SHOGUN

BIGBOX

将軍

Basisspiel • Seite 2-13

Spielübersicht & Ereigniskarten Übersicht (Basisspiel) • Seite 14-15

Erweiterungsmodul 1 – Tenno's Court • Seite 16-19

Gunstkarten Übersicht (Erweiterung 1) • Seite 20

Erweiterungsmodul 2 – Samurai • Seite 21

Erweiterungsmodul 3 – Heerführer • Seite 22-23

Erweiterungsmodul 4 – Künste in Japan • Seite 24

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES

SHOGUN – DAS BASISSPIEL

Spielmaterial

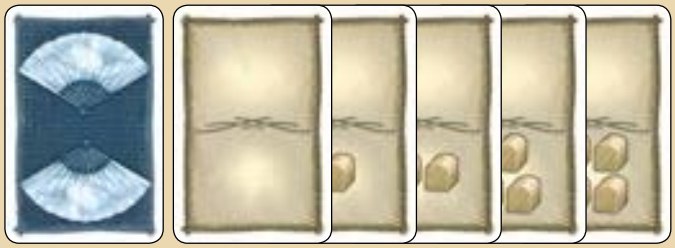
- **Der Spielplan –** hat zwei verschiedene Seiten, gekennzeichnet durch die Symbole „Sonne“ und „Mond“. Jede Seite zeigt Zentral-Japan, jedoch mit jeweils einer anderen Zusammensetzung der 5 Regionen. In beiden Fällen umfasst jede Region 9 Provinzen. Auf beiden Spielplanseiten sind 8 Provinzen mit einem Symbol und einer hellen Umrandung gekennzeichnet. Diese Provinzen spielen bei einem Spiel zu Dritt nicht mit.

- **53 Provinzkarten –** für jede Provinz gibt es 1 oder 2 Karten, je nachdem ob die Karte für eine oder beide Spielplanseiten benötigt wird.

  Die **Symbole „Sonne“ und „Mond“** zeigen an, für welche Spielplanseite diese Provinzkarte gilt.

Rückseite | *Gilt für die Spielplanseite „Sonne“* | *Gilt für die Spielplanseite „Mond“* | *Gilt für beide Spielplanseiten*

- **25 Truhen-Karten –** für jeden Spieler einen Satz à 5 Karten. Die Karten eines Satzes zeigen in ihrer **unteren Hälfte 0 bis 4 Truhen** und sind in der **oberen Hälfte blanko**.



Rückseite und Vorderseiten eines Satzes Truhen-Karten

- **5 Sonderkarten –** bieten ihrem Besitzer jeweils einen besonderen Vorteil.

Rückseite und Vorderseiten der Sonderkarten

- **10 Aktionskarten –** werden benötigt, um die Reihenfolge anzuzeigen, in der die Aktionen durchgeführt werden.

Rückseite und Vorderseiten der Aktionskarten

- **12 Ereigniskarten –** zeigen im oberen Teil ein Ereignis, das eine bestimmte Aktion beeinflusst. Der untere Teil zeigt den Reisverlust der Spieler in der Winterrunde.

Ereignis

Reisverlust für jeden Spieler im Winter

Rückseite und Vorderseiten der Ereigniskarten

- **5 Daimyo-Karten** – werden dazu benutzt, die Reihenfolge der Spieler anzuzeigen.

Rückseite und Vorderseiten der Daimyo-Karten

- **5 Spielertableaus** – haben zwei unterschiedliche Seiten. Die Vorderseite (Landschaft) wird bei der Verteilung der Startprovinzen genutzt.

  Die Rückseite wird im weiteren Verlauf des Spiels zur Planung der eigenen Aktionen verwendet.

- **310 bunte Würfel** – stellen die Armeen dar, je 62 in den 5 Spielerfarben
- **20 grüne Würfel** – die Bauernarmeen (neutral)

- **55 Schatztruhen** – sind das Spielgeld, 35 naturfarbene Truhen gelten jeweils als 1 Truhe und 20 orangefarbene gelten jeweils als 5 Truhen.

= 1 Truhe

= 5 Truhen

- **5 Siegpunkt-Marker** – zeigen die aktuellen Siegpunkte der Spieler auf der Siegpunktleiste des Spielplans an.
- **5 Reis-Marker** – zeigen die Nahrungsvorräte der Spieler auf der Nahrungsleiste des Spielplans an.

- **80 Gebäude-Plättchen** – 28 Burgen, 26 Tempel und 26 Nô-Theater. Sie können in den Provinzen errichtet werden und bringen ihrem Besitzer Siegpunkte.
- **42 Unruhemarker** – werden benötigt, um anzuzeigen, wie unruhig die Bauern in einer Provinz sind.

Burg

Tempel

Nô-Theater

Unruhemarker

- **1 dreiteiliger Würfelturm** – zur Durchführung der Kämpfe

Der Würfelturm besteht aus den 3 Teilen: Trichter, Turm aus Karton und Auffangschale, die vor jedem Spiel zusammengesetzt werden.

Schale und Trichter des Würfelturmes bestehen – anders als hier abgebildet – aus durchsichtigem Kunststoff, damit alle Spieler einen besseren Einblick in die Kampfergebnisse haben. Die Abbildungen des Würfelturmes zeigen die Kunststoffteile aus technischen Gründen in Schwarz.

Spielziel

Als Fürsten im Japan des 16. Jahrhunderts versuchen die Spieler ihrem Clan die Vorherrschaft zu sichern und als erfolgreichster Daimyo am Ende SHOGUN zu werden.

Dazu ist es erforderlich, nicht nur möglichst viele Provinzen zu kontrollieren, sondern auch das eigene Reich zu entwickeln. Das geschieht durch den Bau von Burgen, Tempeln und Theatern.

Demjenigen, der in den 5 Regionen Japans jeweils die meisten Gebäude einer Sorte errichtet, winken wertvolle Bonus-Siegpunkte.

Spielvorbereitung

Provinzen im Spiel

Die Spieler legen zunächst fest, mit welcher **Spielplanseite – Sonne oder Mond –** sie spielen wollen und legen den Plan entsprechend aus. Die nicht benötigten Provinzkarten werden aussortiert (es werden nur die Provinzkarten verwendet, die das Symbol dieser Spielplanseite zeigen).

Spielen nur **3 Personen** mit, werden **8 Provinzkarten nicht benötigt** und kommen aus dem Spiel. Die betroffenen Provinzen sind auf dem Spielplan mit einem Symbol gekennzeichnet und durch eine helle Linie begrenzt.

Sie dürfen im Spiel **nicht** betreten werden, d.h. in diese Provinzen dürfen keine Armeen gezogen werden.

… wird für die Spielplanseite „Sonne“ benötigt

… wird für die Spielplanseite „Mond“ benötigt

… wird für beide Spielplanseiten benötigt

Bei einem 3-Personen-Spiel fallen auf der jeweiligen Spielplanseite (Sonne/Mond) folgende Provinzen weg:

Izumo	Echigo
Iwami	Mutsu
Sanuki	Kazusa
Tosa	Awa-Boso

Iwami	Iyo
Aki	Tosa
Mutsu	Hitachi
Shimotsuke	Shimosa

Material für jeden Spieler

Jeder Spieler erhält das **Spielertableau** in der Farbe seiner Wahl, seine **Armeen** (62 Würfel in der entsprechenden Farbe), seine **Daimyo-Karte**, 1 Satz **Truhen-Karten** (0 - 4 Truhen) und folgendes Startkapital:

bei **3 Spielern** erhält jeder ..... 18 Truhen,
bei **4 Spielern** erhält jeder ..... 15 Truhen,
bei **5 Spielern** erhält jeder ..... 12 Truhen.

Armeen und **Truhen** der Spieler werden stets **offen** sichtbar gehalten. Nicht benötigtes Spieler-Material (bei weniger als 5 Spielern) wird zurück in die Schachtel gelegt.

1 Daimyo- und 5 Truhen-Karten

18 Truhen (bei 3 Personen)

62 Armeen

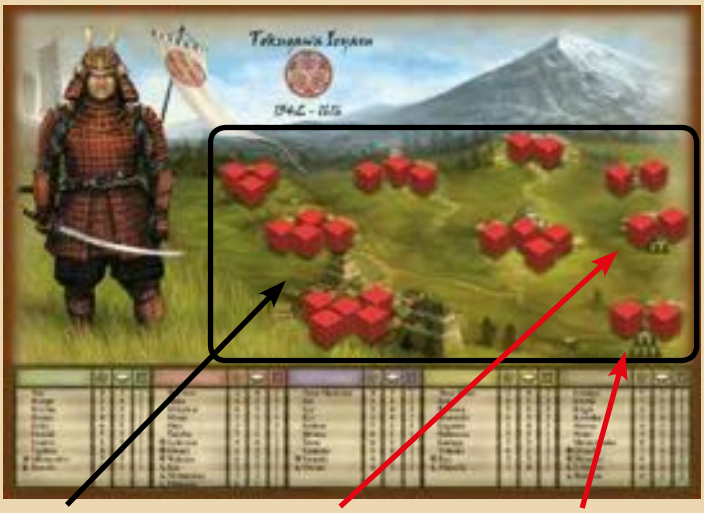
Verteilung der Startprovinzen

Die **Provinzkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Die **beiden** obersten Karten werden **aufgedeckt**.

Auf der **Vorderseite des Spielertableaus** befinden sich neben dem Bild des Daimyos 9 Orte in einer Landschaft, jeweils mit einer Zahl gekennzeichnet. Je nach Spielerzahl werden 7 bis 9 dieser Orte mit der aufgedruckten Anzahl Armeen belegt. In einem Ort platzierte Armeen bilden eine Gruppe.

Diese Armeen werden auf die Startprovinzen folgendermaßen verteilt: Reihum – beginnend beim Ältesten – nimmt nun jeder **eine** der beiden offenen Provinzkarten oder die oberste Karte vom verdeckten Stapel und setzt **eine beliebige Armeegruppe** von seinem Spielertableau in die entsprechende Provinz des Spielplans.

Die ausgewählten Provinzkarten nimmt jeder Spieler auf die Hand. Die restlichen Armeen bilden jeweils den eigenen Vorrat.



9 Orte für die Aufstellung der Startarmeen

Dieser Ort wird nur bei einem Spiel zu <u>dritt</u> besetzt.

Dieser Ort wird nur bei einem Spiel zu <u>dritt</u> oder <u>viert</u> besetzt.

Anmerkung: Sollte man sich noch unsicher sein, welche Provinzen man am besten auswählt, kann man „Die Verteilung der Startprovinzen“ weglassen und nach der vorgegebenen Startaufstellung spielen. Diese Aufstellung befindet sich auf Seite 14.

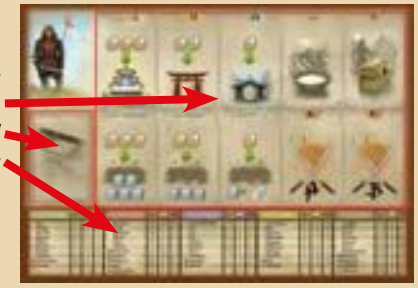
Wurde eine der beiden offenen Karten gewählt, wird sie durch eine neue vom Stapel ersetzt.

Dies wird so lange fortgesetzt, bis jeder Spieler alle seine Armeegruppen auf dem Spielplan platziert hat.

Die restlichen Provinzkarten (sie gehören noch keinem Spieler) werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Sie können im Verlauf des Spiels erobert werden.

Alle Spieler **drehen** nach der Verteilung der Startprovinzen ihr Spielertableau auf die andere Seite **um,** so dass dort die Aktionsfelder sichtbar sind.

Anmerkung: Sollte ein Spieler die beiden selben offenen Karten wie in der vorherigen Runde zur Auswahl haben, darf er beide verdeckt unter den Stapel legen und deckt dafür die nächsten zwei Karten auf.



Siegpunkt- und Reismarker

Die Siegpunkt-Marker der Spieler werden auf das Feld „0“ der Siegpunktleiste und die Reis-Marker an das untere Ende der Nahrungsleiste gelegt.

Würfelturm

Dann erhält der Würfelturm seine Grundfüllung.

Je 7 Spielerarmeen sowie 10 Bauernarmeen werden **zusammen** in den Turm geworfen.

Herausgefallene Armeen kommen zurück in den jeweiligen Vorrat.

Die Bauernarmeen bilden einen allgemeinen Vorrat.

Beispiel: 31 Würfel werden bei einem Spiel zu dritt vor Spielbeginn in den Würfelturm geworfen.

Schatztruhen

Die Truhen dienen als Zahlungsmittel für die verschiedenen Aktionen. Die nicht an die Spieler verteilten Truhen werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

Ereigniskarten

Die Ereigniskarten werden gemischt und als **verdeckter** Stapel abgelegt.

Dann werden die obersten 4 **Ereigniskarten** des Stapels **aufgedeckt** und neben dem Spielplan bereitgelegt.

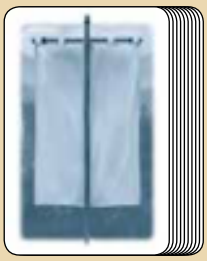
Während der folgenden 3 Runden wird jeweils eines dieser Ereignisse für alle Spieler wirksam sein.

In der 4. Runde (Winter) zeigt die dann noch übrig gebliebene Ereigniskarte an, wie viel Reis jeder Spieler in diesem Winter verliert.

Beispiel: 4 Ereigniskarten – zufällig gezogen – werden offen ausgelegt.

Die **Aktions-** und **Sonderkarten** werden bereitgelegt.

5 Sonderkarten



10 Aktionskarten

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 2 Jahre, aufgeteilt in insgesamt 8 Runden: Nach 3 Runden (Frühling, Sommer und Herbst) folgt eine **Zwischenrunde (Winter) mit Wertung**. Danach werden 4 weitere Runden gespielt.

Frühling, Sommer und Herbst

Jede dieser drei Runden verläuft in den gleichen Schritten:

- **Aktionskarten auslegen**
- **Sonderkarten auslegen**
- **Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben**
- **Ereignis bestimmen**
- **Spielerreihenfolge festlegen**
- **Aktionen durchführen**

Aktionskarten auslegen

Aktionen stellen die wesentlichen Handlungsmöglichkeiten der Spieler dar. Alle **10 Aktionen** sind auf den **Spielertableaus** abgebildet. Jeder Spieler kann diese Aktionen jeweils einmal pro Runde in seinem Reich durchführen.

Die **Reihenfolge**, in der diese Aktionen stattfinden, wird **jede Runde neu** bestimmt. Dazu werden die 10 Aktionskarten verdeckt gemischt. Je eine Karte davon wird der Reihe nach **offen** an die **Felder 1 bis 5** am unteren Spielfeldrand gelegt. Daneben (an die Felder 6 bis 10) werden die restlichen **5 Karten verdeckt** abgelegt.

Anmerkung: Die Auslage zeigt an, wann welche Aktionen abgehandelt werden, zuerst Nummer 1, dann 2 usw. Die fünf ersten Aktionen sind für alle sichtbar und können deshalb in die Überlegung einbezogen werden, wie man die eigenen Aktionen auf seine Provinzen verteilt. Die fünf verdeckten Aktionen werden erst später im weiteren Verlauf des Spiels nach und nach aufgedeckt.

Beispiel einer Auslage der 10 Aktionskarten

Sonderkarten auslegen

Die Sonderkarten werden **gemischt** und der Reihe nach **offen** auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt. Sie werden später von den Spielern **ersteigert** und haben **zwei** Bedeutungen. Zum einen bestimmt das Feld, auf dem eine Karte liegt, die **Position** in der Spielerreihenfolge, zum anderen zeigen die Karten, welchen **Vorteil** der Spieler durch sie für die **aktuelle Runde** bekommt:

+1 Schatztruhe,

der Spieler bekommt bei der Aktion „Steuern einziehen“ 1 Truhe mehr.

+1 Reis,

der Spieler bekommt bei der Aktion „Reis einziehen“ 1 Reiseinheit mehr.

6 Armeen,

der Spieler bekommt bei der Aktion „5 Armeen aufstellen“ nun 6 Armeen.

+1 Armee beim Angriff,

als angreifender Spieler bekommt man bei den Aktionen „Kampf/Bewegung A und B“ jeweils 1 Armee zusätzlich (vom eigenen Vorrat) in den Turm.

+1 Armee beim Verteidigen,

als verteidigender Spieler bekommt man bei gegnerischen Aktionen „Kampf/Bewegung A und B“ jeweils 1 Armee zusätzlich (vom eigenen Vorrat) in den Turm.

Anmerkung: Wird eine Aktion durch ein Ereignis und durch eine Sonderkarte beeinflusst, wird zuerst das Ereignis angewendet und danach die Wirkung der Sonderkarte.

Beispiel: Arne treibt in Settsu Steuern ein. Settsu bringt ihm 7 Truhen. Das aktuelle Ereignis begrenzt jedoch die Steuereinnahmen auf max. 5 Truhen. Da Arne diese Runde die Sonderkarte „+1 Schatztruhe“ besitzt, kassiert er deshalb 1 Truhe mehr, also insgesamt 6 Truhen.

Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben

Die Spieler entscheiden sich nun gleichzeitig und geheim, welche der zehn Aktionen sie in welcher ihrer Provinzen stattfinden lassen wollen.

Jeder sucht sich eine eigene Provinzkarte aus und legt diese **verdeckt** auf das gewünschte Aktionsfeld des eigenen Tableaus.

Es gibt folgende Aktionen:

Burg bauen

Man zahlt 3 Truhen in den allgemeinen Vorrat und platziert eine Burg in der gewählten Provinz.

Tempel bauen

Man zahlt 2 Truhen und platziert einen Tempel.

Nô-Theater bauen

Man zahlt 1 Truhe und platziert ein Nô-Theater.

Ein Gebäude, egal ob Burg, Tempel oder Nô-Theater, darf nur auf einen **unbesetzten** Bauplatz platziert werden. Jede Provinz hat 1 bis 3 solcher Bauplätze.

In einer Provinz darf **kein** Gebäude **mehrfach** platziert werden.

Reis einziehen

Man erhält die Einheiten Reis gutgeschrieben, die auf der gewählten Provinzkarte angegeben sind. Der Reis-Marker des Spielers wandert auf der Nahrungsleiste entsprechend viele Felder vor.

Steuern einziehen

Man erhält so viele Schatztruhen aus dem allgemeinen Vorrat wie auf der Provinzkarte angegeben.

Wenn ein Spieler in einer Provinz Reis oder Steuern einzieht, **kann** es dort zu einem **Aufstand** kommen. *(Siehe Abschnitt Kampfregeln Seite 11).*

Anmerkung: Sollte der seltene Fall eintreten, dass man nicht genügend Karten hat, um alle zehn Aktionsfelder abzudecken, lässt man entsprechend Felder frei. Für diese Aktionen gilt das Gleiche wie für Aktionsfelder, die mit Truhen-Karten abgedeckt sind.

Aktion: Burg bauen ***Aktion: Tempel bauen*** ***Aktion: Theater bauen***

Beispiel: In Aki wird ein Tempel gebaut. Danach gibt es in Aki noch Platz für 1 weiteres Gebäude. Dort darf noch ein Theater <u>oder</u> eine Burg gebaut werden.

Aktion: Reis einziehen ***Aktion: Steuern einziehen***

Auf jeder Provinzkarte ist angegeben, wie viel Reis und Steuern eingezogen werden.

Ist es zu **keinem** Aufstand gekommen oder wurde ein Aufstand erfolgreich **niedergeschlagen,** wird nun **ein Unruhemarker** in die Provinz gelegt.

5 Armeen aufstellen

Man zahlt **3 Truhen** und stellt **5 Armeen** aus dem eigenen Vorrat in der gewählten Provinz auf.

3 Armeen aufstellen

Man zahlt **2 Truhen** und stellt **3 Armeen** in der gewählten Provinz auf.

1 Armeen aufstellen/bewegen

Zunächst zahlt man **1 Truhe** und stellt **1 Armee** in der gewählten Provinz auf.

Außerdem dürfen danach **von dieser Provinz aus** Armeen in **eine** angrenzende **eigene** Provinz gezogen werden (kein Kampf erlaubt!).

Generell gilt bei Armeebewegungen:
- Es werden beliebig viele Truppen in eine Nachbarprovinz verschoben, allerdings **muss stets mindestens 1 Armee zurückbleiben**.
- In einer Provinz dürfen sich **beliebig viele** Armeen aufhalten.
- Provinzen die miteinander durch einen **Seeweg** (gestrichelte Linie) verbunden sind, gelten als **benachbart**.

Kampf/Bewegung -A-

Von der betreffenden Provinz aus werden Armeen in eine angrenzende Provinz gezogen. Handelt es sich bei der angrenzenden Provinz nicht um eine eigene (neutral oder Provinz eines Mitspielers), kommt es zum Kampf *(siehe Abschnitt Kampfregeln Seite 11)*. Auch hier **muss mindestens 1 Armee in der Ausgangsprovinz zurückbleiben.**

Kampf/Bewegung -B-

Es gilt das Gleiche wie unter -A- beschrieben.

Eine Aktion, die ein Spieler in seinem Reich **nicht** stattfinden lassen möchte, **deckt** er mit einer seiner **Truhen-Karten ab**. Die **Truhen** auf der Truhen-Karte werden in diesem Fall **nicht** berücksichtigt.

Gebot auf Spielerreihenfolge abgeben

Außerdem **muss** jeder Spieler **verdeckt** ein Gebot auf die **Spielerreihenfolge inklusive Sonderaktion** machen. Er legt hierzu eine seiner nicht verwendeten Truhen- oder Provinzkarten verdeckt auf das Versteigerungsfeld seines Tableaus.

Auf jedem der 11 Felder des Tableaus muss nun – soweit möglich – 1 Karte verdeckt liegen. Auf ein Feld darf **nicht mehr als 1 Karte** gelegt werden.

Aktion: 5 Armeen aufstellen

Aktion: 3 Armeen aufstellen

Aktion: 1 Armee aufstellen/ Armeen bewegen

Beispiel: Armeen können (via Seeweg) direkt von Shima nach Izu – und natürlich auch umgekehrt – gezogen werden.

Aktion: Kampf/ Bewegung A

Aktion: Kampf/ Bewegung B

Beispiel: Dirk möchte in dieser Runde Steuern einziehen. Eine seiner Provinzen – Settsu – erlaubt es ihm, 7 Truhen Steuer zu kassieren. Er entscheidet sich dafür, in Settsu Steuern einzuziehen und legt deshalb seine Provinzkarte „Settsu“ verdeckt auf das Aktionsfeld „Steuern einziehen“ seines Spielertableaus. Das bedeutet aber auch, dass er in Settsu in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen kann, denn die Karte liegt ja schon auf seinem Tableau.

Ereignis bestimmen

Die offen liegenden Ereigniskarten (je nach Runde noch 2, 3 oder 4) werden gemischt und eine davon gezogen. Diese Karte wird offen auf das Ereignisfeld des Spielplans gelegt. Sie zeigt an, welches Ereignis diese Runde gilt. Das Ereignis verändert in dieser Runde bestimmte Aktionen für alle Mitspieler.

Die übrigen Ereigniskarten werden offen neben den Spielplan gelegt.

(Die Ereigniskarten werden auf Seite 15 ausführlich erklärt.)

Spielerreihenfolge festlegen

Die Spieler decken nun ihre Gebote auf (die Karte auf dem Versteigerungsfeld) und zahlen den aufgedruckten Preis an die Bank; wer eine Provinzkarte aufdeckt, zahlt nichts.

Je nach Höhe des Gebotes (höchstes Gebot fängt an) suchen sich die Spieler nacheinander ihren Platz in der Spielerreihenfolge aus (Feld 1 bis 5) und **tauschen** die dort liegende **Sonderkarte** mit ihrer **Daimyokarte** aus. Übrig gebliebene Sonderkarten werden für diese Runde beiseite gelegt.

Spieler mit einer **Provinzkarte als Gebot** sind **vor** denen an der Reihe, die eine **Truhen-Karten ohne Truhe** gespielt haben.

Danach kommen noch diejenigen an die Reihe, die **keine Karte als Gebot** gespielt haben *(das kann nur passieren, wenn man nicht genug Provinzkarten besitzt).*

Haben mehrere Spieler **die gleiche Karte als Gebot** gespielt, werden die Daimyokarten der betroffenen Spieler gemischt und nacheinander aufgedeckt. In dieser Reihenfolge suchen sich die Spieler ein Feld aus.

Die Position der Daimyokarte auf dem Spielplan zeigt an, welche Stelle man in der Spielerreihenfolge einnimmt. Nicht besetzte Felder (bei 3 und 4 Spielern) bleiben unberücksichtigt.

Anmerkung: Der Vorteil, eine Provinzkarte als Gebot einzusetzen, liegt darin, dass man einerseits kein Geld zahlen muss, andererseits aber trotzdem vor denen an der Reihe ist, die eine Truhen-Karte „0“ gespielt haben. Der Nachteil ist aber, dass nun alle Spieler wissen, in welcher Provinz der Spieler diese Runde keine Aktion durchführt.

Beispiel: Nimmt ein Spieler die Sonderkarte, die auf Feld 1 liegt, ist er der Startspieler dieser Runde.

Beispiel für ein Spiel zu Dritt: Die Spielerreihenfolge lautet in dieser Runde Rot – Blau – Schwarz.

Aktionen durchführen

Die Aktionen werden in der Reihenfolge abgehandelt, in der die Aktionskarten am Spielfeldrand ausliegen.

Jede Aktion wird von **allen** Spielern **gemäß der Spielerreihenfolge** durchgeführt, **bevor** die nächste Aktion durchgeführt wird.

Wer eine Aktion durchführen kann, muss dies auch tun. Kann ein Spieler eine Aktion **nicht** oder **nur teilweise** durchführen, **fällt** sie für diesen Spieler in **dieser Runde aus.**

Anschließend wird die nächste verdeckte Aktionskarte aufgedeckt.

Sind alle 10 Aktionen durchgeführt worden, ist eine Runde beendet. Jeder erhält seine Daimyokarte zurück und gibt dafür seine Sonderkarte ab. Die Ereigniskarte der beendeten Runde wird aus dem Spiel genommen.

Die Aktionskarten werden neu gemischt und es beginnt die nächste Runde.

Anmerkung: Man deckt seine Provinzkarte der aktuellen Aktion erst dann auf, wenn man an der Reihe ist.

Die Provinzkarten auf dem Spielertableau werden erst nach der 10. Aktion zurück auf die Hand genommen. Ausnahme: Es wurde eine Provinz durch Eroberung verloren. Die entsprechende Karte wird sofort ausgehändigt.

Haben alle Spieler ihre Aktion durchgeführt, wird die entsprechende Aktionskarte beiseite gelegt und die nächste verdeckte Aktionskarte aufgedeckt.

Anmerkung: Nach der Herbstrunde bleiben die Daimyokarten bis zum Ende der Winterrunde liegen, weil diese Spielerreihenfolge auch während des Winters gilt.

Wurde gerade die Herbst-Runde beendet, kommt es nun zur Winter-Runde.

Winter-Runde

In dieser Runde werden die Provinzen der Spieler mit Reis versorgt oder es drohen Aufstände. Außerdem kommt es zu einer Wertung.

• Versorgung der Provinzen mit Reis

Zunächst erleiden die **Reisvorräte** aller Spieler einen **Verlust**. Die noch übrig gebliebene **vierte Ereigniskarte** zeigt an, wie viele Einheiten Reis bei jedem Spieler entfernt werden. Die Reis-Marker der Nahrungsleiste werden entsprechend zurückgesetzt.

Nun muss jeder **pro eigener Provinz 1 Einheit Reis** vorweisen. Kann ein Spieler das **nicht** für **jede** seiner Provinzen tun, kommt es in seinem Reich zu einem oder mehreren **Aufständen** *(siehe Abschnitt Kampfregeln Seite 11).*

• Aufstände

Die Anzahl der Provinzen mit einem Aufstand sowie die Heftigkeit der Aufstände wird mit Hilfe der Versorgungstabelle auf dem Spielplan ermittelt. *(Siehe auch nebenstehende Tabelle)* ---------- ➢

Der linke Nachbar zieht dann die ermittelte »**Anzahl Provinzen mit Aufstand**« verdeckt aus allen Provinzkarten *(keine Truhen-Karten!)* des betroffenen Spielers. Dort kommt es nun zu einem **Aufstand** *(siehe Kampfregeln Seite 11).* Erleidet ein Spieler mehrere Aufstände, legt er selbst die Reihenfolge der Durchführung fest.

• Wertung

Die Spieler erhalten nun Siegpunkte für ihre Provinzen und Gebäude sowie für die Mehrheit von einer Gebäudesorte in einer Region:

Jede eigene Provinz ..... 1 Siegpunkt (SP.)
Jedes Gebäude ..... 1 SP.
Die meisten Burgen in einer Region*..... 3 SP.
Die meisten Tempel in einer Region* ..... 2 SP.
Die meisten Nô-Theater in einer Region* ..... 1 SP.

* Bei Gleichheit bekommt jeder betroffene Spieler die entsprechende Zahl Siegpunkte **minus** 1 SP.

Für jeden Siegpunkt eines Spielers wird sein Siegpunkt-Marker auf der Siegpunktleiste um 1 Feld vorgerückt.

Beispiel: In diesem Winter erleiden alle Spieler einen Reisverlust von 3 Einheiten.

Anmerkung: Sind mehrere Spieler im Winter von Aufständen betroffen, werden diese gemäß der letzten Spielerreihenfolge aus der Herbstrunde durchgeführt.

Unversorgte Provinzen ***Provinzen mit einem Aufstand*** ***Zusätzliche Bauern, die in den Turm geworfen werden.***

-		+
1	1	1
2	1	2
3–4	2	2
5–6	2	3
7+	3	3

3–4	2	2

Beispiel: Dirk besitzt 9 Provinzen, verfügt aber in diesem Winter nur über 6 Einheiten Reis. Damit hat er 3 unversorgte Provinzen (linke Spalte der Tabelle). Deshalb kommt es in 2 seiner Provinzen zu einem Aufstand (mittlere Spalte). Der linke Nachbar zieht zufällig zwei Provinzkarten von Dirk.

In diesen Provinzen kommt es jeweils zu einem Aufstand. Es werden jeweils pro Unruhemarker in der Provinz 1 Bauernarmee sowie in diesem Fall 2 weitere Bauernarmeen (rechte Spalte der Tabelle) zusammen mit Dirks Armeen der betroffenen Provinz in den Turm geworfen.

Nach den ersten 4 Runden werden nun **4 neue Ereigniskarten** aufgedeckt, die Reis-Marker aller Spieler werden zurück auf **„0“** gesetzt und **sämtliche Unruhemarker** werden aus den Provinzen **entfernt**.

Dann folgen 4 weitere Runden (Frühling, Sommer, Herbst und Winter), die im Winter mit der zweiten und damit letzten Wertung enden.

Nach 4 Runden: 4 neue Ereigniskarten, alle Unruhemarker entfernen, Reis-Marker zurücksetzen.

Kampfregeln

Allgemeines zum Würfelturm

Alle Kämpfe werden mit Hilfe dieses Turms ausgetragen. Ein Spieler nimmt hierzu **alle beteiligten Armeen** (farbige Würfel des Angreifers und des Verteidigers) **in die Hand** und wirft sie zusammen **mit allen Würfeln**, die gerade in der **Schale** liegen, in den Turm. Dabei werden einerseits einige dieser Würfel im Turm zurückgehalten, andererseits fallen Würfel mit heraus, die schon vorher im Turm liegen geblieben waren. Daraus resultiert ein zufälliges Würfelergebnis.

Wichtig ist, dass der Turm nicht absichtlich geleert wird (erst nach dem Spiel!). Sollten einmal während des Spieles unabsichtlich Würfel herausfallen, bleiben diese einfach in der Schale liegen. Sie werden beim nächsten Kampf wieder mit in den Turm geworfen.

Wann kommt es zum Kampf?

In folgenden Situationen kommt es zu einem Kampf:

- **Spieler gegen Spieler** – Armeen eines Spielers werden in eine Provinz eines Mitspielers gezogen, d.h. in eine Provinz, in der bereits andere Armeen stehen.
- **Spieler gegen eine neutrale Provinz** – Armeen eines Spielers werden in eine Provinz gezogen, in der es keine Armeen gibt (so eine Provinz gehört niemandem und ist damit neutral).
- **Bauern erheben sich gegen einen Spieler [Aufstand].** Ein **Aufstand** in einer Provinz des Spielers kann zwei Ursachen haben:
  - **Reis/Steuern einziehen –** Ein Spieler zieht Reis oder Steuern in einer Provinz ein, in der sich **schon mindestens 1 Unruhemarker befindet**;
  - **Unterversorgung im Winter –** Ein Spieler kann im Winter **nicht** all seine Provinzen mit **Reis versorgen**.

Teilnahme am Kampf

Spieler gegen Spieler oder neutrale Provinz

Der Angreifer kämpft immer mit allen Armeen, die er in die Provinz gezogen hat.

Dazu kommen **alle Armeen** des **Verteidigers** in der umkämpften Provinz.

Ist die **Provinz neutral,** kommt stattdessen **1 Bauernarmee** aus dem allgemeinen Vorrat mit in den Turm.

Außerdem werden bei jedem Kampf **alle in der Schale** liegenden Armeen mit in den Turm geworfen.

Anmerkung: Um eine Provinz anzugreifen, braucht man mindestens 2 Armeen in der Ausgangsprovinz: eine, die man in die Zielprovinz setzt, und eine, die in der eigenen Provinz zurückbleibt.

Bauern erheben sich gegen einen Spieler [Aufstand]

Der **Spieler** ist hier der **Verteidiger** und setzt **alle** Armeen seiner betroffenen Provinz ein.

Achtung: Bauernarmeen werden niemals in eine Provinz gesetzt!

Selbst, wenn Bauern einen Kampf/Aufstand gewinnen, kommen überzählige Bauernarmeen in dieser Situation aus der Turmschale zurück in den allgemeinen Vorrat.

Dazu werden so viele Bauern aus dem Vorrat genommen, wie sich Unruhemarker vor dem Aufstand in der Provinz befinden.

Aufstand im Winter
Findet dieser Aufstand in einer Winterrunde statt, kommt noch eine Anzahl Bauern gemäß der Versorgungstabelle auf dem Spielplan hinzu.

Auch hier werden **alle** Armeen aus der **Turm-Schale** mit hineingeworfen.

Das Ergebnis und die Folgen werden ermittelt

Um das Kampfergebnis zu ermitteln, werden die herausgefallenen Armeen von Angreifer und Verteidiger in der Turm-Schale gezählt. **Die Partei mit mehr Armeen hat gewonnen.**

Dabei werden **Armeen unbeteiligter Parteien nicht berücksichtigt** und **bleiben** in der Turmschale **liegen.**

Spieler gegen Spieler oder neutrale Provinz

Herrscht in der Provinz des Verteidigers **keine Unruhe**, zählen alle **Bauernarmeen** in der Turmschale **für den Verteidiger**. *(Diese Bauern werden bei Verlusten zuerst abgebaut, übrige Bauern kommen zurück in den Vorrat.)*

Die Partei mit insgesamt weniger Armeen in der Schale ist unterlegen. Ihre Armeen kommen aus der Schale zurück in den entsprechenden Vorrat.

Die andere Partei hat zwar gewonnen, verliert aber auch die gleiche Anzahl Armeen wie die unterlegene Partei und legt sie zurück in den Vorrat.

Seine übrigen Armeen platziert der Sieger in der umkämpften Provinz. Er erhält bzw. behält die Karte dieser Provinz.

Endet ein Kampf **unentschieden**, kommen **alle** Armeen **beider** Parteien aus der Turmschale zurück in den Vorrat. In der umkämpften Provinz werden **alle** vorhandenen **Gebäude, Armeen** und **Unruhemarker** entfernt. Die Provinzkarte kommt zurück in den Vorrat.

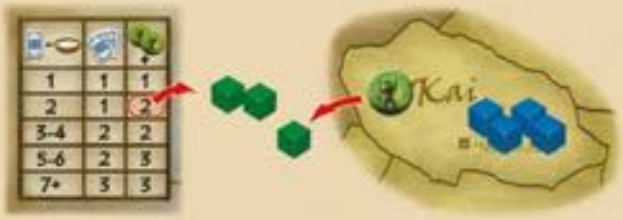
Bauern erheben sich gegen einen Spieler [Aufstand]

Gewinnen die Bauern oder gibt es ein Unentschieden, werden alle beteiligten Armeen aus der Turm-Schale zurück in den Vorrat gelegt. Alle Gebäude und Unruhemarker werden aus der Provinz entfernt. Die Provinzkarte kommt zurück in den Vorrat.

Gewinnt der Spieler, stellt er seine restlichen Armeen aus der Turmschale zurück in die Provinz.

Beispiel: Dirk erhebt Steuern in Mikawa. Dort liegen jedoch bereits 2 Unruhemarker. Es kommt zum Aufstand. Dirk wirft seine 4 Armeen aus Mikawa mit 2 Bauernarmeen und dem, was in der Turmschale liegt, zusammen in den Turm. Gewinnt er diesen Kampf, behält er seine Provinz und ein weiterer Unruhemarker kommt hinzu.

Beispiel: Arne fehlen im Winter 2 Einheiten Reis. Seine Provinz Kai wird zufällig ausgewählt und es kommt dort zum Aufstand. Es kämpfen insgesamt 3 Bauernarmeen (2 gemäß Tabelle plus 1 wegen des Unruhemarkers in der Provinz) .



Anmerkung: Sollte die Verteidigerseite zwar gewonnen haben, jedoch nur Bauern in die Schale gefallen sein, dann gilt das Ergebnis als Unentschieden.

Beispiel: Spieler Blau zieht mit 4 Armeen von Shinano nach Kozuke, einer Provinz von Spieler Gelb. Es kommt zum Kampf. Alle angreifenden Armeen (4 x Blau) und alle verteidigenden Armeen (3 x Gelb) werden zusammen in den Turm geworfen. Als Ergebnis fallen 3 blaue Armeen, 1 gelbe Armee und 1 grüne (Bauern)armee unten raus.
Da in Kozuke zur Zeit keine Unruhe herrscht, kämpfen Bauernarmeen auf Seiten des Verteidigers – Spieler Gelb – mit. Trotzdem hat Blau gewonnen (3 : 2). Die gelbe und die grüne Armee sowie 2 blaue Armeen kommen zurück in den jeweiligen Vorrat. Die übrig gebliebene blaue „Siegerarmee“ wird in die Provinz Kozuke gestellt. Spieler Blau bekommt die Provinzkarte Kozuke von Spieler Gelb.

Anmerkung: Wechselt eine Provinz ihren Besitzer, muss die entsprechende Provinzkarte sofort ausgehändigt werden, selbst wenn diese noch auf dem Spielertableau liegen sollte.

Spielende

Nach der zweiten Winterrunde, und damit nach der zweiten Wertung, ist das Spiel beendet. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Bei Gleichstand liegt der Spieler vorne, der mehr Schatztruhen besitzt.

将
軍

Spielübersicht

Spielvorbereitung

1. Provinzkarten sortieren (Spielplanseite / 3 Spieler)

2. Material verteilen; jeder Spieler erhält:
- Spielertableau, Daimyo-Karte und 62 Armeen
- Truhen: 18 bei 3 Spielern
  15 bei 4 Spielern
  12 bei 5 Spielern
- 1 Satz Truhenkarten (von „0“ bis „4“ Truhen)

3a. Provinzen nach Wahl verteilen
- 9 Provinzen mit Armeegruppen besetzen bei 3 Spielern
- 8 Provinzen besetzen bei 4 Spielern
- 7 Provinzen besetzen bei 5 Spielern, oder

3b. Provinzen nach Vorgabe verteilen (siehe unten)

4. Würfelturm füllen: mit 7 Armeen pro Spieler und 10 Bauernarmeen (herausgefallene Würfel kommen zurück in den Vorrat.)

5. Vier Ereigniskarten ziehen

Rundenübersicht

1. Frühling
- Aktionskarten auslegen
- Sonderkarten auslegen
- Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben
- Ereignis bestimmen
- Spielerreihenfolge festlegen
- Aktionen durchführen

2. Sommer – wie Frühling

3. Herbst – wie Frühling

4. Winter
- Getreideverlust ggfs. mit Aufständen
- Siegpunktvergabe
- Unruhemarker entfernen
- Vier neue Ereignisse ziehen
- Reis-Marker auf „0“ setzen

5. Jahresende bzw. nach dem zweiten Jahr: Spielende

Vorgegebene Startverteilung der Provinzen

Diese Startverteilung gilt für die Spielplanseite mit der Sonne. Wir empfehlen die Verwendung dieser Spielplanseite und diese Aufstellung für Einsteiger.

In den nebenstehenden Tabellen ist jeweils links der Provinzname und rechts daneben die Anzahl Armeen angegeben, die in der Provinz platziert werden.

Jeder erhält noch die entsprechenden Provinzkarten (bitte das Spielplansymbol beachten!)

Startaufstellung für 3 Spieler

Spieler A		Spieler B		Spieler C	
Provinz	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*
Suruga	5	Yamato	5	Bizen	5
Mino	4	Echizen	4	Omi	4
Tamba	4	Shimotsuke	4	Hida	4
Musashi	3	Shimosa	3	Etchu	3
Harima	3	Ise	3	Hoki	3
Izu	2	Hitachi	2	Bitchu	2
Owari	2	Awa-Shikoku	2	Bingo	2
Sagami	2	Kaga	2	Settsu	2
Tajima	2	Kii	2	Shinano	2

für 4 Spieler

Spieler A		Spieler B		Spieler C		Spieler D	
Provinz	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*
Yamato	5	Kozuke	5	Mimasaka	5	Kai	5
Awa-Shikoku	4	Hida	4	Wakasa	4	Musashi	4
Kaga	4	Ise	4	Awa-Boso	4	Mino	4
Omi	3	Echizen	3	Harima	3	Mikawa	3
Tamba	3	Shinano	3	Bitchu	3	Bingo	3
Kii	2	Etchu	2	Hoki	2	Aki	2
Settsu	2	Shimotsuke	2	Tajima	2	Totomi	2
Noto	2	Shima	2	Kazusa	2	Sagami	2

für 5 Spieler

Spieler A		Spieler B		Spieler C		Spieler D		Spieler E	
Provinz	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*	*Provinz*	*#Armeen*
Sagami	5	Shimotsuke	5	Mino	5	Hoki	5	Yamato	5
Mimasaka	4	Echizen	4	Hida	4	Shinano	4	Kaga	4
Harima	4	Tamba	4	Iyo	4	Bingo	4	Kii	4
Kazusa	3	Shimosa	3	Owari	3	Echigo	3	Shima	3
Izu	3	Kozuke	3	Totomi	3	Aki	3	Omi	3
Awa-Boso	2	Hitachi	2	Mikawa	2	Izumo	2	Ise	2
Bizen	2	Wakasa	2	Tosa	2	Etchu	2	Noto	2

Die Ereigniskarten haben zwei Funktionen. Im oberen Teil wird gezeigt, wie eine bestimmte Aktion in der laufenden Runde modifiziert wird.

Der untere Teil zeigt die Höhe der Reisverluste, die jeder Spieler im Winter erleidet.

Da zu Beginn eines Jahres alle vier kommenden Ereigniskarten aufgedeckt werden, haben die Spieler die Möglichkeit ihre Spielweise bei Bedarf darauf abzustimmen. Sie sind diesen Ereignissen also nicht „auf Gedeih und Verderb“ ausgeliefert.

Doch die Aktionen der Spieler können nicht nur durch Ereignisse beeinflusst werden, auch Sonderkarten wirken auf Aktionen.

Deshalb ist die Reihenfolge wichtig, in der die Modifikationen abgehandelt werden. Es gilt: Erst wird das Ereignis berücksichtigt und dann die Wirkung der Sonderkarte.

Beispiel: Der Spieler erhält 6 Truppen.

Beim Bau eines Nô-Theaters wird 1 Unruhemarker aus der Provinz entfernt.

Reisverlust im Winter: 5 Einheiten

Beim Bau eines Nô-Theaters wird 1 Unruhemarker aus der Provinz entfernt.

Reisverlust im Winter: 7 Einheiten

Bei einem Angriff auf eine neutrale Provinz werden 2 Bauernarmeen in den Turm geworfen.

Reisverlust im Winter: 3 Einheiten

Wird eine Provinz mit einer Burg angegriffen, erhält der Verteidiger eine zusätzliche Armee aus seinem Vorrat, die mit in den Turm geworfen wird.

Reisverlust im Winter: 2 Einheiten

Wird eine Provinz mit einer Burg angegriffen, erhält der Verteidiger eine zusätzliche Armee aus seinem Vorrat, die mit in den Turm geworfen wird.

Reisverlust im Winter: 6 Einheiten

Provinzen mit einem Tempel dürfen diese Runde nicht angegriffen werden.

Reisverlust im Winter: 3 Einheiten

Bei der Aktion „Steuern einziehen“ bekommt man höchstens 5 Truhen, auch wenn die Provinz höhere Einkünfte hat.

Reisverlust im Winter: 0 Einheiten

Bei der Aktion „Steuern einziehen“ bekommt man mindestens 6 Truhen, auch wenn die Provinz niedrigere Einkünfte hat.

Reisverlust im Winter: 2 Einheiten

Provinzen mit einem Tempel dürfen diese Runde nicht angegriffen werden.

Reisverlust im Winter: 4 Einheiten

Bei der Aktion „Reis einziehen“ werden mindestens 4 Einheiten gutgeschrieben, auch wenn die Provinz niedrigere Einkünfte hat.

Reisverlust im Winter: 3 Einheiten

Bei der Aktion „Reis einziehen“ werden höchstens 3 Einheiten gutgeschrieben, auch wenn die Provinz höhere Einkünfte hat.

Reisverlust im Winter: 4 Einheiten

Bei den Aktionen „5 bzw. 3 Armeen kaufen“ bekommt man nur 3 bzw. 2 Armeen.

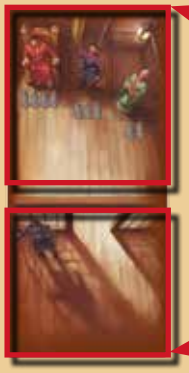
Reisverlust im Winter: 1 Einheit

Tenno's Court – Erweiterungsmodul 1

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

- **1 Kaiserhof** – im unteren Bereich befindet sich die Empfangshalle, in der die Hofbeamten Zugang zum Audienzsaal, der sich im oberen Bereich befindet, erbitten.
  Im Audienzsaal ist zusätzlich Platz für 3 ausliegende Gunstkarten.



Audienzsaal mit Platz für 3 Gunstkarten. Die Kartenplätze sind mit 4, 3 oder 2 Hofbeamten gekennzeichnet.

Empfangshalle

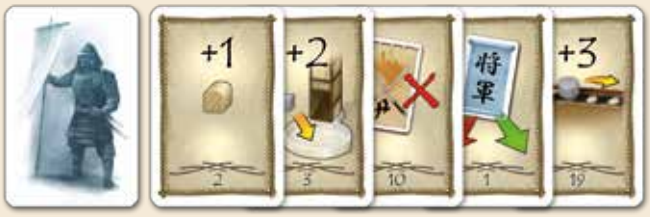
- **5 Ergänzungstableaus** – diese erweitern die aus dem Grundspiel bekannten Spielertableaus um 3 Aktionsmöglichkeiten.

Auf dem Ergänzungstableau sind drei Kartenablageflächen abgebildet, die Aktionsfelder.

- **35 Hofbeamte aus Holz** – je 7 pro Spielerfarbe. Hofbeamte können am Kaiserhof eingesetzt werden, um Gunstkarten zu erwerben.

- **21 Gunstkarten** – bieten ihrem Besitzer jeweils einmalig einen besonderen Vorteil. Jede Gunstkarte ist im unteren Bereich zusätzlich mit einer Ziffer versehen.

  Die Gunstkarten werden auf Seite 20 ausführlich erklärt!



Rückseite und Vorderseiten der Gunstkarten

- **15 Würfelturmkarten** – zur Umwandlung von Armeen in Hofbeamte.

Rückseite und Vorderseiten der Würfelturmkarten

Spielvorbereitung

Der Aufbau des Grundspiels bleibt unverändert.

Der **Kaiserhof** wird links oder rechts neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält zusätzlich zum Material des Grundspiels:

- **1 Ergänzungstableau**
- **7 Hofbeamte** in seiner Spielerfarbe, sowie
- **3 Würfelturmkarten**

Das Ergänzungstableau legen die Spieler an ihre Spielertableaus an, die Hofbeamten und die Würfelturmkarten legen sie bereit. Nicht benötigte Würfelturmkarten und Hofbeamte (bei weniger als 5 Spielern) werden zurück in die Schachtel gelegt.

Wird die Grundfüllung für den Würfelturm durchgeführt, erhält jeder Spieler **pro herausgefallener eigener Armee einen Hofbeamten**, den er aus **seinem** Vorrat in die Empfangshalle des Kaiserhofs stellt. Die Armeen aus der Würfelturmschale nehmen die Spieler zurück in ihren Vorrat.

Die **Gunstkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Bei der Grundfüllung des Würfelturms fallen 2 grüne Bauernarmeen, 2 blaue Armeen von Jens, 2 rote Armeen von Dirk und 1 lila Armee von Anika in die Würfeltumschale. Jens und Dirk stellen je 2 ihrer Hofbeamten in die Empfangshalle des Kaiserhofs und Anika 1. Die Armeen entfernen sie aus der Würfelturmschale und stellen sie zurück in ihren Vorrat.

Spielablauf

Der gewohnte Spielablauf wird in den Runden **Frühling, Sommer und Herbst** durch **2 zusätzliche Schritte** ergänzt. Die Zwischenrunde (**Winter**) bleibt **unverändert**.

Die beiden zusätzlichen Schritte:

- **Gunstkarten auslegen**
- **Aktionen am Kaiserhof durchführen**

Der Schritt „**Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben**“ wird um das Planen der Aktionen auf dem Ergänzungstableau erweitert.

An welcher Stelle im Spiel diese Schritte durchgeführt werden, zeigt die nebenstehende Auflistung.

- *Aktionskarten auslegen*
- *Sonderkarten auslegen*
- **Gunstkarten auslegen**
- **Aktionen auf Spieler- und Ergänzungstableau planen, Gebot abgeben**
- *Ereignis bestimmen*
- *Spielerreihenfolge festlegen*
- **Aktionen am Kaiserhof durchführen**
- *Aktionen durchführen*

Die zusätzlichen Schritte im Einzelnen

Gunstkarten auslegen

Die drei obersten Gunstkarten vom Stapel werden gezogen und **offen** auf die Kartenfelder im Audienzsaal des Kaiserhofs gelegt.

Dabei kommt die Karte mit der **höchsten** Zahl auf das Feld mit den **vier** Hofbeamten; die Karte mit der **nächstniedrigeren** Zahl auf das Feld mit den **drei** Hofbeamten und die **niedrigste** Karte auf das nun noch **freie** Feld.

Die Gunstkarte mit der Ziffer 10 kommt auf das Feld mit den 4 Hofbeamten, die Ziffer 8 auf das Feld mit den 3 Beamten und die Ziffer 2 auf das Feld mit den 2 Hofbeamten.

Aktionen auf Spieler- und Ergänzungstableau planen, Gebot abgeben

Wenn die Spieler ihre Aktionen auf dem Spielertableau planen, werden auch die Aktionen auf dem Ergänzungstableau geheim und gleichzeitig geplant.

Dabei **muss** jedes Aktionsfeld des Ergänzungstableaus (sofern möglich) mit **1 Karte** belegt werden.

Die 3 Aktionsfelder des Ergänzungstableaus ermöglichen es, **Armeen in Hofbeamte** umzuwandeln und an den kaiserlichen Hof zu entsenden. Es können 1, 2 oder 3 Armeen umgewandelt werden.

Je nach gelegter Karte werden im Schritt „**Aktionen am Kaiserhof durchführen**“ unterschiedliche Aktionen ausgeführt:

Provinzkarten

Hat der Spieler eine **Provinzkarte** auf eines der Aktionsfelder gelegt, entfernt er aus der gewählten **Provinz sofort** so viele **eigene** Armeen, wie gefordert. Nun nimmt er die entsprechende Anzahl eigener Hofbeamter und stellt sie in die Empfangshalle des Kaiserhofes. Die Armeen legt er zurück in seinen Vorrat.

In der gewählten Provinz muss dabei immer **mindestens 1 Armee** stehen bleiben.

Würfelturmkarten

Liegt eine **Würfelturmkarte*** auf einem der Felder des Ergänzungstableaus aus, entfernt der Spieler **(vorsichtig!)** so viele **eigene Armeen** aus der **Würfelturmschale** wie benötigt. Er stellt auch hier die entsprechende Anzahl eigener Hofbeamte in die Empfangshalle des Kaiserhofes und legt die Armeen zurück in seinen Vorrat.

Truhen-Karten

Möchte oder kann ein Spieler **keine** Armeen in Hofbeamte umwandeln, legt er eine Truhenkarte auf dem Ergänzungstableau aus. Er führt **keine Aktion** durch. Die **Truhen** auf der Truhen-Karte werden in diesem Fall **nicht** berücksichtigt.

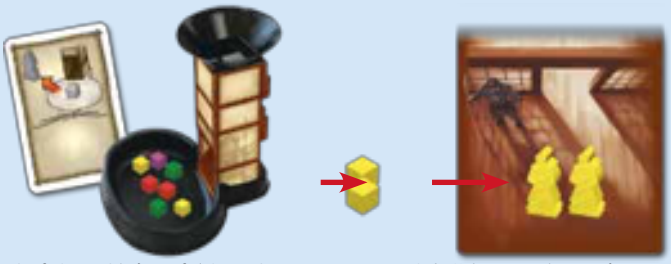
Kann eine Aktion **nicht vollständig** durchgeführt werden (z.B. weil nicht genügend Armeen in der Provinz/Würfelturmschale vorhanden sind oder der Vorrat an Hofbeamten nicht ausreicht), so wird sie **nicht ausgeführt**.

Die 3 Aktionsfelder des Ergänzungstableaus:

1 Armee umwandeln | ***2 Armeen umwandeln*** | ***3 Armeen umwandeln***

Pro eingesetzter Armee darf ein Hofbeamter entsendet werden.
Achtung: Die Karten auf dem Ergänzungstableau werden quer abgelegt!

Barbara hat die Provinzkarte „Kai“ auf ihrem Ergänzungstableau ausgelegt. Da sie das Aktionsfeld „3 Armeen umwandeln“ gewählt hat, entfernt sie 3 Armeen aus Kai und stellt dafür 3 ihrer Hofbeamten in die Empfangshalle des Kaiserhofes. In Kai hat sie nun nur noch 1 Armee.



Auf dem Aktionsfeld „2 Armeen umwandeln“ hat Barbara eine Würfelturmkarte platziert. Sie entfernt 2 Armeen aus der Würfelturmschale und stellt dafür 2 ihrer Hofbeamten in die Empfangshalle des Kaiserhofes.

**Eine Würfelturmkarte auf den Spielertableaus (Grundspiel) hat dieselbe Wirkung wie eine Truhen-Karte; die Aktion wird nicht ausgeführt.*

Eine Würfelturmkarte auf dem Versteigerungsfeld wird wie eine Truhen-Karte „0“ behandelt.

Das dritte Aktionsfeld hat Barbara mit einer Truhen-Karte belegt. Hier führt sie keine Aktion aus.

Aktionen am Kaiserhof durchführen

Ist die Spielerreihenfolge festgelegt, beginnt die Durchführung der Aktionen am Kaiserhof. Dabei werden die Kaiserhofaktionen abgehandelt, **bevor** die Aktionen des Grundspiels durchgeführt werden.

Die Aktionen am Kaiserhof werden in **zwei Teile** gegliedert:

1. Karten aufdecken und Hofbeamte entsenden

Die Spieler decken nun in Spielerreihenfolge **nacheinander** all ihre Karten auf dem Ergänzungstableau auf und führen die Aktionen, wie beschrieben, aus.

Der Startspieler beginnt. Er dreht **zuerst** die Karte auf dem **„3 Armeen umwandeln“**-Feld um und führt diese aus. Dann folgt das **„2 Armeen umwandeln“**-Feld und zum Schluss das **„1 Armee umwandeln“**-Feld. Hat er **alle** seine Aktionen durchgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

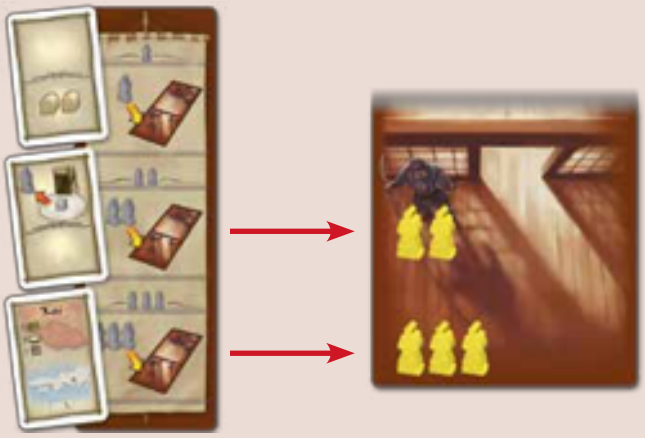
Der erste Teil endet, wenn alle Spieler die Aktionen ihres Ergänzungstableaus ausgeführt haben, es folgt Teil 2:

2. Die Gunst des Hofes nutzen

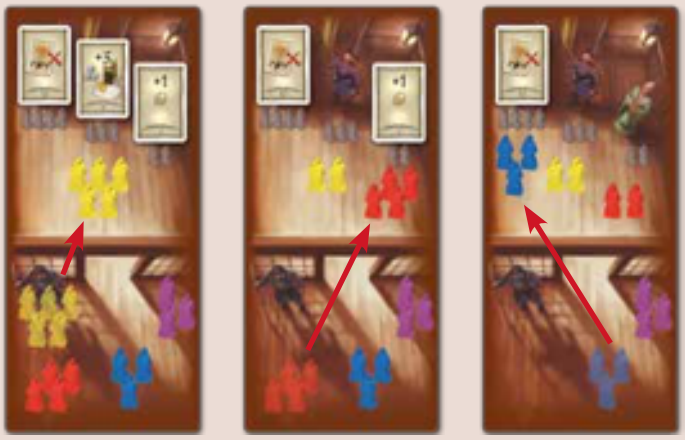
Der Spieler mit den **meisten** Hofbeamten in der **Empfangshalle** des Kaiserhofs darf als **erster** um die Gunst des Kaisers buhlen. Alle anderen folgen in absteigender Anzahl ihrer Hofbeamten (bei Gleichstand gilt die Spielerreihenfolge des Grundspiels).

Der Spieler am Zug zieht **all** seine Hofbeamten von der Empfangshalle in den Audienzsaal. Nun darf er um die Gunst des Kaisers bitten; das heißt, er **kann eine** der ausliegenden **Gunstkarten** auswählen, muss es aber nicht. Wenn er eine Karte vom Tableau wählt, stellt er so viele seiner Hofbeamten zurück in seinen Vorrat, wie auf dem Feld unter der Karte angegeben. Die Gunst der Karte **muss** er, soweit möglich, **sofort** nutzen. Die Karte kommt aus dem Spiel. Sind alle ausliegenden Gunstkarten vergeben, endet Teil 2.

Haben alle Spieler ihre Aktionen am Kaiserhof durchgeführt, werden alle Hofbeamten, die sich noch im Audienzsaal befinden, zurück in die Empfangshalle gestellt. Alle noch offen ausliegenden Gunstkarten werden vom Tableau entfernt und aus dem Spiel genommen. Danach wird die Runde wie gewohnt fortgesetzt.



Barbara hat eine Truhen-Karte, eine Würfelturmkarte und eine Provinzkarte auf ihrem Ergänzungstableau ausliegen. Insgesamt darf sie 5 Hofbeamte in die Empfangshalle entsenden.



Da Barbara (gelb) die meisten Hofbeamten entsendet hat, darf sie beginnen. Sie zieht alle ihre Hofbeamten aus der Empfangshalle in den Audienzsaal und entscheidet sich für die Karte mit der Ziffer 8. Sie nimmt die Karte und die drei benötigten Hofbeamten vom Tableau. Anschließend führt sie die Karte aus. Danach ist Dirk (rot) an der Reihe. Er hat die zweithöchste Anzahl Hofbeamten und zieht sie in den Audienzsaal. Er wählt die Karte mit der Ziffer 2, nimmt die benötigten Hofbeamten vom Tableau und führt die Karte aus.

Jens und Anika haben dieselbe Anzahl Hofbeamte in der Empfangshalle stehen. Da Jens aber in der Spielerreihenfolge des Grundspiels vor Anika an der Reihe ist, darf er seine blauen Hofbeamten in den Audienzsaal ziehen. Allerdings kann er die Karte mit der Ziffer 10 nicht nehmen und ausführen, die Anzahl seiner Hofbeamten reicht nicht aus.

Auch Anika zieht ihre Hofbeamten in den Audienzsaal, obwohl sie die Gunstkarte nicht erwerben kann.

Spielende

Spielende und Siegbedingungen bleiben gegenüber dem Grundspiel unverändert.

Die Gunstkarten

Gunstkarten **müssen** grundsätzlich **sofort** genutzt werden. **Ausnahmen bilden die Ziffern 4, 10, 11 und 18.**

Ziffer 1:

Die für diese Runde ausliegende Ereigniskarte darf sofort entfernt werden. Das Ereignis findet nicht statt.

Der Spieler darf die Ereigniskarte aber auch liegen lassen.

Ziffer 4:

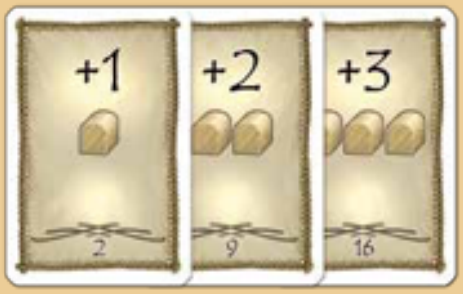
Aus einer beliebigen eigenen Provinz wird ein Unruhemarker entfernt.

Besitzt der Spieler keine Provinz, in der ein Unruhemarker liegt, darf er die Karte behalten und den nächsten Unruhemarker abwehren. Dann kommt sie aus dem Spiel.

Ziffer 12:

3 kostenlose Armeen werden in eine eigene oder neutrale Provinz gesetzt.

Besetzt der Spieler eine neutrale Provinz, nimmt er sich die entsprechende Provinzkarte kampflos.

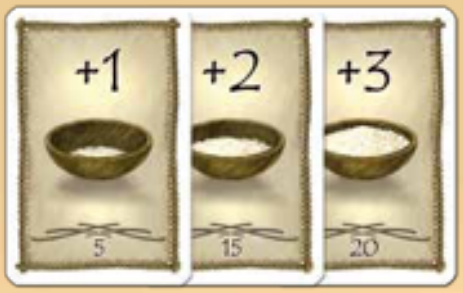


Ziffern 2, 9, 16:

Die angegebene Anzahl Truhen darf sofort genommen und in den eigenen Vorrat gestellt werden.

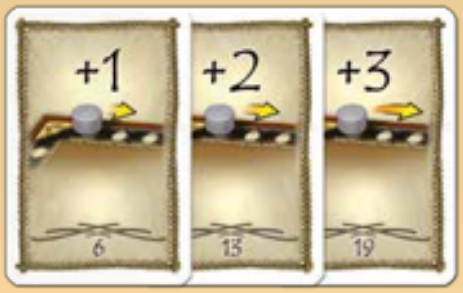
Ziffern 3, 8, 14:

Die angegebene Anzahl Armeen aus dem eigenen Vorrat darf vorsichtig in die Würfelturmschale gelegt werden.



Ziffern 5, 15, 20:

Die angegebene Menge Reis wird dem Spieler sofort gutgeschrieben. Sein Reis-Marker wird die entsprechende Anzahl Felder auf der Nahrungsleiste vorgezogen.



Ziffern 6, 13, 19:

Die angegebene Anzahl Siegpunkte wird dem Spieler sofort gutgeschrieben. Sein Spielstein wird die entsprechende Anzahl Felder auf der Siegpunktleiste vorgezogen.

Ziffern 7, 17, 21:

Das abgebildete Gebäude darf, nach den bekannten Bauregeln, sofort kostenlos in einer eigenen Provinz errichtet werden.

Ziffern 10, 11, 18:

In dieser Runde kann der Spieler bei der Aktion „Kampf/Bewegung A/B“, bzw „A“ + „B“ nicht angegriffen werden.

Am Rundenende kommt die Karte aus dem Spiel.

SAMURAI – ERWEITERUNGSMODUL 2

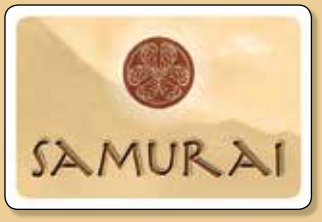
Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

• **5 Sätze von je 4 verschiedenen Karten**

Vorderseiten:

Rückseite:
(mit Daimyo-Symbol)



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Satz von 4 Karten und legt diese geordnet (siehe Bild) als Stapel offen vor sich hin, die Karte mit dem leeren Banner als oberste.

Spielablauf

Anmerkung: Im Spiel mit „Tenno's Court": Vor den Hofaktionen!

Nach **jeder** Festlegung der Spielerreihenfolge prüft jeder Spieler nach, ob er Provinzen in mindestens **4 verschiedenen Regionen** hat.

In diesem Fall schiebt er die **oberste** Karte **unter** den Stapel und erhält in der Spielerreihenfolge nach Wahl **einen** der auf der **neuen** Karte abgebildeten Boni.

Sind die Bedingungen **nicht** erfüllt, bleibt die alte Karte oben liegen. *Anmerkung: Dann gibt es natürlich auch keinen Bonus!*

Nach dem Winter sortiert jeder Spieler seine Karten wie zu Spielbeginn.

Boni:

Heerführer – Erweiterungsmodul 3

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

• **5 Heerführer**

• **30 Denkmäler**

• **5 Übersichten**

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Heerführer und 6 Denkmäler in seiner Farbe. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler noch eine Übersicht.

Heerführer platzieren:

a) Wird mit festen Startländern gespielt, so darf jeder Spieler nach Festlegung der Spielerreihenfolge seinen Heerführer in der Spielerreihenfolge in ein beliebiges eigenes Land einsetzen.

b) Wird mit wählbaren Startländern gespielt, so muss der Spieler jedesmal, wenn er ein Land gewählt hat, entscheiden, ob der Heerführer dort platziert wird oder nicht. Später kann er dort nicht mehr platziert werden.

Spielablauf

Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben: Die bestehenden Aktionsmöglichkeiten für ein Land werden durch die Anwesenheit des Heerführers in dem Land aufgewertet.

Burg bauen

Man zahlt 2 Truhen in den allgemeinen Vorrat und platziert eine Burg in der gewählten Provinz.

Tempel bauen

Man zahlt 1 Truhe und platziert einen Tempel.

Nô-Theater bauen

Man platziert ein Nô-Theater, ohne bezahlen zu müssen.

Reis einziehen

Man erhält eine Einheit Reis mehr gutgeschrieben, als auf der gewählten Provinzkarte angegeben ist. Der Reis-Marker des Spielers wandert auf der Nahrungsleiste entsprechend viele Felder vor.

Steuern einziehen

Man erhält eine Schatztruhe mehr aus dem allgemeinen Vorrat als auf der Provinzkarte angegeben.

6 Armeen aufstellen

Man zahlt 3 Truhen und stellt 6 Armeen aus dem eigenen Vorrat in der gewählten Provinz auf.

4 Armeen aufstellen

Man zahlt 2 Truhen und stellt 4 Armeen in der gewählten Provinz auf.

2 Armeen aufstellen/bewegen

Zunächst zahlt man 1 Truhe und stellt 2 Armeen in der gewählten Provinz auf.

Nach jeder Runde muss der Heerführer in ein eigenes Land bewegt werden:

Wird er in ein **benachbartes eigenes** Land gezogen, hat er das Land im Triumph verlassen, und ihm wird in dem eben verlassenen Land ein Denkmal gebaut.

Dieses Denkmal bleibt erhalten, wenn das Land von einem anderen Spieler (ohne Heerführer) erobert wird oder wenn das Land dem Spieler durch Unruhen verloren geht.

Nur wenn ein anderer Heerführer das Land betritt, hat er das Denkmal erobert. Der erobernde Spieler nimmt das Denkmal vom Plan und legt es vor sich ab.

Wird er in ein **nicht benachbartes eigenes** Land gezogen, ist er aus dem Land geflohen. Dann wird ihm kein Denkmal gebaut.

Verliert ein Spieler ein Land, in dem gerade sein Heerführer steht, wird der Heerführer ohne Errichtung eines Denkmals aus dem Land genommen. Nach Beendigung des Winters, wird der Heerführer (im Zweifel in der aktuellen Spielerreihenfolge) wieder in ein beliebiges eigenes Land eingesetzt.

Spielende

Jedes eigene Denkmal auf dem Spielplan und jedes eroberte Denkmal eines anderen Spielers zählt einen Siegpunkt.

= 7 Siegpunkte

Künste in Japan – Erweiterungsmodul 4

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

- 1 Tableau

- 5 x 15 Spielmarker

- 36 Künstlerplättchen

- 5 Regionenkarten

- 1 Beutel

Spielvorbereitung

Das Tableau wird gut erreichbar neben den Spielplan gelegt. Die 5 Regionenkarten werden gemischt und in einer Reihe offen neben den Spielplan bereitgelegt. Die 36 Künstlerplättchen werden in den Beutel gelegt.

Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde:

Es werden 6 Künstlerplättchen aus dem Beutel gezogen und jeweils auf den Schnittpunkt der Kunst und der Burg gesetzt, wo er tätig ist.

Ende einer Runde:

Der ausgelegten Reihenfolge nach wird für jede Region festgestellt, welcher Spieler in der Region die meisten Länder besitzt. Dieser Spieler ersetzt ein beliebiges der ausliegenden Künstlerplättchen durch einen eigenen Marker. Das Künstlerplättchen kommt aus dem Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne ist.

Wenn alle Regionen abgehandelt sind, wird/werden alle noch offenen Künstlerplättchen auf dem Tableau umgedreht. Die erste Regionenkarte wird an den Schluss der Reihe gelegt.

Spielende

Am Ende des Spiels wird für jede senkrecht und waagerechte Reihe des Tableaus festgestellt, welcher Spieler dort die meisten Marker besitzt. Dabei gelten die umgedrehten Marker als weitere „Spielerfarbe“.

Der Spieler mit den meisten Markern in einer Reihe erhält die an der Reihe angegebenen Siegpunkte (SP).

Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Spieler einen Siegpunkt weniger als angegeben.