

# 戦国大名カードゲーム くたくり!

## 天下は誰が握っているか

### Herrscher der Streitenden Reiche Kunitori! Brennt die Welt? Deutsche Anleitung

## 0. Spielüberblick

„Herrscher der Streitenden Reiche Kunitori! Brennt die Welt?“ ist ein Deck Konstruktions-Kartenspiel für 2-6 Spieler (Empfohlen mit 3 bis 5 Spielern).

Die Spieler übernehmen die Rolle eines noch namenlosen Herrschers im feudalen Japan und erweitern ihr Einflussgebiet (ihr Deck) während des Spiels, indem sie unterschiedlichste Karten Karten erwerben, wie z.B. „Söldner Kanoniere“, die „Burgstadt“ oder „Gold“.

Wenn es auf die Endphase eines Zuges zugeht, können die Spieler andere Mitspieler zu einer Entscheidungsschlacht herausfordern, die von Einheiten Karten, geführt von Generälen ausgefochten wird.

Durch diese Entscheidungsschlacht wird der Verlauf des Spiels stark beeinflusst. Wenn das Spiel endet, gewinnt der Spieler, der die meisten Siegespunktkarten erbeuten konnte.

Werde der mächtigste Herrscher der Streitenden Reiche!

## 1. Spielkomponenten

Dem Spiel gehören neben dieser Beschreibung noch insgesamt 290 Karten an.

### Aktionskarten (168 Karten)

- General (8 Karten)
- Einheiten (62 Karten)
- Strategie (50)
- Politik (48)

### Siegespunkt-Karten (52 Karten)

### Schatzkarten (70 Karten)

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



## 2. Spielvorbereitung und Aufbau

Die Spieler sitzen im Kreis. In der Tischmitte werden alle für das Spiel notwendigen Karten angeordnet. Dieses Gebiet ist der „Karten-Pool“. Karten die im Verlauf des Spiels verschrottet werden gehen auf den Schrott-Stapel (Achte darauf, dass der Schrottstapel und der Karten-Pool deutlich voneinander getrennt sind).

Der Bereich vor jedem Spieler ist dessen „Territorium“. Das Territorium besteht aus dem „Aufstellungsgebiet“, in das ein Spieler seine ausgespielten Karten legt, dem Deck des Spielers und dem dazugehörigen Ablagestapel.

Vor Spielbeginn werden zuerst alle benötigten Karten ausgeteilt. Als erstes werden alle Generäle zu einem Kartenstapel zusammengelegt und im Karten-Pool platziert.

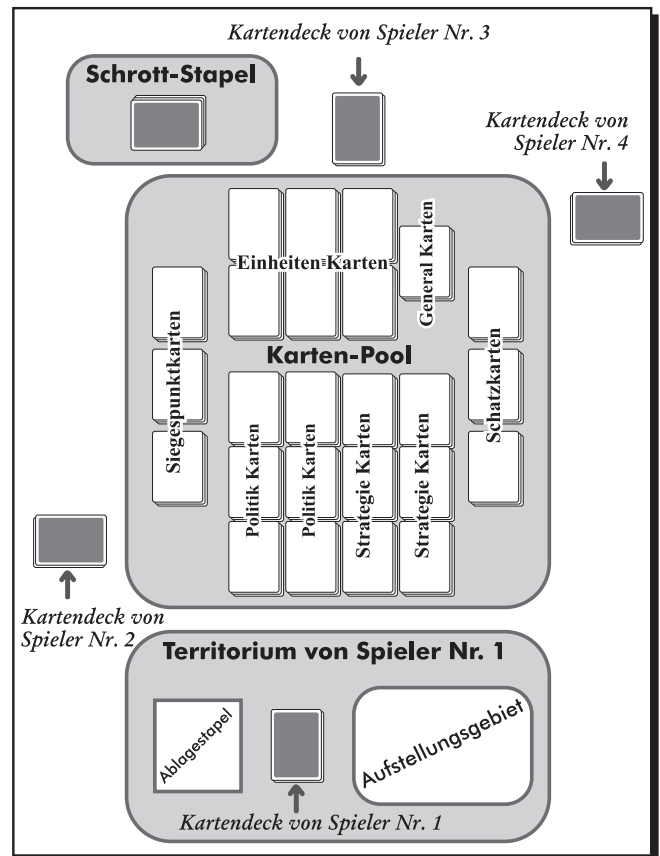
Als nächstes werden alle gleichen Einheiten-, Politik-, Strategie-, Siegespunkt- und Schatzkarten in jeweils einen eigenen Kartenstapel aufgeteilt und in den Karten-Pool gelegt.

Alle diese Karten werden mit dem Gesicht nach Oben hingelegt. (Ziehe die Abbildung zum Spielbau heran).

Damit ist der Aufbau des Karten-Pools komplett. Nun nimmt sich jeder Spieler zwei „Dorf“ und sechs „Kupfer“ Karten aus dem Karten-Pool, mischt diese und legt dieses Deck aus acht Karten in sein Territorium. Dies ist das Startdeck.

Dann zieht jeder Spieler vier Karten von seinem Deck. Dies ist seine Hand. Zuletzt entscheiden die Spieler auf eine ihnen gefällige Art und Weise, wer anfängt. (In Japan geschieht dies meist mit „Schere-Stein-Papier“).

Damit sind die Vorbereitungen abgeschlossen.



## 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: (Siehe Abschnitt 5. Spieldetails für eine Erläuterung der einzelnen Phasen)

- 1: Aktions-Phase
- 2: Schlacht-Phase
- 3: Kauf-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 im Uhrzeigersinn weiter bis die Spielende Bedingung eintritt.

## 4. Wie die Karten funktionieren

### Aktionskarten

Es gibt vier Typen von Aktionskarten: „General-“, „Einheiten-“ und „Politik-“ und „Strategiekarten“. In Kunitori! Brennt die Welt? Sind die Strategiekarten als neue Karten hinzugekommen.

Jeder Spieler kann während seiner Aktionsphase diese Karten ausspielen. Das Ausspielen einer Aktionskarte kostet eine „Aktion“. Da jeder Spieler zu Beginn seines Spielzuges automatisch eine Aktion erhält, kann er in seinem Zug mindestens eine Aktionskarte spielen.

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.

Zum Beispiel: Wenn eine Karte einen +2 Aktionen Effekt besitzt, erhält der Spieler, der sie ausgespielt hat +2 Aktionen, die er während seiner Aktions-Phase nutzen kann, um weitere Aktionskarten auszuspielen. Benutzte Aktionen erlöschen sofort. Nicht genutzte Aktionen verfallen zu Beginn der Kauf-Phase (Man kann sie also nicht in seinen nächsten Zug übernehmen).

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



### Generalkarte

#### 1. Kartenname

#### 2. Kosten

Gibt an wie viel Geld notwendig ist, um die Karte zu erwerben.

#### 3. Siegespunkte

#### 4. Dieses Symbol repräsentiert „Karte ziehen“

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

#### 5. Dieses Symbol repräsentiert „Aktion“

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler zusätzliche Aktionen in Höhe des Zahlenwerts hinter dem Symbol. Diese Aktionen können im gleichen Spielzug eingesetzt werden, um weitere Aktionskarten zu spielen.

#### 6. Dieses Symbol repräsentiert „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).



### Einheiten Karte

#### 7. Dieses Symbol repräsentiert „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.



### Strategiekarte

#### 8. Angriffskraft

Gibt die Angriffskraft der Karte an. Wenn man während der Schlacht-Phase angreift oder verteidigt, erhält man Angriffskraft in Höhe des aufgedruckten Zahlenwerts.

#### 9. Kartentyp

#### 10. Flavortext

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



### Politikkarte

#### Siegespunktkarte

Siegespunktkarten sind notwendig um das Spiel zu gewinnen. Während des Spiels selbst haben diese Karten aber keinerlei Effekt. Man kann sie nicht ausspielen. Es gibt noch andere Karten neben den Siegespunktkarten, die Siegespunkte dazu geben oder auch verringern.

#### 1. Kartenname

#### 2. Kosten

Gibt den Geldwert an, der notwendig ist, um die Karte kaufen zu können.

#### 3. Siegespunkte

#### 4. Flavortext

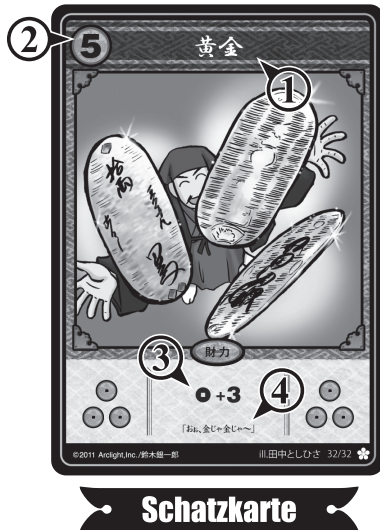
Ein Zitat des abgebildeten Charakters oder ein Text zur dargestellten Situation. Diese Texte haben keinen Einfluss auf das Spiel.



### Siegespunktkarte

## Schatzkarte

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. Kartennamenname**
- 2. Kosten**
- 3. Dieses Symbol repräsentiert „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.

## 5. Spieldetails

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

### 5-1 Aktions-Phase

Zu Beginn jeder Aktions-Phase erhält der aktive Spieler eine Aktion (Aktion +1).

Während seiner Aktions-Phase kann ein Spieler seine vorhandenen Aktionen benutzen um Aktionskarten auszuspielen. Das Ausspielen einer Aktionskarte kostet eine Aktion.

Daher kann ein Spieler, wenn er es möchte und kann pro Zug mindestens eine Aktionskarte spielen.

Eine ausgespielte Aktionskarte wird offen in das eigene Territorium gelegt und die Effekte und Kartentexte der Karte werden abgehandelt. Sollte eine Karte mehrere Effekte und Texte besitzen, werden diese von Oben nach Unten abgehandelt. Wenn die Karte ein „Karte ziehen“ Symbol besitzt wird dieses sofort abgehandelt und der Spieler zieht Karten in der angegebenen Anzahl von seinem Deck (Sollten das Deck und der Ablagestapel keine Karten mehr enthalten, 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 (Ausgenommen davon sind „Aufstellbare“ Karten, die in Abschnitt 6-1 erläutert werden).

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 Schlacht-Phase über.

## 5-2 Schlacht-Phase

Hat ein Spieler während seiner Aktions-Phase einen „General“ ausgespielt, kann er nun einen anderen Spieler zur Schlacht herausfordern. Hat er die Karte „Wandermönch“ gespielt, kann er zusammen mit einem anderen Spieler eine Schlacht ausrufen.

Details dazu in Abschnitt 7 „Ergänzende Regeln 2: Die Schlacht“.

## 5-3 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 sich eine Karte vom Karten-Pool 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 Endphase.

## 5-4 Endphase

Der aktive Spieler wirft alle Karten, die er in seinem Zug gespielt hat auf den Ablagestapel (Ausnahme sind die unten weiter erläuterten Karten mit der Fähigkeit „Aufstellbar“).

Als nächstes wirft er alle Karten ab, die er noch auf der Hand hält. Danach zieht er vier neue Karten nach. 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 weiter Karten nach.

### Achtung! 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: Aufstellbare Karten.

### 6-1 Aufstellbar

Aktionskarten mit einem schwarzen Banner unter dem Angriffskraft Symbol tragen die Fähigkeit „Aufstellbar“.

Wenn Aktionskarten mit dem „Aufstellbar“ Symbol im Aufstellungsgebiet eines Spielers liegen, so können diese Karten in der Endphase eines Zuges dort liegen bleiben, wenn der Spieler dies wünscht. Sprich, sie müssen nicht wie alle anderen gespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt werden. Das liegen lassen von Karten mit dem „Aufstellbar“ Symbol nennt man „Aufstellen“.



## 6-2 Das Benutzen von aufgestellten Karten.

Zu Beginn der Aktionsphase nachdem der Spieler seine Aktion +1 erhalten hat aber bevor er irgendeine Karte von seiner Hand spielt, werden alle aufgestellten Karten so behandelt, als wären sie gerade gespielt worden („Verteidigungswall Baustelle“ zählt nicht als aufgestellte Karte). Das Spielen einer aufgestellten Karte kostet immer noch eine Aktion, ist also nicht kostenlos. Sollte ein Spieler mehrere Karten aufgestellt haben, entscheidet er in welcher Reihenfolge er diese spielen möchte.

Zum Beispiel: Ein Spieler hat die „Bogenschützen“ in seinem vorangegangenen Zug aufgestellt. Sein neuer Spielzug beginnt und er erhält standardmäßig seine Aktion +1. Noch bevor er eine Karte von seiner Hand spielt, muss er diese Aktion nun benutzen um die aufgestellten „Bogenschützen“ zu spielen (hätte er mehrere aufgestellte Karten, könnte er sich entscheiden, welche der aufgestellten Karten er zuerst spielen möchte). Er erhält dadurch Aktion +2, womit er wieder zwei Aktionen zur Verfügung hat. Wenn er weitere aufgestellte Karten besäße, müsste er diese nun mit der neuen Aktion spielen. Sind alle aufgestellten Karten gespielt und hat der Spieler noch Aktionen übrig, kann er nun Aktionskarten von seiner Hand spielen.

## 7 Ergänzende Regeln 2: Die Schlacht

Die in der Schlacht-Phase ausgeführte Schlacht verläuft wie folgt.

### 7-1 Das Ausrufen einer Schlacht.

Wenn ein Spieler während seiner Aktions-Phase ein oder mehrere „Generalkarten“ gespielt hat, kann er eine Schlacht mit anderen Spielern beginnen. Ruft ein Spieler eine Schlacht aus, wird die Angriffskraft aller General und Einheiten Karten in seinem Aufstellungsgebiet addiert.

Als erstes entscheidet der Spieler, der die Schlacht ausgerufen hat, welcher seiner Generäle welchen Spieler angreift und kündigt dies an. Mehrere Generäle können einen Spieler angreifen, sowie unterschiedliche Generäle mehrere Spieler.

Im Falle, dass ein Spieler mit mehreren Generälen unterschiedliche Spieler angreift, muss er seine Einheiten Karten zwischen den Generälen aufteilen. Es ist auch möglich nur mit den Generälen alleine anzugreifen, ohne dass diese Einheiten anführen. Das Angreifen eines anderen Spieler alleine mit Einheiten Karten ist nicht gestattet.

#### **Achtung! Die Reihenfolge wenn man mehrere Spieler angreift.**

Werden in einer Schlacht-Phase mehrere Spieler angegriffen, werden die Schlachten im Uhrzeigersinn abgewickelt.

### 7-2 Der verteidigende Spieler

Der gegen einen Angriff verteidigende Spieler kann zwischen „Hinterhalt“ und „Verstärkung“ wählen.

#### 7-2-1 Hinterhalt

Wählt der verteidigende Spieler „Hinterhalt“, kann er von seiner Hand beliebig viele Karten mit Angriffskraft vorzeigen. Er legt diese Karten als Hinterhalt bis zum Ende der Schlacht-Phase des aktiven Spielers in sein eigenes Aufstellungsgebiet. Alle Karten die als Hinterhalt in das Aufstellungsgebiet gelegt wurden addieren +1 zu ihrer Angriffskraft.

#### 7-2-2 Verstärkung

Wählt der verteidigende Spieler „Verstärkung“, deckt er die obersten zwei Karten seines Decks auf. Karten mit Angriffskraft, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, werden bis zum Ende der Schlacht-Phase des aktiven Spielers als Verstärkung in das Aufstellungsgebiet des verteidigenden Spielers gelegt.

### 7-3 Der Ausgang der Schlacht

Der Angreifer rechnet die Angriffskraft aller seiner an der Schlacht beteiligten Einheiten und Generäle zusammen. Der Verteidiger rechnet die Angriffskraft aller Karten, die er nun in seinem Aufstellungsgebiet liegen hat zusammen. Anschließend wird der Wert des Verteidigers von dem des Angreifers subtrahiert. Je nach Ergebnis erhalten die Spieler Siegespunktkarten entsprechend der Liste weiter unten. Der Angreifer darf die Siegespunktkarte nicht ablehnen, der Verteidiger muss die Siegespunktkarte nicht nehmen, wenn er nicht möchte. Ist das Ergebnis nach der Subtraktion null, so erhalten beide Spieler außer einigen schmerzhaften Wunden nichts!

Wenn die Stärke des Angreifers größer war, erhält er bei einer Differenz von:

- 1-3 ein Dorf
- 4-6 eine Präfektur
- 7+ ein Land

Wenn die Stärke des Verteidigers größer war, erhält er bei einer Differenz von:

- 1 ein Dorf
- 2 eine Präfektur
- 3+ ein Land

Sind alle Schlachten abgehandelt, endet die Schlacht-Phase und der verteidigende Spieler nimmt seine als Hinterhalt gespielten Karten zurück auf die Hand. Karten die als Verstärkung aufgedeckt wurden, werden in beliebiger Reihenfolge zurück auf das Deck gelegt.

### 7-4 Schlachten-Phase Beispiel

Nobunaga benutzt „Akechi Mitsuhide“ in seinem Aufstellungsgebiet und ruft eine Schlacht gegen Hideyoshi aus.

Die Karten, die an der Schlacht teilnehmen können sind auf Nobunagas Seite „Akechi Mitsuhide“ und zwei „Söldner Kanoniere“. Hideyoshi hat eine „Festungsattrappe“ und einen „Bogenschützen“.

(Angreifender Spieler) Nobunaga

Gesamtstärke 8

(Verteidigender Spieler) Hideyoshi

Hinterhalt

Gesamtstärke 3

\*Die zwei „Speerträger“ Karten wurden als Hinterhalt gespielt.

Als nächstes wählt Hideyoshi den Hinterhalt und zeigt zwei „Speerträger“ vor und legt diese in sein Aufstellungsgebiet. Da beide Spieler nun eine Gesamtstärke von 8 haben, ist das Ergebnis nach der Subtraktion 0. Damit gewinnen sie außer blauen Flecken nichts und kehren mit leeren Händen nach Hause zurück. Zum Schluss nimmt Hideyoshi seine zwei „Speerträger“ Karten zurück auf die Hand und die „Festungsattrappe“ wird aufgrund ihrer Fähigkeit auf den Ablagestapel gelegt. Damit endet die Schlacht-Phase.

## 8 Spielbeispiel

Die Spieler sind Nobunaga, Hideyoshi und Ieyasu. Hideyoshi ist am Zug. Auf seiner Hand hält er momentan „Kupfer“, „Silber“, „Bogenschützen“ und „Burgstadt“. In seinem Aufstellungsgebiet ist eine „Kavallerie“ aufgestellt.

Zu Beginn seiner Aktions-Phase erhält er +1 Aktion. Diese muss er benutzen um seine „Kavallerie“ zu spielen. Die „Kavallerie“ hat als Spieleffekt Aktion +2. Somit hat Hideyoshi nun zwei Aktionen. Als erstes verbraucht er eine Aktion und spielt die „Bogenschützen“. Diese haben als Spieleffekt ebenfalls Aktion +2. Somit hat Nobunaga nun drei Aktionen übrig. Als nächstes spielt er die „Burgstadt“ und zieht durch diese drei zusätzliche Karten. Die drei Karten, die er zieht, sind „Gegenschlag“, „Silber“ und ein „Gold“. Nobunaga hat zwar noch zwei Aktionen übrig, möchte „Gegenschlag“ jedoch nicht spielen und beendet damit seine Aktions-Phase. Da er keine Karte gespielt hat, die ihm das Ausrufen einer Schlacht erlaubt, wird die Schlacht-Phase übersprungen und er beginnt seine Kauf-Phase.

In seiner Kauf-Phase hat er durch die Schatzkarten „Kupfer“, zwei „Silber“ und ein „Gold“, insgesamt acht Geld. Er benutzt seinen Kauf +1, den er zu Beginn seiner Kauf-Phase automatisch erhält und sieben von seinen acht Geld um den „Landzerstörer“ zu erwerben. Da er kein „Kauf“ mehr übrig hat, kann er sein noch übrig gebliebenes ein Geld nicht verwenden und er beendet seine Kauf-Phase.

Damit geht sein Zug in die Endphase über. Aus seinen gespielten Karten wählt er die „Kavallerie“ und die „Bogenschützen“ aus, die in seinem Aufstellungsgebiet liegen bleiben sollen. Beide Karten haben das „Aufstellbar“ Symbol. Alle anderen Karten, die in seinem Aufstellungsgebiet liegen werden auf den Ablagestapel gelegt. Als nächstes wirft er alle Karten, die er noch auf der Hand hält ab. Er entscheidet sich aber dazu die Strategiekarte „Gegenschlag“ vorzuzeigen und damit auf der Hand zu behalten. Anschließend zieht er auf vier Karten auf und beendet seinen Zug. Damit ist der nächste Spieler dran.

## 9. Spielende und Siegesbedingung

### 9-1 Eintreten des Spielendes

Sobald die letzte Karte vom einem der drei Siegespunktarten Stapel im Karten-Pool genommen wurde, läuft das Spiel weiter bis der Spieler rechts vom aktiven Spieler noch einmal dran war. Danach endet das Spiel.

### 9-2 Siegespunkt Abrechnung

Jeder Spieler rechnet die Siegespunkte auf allen Karten, die er bei Spielende besitzt (Sprich: Auf der Hand, im Deck, im Ablagestapel und im Aufstellungsgebiet) zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Kommt es zum Punktegleichstand, gewinnt der Spieler der am weitesten vom Startspieler entfernt sitzt, sprich seinen ersten Zug später ausgeführt hat.

## 10 „Brennt die Welt?“ zusammen mit Kunitori spielen

Die Regeln von „Kunitori“ und „Kunitori! Brennt die Welt?“ sind im großen und ganzen gleich. Daher kann man, wenn man möchte, beide Spiele mischen und zusammen spielen. Dabei empfiehlt sich folgende Zusammensetzung:

- 1) Aus „Brennt die Welt?“ die „Speerträger“, „Bogenschützen“, „Kavallerie“ und „Söldner Kanoniere“. Außerdem die Schatz- und Siegespunktarten.
- 2) Die Generalkarten aus beiden Spielen.
- 3) Aus beiden Spielen insgesamt 18 verschiedene Aktionskarten.
- 4) Drei oder mehr Strategiekarten.
- 5) Entweder die „Festungsatruppe“ oder die „Fantastische Burg“ oder beide.
- 6) Wenn man die „Fantastische Burg“ benutzt, wählt man zwei Karten aus „Landzerstörer“, „Wandermönch“ und „Falle“.
- 7) Entweder den „Ninja Clan“ oder die „Geübten Ninja“
- 8) Am besten wählt man eine Politikkarte jeder Preisklasse mindestens einmal.

### Ein Beispiel zum Mischen beider Spiele

Siegespunktarten, Schatzkarten, Generalkarten: Alle aus einem Spiel.

#### Einheiten Karten: Insgesamt 6

„Ninja Clan“, „Speerträger“, „Bogenschützen“, „Kavallerie“, „Söldner Kanoniere“ und „Landzerstörer“.

#### Strategiekarten: Insgesamt 4

„Warnung des Gefolgsmanns“, „Falle“, „Wandermönch“ und „Weltbewegende Schönheit“

#### Politikkarten: Insgesamt 8

„Entwicklung neuer Technologien“, „Erschließung neuer Felder“, „Tempelstadt“, „Feldverbesserung“, „Hafenstadt“, „Burgstadt“, „Handelshafen“, „Fantastische Burg“.

## 11 Kartenliste

### 11-1 Aktionskarten: Generalkarten



Maeda Keiji (Toshimasu) (1)

Siegespunkte: 0

Angriffskraft: 6



Honda Tadakatsu (1)

Siegespunkte: 0

Angriffskraft: 5

Aktion +1



Sanada Yukimura (1)

Siegespunkte: 0

Angriffskraft: 5

Karte ziehen +1



Ishida Mitsunari (1)

Siegespunkte: 0

Angriffskraft: 2

Karte ziehen +1

Geld +1

Kauf +1



Naoe Kanetsugu (1)

Siegespunkte: 0

Angriffskraft: 3

Karte ziehen +1

Aktion +1

Kauf +1



**Akechi Mitsuhide (1)**  
 Siegespunkte: 0  
 Angriffskraft: 2  
 Karte ziehen +2  
 Aktion +1  
 Kauf +1



**Bogenschützen (12)**  
 Angriffskraft: 1  
 Aufstellbar  
 Aktion +2



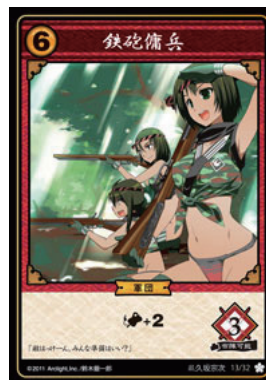
**Kuroda Kanbei (1)**  
 Siegespunkte: 0  
 Angriffskraft: 3  
 Karte ziehen +2  
 Aktion +1



**Kavallerie (12)**  
 Angriffskraft: 2  
 Aufstellbar  
 Aktion +2

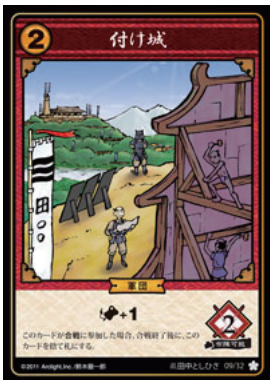


**Katakura Kojuro (1)**  
 Siegespunkte: 0  
 Angriffskraft: 4  
 Karte ziehen +1  
 Aktion +1



**Söldner Kanoniere (12)**  
 Angriffskraft: 3  
 Aktion +2

**11-2 Aktionskarten: Einheiten**



**Festungsattrappe (8)**  
 Angriffskraft: 2  
 Aufstellbar  
 Karte ziehen +1

Wenn diese Karte an einer Schlacht teilgenommen hat, wird sie am Ende der Schlacht-Phase auf den Ablagestapel gelegt.



**Landzerstörer (6)**  
 Angriffskraft: 5  
 Aufstellbar  
 Aktion +1

Wenn diese Karte an einer Schlacht teilgenommen hat muss der Gegner eine Einheiten Karte (außer Landzerstörer) auf den Ablagestapel legen. Am Ende der Schlacht-Phase lege diese Karte auf den Ablagestapel.

*Erläuterung: Der Effekt von „Landzerstörer“ tritt auch ein, wenn er als verteidigende Karte gespielt wurde (Verstärkung und Hinterhalt eingeschlossen).*



**Speerträger (12)**  
 Angriffskraft: 2  
 Aufstellbar  
 Aktion +1



**Warnung des Gefolgsmanns (8)**

Wähle eines:

**Karte ziehen +1**  
 oder

Schrotte eine Karte von deiner Hand und lege sie zurück in den Karten-Pool.



### Falle (8)

Lege eine aufgestellte Karte deiner Wahl auf den Ablagestapel.  
**Erläuterung:** Der Verteidigungswall kann nicht Ziel dieser Karte werden.



### Gegenschlag (8)

Nimm eine beliebige Generalkarte aus deinem Deck oder Ablagestapel zurück auf die Hand. Mische dein Deck anschließend.



### Weltbewegende Schönheit (8)

Siegespunkte: -4

Anstatt diese Karte auf deinen Ablagestapel zu legen, nachdem du sie erworben hast kannst du sie auch auf den Ablagestapel eines Spielers legen, der im Spielverlauf bereits einmal ein „Land“ erhalten hat.  
**Erläuterung:** Diese Karte kann auch gewählt werden, wenn man sie durch einen Karteneffekt erhält. Auch können Spieler, die momentan kein Land mehr besitzen, aber schon einmal im Verlauf des Spiels eines erhalten haben Ziel dieser Karte werden.



### Wandermönch (8)

Wähle eines:  
**Aktion +2**  
oder  
Du kannst mit einem weiteren Spieler gegen einen anderen Spieler eine Schlacht ausrufen. Wenn du dies tust er erhalten die Spieler Siegespunktkarten nach folgender Tabelle.  
Wenn die Stärke der Angreifer größer war, erhalten sie bei einer Differenz von:

- 1-6 ein Dorf
- 7-11 eine Präfektur
- 12+ ein Land

Wenn die Stärke des Verteidigers größer war, erhält er bei einer Differenz von 1 oder mehr eine beliebige Siegespunktkarte seiner Wahl.  
**Erläuterung:** Man kann nicht mehrere Spieler angreifen, wenn man den Wandermönch benutzt. Alle Karten im Aufstellungsgebiet beider angreifenden Spieler, die an der Schlacht teilnehmen können, nehmen teil. Gewinnt die Seite der Angreifer erhalten beide die entsprechende Siegeskarte.



### Geübte Ninja (8)

Wähle einen anderen Spieler. Dieser deckt die obersten zwei Karten seines Decks auf. Danach kann dieser Spieler eine Ninja- oder Generalkarte von seiner Hand vorzeigen. Tut er dies nicht, wählst du eine der zwei aufgedeckten Karten aus. Diese wird geschrottet. Die andere Karte kommt zurück auf das Deck des Spielers. Alle vorgezeigten oder aufgedeckten Ninjakarten kommen auf den Ablagestapel.  
**Ergänzung:** Ninjakarte bezieht sich auf „Geübte Ninja“ und „Ninja Clan“ aus Kunitori!.

### 11-4 Aktionskarten: Politikarten



### Tempelsteuer (8)

Siegespunkte: -2

Du kannst diese Karte nicht mit dem Marktplatz schrotten.

### Karte ziehen +2

**Ergänzung:** „Marktplatz“ ist eine Karte aus „Kunitori!“ und in diesem Spiel nicht enthalten.



### Verteidigungswall Baustelle (8)

Ziehe in der Endphase deines nächsten Zuges eine zusätzliche Karte.

### - Endphase -

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase dieses Zuges gespielt hat, kannst du sie in deinem Aufstellungsgebiet liegen lassen.



### Tempelstadt (8)

Siegespunkte: ?

Schrotte ein Kupfer von deiner Hand und erhalte ein Silber. Nimm es sofort auf die Hand.  
Oder schrotte ein Silber und erhalte ein Gold. Nimm dieses sofort auf die Hand.  
**- Siegespunkte Abrechnung -**  
Sind im Karten-Pool kein Silber und Gold mehr vorhanden, zählt diese Karte -3 Siegespunkte.



### Feldverbesserung(8)

Siegespunkte: ?

- Siegespunkte Abrechnung -

Diese Karte ist so viele Siegespunkte wert, wie du „Länder“ und „Präfekturen“ besitzt.



### Hafenstadt (8)

Karte ziehen +2

Kauf +1

- Kauf-Phase -

Du kannst alle Karten für 1 weniger erwerben nicht aber für 0. Dieser Effekt addiert sich nicht. („Zollaufhebung“ eingeschlossen).

*Ergänzung: Du kannst mehrere Karten zum verminderten Preis kaufen. Jedoch für maximal -1 Kosten. Auch wenn du mehrere Hafenstädte spielst oder „Zollaufhebung“ aus Kunitori! bleibt die Kostenverminderung bei -1.*



### Burgstadt (8)

Siegespunkte: 2

Karte ziehen +3

## 11-5 Siegespunktkarten



### Dorf (30)

Siegespunkte: 1



### Präfektur (12)

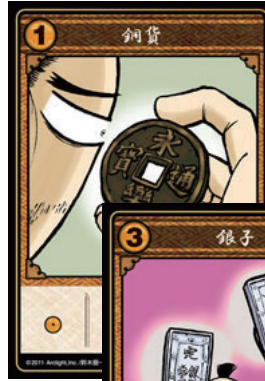
Siegespunkte: 5



### Land (10)

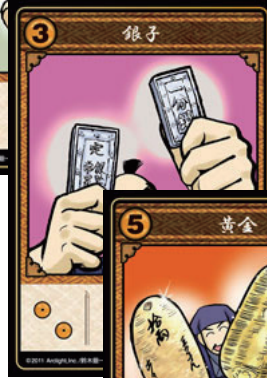
Siegespunkte: 10

## 11-6 Schatzkarten



### Kupfer (40)

Geld +1



### Silber (20)

Geld +2



### Gold (10)

Geld +3

## Impressum

### Box Illustration:

CARNELIAN

### Illustrationen:

Akiho Miina	Kusaka Souji	Tatekawa Mako
Matoki Misa	refeia	F.S
Kuramoto Kaya	Tanaka Toshihisa	Miyashita Miki
CARNELIAN	Sanbasou	Tokumi Yuiko
Yasuyuki		

### 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)

### FAQ (Frequently Asked Questions)

Frage: Was bedeutet es eine Karte zu „erhalten“?

Antwort: Wenn in den Regeln die Rede vom „Erhalten“ eine Karte ist, heißt dies (solange nicht extra anders vermerkt), dass man die Karte aus dem Karten-Pool nimmt und auf seinen Ablagestapel legt.