

TENJO – ein Spiel von Why Spire? Games

KURZANLEITUNG (Idee: Scott Tepper)

Ziel des Spiels: Entweder schafft es ein Spieler, sich konkurrenzlos zum Shogun und damit zum Sieger zu erklären oder nach einem zeitlich vorbestimmten Ende wird derjenige Spieler zum Sieger erklärt, der die meisten Militärpunkte erringen konnte.



Vorbereitung:

1. Jeder Spieler beginnt mit 2 Burgen, 100.000 Samurai, 25.000 Koku, 2 Schattenkrieger, 2 Daimyo, 3 Familienkarten, 4 Elementkarten und 8 Ringkarten.
2. Durch einen Würfelwurf wird die Spiel-Reihenfolge bestimmt (sie wird zu Beginn eines jeden Jahres neu bestimmt).
3. Zuerst wählt Spieler 1 auf dem Spielplan eine Burg, legt die gezogene Burgkarte in der Nähe der Burg unter den Spielplan und stellt einen Daimyo in die Nähe der betreffenden Burg.
4. Spieler 2 verfährt wie in Schritt 3. Dies wird reihum wiederholt, bis alle Spieler zwei Burgen gewählt und Burgkarten und Daimyos platziert haben. Alle Spieler können ihre Samurai, Koku und Familienkarten auf beide Burgen beliebig verteilen. Auch ist es den Spielern freigestellt, wie sie ihre beiden Schattenkrieger auf die beiden Burgprovinzen verteilen.
5. Der rote Monats-Chip wird auf die Zahl 1 auf dem Spielbrett gesetzt. Am Ende jeder Runde wird er eine Zahl weiter gerückt.

Monatlicher Rundenablauf:

1. **Einkommen:** von Rohstoffplätzen, die von eigenen Samurai besetzt sind. Man bekommt 1000 Koku oder Samurai für den ersten eingenommenen Punkt und 2000 Koku/Samurai für jeden zusätzlichen Punkt. Wenn mehrere Spieler Samurai auf einem Rohstoffplatz stehen haben, wird das Koku aufgeteilt.
Wer vor dem Erheben seines Einkommens seine Aktionspunkte auswürfelt, verwirkt sein Einkommen für diese Runde.
2. **Provinzbewegung:** Entweder einen Daimyo oder einen Schattenkrieger oder aber statt dessen entweder ein eigenes Familienmitglied (bzw.eine Geisel) oder bis zu 25.000 Koku.
 - A. Daimyo/Schattenkrieger können sich durch eine beliebige Zahl aneinandergrenzender Provinzen hindurchbewegen, solange dort eigene oder verbündete Samurai stehen.
 - B. Daimyo/Schattenkrieger können sich nur über leere Grenzkontrollpunkte bewegen oder über solche, die mit eigenen oder verbündeten Samurai besetzt sind.
 - C. Bei der Umsetzung von Familienmitgliedern und Koku von Burg zu Burg haben Grenzkontrollpunkte keinen Einfluß.
3. **Würfelwurf (1W10):** Erwürfelte Aktionspunkte können beliebig zwischen Samurai-Bewegung und Kampf aufgeteilt werden.
 - A. Pro Aktionspunkt ist das Bewegen irgendeiner Samurai-Gruppe von einem Marschwegpunkt zu einem damit verbundenen Punkt gestattet. Man muß dazu einen Daimyo in der gleichen Provinz stehen haben, in der man seine Samurai bewegen will. Bei der Bewegung darf man Samurai ablegen oder aufnehmen.
 - B. Pro Aktionspunkt kann man einen Angriff auf Samurai eines Gegners erklären, die benachbart zu eigenen Samurai stehen.
 1. Man muß einen eigenen oder verbündeten Daimyo in der gleichen Provinz haben.
 2. Wenn ein Kampf über einen Grenzpunkt in eine andere Provinz hineinreicht, werden beide Provinzen als eine große Provinz behandelt.
 3. Nachdem alle am Kampf beteiligten Samurai benannt worden sind, werden die entsprechenden Chips bis zum Ende der Gefechte aufgedeckt, danach werden die übrig gebliebenen wieder zurückgedreht.
 4. Wenn eine Burg in einem Angriff besiegt wird, verliert der Besitzer die Burg und einen Daimyo und der Angreifer gewinnt die Burg (samt dem Vermögen und den Familienkarten) sowie einen Daimyo.
Man beachte: Burgen haben einen Burg-Verteidigungsfaktor (siehe Burgkarte).
 5. Die Kampffaktoren bleiben bei allen Gefechten eines Angriffes konstant, sofern nicht zwischen den Gefechten weitere Daimyo oder Samurai rekrutiert werden. In dem Fall müßten die Kampffaktoren neu bestimmt werden.
 6. Verluste (= 3000 Samurai pro 10.000 Samurai in der kleineren Armee) werden nach einem Gefecht sofort entfernt, bevor ein neues Gefecht beginnt.
 7. Bei Gleichstand siegt der Verteidiger.
- C. Bestimmung der Kampffaktoren (Endergebnis wird später zum Würfelwurf hinzugefügt):
 1. Differenz der beteiligten Daimyo (+ ggf. verbündete Daimyo) in gleicher Provinz.
 2. Teilungs-Faktor (abgerundetes Verhältnis der Samurai-Anzahl, **aber max. nur 4!**).
 3. Differenz der beteiligten Samurai-Gruppen.

Kleinere Armee	Verluste
1 - 10.000	3.000
11 - 20.000	6.000
21 - 30.000	9.000
31 - 40.000	12.000
41 - 50.000	15.000
usw.	usw.

Die Beträge aus 1. bis 3. erhält jeweils die Seite mit dem größeren Wert. Die Summe der Kampffaktoren beider Seiten wird verglichen. Die Differenz daraus wird beim Spieler mit dem größeren Gesamtwert zu allen Würfeln hinzugezählt: Kampffaktoren + Würfelwurf 1W20 = max. 20.

Benutzung von Element- und Ringkarten – können nur zusammen verwendet werden (Auszug):

Eine Elementkarte kann als Verteidigung gegen eine gleiche Elementkarte benutzt werden (außer Wind-Karte). Element- und Ringkarten können jederzeit in beliebiger Menge an einen anderen Spieler weitergegeben werden, der möglicherweise bereit ist, dafür mit Koku oder anderen Karten oder einem Bündnisangebot zu bezahlen.

- A. **Feuer** – Kann benutzt werden, um einen beliebigen Daimyo oder ein beliebiges Familienmitglied zu töten.
- B. **Wind** (pro Windkarte können Ringkarten nur im Wert von max. 9 zugeordnet werden)
 1. Man kann 1 Samurai-Gruppe 3 Marschwegpunkte weit für jeden Ring bewegen (max. 27 Punkte weit).
 2. Man kann 1 Daimyo/Schattenkrieger/Familienkarte oder bis zu 25.000 Koku über 1 Provinzgrenze pro Ring weit bewegen (max. über 9 Grenzen).

C. *Wasser*

1. Eigene Samurai können gegnerische Samurai überspringen (egal ob auf Grenzkontrollpunkten, Burgen, Rohstoffplätzen, Eintrittspunkten oder Marschwegpunkten), müssen aber von einem Daimyo angeführt werden (außer Ronin).
2. Ein Daimyo/Schattenkrieger kann genau einen Grenzkontrollpunkt umgehen, der von gegnerischen Samurai besetzt ist.

D. *Erde*

1. Zerstört alle Samurai auf einem Punkt oder auch eine Burg, sofern man eigene Samurai in Kampfreichweite stehen hat.
2. Die Samurai müssen von einem Daimyo in der gleichen Provinz angeführt werden (außer Ronin).
3. Wenn eine Burg zerstört wurde, verliert/gewinnt niemand einen Daimyo. Der frei gewordene Burgplatz kann danach als Bauplatz für eine neue Burg genutzt werden.

E. *Das Nichts*

1. Hebt alle Elementkarten (außer Wind) auf.
2. Hebt einen Angriff auf. Wenn erfolgreich, kann der Verteidiger den ganzen Monat lang nicht angegriffen werden.

Im Zug eines Gegners kann man folgendes tun:

1. Man kann versuchen, einen Angriff durch eine Verhandlung zu verhindern (durch ein Koku-Angebot oder durch das Anbieten von Element-/Ringkarten oder Austausch von Familienmitgliedern).
2. Man kann auf eine gegen sich gerichtete Elementkarte entweder mit der gleichen Element- oder einer Nichts-Karte antworten.
3. Man kann auf einen Angriff gegen eigene Samurai auf einem Marschwegpunkt durch das Engagieren von zusätzlichen Samurai reagieren, die sich in Kampfreichweite befinden müssen.
4. Man kann auch versuchen, einen Angriff gegen eigene Samurai auf einem Punkt abzuwehren durch das Benutzen einer Nichts-Karte oder anderer Elementkarten, sofern dies einen direkten Einfluß auf den Kampf hat. Der Angreifer kann eine Nichts-Karte wiederum durch eine eigene Nichts-Karte aufheben. Falls der Angreifer keine Nichts-Karte spielt, darf er den Verteidiger in diesem Monat nicht mehr angreifen.

Jahresende (am Ende des 12. Monats):

1. Man muß 15.000 Koku pro Burg bezahlen oder man verliert 2000 Samurai pro 1000 Koku, die man nicht zahlen kann. Hat man Koku übrig, kann man damit weitere Samurai bei einer Rate von 1000 Samurai pro 1000 Koku anwerben und auf beliebige Eintrittspunkte stellen.
2. Jeder Spieler zieht eine Schicksal-Karte und würfelt mit 1W20, um das eigene Schicksal zu bestimmen. Wenn das resultierende Schicksal mit der eigenen Position zum Spielplan übereinstimmt (N, S, E, W), muß man diesen Schritt wiederholen.
3. Man erhält ein Burgeinkommen: Entweder Koku in Höhe der auf der Burgkarte aufgedruckten Menge oder eine Militärkomponente. Man kann aber nur eine Sorte für eine Burg wählen und die gleiche Militärkomponente nicht noch einmal von anderen Burgen im gleichen Jahr erhalten.
4. Man erhält ein Provinzeinkommen: 20.000 Koku/Provinz, wenn man alle Grenzkontrollpunkte kontrolliert.

Bündnisse:

Um einen Verbündeten zu gewinnen, muß man ihm ein Familienmitglied (als Geisel) übergeben. Danach kann man:

1. Den Daimyo des Verbündeten im Kampf benutzen (mit Zustimmung des Verbündeten).
2. Die Samurai des Verbündeten bitten, an eigenen Angriffen und Verteidigungen teilzuhaben.
3. Die Samurai des Verbündeten nutzen, um einen eigenen Daimyo in einer Provinz zu unterstützen.

Vorsicht: Der Verbündete kann einen isolierten Daimyo für tot erklären und damit einen neuen Daimyo gewinnen.

Schattenkrieger: Nur während des eigenen Zuges können beliebig viele Schattenkrieger in je 25.000 Samurai eingetauscht werden. Die 25.000 Samurai werden auf irgendeinen Punkt in der Provinz gesetzt, aus der der Schattenkrieger entfernt wurde. Neue Schattenkrieger erhält man nur durch Produktion in einer eigenen Burg.

Kommunikation: Die Kommunikation mit einem Spieler oder die Karten-Weitergabe an einen Spieler muß nicht öffentlich erfolgen.

Eintrittspunkte: Erworbene Samurai können nur bei einem der 8 Eintrittspunkte das Spiel betreten, auch wenn von Gegnern besetzt.

1. Samurai auf Eintrittspunkten können nicht angegriffen werden.
2. Samurai auf Eintrittspunkten können aber angreifen (die üblichen Kampf-Regeln gelten).

Entfernen eines Daimyo: Wenn ein Daimyo in einer Provinz isoliert ist (d.h. ohne unterstützende Samurai in der gleichen Provinz) wird er sofort vom Spielplan entfernt. Wenn ein Gegner diese Isolation herbeigeführt hat, gewinnt dieser Gegner einen Daimyo.

Ronin = herrenlose Samurai (wenn man keinen Daimyo hat):

1. Benötigen keinen Daimyo, um anzugreifen und um sich zu bewegen.
2. Können kein Vermögen besitzen (dies muß zum Anwerben weiterer Samurai verwendet werden).
3. Können einem Verteidiger in einem Kampf beitreten (auch ohne eine Geisel).
4. Haben keine Kontrolle über die Besitztümer in einer Burg.
5. Erhalten nicht die jährliche Produktion einer Burg (aber wenn die Ronin die Burg eines Gegners erobern, erhalten sie auch deren Inhalte und später auch die Burg-Produktion).
6. Wenn die Ronin einen Daimyo gewinnen, sind sie nicht mehr Ronin.

Bestimmung der Militärpunkte am Ende des Spiels:

1000 Samurai = 1000 Punkte, 1000 Koku = 2000 Punkte, jeder Daimyo/Schattenkrieger und jede Burg/Familienkarte = 25.000 Punkte.

Errichten einer neuen Burg (Optionale Regel): Man sammelt monatlich Koku an, bis man 25.000 Koku zusammen gespart hat. Für diesen Zweck können nur übrig gebliebene Aktionspunkte aus den einzelnen Zügen verwandt werden: 1 Punkt = 1000 Koku. Wenn die 25.000 Koku zusammen sind, wird eine neue Burgkarte gezogen und bei einer freien Burg unter den Spielplan gelegt.

Alternative Haus-Regel beim Ansammeln: 1 Punkt = 2000 Koku.