

## Erläuterungen und Klarstellungen zur Spielanleitung:

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Samurai:</b>              | Als Samurai wird jeder Kämpfer bezeichnet, egal ob Schwertkämpfer (+2), Lanzenträger (+1) oder Bogenschütze (+0) ist.  |
| <b>Stadt:</b><br>(= Feld)    | <p>In jeder Stadt darf nur 1 Samurai stehen.<br/>In einer Hafenstadt darf zusätzlich ein Schiff stehen (das den Samurai transportieren kann).</p> <p>Zusätzlich können sich Bauwerke auf dem Feld befinden, maximal eines pro Art: Tempel, Schmiede, Garten, Burg.</p> <p>Tempel dürfen jedoch nicht auf demselben Feld wie Burg oder Hauptstadt gebaut werden. (Der Tempel erhöht den Angriffs-, die Burg den Verteidigungswert).</p>   |
| <b>Provinz:</b><br>(=Gebiet) | <p>Die Einteilung in Provinzen ist aus folgenden Gründen wichtig:</p> <p>Startaufstellung: In der Startphase muss jeder Spieler seine Figuren in unterschiedliche Provinzen setzen.</p> <p>Ökonomie: Zahlungen erfolgen immer in die jeweilige Provinzkasse.</p> <p>Siegpunkte: Die Aufgabenkarten beziehen sich auf die Provinzen.</p>  |
| <b>Provinz-kasse:</b>        | <p>Gezahlt wird immer in die Kasse der Provinz, in der die Aktion stattfindet. Im Falle eines Angriffs zählt immer der Standort der angegriffenen Stadt, auch wenn der Angriff oder eine Unterstützung über Provinzgrenzen hinweg erfolgt.</p> <p><b>Wenn von Kosten die Rede ist, sind grundsätzlich Koku (= Geldeinheit) gemeint. Aktionen werden ausdrücklich als solche erwähnt.</b></p>   |
| <b>Aktionen:</b>             | <p>Dem Spieler stehen während seines Spielzuges insgesamt 3 Aktionen zur Verfügung.</p> <p>Setzt man mehrere Samurai ein, so zählt das jedes Mal als 1 Aktion (und kostet Koku).<br/>Bewegt man mehrere Samurai, so verbraucht jeder bewegte Samurai mind. 1 Aktion.<br/>Wertet man mehrere Samurai auf (Schmiede), so zählt jede Aufwertung 1 Aktion.<br/>Greift man mehrfach an (egal ob die selbe oder eine andere Stadt), so zählt jeder Angriff 1 Aktion.</p> <p>Auch jeder Bau zählt als 1 Aktion (Ausnahme: Das Bauen von Mauern verbraucht keine Aktion, kostet aber jeweils 2 Koku).</p>  |
| <b>Mauer:</b>                | Die Mauer verteidigt Burg oder Hauptstadt und wird beim Kauf unter den entsprechenden Spielstein geschoben. Andere Gebäude (außerhalb von Burg/Hauptstadt) können durch die Mauer nicht geschützt werden.  |
| <b>Schmiede:</b>             | <p>Der Bau der Schmiede zählt als eine Aktion und kostet 1 Koku. Während des gesamten Spiels verbleibt die Schmiede an dem Ort, in dem sie gebaut wurde. Sinnvollerweise ist das die Hauptstadt (wenn die Schmiede dort verloren geht, dann zusammen mit der ganzen Partie).</p> <p>Das Aufwerten eines Samurais (= Umdrehen des Spielsteins) zählt als eine Aktion (kostet aber keine Koku). Jeder Samurai kann nur einmal aufgewertet werden. Der Austausch durch einen höherwertigen Spielstein ist nicht gestattet.</p> <p>Die Schmiede verbessert zwar die Ausrüstung des Samurai, erlaubt aber nicht die Entfernung eines Schwachpunktes. Dieser steht für Demoralisierung nach einer Niederlage, was nur durch einen siegreichen Angriff wieder aufgehoben werden kann.</p> |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Rekrutierung:</b>           | Samurai können in jeder Stadt angeworben werden, in der sich weder ein Gebäude des Gegenspielers noch ein Samurai befindet. Also auch in eine vom Gegenspieler beherrschte Provinz (Ausnahme siehe: Spielbeginn). Da der Preis in die Kasse dieser Provinz gezahlt wird, macht man damit den Gegenspieler potentiell reicher.  |
| <b>Stärkepunkte</b>            | Schwarze Punkte auf Gebäuden und Samurai zählen bei Angriff und Verteidigung. Weiße Punkte auf Burg bzw. Hauptstadt zählen nur bei Verteidigung. Eine weiße Mauer unter Burg oder Hauptstadt zählt 1 Punkt bei Verteidigung.<br><i>(Punkte auf unterstützenden Einheiten sind bedeutungslos.)</i>  |
| <b>Angriff auf Hauptstadt:</b> | Beim ersten erfolgreichen Angriff auf eine Hauptstadt, rückt der angreifende Samurai nicht auf das Hauptstadtfeld vor, sondern bleibt auf seinem Feld stehen. Erst beim zweiten erfolgreichen Angriff fällt die Hauptstadt.  |
| <b>Schiffe:</b>                | In jeder Hafenstadt darf sich maximal 1 Schiff befinden. Sinnvollerweise stellt man es neben das Stadtfeld.<br><br>Befinden sich ein Schiff und ein Samurai in der selben Stadt, kann der Samurai mit dem Schiff in eine andere Hafenstadt ziehen (siehe Bewegungsregeln).<br><br>Ein mit einem Samurai besetztes Schiff kann dabei jede Hafenstadt angreifen und sich dabei von benachbarten Landeinheiten unterstützen lassen. Es kann jedoch selbst keinen Angriff unterstützen.  |
| <b>Aufgabenkarten:</b>         | Die Anzahl der <b>Siegpunkte für die Aufgabenkarten</b> ergibt sich aus der Anzahl der zu besetzenden Städte (3, 4, 5, 6 oder 7). Mit Ausnahme der Schiffbaukarten bringt also jede schwarz markierte Stadt einen Siegpunkt.<br><br>Bei den Schiffbaukarten sind 4 bzw. 5 mögliche Städte markiert, in denen Schiffe gebaut werden können. Da nur in 3 Städten Schiffe gebaut werden müssen, bringt diese Aufgabenkarte auch nur 3 Siegpunkte.<br><br>Um die Aufgabenkarte zu erfüllen, müssen sich die Schiffe gleichzeitig in den drei Städten befinden. |
| <b>Lohn für Unterstützung</b>  | Nur die den Sieger unterstützenden Einheiten erhalten koku aus der Provinzkasse des Angegriffenen (quasi als Lohn für ihre Söldnerdienste). Die aktive Einheit selbst erhält nichts (und die Verlierer sowieso nicht).   |

### ERRATA:

1. Auf dem Spielplan ist der Lanzenträger fälschlicherweise als Speerwerfer bezeichnet.
2. Die Altersangabe 'ab 10 Jahre' wird häufiger als zu niedrig kritisiert und 'ab 12 Jahre' empfohlen.

### ERRATA (nur erste Auflage):

3. Bei der Karte '**Besetze alle Städte von Chugoku**' wurde vergessen, die Stadt Tottori zu markieren. Es müssen aber alle **6 Städte** besetzt werden. Dafür gibt es dann auch **6 Siegpunkte**.
4. Auf Seite 4 unter Bewegung heißt es richtig: "*Bei Regen muss mit dem **Kampfwürfel** mindestens eine 3 gewürfelt werden*" (statt "mit dem Wetterwürfel")
5. Die Aufgabenkarten werden manchmal als Auftragskarten bezeichnet.