

# Kampf um Rokugan

FAQ VERSION 1.0

1. MAI 2018

Dieses Dokument enthält häufig gestellte Fragen, die beim Spielen von *Kampf um Rokugan* auftreten können.

## Kampfmarker

F: Angreifende Shinobi-Marker werden in die Mitte der Provinz gelegt. Ist es legal, mehr als 1 Shinobi-Marker in 1 Provinz zu legen?

A: Ja.

F: Ist es möglich, mehr als 1 Segen-Marker auf einen verdeckten Kampfmarker zu legen?

A: Ja.

F: In den Regeln steht, dass „ein Spieler einen Shinobi-Marker in die Mitte einer beliebigen Provinz legen kann“. Kann man ihn nur in die Mitte legen? Oder wird er beim Aufdecken als regelwidrig gelegter Marker abgelegt, wenn er auf eine Grenze gelegt worden ist?

A: Ja, man kann ihn nur in die Mitte legen. Falls ein Shinobi-Marker auf eine Grenze gelegt worden ist, gilt er als regelwidrig gelegter Marker.

F: Was passiert, wenn ich ein Segen-Marker auf einen verdeckten Verwüsten-, Bluff- oder Diplomatie-Marker lege?

A: Nachdem die Kampfmarker aufgedeckt worden sind und falls ein Segen-Marker auf einem Diplomatie-, Verwüsten- oder Bluff-Marker liegt, gilt der gesamte Stapel als regelwidrig gelegt und wird abgelegt. (Es ist gegen die Philosophie des Spiels, jene Marker während der Planungsphase so vor Effekten und Fähigkeiten schützen zu wollen.)

F: Kann ich Segen-Marker auf aufgedeckte Kampfmarker legen?

A: Nein.

F: Kann ich einen Verwüsten-Marker in eine unkontrollierte Provinz legen?

A: Ja.

F: Darf ich Marker als einen Bluff bewusst regelwidrig legen?

A: Ja, aber du musst dich noch immer an die Regeln halten, wie ein Marker zu legen ist. Du kannst z. B. keinen Marker auf die Grenzen legen, wenn du zu der Provinz nicht benachbart bist.

F: Falls ich einen Bluff-Marker lege, um eine gegnerische Provinz anzugreifen, und der Gegner legt keinen Marker zur Verteidigung, gilt das dann als erfolgreiche Verteidigung?

A: Nein.

F: Zählt das Legen eines Diplomatie-Markers als erfolgreiche Verteidigung?

A: Nein.

## Spezialmarker

F: Können sich die Spezialmarker (Hafen, Verteidigungsbonus, Ehrebonus usw.), die mithilfe Territoriumskarten gelegt werden, gegenseitig ersetzen?

A: Ja. Aber Friedens- und „Verbrannte Erde“-Marker können nicht ersetzt werden.

F: Können sich Friedens- und „Verbrannte Erde“-Marker mithilfe eines Effekts einer Territoriumskarte gegenseitig ersetzen?

A: Nein.

F: Ein Friedensmarker verhindert Angriffe aus oder auf eine Provinz mit diesem Marker. Zählt eine Provinz mit Friedensmarker als benachbart mit anderen in Bezug auf das Legen von Verwüsten-Markern?

A: Nein. Du bräuchtest eine andere benachbarte Provinz, um einen Verwüsten-Marker ohne Shinobi-Begleitung legen zu können. Provinzen mit einem Friedensmarker zählen aber als benachbart im Bezug auf Geheime Zielkarten.

F: Kann eine Provinz mit einem Friedensmarker das Ziel eines Verwüsten-Markers werden?

A: Nein. In eine Provinz mit einem „Verbrannte Erde“-Marker oder auf eine Grenze einer solchen Provinz dürfen keine Kampfmarker gelegt werden.

## Spielende

F: Wer gewinnt am Ende das Spiel bei Gleichstand bei der Gesamt-Ehre?

A: Der Spieler unter den Spielern mit Gleichstand gewinnt das Spiel, der mehr Territorien kontrolliert. Falls immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler unter den Spielern mit Gleichstand das Spiel, der mehr Provinzen kontrolliert. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die Spieler mit der höchsten Gesamt-Ehre den Sieg.

## Territoriumskarten

F: Falls Spieler A die Kontrolle über ein Territorium verliert und Spieler B am Ende der Abhandlungsphase die Kontrolle über dasselbe Territorium erhält, bekommt Spieler B die Territoriumskarte von Spieler A?

A: Ja.

F: Können die Territoriumskarten „Piratenüberfall“ und „Diplomatische Mission“ auf Provinzen gespielt werden, in der sich bereits ein Friedens- oder „Verbrannte Erde“-Marker befindet?

A: Nein.

## Geheime Zielkarten

F: Was passiert, wenn eine Geheime Zielkarte von dir verlangt, entweder die Hauptstadt oder 2 Provinzen eines Klans zu kontrollieren, und du kontrollierst sowohl die Hauptstadt als auch 2 Provinzen? Habe ich das Ziel dennoch erfüllt?

A: Ja.

F: Erfüllt ein Spieler das Geheime Ziel „Der Weg Demut“ (kontrolliere die wenigsten Provinzen), falls es zwischen mehreren Spielern zu einem Gleichstand bei der Kontrolle der wenigsten Provinzen kommt?

A: Ja.

## Kämpfe abhandeln

F: Eine Frage zu Gleichständen bei Kämpfen. In der Spielregel steht geschrieben: „Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Verteidiger den Kampf.“ Falls bei einem Angriff mit mehr Angreifern 2 Angreifer eine höhere Gesamtstärke als der Verteidiger haben und beide Angreifer die gleiche Gesamtstärke haben, gewinnt dann dennoch der Verteidiger?

A: Ja.

F: Würde bei einem Gleichstand zwischen einem Verteidiger und einem Kranich-Angreifer der Kranich-Spieler wegen seiner Fähigkeit gewinnen?

A: Ja.

F: Auf Seite 10 in der Spielregel unter „Erfolgreiche Verteidigung“ wird nicht angegeben, dass verteidigende Marker abgelegt werden. Bleiben diese Marker auf dem Spielfeld liegen oder werden sie am Ende der Schlacht dieser Provinz abgelegt?

A: Die Marker werden wie alle Kampfmarker, die in dieser Runde gespielt worden sind, am Ende von Schritt 5 „Kämpfe abhandeln“ abgelegt.

F: In einer Provinz liegt ein einzelner Krabbe-Kontrollmarker. Das Einhorn greift die Provinz an und die Krabbe legt einen Armee-Marker zur Verteidigung. Später in der Runde spielt die Krabbe einen Schattenlande-Territoriumskarte, die verlangt einen Kontrollmarker zu opfern. Die Krabbe entscheidet sich dazu, den einzelnen Kontrollmarker in der angegriffenen Provinz zu opfern. Kontrolliert die Krabbe diese Provinz noch? Ist der verteidigende Armee-Marker der Krabbe jetzt regelwidrig gelegt?

A: Da diese Provinz von niemandem kontrolliert wird (der einzige Kontrollmarker ist entfernt worden), darf kein Armee-Marker in die Mitte der Provinz gelegt werden. Der verteidigende Armee-Marker der Krabbe ist nun regelwidrig gelegt und würde in Schritt 2 der Abhandlungsphase abgelegt werden.

## Startspieler

F: Falls die Startspielerkarte einen Bluff-Marker eines Spielers zum Ziel hat, wird der Bluff-Marker in den Markervorrat gelegt oder wird er auf die Hand des Spielers zurückgenommen?

A: Auf Seite 8 der Spielregel steht geschrieben: „Abgelegte Bluff-Marker werden immer auf die Hand ihres Besitzers zurückgenommen.“ Falls der Startspieler einen gegnerischen Bluff-Marker wählt, wird er zwar auf die Hand seines Besitzers zurückgenommen, aber er wird bis zur nächsten Runde beiseitegelegt. Der Marker kann in dieser Runde nicht verwendet werden. Wir schlagen vor, den Marker für den Rest der Runde aufgedeckt vor den Daimyō-Sichtschirm zu legen, um sicherzustellen, dass er nicht versehentlich verwendet wird.

F: In der Spielregel steht geschrieben: „Sollte durch eine neutrale Initiativekarte mehr als 1 Spieler Startspieler werden, wird von diesen Spielern derjenige zum neuen Startspieler, der näher zur Rechten des derzeitigen Startspielers sitzt.“ Was passiert, wenn einer dieser Spieler bereits der Startspieler der derzeitigen Runde ist? Ist der alte dann auch der neue Startspieler, weil er am nächsten zu sich selbst sitzt?

A: In dieser Situation behält der derzeitige Startspieler nicht die Startspielerkarte. Bei 2 in Frage kommenden Spielern würde der andere Spieler, der derzeit nicht Startspieler ist, Startspieler werden. Bei 3 in Frage kommenden Spielern wird der Spieler der neue Startspieler, der näher zur Rechten des derzeitigen Startspielers sitzt.

## Klanfähigkeiten

F: Die Fähigkeit des Phönix-Klans lautet: „Wenn du angreifst, ignorierst du den Verteidigungsbonus von Klanhauptstädten.“ Was genau ist der Verteidigungsbonus von Klanhauptstädten?

A: Der Verteidigungsbonus von Klanhauptstädten ist der aufgedruckte Verteidigungswert der Klanhauptstadt. Verteidigungsbonus-Marker und aufgedeckte Kontrollmarker werden nicht ignoriert.

F: Wie funktioniert die Fähigkeit des Einhorn-Klans genau?

A: Das Einhorn kann zu Beginn seines Zugs die Position von 2 seiner gelegten Kampfmarker tauschen. Falls das Einhorn z.B. einen Shinobi-Marker in die Mitte von Provinz A und einen Verwüsten-Marker in die Mitte von Provinz B gelegt hat, kann das Einhorn die Position der Marker tauschen, sodass sich der Shinobi-Marker jetzt in Provinz B und der Verwüsten-Marker in Provinz A befindet. Die Marker müssen dennoch legal gelegt werden können, sonst werden sie im Schritt 2 der Abhandlungsphase abgelegt.

F: Sobald der Einhorn-Spieler die Position von 2 seiner Marker tauscht, kann 1 dieser Marker auch aus dem Bereich hinter seines Sichtschirms kommen? Uns war unklar, ob dieser Bereich auch als eine „Position“ zählt.

A: Nein. Es können nur die Positionen von 2 Kampfmarkern auf dem Spielplan getauscht werden.

F: Falls der Löwe seinen Bluff-Marker zur Verteidigung legt und die Provinz nicht angegriffen wird, zählt dies dann als eine erfolgreiche Verteidigung?

A: Nein.

F: Kann die Fähigkeit des Kranichs auch bei der Schlusswertung angewendet werden?

A: Nein.