

Shitenno - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt mehrere Runden, jede steht für 2 Jahre. Es gibt kein Handlimit.

Gerade Jahre - Das Verteilen:

- Der Spieler mit dem höchstrangigen Titel-Plättchen (meiste Bakufu-Siegel) ist der erste TAIRO.
 - Er zieht abhängig von der Spielerzahl eine Anzahl Koku- und Truppenkarten und legt sie offen aus.
 - Dazu nimmt er auf die Hand: 4 Hierarchie-Plättchen.
- | | | | |
|----------------|---|---|---|
| Spielerzahl | 2 | 3 | 4 |
| Truppen-Karten | 4 | 6 | 8 |
| Koku-Karten | 2 | 3 | 4 |
- Truppen-Karten aufgebraucht? Dann ausgespielte Karten neu mischen.
 - Der TAIRO bildet mit den gezogenen Karten einen Stapel mit beliebig vielen Karten. Er legt noch 1 beliebiges Hierarchie-Plättchen dazu und bietet dieses Paket offen dem Spieler mit dem nächstniedrigeren Titel an. Der Tairo wird i.d.R. 4 Pakete aus den erhaltenen Karten bilden.

➡ ENTWEDER kann dieser Spieler das Paket annehmen, d.h., er nimmt die Karten und kann in diesem Jahr keine weiteren Karten erhalten.

➡ ODER er kann das Paket ablehnen. Dann bietet der TAIRO es dem nächstniedrigeren Spieler an, der es annimmt oder ablehnt etc ...

- Wurde ein Paket angenommen, bildet der TAIRO ein weiteres Paket aus den anfangs genommenen Karten, d.h., mit 1 Hierarchie-Plättchen und beliebig vielen der übrigen genommenen Koku- und Truppenkarten. Das Angebot erfolgt nur an die Spieler in Hierarchiefolge, die noch kein Paket erhalten haben.
- Lehnen alle Spieler ein Paket ab, bleibt es beim TAIRO. Er kann dieses Jahr kein weiteres Paket erhalten. Der nächstniedrigere Spieler ohne Paket wird neuer TAIRO. Das Verteilen wird mit den übrigen Karten und Hierarchie-Plättchen fortgesetzt.
- Zu zweit oder wenn nur 2 Spieler ohne Paket übrig sind, bildet der TAIRO aus den übrigen Karten 2 Pakete (jedes mit einem Hierarchie-Plättchen). Der zweite Spieler wählt eines aus, der TAIRO erhält das letzte Paket.

Jahresende: Jeder Spieler nimmt sich das Titel-Plättchen zu dem Hierarchie-Plättchen, das er erhielt.

Ungerade Jahre - Beherrschung der Provinzen:

- In absteigender Hierarchie darf jeder Spieler 0 - 2 Herrschaftskamons ausspielen, um die Kontrolle über Felder einer Provinz zu erlangen.

Dazu muss er für jede betroffene Provinz

ENTWEDER die Truppenkarten abwerfen, die für die Provinz benötigt werden (auf Provinz abgebildet und auf oberstem Bonus-Plättchen)

Liegt kein Bonus-Plättchen mehr, gilt die dort abgebildete Truppe.

ODER Koku-Karten abwerfen, die zusammen mind. den Wert haben, der im ersten freien Feld der Provinz (am weitesten links) steht.

- Dann legt der Spieler eines seiner Herrschaftskamons mit einfacher Seite nach oben auf das erste freie Feld von links in dieser Provinz.
- Er erhält so viele Gunst-Punkte wie unter dem Kamon angezeigt.
- Er erhält evtl. 2 Punkte für Titel DAIMYO und 1 Punkt für SHOMYO je damit platziertem Kamon.
- Er erhält das oberste Bonus-Plättchen der Provinz, falls noch vorrätig.
- Je Jahr darf ein Spieler max. 2 seiner Herrschaftskamons auslegen.
- Ein Spieler darf nacheinander mehrere Felder in selber Provinz besetzen.
- Truppenkarten-Symbole sind nicht aufteilbar.
- Koku-Karten sind nicht aufteilbar. Überzahlungen sind verloren.
- 1 - x Bonus-Plättchen kann man für Feld-Übernahmen einsetzen.
- SENSEI: Am Ende seines Zuges in ungeraden Jahren darf er eines seiner in einer Provinz liegenden Kamons auf goldene Seite drehen.
- HATAMOTO: Bei der Eroberung einer Provinz ersetzt das Hatamoto-Plättchen ein beliebiges Truppen-Symbol. Es ist 1x je Zug nutzbar.

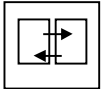
SPIELEND: Das Spiel endet am Ende eines ungeraden Jahres, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ➡ Ein Spieler hat keine Herrschaftskamons mehr zur Verfügung
- ➡ Der Koku-Stapel ist aufgebraucht.

Schlusswertung: Jeder General erhält 1 Punkt je Koku auf der Hand, (doppelte Karte = 2, dreifache = 3). Ggf. BONUS-Plättchen nutzen. 6 Punkte je Provinz, wo er die meisten Kamons (goldenes zählt doppelt) besitzt. Patt: Der Beteiligte, der weiter links sein Kamon hat, geht vor. Höchste Punktzahl siegt. Patt: Von Beteiligten geht der ränghöhere vor.

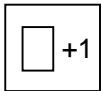
BONUS-Plättchen (sofort nutzbar):

- Man erhält sie bei Feld-Übernahmen einer Provinz, wenn noch vorrätig.
- Man kann sie bei einer Feld-Übernahme einsetzen.
Dabei dürfen sich mehrere Effekte auf die selbe Karte beziehen.
- Nach Gebrauch ist ein Bonus-Plättchen aus dem Spiel.



AUSTAUSCH:

Wandelt 1 ausgesp. Koku in 1 beliebiges Truppen-Symbol um
oder 1 Truppen-Symbol in 1 beliebiges Truppen-Symbol um
oder 1 Truppen-Symbol in 1 Koku um.



TRUPPE +1 oder KOKU +1:

Fügt einem ausgespielten Truppen-Symbol 1 weitere
gleichartige Truppe hinzu
oder erhöht den Wert eines ausgespielten Kokus um 1.



KARTE:

Jederzeit während des eigenen Zuges darf man 1 Karte
vom Truppenstapel ziehen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.08.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de