

# 戦国大名カードゲーム

# くんとり!

## 決戦 萌ヶ原

## Herrscher der Streitenden Reiche Kunitori! Die Entscheidungsschlacht von Moegahara

### Deutsche Anleitung

Du nimmst Teil an der Schlacht von Moegahara. Der Ort an dem sich das zukünftige Schicksal des Landes entscheiden wird. Zusammen mit deinen Verbündeten im eigenen Lager beobachtest du jede Bewegung des Feindes und stellst dementsprechend deine Armee auf.

Schließt du dich dem Anführer der östlichen Armee, Tokugawa Ieyasu, oder dem Anführer der westlichen Armee, Ishida Mitsunari an? Das ist die schwerwiegende Entscheidung vor die du dich nun gestellt siehst! Das Schicksal Japans liegt in deinen Händen.

## 0. Spielüberblick

Kunitori! Die Entscheidungsschlacht von Moegahara ist ein Deck-Konstruktionsspiel für 2, 4 oder 6 Spieler. Die Spieler werden in zwei Teams (Lager) Aufgeteilt. Zusammen mit deinen Verbündeten schmiedest du Pläne und stellst Generäle und Einheiten auf dem Schlachtfeld auf, während du dein Deck immer weiter verbesserst. Gewinnst du im Gefecht gegen deine Feinde, erobertst du „Länder“. Das Lager, welches als erstes eine vorher festgelegte Anzahl an „Ländern“ erobert hat, gewinnt das Spiel.

## 1. Spielkomponenten

Diesem Spiel gehören neben dieser Anleitung noch insgesamt 194 Karten an.

- **Aktionskarten (92)**
  - Generalkarten (10)
  - Einheiten Karten (44)
  - Strategiekarten (18)
  - Politikkarten (20)
- **Siegspunktkarten (10)**
- **Schatzkarten (62)**
- **Marker Karten (30)**

### Achtung!

Die Karten dieses Spiels unterscheiden sich zum Teil von denen aus „Herrscher der Streitenden Reiche Kunitori!“ und „Herrscher der Streitenden Reiche Kunitori! Brennt die Welt?“. Daher ist es nicht zu empfehlen die Spiele miteinander zu vermischen

## 2. Spielvorbereitungen und Aufbau

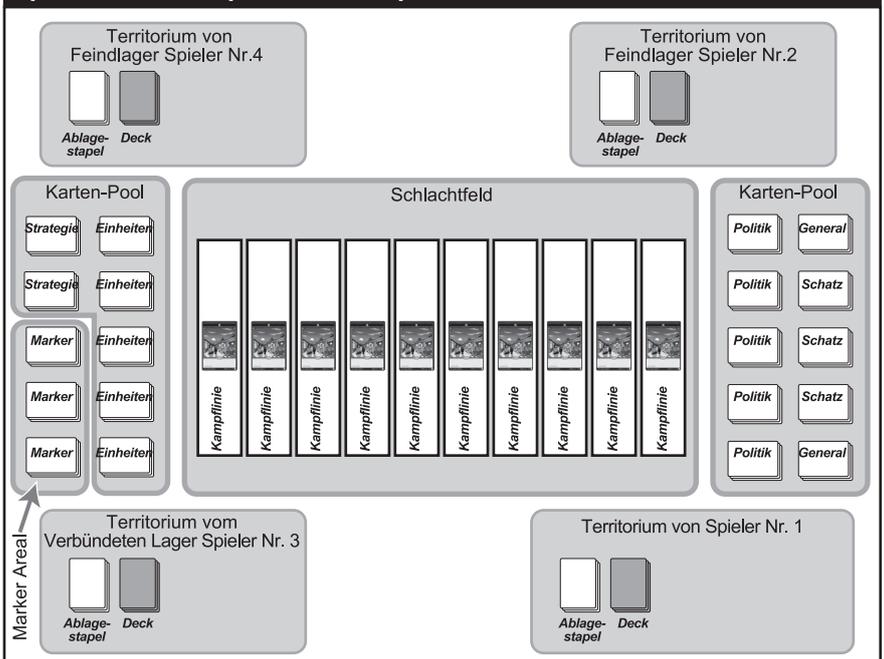
Als erstes teilen sich die Spieler in zwei Teams (Lager) auf. Die Spieler des gleichen Lagers setzen sich nebeneinander an die gleiche Tischseite. Die Spielreihenfolge verläuft bei mehr als zwei Spielern im Zick-Zack. Sprich: Einer der ganz rechts sitzenden Spieler beginnt (ist der erste Spieler), dann ist der ihm gegenüber sitzende Spieler (zweiter Spieler) am Zug. Nach diesem kommt der Spieler dran, der links neben dem ersten Spieler sitzt, dann der Spieler der links neben dem zweiten Spieler sitzt usw.

Vor Spielbeginn werden die „Land“ Karten mit dem Gesicht nach unten in die Tischmitte zwischen die zwei Lager in einer Reihe hingelegt. Dies ist das Schlachtfeld in das die Spieler während des Spiels ihre Generäle und Einheiten legen (aufstellen). Als nächstes werden links und rechts neben das Schlachtfeld die für das Spiel benötigten Karten gelegt. Dies ist der Karten-Pool. Der Platz direkt vor den Spielern ist dessen Spielers „Territorium“. Karten, die ein Spieler spielt, werden in sein Aufstellungsgebiet gelegt. Weiterhin befinden sich im Territorium eines Spielers sein Deck und der dazugehörige Ablagestapel. Es gibt insgesamt zehn Generalkarten, von denen jeweils fünf zur östlichen und westlichen Armee gehören. Diese werden entsprechend in zwei Stapel zu jeweils fünf Karten aufgeteilt und in den Karten-Pool gelegt. Außerdem werden die Einheiten-, Strategie-, Schatz- und Politikkarten in ihre jeweils zugehörigen Stapel aufgeteilt und ebenfalls im Karten-Pool platziert. Die Marker Karten werden gleichfalls in den Karten-Pool gelegt. Alle Karten werden mit dem Gesicht nach oben hingelegt. Ziehe zum Aufbau die Grafik „Spilaufbau Beispiel für vier Spieler“ heran.

Als nächstes nimmt sich jeder Spieler aus dem Karten-Pool zwei „Horo Musha“ und sechs „Kupfer“, mischt diese und legt dieses Deck aus acht Karten in sein Territorium. Das ist das Startdeck. Dann zieht jeder Spieler vier Karten von seinem Deck. Das ist seine Hand.

Zum Schluss entscheiden die Spieler auf eine ihnen gefällige Art und Weise, wer anfängt. In Japan geschieht dies meist mit Schere-Stein-Papier. Damit sind die Spielvorbereitungen abgeschlossen.

### Spilaufbau Beispiel für vier Spieler



### 3. Spielverlauf

Wenn die Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, beginnt der erste Spieler seinen Zug. Jeder Spielzug ist in vier Phasen unterteilt. Die einzelnen Phasen müssen der Reihe nach von dem aktiven Spieler komplett abgehandelt werden. Die einzelnen Phasen sind:

- 1: Aktions-Phase
- 2: Kauf-Phase
- 3: Aufstell-Phase
- 4: Endphase

Wenn der aktive Spieler die Endphase beendet hat, beginnt der nächste Spieler seinen Zug indem er ebenfalls alle vier Phasen der Reihe nach abhandelt. Dies geht in der oben beschriebenen Zugreihenfolge so weiter bis die Spielende Bedingung eintritt.

Auf den Karten gibt es oftmals mehrere Symbole. Diese haben die folgende Bedeutung



### 4. Wie die Karten funktionieren

#### Aktionskarten

Es gibt vier Typen von Aktionskarten: „General-“, „Einheiten-“, „Politik-“ und „Strategiekarten“.

Jeder Spieler kann während seiner Aktions-Phase diese Karten ausspielen. Das Ausspielen einer Aktionskarte kostet eine „Aktion“.

Wird eine Aktionskarte ausgespielt, befolgt der Spieler die auf der Karte abgedruckten Effekte und anschließend Kartentexte, falls vorhanden. Wenn mehrere Effekte auf einer Karte abgedruckt sind, werden diese von oben nach unten abgehandelt.

Außerdem gibt es noch spezielle Regeln, die nur die Strategiekarten betreffen. Diese werden in Abschnitt 5-4 „Endphase“ erklärt.

#### 1. Kartenname

#### 2. Kosten

Gibt an wieviel Geld benötigt wird um diese Karte erwerben zu können. Im Falle von Generalkarten und Einheiten Karten gibt die Zahl zusätzlich die Stärke des Generals bzw. der Einheit an.

#### 3. Aktionsmarker

Wenn man eine Karte mit diesem Symbol aufstellt, erhält man eine Marker Karte der entsprechenden Farbe. Wenn die Karte mit diesem Symbol aus der Kampflinie entfernt wird, wird die entsprechende Marker Karte in das Marker Areal zurückgelegt. (Siehe 5-3 „Aufstell-Phase“)

#### 4. Karte ziehen

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, zieht der Spieler so viele Karten wie der Zahlenwert hinter dem Symbol angibt.

#### 5. Aktion

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler zusätzliche Aktionen in Höhe des Zahlenwerts hinter dem Symbol.

#### 6. Geld

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler Geld in Höhe des Zahlenwerts hinter dem Symbol. (Dieses Geld ist keine Schatzkarte an sich, sondern stellt Geld dar, das in der Kauf-Phase des gleichen Zuges zum Kauf von Karten eingesetzt werden kann).

#### 7. Kauf

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, kann der Spieler während seiner Kauf-Phase dieses Zuges zusätzliche Karten in Anzahl des Zahlenwerts hinter dem Symbol erwerben.

#### 8. Kartentyp

#### 9. Flavortext

Ein Zitat des abgebildeten Charakters oder ein Text zur dargestellten Situation. Diese Texte haben keinen Einfluss auf das Spiel.



#### Siegespunktkarten

Siegespunkte werden benötigt um das Spiel zu gewinnen. Durch das Aufstellen von Generälen und Einheiten während der Aufstell-Phase kann man „Land“ Karten in seinen Besitz bringen. (Siehe 5-3 Aufstell-Phase und 7-2 Ergebnis eines Gefechts)

Jedes „Land“ zählt als ein Siegespunkt. Das Team das als erstes Siegespunkte in Höhe der Hälfte der ausliegenden „Land“ Karten errungen hat, gewinnt das Spiel. (Normalerweise also fünf)

#### 1. Kartenname

#### 2. Flavortext

Ein Zitat des abgebildeten Charakters oder ein Text zur dargestellten Situation. Diese Texte haben keinen Einfluss auf das Spiel.



## Schatzkarten



Schatzkarten werden benötigt um in der Kauf-Phase seines Zuges Karten aus dem Karten-Pool zu erwerben (vom Karten-Pool nehmen und auf seinen Ablagestapel legen). Ein Spieler kann während seiner Kauf-Phase beliebig viele Schatzkarten ausspielen und erhält Geld im Wert des aufgedruckten Geldwertes. Im Gegensatz zu Aktionskarten benötigt das Ausspielen von Schatzkarten keine Aktion. Um Schatzkarten zu erwerben, muss man die entsprechenden Kosten der Schatzkarte bezahlen. Je nach gespielter Schatzkarte erhält man unterschiedlich viel Geld. Kupfer gibt „Geld +1“, Silber gibt „Geld +2“ und Gold „Geld +3“. Während der Kauf-Phase kann der momentane Spieler den Geldwert seiner Schatzkarten zusammenzählen und zum Kauf neuer Karten ausgeben. Ausgegebenes Geld verschwindet sofort. Geld erlöscht in der Endphase und lässt sich somit nicht in den nächsten Spielzug übernehmen.

### 1. Kartenname

### 2. Kosten

Gibt an wie viel Geld benötigt wird um diese Karte erwerben zu können.

### 3. Geld

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler Geld in Höhe des Zahlenwerts hinter dem Symbol. (Dieses Geld ist keine Schatzkarte an sich, sondern stellt Geld dar, das in der Kauf-Phase des gleichen Zuges zum Kauf von Karten eingesetzt werden kann).

### 4. Flavortext

Ein Zitat des abgebildeten Charakters oder ein Text zur dargestellten Situation. Diese Texte haben keinen Einfluss auf das Spiel.

## Marker Karten



Marker Karten sind Karten, die man zu Beginn der Aktions-Phase erhält um seine Aktionen zu erhöhen. Wenn man die unten aufgeführten Einheiten Karten im Schlachtfeld aufstellt, erhält man die entsprechende Marker Karte und legt sie in sein Aufstellungsgebiet.

**Kanoniere: Rote Marker Karte.**

**Kavallerie: Blaue Marker Karte.**

**Bogenschützen: Gelbe Marker Karte.**

Sollten während der Aufstell-Phase durch Ergebnisse von Schlachten oder z.B. durch den Effekt der

Strategiekarte „Horo Musha“, Einheiten Karten aus der Kampflinie entfernt werden, so werden die entsprechenden Marker Karten zurück in den Pool gelegt.

## 5. Spieldetails

Die Phasen, die ein Spieler während seines Zuges durchspielen muss sind die Folgenden.

### 5-1 Aktions-Phase

Ein Spieler erhält zu Beginn seiner Aktions-Phase automatisch Aktion +1. Für jede Marker Karte in seinem Aufstellungsgebiet erhält er zusätzlich eine Aktion. Während der Aktions-Phase kann ein Spieler Aktionskarten von seiner Hand ausspielen. Das spielen einer Aktionskarte kostet eine Aktion. Da man zu Beginn automatisch eine Aktion erhält, kann man also zumindest eine Aktionskarte spielen. Gespielte Karten werden in das eigene Aufstellungsgebiet gelegt und die auf der Karte abgedruckten Effekte und Texte werden abgehandelt. Sollten mehrere Effekte auf einer Karte vorhanden sein, werden diese von oben nach unten abgehandelt. Wenn ein „Karte ziehen“ Symbol aufgedruckt ist, wird dieses als aller erstes ausgeführt. Sollten im Deck und im Ablagestapel keine Karten mehr vorhanden sein, verfallen überzählige „Karte ziehen“ Effekte.

Aktionen kann man nur während der Aktions-Phase des momentanen Zuges aufbrauchen. Das gleiche gilt für „Geld“ und „Kauf“. Nicht genutzte „Aktionen“, „Geld“ und „Kauf“ können nicht in den nächsten Spielzug übernommen werden.

Karten die man durch „Karte ziehen“ auf die Hand bekommen hat, können sofort ausgespielt werden. Daher kann man während seiner Aktions-Phase mehrere Aktionskarten spielen, solange man die notwendigen Aktionen besitzt. Gespielte Aktionskarten werden erst am Ende des Zuges, der „Endphase“, auf den Ablagestapel gelegt und bleiben bis dahin offen liegen.

Wenn ein Spieler alle Aktionskarten von seiner Hand gespielt hat, keine Aktionen mehr übrig hat oder keine weiteren Aktionskarten mehr spielen möchte, endet die Aktions-Phase und der Spielzug geht in die Kauf-Phase über.

### 5-2 Kauf-Phase

Zu Beginn seiner Kauf-Phase erhält der aktive Spieler „Kauf +1“. In dieser Phase verbraucht der Spieler seine in der Aktions-Phase angesammelten „Geld“ und „Kauf“ Karteneffekte sowie Schatzkarten, die er nun ausspielen kann.

Um eine Karte zu erwerben muss man einen „Kauf“ ausgeben. Pro ein „Kauf“ kann man eine Karte im Karten-Pool erwerben (sprich vom Kartenstapel nehmen und auf seinen Ablagestapel legen). Um die Karte erwerben zu können, muss man „Geld“ in Höhe der Kosten der gewünschten Karte ausgeben. Hat man nicht genug „Geld“ durch ausgespielte Schatzkarten oder „Geld“ aus der Aktions-Phase kann man die Karte nicht erwerben.

Ein Spieler kann in der Kaufphase beliebig viele Schatzkarten von seiner Hand spielen, um deren Geldwert zu erhalten. Gespielte Schatzkarten bleiben bis zum Ende des Spielzuges offen liegen, solange nicht anders angegeben.

Da ein Spieler zu Beginn der Kauf-Phase mindestens „Kauf +1“ erhält, kann er zumindest eine Karte erwerben, wenn er genug „Geld“ hat.

Hat ein Spieler kein „Geld“ oder „Kauf“ mehr übrig, oder möchte keine Karten kaufen, endet die Kauf-Phase und es beginnt die Aufstell-Phase.

### Zum Erwerb von Generalkarten.

Wenn man einen General erwirbt, kann man sich einen beliebigen General aus dem Generalkartenstapel im Karten-Pool aussuchen. Ein Spieler, der zum ersten mal eine Generalkarte erwirbt muss sich für einen General der westlichen oder östlichen Armee entscheiden. Das Team des Spielers ist dann an die Seite gebunden, zu der der General gehört, den er erworben hat. Das gegnerische Team ist vom Zeitpunkt des Erwerbs an an die Gegenseite gebunden. Spieler können anschließend nur Generäle ihrer eigenen Seite erwerben.

### 5-3 Aufstell-Phase

Die in der Aktions-Phase gespielten General- und Einheiten Karten **muss** ein Spieler während der Aufstell-Phase im Schlachtfeld aufstellen. Ein Spieler entscheidet sich für die Reihenfolge, in der er die Karten aufstellt. Wenn er eine Karte aufstellt, kann er sich für eine beliebige Kampflinie entscheiden, in die er die Karte legt. Das Aufstellen von Karten und Abhandeln von Karteneffekten wird für jede Karte einzeln durchgeführt.

Im Fall von „Kanoniere“ „Kavallerie“ und „Bogenschützen“ nimmt sich der Spieler entsprechend die Marker Karten, wenn er diese Einheiten aufstellt. Werden diese Karten durch Karteneffekte von „Kobayakawa Hideaki“ oder den Strategiekarten „Horo Musha“ und „Falle“ zurück auf den Ablagestapel gelegt, kommen die entsprechenden Marker Karten ebenfalls zurück in den Karten-Pool.

Spielt man mit vier oder sechs Spielern, entscheidet der aktive Spieler auf welchen Ablagestapel im gegnerischen Team die Karte gelegt wird. Dabei kann er aber nur einen Spieler wählen, der auch eine entsprechende Marker Karte ausliegen hat.

Zum Beispiel: Eine „Kanoniere“ Karte wird durch die Strategiekarte „Falle“ auf einen Ablagestapel gelegt. Der aktive Spieler entscheidet, auf welchen Ablagestapel von einem gegnerischen Spieler, der mindestens eine rote Marker Karte ausliegen hat, „Kanoniere“ gelegt werden soll. Der Spieler auf dessen Ablagestapel die Karte „Kanoniere“ kommt, muss nun eine rote Marker Karte zurück in den Pool legen.

Sollten Marker Karten durch den Ausgang von Kämpfen abgelegt werden, entscheidet das siegreiche Team welcher Spieler die Marker Karten ablegen muss.

Sollten Karten durch Karteneffekte abgelegt werden, entscheidet der aktive Spieler auf welchen Ablagestapel die Karte kommt.

### 5-4 Endphase

In der Endphase wirft der aktive Spieler alle Karten (bis auf Marker Karten) in seinem Aufstellungsgebiet auf seinen Ablagestapel. Anschließend wirft er alle Karten, die er noch auf der Hand hält auf seinen Ablagestapel und zieht vier neue Karten von seinem Deck. Sind im Deck eines Spielers nicht genug Karten vorhanden, um die angegebene Menge an Karten zu ziehen, zieht er zuerst so viele Karten, wie noch vorhanden. Dann mischt er seinen kompletten Ablagestapel, macht diesen zu seinem neuen Deck und zieht von diesem weitere Karten nach.

#### Wann der Ablagestapel zum neuen Deck wird.

Der Ablagestapel wird erst dann gemischt und zum neuen Deck, wenn das momentane Deck keine

Karten mehr enthält und ein Spieler angewiesen wird Karten nachzuziehen. Sollte das Deck schlicht

keine Karten mehr enthalten nachdem man fertig gezogen hat, wird der Ablagestapel noch nicht

zum neuen Deck!

#### Zu den Sonderregeln für Strategiekarten.

Wenn man in der Endphase seine Hand abwerfen muss, kann man beliebig viele Strategiekarten, die

man momentan auf der Hand hält, vorzeigen. Die vorgezeigten Karten werden nicht abgeworfen.

Wenn man anschließend Karten nachzieht, zieht man für jede Strategiekarte auf seiner Hand eine

Karte weniger.

## 6. Ergänzende Regeln 1: Aufstellen

Während der Aufstell-Phase kann man Einheiten oder Generalkarten in Kampflinien im Schlachtfeld aufstellen. Dabei können in einem Zug beliebig viele Karten aufgestellt werden, jedoch sind folgende Regeln zu beachten:

Karten werden in einer Reihe (Kampflinie) hintereinander vor eine „Land“ Karte gelegt.

In einer Kampflinie dürfen maximal drei Karten liegen. Sollte in keiner Kampflinie im Schlachtfeld mehr Platz sein, bleiben die in der Aktions-Phase gespielten General- und Einheiten Karten vorerst im eigenen Aufstellungsgebiet liegen. Die Reihenfolge in der die Karten in einer Kampflinie liegen kann nur durch General- oder Strategiekarten geändert werden. Wenn die erste (die dem „Land“ am nächsten liegende) Karte in einer Kampflinie abgelegt wird, rückt die zweite Karte an ihre Stelle und wird zur ersten Karte in der Kampflinie usw.

## 7 Ergänzende Regeln 2: Das Gefecht

Die Karten der sich gegenüberliegenden Kampflinien an einer „Land“ Karte befinden sich dauerhaft im Kampf miteinander. Dabei kämpfen stets die Karten gegeneinander, die in der gleichen Position liegen, wie die Karten in der gegenüberliegenden Kampflinie.

Spruch: Die erste Karte in der eigenen Kampflinie kämpft gegen die erste Karte in der gegnerischen Kampflinie, die Zweite gegen die Zweite und die Dritte gegen die Dritte.

Ein Gefecht um ein „Land“ gilt für ein Team dann als gewonnen, wenn es als erstes zwei Kämpfe in der gleichen Kampflinie für sich entscheiden konnte.

### 7-1 Der Kampf einzelner Karten

Die Stärke einer Karte ist gleich mit ihren Kosten. Treten zwei Karten im Kampf gegeneinander an, wird ihre Stärke verglichen und die stärkere Karte gewinnt den Kampf. Das Team, das in einem Gefecht zuerst zwei Kämpfe für sich entscheiden konnte, gewinnt das Gefecht und bekommt den Siegespunkt.

Kommt es beim Kampf zweier Karten zu einem Gleichstand der Stärke, gilt der Kampf für beide Seiten als nicht gewonnen.

Bevor der Kampf zwischen zwei Karten ausgeführt wird, werden zuerst alle Karteneffekte einer Karte abgehandelt, die gerade aufgestellt wurde. Zum Beispiel: spielt ein Spieler „Kobayakawa Hideaki“ in die erste Position einer Kampflinie und entscheidet sich die Karte in der ersten Position in der gegenüberliegenden Kampflinie abzulegen, wird dies zuerst durchgeführt, bevor Kobayakawa Hideaki seine Stärke mit der Karte in der ersten Position auf der Gegenseite vergleicht (die nun möglicherweise gar nicht mehr vorhanden ist, da es z.B. keine Karte in der zweiten Position gab, die nachrücken konnte).

### 7-2 Das Ergebnis eines Gefechts

Ein Gefecht um ein „Land“ gilt für ein Team erst dann als gewonnen, wenn es folgende Bedingungen erfüllt hat:

- Es hat drei Karten in einer Kampflinie an einem „Land“ anliegen und die Gegenseite hat keine einzige Karte anliegen.
- Es gewinnt zwei Kämpfe innerhalb der gleichen Kampflinie.

Wenn ein Gefecht entschieden wurde, wird die „Land“ Karte aufgedeckt und so gedreht, dass sie für das Gewinnerteam lesbar ist.

Anschließend werden alle General- und Einheiten Karten, in beiden Kampflinien unter die „Land“ Karte gelegt. Diese gelten bis zum Ende des Spiels als „aus dem Spiel entfernt“.

Wenn Einheiten Karten entfernt wurden, zu denen Marker Karten gehören, entscheidet das Gewinnerteam, welche Marker Karten zurück in den Karten-Pool gelegt werden (Siehe 5-3)

#### Weitere das Gefecht betreffende Regeln

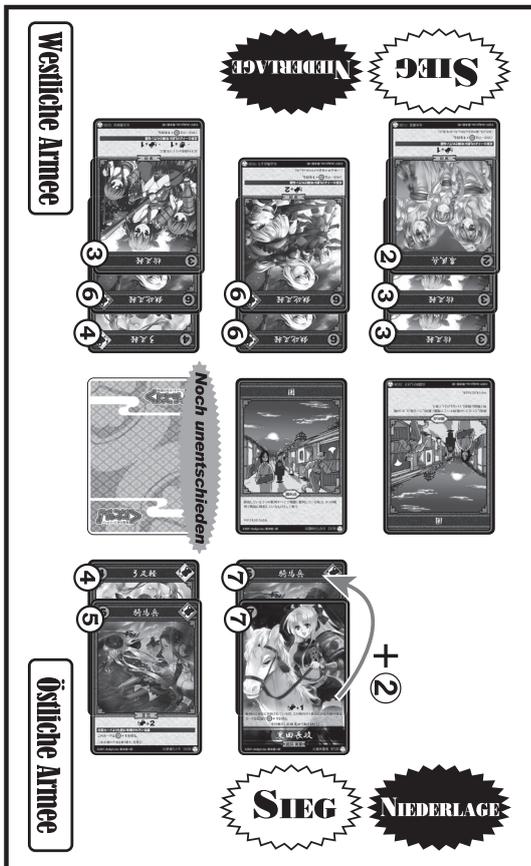
- Gewinnt ein Team die Gefechte von drei direkt nebeneinander liegenden „Land“ Karten, erhält es einen Siegespunkt extra, also vier.
- Alle Einheiten Karten, die in einer Kampflinie vor einem General liegen erhöhen ihre Stärke („Kosten“) um eins.
- Wenn in einer gegnerischen Kampflinie nur eine Karte aufgestellt ist, kann man auch nicht mehr als einen Kampf gewinnen und somit auch nicht das Gefecht (Ausnahme davon: „Toyotomi Hideyoris“ Fähigkeit).

## 7-4 Gefechtsbeispiel

In der obersten Kartenreihe gewinnt die westliche Armee, da sie drei Karten an der „Land“ Karte anliegen hat und die Gegenseite keine einzige.

In der mittleren Kartenreihe hat das westliche Lager zwei „Kanoniere“ anliegen und das östliche eine „Kavallerie“ und „Kuroda Nagamasa“. Da die „Kavallerie“ vor dem General liegt, erhält sie +1 auf ihre Stärke. „Kuroda Nagamasa“ hat die Fähigkeit, dass er +1 auf die Stärke einer Einheiten Karte in der ersten Position addiert, wenn er selbst in der zweiten Position in einer Kampflinie liegt. Somit gewinnt die östliche Armee das Gefecht, da die „Kavallerie“ nun eine Gesamtstärke von sieben hat und damit die „Kanoniere“ in der ersten Position und „Kuroda Nagamasa“ mit seiner Stärke von sieben die „Kanoniere“ in der zweiten Position schlägt.

Die unterste Reihe befindet sich in einem noch nicht entschiedenen Zustand. Zwar schlagen die „Kanoniere“ des westlichen Lagers in der zweiten Position die „Horo Mushi“ des Ostlagers, allerdings ist die erste Position unentschieden und in der dritten Position kommt es zu keinem Kampf, da auf der Ostseite keine Karte an dritter Stelle liegt. Damit bleibt es vorerst bei nur einem gewonnen Kampf in diesem Gefecht für die Westseite.



## 8. Spielende

Wenn ein Team Siegespunkte in Höhe der Hälfte der ausliegenden „Land“ Karten errungen hat (normalerweise also fünf), endet das Spiel und alle Spieler dieses Teams haben gewonnen.

## Kartenliste

### Generäle der östlichen Armee



#### Tokugawa Ieyasu (1)

##### Aktion +1

Solange diese Karte aufgestellt ist, kann sie nicht das Ziel von „Falle“ werden und gibt allen verbündeten Karten in der gleichen Kampflinie +1 Stärke.



#### Ii Naomasa (1)

##### Aktion +1

Solange diese Karte in der ersten Position in einer Kampflinie aufgestellt ist, gibt sie allen verbündeten Karten in der gleichen Kampflinie +1 Stärke.



#### Toudou Takatora (1)

##### Aktion +1

Du kannst eine „Speerträger“ Karte erhalten und auf deine Hand nehmen.



#### Kuroda Nagamasa (1)

##### Aktion +1

Solange diese Karte in der zweiten Position in einer Kampflinie aufgestellt ist, gibt sie der Karte in der ersten Position +1 Stärke.



#### Kobayakawa Hideaki (1)

Wenn diese Karte aufgestellt wird, kann du eine Karte des gegnerischen Teams aus der gegenüberliegenden Kampflinie auf den Ablagestapel legen.

**Generäle der westlichen Armee**



**Ishida Mitsunari (1)**

**Karte ziehen +3**

**Aktion +1**

Solange diese Karte aufgestellt ist, kann sie nicht das Ziel von „Falle“ werden.



**Ootani Yoshitsugu (1)**

**Aktion +1**

Wenn diese Karte aufgestellt wird, kannst du die Reihenfolge der verbündeten Karten in dieser Kampflinie ändern.



**Ukida Hideie (1)**

**Aktion +1**

Du kannst einen Speerträger erhalten und auf deine Hand nehmen.



**Konishi Yukinaga (1)**

**Aktion +1**

**Kauf +1**

Du kannst ein Kupfer von deiner Hand in ein Silber, oder ein Silber von deiner Hand in ein Gold tauschen und auf die Hand nehmen. Die getauschte Karte kommt zurück in den Karten-Pool.



**Toyotomi Hideyori (1)**

**Aktion +1**

Wenn diese Karte in der dritten Position in einer Kampflinie aufgestellt wird, gewinnt das Gefecht automatisch.

**Siegespunktkarte**



**Land (10)**

**Strategiekarten**



**Horo Musha (12)**

**- In der Aufstell-Phase -**

Wähle eines:  
 - Lege eine verbündete, aufgestellte Karte auf den Ablagestapel.  
 - Ändere die Reihenfolge von zwei oder drei Karten in einer Kampflinie nach belieben.  
 - Lege eine beliebige Karte aus deinem Ablagestapel auf den Ablagestapel eines verbündeten Spielers.  
 Wenn einer dieser Effekte ausgeführt wurde, lege diese Karte zurück in den Karten-Pool.



**Falle (6)**

**- In der Aufstell-Phase -**

Lege eine beliebige aufgestellte Karte auf den Ablagestapel. Anschließend lege „Falle“ zurück in den Karten-Pool.

**Einheiten Karten**



**Bauernmiliz (4)**

**Aktion +1**

Wenn diese Karte in einer Kampflinie vor einem General liegt, bekommt sie Stärke +1.



**Speerträger (10)**

**Wähle eines:**

Karte ziehen +1

**oder**

**Aktion +1**

Wenn diese Karte in einer Kampflinie vor einem General liegt, bekommt sie Stärke +1.



### Bogenschützen (10)

**Aktion +2**

Nimm eine gelbe Marker Karte. Wenn diese Karte in einer Kampflinie vor einem General liegt, bekommt sie Stärke +1.



### Kavallerie (10)

**Aktion +2**

Nimm eine blaue Marker Karte. Wenn diese Karte in einer Kampflinie vor einem General liegt, bekommt sie Stärke +1.



### Kanoniere (10)

**Aktion +2**

Nimm eine rote Marker Karte. Wenn diese Karte in einer Kampflinie vor einem General liegt, bekommt sie Stärke +1.

### Schatzkarten



### Kupfer (36)

**Geld +1**



### Silber (18)

**Geld +2**



### Gold (8)

**Geld +3**

### Politikkarten



### Entwicklung neuer Technologien (4)

**Wähle eines:**

**Geld +1**

**oder**

Schrotte diese Karte: **Geld +3**



### Erschließung neuer Felder (4)

**Karte ziehen +2**



### Landesvermessung (4)

Erhalte ein „Silber“ und nimm es sofort auf deine Hand.

Ergänzung: Das mit „Landesvermessung“ erhaltene „Silber“ kann in der Kauf-Phase dieses Zuges eingesetzt werden.



### Flussbegradigung (4)

**Karte ziehen +2**

**Geld +1**



### Burgstadt (4)

**Karte ziehen +3**

**Kauf +1**

## Marker Karten



Jeweils 10 jeder Farbe.

## Sonstiges

Während des Spiels kann man sich immer mit den Spielern des eigenen Teams (seinen Verbündeten) absprechen. Außerdem darf man jederzeit in die Hand und den Ablagestapel seiner Verbündeten einsehen.

Wenn man zu zweit spielt, gelten folgende Regelzusätze:

### Zusatzregeln für 2 Spieler

- Es werden nur 8 „Land“ Karten verwendet
- Es werden nur 2 „Burgstadt“ Karten verwendet
- Kein Spieler kann mehr als eine „Burgstadt“ erwerben
- Wenn man eine „Bauernmiliz“ erwirbt, kann man eine zusätzliche Bauernmiliz erwerben ohne dafür einen „Kauf“ zu verbrauchen.

## Impressum

**Box Illustration:** Miki Miyashita

### Illustrationen:

Miina Akiho  
Hiroki Ozaki  
Souji Kusaka  
COMTA  
Misa Matoki  
Miki Miyashita  
Ofuu Yamadori  
F.S  
Kazu Kinoshita  
Kaya Kuramoto  
Toshihisa Tanaka  
Rin Minase  
Jeita Yamada  
Kazuno Yuikawa

**Spieldesign:** Ginichiro Suzuki und Yukio Kawamura

**Design Assistenten:** Yoshinori Yanagida, Motoki Kimura, Makoto Hanawa und Yuudai Fukuhara

**Entwickler:** Atsuo Yoshizawa, Tomohide Iijima und Naoki Kubouchi

**Entwickler Assistenten:** Nekomaru, Junichi Ito und Yoshikazu Furuta

**Grafik Direktor:** Kazuna Shizukuishi

**Grafikdesign:** Junichi Narusawa (Media desk N)

**Übersetzung aus dem Japanischen:** Philip Lindemer