

Senji!

A GAME BY SERGE LAGET & BRUNO CATHALA

HANDLEIDING

VERTAALD DOOR ARIANE

Deze strook afsnijden, anders past het niet netjes in de doos.

戦 Thema 時

Senji laat je een reis door de tijd maken naar het feodale Japan, vele eeuwen geleden. De keizer is oud en zijn familie is zwak. Elke speler stelt een Daimyo voor, die naar de zeer begeerde rang van Shogun probeert te dingen. Om dit te kunnen doen, moet hij zijn kunnen demonstreren door Honor Points (eerzaamheidspunten) te verkrijgen via diplomatieke, militaire of economische manieren gedurende de verschillende seizoenen te verzamelen.

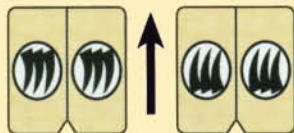
Slechts 1 kan deze felbegeerde rang verkrijgen, maar niemand slaagt hier alleen in. Je zult voordelen halen uit samenwerkingen, maar je moet ook weten wanneer je deze weer moet verbreken. Het kan zelfs zijn dat je je beste samoerai moet opofferen om de 60 Honor Points te verkrijgen die je nodig hebt om tot Shogun te worden uitgeroepen.

戦 Inhoud 時

Een spelbord waarop het oude Japan staat afgebeeld, verdeeld in 18 provincies en een scoremeter langs de rand.

- 36 Fort figuren (6 per familie)
- 18 Samoerai figuren en hun bijbehorende kaarten
- 6 Score tegels (1 per familie)
- 6 Hulpkaarten
- 72 Militaire Eenheid tegels (12 per familie)
- 54 Order tegels (3 soorten; elk 18 stuks)
- 96 Hanafuda kaarten die de economische groei van je provincies vertegenwoordigen
- 72 Diplomaten kaarten (12 per familie)
- 9 Dobbelstenen van het lot
- 1 Zandloper (4 minuten) die de aanwezigheid van de Keizer in Japan vertegenwoordigt

Als je voor de eerste keer speelt, zorg er dan voor dat je de Samurai banners op je juiste manier aanbrengt. Zorg ervoor dat ze leesbaar worden aangebracht.



戦 Beschrijving 時

Van de inhoud



ZANDLOPER

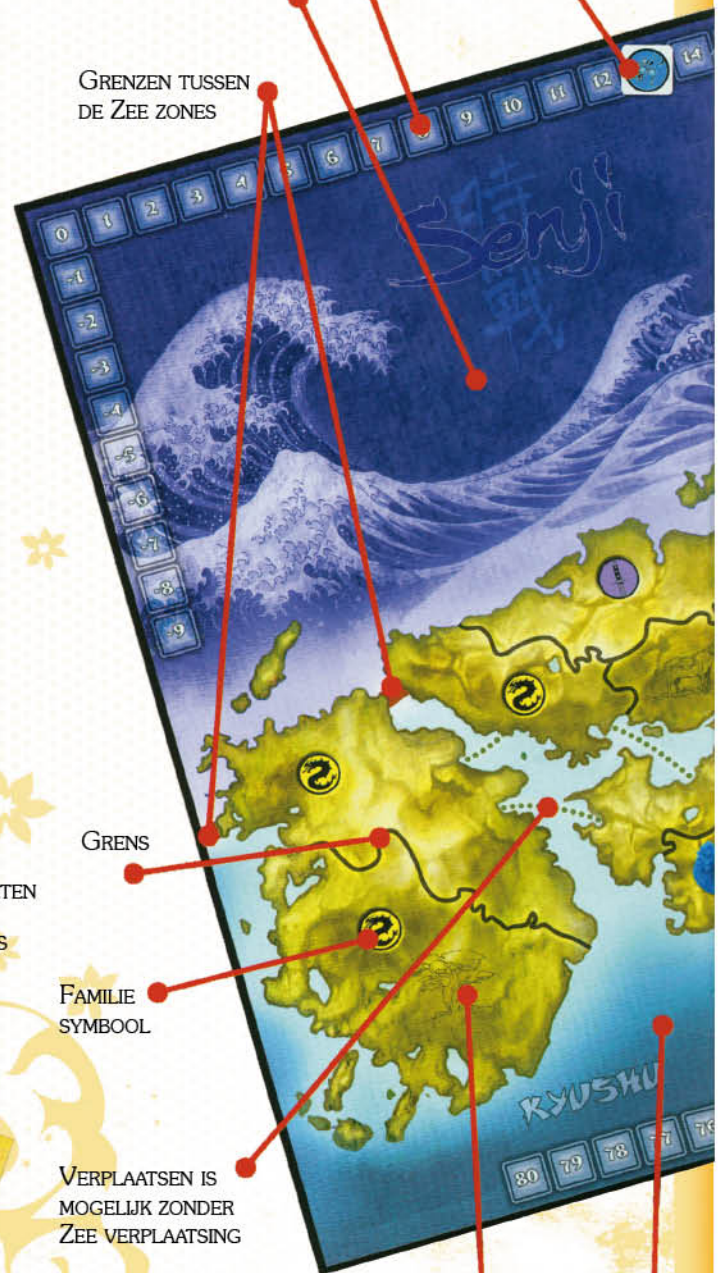
SAMURAI (ZORG ERVOOR DAT ELK FIGUUR DE JUISTE STICKER HEEFT)

SCORE RAND

ZEE

SCORE TEGEL

GRENZEN TUSSEN DE ZEE ZONES



GRENS

FAMILIE SYMBOOL

VERPLAATSEN IS MOGELIJK ZONDER ZEE VERPLAATSING

PROVINCIE

ZEE

'S SPELERS HULPKAARTEN

KAARTEN COMBINATIES

PROFIJT





HANAFUDA KAARTEN

- DIEREN SYMBOOL
- SYMBOOL VAN TANZAKU
- ZON SYMBOOL
- KLEUR
- NUMMER

DIPLOMATEN KAARTEN

- FAMILIE KAART (GIJZELING)
- MILITAIRE SUPPORT KAART
- HANDELSKAART

Hanafuda Kaarten

WAARDE

SCHLIJNKAART

FAMILIE SYMBOOL

Diplomaten Kaarten

MILITAIRE EENHEID

SAMURAI KAARTEN

- KAMI (KEUZE REGEL)
- NAAM (EN INITIAAL)

Samurai Kaarten



FORT

HONOR VALUE (EERZAAMHEIDSWAARDE)

SPECIALE KRACHT



When **Kashi** takes part in a battle, you can look at the "diplomacy" cards of your opponent before the battle starts.



RECRUTERINGS ORDER



BEWEGINGS ORDER



PRODUCTIE ORDER

Deze strook afsnijden, anders past het niet netjes in de doos.

Spel opzet

Leg het spelbord op tafel

Elke speler krijgt 12 Militaire Eenheid tegels, 1 Hulpkaart, 1 Score tegel, 6 Fort figuren en 12 Diplomaten kaarten van de familie die hij heeft gekozen.

De Hanafuda kaarten en de Samoerai kaarten worden goed geschud en dan gesloten naast het spelbord gelegd. De overige onderdelen worden in een reserve naast het bord gelegd.

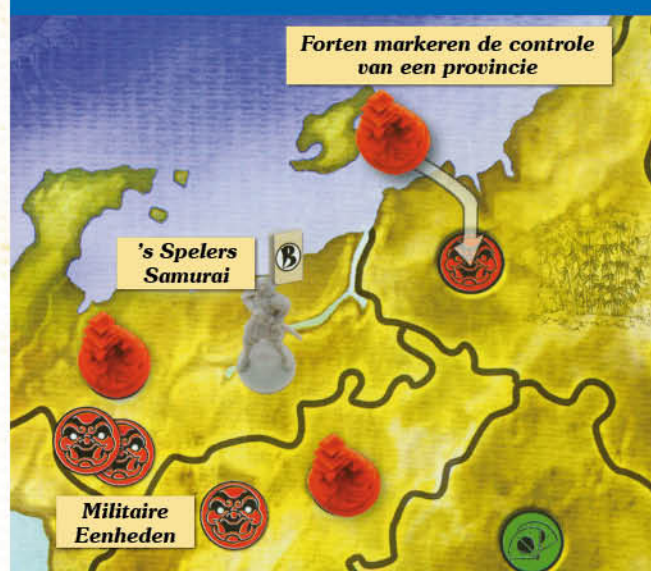
Elke speler begint het spel met 4 Hanafuda kaarten, 1 Samoerai kaart (gekozen tussen 3 willekeurig getrokken kaarten), diens spelfiguur, 3 Forten en 3 Militaire Eenheden. De Order tegels worden ruwweg tussen de spelers verdeelt of op een stapel gelegd binnen ieders handbereik.

Elke speler start het spel met het aantal Honor Points (eenzaamheidspunten) dat staat aangegeven op de Samoerai die hij gekozen heeft. Hij plaatst zijn Score tegel naargelang de waarde op de scoremeter.

De speler met de hoogste score heeft de privilege de Keizer te herbergen (bij gelijkstand, kies willekeurig). Deze speler mag nu 1 voor 1 een provincie naar keuze aanduiden. Als hij een provincie heeft aangeduid, moet de eigenaar van deze provincie een fort op de aangewezen provincie plaatsen. Hij mag ook zijn Samoerai of Militaire Eenheden hierop plaatsen waarmee hij het spel start.

Als alle provincies zijn aangeduid, moeten alle spelers hun Forten, Samoerai en Militaire Eenheden, waarmee hij het spel start, geplaatst hebben. Niemand mag iets achterhouden.

STARTPOSITIE VAN EEN SPELER



Doel van het spel

Het doel van het spel is om de meeste Honor Points te bekomen aan het eind van het spel. Het eind van het spel is aan het eind van een ronde waarbij 1 of meerdere spelers het limiet van 60 Honor Points heeft overschreden.

Deze Honor Points kunnen men krijgen of verliezen op de volgende manieren:

- **Militair:** door gevechten te overwinnen.
- **Economisch:** door combinaties van Hanafuda kaarten die men verkregen heeft door de provincies die men bezit tijdens de Productie fase.

Spel opzet voor 3, 4 en 5 spelers

Bij 5 spelers is Kyushu Islands neutraal. Niemand mag daar een figuur of een tegel leggen.



Bij 4 spelers zijn Kyushu en Shikoku Islands neutraal.

Bij 3 spelers zijn Kyushu, Shikoku Islands en de meest Noordelijke zone neutraal.



- **Diplomatisch:** door combinaties van Diplomaten kaarten die men verkregen heeft door onderlinge omgang met andere families (je kunt ook Honor Points krijgen door andere families te verwelkomen).

Je kunt Honor Points kunnen tijdens het spel ook verliezen, indien er familieleden gedood worden. Iedere speler moet dus op zijn familie passen.

戦 Spel rondes 時

Het spel bestaat uit zoveel rondes als 1 of meerdere spelers nodig hebben om 60 Honor Points of meer te bezitten aan het einde van een ronde.

Elke ronde is in 5 fases verdeeld:

1	VERWELKOMING VAN DE KEIZER	1
2	WINTER FASE (diplomatie)	2
3	LENTE FASE (orders vastleggen)	3
4	ZOMER FASE (orders uitvoeren)	4
5	HERFST FASE (handel, rekruteren, eer)	5

戦 Verwelkoming van de Keizer 時

De Keizer herbergen is een echt privilege en komt met doorslaggevende voordelen.

Aan het begin van elke ronde gaat de Keizer naar de Familie met de meeste Honor Points. Hij bezoekt deze Familie om er zich van te vergewissen dat ze de titel Shogun waardig zouden zijn.

Tijdens de eerste beurt van het spel of indien er een gelijkstand is, wordt de eer van het herbergen van de Keizer bepaald door de 9 dobbelstenen van het lot. Bij de eerste ronde; die gelijkspeler met de meest aantal eigen symbolen herbergt de Keizer (indien weer gelijkstand, nog eens dobbelen).

In de volgende beurten, bij gelijkstand, bepaald de speler die de Keizer in de afgelopen ronde heeft ondergebracht welke speler van deze gelijkspeler de eer gaat hebben de volgende te zijn om de Keizer onder te ontvangen.

De speler die nu de eer heeft de Keizer te herbergen, neemt de zandloper en plaatst hem voor zich.

Vanaf nu tot het einde van de spelronde heeft deze Familie de volgende voordelen:

- De volgorde bepalen van de uit te voeren orders tijdens de Zomer fase.
- De volgorde van de beurten van de Families bepalen tijdens de Herfst fase.

Deze Familie heeft ook de verantwoordelijkheid van het in het oog houden van de zandloper tijdens de Winter fase.

VERWELKOMING VAN DE KEIZER

Zoals je verder in het spel zult merken, heeft de speler die de eer heeft om de Keizer te herbergen definitieve voordelen op zijn medespeler. Je moet ervoor zorgen dat een speler niet te veel rondes achtereen deze eer bezit, anders zal hij snel zegevieren. Je bent gewaarschuwd!

戦 Winter fase (DIPLOMATIE) 時

Tijdens deze fase hebben de Families 4 minuten de tijd (in het oog gehouden door de bezitter van de zandloper) om afspraken met elkaar te maken, belangen met elkaar te bespreken of Diplomaten kaarten met elkaar te ruilen.

Diplomatie is gecodeerd: elke speler start het spel met 12 Diplomaten kaarten die bepaalde diplomatieke garanties voorstellen, die hij mag aanbieden tijdens de besprekingen met zijn onderhandelingspartners.

Despeler mag hier elke gewenste kaart gebruiken, niet alleen diegenen die zijn eigen familie vertegenwoordigen.

Kaarten met Familieleden:



Ideaal om een niet agressieve overeenkomst af te sluiten.

Elk van deze kaarten vertegenwoordigd één van je familieleden met een bepaald aantal Honor Points.

Een medespeler kan een lid van je familie die je hem hebt toevertrouwd op 2 manieren gebruiken:

Hij mag deze persoon in zijn hand houden: als je hem later wilt aanvallen, kan hij deze kaart onthullen, zodat je het dubbel aantal Honor Points verliest dat op die kaart staat aangegeven en hij het exacte aantal Honor Points erbij krijgt door dit te doen (gijzelaar executie).

Hij kan deze kaart ook onthullen tijdens een Herfst fase.

Hiervoor krijgt hij, zo lang deze kaart open op tafel ligt, de bijbehorende Honor Points (gijzelname). Het aantal gijzelname is beperkt tot 1 per tegenspeler.

Het is altijd mogelijk om Familieleden, die je onder je hoede hebt gekregen van andere Families, te ruilen. Maar alleen een zeer sluw persoon zou zoiets riskeren.

Militaire Eenheidskaarten:



Het krijgen van Militair support van andere Families is zeer belangrijk in de gevechten die je aangaat.

Als je een gevecht uitvoert is een Militair supportkaart van een andere Familie een groot voordeel.

De symbolen van de dobbelstenen worden dan bij je eigen symbolen opgeteld. Als je zo'n kaart hebt gebruikt, gaat die daarna weer terug naar zijn eigenaar.

Het nummer op deze kaart geeft het maximaal aantal steun dat deze Familie kan geven tijdens het gevecht (hoe hoger het nummer, hoe waardevoller de kaart).

Het is niet mogelijk zo'n Militair support tegen diens eigen Familie te gebruiken.

Belangrijk: Elke speler heeft een Militair supportkaart met een waarde van 0. Deze kaart mag niet aan een andere speler worden gegeven ter support, omdat dit een schijnkaart is die slechts in het gevecht door zijn eigenaar mag worden gebruikt.

Maximum aantal symbolen te gebruiken in een gevecht



Schijnkaart



Winter fase voor 3, 4 en 5 spelers

Om het gemis van spelers te compenseren, zijn de volgende procedures aan de Winterfase toegevoegd: De Diplomaten kaarten (met uitzondering van de Schijnkaart) van de Families die niet meespelen worden naast het spel als aparte gesloten stapels neergelegd (1 stapel per Familie).

Voor elke nieuwe Winter fase worden er 2 kaarten van elke stapel getrokken en open gelegd. Nu heeft elke speler de kans om op deze kaarten te bieden.

Dit doet hij door 1 of meerdere Diplomaten kaarten naar keuze onder de kaart te leggen die hij graag wil hebben, hij bepaalt zelf het aantal.

Aan het einde van de Winter fase worden alle kaarten die geboden zijn getoond.

Om de waarde van het bod te bepalen worden de geboden kaarten geteld. De speler met het hoogste bod wint de kaart.

Als betaling worden de geboden kaarten in de stapel geschud van de Familiestapel geschud waar de gekochte kaart vanaf kwam.

De geboden kaarten worden later in één van de volgende Winter fases terugbezorgd aan de eigenaar.

Dit gebeurt als de kaart als bovenste kaart wordt getrokken, hij gaat dan onmiddellijk terug naar de betreffende Familie. Er worden hiervoor geen extra kaarten voor de veiling getrokken, er zijn nu gewoon minder kaarten om op te bieden.

Als er meerder spelers een gelijk aantal kaarten heeft geboden, dan blijven deze kaarten gewoon liggen tot aan de volgende Winter fase waar weer geboden kan worden. Deze kaarten worden dan gewoon bij de nieuw geboden kaarten geteld.

In beide gevallen worden de kaarten van de spelers die te laag hebben geboden na de telling gewoon terug aan hun eigenaars gegeven.

Als, later in het spel, een Diplomaten kaart van een afwezige Familie wordt uitgespeeld, wordt hij daarna gewoon in de Familiestapel geschud waartoe hij behoort.



Veilingkaart



Totale waarde = 4 (3+1), de speler wint de kaart. Hij schudt de 2 kaarten die hij heeft geboden in de stapel van de blauwe Familie.



Totale waarde = 3 (1+1+1), de speler neemt zijn 3 kaarten terug in de hand.

Handelskaarten:



In ruil voor een voordeel of een belofte van een tegenstander, mag je hem een Handelskaart aanbieden.

Deze speler kan dan op een later tijdstip deze kaart terug aan je voorleggen.

Hij mag dan 1 Hanafuda kaart uit een X aantal van je Hanafuda kaarten trekken. X is hierbij de waarde die de kaart aangeeft.

Spelers mogen in groep de tafel verlaten om geheime besprekingen uit te voeren.

Ze mogen dan hun Diplomaten kaarten meenemen als hulp in deze besprekingen. Ze kunnen aangeboden of geruild worden om je zaak ten goede te komen.

Kaarten worden open of gesloten geruild, de keuze is aan de onderhandelaars.

Het is ook mogelijk om afspraken te maken zonder dat er kaarten worden gebruikt. Maar vergeet niet dat niemand verplicht is om zich aan deze afspraken te houden.

Diplomaten kaarten gebruiken in de onderhandelingen zijn dus de minste vorm van garantie die je hebt.

Belangrijk: Het is streng verboden om Hanafuda kaarten tijdens de Winter fase te ruilen.

戦 Lente fase 時 (ORDERS VASTLEGGEN)

Tijdens deze fase plaatst de speler een Ordertegel gesloten op elke provincie die hij bezit.

Er zijn 3 verschillende Ordertegels:

- **Productie:** Trek 2 nieuwe Hanafuda kaarten
- **Rekrutering:** Werf 2 nieuwe Militaire Eenheden aan
- **Verplaatsing:** Verplaats Militaire Eenheden naar keuze naar een aangrenzende provincie of zeezone. Het aantal is niet beperkt.

Belangrijk: Het is niet nodig om een Ordertegel bij de Militaire Eenheden te plaatsen die zich al op zee bevinden.

Ordertegels zijn niet aan een specifieke speler verbonden en kunnen door iedereen gebruikt worden.

戦 Zomer fase 時 (ORDERS UITVOEREN)

De Familie die de Keizer herbergt, bepaald de volgorde in welk de geplaatste orders worden uitgevoerd.

Eén per één duidt hij een provincie aan die dan zijn order mag uitvoeren.

De speler van de provincie die aan de beurt is, draait dan de Ordertegel om en voert deze dan direct uit.

ORDERS PLAATSEN IN 4 PROVINCIES



PRODUCTIE

De speler neemt 2 Hanafuda kaarten van de stapel en neemt deze in zijn hand.

REKRUTERING

De speler plaatst 2 nieuwe Militaire Eenheid op deze provincie.

Een provincie kan niet meer dan 6 Militaire Eenheden bevatten, de Samoerai niet meegeteld.
Een speler mag ook nooit meer dan 12 Militaire Eenheden tegelijk in het spel hebben.

VERPLAATSING

Deze order laat 3 verschillende verplaatsingen toe:

- Verplaatsing over land
- Verplaatsing over zee
- Inval via de zee

Verplaatsing over land

Verplaats Militaire Eenheden van de actieve provincie naar een aangrenzende provincie. Het aantal Eenheden is volledig naar de keuze van de speler.

VOORBEELD VAN EEN VERPLAATSING OVER LAND (2 BESTEMMINGEN)



Verplaatsing over zee

Verplaats Militaire Eenheden van de actieve provincie naar een aangrenzende zeezone. Het aantal Eenheden is volledig naar de keuze van de speler. Indien hij al Militaire Eenheden in deze zone heeft, dan vormen ze allemaal samen een vloot. Het limiet van maximum 6 Militaire Eenheden op 1 plaats telt ook op zee, Samoerai niet meegeteld. Gevechten op zee zijn niet bestaande. Hierdoor is het dus mogelijk dat er zich verschillende Families in 1 zeezone bevinden.

Inval via de zee

Een speler kan er voor kiezen om zijn troepen op zee aan wal te laten gaan van een provincie die grenst aan de zeezone waar ze zich bevinden. Dit is echter een riskante onderneming.

De speler moet dan met hetzelfde aantal dobbelstenen gooien als hij Militaire Eenheden aan wal wilt zetten. Voor elke dobbelsteen met het symbool van zijn eigen Familie, verliest hij 1 Militaire Eenheid. De kans dat je een Militaire Eenheid verliest is dus 1/6.

VOORBEELD VAN EEN VERPLAATSING OVER ZEE NAAR EEN AANGRENZENDE ZEEZONE



In alle drie de gevallen telt het limiet van maximum 6 Militaire Eenheden van één en dezelfde Familie, Samoerai uitgezonderd.

Van het moment een Vloot wordt geactiveerd, bepaald de eigenaar of hij:

- De vloot op zijn plaats laat.
- Militaire Eenheden van de vloot naar een aangrenzende zeezone verplaatst.
- Militaire Eenheden aan wal laat gaan in één van de aangrenzende provincies. Hierdoor ontstaat meestal een gevecht (zie verderop).

戦 Gevechten 時

Als een speler zijn Militaire Eenheden naar een provincie verplaatst die onder controle is van een andere Familie, dan ontstaat er een gevecht.

- De speler met het hoogste gevechtswaarde wint het gevecht.
- Om de gevechtswaardes van de spelers te bepalen moet je het volgende doen:
 - Elke Militaire Eenheid die zich in het gevecht bevindt, geeft diens Familie 1 Gevechtspunt.
 - Voor elke Samoerai die aan het gevecht meedoet, plaats je 1 dobbelsteen met jou symbool naar boven bij je Militaire Eenheden. Elke dobbelsteen zo geplaatst is 1 Gevechtspunt waard.
 - Gooi dan met de overgebleven dobbelstenen. Slechts 1 worp telt hier. Elke speler die aan het gevecht deelneemt, neemt de dobbelstenen die zijn symbool laten zien bij zijn Militaire Eenheden. Elke dobbelsteen zo geplaatst is 1 Gevechtspunt waard.
 - Elke speler met een Militaire support kaart (soort Diplomaten kaart) legt deze gesloten voor zich neer. Deze kaart kan ofwel een supportkaart zijn van een andere Familie, in de hoop dat hij hun support krijgt, of de Schijnkaart (0 waarde) van zijn eigen Familie. Je kunt geen supportkaart van je tegenstander gebruiken en slechts 1 Militair supportkaart is toegestaan.

VOORBEELD VAN GEVECHTSPAARDEN



8 dobbelstenen worden gegooid:

2 dobbelstenen tonen het symbool

2 dobbelstenen tonen het symbool

Totaalscore voor = 6

Totaalscore voor = 7

- Dan worden de supportkaarten open gelegd. Het aantal dobbelstenen met het support symbool op wordt opgeteld. Het cijfer op de supportkaart geeft het maximum aan hoeveel van deze dobbelstenen in gevechtspunten worden omgezet. Het is mogelijk dat beide spelers in een gevecht het support krijgen van dezelfde Familie. Die gene met de hoogste supportpunten, kan gebruik maken van het Militaire support van deze Familie. Na het gevecht gaan de kaarten terug naar hun eigenaars.

Het executeren van een gijzelaar

Als de verdediger (diegene wiens land is binnen gedrongen) in zijn hand een verborgen kaart (diplomatie) heeft van de aanvaller (diegene die het land binnenvalt), kan hij deze kaart definitief uit het spel verwijderen.

Door dit te doen, krijgt de verdediger het aangegeven cijfer in Honor Points uitbetaald, terwijl de aanvaller dubbel zoveel verliest.

De speler met het meest aantal gevechtspunten wint.

Bij gelijkspel wordt er, nadat de supportkaarten terug naar hun eigenaar zijn gegaan, een nieuw gevecht gestart, inclusief het dobbelen en het spelen van nieuwe supportkaarten.

De verliezer verliest al zijn Militaire Eenheden en zijn Samoerai.

De winnaar verliest net zoveel Militaire Eenheden als zijn tegenstander, maar behoudt zijn Samoerai. Hij krijgt ook nog een aantal Honor Points:

- 2 keer het aantal Militaire Eenheden die beide spelers in het gevecht hebben verloren indien hij de aanvaller was.
- Het aantal Militaire Eenheden die beide spelers in het gevecht hebben verloren indien hij de verdediger was.

VOORBEELD VAN HET SPELEN VAN MILITAIRE SUPPORTKAARTEN VAN VERSCHILLENDE FAMILIES



Cijfer 3 & 1 dobbelsteen:
je krijgt 1 gevechtspunt



Cijfer 2 & 3 dobbelstenen:
je krijgt 2 gevechtspunten

Dobbelstenen van het lot



VOORBEELD VAN HET SPELEN VAN MILITAIRE SUPPORTKAARTEN VAN DEZELFDE FAMILIE



De mogelijkheid om 2
gevechtspunten te krijgen.



De mogelijkheid om 2
gevechtspunten te krijgen,
maar jij wint dit support
omdat het cijfer op de
kaart hoger is dan die van
je tegenspeler.

Dobbelstenen van het lot



De winnaar neemt controle over de provincie door er een Fort in zijn kleur op te zetten. Als er een ordertegel van de andere Familie in de provincie aanwezig was, dan wordt die weggehaald.

Elke Samoerai die in het spel sterft, door een gevecht of door Seppuku, zorgt niet voor een verlies van Honor Points aan diens eigenaar.

Belangrijk: Een speler mag nooit meer dan 6 provincies bezitten. Als hij 6 provincies bezit, mag hij niet aanvallen.

Herfst fase (HANDEL, REKRUTEREN, EER)

De speler die de Keizer herbergt, bepaald in welke volgorde de Families in deze fase spelen. Als een speler wordt aangeduid om zijn beurt te spelen, mag hij zoveel acties uitvoeren als hij wilt. Daarna wordt een andere Familie aangeduid.

- Een handelskaart van een andere Familie omzetten
- Honor Points scoren met Democratische middelen
- Honor Points scoren en/of nieuwe Samoerai bekomen door Economische middelen
- Scoor Honor Points door een Gijzelaar te onthullen
- Huurlingen rekruteren

Een handelskaart (type Diplomatie) van een andere Familie omzetten

Geef de handelskaart terug aan de eigenaar. Deze moet dan net zoveel Hanafuda kaarten laten zien als is aangegeven op de handelskaart. Je mag hier 1 kaart uit pakken en in je hand nemen.

Honor Points scoren met Diplomatische middelen

Hiervoor moet je 5 Diplomaten kaarten van andere Families in je hand hebben, maakt niet uit welke soort, zo lang het maar geen van je eigen Familie is.

Je geeft deze kaarten terug naar de eigenaar zonder dat je er de voordelen van kunt halen en je krijgt daar 10 Honor Points voor.

Elke speler die hiermee één of meerdere kaarten terug in zijn hand krijgt, verliest 1 Honor Point.

Honor Points scoren en/of nieuwe Samoerai bekomen door Economische middelen

Hiervoor moet je een bepaalde combinatie aan Hanafuda kaarten hebben, deze staan aangegeven op je Hulpkaart.

Door dit te doen, kun je:

- Samoerai bekomen
 - Betaal 5 tanzakus (lintjes); trek 3 Samoerai kaarten en kies er 1 van.
 - Betaal 7 tanzakus (lintjes); trek 6 Samoerai kaarten en kies er 2 van.
- Honor Points scoren
 - Betaal X-aantal kaarten met verschillende waarden en krijg hiervoor Honor Points. 4 kaarten = 4 punten, 8 kaarten = 12 punten en 12 kaarten = 24 punten.
 - Betaal 6 kaarten van dezelfde kleur en krijg hiervoor 9 Honor Points.
 - Betaal 4 dierenkaarten en krijg hiervoor 8 Honor Points.
 - Betaal 4 zonkaarten en krijg hiervoor 12 Honor Points.

Scoor Honor Points door een Gijzelaar te onthullen

Een Familielid van een rivaliserende Familie die je tijdens een Winter fase te pakken hebt gekregen, mag onthuld worden. Je mag dit slechts met 1 Familielid per Familie doen, ook al heb je er meer in je handen.

Deze punten zijn echter maar tijdelijk, als je deze kaart op een later tijdstip terug in je hand moet nemen, gaat de punten er weer af. De waarde van de kaart geven de Honor Points weer.

Een onthulde gijzelaar kan niet geëxecuteerd of geruild worden zolang deze open op tafel ligt.

Je kunt dus een gijzelaar van een bepaalde Familie met

VERSCHILLENDE ECONOMISCHE COMBINATIES



Hiermee huur je 1 Samoerai



Je scoort hiermee 12 Honor Points

een lage waarde terug in je hand nemen om die dan te vervangen met een Familielid van dezelfde Familie met een hogere waarde. De Honor Points van de weggenomen kaart worden van je scorand afgetrokken, die van de nieuwe kaart weer bijgeteld.

Huurlingen rekruteren

Dit is alleen mogelijk indien je geen provincies meer in je bezit hebt.

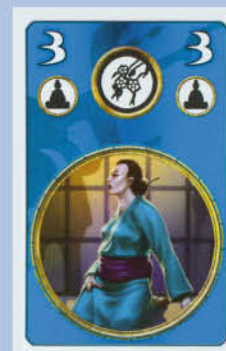
Je mag tot 6 huurlingen rekruteren, ze kosten 3 Honor Points per stuk.

Een Samoerai kan ook worden ingehuurd (3 kaarten trekken, 1 kiezen) aan de prijs van 6 Honor Points.

Deze versterkingen mogen in een zeezone naar keuze worden geplaatst

Een speler kan dus pas geëlimineerd worden indien hij geen provincies én geen Honor Points meer bezit. Zoals je op het bord kunt zien, is het mogelijk om tot -9 Honor Points te gaan.

EEN GIJZELAAR ONTHULLEN



Zo lang deze kaart voor de speler open op tafel ligt, brengt hij 3 Honor Points op.



Einde van de ronde Einde van het spel



Als er op het eind van een ronde (na de Herfst fase) nog geen van de spelers 60 Honor Points hebben, dan wordt er gewoon een nieuwe ronde gestart met de verwelkoming van de Keizer in de meest eerbare Familie.

Het is mogelijk om binnen een ronde 60 Honor Points te hebben terwijl die op het einde van de ronde er niet meer zijn, dan wordt er gewoon een nieuwe ronde gestart.

Als er meerder spelers 60 Honor Points of meer hebben, dan wordt diegene met het meest aantal Honor Points tot Shogun uitgeroepen.

Indien er gelijkstand is, dan wordt er nog een ronde gespeeld om te bepalen wie de Shogun wordt.



Enige uitleg over Samoerai



Het is mogelijk dat een speciaal talent van een Samoerai in conflict is met de spelregels. Dit is normaal en als je dit tegenkomt, weet dan dat het talent van de Samoerai voorrang heeft.

Als Chosogabe en Ekes in dezelfde provincie terecht komen, alleen het talent van Chosogabe telt dan.

Als Wakizaka tegenover Baba komt te staan, dan moet Baba zijn 2 Militaire supportkaarten open op tafel leggen voordat Wakizaka dit doet.

Tijdens een gevecht kiest de verdediger eerst of hij het talent van zijn Samoerai gebruikt en dan pas de aanvaller.



Keuze regels



KAMI

Als een Samoerai dood gaat, dan wordt hij een Kami (een geest). De speler die hem onder Controle heeft, kan de kracht van de Kami gebruiken tijdens het verdere verloop van het spel.

De soort kracht van de Kami geeft de Samoeraikaart aan als een gekleurde schijf achter de 1^{ste} letter van de naam van de Samoerai.

Er zijn 3 verschillende Kami's: Diplomatische, economische en militaire.



Diplomatische Kami

Offer deze Kami op om een Diplomaten kaart uit de hand van één van je tegenspelers te kiezen (uitgezonderd de Schijnkaart). Je mag de hand van die speler bekijken om je keuze te maken.



Economische Kami

Offer deze Kami op om een Hanafuda kaart naar keuze van de stapel te nemen. Schud de kaarten als je de stapel terug legt.



Militaire Kami

Offer deze Kami op om zoveel dobbelstenen te gooien als je wilt tijdens een gevecht (1 keer per gevecht). Deze kracht telt niet voor het dobbelen voor een Samoerai die een gevecht aangaat.

Een speler mag vrijwillig zijn Samoerai sepuku (zelfmoord) laten plegen om de voordelen van de Kami te kunnen gebruiken. Dit is echter alleen mogelijk tijdens de Herfst fase.

SCENARIO VOOR 3 SPELERS

Dit scenario simuleert de hulp die de Keizer kan geven aan een Familie om aan de titel van Shogun te komen.

Het spel start door 3 Militaire Eenheden en 1 Samoerai, (willekeurig getrokken) op een startprovincie van het Shikoku eiland te plaatsen.

Deze aanvalsmacht wordt gecontroleerd door de speler met het meest aantal Honor Points. Dit betekent dat hij een ordertegel op deze provincie mag plaatsen en hiermee 1 van de volgende voordelen heeft:

- **Productie:** Trek 2 nieuwe Hanafuda kaarten.
- **Rekrutering:** Het leger van de Keizer krijgt 2 nieuwe Militaire Eenheden (maximum 6 stuk).
- **Verplaatsing:** Verplaats Keizerlijke troepen naar keuze naar een aangrenzende provincie of zeezone. Het aantal is niet beperkt. Dit kan tot een mogelijk gevecht leiden. Indien de Keizerlijke troepen volledig verslagen worden, moet de speler met de Keizer 3 nieuwe Militaire Eenheden op de start provincie zetten.

Deze startprovincie is en blijft van de Keizer gedurende het hele spel. Ander Families kunnen deze provincie niet inpalmen. Een Familie die deze provincie aanvalt en het gevecht wint, krijgt wel de Honor Points die dit heeft opgeleverd, maar moet in de provincie blijven van waar hij heeft aangevallen.

Als de Keizer een tweede provincie onder zijn macht heeft, komt die ook onder de controle van de Familie die de Keizer herbergt.

Indien deze provincie van buitenaf wordt aangevallen, kan die wel worden over genomen bij de winnende Familie.

Als de Keizerlijk troepen in een gevecht mee doen, dan worden hiervoor het symbool van de controlerende Familie gebruikt.



1 jaar om Shogun te worden

VOORBEELD VAN EEN RONDE

Spelers: Groen, Geel, Zwart en Blauw
Geel herbergt momenteel de Keizer



Groen is de geboren krijger en probeert Militaire supportkaarten van andere speler vast te krijgen voor toekomstige gevechten.

Geel wil de gunsten van de Keizer behouden en gaat op zoek naar Diplomaten kaarten. Hij denkt dat dit de beste manier is om Honor Points te krijgen in de eerste rondes.

Zwart heeft leuke Hanafuda kaarten aan het begin van het spel gekregen. Hij probeert dus handelskaarten vast te krijgen om een belonende combinatie te maken.

Blauw wil graag wat gijzelaars hebben om zichzelf te beschermen en om sterke argumenten te hebben tijdens de onderhandelingen

Geel, die de Keizer herbergt, draait de zandloper om. De spelers hebben nu 4 minuten om zaken te bespreken, kaarten te ruilen en beloftes te maken.

Eerst vraagt Groen om Zwart privé te mogen spreken. Als ervaren speler heeft Zwart een commerciële strategie ontwikkeld en probeert conflicten met andere spelers te vermijden. Hij stelt dus voor om één van Groen zijn Familieleden te herbergen in ruil voor Militair support. Groen was niet van plan Zwart aan te vallen, dus gaat hij met deze onderhandeling akkoord en vertrouwd hij Zwart toe met zijn Grootvader.

Omdat er nog maar weinig tijd overblijft, vraagt Groen hardop voor Militair support in ruil voor een handelskaart. Geel stemt hierin meteen toe, omdat die graag een Diplomaten kaart wilt hebben van elke speler.



Om zichzelf voor te bereiden op de diplomatische veiling tijdens de Herfst fase, heeft Geel nog kaarten nodig van de 2 niet spelende Families. Hij plaatst één van zijn kaarten onder de stapel van de Rode Familie en één van de kaarten onder de stapel van de Paarse Familie. Hij hoopt er op dat geen andere speler een hoger bod plaatst tegen het einde van deze Winter fase.



Blauw is er van overtuigd dat sommige van zijn medespelers oorlog in zin heeft, dus is het voor hem belangrijk dat hij hun voor is. Hij vraagt Geel voor een privé gesprek, omdat die de Keizer herbergt en de privilege heeft om de volgorde te bepalen in welk de orders worden uitgevoerd. Geel maakt hier gebruik van en vraagt hiervoor een handelskaart in ruil. Hij geeft Blauw een belofte die hij niet verplicht is om te houden. Zal hij zijn belofte houden?



In de laatste seconden gaat Groen op Blauw af en vraagt om elkaars Militaire support te ruilen. Blauw slaat het aanbod af, omdat hij liever een Familielid van Groen zou willen herbergen (Blauw plant momenteel geen oorlog met Groen). Groen slaat echter dit tegenbod af, omdat hij verwacht dat Blauw deze Zomer gaat aanvallen. Hij probeert in plaats hiervan dan handelskaarten aan bieden. Blauw is nog aan het twijfelen als Geel het einde van de Winter fase aankondigt.



Voor dat er naar de volgende fase wordt gegaan, worden de Diplomaten kaarten van de niet spelende Families gecontroleerd op het hoogste bod. Daarna worden de Familiestapels geschud.



Geel wint de kaart van de Rode Familie en krijgt dus een Militaire Supportkaart. Hij neemt deze kaart in zijn hand en schudt zijn gele kaart die als bod diende in de Rode Familiestapel. Blauw krijgt zijn kaart terug. Zwart en Blauw hebben gelijk geboden op de handelskaart, deze kaarten blijven liggen tot de volgende Winter fase.



Voor de Paarse handelskaart was Geel de enige die geboden had. Hij neemt deze kaart in zijn hand en schudt zijn gele kaart die als bod diende in de Paarse Familiestapel.

戦 Lente Fase 時

Tijdens deze fase kunnen elk van de spelers hun orders plaatsen op elk van hun provincies. Laten we een aantal punten op de kaart viseren.

In het oosten van Japan plaats Geel een verplaatsingsorder in zijn meest zuidere provincie. Hier huizen 5 Militaire Eenheden en 1 Samoerai, de eerbare Mori. Geel wil voordeel halen uit de privileges van de Keizer en is van zin als laatste te spelen tijdens de zomerfase.



In centraal Japan ziet het er uit naar oorlog. Groen plaatst verplaatsingsorders in zowel zijn westelijke als zijn noordelijke provincies. Bewust van het gevaar plaatst Blauw een rekruteringsorder in zijn oostere provincie.



戦 Zomer fase 時

Groen vraagt plechtig aan Geel (die de Keizer herbergt en dus de volgorde hier bepaald) om zijn noordelijke en westelijke provincies in die volgorde te activeren. Hij beweert dat Blauw oneervol heeft gesproken tijdens de laatste onderhandelingen en hij wil dit met bloed vergelden. Geel beslist echter dat eerst Blauw met zijn oostelijke provincie mag spelen. Blauw rekruteert 2 Militaire Eenheden en is blij dat de Keizer loyaal is gebleven.



Geel geeft daarna toch toe aan de wens van Groen. Groen activeert eerst zijn noordelijke provincie, dan pas zijn westelijke. Dit staat hem toe om 2 Militaire Eenheden naar het westen te verplaatsen zodat hij de provincie van Blauw met 4 Militaire Eenheden en 1 Samoerai kan aanvallen.

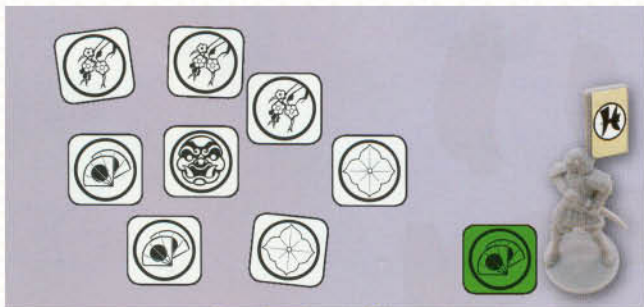


Legers worden geplaatst (5 Militaire Eenheden voor Blauw en 4 Militaire Eenheden in 1 Samoerai voor Groen) en het gevecht kan beginnen.

Het eerste wat Blauw doet is de Grootvaderkaart van Groen bovenhalen en executeert hem (de kaart gaat uit het spel). Blauw krijgt 2 Honor Points terwijl Groen er 4 verliest. Groen is er nu achter gekomen hoe verraderlijk Zwart is geweest door zijn Grootvader, die hij hem had toe vertrouwd, aan Blauw heeft doorgegeven tijdens de vorige Winter fase.



Het maakt niet veel uit voor Groen, want hij krijgt een dobbelsteen van het lot die bij zijn Samoerai wordt geplaatst met zijn Familie symbool naar boven. Hij gooit dan de 8 overgebleven dobbelstenen en het resultaat is:



Groen heeft nu 7 gevechtspunten (4 van zijn eenheden en 3 van zijn Familie symbolen). Blauw heeft een gevechtskracht van 8 (5 eenheden en 3 Familie symbolen). Indien er niets zou veranderen wint dus Blauw.

Het is echter nog niet over. Beide spelers moeten hun Militaire supportkaarten nog spelen. Beide spelers leggen deze kaarten gesloten voor zich neer op tafel. Dan worden beide kaarten tegelijkertijd onthuld:



Groen heeft nu 8 gevechtspunten (4 van zijn eenheden, 3 van zijn Familie symbolen en een supportkaart met de waarde 1). Dit brengt de stand gelijk met Blauw. Normaal zou er nu een nieuw gevecht starten, maar hier loopt het anders. Groen zijn Samoerai (de moedige Hosokawa) heeft echter het talent om een gelijkspel te doen winnen. Groen is hier dus de overwinnaar.





Blauw verliest 5 Militaire Eenheden en Groen 4. Deze laatste neemt de provincie over en ruilt het Blauwe Fort met één van zichzelf. Zijn Samoerai blijft in het spel. Groen wint hierdoor 18 Honor Points $(5+4) \times 2$.



Je ziet, ook al heeft Groen Blauw verslaan, heeft hij geen Militaire Eenheden meer in zijn rijk staan. Feitelijk hoopt hij genoeg Honor Points te hebben gemaakt om in de volgende ronde de Keizer te herbergen, zodat hij Militaire Eenheden kan aanwerven voordat iemand hem aanvalt.

Jammer genoeg houdt dit plan geen rekening met Geel zijn trouweloosheid. Geel beslist dat hij nu zelf aan de beurt is en wil graag vanuit zijn meest zuidelijke provincies via de zee Groen aanvallen, die 2 provincies die nu dus leeg zijn. Geel verplaatst 5 Militaire Eenheden en 1 Samoerai naar zee. Om te zien of zijn leger goed aankomt, moet hij met 2 dobbelstenen gooien. Normaal zouden dit 5 moeten zijn, maar Mori, zijn Samoerai, komt hierin met zijn talent tussen. Geel gooit geen enkel symbool van zichzelf, dus mag met zijn volledig leger aan wal gaan. Er worden geen Militaire supportkaarten gespeeld en de dobbelstenen bezorgen Geel in beide provincies een makkelijke overwinning. Maar, omdat er geen Militaire Eenheden zijn vernietigd (Groen had er geen staan), krijgt Geel voor zijn verraad geen Honor Points.



戦 Herfst fase 侍

Geel laat Blauw eerst spelen. Blauw onthult een gijzelaar ter waarde van 4 Honor Points en legt die voor zich op tafel. Zolang die gijzelaar voor hem op tafel ligt, behoudt hij de punten.

Zwart speelt nu zijn handelskaarten en vraagt Groen om Lintkaarten (tanzakus). Groen herinnert zich het feit dat Zwart zijn Familielid had doorgegeven aan Blauw en vertelt hem om die vraag aan zijn Grootvader te stellen...

Zwart geeft Groen zijn 2 enige kaarten:

Zwart neemt het everzwijn en geeft de andere kaart



terug.

Met de Hanafuda kaarten in zijn hand kan Zwart nu 4 dierenkaarten spelen en krijgt hiervoor 8 Honor Points. Hij zou nog meer kaarten kunnen spelen, maar hij houdt ze in de hand om later betere combinaties te kunnen spelen.

Geel beslist om Honor Points te verkrijgen met Diplomatie.



Hij geeft iedere speler (ook de Families die niet mee spelen) een kaart van hun Familie terug zonder dat hij de privileges, die hiermee gepaard gaan, opeist. Deze zeer eervolle daad wordt beloond met 10 Honor Points, de overige spelers verliezen 1 Honor Point.

De ronde eindigt dus met het volgende resultaat:



Blauw: + 5 Honor Points. 2 (geëxecuteerde gijzelaar) + 4 (opengelegde gijzelaar) – 1 (Geel zijn Diplomatische actie)

Groen: + 13 Honor Points. 18 (gevecht tegen Blauw) – 4 (geëxecuteerde gijzelaar) – 1 (Geel zijn Diplomatische actie)

Zwart: + 7 Honor Points. 8 (combinatie Hanafuda kaarten) – 1 (Geel zijn Diplomatische actie)

Geel: + 10 Honor Points (Diplomatische actie).

Het is Groen dus gelukt om de nieuwe gastheer van de Keizer te zijn. Hij kan zijn provincies dus eerst aan de beurt laten tijdens de volgende Zomer fase. Hij zal waarschijnlijk flink wat Militaire Eenheden moeten aanwerven.

Geel is vlak achter hem en heeft nu 4 provincies in zijn bezit.

Blauw zou zich in de komende rondes rustig moeten houden om Militaire Eenheden aan te kunnen werven en zichzelf te versterken.

Zwart heeft nog steeds veel Hanafuda kaarten in zijn handen en probeert voor de 24 punten combinatie te gaan.

Het spel is nu begonnen en strijd om de Shogun titel is genadeloos.





Spelronde

①	VERWELKOMING VAN DE KEIZER	①
②	WINTER FASE (diplomatie)	②
③	LENTE FASE (orders vastleggen)	③
④	ZOMER FASE (orders uitvoeren)	④
⑤	HERFST FASE (handel, recruteren, eer)	⑤

Deze strook afsnijden, anders past het niet netjes in de doos.