



1 Jahr = 12 Monate

1 Monat = 1 Spielrunde (Marker weiterrücken)

Startspieler: Höchster W20, falls gerade im UZS, ungerade gegen UZS (gilt fürs ganze Spiel).

Neuer Startspieler zu Jahresbeginn.

SPIELZUG:

1. Einkommen, falls Rohstoffpunkte besetzt

1000 Koku für ersten Rohstoffplatz, für jeden weiteren jeweils 2000 Koku.

Koku in eigene Burg. Sofortige Rekrutierung (auch für Teilbetrag) von Samurai möglich ? Eintrittspunkte

2. W10 = Aktionspunkte (AP), beliebige Aufteilung in beliebiger Abfolge auf Samurai Bewegung und Kampf.

Samurai Bewegung – 1 AP pro Gruppe pro Marschwegpunkt

- Eigener Daimyo muß in Provinz sein, in der/in die man Samurai bewegen will. (*Ausnahme:* Verbündete)
- Unterwegs kostenlos Samurai aufnehmen und/oder zurücklassen.
- Auf oder über fremde Samurai nur mit Zustimmung (falls mehrere anwesend, entscheidet erster (unterster)).

Kampf – 1 AP pro Angriff (=Schlacht) auf eine Gruppe, Kampf nur zwischen direkt benachbarten Gruppen möglich. Schlacht besteht aus Gefechten der einzelnen Gruppen. Jeweilige Verbündete können sich beteiligen.

- 1) Ort, Gegner und Angreifer nennen (Eigener/Verbündeter Daimyo muß anwesend sein)
 - 2) Verteidiger kann Kriegskarten spielen, verhandeln. Falls zusätzliche Verteidiger benannt werden, können auch weitere Angreifer benannt werden. Angreifer kann jetzt noch abbrechen.
 - 3) **Kampffaktoren:**
 - **Differenz** anwesende **Daimyo** (inkl. Verbündete) für Seite mit mehr Daimyo.
 - **Quotient** größere Menge **Samurai** : kleinere Menge für Seite mit mehr Samurai (max. 4).
 - **Differenz** Samurai **Gruppen** für Seite mit mehr Gruppen.
 - **ERGEBNIS:** Seite mit insgesamt größerem Kampffaktor addiert Differenz zu allen W20 im Kampf.
 - 4) Jedes Gefecht: jede Seite W20 (+ Faktor, s.o.), Verlierer erleidet Verluste, bei Gleichstand siegt Verteidiger.
- VERLUSTE SAMURAI:** 3000 pro angefangene 10000 der kleineren Armee (jeweils aktuelles Gefecht!)

Jederzeit während des eigenen Zuges

1 Provinzbewegung: Daimyo oder Schattenkrieger.

über beliebig viele Provinzen ziehen, aber

- nicht über von gegnerischen Samurai besetzte Grenzkontrollpunkte (außer mit Erlaubnis)
- nicht in oder durch Provinzen ohne eigene Samurai (aber mit *verbündeten* Samurai mit Zustimmung).

HÖFLICHKEITSREGEL: Muß in erlaubter Provinz bis zur nächsten Runde bleiben!

- Samurai auf Grenzkontrollpunkten gelten als in beiden angrenzenden Provinzen stationiert!

Jederzeit während des eigenen Zuges **Schattenkrieger** in jeweils 25000 Samurai **umwandeln** (auf *einen Marschwegpunkt* in gleicher Provinz setzen).

Jederzeit während des eigenen Zuges Koku, Familie oder Geiseln **transportieren**.

Pro Monat maximal EINE Familienkarte oder BIS ZU 25000 Koku transportieren, ohne weitere Beschränkungen.

Wer Familienmitglied oder Koku transportiert, kann nicht im selben Spielzug auch noch seinen Daimyo oder Schattenkrieger bewegen.

BÜNDNIS: Wer als Sicherheit fremdes Familienmitglied in eigener Burg hat, kann mit eigenen

- Daimyo verbündete Samurai führen
- Samurai Provinzbewegung des verbündeten Daimyo oder Schattenkriegers unterstützen
- kann gemeinsam mit Verbündetem kämpfen.

Vorteile für beide Partner nur, wenn jeder Familienmitglied des anderen in eigener Burg hat.

DAIMYO TÖTEN (einen neuen eigenen Daimyo für getöteten fremden Daimyo, max. 5) durch

- Isolation: Daimyo in Provinz ohne eigene Samurai (Verbündeter kann Daimyo jederzeit für tot erklären!)
- **Eroberung** einer Burg: Burgeroberer erhält einen Daimyo in dieser Provinz hinzu, Verlierer verliert (irgendwo) einen Daimyo.
- Feuerkarte. Attentäter erhält *keinen* weiteren Daimyo hinzu.

KRIEGSKARTEN – Elemente und Ringkarten, müssen immer zusammen gespielt werden.

- Jederzeit während des eigenen Zuges, können jederzeit an andere Spieler gegeben werden.
- Wer nicht an der Reihe ist und angegriffen wird, kann Kriegskarten spielen, falls dadurch der Kampf beeinflusst wird.

Verteidigung mit gleicher Karte oder Nichts (außer *), Anzahl Ringe entscheidet. Bei Gleichstand siegt V.

Feuer – Tötung jedes beliebigen Daimyo oder jedes beliebigen Familienmitgliedes.

Wind* – Bewegung.

- Eine Samuraigruppe 3 Punkte pro Ring oder
- Daimyo, Schattenkrieger, Familienkarte, bis zu 25000 Koku jeweils eine Grenze pro Ring (nach üblichen Bewegungsregeln).

Wasser – Gegnerische Samurai überspringen (auch lückenlose Kette) von direkt angrenzendem Marschwegpunkt aus oder Daimyo, Schattenkrieger können gegnerischen Grenzkontrollpunkt umgehen.

Erde – zerstört alles auf jeweils einem Punkt, eigene Samurai müssen in Kampfreichweite sein, mit Daimyo

Nichts – A) Verteidigung gegen Kriegskarten.

B) Verteidigung gegen Angriffe durch Samurai. *Kann nur dann mit Nichts abgewehrt werden, falls erste Nichtskarte gespielt wurde, um Angriff auf dem Spielplan abzuwehren.*

Bei Sieg (mehr Ringe) ist Verteidiger den ganzen Monat lang vor Samurai Angriffen des Angreifers sicher.

EINTRITTSKARTEN: Jeder kann jeden Eintrittspunkt nutzen, Zählen nicht zur Provinz (bieten also keine Unterstützung, können nicht angegriffen werden), keine Erlaubnis erforderlich, falls schon andere anwesend.

JAHRESENDE: Ausgaben – Schicksalskarten – Jahresproduktion Neuer Startspieler

RONIN – Samurai ohne Daimyo, Details s. OR S. 19