

戦国大名カードゲーム くんとり!

Herrscher der Streitenden Reiche Kunitori! Deutsche Anleitung

0. Spielüberblick

Herrscher der Streitenden Reiche Kunitori! 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. Kavallerie, die Fantastische Burg 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 270 Karten an.

Aktionskarten (150 Karten)

- General (8 Karten)
- Einheiten (58 Karten)
- Politik (84 Karten)

Siegespunktkarten (50 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 Kartenzusammengelegt und im Karten-Pool platziert.

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

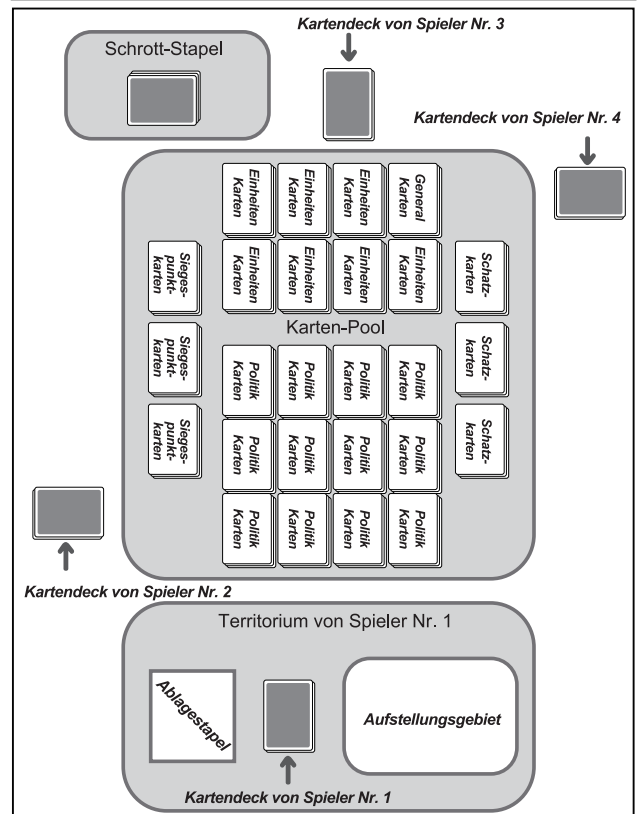
Alle diese Karten werden mit dem Gesicht nach Oben hingelegt. (Ziehe die Abbildung zum Spielaufbau heran).

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.

Spielaufbau 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: (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 drei Typen von Aktionskarten: „General-“, „Einheiten-“ und „Politikkarten“.

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 Aktion +2 Effekt besitzt, erhält der Spieler, der sie ausgespielt hat zwei 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).

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

„Geld“

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler Geld in Höhe des Zahlenwertes. Geld ist keine Schatzkarte an sich, sondern stellt Geld dar, das in der Kauf-Phase des gleichen Zuges verwendet werden kann.

6. Dieses Symbol repräsentiert

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler zusätzliche Aktionen in Höhe des Zahlenwertes. Diese Aktionen können im gleichen Zug verwendet werden, um weitere Aktionskarten zu spielen.

7. Dieses Symbol repräsentiert

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler während seiner Kauf-Phase dieses des Zahlenwertes hinter dem Symbol.

8. Angriffskraft

Gibt die Angriffskraft der Karte in der Schlacht-Phase an, die angreift oder verteidigt. Die Höhe des aufgedruckten Zahlenwertes.

9. Verteidigungskraft

Gibt die Verteidigungskraft der Karte an. In der Schlacht-Phase erhält man Verteidigungskraft in Höhe des aufgedruckten Zahlenwertes.

10. Kartentyp

11. Flavortext

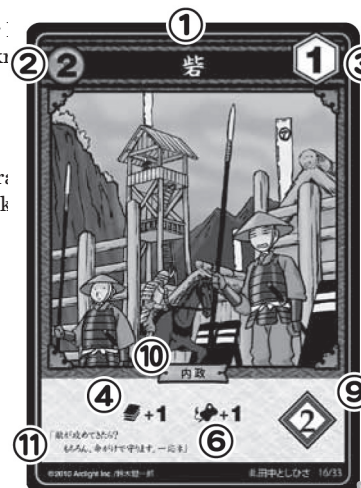
Ein Zitat des abgebildeten Charakters oder eine Situation. Diese Texte haben keinen Einfluss auf das Spiel.



↑ Generalkarte



↑ Einheiten Karte



↑ Politikarte

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.



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. Kartenname

2. Kosten

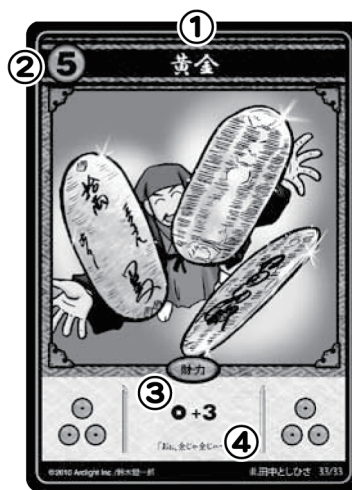
3. Dieses Symbol repräsentiert

„Geld“

Wenn eine Karte mit diesem Symbol gespielt wird, erhält der Spieler Geld in Höhe des Zahlenwertes 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“ oder die Karte „Aufstrebender General“ gespielt, kann er nun einen anderen Spieler zur Schlacht herausfordern.

Gewinnt ein Spieler eine Schlacht erhält er (Erhalten heißt, er nimmt eine Karte vom Karten-Pool und legt sie auf seinen Ablagestapel) eine Siegespunktkarte entsprechend dem Ausgang der Schlacht. 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 weitere 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!

6. Ergänzende Regeln 1: Aufstellbare Karten.

6-1 Aufstellbar

Aktionskarten mit einem schwarzen Ba kraft bzw. Verteidigungskraft Symbol tra bar“.



Wenn Aktionskarten mit dem „Aufstell gebiet eines Spielers liegen, so können die 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. 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 „Fantastische Burg“ in einem 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 aufgestellte „Fantastische Burg“ zu spielen (hätte er mehrere aufgestellte Karten, könnte er sich entscheiden, welche der aufgestellten Karten er zuerst spielen möchte). Dadurch erhält er „Karte ziehen“ +1, „Aktion“ +1 und „Kauf“ +1. Er zieht also eine Karte und bekommt seine gerade verbrauchte Aktion wieder zurück. 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 eine oder mehrere „General“ und/oder „Aufstrebender General“ Karten 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 (Verteidigungskraft wird ignoriert).

Als erstes entscheidet der Spieler, der die Schlacht ausgerufen hat, welcher seiner Generäle (Aufstrebender General eingeschlossen) 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 oder Verteidigungskraft 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 Angriffs- bzw. Verteidigungskraft.

7-2-2 Verstärkung

Wählt der verteidigende Spieler „Verstärkung“, deckt er die obersten zwei Karten seines Decks auf. Karten mit Angriffs- oder Verteidigungskraft, 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 Angriffs- und Verteidigungskraft 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

Hideyoshi hat während seiner Aktions-Phase einen „Aufstrebenden General“ gespielt und ruft eine Schlacht gegen Ieyasu aus. Die Karten, die die beiden in ihrem Aufstellungsgebiet liegen haben, sind in Hideyoshis Fall ein „Aufstrebender General“ und drei „Kanoniere“ und in Ieyasus Fall eine „Fantastische Burg“ und ein „Bogenschütze“.

Als nächstes wählt Ieyasu als Verteidiger den Hinterhalt, zeigt zwei „Festung“ Karten von seiner Hand vor und legt diese in sein Aufstellungsgebiet. Da er sie als Hinterhalt gespielt hat wird auf ihre Verteidigungskraft zusätzlich +1 addiert. Hideyoshi hat als Angreifer eine Gesamtstärke von 10. Ieyasu hat allerdings ebenfalls eine Gesamtstärke von 10. Somit endet die Schlacht in einem Unentschieden. Zum Schluss nimmt Ieyasu seine zwei „Festung“ Karten zurück auf die Hand und die Schlacht endet.

Hideyoshi (Aktiver Spieler) Gesamtstärke 10

Ieyasu Gesamtstärke 10

*Die zwei „Festung“ Karten wurden als Hinterhalt gespielt.

8 Spielbeispiel

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

Zu Beginn seiner Aktions-Phase erhält er Aktion +1. Diese muss er benutzen um seine „Kavallerie“ zu spielen. Die „Kavallerie“ hat als Spieleffekt Aktion +2. Somit hat Nobunaga 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 den „Handelshafen“, zieht durch diesen drei zusätzliche Karten und erhält einen extra Kauf. Die drei Karten, die er zieht, sind zwei „Kupfer“ und ein „Gold“. Nobunaga hat zwar noch zwei Aktionen übrig, besitzt aber momentan keine Karten mehr, die er ausspielen kann. Er 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.

Aus seiner Aktions-Phase hat er Kauf +1 und auf seiner Hand hält er nun vier „Kupfer“ und eine „Gold“ Schatzkarte. Damit hat er nun 2 „Kauf“ und 7 „Geld“. Nobunaga entscheidet sich für 6 „Geld“ eine „Kanoniere“ Karte zu kaufen. Sein noch vorhandener 1 „Kauf“ und 1 „Geld“ möchte er nicht benutzen, womit die Kauf-Phase endet.

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 er gespielt hat und möglicherweise noch auf der Hand hält, werden auf seinen Ablagestapel gelegt und er zieht vier neue Karten von seinem Deck. Damit endet sein Zug und der nächste Spieler ist dran.

9. Spielende und Siegesbedingung

9-1 Eintreten des Spielendes

Sobald die letzte Karte vom einem der drei Siegespunktkarten 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 Deckbau Tips

Zu Spielbeginn haben alle Spieler das gleiche Startdeck, je nachdem was man erwirbt ändern sich die Decks der Spieler im Verlaufe des Spiels. Es gibt die unterschiedlichsten Varianten, hier sollen ein paar Deckideen vorgestellt werden, die sich vielleicht während der ersten Spiele als nützlich erweisen könnten.

10-1 Das Militärdeck aufbauend auf dem „Aufstrebenden General“

Als erstes kaufen: „Landesvermessung“, „Silber“

Dieses Deck stützt sich auf „Silber“ und die „Landesvermessung“ um schnell seine Kaufkraft zu steigern. Außerdem sollte man recht früh anfangen Einheiten zu kaufen, wie z.B. die „Speerträger“. Sobald man eine sichere Kaufkraft angesammelt hat erwirbt man im mittleren Spielverlauf den „Aufstrebenden General“ und versucht damit so schnell wie möglich „General“ Karten an sich zu reißen und Schlachten auszurufen.

10-2 Durch den „Marktplatz“ zum Sieg

Als erstes kaufen: „Marktplatz“, „Entwicklung neuer Technologien“

Zu Beginn des Spiels versucht man möglichst schnell durch den „Marktplatz“, den man als erstes erwirbt, seine „Dorf“ und „Kupfer“ Karten in andere Aktions- oder Einheiten Karten umzuwandeln. So bekommt man zwar etwas langsamer, dafür aber sicherer an mächtigere Aktionskarten.

10-3 Das Kartenzieh-Deck mit „Hohe Steuern“

Als erstes kaufen: „Hohe Steuern“

Mit diesem Deck erwirbt man zwar mehrfach die Minuspunkte tragende „Hohe Steuern“ Karte, allerdings zieht man neu erworbene Karten auch wesentlich schneller nach. Um diese Strategie effektiv verfolgen zu können, sollte man schnell versuchen an Einheiten Karten zu kommen, die die zur Verfügung stehenden Aktionen erhöhen, wie z.B. die „Bogenschützen“. Hier muss man immer die Balance zwischen „Hohe Steuern“ und „Bogenschützen“ bedenken.

10-4 Der Sprint mit „Entwicklung neuer Technologien“

Als erstes kaufen: „Entwicklung neuer Technologien“

„Entwicklung neuer Technologien“ kann man definitiv in der ersten Runde erwerben und kann mit etwas Glück bereits in der Startphase früh Karten erwerben, die 6 oder gar mehr kosten. Schafft man es durch das Schrotten von „Entwicklung neuer Technologien“ frühzeitig an „Berühmtes Teegeschirr“ zu gelangen, kann man schnell die Initiative gewinnen. Auch hier sollte man versuchen Einheiten Karten zu erwerben, die die zur Verfügung stehenden Aktionen erhöhen um mehrere „Entwicklung neuer Technologien“ im gleichen Zug spielen zu können.

11 Kartenliste

11-1 Aktionskarten: Generalkarten



Oda Nobunga (1)
Siegespunkte: 0
Angriffskraft: 7
Aktion +1



Toyotomi Hideyoshi (1)
Siegespunkte: 5
Angriffskraft: 4
Geld +2
Kauf +1



Tokugawa Ieyasu (1)
Siegespunkte: 7
Angriffskraft: 4



Takeda Shingen (1)
Siegespunkte: 2
Angriffskraft: 6
Karte ziehen +1



Uesugi Kenshin (1)
Siegespunkte: 1
Angriffskraft: 6
Karte ziehen +1
Aktion +1



Mouri Motonari (1)
 Siegespunkte: 4
 Angriffskraft: 3
 Karte ziehen +1
 Aktion +1
 Geld +1
 Kauf +1



Speerträger (10)
 Angriffskraft: 2
 Aufstellbar
 Aktion +1



Date Masamune (1)
 Siegespunkte: 3
 Angriffskraft: 4
 Karte ziehen +2
 Geld +1
 Aktion +1



Bogenschützen (8)
 Angriffskraft: 1
 Aufstellbar
 Aktion +2



Shimazu Yoshihisa (1)
 Siegespunkte: 0
 Angriffskraft: 5
 Karte ziehen +3



Aufstrebender General (6)
 Angriffskraft: 1
 Diese Karte kann benutzt werden um Einheiten in eine Schlacht zu führen.
 - **Beginn der Schlacht-Phase** -
 Du kannst Schatzkarten mit einem Geldwert von insgesamt 5 oder mehr Spielen um dafür eine Generalkarte vom Kartenpool zu nehmen und in dein Aufstellungsgebiet zu legen. Schrotte anschließend den Aufstrebenden General (Dieser Effekt ist keine Aktion und kein Kauf).
Ergänzung: Mit dem gerade erworbenen General kann man sofort in dieser Schlacht-Phase eine Schlacht ausrufen.

11-2 Aktionskarten: Einheiten



Bauernmiliz (12)
 Siegespunkte: 1
 Angriffskraft: 1
 Wähle eines:
 Karte ziehen +1
 oder
 Aktion +1



Kavallerie (8)
 Angriffskraft: 2
 Aufstellbar
 Aktion +2



Ninja Clan (8)
 Angriffskraft: 1
 Alle Spieler können einen „Ninja Clan“ von ihrer Hand vorzeigen. Wer dies nicht tut, zieht die obersten zwei Karten offen von seinem Deck und zeigt sie vor. Du (der Spieler, der „Ninja Clan“ gespielt hat) entscheidest für jede der zwei Karten separat ob sie auf den Ablagestapel des entsprechenden Spielers gelegt werden sollen oder nicht. Karten die nicht abgeworfen wurden, kommen in einer Reihenfolge die du bestimmst zurück auf das Deck des entsprechenden Spielers.



Kanoniere (6)
 Angriffskraft: 3
 Aktion +2

11-3 Aktionskarten: Politikarten



Festung (8)
 Verteidigungskraft: 2
 Siegspunkte: 1
 Karte ziehen +1
 Aktion +1



Entwicklung neuer Technologien (12)
 Wähle eines:
 Geld +1
 oder
 Schrotte diese Karte: Geld +3



Erschließung neuer Felder (8)
 Karte ziehen +2



Marktplatz (8)
 Schrotte eine Karte von deiner Hand.
 Erhalte eine Karte, die bis zu zwei mehr kostet, als die Kosten der Karte, die du geschrottet hast.
 (Schrottest du z.B. eine „Dorf“ kannst du eine Karte erhalten, die bis zu drei kostet)



Landesvermessung (6)
 Siegspunkte: -1
 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.



Zollaufhebung (6)
 Karte ziehen +1
 Kauf +1
 Du kannst eine „Bauernmiliz“ erhalten.
 - Während der Kauf-Phase -
 Während dieser Kauf-Phase kosten alle Karten eins weniger.
Ergänzung: Du kannst mehrere Karten zum verminderten Preis kaufen.



Hohe Steuern
 Siegspunkte: -3
 Du kannst diese Karte nicht schrotten.
 Karte ziehen +3
Ergänzung: Diese Karte kann nicht durch den „Marktplatz“ geschrottet werden.



Flussbegradigung (8)
 Siegspunkte: 1
 Karte ziehen +2
 Geld +1



Berühmtes Teegeschirr (8)
 Siegspunkte: 3
 Wähle eines:
 Karte ziehen +1
 oder
 Schrotte diese Karte: Geld +5



Bergmine (4)
 Erhalte ein „Gold“



Handelshafen (4)
Karte ziehen +3
Kauf +1



Fantastische Burg
Siegspunkte: 4
Verteidigungskraft: 3
Aufstellbar
Karte ziehen +1
Aktion +1
Kauf +1

11-4 Siegespunktkarten



Dorf (30)
Siegspunkte: 1

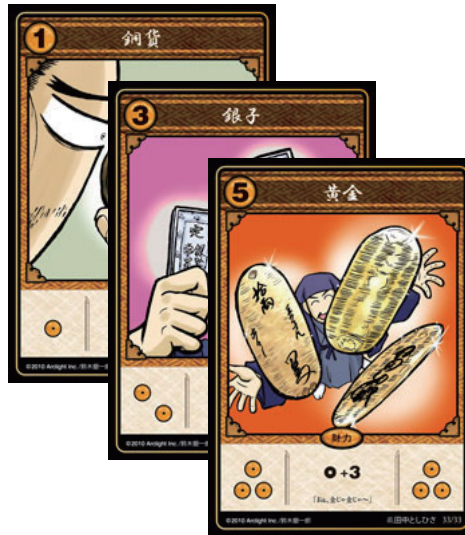


Präfektur (12)
Siegspunkte: 5



Land (8)
Siegspunkte: 10

11-5 Schatzkarten



Kupfer (40)
Geld +1
Silber (20)
Geld +2
Gold (10)
Geld +3

Impressum

Box Illustration: CARNELIAN

Karten Illustrationen:

- | | | |
|---------------|----------------|-------------------|
| Miina Akiho | Kazu Kinoshita | Toshishisa Tanaka |
| Akira Hayase | Miki Miyashita | Tooru Azumi |
| Souji Kusaka | Yuiko Tokumi | Rino Fujii |
| Ofuu Yamadori | CARNELIAN | Ko~cha |
| Nishi E da | Minase Rin | |

Spieldesign: Ginichiro Suzuki und Yukio Kawamura

Design Assistent: Yoshinori Yanagida

Entwickler: Atsuo Yoshizawa (Arclight), Tomohide Iijima (Arclight) und Naoki Kubouchi (Arclight)

Entwickler Assistenten: Takatoyo Katou (Hobby Station), Youhei Morizono, Junichi Itou und Yoshikazu Furuta

Grafik Direktor: Kazuna Shizukuishi (Arclight)

Grafikdesign: Junichi Narusawa (Media Desk N)

Übersetzung aus dem Japanischen: Philip Lindemer

FAQ (Frequently Asked Questions)

Frage: Wie erwerbe ich einen General?

Antwort: Immer wenn man einen General erwirbt (indem man in der Kauf-Phase acht Geld bezahlt) oder anderweitig erhält (z.B. durch den „Aufstrebenden General“), sucht man sich einen beliebigen General aus dem Generalkartenstapel heraus.

Als Hausregel empfiehlt es sich auch, immer nur die obersten zwei Generalkarten offen zum Kauf auszulegen. Sobald einer der beiden oder beide Generäle gekauft wurden, frischt man die zum Kauf ausliegenden Generalkarten wieder auf zwei auf.

Frage: Es wurde der Ninja Clan gespielt und ich bin gezwungen die obersten zwei Karten meines Decks aufzudecken, habe aber nur noch eine oder keine Karte im Deck. Was nun?

Antwort: Im Falle des Ninja Clans musst du deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck mischen, so wie in den Regeln erklärt, solltest du nicht genug Karten in deinem momentanen Deck haben.

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

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