

Een spel van Dirk Henn voor 3-5 spelers

SHOGUN

将軍

SPELREGELS 



Spelmateriaal

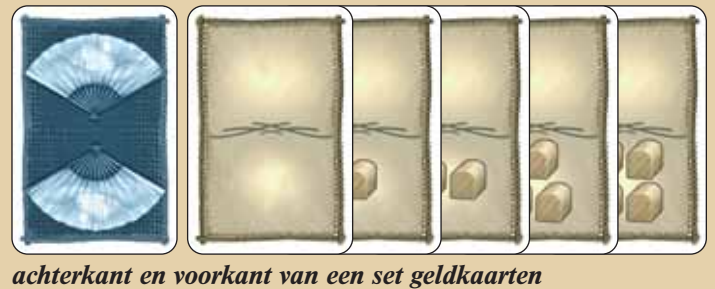
- **Het speelbord** - heeft twee verschillende zijden gemarkeerd door een "zon" of "mond" symbool. Elke zijde toont de kaart van Centraal-Japan met een andere verdeling van de 5 regio's. Elke regio is wel steeds verdeeld in 9 provincies. Aan elke zijde zijn 8 provincies voorzien van een opvallende rand en een symbool. Deze provincies doen bij een spel met drie spelers niet mee.



- **53 provinciekaarten** - voor elke provincie zijn er 1 of 2 kaarten (naar gelang de kaart voor één of beide speelzijden nodig is). De symbolen "zon" en "mond" geven aan voor welke zijde van het bord de provinciekaart geldt.



- **25 geldkaarten** - voor elke speler is er een set van 5 kaarten. Op de kaarten zijn aan de onderkant 0 tot 4 geldkisten afgebeeld en aan de bovenkant niets.



- **5 speciale kaarten** - geven de bezitter een speciaal voordeel.



- **10 actiekaarten** - om de volgorde waarin de acties worden uitgevoerd aan te geven.



- **12 gebeurteniskaarten** - met op de bovenste helft een gebeurtenis afgebeeld, die een bepaalde actie beïnvloedt, en op de onderste helft het rijstverlies van de spelers in de winter.



- **5 Daimyo-kaarten** - om de spelersvolgorde aan te duiden.



achterkant en voorkant van de daimyo-kaarten



- **5 spelertableaus** - met twee verschillende zijden. De voorkant (landschap) wordt gebruikt bij het verdelen van de startprovincies. De achterkant wordt tijdens het spel door de spelers gebruikt om hun acties te plannen.



- **310 gekleurde blokjes** - stellen de legers voor: 62 legers in 5 kleuren



- **20 groene blokjes** - de boerenlegers (neutraal)



- **55 geldkisten** - het speelgeld: 35 blanco kisten zijn 1 geldkist waard en 20 oranje kisten zijn 5 geldkisten waard.



- **5 scorestenen** - om de punten van de spelers bij te houden op het scorespoor.
- **5 rijststenen** - om de voedselvoorraad van de spelers op het voedselspoor bij te houden.



- **80 gebouwenfiches** - 28 paleizen, 26 tempels en 26 nô-theaters. Deze worden gebouwd in de provincies en leveren de bezitter punten op.



- **42 oproerfiches** - om aan te geven hoeveel boerenlegers in een provincie aanwezig zijn.

- **1 dobbeltoren** - om de gevechten uit te voeren
- **1 sorteerbak** - voor gebouwenfiches, oproerfiches en geldkisten.

De dobbeltoren is opgebouwd uit 3 delen: een trechter, een kartonnen toren en een opvangschaal.

- **1 overzichtskaart** - met een voorgedrukte startopstelling, een speloverzicht en uitleg van de gebeurteniskaarten.

- **1 spelregels**

De schaal en de trechter zijn - anders dan hiernaast is afgebeeld - gemaakt van doorzichtig kunststof, zodat alle spelers goed zicht hebben op de uitslag van de gevechten. Vanwege technische redenen is het weergeven van de daadwerkelijke kleur niet mogelijk en zijn deze onderdelen zwart weergegeven.



Doel van het spel

De spelers zijn Japanse vorsten in de 16e eeuw en proberen met behulp van hun clan de meeste macht uit te oefenen om als succesvolste daimyo en daarmee als SHOGUN te eindigen.

Daartoe is het niet alleen van belang om de meeste pro-

vincies te veroveren, maar ook om deze te ontwikkelen door het bouwen van paleizen, tempels en theaters.

Degene die in de vijf Japanse regio's telkens de meeste gebouwen van een soort bouwt, ontvangt hiervoor bonuspunten.

Vorbereiding

Provincies in het spel

De spelers bepalen met welke **zijde van het bord** - **zon of mond** - wordt gespeeld en leggen dit gereed. De provinciekaarten worden gesorteerd (enkel provinciekaarten met het symbool van het gekozen speelveld zijn nodig).

Wordt er met **3 personen** gespeeld, dan gaan **8 provinciekaarten** uit het spel.

Deze provincies zijn op het speelveld met een symbool en een opvallende grenslijn aangegeven.

Deze provincies mogen tijdens het spel **niet** worden bezocht, d.w.z. er mogen hier geen legers geplaatst worden.



... is nodig voor speelszijde "zon"

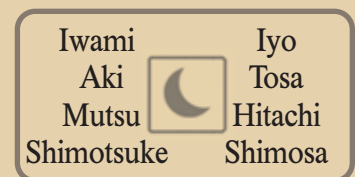
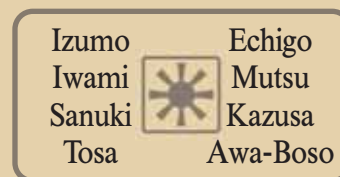


... is nodig voor speelszijde "mond"



... is nodig voor beide speelszides

In een 3-speler-spel doen de volgende provincies per speelszijde (zon/mond) niet mee:



Materiaal per speler

Iedere speler krijgt het **spelertableau** in de kleur van zijn keuze, zijn **legers** (62 blokjes in dezelfde kleur), zijn **daimyo-kaart**, 1 set **geldkaarten** (0-4 geldkisten) en het volgende startkapitaal:

bij **3 spelers** ontvangt ieder.....18 geldkisten,
 bij **4 spelers** ontvangt ieder.....15 geldkisten,
 bij **5 spelers** ontvangt ieder.....12 geldkisten.

Legers en geldkisten leggen de spelers altijd open voor zich neer. Spelmateriaal wat niet nodig is (bij minder dan 5 spelers) gaat terug in de doos.



1 daimyo- en 5 geldkaarten



18 geldkisten (voor 3 spelers)



62 legers

Verdeling van de startprovincies

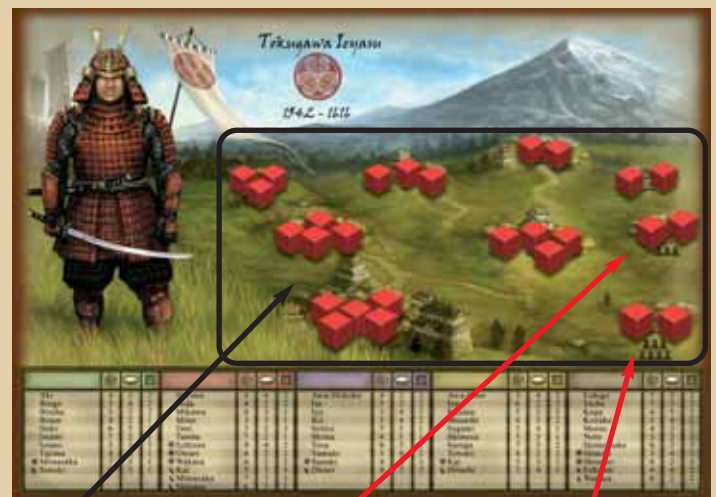
De **provinciekaarten** worden geschud en in een gedekte stapel neergelegd. De twee bovenste kaarten worden **omgedraaid**.

Op de **voorkant van de spelerstableaus** zijn naast de afbeelding van de daimyo 9 gebieden te zien met een cijfer ernaast. Naar gelang het aantal spelers worden op 7-9 gebieden het aantal voorgedrukte legers gelegd. De in een gebied geplaatste legers vormen een groep.

Deze legers worden over de startprovincies verdeeld: om beurten - te beginnen met de oudste speler - neemt ieder een openliggende provinciekaart of de bovenste kaart van de gedekte stapel en plaatst een **groep legers** naar keuze van zijn tableau naar de desbetreffende provincie op het speelveld.

De gekozen provinciekaart neemt de speler op hand. De overgebleven legers vormen de voorraad van de spelers.

Opmerking: Voor het eerste spel wordt geadviseerd het onderdeel "verdeling van de startprovincies" over te slaan en gebruik te maken van de startopstelling op de overzichtskaart.



9 gebieden om groepen te verzamelen

Dit gebied wordt enkel gebruikt in een spel met drie spelers.

Dit gebied wordt enkel gebruikt in een spel met drie of vier spelers.

Wanneer een van de openliggende kaarten wordt gekozen, wordt deze vervangen door een kaart van de stapel. Dit gaat door totdat iedere speler zijn legers op het speelbord heeft geplaatst.

De overgebleven kaarten worden naast het speelbord gelegd. Deze provincies behoren tot geen van de spelers en kunnen in de loop van het spel veroverd worden.

Na de verdeling van de startprovincies draaien de spelers hun speltableau om, zodat de actievelen zichtbaar zijn.

Opmerking: Heeft een speler weer de keuze uit de dezelfde kaarten als in de vorige ronde, dan mag hij beide kaarten gedekt onder de stapel schuiven en vervangen door de volgende twee kaarten van de stapel.

De achterkant van het speltableau met 10 actievelen, een veilingveld en een overzicht van alle provincies.



Score- en rijststenen

De scorestenen worden op veld "0" van het scorespoor geplaatst en de rijststeen op het onderste veld van het voedselspoor.



Dobbeltoren

Daarna wordt de dobbeltoren voorbereid voor het spel. Per speler worden 7 legers tezamen met 10 boerenlegers tegelijkertijd in de toren geworpen.

De legers die uit de toren vallen gaan terug naar de voorraad van de spelers.

De boerenlegers vormen een algemene voorraad.



Voorbeeld: Bij een spel met drie spelers worden ter voorbereiding van het spel 31 blokjes in de toren geworpen.

Geldkisten

De geldkisten dienen als betaalmiddel voor de verschillende acties. De niet verdeelde geldkisten worden bewaard in de algemene voorraad.



Gebeurteniskaarten

De gebeurteniskaarten worden geschud en in een gedekte stapel neergelegd.

Daarna worden de 4 bovenste gebeurteniskaarten getrokken en open naast het speelbord gelegd.

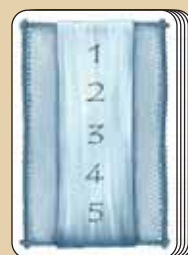
Tijdens de volgende drie rondes is steeds een van deze kaarten van invloed op alle spelers.

In de 4^e ronde (winter) bepaalt de overgebleven kaart hoeveel rijst elke speler in die winter verliest.



Voorbeeld: 4 willekeurig getrokken gebeurteniskaarten worden open neergelegd.

De actie- en speciale kaarten worden klaargelegd.



5 speciale kaarten



10 actiekaarten

Spelverloop

Het spel speelt zich af in een periode van 2 jaar, verdeeld over 8 rondes. Na 3 rondes (voorjaar, zomer en herfst) volgt een **tussenronde (winter)** en een **waardering**. Daarna worden nog eens 4 rondes gespeeld.

Voorjaar, zomer en herfst

Deze drie rondes verlopen op dezelfde wijze:

- **actiekaarten uitleggen**
- **speciale kaarten uitleggen**
- **persoonlijke acties plannen en bod bepalen**
- **gebeurtenis bepalen**
- **spelersvolgorde vastleggen**
- **acties uitvoeren**

Actiekaarten uitleggen

Op het spelertableau zijn 10 acties afgebeeld, die de spelers in een ronde kunnen kiezen. Elke speler kan een actie slechts eenmaal per ronde in zijn rijk uitvoeren.

De **volgorde** waarin deze acties plaatsvinden, wordt **elke ronde opnieuw vastgesteld**. Daartoe worden de 10 actiekaarten geschud en onderaan het spelbord neergelegd: onder de nummers 1 t/m 5 worden 5 kaarten open en daarnaast (onder 6 t/m 10) worden de overgebleven kaarten **gedekt** neergelegd.

Opmerking: Door het uitleggen van de actiekaarten wordt duidelijk in welke volgorde de acties worden uitgevoerd (eerst nummer 1, dan 2, enz.) De eerste vijf acties zijn voor iedereen zichtbaar, wat houvast geeft bij het bepalen van welke actie in welke provincie wordt uitgevoerd. De vijf gedekte actiekaarten worden in de loop van spel een voor een omgedraaid.



Voorbeeld van uitgelegde actiekaarten.

Speciale kaarten uitleggen

De speciale kaarten worden **geschud** en **open** in een rij op de daarvoor bestemde velden op het spelbord neergelegd. Later worden deze aan de spelers toebedeeld door middel van een **veiling**. Zij hebben **twee functies**. Ten eerste bepaalt het veld waarop de kaart ligt de **plaats** in de spelersvolgorde; ten tweede bepaalt het welk **voordeel** de speler in deze ronde heeft:

+1 geldkist

De speler ontvangt bij de actie "belasting heffen" 1 geldkist meer.



+1 rijst

De speler ontvangt bij de actie "rijst opeisen" 1 rijsteenheid meer.

6 legers

De speler ontvangt bij de actie "5 legers plaatsen" nu 6 legers.

+1 leger bij aanval

Wanneer een speler zelf aanvalt mag hij bij de actie "gevecht/verplaatsen A en B" 1 extra leger in de toren werpen.

+1 leger bij verdediging

Wanneer een speler aangevallen wordt mag hij bij de actie "gevecht/verplaatsen A en B" 1 extra leger in de toren werpen.

Opmerking: wanneer een actie door zowel een gebeurtenis- als een speciale kaart wordt beïnvloed, dan wordt als eerste de gebeurteniskaart en daarna de speciale kaart uitgevoerd.

Voorbeeld: Arne heft belasting in Settsu. Dit zou 7 geldkisten opleveren, maar de gebeurteniskaart bepaalt dat iedereen maximaal 5 geldkisten krijgt. Maar omdat Arne deze ronde de speciale kaart "+1 geldkist" bezit, ontvangt hij alsnog 1 geldkist meer, dus 6 geldkisten.



■ Persoonlijke acties plannen en bod bepalen

De spelers bepalen gelijktijdig en in het geheim in welke provincie zij de tien acties willen uitvoeren.

Hiertoe leggen de spelers steeds een eigen provinciekaart gedekt op een actieveld naar keuze op het eigen tableau.

Er kan gekozen worden uit de volgende acties:

Paleis bouwen

Na betaling van 3 geldkisten plaatst men een paleis in de gekozen provincie.

Tempel bouwen

Na betaling van 2 geldkisten plaatst men een tempel.

Nô-theater bouwen

Na betaling van 1 geldkist plaatst men een nô-theater.

Gebouwen (paleis, tempel of nô-theater) kunnen alleen geplaatst worden op **vrije** bouwplaatsen. Elke provincie heeft 1-3 bouwplaatsen.

In een provincie kan elk **soort** gebouw slechts **eenmaal** worden gebouwd.

Rijst opeisen

Aan de rijstvoorraad van een speler worden de op de provinciekaart aangegeven rijsteenheden toegevoegd. Hiertoe verplaatst de rijststeen het aantal betreffende velden omhoog op het rijstspoor.

Belasting heffen

Men ontvangt zoveel geldkisten als op de provinciekaart is aangegeven.

Wanneer een speler in een provincie rijst opeist of belasting heft, kan er **mogelijk** een **opstand** uitbreken.

(zie: verloop gevechten op pagina 11)

Opmerking: wanneer het uitzonderlijke geval zich voordoet dat een speler niet over voldoende kaarten beschikt om alle velden te bedekken, dan worden deze velden leeg gelaten. Deze worden dan op dezelfde wijze afgehandeld als velden die met een geldkaart zijn bedekt.



actie:
paleis bouwen



actie:
tempel bouwen



actie:
theater bouwen



Voorbeeld: in Aki wordt een tempel gebouwd. Daarna is in Aki nog slechts plaats voor 1 ander gebouw. Daar kan enkel een theater of een paleis worden gebouwd.



actie:
rijst opeisen



actie:
belasting heffen

Op elke provinciekaart is aangegeven hoeveel rijst of geldkisten deze provincie oplevert.



Is er **geen opstand** uitgebroken of is deze succesvol neergeslagen, dan wordt er een **oproerfiche** in die provincie gelegd.

5 legers plaatsen

Na betaling van **3 geldkisten** worden **5 legers** uit de eigen voorraad op de gekozen provincie geplaatst.

3 legers plaatsen

Na betaling van **2 geldkisten** worden **3 legers** uit de eigen voorraad op de gekozen provincie geplaatst.

1 leger plaatsen/verplaatsen

Allereerst wordt **1 geldkist** betaald om **1 leger** in de gekozen provincie te plaatsen.

Daarnaast mogen **vanuit deze provincie** legers worden verplaatst naar een aangrenzende **eigen** provincie (gevechten zijn niet toegestaan!)

Regels voor verplaatsen:

Het aantal te verplaatsen legers is vrij; er moet echter wel altijd **minstens 1 leger achterblijven**.

Er is **geen maximum** aan het aantal legers in een provincie.

Provincies die door een **zeeroute** (gestreepte lijn) met elkaar verbonden zijn gelden als **aangrenzend**.

Gevecht/verplaatsing A

Vanuit de gekozen provincie worden legers naar een aangrenzende provincie verplaatst. Betreft het hier een vijandelijke of neutrale provincie, dan volgt een gevecht. (zie: *verloop gevechten op pagina 11*)

Ook hier geldt dat **minstens 1 leger** in de provincie van vertrek moet **achterblijven**.

Gevecht/verplaatsing B

Hiervoor gelden dezelfde regels als beschreven bij A.

Wanneer een speler een actie niet wil uitvoeren in zijn rijk **bedekt** hij deze met een **geldkaart**. De **geldkisten** op deze kaarten worden in dit geval **genegeerd**.

Bieden op spelersvolgorde

Elke speler **moet bovendien** een bod plaatsen voor de **spelersvolgorde** en de daarbij behorende **speciale kaart**. Hiertoe wordt een niet gebruikte geld- of provinciekaart gedekt op het **veilingveld** van het tableau gelegd.

Op elk van de 11 velden van het tableau moet nu – indien mogelijk – een gedekte kaart liggen. Het is **niet toegestaan** meerdere kaarten op een veld te leggen.



actie:
5 legers
plaatsen



actie:
3 legers
plaatsen



actie:
1 leger plaatsen/
legers verplaatsen



Voorbeeld: legers kunnen (m.b.v. de zeeroute) direct van Shima naar Izu (en omgekeerd) worden verplaatst.



actie:
gevecht/
verplaatsing A



actie:
gevecht/
verplaatsing B

Voorbeeld: Dirk wil in deze ronde **belasting heffen**. In een van zijn provincies – **Settsu** – kan dit **7 geldkisten opleveren**. Hij besluit daarom om in **Settsu** **belasting te heffen** en legt daartoe zijn provinciekaart van “**Settsu**” **gedekt** op het actie-veld “**belasting heffen**” van zijn spelerstableau. Voor **Settsu** kan in deze ronde nu **geen andere actie** kan worden gekozen, omdat deze kaart **reeds op het tableau ligt**.



veilingveld

■ Gebeurtenis bepalen

De openliggende gebeurteniskaarten (naar gelang de ronde nog 2, 3 of 4) worden geschud en daaruit wordt er een blind getrokken. Deze kaart wordt open op het gebeurtenisveld van het speelbord gelegd om aan te geven welke gebeurtenis deze ronde van invloed is en daarmee voor alle spelers bepaalde acties veranderd.

De overgebleven kaarten worden weer open naast het speelbord gelegd



(op de overzichtskaart is een toelichting op alle gebeurteniskaarten te vinden)

■ Spelersvolgorde vastleggen

Alle spelers laten hun bod (de kaart op het veilingveld) zien en betalen de hierop afgebeelde geldkisten aan de bank. Degene die een provinciekaart heeft gespeeld betaald niets.

Te beginnen met de speler met het hoogste bod (daarna de speler met het op een na hoogste bod, enz.) kiezen alle spelers een plaats in de spelersvolgorde (veld 1 t/m 5) en ruilen de daar liggende speciale kaart om tegen hun daimyo-kaart. Overgebleven speciale kaarten zijn deze ronde niet meer nodig.

Spelers, die een provinciekaart hebben geboden, hebben voorrang op degene die een geldkaart zonder geldkisten hebben ingezet.

Als laatste komen de spelers aan de beurt, die geen kaart hebben liggen op het veilingveld (dat kan gebeuren wanneer een speler onvoldoende provinciekaarten bezit).

Wanneer meerdere spelers hetzelfde bieden, worden de daimyo-kaarten van de betreffende spelers geschud en na elkaar omgedraaid. In deze volgorde zoeken de spelers een plaats uit.

De positie van de daimyo-kaart op het speelbord geeft de plaats van een speler in de spelersvolgorde weer. Onbezette velden (bij 3 of 4 spelers) worden buiten beschouwing gelaten.

Opmerking: Een provinciekaart spelen heeft als voordeel dat men geen geld hoeft te betalen, maar wel voor degene die een geldkaart met "0" heeft gespeeld aan de beurt komt. Het heeft echter als nadeel, dat andere spelers weten in welke provincie geen actie wordt uitgevoerd.



Voorbeeld: Als een speler de speciale kaart van het eerste veld kiest, wordt hij startspeler van deze ronde.



Voorbeeld bij een 3 speler spel: de spelersvolgorde is in deze ronde rood - blauw - zwart.

■ Acties uitvoeren

De volgorde van de acties wordt bepaald door de volgorde van de actiekaarten aan de rand van het speelbord.

Elke actie wordt door alle spelers, met inachtneming van de spelersvolgorde, uitgevoerd, voordat de volgende actie aan de beurt is.

Indien mogelijk moeten acties worden uitgevoerd. Kan een speler een actie niet of slechts gedeeltelijk uitvoeren, dan vervalt voor deze speler deze actie in deze ronde.

Aansluitend wordt de volgende gedekte actiekaart omgedraaid. Zodra alle 10 acties afgehandeld zijn is de ronde voorbij. De spelers krijgen hun daimyo-kaart terug en leveren de speciale kaart weer in. De gebeurteniskaart uit deze ronde wordt uit het spel genomen

De actiekaarten worden opnieuw geschud en daarna start de volgende ronde.

Opmerking: de provinciekaart op het actuele actieveld wordt pas omgedraaid als een speler aan de beurt is.

De provinciekaarten worden pas na het uitvoeren van de 10e actie terug op hand genomen. Uitzondering: wanneer een provincie is veroverd, wordt de betreffende kaart direct afgegeven.



Nadat alle spelers de actie hebben uitgevoerd wordt de betreffende actiekaart verwijderd en de volgende gedekte kaart omgedraaid.

Opmerking: Na de herfstronde blijven de daimyo-kaarten liggen tot het einde van de winterronde, omdat deze spelersvolgorde ook in de winter van toepassing is.

Zodra de herfstronde afgelopen is, volgt de winterronde.

Winter

In deze ronde moeten de spelers de provincies van rijst voorzien anders dreigt er een opstand. Bovendien volgt een waardering.

• provincies van rijst voorzien

Om te beginnen verliezen alle spelers een deel van hun rijstvoorraad. De overgebleven vierde gebeurteniskaart geeft aan hoeveel eenheden rijst elke speler verliest. De rijststenen worden het betreffende aantal velden op het voedselspoor omlaag gezet.

In principe moet er voor alle provincies 1 eenheid rijst beschikbaar zijn. Kan een speler niet al zijn provincies van rijst voorzien, dan leidt dit tot een of meerdere opstanden (zie: verloop gevechten op pagina 11).

• opstanden

Met behulp van de tabel op het speelbord wordt bepaald hoeveel provincies in opstand komen en hoe heftig de opstand is.

(zie ook de tabel hiernaast) →

De speler links trekt ongezien het vastgestelde »aantal provincies in opstand« uit de provinciekaarten van de speler (geen geldkaarten!). Daar breekt een opstand uit (zie: verloop gevechten op pagina 11). In geval van meerdere opstanden bepaalt de speler zelf in welke volgorde deze worden afgehandeld.

• waardering

De spelers krijgen punten voor hun provincies en gebouwen, maar ook voor de meerderheid van een gebouwensort in een regio.

Elke eigen provincie1 punt

Elk gebouw1 punt

De meeste paleizen in een regio*3 punten

De meeste tempels in een regio*2 punten

De meeste nō-theaters in een regio*1 punt

* Bij een gelijke hoeveelheid krijgen de betreffende spelers het aantal punten **min** 1 punt.

De scoresteen gaat voor elk verkregen punt een veld vooruit op het scorespoor.

Na deze eerste vier rondes worden 4 nieuwe gebeurteniskaarten getrokken, de rijstvoorraden weer op "0" gezet en alle oproerfiches worden uit de provincies verwijderd.

Daarna vervolgt het spel met weer 4 rondes (voorjaar, zomer, herfst en winter) om in de winter met een tweede en daarmee laatste waardering te eindigen.



Voorbeeld: In deze winter verliezen alle spelers drie eenheden rijst uit hun voorraad.

Opmerking: Hebben meerdere spelers te maken met een opstand, dan is de spelersvolgorde uit de herfstronde bepalend voor het verdere verloop.

Rijst tekort Provincies in opstand Extra boeren, dat in de toren wordt geworpen

-		+
1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

3-4	2	2
-----	---	---

Voorbeeld: Dirk bezit 9 provincies, maar heeft slechts 6 eenheden rijst in zijn voorraad. Hij kan dus 3 provincies niet van rijst voorzien (linkerkolom in de tabel). Hierdoor komen 2 provincies in opstand (middelste kolom). De speler links kiest ongezien twee provinciekaarten van Dirk.

In deze provincies breekt een opstand uit. In de toren gaan: voor elk oproerfiche 1 boerenleger, 2 extra boerenlegers (rechtse kolom) en de legers van Dirk uit deze provincie.

Na 4 rondes: 4 nieuwe gebeurteniskaarten, alle oproerfiches verwijderen, rijstvoorraden op "0".



Verloop gevechten

Gebruik van de dobbeltoren

Alle gevechten worden met behulp van de dobbeltoren beslecht. Een speler neemt **alle betreffende legers** (gekleurde blokjes van de aanvaller en verdediger) en gooit **deze samen met de reeds in de schaal aanwezige legers** in de toren. Daarbij blijven enerzijds blokjes in de toren achter, maar vallen er ook blokjes uit, die voorheen in de toren waren blijven hangen. Het resultaat is vergelijkbaar met een dobbelsteenworp.

Het is belangrijk, dat de toren niet geleegd wordt tijdens het spel. Vallen er per ongeluk blokjes uit de toren tijdens het spel, dan blijven deze gewoon in de schaal liggen om bij het volgende gevecht weer in de toren geworpen te worden.

Wanneer vindt een gevecht plaats?

In de volgende situaties vindt een gevecht plaats:

- **speler tegen speler** – een speler verplaatst zijn legers naar een provincie van een andere speler (een provincie waar reeds legers van een andere speler staan).
- **speler tegen een neutrale provincie** – een speler verplaatst zijn legers naar een provincie waar geen legers staan (deze provincie is van niemand en is dus neutraal)
- **boeren komen in opstand tegen een speler [opstand]**. Een **opstand** in een provincie kan twee oorzaken hebben:
 - **rijst opeisen / belasting heffen** – een speler voert een van deze acties uit in een provincie waar **reeds minstens 1 oproerfiche ligt**.
 - **voedseltekort in de winter** – een speler kan niet al zijn provincies van rijst voorzien.

Deelname aan een gevecht

Speler tegen speler of neutrale provincie

De aanvaller vecht met alle legers, die naar de provincie zijn verplaatst.

De verdediger vecht met alle legers, die in de betreffende provincie aanwezig zijn.

In het geval van een **neutrale provincie** wordt **1 boerenleger** als verdedigende partij toegevoegd.

Bovendien worden bij alle gevechten **alle in de schaal aanwezige legers** mee in de toren geworpen.

Boeren komen in opstand tegen een speler [opstand]

De speler is in dit geval de verdediger en vecht met alle legers uit de betreffende provincie



*Opmerking: om een provincie te veroveren heeft men **minstens 2 legers** in de naburige provincie nodig: een leger om in de te veroveren provincie te plaatsen, en een om in de eigen provincie achter te laten.*

Let op:

*Boerenlegers worden **nooit** in een provincie geplaatst.*

Zelfs wanneer boeren een gevecht of opstand winnen, gaan de overgebleven boeren in de schaal terug naar de algemene voorraad.

Daarnaast worden evenveel boerenlegers uit de voorraad toegevoegd als er oproerfiches voor de opstand in de provincie lagen.

Opstand in de winter

Vindt de opstand in de winter plaats, dan wordt het aantal boeren aangevuld met het in de tabel op het speelbord aangegeven aantal.

Ook hier worden **alle** in de **schaal** aanwezige legers mee in de toren geworpen.

Het resultaat en de gevolgen van een gevecht

Het resultaat van een gevecht wordt bepaald door het aantal legers van de aanvaller en de verdediger dat uit de toren is gevallen op te tellen. De partij met de meeste legers heeft gewonnen.

Legers van andere partijen worden hierbij genegeerd. Deze blijven in de schaal liggen.

Speler tegen speler of een neutrale provincie

Is er geen opstand in de provincie dan tellen **alle boerenlegers in de schaal mee voor de verdediger** (Deze boeren worden als eerste verwijderd bij het inleveren van legers, overgebleven boeren gaan terug naar de voorraad.)

De partij met in totaal het kleinste aantal legers is de verliezer. Deze legers worden uit de schaal genomen en gaan terug naar de voorraad.

De andere partij heeft dan wel gewonnen, maar moet evenveel legers terug in de voorraad leggen als de verliezende partij.

De winnaar plaatst de overgebleven legers in de provincie waarom gevochten is en krijgt/houdt de betreffende provinciekaart.

Eindigt de strijd **onbeslist**, dan gaan **alle legers van beide partijen** in de schaal terug naar de voorraad. In de betreffende provincie worden **gebouwen, legers en oproerfiches verwijderd**. De provinciekaart gaat terug naar de voorraad.

Boeren komen in opstand tegen een speler [opstand]

Winnen de boeren of eindigt de strijd onbeslist, dan gaan alle boerenlegers en die van de speler in de schaal terug naar de voorraad. Alle gebouwen en oproerfiches worden verwijderd uit deze provincie en de provinciekaart gaat terug naar de voorraad.

Wanneer de speler wint, plaatst hij zijn overgebleven legers in de schaal terug in de provincie.

Einde van het spel

Na de tweede winterronde en de daaropvolgende waarderding eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint het spel.



Voorbeeld: Dirk heft belasting in Mikawa. Daar liggen reeds 2 oproerfiches. Er volgt een opstand. Dirk gooit zijn 4 legers uit Mikawa met 2 boerenlegers en de inhoud van de schaal in een keer in de toren. Wanneer hij deze strijd wint, behoudt hij zijn provincie, maar komt er wel een oproerfiche bij.



Voorbeeld: Arne heeft in de winter 2 eenheden rijst tekort. Door het trekken van een kaart is bepaald dat de provincie Kai in opstand komt. Er strijden nu in totaal 3 boerenlegers (2 volgens de tabel en 1 vanwege het oproerfiche in de provincie).

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3



Opmerking: Als er voor de verdediger enkel boeren uit de toren komen en hij daarmee zou winnen, dan geldt de strijd als onbeslist.



Voorbeeld: De blauwe speler verplaatst 4 legers van Shinano naar Kozuke, een provincie van de gele speler. Er volgt een gevecht. Alle aanvallende legers (4x blauw) en alle verdedigende legers (3x geel) worden samen in de toren geworpen. Het resultaat is dat er 3 blauwe, 1 gele en 1 groene (boeren)legers uit de toren vallen.

Omdat er in Kozuke geen onrust heerst, vechten de boeren aan de kant van de verdediger (geel) mee. Toch heeft blauw gewonnen (3:2) De gele en de groene legers, maar ook 2 blauwe legers, gaan terug naar de voorraad. De overgebleven blauwe legers van de winnaar worden in de Kozuke geplaatst. De gele speler geeft de provinciekaart van Kozuke aan de blauwe speler.



Opmerking: wisselt een provincie van eigenaar, dan moet de corresponderende provinciekaart direct aan de nieuwe eigenaar worden overhandigd. Zelfs wanneer deze nog op het spelerstableau ligt!

Bij een gelijkstand wint de speler met de meeste geldkisten.



Speloverzicht

Spelvoorbereiding

1. Provinciekaarten sorteren (speelzijde / 3 spelers)
2. Spelmateriaal verdelen; iedere speler ontvangt:
 - spelerstableau, daimyo-kaart en 62 legers
 - geldkisten: 18 met 3 spelers
15 met 4 spelers
12 met 5 spelers
 - 1 set geldkaarten (met 0-4 geldkisten)

3a. Provincies kiezen

- met 3 spelers 9 provincies bezetten
- met 4 spelers 8 provincies bezetten
- met 5 spelers 7 provincies bezetten *of*

3b. Provincies volgens de hieronder beschreven startopstelling verdelen

4. Dobbeltoren voorbereiden: 7 legers per speler en 10 boerenlegers in de toren werpen (blokjes die eruit vallen gaan terug naar de voorraad).

5. Vier gebeurteniskaarten trekken

Speloverzicht

1. Voorjaar

- actiekaarten uitleggen
- speciale kaarten uitleggen
- persoonlijke acties plannen en bod bepalen
- gebeurtenis bepalen
- spelersvolgorde vastleggen
- acties uitvoeren

2. Zomer - zie voorjaar

3. Herfst - zie voorjaar

4. Winter

- rijstverlies en evt. opstanden
- waardering
- oproerfiches verwijderen
- vier nieuwe gebeurtenissen trekken
- voedselvoorraden op "0" zetten

5. Einde jaar gevolgd door het tweede jaar of einde van het spel

Startopstelling voor beginners

Deze startopstelling geldt voor de speelzijde met de zon. Wij adviseren beginnende spelers deze speelzijde en deze provincieverdeling te gebruiken.

In de tabel hiernaast is steeds links de naam van de provincie en rechts het aantal legers aangegeven, dat in die provincie geplaatst moet worden.

Iedereen ontvangt tevens de corresponderende provinciekaart (let op het juiste symbool!).

Startopstelling voor 3 spelers

speler A		speler B		speler C	
provincie	#legers	provincie	#legers	provincie	#legers
Suruga	5	Yamato	5	Bizen	5
Mino	4	Echizen	4	Omi	4
Tamba	4	Shimotsuke	4	Hida	4
Musashi	3	Shimosa	3	Etchu	3
Harima	3	Ise	3	Hoki	3
Izu	2	Hitachi	2	Bitchu	2
Owari	2	Awa-Shikoku	2	Bingo	2
Sagami	2	Kaga	2	Settsu	2
Tajima	2	Kii	2	Shinano	2

voor 4 spelers

speler A		speler B		speler C		speler D	
provincie	#legers	provincie	#legers	provincie	#legers	provincie	#legers
Yamato	5	Kozuke	5	Mimasaka	5	Kai	5
Awa-Shikoku	4	Hida	4	Wakasa	4	Musashi	4
Kaga	4	Ise	4	Awa-Boso	4	Mino	4
Omi	3	Echizen	3	Harima	3	Mikawa	3
Tamba	3	Shinano	3	Bitchu	3	Bingo	3
Kii	2	Etchu	2	Hoki	2	Aki	2
Settsu	2	Shimotsuke	2	Tajima	2	Totomi	2
Noto	2	Shima	2	Kazusa	2	Sagami	2

voor 5 spelers

speler A		speler B		speler C		speler D		speler E	
provincie	#legers	provincie	#legers	provincie	#legers	provincie	#legers	provincie	#legers
Sagami	5	Shimotsuke	5	Mino	5	Hoki	5	Yamato	5
Mimasaka	4	Echizen	4	Hida	4	Shinano	4	Kaga	4
Harima	4	Tamba	4	Iyo	4	Bingo	4	Kii	4
Kazusa	3	Shimosa	3	Owari	3	Echigo	3	Shima	3
Izu	3	Kozuke	3	Totomi	3	Aki	3	Omi	3
Awa-Boso	2	Hitachi	2	Mikawa	2	Izumo	2	Ise	2
Bizen	2	Wakasa	2	Tosa	2	Etchu	2	Noto	2



De gebeurteniskaarten hebben twee functies. Aan de bovenkant staat hoe een bepaalde actie in de lopende ronde wordt veranderd.

Aan de onderkant is te zien hoeveel rijst de spelers in de winter verliezen.

Omdat aan het begin van een jaar alle komende gebeurteniskaarten worden gedraaid, hebben de spelers de mogelijkheid hun spel daarop aan te passen.

De acties van de spelers worden echter niet alleen door de gebeurteniskaarten beïnvloed,

maar ook door de speciale kaarten.

Het is hierbij van belang om de volgorde waarin deze veranderingen worden afgehandeld in acht te nemen: eerst wordt de gebeurteniskaart bekeken en daarna de speciale kaart.

Voorbeeld: Een speler krijgt 6 legers.



Na het bouwen van een nô-theater wordt 1 oproerfiche uit die provincie verwijderd.

Rijstverlies in de winter: 5 eenheden



Na het bouwen van een nô-theater wordt 1 oproerfiche uit die provincie verwijderd.

Rijstverlies in de winter: 7 eenheden



Bij een aanval op een neutrale provincie worden 2 boerenlegers in de toren geworpen.

Rijstverlies in de winter: 3 eenheden



Wordt een provincie met een paleis aangevallen, dan wordt er voor de verdediger een extra leger uit de voorraad in de toren geworpen.

Rijstverlies in de winter: 2 eenheden



Wordt een provincie met een paleis aangevallen, dan wordt er voor de verdediger een extra leger uit de voorraad in de toren geworpen.

Rijstverlies in de winter: 6 eenheden



Provincies met een tempel mogen deze ronde niet worden aangevallen.

Rijstverlies in de winter: 3 eenheden



Bij de actie "belasting heffen" ontvangt men maximaal 5 geldkisten, zelfs wanneer de provincie een hoger inkomen heeft.

Rijstverlies in de winter: 0 eenheden



Bij de actie "belasting heffen" ontvangt men minimaal 6 geldkisten, zelfs wanneer de provincie een lager inkomen heeft.

Rijstverlies in de winter: 2 eenheden



Provincies met een tempel mogen deze ronde niet worden aangevallen.

Rijstverlies in de winter: 4 eenheden



Bij de actie "rijst opeisen" groeit de voedselvoorraad met minimaal 4 eenheden, zelfs wanneer de provincie een lager inkomen heeft.

Rijstverlies in de winter: 3 eenheden



Bij de actie "rijst opeisen" groeit de voedselvoorraad met maximaal 3 eenheden, zelfs wanneer de provincie een hoger inkomen heeft.

Rijstverlies in de winter: 4 eenheden



Bij de acties "5" of "3 legers" kopen, krijgt met slechts 3 respectievelijk 2 legers.

Rijstverlies in de winter: 1 eenheden