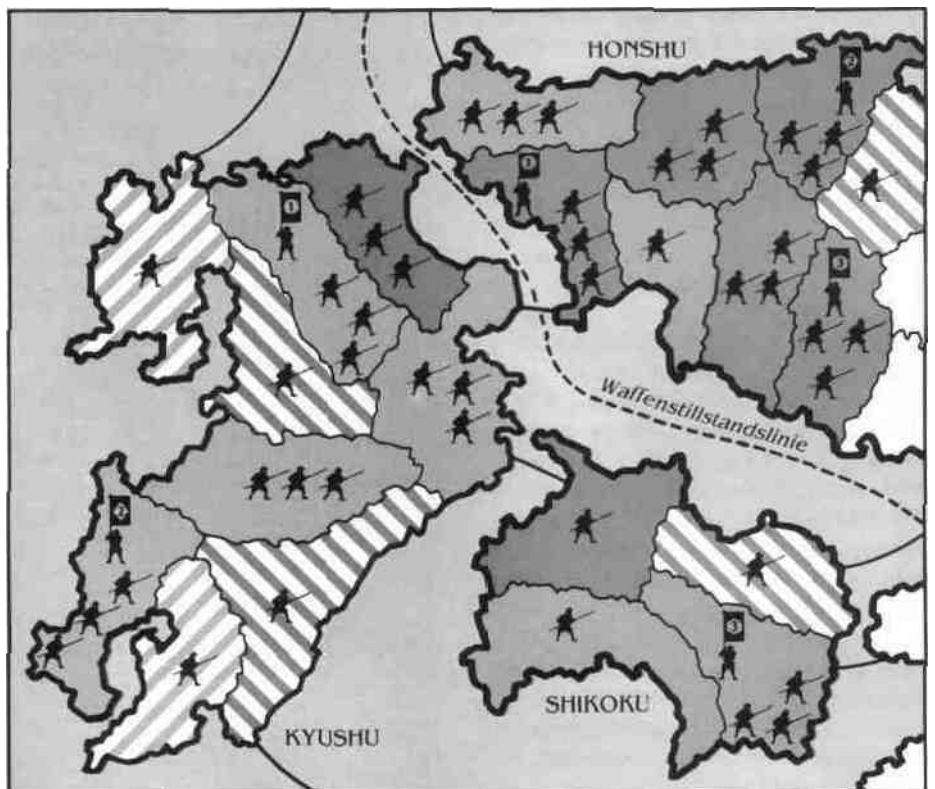


ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Plazieren der Armee-Markierungen

Ehe die Spieler ihre Armee-Markierungen auf dem Spielbrett aufstellen, diskutieren Rosa und Grau die Kontrolle über die kleine Insel Shikoku. Spieler Grau schlägt einen Waffenstillstand vor. Die Waffenstillstandslinie ermöglicht Rosa, seine Basis auf den Inseln Kyushu und Shikoku aufzubauen, während Grau seine auf der Insel Honshu etabliert.

Die Spieler stellen dann nacheinander ihre Armee-Markierungen einzeln in der durch die Schwerter vorgegebenen Reihenfolge auf.



4

Shogun wird in Runden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus 9 Aktionen - der Aktions-folge - (die auf dem mittleren Feld des Bezugs-Rasters aufgelistet ist). Die Tabelle auf dieser Seite gibt einen Überblick über jede einzelne Aktion innerhalb der Folge. Die Kapitel im Anschluß an die Tabelle beschreiben detailliert jede einzelne Aktion. Zum Abschluß zeigen die Erstrunden-Beispiele dieses Kapitels, Aktion für Aktion, was bestimmte Spieler während der ersten Spielrunde in einem Spiel-Beispiel tun. Jede Aktion in der Aktions-Folge wird von allen Spielern gleichzeitig durchgespielt mit Ausnahme der Aktion 7: Krieg Führen. Diese Aktion setzt sich aus vier Phasen zusammen. die alle gleichzeitig von einem Spieler durchgeführt werden. Und zwar nach dem Ablauf wie er für Aktion 2: Schwerter ziehen festgelegt ist:

Die Aktions-Folge: Ein Überblick

Aktion	Was die Spieler tun	Wichtige runkte
Aktion 1: Planen	Die Spieler verteilen heimlich alle Koku auf 1 oder mehrere ihrer 5 Kästchen. Dann legen sie ihre Planungen einander offen. Alle Koku müssen aufgeteilt sein, die Spieler dürfen sie nicht ansammeln.	Durch die Verteilungsstrategie der Koku in dieser Spielphase kaufen oder bieten Spieler auf Privilegien für die Aktionen 2 bis 6.
Aktion 2: Schwerter ziehen	Die Spieler vergleichen die Roku in ihren Schwerter ziehen-Kästchen zur Festlegung der Reihenfolge. Spieler, die Koku plaziert haben, ziehen das Schwert ihrer Wahl. Spieler, die keine Koku In diesem Kästchen plaziert haben, ziehen in beliebiger Folge die verbleibenden Schwerter.	Die abwechselnde Reihenfolge Ist wichtig bei Aktion 7: Krieg führen. Der Spieler mit dem Schwert mit 1 Diamanten beginnt den Krieg. Der Spieler mit den 2 Diamanten folgt als nächster usw.
Aktion 3: Bauen	Spieler, die 2 Koku in Ihre Kästchen Bauen gelegt haben, können jeweils 1 Burg und 1 Festung kaufen und aufstellen. Pro Spielrunde kann jeder Spieler nur 1 Burg oder 1 Festung bauen.	Burgen und Befestigungsanlagen dürfen kurzfristig zusätzliche Verteidigungs-Einheiten in den von ihnen besetzten Provinzen einsetzen.
Aktion 4: Einheiten aufheben	Spieler, die Koku in die Kästchen Einheiten aufheben gelegt haben. kaufen und plazieren Verstärkungs-Einheiten aus ihren Planungs-Ablagen.	Ausgehobene Einheiten werden den Armeen oder Provinz-Streitkräften, je Provinz 1 Einheit, zugeordnet.
Aktion 5; Ronin anheuern	Spieler, die Koku in ihre Kästchen Ronin anheuern gelegt haben, kaufen Ronin-Einheiten und lassen geheim aufmarschieren.	Es Ist möglich, mehrere Ronin-Einheiten in eine Armee oder in Provinz-Strelkräfte einzuordnen, und sie mit den regulären Einheiten kämpfen zu lassen. Ronin sind starke Söldner, die todbringende hinterhältige Attackenausführen.
Aktion 6: Ninja anheuern	Die Spieler vergleichen die Koku In ihren Kästchen Hinja anheuern. Der Spieler mit den meisten Koku kauft den Ninja für eine Runde. Im Falle eines Gleichstandes mit einem Mitspieler um die Höchstzahl kann keiner den Ninja anheuern.	Der Ninja kann als Meuchelmörder oder Spion eingesetzt werden. Risiko: Bei Fehlschlagen eines Anschlags könnte der. der den Ninja geheuert hat. bei einem Vergeltungsschlag selbst das Opfer werden.
Aktion 7: Krieg führen	Jeder Spieler greift Gegner und unbesetzte Provinzen in 4 Phasen an: A: Ziehen der Daimyo-Armeen B: Erste Gefechte erklären C: Den Krieg führen D: Der Letzte Zug	In der in Runde 2 Schwerter ziehen festgelegten Reihenfolge greifen die Spieler angrenzende feindliche und unbesetzte Provinzen an. Erfahrene Daimyo-Armeen können weiter vorrücken und öfter angreifen.
Aktion 8: Entfemen der Ronin	Spieler, deren Ronin-Einheiten überlebt haben, legen diese in die Hauptabläge zurück.	Als Söldner werden Ronin Jeweils nur für eine Spielrunde angeheuert. Wer ihre Dienste öfter benötigt. muß sie erneut heuern.
Aktion 9: Sammeln von Koku	Die Spieler sammeln Ihre Koku entsprechend der ihnen zum jeweiligen Zeitpunkt gehörenden Provinzen.	Je mehr Provinzen ein Spieler besitzt, um so mehr Koku sammelt er zum Anlegen in der nächsten Runde.

Aktion 1: Planen

In Aktion 1 verteilen alle Spieler ihre Koku auf die Kästchen ihrer Planungs-Ablage. Koku werden angelegt, um besondere Vorteile zu kaufen oder auf sie zu bieten: Schwerter ziehen, Bauen, Einheiten ausheben. Ronin und Ninja anheuern (Aktionen 2 bis 6 der Aktionsfolge). Alle Spieler legen ihre Koku gleichzeitig an - aber heimlich hinter ihren Bezugs-Rastern! nachdem alle Spieler die Aufteilung abgeschlossen haben, decken alle für jeden Mitspieler sichtbar ihre Pläne auf.

Das Anlegen der Koku

Die Koku werden heimlich in eines oder mehrere der 5 Kästchen der Planungs-Ablage abgelegt: Schwerter ziehen, bauen, Armeen ausheben, Ronin und Ninja anheuern. Das muß auf jeden Fall für die Mitspieler unsichtbar geschehen. Alle Koku müssen eingesetzt werden, es dürfen keine für eine spätere Runde zurückbehalten werden. Es dürfen einige Koku in jedes Kästchen, einige in einige - oder alle in ein Kästchen gelegt werden.

Anmerkung: Das einzige Kästchen mit einer Koku-Begrenzung ist Bauen: dort dürfen niemals mehr (oder weniger) als 2 Koku plaziert werden.

Die Koku-Aufteilung sollte angepaßt an die Strategie für die Spielrunde erfolgen: Wenn es zum Beispiel darum geht, eine verwundbare Provinz mit einer Burg und Zusatz-Einheiten zu verstärken, dann würden Koku in die Kästchen Bauen und

Einheiten ausheben gelegt - und möglicherweise bei Ronin anheuern. Zum vollen Verständnis der Gründe für die Platzierung von Koku in bestimmte Kästchen muß man die Aktionen 2 bis 6 vollständig gelesen haben.

Einsetzen des Ninja als Spion

Wer den Ninja in der vorhergehenden Runde angeheuert aber nicht als Meuchelmörder eingesetzt hat kann ihn während der nächsten Runde zum Ausspionieren der Ablagestrategie eines Mitspielers vor dem Ablegen der eigenen Koku ein-

setzen. Einzelheiten dazu unter 'Ninja als Spion' auf Seite 17.

Aufdecken der Pläne

Wenn alle Spieler ihre Koku plaziert haben, drehen sie alle zur gleichen Zeit ihre Ablagen um, um sich gegenseitig ihre Pläne vorzustellen. Alle Spieler müssen Einblick in jedes einzelne Kästchen jedes Mitspielers haben, um festzustellen, wieviele Koku in jedem Kästchen liegen. Während der Aktionen 2 bis 6 kaufen die Spieler Vorteile oder bieten auf sie. Im folgenden erfährt man, wie 5 Vorteile gewonnen werden können.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

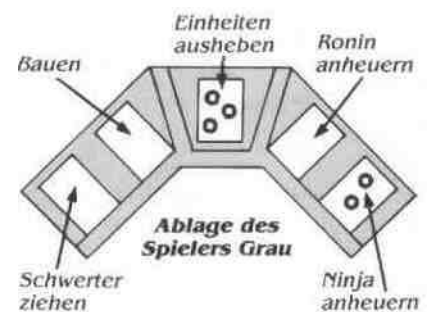
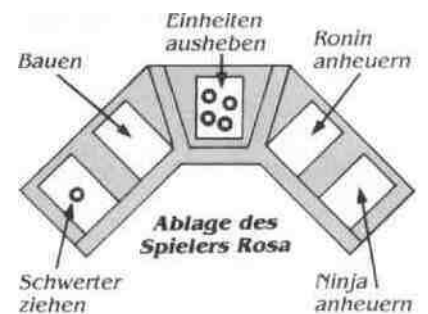
Aktion 1: Planen

Während der Aktion 1: Planen verteilen die Spieler heimlich ihre Koku, drehen dann ihre Ablagen um und eröffnen den Gegenspielern, wo sie ihre Koku abgelegt haben.

In diesem Beispiel haben die Spieler Rosa und Grau ihre 5 Koku wie rechts gezeigt plaziert.

Spieler Rosa hat 1 Koku in das Kästchen Schwerter ziehen und 4 Koku in das Kästchen Einheiten ausheben gelegt.

Spieler Grau hat 5 Koku in sein Kästchen Einheiten ausheben und 2 Koku in das Kästchen Ninja anheuern gelegt.



Aktion 2: Schwerter ziehen

In Aktion 2: Schwerter ziehen nimmt sich jeder Spieler ein Schwert zur Festlegung der Reihenfolge für Aktion 7: Krieg führen für die laufende Spielrunde. Der Spieler, der das Schwert mit 1 Diamanten zieht, beginnt den Krieg; der Spieler mit dem Schwert mit 2 Diamanten folgt usw. Die Reihenfolge wird in jeder Spielrunde neu festgelegt, abhängig von den Schwertern, die die Spieler während dieser Aktion ziehen.

Jeder Spieler, der Koku in sein Kästchen Schwerter ziehen während Aktion 1: Planen gelegt hat, darf ein Schwert wählen. Alle Spieler, die kein Koku in das Kästchen Schwerter ziehen gelegt haben, müssen eines der übrigbleibenden Schwerter aus der Hand eines Mitspielers ziehen.

Warum auf ein Schwert nach Wahl bieten?

normalerweise legt ein Spieler Koku in das Kästchen Schwerter ziehen, wenn er in Aktion 7: Krieg führen beginnen will. Das ermöglicht ihm, als erster einen Gegner anzugreifen oder sich zurückzuziehen, ehe er selbst angegriffen wird.

Spieler, die Koku gelegt haben, wählen ihr Schwert

Wer die meisten Koku in sein Kästchen Schwerter ziehen gelegt hat, hat die erste Wahl. Der mit den zweitmeisten Koku in diesem Kästchen wählt aus den verbliebenen sein Schwert usw. Im Falle eines Gleichstandes müssen sich die Spieler einigen, wer welches Schwert zieht. Können Sie sich nicht einigen, müssen sie aus der Hand eines Mitspielers ihre Erst- bzw. Zweitwahl-Schwerter ziehen.

Spieler, die kein Koku gelegt haben, wählen ihr Schwert

Die Spieler, die kein Koku in ihr Kästchen Schwerter ziehen gelegt haben, ziehen nach dem Zufallsverfahren eines der übriggebliebenen

Schwerter aus der Hand eines Mitspielers, wobei nur der Griff sichtbar ist.

Ein Beispiel: In einem Spiel für 5 Spieler hat Spieler A 2 Koku in sein Kästchen Schwerter ziehen gelegt; Spieler B hat dort ebenfalls 2 plaziert. Spieler C 1. Spieler D und E haben kein Koku in dieses Kästchen gelegt. Spieler A und B wollen beide das Schwert mit dem 1 Diamanten, deshalb müssen sie die Schwerter mit 1 und 2 Diamanten zufällig aus der Hand eines Mitspielers ziehen. (Hätte Spieler A das 1-Diamanten- und Spieler B das 5-Diamanten-Schwert gewählt, dann hätten sie sich beide diese Schwerter einfach gezogen). Spieler C wählt eines der verbliebenen 5 Schwerter, und schließlich ziehen die Spieler D und E die beiden restlichen.

nachdem so die Reihenfolge fest-

gelegt ist, stecken alle Spieler ihre Schwerter in ihren Malter zur Bestätigung für Aktion 7: Krieg führen in der laufenden Spielrunde. Und zuletzt legen alle Spieler ihre Koku aus ihrem Kästchen Schwerter ziehen in die Hauptablage zurück.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Aktion 2; Schwerter ziehen

In unserem Erstrunden-Beispiel (ohne Abbildung) hat nur Spieler Rosa Koku in seinem Kästchen Schwerter ziehen plaziert. Er wählt das Schwert mit 1 Diamanten. Die anderen 5 Spieler ziehen von den restlichen 5 Schwertern: Spieler Grau das 2-Diamanten-Schwert, Spieler Grau-gestreift das mit 3 und Spieler Rosa-gestreift das mit 4 Diamanten.

Aktion 3: Bauen

In Aktion 5 errichten jetzt alle Spieler, die Koku unter Bauen gelegt haben, eine Burg oder eine Festung in einer ihrer Provinzen. Alle Spieler errichten sie zur gleichen Zeit.

Eine Provinz kann nur mit einer Burg oder einer Festung verstärkt werden. Eine Festung entsteht durch Anfügung einer Basis an eine bereits errichtete Burg.

Wie gebaut wird

Kosten: Eine Burg kostet 2 Koku. Eine Festung ebenfalls 2 Koku. Pro Runde kann nur eine Burg oder eine Festung errichtet werden. Das heißt, daß ein Spieler in einer Spielrunde nie mehr als 2 Koku in sein Kästchen: Bauen legen wird.

Wer 2 Koku in dieses Kästchen gelegt hat, legt sie nun in die Hauptablage zurück. Dann nimmt er sich eine Burg und eine Festung aus der Hauptablage und plaziert sie in einer seiner Provinzen wie folgt:

- Wer eine Burg errichten will, stellt sie in einer seiner Provinzen auf, in der bislang weder eine Burg noch eine Festung stehen.

- Wer eine Festung errichten will, verbindet die Basis mit einer Burg in einer seiner Provinzen.

Sind nicht genügend Burgen oder Festungen für alle Spieler in der Ablage verfügbar, errichten die Spieler in der bekannten Reihenfolge ihre Bauten: Der Spieler mit dem Schwert mit 1 Diamanten zuerst, dann folgen die anderen. Spieler, die nicht bauen können, verlieren ihre 2 Koku an die Hauptablage.

Der Vorteil von Bauten

Eine Burg oder eine Festung geben einer Provinz, auf der sie errichtet sind, vorübergehend zusätzliche Verteidigungskraft.

Wer eine Provinz mit einer Burg oder Festung besitzt, für den arbeitet dieser vorübergehende Bonus wie folgt:

Burg-Verteidigung: Wird eine Provinz mit Burg attackiert, springen zusätzlich 4 Speerkämpfer zu ihrer Verteidigung ein.

Festungs-verteidigung: Wird eine Provinz mit Festung angegriffen, stehen 5 zusätzliche Ronin zu ihrer Verteidigung zur Verfügung.

Diese Verteidiger von Burgen und Festungen stehen bei Angriffen nicht zur Verfügung. Sie gelten als vorübergehende, nicht als reguläre militärische Einheiten.

Burgen und Festungen können niemals zerstört oder aus ihrer Provinz gezogen werden. Wer die Provinz besitzt, ist Besitzer der Burg oder Festung - gleichgültig ob er sie selbst errichtet oder durch Eroberung der Provinz gewonnen hat.

Die Regeln zur Verteidigung von Burgen und Festungen werden detailliert unter "Besondere Verteidigungsvorteile" auf Seite 25 dargestellt.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Aktion 3: Bauen

In unserem Erstrunden-Beispiel (hier nicht abgebildet) hat keiner der Spieler Koku in das Kästchen Bauen gelegt, d.h. daß in dieser ersten Runde des Spiels keine Burgen bzw. Festungen errichtet werden.

Aktion 4: Einheiten ausheben

In Aktion 4 hebt Jeder Spieler, der Koku in sein Kästchen Einheiten ausheben gelegt hat, zusätzliche reguläre militärische Einheiten aus: Bogenschützen, Schwertkämpfer, Schützen und Speerkämpfer (aus seiner Ablage). Die Spieler stellen dann ihre Einheiten in ihren Provinzen oder auf ihre Armee-Karten auf. Alle Spieler heben zur gleichen Zeit ihre Einheiten aus und platzieren sie auch gleichzeitig.

Das 1-Einheit-pro-Provinz-Limit:

Pro Provinz kann nur eine ausgehobene Einheit aufgestellt werden. Deshalb dürfen immer höchstens so viele Einheiten ausgehoben werden, wie der Spieler Provinzen besitzt. Beispiel: Wenn ein Spieler 8 Provinzen besitzt, muß er bei Aktion 1; Planen darauf achten, daß er in Aktion 4: Ausheben von Einheiten nur bis zu 8 Einheiten ausheben darf.

Wie Einheiten ausgehoben werden

Kosten: Wie im Planungs-Führerauf dem Bezugs-Raster demonstriert, dürfen pro Koku im Ausheben von Einheiten-Kästchen 1 Samurai-Bogenschütze oder 2 Samurai-Schwertkämpfer oder 2 Ashigaru -Schützen oder 5 Ashigaru-Speerkämpfer ausgehoben werden.

Anmerkung: Weil Schwertkämpfer und Schützen den gleichen Preis haben, kann pro Koku auch jeweils einer dieser Kämpfer gekauft werden. Gleichzeitig entscheiden wieder alle Spieler, die Koku in ihr Einheiten ausheben-Kästchen gelegt haben, welche Einheiten sie ausheben wollen. Dann legen sie ihre Koku aus dem eigenen Ausheben von Einheiten-Kästchen in die Hauptablage zurück. Ihre ausgehobenen Einheiten stellen sie vor sich auf.

Wenn die regulären Einheiten ausgehen

Sind in der eigenen Ablage keine Einheiten mehr vorhanden, können auch keine weiteren mehr ausgehoben werden, bis Verluste im Kampf zu beklagen sind (im Kampf verlorene Einheiten kommen in die eigene Ablage zurück und werden beim Ausheben von Einheiten zurück ins Kampfgeschehen geschickt).

Der Unterschied zwischen einer Armee und einer Provinz-Streitmacht

Aufstellung

Armee: Armee-Einheiten werden immer auf der Armee-Karte aufgestellt, niemals auf dem Spielbrett. Die Position einer Armee auf dem Spielbrett wird durch den entsprechenden Armee-Markierer angezeigt.

Provinz-Streitmacht: Eine Provinz-Streitmacht wird immer auf dem Spielbrett aufgestellt, niemals auf der (Armee-Karte).

Stärke

Armee: Eine Armee wird immer von einem Daimyo angeführt. Neben dem Daimyo kann eine Armee bis zu 14 reguläre* Einheiten aufnehmen: 4 Samurai-Einheiten (auf den "S"-Feldern) und 10 Ashigaru-Einheiten (auf den "A"-Feldern).

Provinz-Streitmacht: Eine Provinz-Streitmacht kann eine beliebige Zusammenstellung aus 1 bis zu regulären* Einheiten sein. Sie wird nie von einem Daimyo angeführt.

t Zu den regulären Einheiten gehören weder Ronin noch Burgen noch Festungen.

Wie die ausgehobenen Einheiten plziert werden

Wenn alle Einheiten ausgehoben sind, stellen alle Spieler (gleichzeitig) ihre ausgehobenen Einheiten auf der Armee-Karte oder in ihren Provinzen auf. Dies geschieht zum Aufbau oder zur Verstärkung der Provinz-Streitkräfte. Oder zur Ergänzung einer oder mehrerer Armeen. Die Unterschiede zwischen einer Armee und Provinz-streitkräften sind in dem rosafarbenen Kasten erklärt.

Zur Erinnerung: In keiner Provinz darf mehr als eine ausgehobene Einheit plziert werden. Es darf nicht vorkommen, daß eine Einheit auf der Armee-Karte und eine zweite in der Provinz aufgestellt wird. die die Armee besetzt.

Züge

Armee: Eine Armee darf um die Zahl an Provinzen (oder weniger) vorrücken, die dem Erfahrungs-Grad ihres Daimyo während der Züge in den Phasen A und D: Krieg führen entspricht.

Provinz-Streitmacht: Die Einheiten einer Provinz-Streitmacht können jeweils nur während der Phase D: Krieg führen in eine angrenzende Provinz ziehen.

Auseinandersetzung

Armee: Während einer Auseinandersetzung in Phase C kann eine Armee so viele Angriffe wie dem Erfahrungs-Grad ihres Daimyo entspricht (oder weniger) starten. Erfahrene Daimyos (Grade 2, 5 oder 4) haben weitere Zugmöglichkeiten während dieser Phase. Details hierzu auf Seite 25.

Provinz-Streitmacht: Während der Auseinandersetzung in Phase C kann eine Provinz-Streitmacht nur einmal angreifen. Sie darf während dieser Phase gar nicht ziehen.

Gemeinsame Beschränkungen für Armeen und Provinz-Streitkräfte

Es ist bekannt, daß pro Provinz nur eine Einheit ausgehoben werden darf. Es gibt eine weitere Regel, die zu beachten ist, wenn Einheiten ausgehoben und plziert werden: niemals darf das Limit für die Begrenzung für reguläre Streitkräfte verletzt werden. Das heißt:

- Limits regulärer Einheiten in einer Armee: Es dürfen nicht mehr Einheiten in eine Armee eingegliedert werden, als die Armee-Karte aufnehmen kann (insgesamt 15 Einheiten). Beim Spielaufbau auf Seite 8 sind Zahl und Art der in einer Armee erlaubten Einheiten beschrieben.
- Limits regulärer Einheiten in einer Provinz-Streitmacht: Eine Provinz-Streitmacht kann nicht mehr als 5 reguläre Einheiten aufnehmen. Wenn also eine ausgehobene Einheit in einer Provinz auf dem Spielbrett plziert wird, darf dieses Limit nicht überschritten werden.

Das Aufteilen von Armeen und Streitkräften

Armee: Eine Armee kann Einheiten nur aufteilen, um eine unbesetzte Provinz als Standort während der Phasen A, C und D oder um eine Provinz in der Zugphase D zu erobern.

Provinz-Streitmacht: Eine Provinz-Streitmacht kann Einheiten aufteilen, um in verschiedene Richtungen in angrenzende Provinzen während Phase D zu ziehen.

Anmerkung: Armee-Markierungen, Ronin-Einheiten, Burgen, Festungen oder Verteidigungseinheiten von Bonus-Burgen oder -Festungen werden niemals als Teile der Armee oder Provinz-Streitkräfte gezählt. Diese Einheiten zählen nicht zu den regulären militärischen Einheiten.

Das folgende Erstrunden-Beispiel zeigt, wo beide Spieler ihre neu ausgehobenen Einheiten aufgestellt haben.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

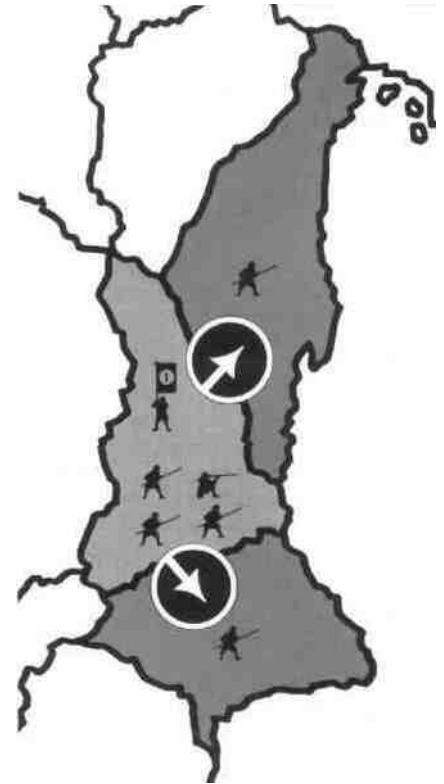
Aktion 4: Ausheben von Einheiten

Während Aktion 4: Ausheben von Einheiten heben die Spieler Grau und Rosa ihre neuen Einheiten aus und stellen sie auf.

Mit seinen 4 Koku in dem Ausheben von Einheiten-Kästchen kauft Rosa 2 Schützen, 2 Schwertkämpfer und 2 Bogenschützen.

Mit den 5 Koku in seinem Ausheben von Einheiten-Kästchen kauft Grau 2 Schützen, 2 Schwertkämpfer und 1 Bogenschützen. Beide Spieler stellen dann ihre ausgehobenen Einheiten, je 1 pro Provinz wie rechts abgebildet, auf.

Anmerkung: In diesem Beispiel entscheiden beide Spieler, alle neu ausgehobenen Einheiten in ihre Provinz-Streitkräfte (auf dem Spielbrett) einzureihen, statt einige auf ihre Armeen aufzuteilen.



Eine Doppel-Truppen-Provinz

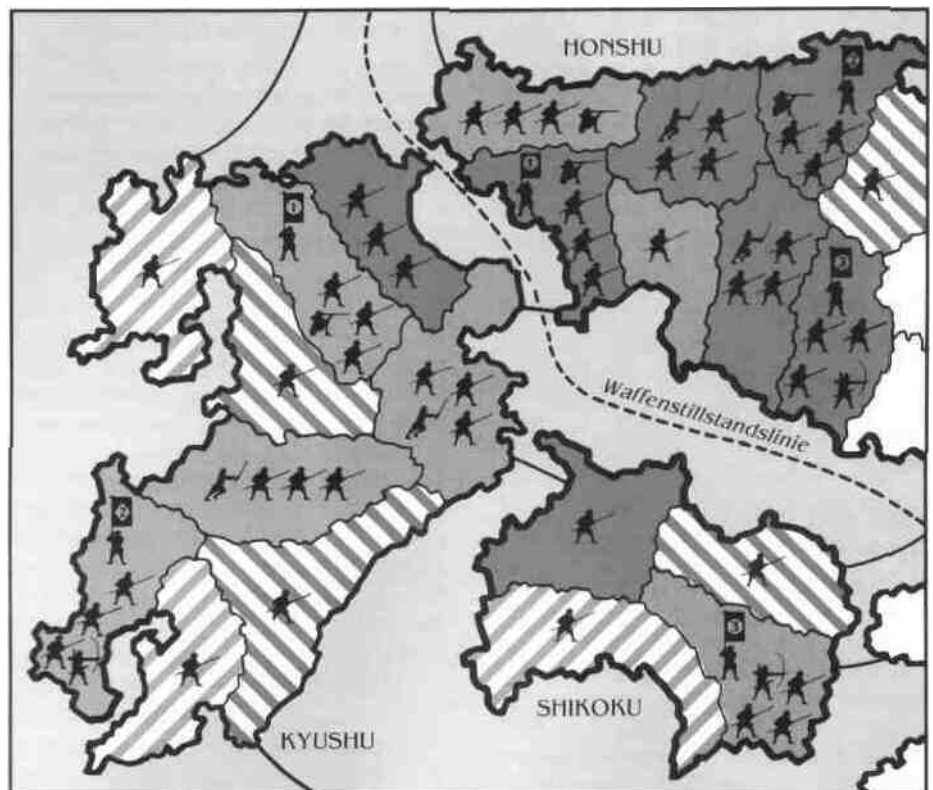
Eine Doppel-Truppen-Provinz ist von einer Armee und einer Provinz-Streitkräfte-Truppe besetzt.

Wer von einer Doppel-Truppen-Provinz aus Krieg führt, kann mit einer Truppe angreifen oder mit beiden. Greifen beide Truppen an, können sie getrennt voneinander liegende Provinzen angreifen oder beide dieselbe. Greifen beide dieselbe Provinz an, werden die beiden Kämpfe getrennt voneinander durchgeführt.

Aus der Doppel-Truppen-Provinz im Beispiel greift die Armee eine Provinz im Norden an, die Provinz-streitkräfte eine Provinz im Süden.

Im Falle eines gegnerischen Angriffs wird eine Doppel-Truppen-Provinz von allen Armee-Einheiten und den Provinz-Streitkräfte-Einheiten gemeinsam verteidigt.

Einzelheiten hierzu auf Seite 20



Aktion 5: Ronin anheuern

In Aktion 5 heuert jeder Spieler, der Koku in sein Ronin anheuern-Kästchen abgelegt hat, zwei oder mehr Ronin-Einheiten auf Zeit aus der Hauptablage, und läßt sie heimlich als Teil einer Armee oder von Provinzstreitkräften ausschwärmen. Alle Mitspieler heuern zuerst ihre Ronin an und verteilen sie dann auf die Armeen.

Die Vorteile der Ronin

Ronin-Einheiten unternehmen tödliche hinterhältige Angriffe gegen ihre Feinde. Nach dem Anheuern werden sie heimlich eingeschleust. Bis zu dem Zeitpunkt, wo sie angreifen, verteidigen oder ziehen, bleibt ihre Position vor den Gegenspielern geheim. Dieses Überraschungsmoment - und der hohe Kampfstärke-Grad 5 - machen die Ronin zu mächtigen (wenn auch zeitlich begrenzten) Verbündeten,

In Aktion 4: Ausheben von Einheiten darf nur jeweils eine Einheit pro Provinz ausgehoben und aufgestellt werden. In Aktion 5 dagegen dürfen mehrere Ronin-Einheiten in einer Provinz aufgestellt werden. Da Ronin temporäre Einheiten sind, dürfen sie ohne Verletzung des Limits der "Regeln über reguläre Einheiten" einer Armee oder Provinzstreitkraft zugeschlagen werden. Es gibt aber auch ein Limit für Ronin-Einheiten. Details dazu im nächsten Absatz.

Die Nachteile der Ronin

Ronin-Einheiten können nicht von sich aus ziehen oder kämpfen. Sie müssen stets mit der Armee oder Provinzstreitkraft, zu denen sie gehören, zusammenbleiben. Zudem werden Ronin jeweils nur für eine Spielrunde angeheuert: Alle Ronin, die bis zur Aktion 8: Entfernen der Ronin überleben, werden dann in die Hauptablage zurückgelegt.

Wie ein Ronin angeheuert wird

Dazu nimmt jeder Spieler für jedes Koku, das er in sein Ronin anheuern-Kästchen gelegt hat, 2 Ronin-Einheiten und stellt sie vor sich auf. Das machen alle Spieler zur gleichen Zeit. Die für das Anheuern der Ronin abgelegten Koku kommen in die Hauptablage zurück.

Wenn keine Ronin mehr verfügbar sind: Wenn die Spieler mehr Ronin benötigen als verfügbar sind, heuern die Spieler in der Reihenfolge, die durch die Schwerter vorgegeben ist, ihre Ronin: Der Spieler mit dem 1-Diamanten-Schwert zuerst usw. Wer danach nicht seinen Koku entsprechende Ronin anheuern kann, verliert seine Koku an die Hauptablage.

Wie die Ronin ausschwärmen

nachdem alle Spieler Ronin angeheuert haben, lassen sie sie gleichzeitig ausschwärmen. Dies geschieht heimlich wie folgt:

1. Die Provinzen, in denen die Ronin eingesetzt werden sollen, werden bestimmt. Dann werden die entsprechenden Provinz-Karten vom Stapel genommen und verdeckt vor dem jeweiligen Spieler abgelegt.
2. Die Zahl der Ronin, die auf die ausgewählten Provinzen verteilt werden sollen, wird auf die Jeweils entsprechende Provinz-Karte gestellt. Das Limit der Ronin-Einheiten pro Provinz darf nicht überschritten werden (s. nächster Abschnitt).

Das Limit der Ronin-Einheiten pro Provinz

Es darf genau eine Ronin-Einheit weniger in einer Provinz eingesetzt werden als die Gesamtzahl der die Provinz besetzenden Einheiten aus Armee- und/oder Provinz-Streitkräften, der sie sich anschließen.

Anmerkung: Bekanntlich zählt der Daimyo auch als eine Armee-Einheit

Beispiele: In einer von 10 Armee-Einheiten besetzten Provinz können maximal 9 Ronin-Einheiten eingesetzt werden. In einer von 5 Provinzstreitkräften besetzten Provinz können höchstens 4 Ronin-Einheiten dazukommen. In einer Doppel-Truppen-Provinz, die von 11 Armee-Einheiten und 5 Einheiten Provinzstreitkräften besetzt ist, können maximal 12 Ronin-Einheiten eingesetzt werden: 10 zu den Armee- und 2 zu den Provinz-Streitkräfte-Einheiten.

Anmerkung: Armee-Markierungen, Burgen oder Festungen werden niemals als militärische Einheiten gezählt. Ebenso wenig Bonus-Burg- oder Festungs-Verteidigungs-Einheiten.

Wann die verborgenen Ronin-Einheiten auftreten

Die verborgenen Ronin-Einheiten treten erst dann auf, wenn sie zum Angriff, zur Verteidigung oder zum Ziehen bereit sind.

Das läuft so ab: Die Provinz-Karten werden aufgedeckt, dann werden die Ronin-Einheiten mit den angreifenden, verteidigenden oder ziehenden Armee-Einheiten (auf der Armee-Karte) oder den Provinzstreitkräften (in der Spielfeld-Provinz) zusammengeführt.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Aktion 5: Ronin anheuern

In unserem (hier nicht abgebildeten) Erstrunden-Beispiel hat keiner der Mitspieler überhaupt Koku in sein Ronin anheuern-Kästchen gelegt. Deshalb werden in dieser Spielrunde auch keine angeheuert.

Aktion 6: Ninja anheuern

In Aktion 6 entscheiden die Spieler, wer - wenn überhaupt - den Ninja anheuert. Der Ninja kann nur von dem Spieler angeheuert werden, der die meisten Koku in sein Kästchen Ninja anheuern gelegt hat.

Der Vorteil des Ninja

Wer die Dienste des Ninja beanspruchen darf, der kann ihn für eine der folgenden beiden Aufgaben einsetzen (nicht beide):

- Der Ninja soll in der laufenden Spielrunde einen Mordanschlag auf einen gegnerischen Daimyo unternehmen.
- Oder er soll zu Beginn der nächsten Runde die Verteilung der Koku eines Mitspielers auf die einzelnen Kästchen in seiner Ablage ausspionieren, ehe der ihn einsetzende Spieler seine eigenen Koku aufteilt.

Wer den Ninja anheuert, muß sich nicht sogleich darauf festlegen, worauf (wenn überhaupt) er ihn ansetzen will. Er kann ihn auch deshalb heuern, um einem Gegenspieler diese Chance zu nehmen!

Wichtig: Die Aufgabe des Ninja sollte nicht bekannt werden, ehe der Spieler zum Einsatz bereit ist: Dieses Geheimhalten läßt die Gegner wachsam sein - und wird möglicherweise ihre Strategie ändern.

Spezielle Kegel für die Erstrunde

In der ersten Spielrunde sind Anschläge auf einen Daimyo nicht gestattet. Das gibt jedem Spieler Gelegenheit, eine Spielrunde lang seinen Besitz zu ordnen ohne das Risiko, einen Daimyo zu verlieren. Wer in der ersten Runde den Ninja anheuert, kann ihn nur als Spion während Aktion 1 für die zweite Runde einsetzen.

Wie der Ninja geheuert wird

Der Spieler, der die meisten Koku in sein Kästchen Ninja anheuern gelegt hat, heuert den Ninja an. Er legt seine Koku in die Hauptablage zurück und stellt den Ninja vor sich auf. Alle anderen Spieler verlieren ihre Koku - sie müssen sie ebenfalls in die Hauptablage zurücklegen.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Koku in ihr Kästchen abgelegt, darf keiner den Ninja heuern. Alle

Mitspieler verlieren ihre Koku und müssen sie in die Hauptablage zurücklegen.

Der Ninja als Attentäter

Der Ninja kann jeden Daimyo jedes Mitspielers zu jeder Zeit in der laufenden Spielrunde mit einem Anschlag treffen.

Zum Beispiel: Genau in dem Augenblick, in dem ein Gegenspieler mit einer seiner Armeen einen Angriff startet, kann der Spieler einen Anschlag auf den Daimyo dieser Armee verüben. Aber Vorsicht! Ist der Anschlag ein Fehlschlag, bekommt der Gegenspieler Gelegenheit zu einer Revanche: dem Gegenschlag auf einen der Daimyos des Spielers.

Soll für diese Mission der Ninja eingesetzt werden, stellt der Spieler ihn vor sich, bis er die Zeit für seinen Einsatz für gekommen hält. Dann macht er folgendes:

Der Mordversuch: Zunächst teilt er allen Spielern mit, welchen Daimyo der Ninja angreifen wird. Dann wirft er einen Würfel und folgt diesen Regeln:

- Würfelt er 8 Augen oder weniger, ist der Mordversuch des Ninja auf den gegnerischen Daimyo geglückt. Der Gegenspieler folgt nun den Anweisungen für den ermordeten Daimyo.
- Würfelt er 9 oder mehr Augen, ist der Ninja gescheitert. Der Gegenspieler holt jetzt zum Gegenschlag gegen einen der Daimyos des Spielers aus, wie es im Absatz Das ausgewählte Opfer bekommt sein Revanche beschrieben ist.

Nach dem Würfeln kommt der Ninja in die Hauptablage zurück.

Das ausgewählte Opfer bekommt seine Revanche: Wer das Ziel eines gescheiterten Ninja-Attentats war, kann nun zum Gegenschlag gegen den Spieler, der den Ninja geheuert hat, ausholen. Dazu würfelt er, und tut dann folgendes:

- Würfelt er 9 oder mehr Augen, ist er erfolgreich. Er wählt einen der Daimyos des Ninja-Spielers aus, den er ermordet. Jetzt folgt der Gegenspieler den Anweisungen Für den ermordeten Daimyo.
- Wirft er 8 oder weniger Augen, ist er gescheitert.

Der ermordete Daimyo

Wurde ein Daimyo ermordet, wird die Einheit des ermordeten Daimyo an seiner Stelle auf die Armee-Karte gestellt. Dann wird die passende Armee-Markierung an ihre Stelle auf die Provinz auf dem Spielbrett gestellt. Der ermordete Daimyo kann für den Rest der laufenden Spielrunde nicht ziehen, angreifen oder sich verteidigen. Während dieser Zeit ist die Armee "gespalten": Sie kann nicht ziehen oder angreifen, aber wenn sie angegriffen wird, muß sie sich verteidigen.

Am Ende der laufenden Spielrunde müssen die folgenden Regeln befolgt werden, abhängig davon, ob die Armee des ermordeten Daimyo den Kampf überlebt hat oder nicht.

- **Das Bestimmen des Nachfolgers des ermordeten Daimyo:** Übersteht wenigstens eine Einheit der "gespaltenen" Armee diese Runde, kann ein Nachfolger für den ermordeten Daimyo zu Beginn der nächsten Runde vor Aktion 1: Planen bestimmt werden. Das geschieht so:

1. Der ermordete Daimyo und seine Armee-Markierung werden auf ihre Standpositionen zurückgestellt. Genaugenommen wird derselbe Daimyo zur Symbolisierung seines Nachfolgers benutzt.
2. Die Erfahrungs-Markierung des Daimyo wird wieder in das mit "1" markierte äußerste linke Loch zurückgesetzt. Der neu-bestimmte Daimyo muß mit dem niedrigsten Erfahrungs-Quadrat beginnen (Die Erfahrung des Daimyo wird auf Seite 19 beschrieben).

- **Der Verlust des ermordeten Daimyo:** Ist die gesamte Armee während der Spielrunde ausgelöscht worden, scheidet der ermordete Daimyo aus dem Spiel aus. Der Daimyo, seine Armee- und sein Erfahrungs-Markierer werden in die Planungs-Ablage des Spielers gelegt.

Anmerkung: Wer seinen letzten Daimyo verliert, scheidet aus dem Spiel aus, Details hierzu auf Seite 25 unter Das Aus für einen Gegenspieler aus dem Spiel herbeiführen.

Der Ninja als Spion

Wird der Ninja nicht als Meuchelmörder eingesetzt, kann er als

Spion für die nächste Spielrunde dienen. Der Ninja in der Rolle des Spions ermöglicht einen gemeinen Einblick in die Planungs-Ablage eines Gegenspielers, nachdem dieser seine Koku abgelegt hat - der Spieler seine eigenen aber noch nicht. Wird er sein Schwert wählen? Wie viele (wenn überhaupt) Ronin plant er anzuheuern? Bietet er auf den Ninja? Wer erst einmal die Pläne des anderen kennt, kann reagieren und seine Koku strategisch ablegen.

Wird der Ninja als Spion eingesetzt, bleibt er bis zu Aktion 1: Planen der nächsten Spielrunde vor dem Spieler stehen. Dann macht er folgendes:

1. Er wartet ab, bis alle anderen Spieler ihre Koku abgelegt haben.

Dann sagt er den Namen des Spielers, den der Ninja ausspionieren soll. Dieser Spieler muß dem Ninja-Spieler seine Ablage zeigen (ohne daß die anderen Spieler sie einsehen können).

2. Nach Kenntnis der gegnerischen Pläne legt der Spieler nun seine Koku ab. Der ausspionierte Gegenspieler kann seine Pläne nicht mehr ändern.

5. Danach wird der Ninja wieder in die Hauptablage zurückgelegt. Jetzt decken alle Spieler ihre Pläne auf, wie es in Aktion 1: Planen beschrieben ist.

Wurde der Ninja weder als Attentäter noch als Spion eingesetzt, kommt er nach Ablegen der Koku in die Hauptablage zurück.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Aktion 6: Ninja anheuern

Im Erstrunden-Beispiel (hier nicht abgebildet) hat Spieler Grau 2 Koku in sein Ninja anheuern-Kästchen gelegt, und Spieler Rosa-gestreift 1 Koku in seines. Die Spieler Rosa und Grau-gestreift haben keine Koku in dieses Kästchen gelegt. Spieler Grau heuert den Ninja an. Weil der Ninja während der ersten Spielrunde nicht für ein Attentat eingesetzt werden kann, wird Grau ihn als Spion während der Aktion 1: Planen in der zweiten Runde einsetzen.

Aktion 7: Krieg führen

In Aktion 7 führt jeder Spieler Krieg gegen feindliche oder unbesetzte Provinzen. Die Krieg führen-Aktion ist das Wichtigste in jeder Runde - der Höhepunkt aller vorangegangenen Aktionen.

Auf der mittleren Fläche des Aufzeichnungs-Rasters sind die 4 Phasen der Aktion Krieg führen dargestellt:

- A) Ziehen der Daimyo-Armeen
- B) Erklären der ersten Gefechte
- C) Führen des Kampfes
- D) Letzter Zug

Krieg führen in vorgegebener Folge

In der durch ihre Schwerter vorgegebenen Reihenfolge führen alle Spieler die komplette vierphasige Krieg führen-Aktion von A - D durch. Der Spieler mit dem 1-Diamantenschwert beginnt. Hateralle 4 Phasen abgeschlossen, folgt der Spieler mit dem Schwert mit 2 Diamanten usw.

Drei entscheidende Kriterien: Ein Überblick

Es gibt drei wichtige Kriterien in verschiedenen Phasen der Krieg führen-Aktion: Der Besitz von Provinzen, die Garnisonen und die Daimyo Erfahrung. Alle werden hier

kurz erläutert und in Folgekapiteln ausführlicher.

Besitz von Provinzen

Während der Krieg führen-Aktion können die Spieler von befreundeten Provinzen in befreundete Provinzen ziehen. Sie können gegnerische und unbesetzte Provinzen von angrenzenden befreundeten Provinzen aus angreifen, und sie können in unbesetzte Provinzen einmarschieren, um sie zu erobern. Im folgenden werden diese drei Arten von Provinzen näher beschrieben.

Eine befreundete Provinz: In einer befreundeten Provinz steht mindestens eine militärische Einheit des Spielers. Er besitzt die Provinz und hält die entsprechende Provinz-Karte.

Eine feindliche Provinz: In einer feindlichen Provinz steht mindestens eine gegnerische Einheit. Diese Provinz gehört einem Gegenspieler, und er besitzt die entsprechende Provinz-Karte.

Eine unbesetzte Provinz: In einer unbesetzten Provinz stehen überhaupt keine militärischen Einheiten. Sie hat aus einem der beiden folgenden Gründe keinen Besitzer:
1. Die Provinz-Karte ist in einem Spiel für 3 oder 5 Spieler beim Ver-

teilen übriggeblieben, und die Provinz steht zur Einnahme bereit, bis ein Spieler in sie einzieht und sie erobert. 2. Alle angreifenden oder verteidigenden Einheiten sind während des Kampfes aufgerieben worden, und kein Spieler ist eingezogen, um sie wieder zu erobern. Wer als erster in diese Provinz einzieht, erobert sie automatisch. Während der Züge darf ein Spieler eine Provinz nicht total verlassen, indem er alle Einheiten herauszieht (s. unter "Garnisonen" im folgenden Abschnitt).

Garnisonen

Beim Ausdehnen seiner Domäne muß jeder Spieler seine Provinzen als "befreundet" erkennbar halten, indem er eine oder mehrere reguläre Einheiten (niemals 1 Ronin) zurückläßt, während Armee oder Provinz-Streitkraft weiterziehen. Diese Provinz-Streitkräfte werden als Garnisonen bezeichnet. Garnisonen werden unter den Phasen A, B und C der Krieg führen-Aktion beschrieben. Obwohl sie während einer Krieg führen-Aktion gegen feindliche Angriffe verwundbar sein können, ermöglichen es die Garnisonen, daß der Besitz einer befreundeten Provinz während des Auszugs zur Eroberung neuer Provinzen erhalten bleibt.

Daimyo Erfahrung

Die Erfahrung eines Daimyo steht für das Wissen und den Status, den er mit Erfolg in seinen Kämpfen gewinnt. Die Daimyo-Erfahrung ist auf der Armee-Karte durch seinen entsprechenden Erfahrungs-Grad ausgewiesen. So wie der Erfahrungs-GradeinesDaimyowächst, kann seine Armee weiter ziehen und während der Krieg führen-Aktion öfter angreifen. Diese ausgeweiteten Fähigkeiten machen eine solche Armee sehr stark.

Was ist ein "Erfahrener Daimyo"?

Ein erfahrener Daimyo hat einen Erfahrungs-Grad von 2 oder höher: seine entsprechende Erfahrungs-Markierung steckt in einem Loch, das mit "2", "3" oder "4" markiert ist (4 ist der höchstmögliche Erfahrungsgrad).

Solange ein Daimyo nur ein '1'-Loch belegt, gilt er als nicht erfahren: als Grad-"1"-Daimyo hat er keine erweiterten Zug- oder Angriffs-Möglichkeiten.

Wie kann ein Daimyo Erfahrung gewinnen? Erfahrung gewinnt ein Daimyo durch erfolgreiche Angriffe (nicht Verteidigung) gegen feindliche (nicht unbesetzte) Provinzen.

Hat ein Daimyo einen oder mehrere Angriffe erfolgreich beendet, rückt sein Markierungs-Stift für Erfahrung um ein Loch nach rechts, nachdem er in der laufenden Spielrunde seinen Kampf beendet hat. nach 5 Runden erfolgreicher Angriffe wird einem Daimyo Erfahrung zugesprochen: Er wird dann als Grad-"2"-Daimyo geführt, und seine Armee darf weiter ziehen und öfter angreifen. Mit wachsendem Erfahrungsgrad wächst seine Zug- und Angriffskraft.

Die Regeln für die Zug- und Angriffsmöglichkeiten des erfahrenen-Daimyo werden auf Seite 25 beschrieben.

PHASE A: Die Züge der Daimyo-Armeen

In Phase A darf der kriegführende Spieler eine oder mehrere seiner Armeen aus befreundeten Provinzen in angrenzende befreundete Provinzen ziehen. Provinz-Streitkräf-

te dürfen in dieser Phase nicht ziehen. Zur Erinnerung: See-Linien machen Provinzen angrenzend.

Möglicherweise sollen Armeen aber in Kampf-Stellung gezogen werden.

Kampf-Stellung: Wenn eine Armee eine befreundete Provinz besetzt, die an eine feindliche oder unbesetzte Provinz angrenzt, befindet sie sich in Kampf-Stellung. Sie kann dieser Provinz während der Phase B "Erste Kampf-Ankündigungen" den Kampf ansagen.

Anmerkung: Wenn sich eine oder mehrere Armeen bereits in Kampfstellung befinden, können sie ohne zu ziehen, den Kampf ansagen.

Wenn sich am Ende dieser Phase zwei oder drei Armeen in Kampfstellung gegen denselben Gegner oder eine unbesetzte Provinz befinden, können alle zwei oder drei Armeen ihm bzw. ihr unabhängig voneinander den Kampf ansagen.

Weitere Zug-Möglichkeiten: Eine Armee kann auch in eine andere Position als die Angriffsstellung gezogen werden. Sie könnte aus einer Angriffsstellung herausgezogen werden oder sich einfach einem späteren Angriff entziehen wollen. Sie kann auch zum "Einsammeln" von Provinz-Einheiten ziehen (s. unter "Zug-Regeln" im folgenden Kapitel).

Zug-Regeln

Zum Ziehen einer Armee wird lediglich die zugehörige Armee-Markierung gezogen - die Armee-Einheiten selbst bleiben auf der Armee-Karte stehen.

Die Regeln für das Ziehen der Armeen in Phase A sind:

- In dieser Phase darf in keine unbesetzte Provinz gezogen werden, weil unbesetzte Provinzen keine befreundeten sind.
- Eine Armee kann um die Zahl der Erfahrungs-Grade ihres Daimyo oder weniger ziehen (der durch die Erfahrungs-Markierung auf der Armee-Karte angezeigt ist). Wenn beispielsweise der Grad des Daimyo 3 ist, kann seine Armee während Phase A und D drei angrenzende Provinzen weit ziehen.
- nur eine Armee-Markierung kann eine Provinz besetzen. Eine Armee

kann durch eine von einer anderen eigenen Armee besetzte Provinz durchziehen. Oder sie kann in eine von einer Armee besetzte Provinz ziehen, sofern diese im Gegenzug aus der Provinz herauszieht. Wenn zwei Armeen so ziehen, werden keine Einheiten untereinander ausgetauscht.

- Eine Garnison zurücklassen: Wer aus einer Provinz zieht, muß dafür Sorge tragen, daß eine oder mehrere Einheiten zurückbleiben, um die Provinz im Besitz zu halten. Wenn eine Provinz-Streit-Kraft die Provinz besetzt hält, aus der die Armee weiterzieht, muß eine Garnison zurückbleiben. Dazu werden eine oder mehrere Armee-Einheiten von der Armee-Karte weggenommen und in der Provinz aufgestellt. Armee-Einheiten dürfen in dieser Phase aus keinem anderen Grund aufgeteilt werden als aus diesem.

- Beim Einzug in eine von einer Provinz-Streitkraft besetzte Provinz kann entweder die Armee getrennt gehalten werden, um eine Doppel-Truppen-Provinz zu schaffen, oder es können eine oder mehrere Provinz-Streitkräfte-Einheiten "aufgelesen" und der Armee angegliedert werden, sofern auf der Armee-Karte Platz genug ist. Dazu werden diese Kräfte aus der Provinz entfernt und direkt auf der Armee-Karte auf den zugehörigen Feldern aufgestellt.

PHASE B: Erste Kampf- Ankündigungen

In Phase B muß der angreifende Spieler erklären, welche Provinzen er während Phase C Krieg führen anzugreifen plant.

Wo wird der Angriff erfolgen?

Ein Kampf kann nur gegen eine angrenzende feindliche oder eine unbesetzte Provinz angesagt werden. Die angreifende Provinz kann von einer Armee, einer Provinz-Streitkraft oder beiden besetzt sein, solange die angreifenden Einheiten Kampf-Stellung bezogen haben.

Anmerkung: Eine Provinz in Kampfstellung muß nicht unbedingt einer angrenzenden feindlichen oder unbesetzten Provinz den Kampf ansagen.

Gegen dieselbe feindliche oder unbesetzte Provinz dürfen mehrere Kampfansagen gleichzeitig ausgesprochen werden, solange jede der angreifenden Provinzen in Kampfstellung zu der angesagten Provinz steht. Diese Kämpfe müssen getrennt voneinander ausgetragen werden.

Besondere Erstrunden-Regel: Es darf einer feindlichen Provinz, die

ein Daimyo besetzt hält (Armee-Markierung), in der ersten Spielrunde kein Krieg erklärt werden. Das ermöglicht es jedem Spieler, eine Runde lang seinen Besitz ohne Risiko für **seine** Daimyos zu festigen.

Wie ein Krieg erklärt wird

Eine Kampf-Markierung wird direkt auf die Grenze zwischen der angreifenden und der verteidigenden Provinz aufgestellt, mit dem Pfeil auf die sich verteidigende gegnerische Provinz gerichtet. Bei einem Angriff von See (eine Attacke über See-Linien) wird die Kampf-Markierung auf die See-Linie gestellt. Der Pfeil ist auf die verteidigende Provinz gerichtet.

Ist der Kampf erst erklärt, muß der Angriff, wenn irgend möglich, auch ausgeführt werden.

Kriegs-Erklärung einer Doppel-Truppen-Province

Beim Angriff aus einer Doppel-Truppen-Province kann der Krieg auf drei Arten erklärt werden:

1. Die Armee oder die Provinz-Streit-Kraft können alleine den Angriff ausführen.
2. Jede Truppe kann eine angrenzende feindliche oder unbesetzte Provinz für sich angreifen,
5. Beide Truppen können die angrenzende feindliche oder unbesetzte Provinz angreifen. Diese Gefechte müssen getrennt voneinander ausgetragen werden.

Zur Erklärung des Krieges durch eine Doppel-Truppen-Province wird eine Kampf-Markierung für jeden geplanten Angriff auf die Grenze gestellt mit dem Pfeil auf die verteidigende Provinz.

Kampf-Markierungen werden während Phase D "Letzter Zug" entfernt.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Phase B:

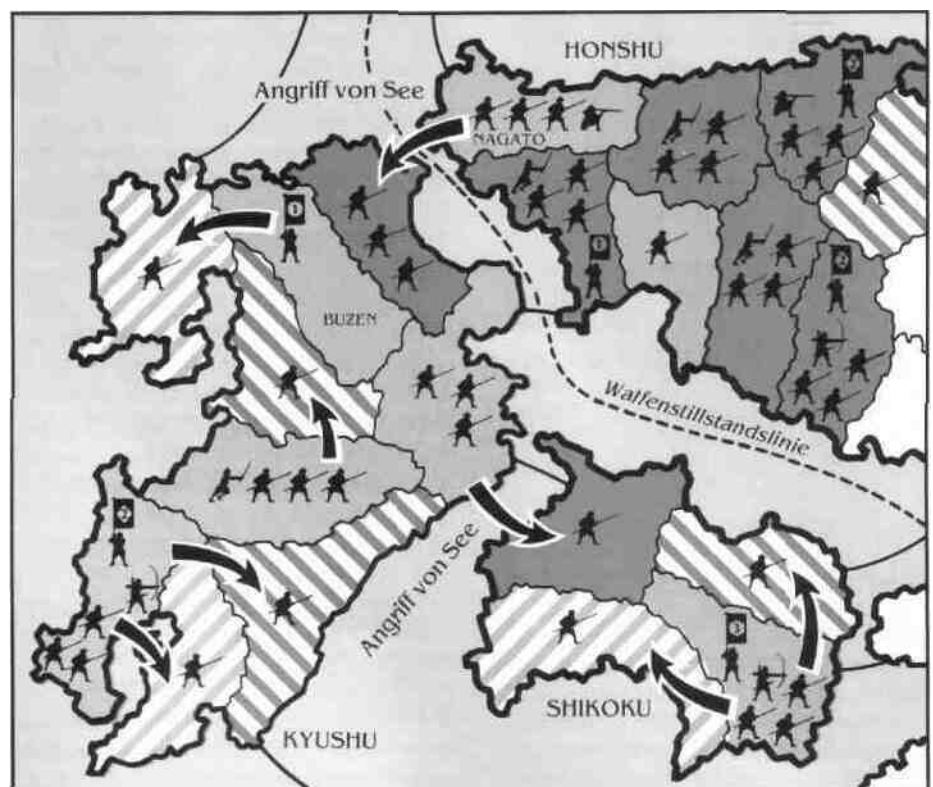
Erste Kriegs-Erklärungen

Während Aktion 2: Schwerter ziehen wählt Rosa das Schwert mit 1 Diamanten - er greift als erster an.

Während Phase A: "Das Ziehen der Daimyo Armeen" entscheidet sich Rosa, keine seiner Armeen zu ziehen, weil sie bereits in Kampfstellung zu den Provinzen, die er angreifen will, stehen.

Während Phase B: 'Erste Kriegs-Erklärungen' sagt Rosa 8 Angriffe an, wozu er 8 Kampf-Markierungen aufstellt (wie es die Abbildung rechts mit 8 Pfeilen zeigt).

Als Teil der Abmachung wird Rosa von Grau Buzen übernehmen. Später übernimmt Grau Nagato von Rosa.



PHASE C: Der Kampf-Verlauf

In Phase C muß der angreifende Spieler den Kampf gegen jede feindliche Provinz durchführen, der er den Krieg erklärt hat. Unbesetzte Provinzen werden anders gehandhabt.

Der Angreifer führt in selbstgewählter Reihenfolge die Kämpfe einzeln aus. Alle Einheiten der angreifenden Armee oder Provinz-Streitkraft müssen am Kampf beteiligt sein.

Der Verteidiger verteidigt sich immer mit allen verfügbaren Einheiten der angegriffenen Provinz.

Diese Regel gilt auch dann, wenn die Verteidigung gegen eine Doppel-Truppen-Provinz gerichtet ist.

Angriffe von Armeen eines erfahrenen Daimyo: Die Armee eines erfahrenen Daimyo (die mehr als einen Angriff ausführen kann) muß ihre gesamten Angriffe ausfechten, ehe die nächste Armee ihre startet. Daimyo-Erfahrung wird im Detail unter Erfahrene Daimyos im Kampf" auf Seite 25 erläutert.

Die Kampf-AblaufKarte befindet sich auf der rechten Seite des Bezugs-Rasters. Auf ihn (oder die Abbildung auf dieser Seite) sollte

der Spieler Bezug nehmen, wenn er die Kampf-Ablauf-Regeln unten liest.

Besonderheiten für unbesetzte Provinzen: Weil eine unbesetzte Provinz im Angriffsfall sich nicht verteidigen kann, kann man sie ohne Kampf erobern. Der Einmarsch in eine angegriffene unbesetzte Provinz ist während dieser Phase der Armee eines erfahrenen Daimyo erlaubt (s. Seite 25). Der Einmarsch in eine beliebige angrenzende unbesetzte Provinz ist während Phase D: Letzter Zug jeder Armee oder Provinz-Streitkraft erlaubt.

Der Kampf-Ablauf

Der Kampf wird durch Würfeln entschieden; Jede beteiligte Einheit würfelt einmal. Angreifer und Verteidiger würfeln für jeden Typ Einheit gleichzeitig. Der Kampf-Ablauf (s. Tabelle unten) bestimmt, welche Einheit wann eingreift. Zuerst die Distanz-Waffen-Einheiten (Bogenschilden und Schützen) in Folge, alle Verluste werden aus dem Spiel genommen. Dann treten die Einzelkämpfer-Einheiten (Daimyos, Schwertkämpfer, Ronin und Speerkämpfer) gegeneinander an, und

wieder werden alle Verluste aus dem Spiel genommen. Angreifer und Verteidiger wiederholen diese Kampf-Folge (möglicherweise mehrere Male), bis alle Einheiten in einer Provinz ausgeschaltet sind, oder bis der Angreifer den Kampf abbricht (s. Schritt 8).

Jeder Typ Einheit kämpft für sich nach vorgegebener Reihenfolge (Bogenschilden zuerst, dann Schützen usw.). Angreifer und Verteidiger würfeln immer gleichzeitig für jeden Typ Einheit, hat ein Spieler einen Typ nicht, würfelt der Gegenspieler für sich allein. Haben beide Spieler denselben Typ nicht, gehen sie zum nächsten Schritt in der Folge.

Anmerkung: Es gibt 6 Würfel im Spiel. Kämpfen mehr als sechs Einheiten gleichzeitig gegeneinander, würfeln die Spieler nacheinander.

Zählen von Treffern: Ein Spieler zählt einen Treffer, wenn er den Wert seiner Kampf-Stärke oder darunter für seine Einheit würfelt. Zum Beispiel bekommt ein Bogenschütze eine Wertung, wenn er 6 oder weniger würfelt. Da gleichzeitig gewürfelt wird, können Angreifer und Verteidiger Treffer auch gleichzeitig zählen. Die Spieler halten die Treffer nach und nehmen Verluste zusammen im nächsten Schritt "Entfernen von Verlusten" aus dem Spiel.

Im folgenden eine 'Schritt für Schritt-Wertung, wie sie für jeden Kampf gilt.

Schritt 1: Der Wurf der Bogenschützen

Der Angreifer wirft für jeden Bogenschützen seiner angreifenden Armee oder Provinz-Streitkraft einen Würfel, während der Verteidiger einen Würfel für jeden Bogenschützen seiner verteidigenden Provinz wirft. Jeder Wurf von 6 oder weniger zählt als Treffer. Beide Spieler halten ihre Wertungen nach.

Schritt 2: Der Wurf der Schützen

Der Angreifer wirft einen Würfel für jeden angreifenden Schützen, der Verteidiger einen Würfel für jeden verteidigenden Schützen. Jeder

Kampf-Folge		
	Die Spieler würfeln gleichzeitig	Wurfwert (oder weniger), der einen Treffer bringt
Schritt 1	Wurf der Bogenschützen	6
Schritt 2	Wurf der Schützen	4
Schritt 3	Entfernen der Verluste	
Schritt 4	Wurf der Daimyos	6
Schritt 5	Wurf der Schwertkämpfer und Ronin	5
Schritt 6	Wurf der Speerkämpfer	4
Schritt 7	Entfernen der Verluste	
Schritt 8	Wiederholung der Folge, bis der Angreifer den Kampf abbricht	

Zuerst die Distanz-Waffen Einheiten.

dann die Einzelkämpfer-Gefechte

Wurf von 4 oder weniger zählt als Treffer.

Beide Spieler halten ihre Treffer nach, die sie mit Bogenschützen und Schützen erzielt haben.

Schritt 5: Entfernen der Verluste

Jetzt nehmen beide Spieler alle Verluste, die sie während der beiden vorangegangenen Schritte erlitten haben, aus dem Spiel und legen sie in ihre Planungs-Ablagen zurück. Die Regeln für das Entfernen der Verluste:

- Jeder Spieler, der Verluste hinnehmen mußte, entscheidet für sich, welche seiner Einheiten er entfernt. Der Spieler, der die Treffer erzielt hat, darf niemals die Verluste des Gegenspielers aus dem Spiel nehmen.
- Die Spieler müssen die aus dem Spiel zu nehmenden Verluste ausschließlich aus den am Kampf beteiligten Einheiten nehmen. Sie können Einheiten wählen, die ihre Würfe schon hinter sich haben - oder Einheiten, die ihre Würfe noch nicht absolviert haben.
- Wer eine Armee im Kampf einsetzt, muß den Daimyo immer bis ganz zum Schluß aufbewahren. Diese Regel gilt auch für das Verteidigen von Doppel-Truppen-Provinzen.
- In einer zu verteidigenden Provinz, in der eine Burg oder Festung steht, werden die Zusatz-Einheiten zuerst aus dem Spiel genommen (s. hierzu "Besondere Vorteile für den Verteidiger" auf Seite 25).
- Beim Entfernen der Verluste müssen die Spieler auf die Limits der Ronin-Einheiten pro Provinz achten: nach Entfernen der Verluste muß wenigstens eine Ronin-Einheit weniger als überlebende Einheiten der Armee oder Provinz-Streitkräfte, zu denen die Ronin gehören, übrigbleiben.

Anmerkung: Diese Regel wird nicht für Bonus-Ronin-Einheiten in einer verteidigenden Provinz mit Befestigungsanlage angewendet (s. unter "Besondere Vorteile für den Verteidiger" auf Seite 25).

Schritt 4: Der Wurf des Daimyo

Jeder Spieler wirft einen Würfel für seinen Daimyo (nur der am Kampf beteiligten Armeen). Einen Treffer gibt es für einen Wurf von 6 oder darunter. Beide Spieler halten ihre Treffer nach.

Schritt 5: Der Wurf der Schwertkämpfer und Ronin

Ronin kämpfen gegen Schwertkämpfer. Der Angreifer wirft einen Würfel für jeden angreifenden Schwertkämpfer, der Verteidiger einen für jeden verteidigenden Schwertkämpfer und Ronin. Jeder Wurf von 5 oder darunter zählt als Treffer. Beide Spieler halten alle Treffer von Schwertkämpfern, Ronin und Daimyos nach.

Schritt 6: Der Wurf der Speerkämpfer

Der Angreifer wirft einen Würfel für jeden angreifenden Speerkämpfer, der Verteidiger für jeden verteidigenden Speerkämpfer. Jeder Wurf von 4 oder darunter zählt als Treffer. Beide Spieler halten ihre gesamten Treffer von Speerkämpfern, Schwertkämpfern, Ronin und Daimyos nach.

Schritt 7: Entfernen von Verlusten

Beide Spieler wählen und nehmen ihre Verluste, wie unter Schritt 5 beschrieben, aus dem Spiel.

Schritt 8: Wiederholung der Folge, bis der Angreifer den Kampf abbricht

Die obige Folge wird wiederholt, bis ein Spieler den Kampf gewinnt oder der Angreifer den Kampf in dieser Stufe abbricht (s. unter Kampf-Ergebnisse im folgenden Absatz).

Kampf-Ergebnisse

Ein Kampf endet, sobald eines (oder mehrere) der folgenden Ereignisse eintritt:

A. Die verteidigenden Einheiten werden ausgelöscht. Wenn alle verteidigenden Einheiten als Verluste aus dem Kampf genommen werden müssen, ist der Kampf beendet. Der Verteidiger gibt die jetzt unbesetzte Provinz auf, wie es unter "Verlust des Besitzes einer Provinz" später beschrieben wird.

B. Die angreifenden Einheiten werden ausgelöscht. Wenn alle Einheiten des Angreifers als Verluste aus dem Spiel genommen werden müssen, ist der Kampf zu Ende. Die Provinz des Angreifers (falls unbesetzt) muß aufgegeben werden, wie es weiter unten unter "Verlust des Besitzes einer Provinz" beschrieben wird).

C. Der Angreifer bricht den Kampf ab. Nur der Angreifer kann den Kampf abbrechen. Er kann dies bei Schritt 8 der Kampf-Folge während jeder Kampf-Runde tun.

Der Angreifer teilt dem Verteidiger mit, daß er den Kampf aufgibt. Überlebende Einheiten bleiben in ihren Stellungen, und der Angreifer gibt entweder seinen nächsten Angriff auf, oder (falls er Phase C beendet hat) geht zu Phase D "Letzter Zug" weiter.

nachdem ein Kampf abgebrochen wurde, kann die Armee eines erfahrenen Daimyo an anderer Stelle einen neuen Angriff starten (s. unter "Erfahrene Daimyos im Kampf" auf Seite 25).

Verlust des Besitzes einer Provinz

Wer immer den Besitz über eine Provinz verliert, muß seine entsprechende Provinz-Karte aus seinem Stapel entfernen und sie aufgedeckt auf das rote Rechteck auf dem Spielbrett (s. Seite 6) legen. Die Karte bleibt für "Übernahmen" frei. bis ein Spieler in diese Provinz zieht, um sie einzunehmen.

Verlust eines Daimyo

Während Phase C kann man auf zwei Arten einen Daimyo verlieren:

1. Er wird als letzter Verlust eines Kampfes aus dem Spiel genommen, oder
2. durch Totalverlust der Armee eines Daimyo im Kampf nach einem erfolgreichen Schlag des Ninja. Dies wurde in Aktion 6: Ninja anheuern auf Seite 17 beschrieben. Wer einen Daimyo verliert, legt den verlorenen Daimyo sowie seine entsprechenden Armee- und Erfahrungs-Markierungen in seine Planungs-Ablage zurück. Wer seinen vierten und letzten Daimyo verliert, scheidet aus dem Spiel aus. (s. unter Ausscheiden eines Gegenspielers aus dem Spiel" im nächsten Absatz).

Das Ausscheiden eines Gegenspielers aus dem Spiel

Wer den letzten Daimyo eines Gegenspielers ausschaltet, bewirkt dessen Ausscheiden. Der Spieler gelangt sofort in den Besitz aller Einheiten und Provinzen dieses Gegenspielers. Ebenso erhält er alle seine im Verlaufe des Spiels verlorengegangenen Daimyos zurück. Das gilt nicht für die Daimyos des besiegten Gegenspielers: 5 Daimyos sind die Höchstzahl, die man je besitzen darf.

Das folgende gilt für den Fall, daß es gelingt, einen Gegenspieler auszuschneiden:

1. Sofort werden alle verlorenen Daimyos auf der Armee-Karte ersetzt. Ihre Erfahrungs-Markierungen werden in das äußerste rechte Loch "1" gesteckt.
2. Dann werden die wiedergewonnenen entsprechenden Armee-Markierungen aufs Spielfeld in jede jetzt im Besitz befindliche Provinz (die noch nicht von einer Armee besetzt ist) gestellt, einschließlich der Provinzen des ausgeschiedenen Mitspielers.
5. Die zurückgewonnenen Daimyos haben keine eigenen Armee-Einheiten. Sobald sie jedoch in einer Provinz Stellung bezogen haben, können sie sofort die Besatzungs-Einheiten einsammeln. Dazu werden lediglich diese Einheiten vom Spielbrett auf die entsprechenden Felder auf der Armee-Karte überführt.

4. Jede beliebige der im Besitz befindlichen Einheiten darf während Phase D: 'Letzter Zug' in der laufenden Spielrunde gezogen werden. In folgenden Spielrunden (während Aktion 4: Einheiten ausheben) kann man auch Einheiten einer der Farben, die man jetzt besitzt, ausheben und die Farben für die Dauer des Spiels mischen.

Nach dem Ausschalten eines Mitspielers aus dem Spiel und der Übernahme der Kontrollfunktion über seine Einheiten und Provinzen werden alle Provinzen zusammengezählt. Wer mehr als 55 besitzt, gewinnt das Spiel (s. hierzu **Kapitel 5: "Gewinner des Spiels"**).

Besondere Vorteile für den Verteidiger

Der Verteidiger genießt gegenüber dem Angreifer besondere Vorteile, wenn bestimmte im Besitz befindliche Provinzen angegriffen werden. Die folgenden Regeln beschreiben diese besonderen Vorteile.

Die Verteidigung mit einer Burg oder Festung: Stehen auf der zu verteidigenden Provinz eine Burg oder eine Festung, kommen als Verstärkung zu den regulär verteidigten Einheiten vorübergehend Bonus-Einheiten dazu, wenn eine solche Provinz angegriffen wird. Diese Bonus-Einheiten symbolisieren die Mauern der Burg oder Festung. Mit diesen Einheiten geht die Verteidigung so vonstatten:

- **Burgen:** Ehe die Kampf-Folge abläuft, nimmt der verteidigende Spieler 4 Speerkämpfer aus seiner Ablage und stellt sie in die Nähe der übrigen Verteidigungs-Einheiten (entweder in der Provinz oder auf der Armee-Karte unterhalb der verteidigenden Einheit). Diese zusätzlichen Speerkämpfer verteidigen zusammen mit den regulären Einheiten die Provinz. Während des Schritts "Entfernen von Verlusten" in der Kampf-Folge müssen sie vor den regulären Verteidigungs-Einheiten als Verluste ausgewählt werden. Nach dem Zug des Angreifers kommen alle überlebenden Speerkämpfer in die Ablage zurück. Wird die durch eine Burg verstärkte Provinz von einem anderen Spieler angegriffen, werden die 4 Bonus-

Speerkämpfer wieder komplett den regulären Einheiten als Verstärkung zugeordnet.

- **Festungen:** Ehe die Kampf-Folge anläuft, nimmt der verteidigende Spieler 5 Ronin aus der Haupt-Ablage und stellt sie zu seinen regulären Verteidigungs-Einheiten (wie es unter Burgen beschrieben ist).

Anmerkung: Sind in der Hauptablage keine 5 Ronin mehr, werden Ersatzfiguren genommen, die die Rolle der Bonus-Ronin spielen.

Diese Zusatz-Ronin verteidigen die Festung genauso wie die Speerkämpfer die Burg. Nach dem Angriff kommen alle überlebenden Bonus-Ronin in die Hauptablage zurück.

Kapitel 7 zeigt ein Beispiel für die Verteidigung einer durch eine Burg verstärkten Provinz.

Verteidigung gegen eine Invasion vom Meer:

Ein Angriff über eine See-Linie wird als Invasion vom Meer bezeichnet. Wird eine eigene Provinz auf diese Weise angegriffen, haben die Verteidigungs-Einheiten einen Erst-Schlag Vorteil: Die verteidigenden Einheiten spielen eine ganze Runde die Kampf-Folge alleine durch, ehe der angreifende Spieler zurückschlagen kann.

Anmerkung: Zeitlich befristete Bonus-Einheiten für Burgen und Festungen dürfen sich an diesem Erst-Schlag nicht beteiligen.

Die Regeln für die Verteidigung beim Erst-Schlag gegen eine Invasion vom Meer laufen so ab:

1. Für jeden Typ einer Verteidigungs-Einheit wird einzeln und in der Kampf-Folge ein Würfel geworfen. Der Angreifer darf für seine Einheiten nicht würfeln.
2. Wie beim normalen Kampf-Ablauf werden Treffer entsprechend den Erfolgen jeder Verteidigungs-Einheit festgehalten.
5. Nach Beendigung dieser Würfel-Runde muß der Angreifer alle Verluste, die er erlitten hat, aus dem Spiel nehmen. Damit ist der Erst-Schlag des Verteidigers abgeschlossen. Jetzt beginnen beide Spieler die normale Kampf-Folge gleichzeitig. Jetzt dürfen die Bonus-Einheiten für Burgen und Festungen eingesetzt werden.

Erfahrene Daimyos im Kampf

Eine von einem Daimyo mit Grad "1" angeführte Provinz-Streitkraft oder Armee kann nur einen Angriff durchführen und darf während Phase C überhaupt nicht ziehen. So wie der Grad des Daimyo wächst, kann seine Armee zusätzlich Angriffe ausführen und in dieser Phase selbst zwischen den Gefechten ziehen:

- Jede Armee kann Angriffe entsprechend der Zahl des Erfahrungsgrades ihres Daimyo oder weniger ausführen.

Zusätzliche Angriffe werden nicht durch Kampf-Markierungen angezeigt.

- Zwischen den Attacken kann die Armee in eine gerade unterworfenen oder eine unbesetzte angrenzende Provinz einziehen und von dort aus den nächsten Angriff starten. Das Unterwerfen findet für gewöhnlich in Phase D: "Letzter Zug" statt. Wer eine Provinz unterwirft, nimmt die entsprechende Provinz-Karte vom roten Rechteck auf dem Spielbrett und legt sie zu seinem Stapel.

Im folgenden drei Situationen, die sich für die Armee eines erfahrenen Daimyo während eines Kampfes ergeben können:

Einführung in Kampf-Beispiele:

Die vier Erstrunden-Beispiele auf den folgenden Seiten beschreiben die Geschehnisse der Kämpfe, die Spieler Rosa während Phase C: Gefecht durchführen widerfahren. Ein fünftes Erstrunden-Beispiel zeigt

1. Nach erfolgreich beendetem Kampf: Hat die Armee eines erfahrenen Daimyo alle verteidigenden Kräfte ausgeschaltet und selbst noch die Kraft, wenigstens einen weiteren Kampf durchzustehen, kann sie entweder in ihrer Position stehenbleiben und von dort einen weiteren Angriff starten, oder sie kann in eine gerade unterworfenen Provinz ziehen und von dort angreifen.

2. Angriff auf eine unbesetzte Provinz: Hat die Armee eines erfahrenen Daimyo einen Angriff gegen eine unbesetzte Provinz durchgeführt und die Kraft, wenigstens noch einen weiteren Angriff zu starten, kann sie in diese Provinz ziehen, sie unterwerfen und von dort angreifen. Obwohl dort keine Verteidiger waren, zählt diese Aktion wie ein normaler Kampf, wird allerdings nicht als zur Erhöhung des Erfahrungs-Grades gewertet (s. "Ziehen der Erfahrungs-Markierung eines erfolgreichen Daimyo" im nebenstehenden Absatz).

3. Nach Aufgabe des Kampfes: Gibt die Armee eines erfahrenen Daimyo den Kampf auf, zählt dieses "nicht zu Ende geführte" Gefecht wie ein Kampf, wird aber nicht als erfolgreich gewertet. Die Armee darf an anderer Stelle angreifen, wenn der Grad der Erfahrung dies erlaubt.

Das Beispiel in Kapitel 7 zeigt, wie die Armeen eines erfahrenen Daimyo ziehen und angreifen.

Ziehen der Erfahrungs-Markierung eines erfolgreichen Daimyo

nachdem eine Armee alle Gefechte beendet und wenigstens einen Kampf erfolgreich beendet hat, wird die Erfahrungs-Markierung des Daimyo um eine Position nach rechts versetzt.

Hat die Armee mehr als einen Kampf erfolgreich beendet, wird die Markierung trotzdem pro Durchgang nur um eine Position nach rechts versetzt.

Erfolgreich sind Kämpfe, wenn sie die verteidigende Provinz unbesetzt zurücklassen. Als nicht erfolgreich gelten;

- 1) Angriffe gegen unbesetzte Provinzen
- 2) Angriffe, die aufgegeben werden, oder
- 5) Angriffe, die wegen eines vorherigen erfolgreichen Angriffs nicht ausgeführt werden können.

Ein Daimyo, dessen Erfahrungs-Grad-Markierung um eine Position nach oben versetzt wurde (z. B. von 2 auf 5) darf in dieser Runde nicht erneut angreifen. Aber seine Zugmöglichkeit ist für Phase D: "Letzter Zug" dieser Runde gewachsen.

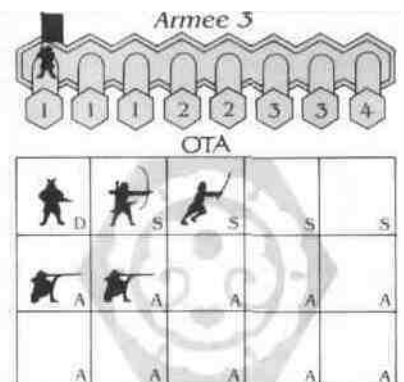
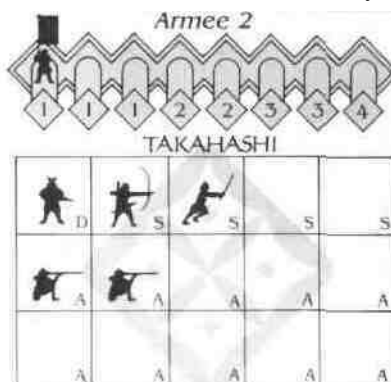
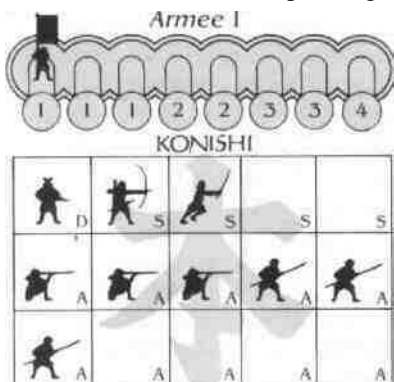
die Folgen dieser Gefechte, nachdem besiegte Provinzen aufgegeben wurden.

Die Armee-Einheiten von Rosa (in der Abbildung durch Armee-Markierungen dargestellt) sind unten in ihren Positionen auf der Armee-Karte von Rosa zu sehen. Armee 1 besteht aus: Dem Daimyo,

1 Bogenschützen, 1 Schwertkämpfer, 5 Schützen und 5 Speerkämpfern.

Armee 2 besteht aus: Dem Daimyo, 1 Bogenschützen, 1 Schwertkämpfer und 2 Schützen.

Armee 3 besteht aus: Dem Daimyo, 1 Bogenschützen, 1 Schwertkämpfer und 2 Schützen.



ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Durchführen eines Gefechts: Chikuzen greift Hizen an

Zuerst greift Rosa's Armee 1 in Chikuzen den einzelnen Speerkämpfer von Rosa-gestreift in Hizen an. Die Kampf-Folge beginnt: Rosa wirft einen Würfel für seine Bogenschützen-Einheit. Die Kampf-Stärke eines Bogenschützen ist 6 (6 oder weniger Augen sind für einen Treffer nötig). Rosa würfelt 9 für seinen Bogenschützen - ein Fehlwurf. Rosa-gestreift würfelt nicht, weil er keine Bogenschützen hat.

Als nächstes wirft Rosa drei Würfel für seine 5 Schützen (Kampfstärke 4). Rosa würfelt 2, 5 und 4 - alles Treffer! Rosa-gestreift würfelt nicht, weil er keine Schützen hat.

Verluste durch Distanz-Waffen werden jetzt vom Spielbrett entfernt: Rosa hat drei Treffer gelandet (zwei mehr als er zum Sieg über Rosa-gestreift benötigt). Rosa-gestreift muß seine einzige Verteidigungs-Einheit (er durfte nicht einmal für sie würfeln) entfernen und Hizen unbesetzt verlassen.

So endet der Kampf: Rosa-gestreift hat Hizen verloren, muß seine Hizen

Provinz-Karte aufgeben und auf das rote Rechteck ablegen.

Rosa's Armee 1 wird von einem Daimyo mit Erfahrungs-Grad "1" angeführt, damit endet für die Armee 1 das Kampfgeschehen für diese Runde. Rosa steckt seine Erfahrungs-Markierung auf seiner Armee-Karte um eine Position nach rechts (weil seine Armee ein Gefecht gewonnen hat), dann beginnt er seinen Angriff gegen Chikugo.

Gefechts-Durchführung: Higo greift Chikugo an

Als nächstes greifen Rosa's Provinzstreitkräfte bestehend aus 1 Schwertkämpfer und 5 Speerkämpfern den einzelnen Speerkämpfer von Grau-gestreift in Chikugo an. Da keine Bogenschützen, Schützen und Daimyos am Kampf beteiligt sind, beginnt die Kampf-Folge mit Schritt 5: Schwertkämpfer und Ronin.

Rosa wirft einen Würfel für seinen Schwertkämpfer (Kampf-Stärke 5). Der Wurf ergibt eine 5 - einen Treffer. Jetzt würfeln die Speerkämpfer, Da Rosa bereits die einzige Verteidigungs-Einheit von Grau-gestreift getroffen hat, braucht er für seine Speerkämpfer nicht zu würfeln. Aber der Speerkämpfer von Grau-gestreift ist noch nicht als Verlust



Armee 1 besteht aus: dem Daimyo, 1 Bogenschützen, 1 Schwertkämpfer, 3 Schützen und 3 Speerkämpfern.

vom Spielfeld entfernt worden, deshalb wirft er einen Würfel für ihn. Der Wurf ergibt eine 1 - einen Treffer.

Jetzt räumen die Spieler ihre Verluste vom Brett: Rosa wählt einen Speerkämpfer und entfernt ihn. Grau-gestreift entfernt seine einzige Verteidigungs-Einheit und läßt Chikugo unbesetzt zurück. Damit ist der Kampf beendet. Grau-gestreift hat Chikugo verloren und muß seine Chikugo Provinz-Karte aufs Spielbrett zurücklegen.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Ein Angriff aus einer Doppel-Truppen-Provinz

Die Awa-Armee greift Sanuki an
Rosa's Armee 5 in Awa greift den einzelnen Speerkämpfer von Grau-gestreift in Sanuki an, Rosa's Bogenschütze verfehlt, aber einer seiner Schützen landet einen Treffer. Grau-gestreift entfernt seinen Speerkämpfer, verliert Sanuki und legt seine Sanuki Provinz-Karte aufs Spielbrett zurück.

Rosa's Armee 5 wird von einem Daimyo mit Erfahrungs-Grad 1 angeführt, damit endet der Kampf für Rosa in dieser Runde. Rosa steckt die entsprechende Markierung auf seiner Armee-Karte ein

Loch nach rechts, da die Armee ein Gefecht gewonnen hat.

Die Awa Provinz.-Streithaft greift Tosa an

Rosa's Provinz-Streitkraft bestehend aus einem Bogenschützen und drei Speerkämpfern greift den einzelnen Speerkämpfer von Rosa-gestreift in Tosa an. Rosa erzielt mit seinem Bogenschützen keinen, landet mit seinen drei Speerkämpfern aber einen Treffer. Rosa-gestreift erzielt mit seinem Speerkämpfer einen Treffer. Beide, Rosa und Rosa-gestreift, entfernen jeweils einen Speerkämpfer als Verlust. Rosa-gestreift läßt Tosa nun unbesetzt zurück und muß seine Tosa Provinz-Karte aufs Spielbrett zurücklegen.



Armee 3 besteht aus: dem Daimyo, 1 Bogenschützen, 1 Schwertkämpfer und 2 Schützen.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Eine Doppel-Truppen-Provinz greift an

Die Armee in Satsuma greift Hyuga an

Als nächstes greift Rosa's Armee 2 in Satsuma den einzelnen Speerkämpfer von Grau-gestreift in Hyuga an. Rosa hat keinen Erfolg mit seinem Bogenschützen und seinen Schützen, aber landet einen Treffer mit seinem Daimyo. Grau-gestreift würfelt für seinen Speerkämpfer und ist erfolglos. Er entfernt seine einzige Verteidigungs-Einheit, verliert Hyuga und legt seine Hyuga-Provinz-Karte aufs Spielbrett.

Rosa's Armee wird von einem Grad-1-Daimyo (nicht erfahren) geführt, damit endet der Kampf für Armee 2 in dieser laufenden Spielrunde.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Eine Invasion vom Meer: Nagato greift Buzen an

Da Rosa's Provinz-Streitkräfte Buzen mit einer Invasion vom Meer angreifen, bekommen Grau's Verteidigungs-Einheiten einen Erst-Schlag-Vorteil. Grau wirft drei Würfel für seine drei Speerkämpfer (Kampfkraft: 4). Grau wirft 5, 4 und II und damit zwei Treffer. Rosa würfelt für keine seiner angreifenden Einheiten, er entfernt sofort 2 Speerkämpfer als Verluste seiner Wahl. Damit ist Grau's Erst-Schlag-Vorteil beendet.

Jetzt beginnt die normale Kampf-Folge. Rosa würfelt für seinen Schützen (Kampfkraft: 4), erzielt eine 4 und damit einen Treffer. Grau entfernt einen Speerkämpfer. Dann würfeln beide Spieler für ihre Speerkämpfer (Kampfkraft: 4). Rosa wirft eine 2 und landet einen Treffer, Grau wirft zwei Würfel, erzielt eine 1 und eine 8 und damit einen Treffer. Rosa und Grau entfernen jeweils einen Speerkämpfer als Verlust.

Jetzt stehen sich ein Schütze und

Rosa zieht seine Erfahrungs-Markierung auf seiner Armee-Karte um ein Loch nach rechts.

Die Provinz-Streitmacht in Satsuma greift Osumi an

Jetzt greift Rosa's Provinz-Streitmacht bestehend aus einem Bogenschützen und 3 Speerkämpfern den einzigen Speerkämpfer von Grau-gestreift in Osumi an. Rosa erzielt einen Treffer mit seinem Bogenschützen und beendet damit das Gefecht. Rosa-gestreift entfernt seinen Speerkämpfer aus dem Spiel, verliert Osumi und legt seine Osumi-Provinz-Karte aufs Spielbrett,



Armee 2 bestellt aus: dem Daimyo, 1 Bogenschützen, 1 Schwertkämpfer und 2 Schützen.

ein Speerkämpfer gegenüber. Rosa kann den Kampf an dieser Stelle abbrechen (Schritt 8), aber er entscheidet für eine weitere Kampf-Runde. Er wirft eine 5 für seinen Schützen und landet einen Treffer. Grau nimmt seinen Speerkämpfer aus dem Spiel, verliert damit Buzen und läßt die Provinz unbesetzt zurück. Damit endet der Kampf. Grau hat Buzen verloren und muß seine Buzen-Provinz-Karte aufs Spielbrett legen.

Eine Invasion vom Meer: Bungo greift Iyo an

Da das eine Invasion vom Meer her ist, haben Grau's verteidigende Einheiten den Erst-Schlag-Vorteil. Grau wirft einen Würfel für seine einzige Verteidigungs-Einheit: einen Speerkämpfer. Er wirft eine 2 und landet einen Treffer. Rosa wählt einen Speerkämpfer als Verlust und entfernt ihn aus dem Spiel. Damit endet Grau's Erst-Schlag-Vorteil, jetzt beginnt die normale Kampf-Folge.

Rosa wirft für seine verbliebenen angreifenden Einheiten (zuerst für seinen Schwertkämpfer, dann für seine Speerkämpfer) und erzielt einen Treffer. Grau wirft für seinen

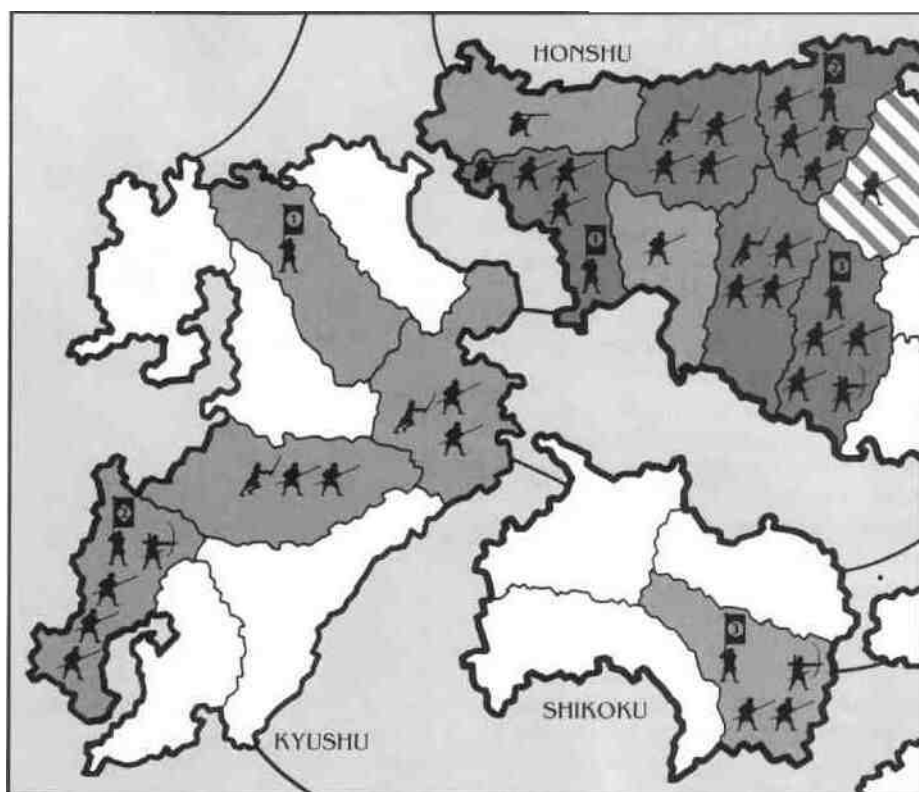


verteidigenden Speerkämpfer und hat keinen Erfolg, Grau entfernt seinen Speerkämpfer, verliert die jetzt unbesetzte Provinz Iyo und legt seine Iyo-Provinz-Karte aufs Spielbrett.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Vor dem letzten Zug

Spieler Rosa hat jetzt sein Krieg führen-Programm für diese Runde zu Ende gebracht. Er hat mit allen Provinzen, denen er den Kampf angesagt hat, die Gefechte geführt. Die weißen Provinzen sind unbesetzt, sie gingen in den Kämpfen in Phase C: Kämpfe austragen verloren. Jede dieser Provinzen steht jetzt wieder für "Übernahmen" zur Verfügung, bis ein Spieler einzieht und sie erobert.



PHASE D: Letzter Zug

In Phase D darf der angreifende Spieler jede einzelne oder alle seine Armeen oder Provinz-Streitkräfte ziehen. In dieser Phase darf eine Armee oder Provinz-Streitkraft nur in eine unbesetzte oder befreundete angrenzende Provinz ziehen.

Es sei daran erinnert, daß See-Linien Provinzen angrenzend machen. Und daß ein Spieler eine Provinz nicht unbesetzt zurücklassen kann, indem er alle seine Kräfte abzieht.

Überlebende Ronin-Einheiten Da Ronin-Einheiten nicht vor Aktion 8: Entfernen von Konin entfernt werden dürfen, bleibt das Limit für Ronin-Einheiten pro Provinz bestehen. Dieses Limit darf nicht durch Ziehen der Armeen oder Provinz-streitkräfte verletzt werden. Ronin-Einheiten allein können keine Provinzen besetzen, aus denen sich der Spieler entfernt hat.

Zunächst werden die Armeen gezo-

gen, dann erst die Provinz-Streitkräfte.

Die Armeen des Daimyo ziehen zuerst: Zuerst werden die Armee-Markierungen um die Zahl (oder darunter), die dem Erfahrungs-Grad des Daimyo entspricht, weitergezogen. Die Regeln für die Züge der Armeen sind in dieser Phase dieselben wie in Phase A: Ziehen der Daimyo-Armeen mit einer Ergänzung: Jede beliebige Armee kann jetzt in jede beliebige angrenzende unbesetzte Provinz ziehen, um sie zu besetzen (s. unter "Erobern einer unbesetzten Provinz" im nebenstehenden Abschnitt).

Dann kommen die Provinz-Streitkräfte: Nach den Armeen können die Provinz-Streitkräfte oder Teileinheiten von ihnen in angrenzende unbesetzte oder befreundete Provinzen ziehen. Ist die angrenzende befreundete Provinz bereits von einer Armee besetzt, dürfen die gesamten Provinz-Streitkräfte oder Teile von ihnen in diese Armee eingegliedert werden, solange sie auf die Armee-Karte passen. Die Einheiten der Provinz-Streitkräfte können

auf verschiedene angrenzende unbesetzte oder befreundete Provinzen aufgeteilt werden. Ist die angrenzende befreundete Provinz von einer Provinz-Streitkraft besetzt, entsteht eine größere Provinz-Streitmacht.

Anmerkung; Es darf nicht in Vergessenheit geraten, daß das 5-Einheiten Provinz-Streitkräfte-Limit nicht verletzt wird.

Zieht eine Provinz-Streitkraft in eine angrenzende unbesetzte Provinz, erobert sie diese (s. unter "Eroberung einer unbesetzten Provinz" im folgenden Abschnitt).

Eroberung einer unbesetzten Provinz: Zur Eroberung einer unbesetzten Provinz zieht die Armee oder eine oder mehrere Provinz-Streitkräfte-Einheiten aus einer benachbarten Provinz ein. Dann wird die entsprechende Provinz-Karte von dem Stapel auf dem roten Rechteck auf dem Spielbrett genommen und dem eigenen Stapel beigefügt. Jetzt besitzt man die Provinz.

Am Ende dieser Phase werden die Kampf-Markierungen in die Hauptablage zurückgelegt.

ERSTRUNDEN- BEISPIEL

Phase D: Letzter Zug

Während Phase D zieht Rosa seine Armeen, danach seine Provinz-Streitkräfte in angrenzende unbesetzte Provinzen, um diese zu erobern. Jedesmal, wenn eine Provinz besetzt wird, nimmt sich der Spieler die zugehörige Karte vom Spielbrett und legt sie zu seinem Kartenstapel.

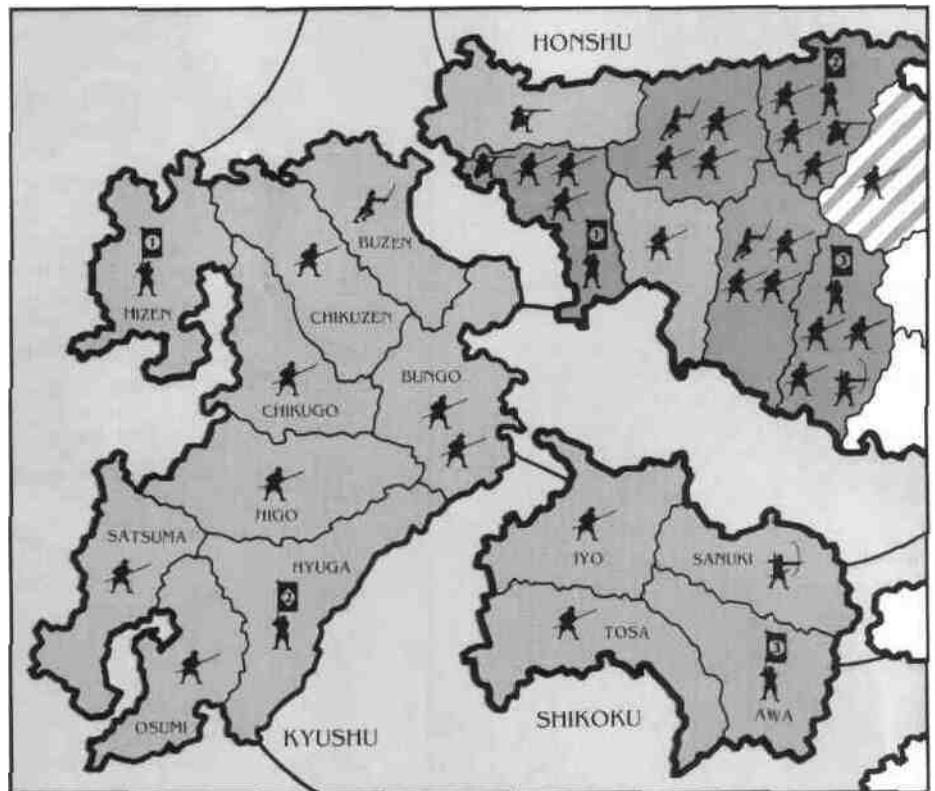
Züge der Armee: Armee 1 zieht nach Hizen (unter Zurücklassung eines Speerkämpfers zur Bewachung von Chikuzen).

Armee 2 zieht in Hyuga ein.

Armee 5 bleibt in Awa.

Züge der Provinz-Streitkräfte: Von Bungo aus zieht ein Speerkämpfer in Buzen, von Higo aus ein Speerkämpfer in Chikugo ein. Ein Speerkämpfer zieht zur Armee 2 in Hyuga und läßt einen Speerkämpfer zurück. Von Satsuma schließen sich ein Bogenschütze und ein Speerkämpfer Armee 2 in Hyuga an, ein Speerkämpfer zieht in Osumi ein.

Von Awa aus zieht ein Bogenschütze



in Sanuki, ein Speerkämpfer in Iyo und ein weiterer Speerkämpfer in Tosa ein.

Die Abbildung zeigt die Stellungen der Einheiten von Rosa nach Phase D.

Aktion 8: Entfernen des Ronin

In Aktion 8 entfernen alle Spieler alle überlebenden Ronin-Einheiten aus ihren Provinzen auf dem Spielbrett, von ihren Armee- oder den verdeckten Provinz-Karten. Alle Spieler tun dies zur gleichen Zeit. Die Ronin-Ein-

heiten kommen in die Hauptablage zurück. Der Ronin kann während Aktion 5: Ronin anheuern in der nächsten Spielrunde wieder angeheuert werden.

Aktion 9: Sammeln von Koku

In Aktion 9 zählen die Spieler ihre Provinz-Karten, sammeln dann Koku, die sie in der nächsten Runde einsetzen wollen, abhängig davon, wieviele Provinzen sie gegenwärtig besitzen. Alle Spieler tun dies wieder gleichzeitig.

Das Vermögen schätzen

Zum Schätzen des Vermögens werden die Provinz-Karten aus dem eige-

nen Stapel gezählt und durch 5 geteilt. Der eventuelle Rest wird nicht mitgezählt. Das Ergebnis wird mit der Zahl der Koku, die jeder Spieler bekommt, abgestimmt. Zum Beispiel: Ein Spieler besitzt 26 Provinzen, teilt diese durch 5 und rundet das Ergebnis ($8 \frac{2}{5}$) auf 8 ab. Dann bedeutet das, daß er 8 Koku bekommt. Alle Spieler rechnen sich ihr Vermögen auf diese Art aus.

Einsammeln der Koku

Die aus der Hauptablage erhaltenen Koku legen die Spieler vor sich hin.

Das Minimum an Koku: Kein Spieler darf jemals weniger als 3 Koku bekommen. Wer weniger als 9 Provinz-Karten besitzt und wenigstens einen Daimyo, nimmt sich 5 Koku.

5 Gewinner des Spiels

Um ein Spiel zu gewinnen, muß man 35 Provinzen besitzen. Sobald ein Spieler die 55. Provinz erobert, endet das Spiel, und er ist der Gewinner. Ein Spiel kann jederzeit während jeder Spielrunde gewonnen werden.

Spielverlängerung: Die Spieler können sich einigen, daß ein Spiel Immer erst am Ende einer Spielrunde zu Ende sein kann. Besitzt am Ende einer Runde (nachdem alle Mitspieler alle 9 Aktionen zu Ende geführt haben) ein Spieler wenigstens 55 Pro-

vinzen, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt. In dieser verlängerten Version haben die Spielgegner eine Chance, verlorene Provinzen zurückzugewinnen, ehe die Runde zu Ende ist und ein Gewinner feststeht.

6 Regeln für das Spiel für 2 Spieler

Die Regeln für die 2-Spieler-Version sind genau die gleichen wie die für das Spiel für 5, 4 oder 5 Spieler mit folgenden Ausnahmen:

- Jeder Spieler spielt mit zwei verschiedenen Farbsätzen und Militär-Einheiten. Für jede Farbe setzt er eine eigene Planungsablage ein, einen eigenen Bezugs-Raster usw. Alle Aktionen werden für beide Sätze getrennt ausgeführt.
- Alle Provinz-Karten werden gut durchgemischt und in zwei Stapel aufgeteilt - einen für jeden Spieler. Beide Spieler teilen ihren Stapel Provinz-Karten in zwei Sätze zu je 17 Karten auf.

Wenn Einheiten aufgestellt werden, sollte den Anweisungen in Kapitel 5 gefolgt werden. Die Militär-Einheiten einer Farbe werden auf 17 Provinzen verteilt, die Militär-Einheiten der anderen Farbe auf die 17 anderen Provinzen. Die Provinzen liegen in Jedem Satz zusammen.

- Die beiden Sätze an Militär-Einheiten, die ein Spieler befehligt, können nicht gegeneinander kämpfen. Sie sind Verbündete. Deshalb sollte darauf geachtet werden, daß beide Sätze Militär-Einheiten so aufgestellt werden, daß jede Anbindung an feindliche Provinzen hat.
- Militär-Einheiten aus beiden Sätzen können nicht dieselben Provinzen besetzen. Auch können sie nicht zusammen angreifen und sich nicht gemeinsam verteidigen.

Gewinner der 2-Spieler-Version: Hat am Ende einer beliebigen Spielrunde ein Spieler mehr als 50 Provinzen in seinem Besitz, ist das Spiel zu Ende, und er hat gewonnen.

7 Ein illustriertes Beispiel

Die Szenerie

Dieses Beispiel stammt aus einem fortgeschrittenen Spiel für 4 Spieler. Es deutet sich ein Konflikt zwischen den Spielern Grau und Rosa an einen Ende von Honshu (der größten Insel) an. Es wird angenommen, daß die beiden anderen Spieler an anderer Stelle auf dem Spielbrett gegeneinander kämpfen.

Grau besitzt 17 Provinzen. Rosa 19. Beide Spieler haben zwei Armeen mit Daimyo-Erfahrungs-Grad 5 im Spiel. Eine neue Spielrunde beginnt gerade. Abbildung A zeigt die Vorrunden-Strategie beider Spieler. Abbildung B zeigt, wie Grau den Kampf führt.

Die Vorrunden-Strategie

Grau: Sollte er vor Rosa den Krieg erklären, plant Grau Armee 1 durch Owari nach Mikawa zu führen, wobei er aus jeder Provinz einen Speerkämpfer aufnimmt. Armee 5 wird durch Echizen und Mino ziehen, unterwegs Provinz-Streitkräfte-Einheiten aufnehmen und dann nach Hida zurückkehren. Beide Armeen werden dann ihre ersten Kampf-Erklärungen gegen dieselbe feindliche Provinz abgeben: Shinano.

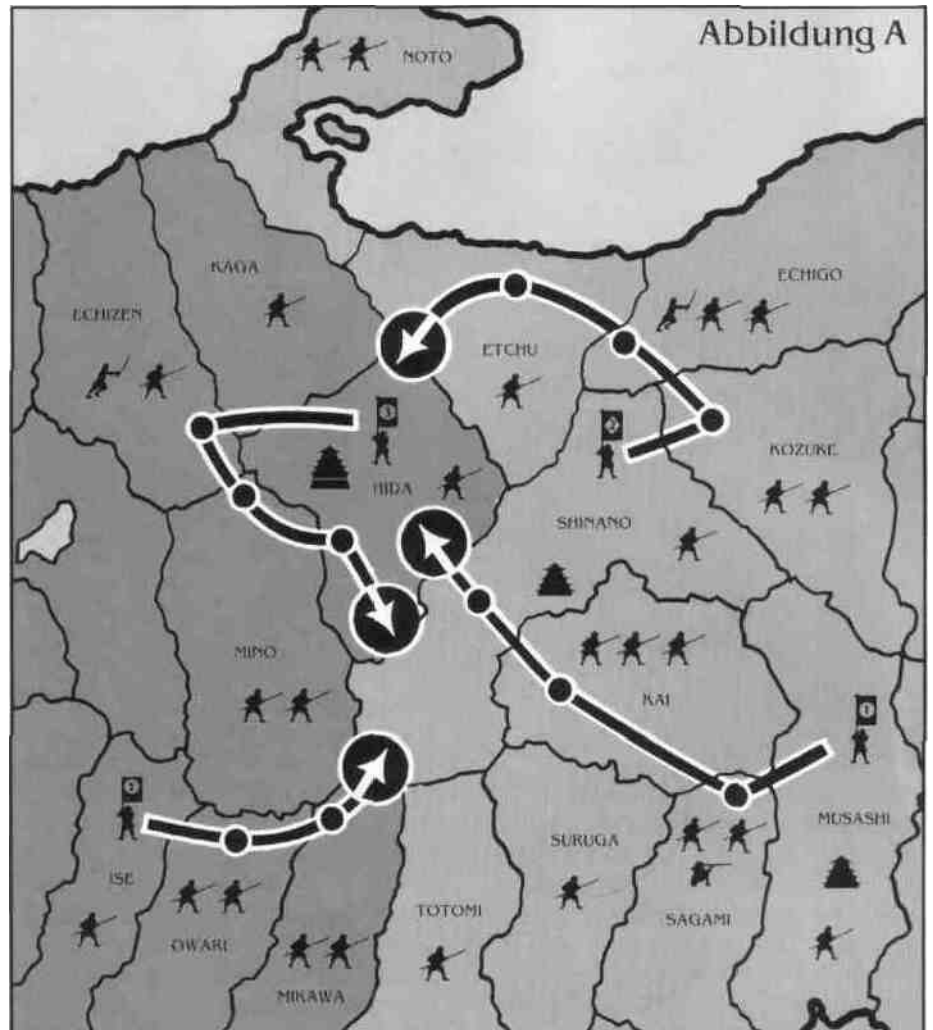
Zielsetzung: Rosa's Armee 2 auszuschalten, danach die mit einer Festung verstärkte Provinz Shinano zu erobern.

Rosa: In der Hoffnung, den Krieg vor Grau zu erklären, plant Rosa Armee 2 durch Kozuke und Echigo nach Etchu zu führen. Armee 1 wird dann durch Sagami und Kai nach Shimano ziehen. Beide Armeen nehmen unterwegs Provinz-Streitkräfte auf und erklären dann ihre ersten Kämpfe gegen dieselbe feindliche Provinz; Hida.

Zielsetzung: Grau's Armee 5 auszuschalten, dann das durch eine Festung verstärkte Hida zu erobern.

Aktion 1: Planen

Grau: Grau hat 5 Koku zu verteilen. Weil Rosa 6 Koku hat, entscheidet sich Grau, seine Koku nicht darauf zu verschwenden, auf Schwerter ziehen zu bieten. Stattdessen legt er 2 Koku



in das Kästchen Ronin anheuern {zur Verstärkung seiner Armee in Hida) und 5 Koku in das Kästchen Ninja anheuern.

Rosa: Rosa legt 5 Koku in Schwerter ziehen, 1 Koku in Ronin anheuern (zur Verstärkung seiner Armee in Shinano) und 2 Koku in das Kästchen Ninja anheuern.

Aktion 2: Schwerter ziehen

Rosa hat mehr Koku in seinem Schwerter ziehen-Kästchen, deshalb wählt er das Schwert mit 1 Diamanten. Die anderen 5 Spieler ziehen die Schwerter zufällig. Grau zieht das 2-Diamanten-Schwert.

Aktion 3: Bauen

Weder Rosa noch Grau bauen in dieser Runde eine Burg oder Festung.

Aktion 4: Einheiten ausheben

Weder Rosa noch Grau heben in dieser Runde Einheiten aus.

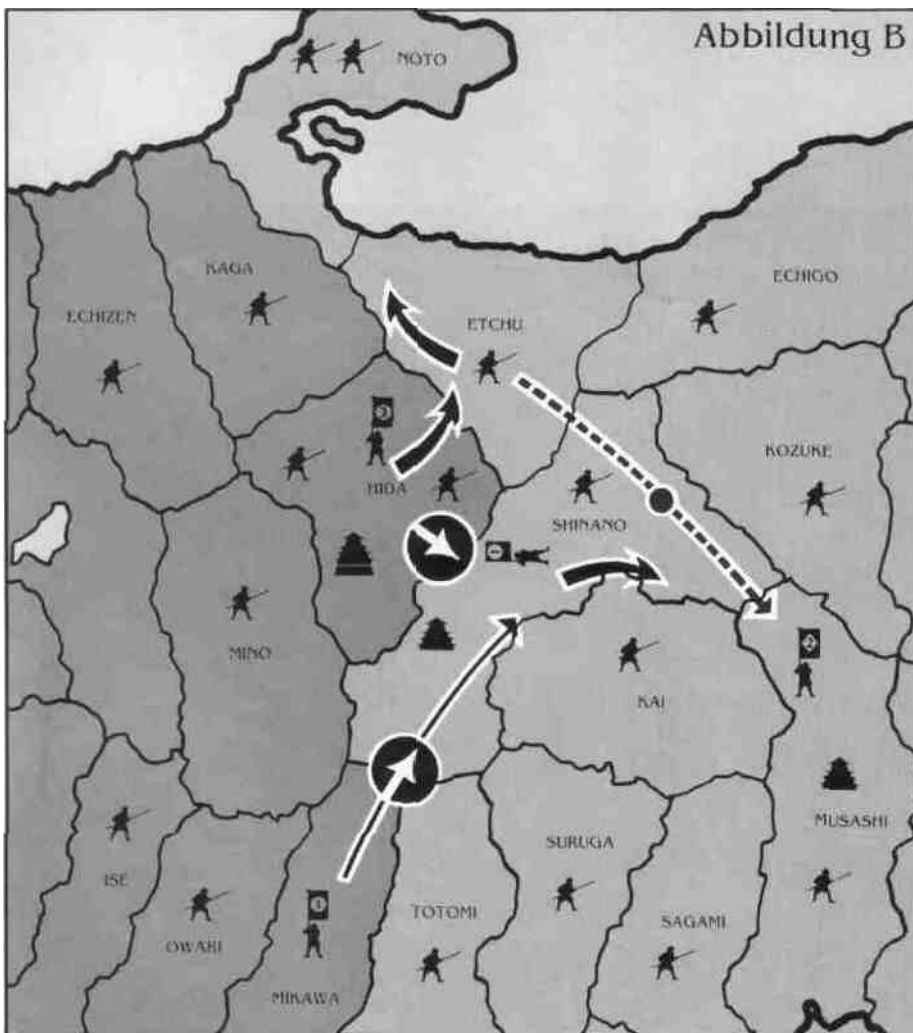
Aktion 5: Ronin anheuern

Grau: Grau heuert 4 Ronin und stellt sie alle auf eine verdeckte Provinz-Karte (Hida).

Rosa: Rosa heuert 2 Ronin an und stellt beide auf eine verdeckte Provinz-Karte (Shinano).

Aktion 6: Ninja anheuern

Grau hat mehr Koku in dieses Kästchen gelegt als jeder andere Spieler, so daß er den Ninja heuert. Rosa verliert die 2 Koku, die er für den Ninja geboten hat - und muß sich selbst auf den Anschlag des Ninja gegen einen seiner ihm verbliebenen Daimyos gefaßt machen.



Aktion 7: Krieg führen

Rosa: In Phase A: Ziehen der Daimyo-Armeen zieht Rosa seine beiden Armeen wie geplant (in Abbildung gezeigt): Armee 2 zieht in Etchu, dann Armee 1 in Shinano ein.

In Phase B: Erste Kampf-Erklärungen geben beide Armeen ihre ersten Kampfansagen gegen Hida ab. Rosa's Plan ist es, zuerst mit Armee 1 (der größeren Armee) von Shinano anzugreifen und dann den Kampf abzubreaken, ehe er seinen Daimyo verliert; als nächstes von Etchu mit Armee 2 alle verbliebenen Verteidiger in Hida auszuschalten.

Die Ninja Anschläge: Plötzlich (noch ehe Rosa Phase C: Kampf beginnen starten kann) schlägt Grau's Ninja zu: Er wirft 7, und der Anschlag gegen den Daimyo in Shinano ist geglückt! Armee 1 ist nun "lahmgelegt": unfähig anzugreifen oder zu ziehen.

Jetzt startet Rosa Phase C: Kampf beginnen. Da Armee 2 in Etchu dazu ausersehen ist, Hida anzugreifen, muß sie nun ohne Unterstützung durch die bewegungsunfähige Armee 1 in Shinano für sich allein kämpfen. Armee 2 wird von der Hida Armee (einschließlich der 5 Bonus Befestigungs-Ronin, der 4 verborgenen Ronin und des einen Bewachungs-Speerkämpfers) zurückgeworfen, ehe er den Kampf abbricht und sich während Phase D nach Musashi zurückzieht (s. gepunkteten Pfeil in Abbildung B).

Die anderen Spieler bekämpfen sich gegenseitig, ohne Rosa oder Grau anzugreifen.

Grau: Da Rosa's Kriegserklärungs-Aktion ein regelrechtes Desaster war, hat sich Grau entschieden, in Phase A: Ziehen der Daimyo-Armeen zu ziehen und in Phase B: Erste Kämpfe erklären - wie geplant - Kämpfe zu

führen (in Abbildung A gezeigt).

In Phase C: Kämpfe führen gelingt es Armee 5 die lahme Armee in Shinano (einschließlich der 4 Bonus Burg-Speerkämpfer, den beiden versteckten Ronin und dem Bewachungs-Speerkämpfer) nach 5 Kampf-Folgen auszulöschen. Armee 5 bleibt in Hida und greift von dort aus Etchu an, löscht den einzigen Verteidiger - den Speerkämpfer - aus. Dann zieht sie in Etchu ein (unter Zurücklassung eines Schützen zur Bewachung von Hida), nimmt die Provinz ein und führt den abschließenden Kampf gegen die beiden Speerkämpfer in Noto. Der Angriff gelingt. Grau läßt Armee 5 in Etchu und plant während Phase D: Letzter Zug nach Noto zu ziehen und die Provinz zu unterwerfen.

Grau's Armee 1 zieht jetzt (wie beabsichtigt) in Shinano ein und führt den ersten Kampf, greift dann Musashi an. Grau schaltet dort Rosa's Armee aus, einschließlich den 4 Bonus Burg-Speerkämpfern, dem Bewachungs-Speerkämpfer und Rosa's letztem Daimyo.

Rosa scheidet damit aus dem Spiel aus. Grau beansprucht Rosa's Einheiten und alle 19 Provinzen, so daß er auf 36 kommt. Er beansprucht den Rang des Shogun, um das Spiel zu gewinnen!

將軍