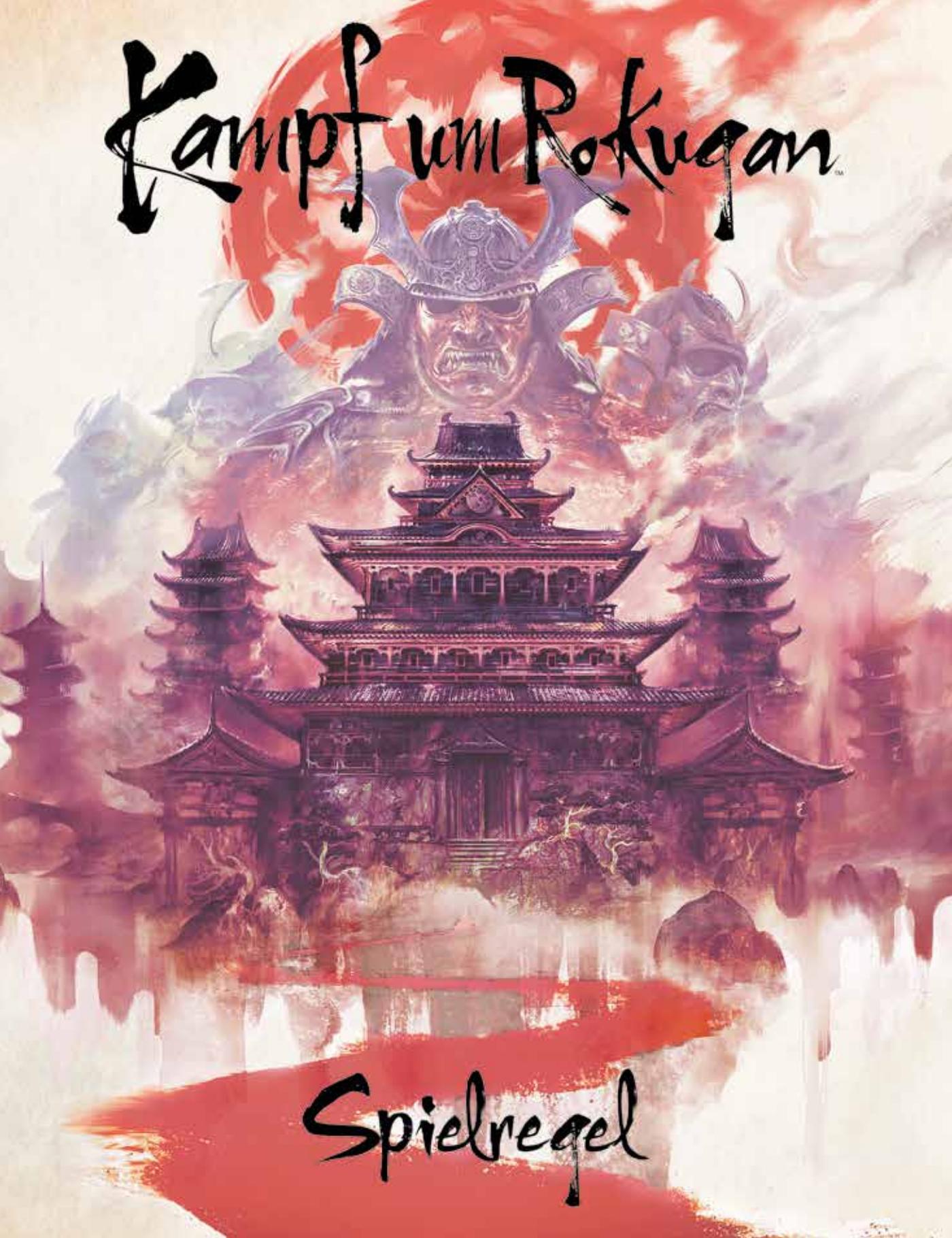


Kampf um Rokugan



Spielregel

Über die gesamte Breite des Feldes aufgereiht flatterten bunte Banner im Wind. Diese Reihe symbolisierte die gesamte Stärke der Provinz. Aber war sie auch stark genug, die Burg zu halten?

Das musste sie. Ihre Ehre hing davon ab.

Die Daimyō trieb ihr Reittier mit einem leichten Stoß an und trabte die Reihe Ashigaru aus einberufenen Bauern entlang. Sie umklammerten ihre Speere und hatten ihren Blick starr nach vorne gerichtet, direkt auf das, was ihr Verhängnis werden könnte. Aber sie würden tapfer sterben, damit sie in ihrem nächsten Leben dafür belohnt werden. Vielleicht würden sie sogar als Samurai wiedergeboren werden.

Hinter ihnen ruhten die Hände der treuen Samurai auf den Griffen ihrer Schwerter. Der polierte Lack ihrer Rüstungen glänzte in der Sonne und ihre Familienwappen schmückten ihre Helme mit metallenen Verzierungen. Dahinter wartete die Reiterei ungeduldig darauf, ihre wiehrenden Pferde endlich lospreschen zu lassen.

Das tausendfache Knarren von Holz auf der anderen Seite des Feldes ließ sie aufhorchen. Hinter der Infanterie des Gegners zeigten tausend Langbögen gen Himmel.

„Achtung! Pfeile!“, rief sie aus.

Die Shugenja ihres Klans stimmten ihren Gesang an. Langes Haar und bunte Ärmel flatterten im Wind wie der Rauch von Räucherwerk, der mit ihren Gebeten in den Himmel aufstieg.

Das Pfeifen von tausend Pfeilen erfüllte die Luft und sie stürzten wie ein dunkler Schwarm des Todes auf ihre Armee herab.

Der Gesang erreichte seinen Höhepunkt. Ohne Vorwarnung änderte der Wind seine Richtung. Die Pfeile gruben sich, ohne Schaden anzurichten, tief in die Erde vor den Füßen ihrer Ashigaru.

Aus den gegnerischen Reihen war ein Schlachtruf zu hören und die feindliche Infanterie stürmte voran.

Sie blickte ihre Streitmacht an und schrie mit aller Kraft, während sich ihr Pferd unter ihr aufbäumte: „Wappnet euch, Soldaten! Für den Kaiser! Für Rokugan!“

Überblick

Kampf um Rokugan versetzt die Spieler in die Rolle eines Daimyō von einen der Großen Klane im Kampf um Territorien. Der Daimyō stellt Streitkräfte auf, um damit die Kontrolle über Provinzen zu erlangen, die ihm Ehre verleihen und seinen Einfluss im Land vergrößern. Mächtige Magie pulsiert durch das Land, Armeen treffen aufeinander und das Schicksal aller Klane steht auf dem Spiel!

Ziel des Spiels

Rokugan ist ein Land voller Temperament und Schönheit, aber auch voller Zwistigkeiten und Streit. In *Kampf um Rokugan* führt jeder Spieler einen Klan an, indem er in die Rolle eines Daimyō schlüpft, der militärische Entscheidungen trifft und versucht die Pläne seiner Gegner vor auszuhauen. Späher und Shugenja – die Priesterinnen und Priester, die den Kami des Landes dienen – werden vorausgeschickt, um dem Daimyō dabei zu helfen, Informationen zu sammeln und die feindlichen Streitkräfte zu schwächen. Ihre Ressourcen sind begrenzt, sodass der Daimyō ihre Dienste wohlüberlegt einsetzen sollte.

Auf dem Schlachtfeld treffen die Streitmächte der Klane aufeinander, um Territorien zu kontrollieren und Ländereien zu verteidigen, die ein Daimyō bereits beansprucht hat. Jeder Daimyō bemüht sich seinem Klan Ehre zu bringen, indem er versucht, ein geheimes Ziel zu erreichen. Und dann gibt es auch noch die dunklen Mächte aus den Schattenlanden, die über eine Macht jenseits aller Vorstellungskraft flüstern ... doch die hat ihren Preis.

Stärke, List, Strategie und Weisheit pflastern in *Kampf um Rokugan* den Weg zum Erfolg. Das Land wartet nur darauf, erobert zu werden! Der ehrenhafteste Daimyō wird als Sieger hervorgehen.



Spielmaterial



1 SPIELPLAN



22 TERRITORIUMSKARTEN
(2 PRO TERRITORIUM)



10 INITIATIVEKARTEN



7 DAIMYŌ-SICHTSCHIRME



12 GEHEIME ZIELKARTEN



1 STARTSPIELERKARTE



189 KAMPFMARKER (27 PRO KLAN)



5 SHUGENJA-KARTEN



10 SPÄHER-KARTEN



210 KONTROLLMARKER (30 PRO KLAN)



4 EHREBONUS-MARKER



4 VERTEIDIGUNGS-BONUS-MARKER



1 SCHREIN-MARKER



1 HAFEN-MARKER



1 SCHLACHTFELD-MARKER



15 FRIEDENS-MARKER



15 „VERBRANNT E" -MARKER



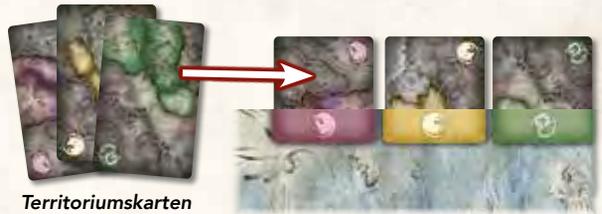
1 RUNDEN-MARKER

Spielaufbau

Führt für den Spielaufbau folgende Schritte durch:

- 1. Spielplan aufbauen:** Legt den Spielplan in die Tischmitte. Legt die Spezialmarker für alle Spieler gut erreichbar neben den Spielplan.

- 2. Territoriumskarten vorbereiten:** Schiebt verdeckt 1 zufällige Territoriumskarte jedes Territoriums unter das passende Territoriumsfeld am Rand des Spielplans. Alle anderen Territoriumskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.



Territoriumskarten

- 3. Klane wählen:** Jeder Spieler wählt einen Klan, nimmt sich den entsprechenden Daimyō-Sichtschirm und die passenden Marker. Dann liest er seine Klanfähigkeit den anderen Spielern laut vor. Danach nimmt sich jeder Spieler seinen Bluff-Marker und legt ihn hinter seinen Daimyō-Sichtschirm. Zuletzt mischen die Spieler jeweils ihre verbliebenen Kampfmarker verdeckt, um einen zufälligen **KAMPFMARKER-VORRAT** zu erstellen.



Kontrollmarker

Daimyō-Sichtschirm mit Bluff-Marker

Kampfmarker-Vorrat

- 4. Späher- und Shugenja-Karten verteilen:** Teilt jedem Spieler 2 Späher-Karten und 1 Shugenja-Karte aus.

- 5. Geheime Zielkarten verteilen:** Mischt die Geheimen Zielkarten und teilt jedem Spieler 2 Karten aus. Jeder Spieler wählt 1 der 2 erhaltenen Karten. Diese Karte ist das **GEHEIME ZIEL** dieses Spielers. Die verbliebenen Geheimen Zielkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Die Geheime Zielkarte eines Spielers muss vor den anderen Spielern geheim gehalten werden.



Späher- und Shugenja-Karten



Geheime Zielkarte

- 6. Bevölkerung der Hauptstädte:** Jeder Spieler legt 1 seiner Kontrollmarker verdeckt in die Hauptstadt seines Klans. (Diese liegt in der Provinz auf dem Spielplan mit dem entsprechenden Klansymbol.)



Der Skorpion und der Kranich legen jeweils 1 Kontrollmarker in die Provinz, in der sich ihre eigene Hauptstadt befindet.

- 7. Kontrollmarker beiseitelegen:** Jeder Spieler legt die Anzahl Kontrollmarker beiseite, die in der Tabelle „Vorbereitung der Kontrollmarker“ rechts angegeben ist. Die beiseitegelegten Marker werden in Schritt 10 verwendet.

Vorbereitung der Kontrollmarker	
Anzahl der Spieler	Marker (pro Spieler)
2	11
3	7
4	5
5	4

8. **Startspieler bestimmen:** Mischt die Initiativekarten aller teilnehmenden Klane zusammen und erstellt dadurch das **INITIATIVEDECK**. Deckt dann die oberste Karte auf. Der Spieler des aufgedeckten Klans ist der **STARTSPIELER**. Er nimmt die Startspielerkarte und legt sie neben seinen Daimyō-Sichtschirm. Schließlich legt er die aufgedeckte Initiativekarte in die Spielschachtel zurück.

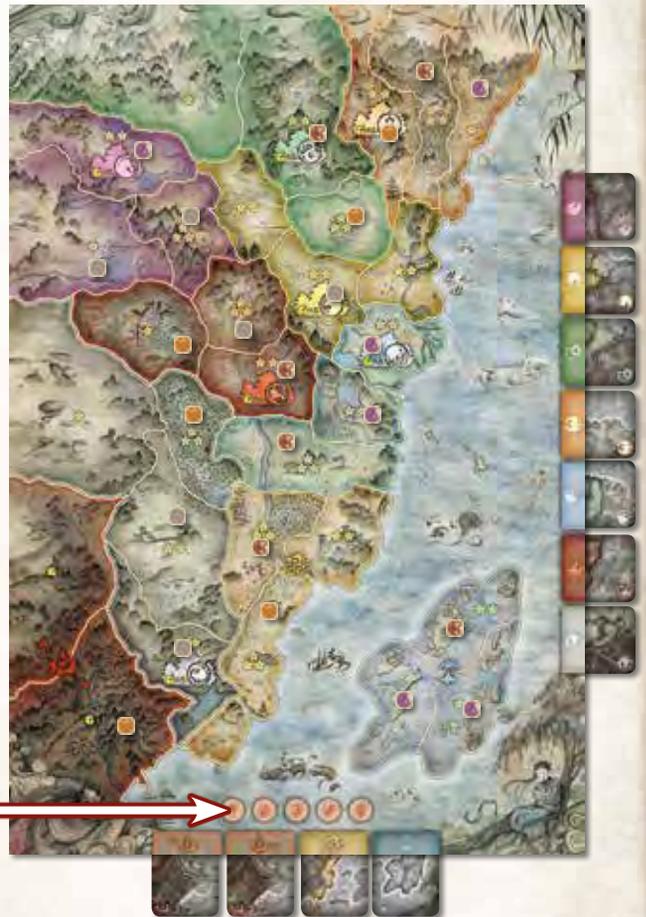


9. **Initiative deck vervollständigen:** Mischt die neutralen Initiativekarten (Karten ohne ein Klansymbol). Fügt dem Initiative deck neutrale Initiativekarten hinzu, bis es aus genau 4 Karten besteht. (In einer Partie mit 5 Spielern werden keine neutralen Karten verwendet.) Die verbliebenen neutralen Karten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt. Mischt das Initiative deck und legt es neben dem Spielplan bereit.



10. **Anfängliche Kontrollmarker legen:** Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler im Uhrzeigersinn 1 seiner beiseitegelegten Kontrollmarker **verdeckt** in die Mitte einer beliebigen Provinz, in der noch kein Kontrollmarker liegt. Beim Spielaufbau können auch Provinzen mit Klanhauptstädten und Schattenlande-Provinzen gewählt werden, solange noch keine Kontrollmarker darin liegen.

Die Spieler legen auf diese Weise so lange ihre Kontrollmarker, bis alle Kontrollmarker gelegt worden sind, die in Schritt 7 beiseitegelegt worden sind.



11. **Rundenmarker legen:** Legt den Rundenmarker auf das Feld „1“ der Rundenanzeige. Diese befindet sich im unteren Bereich des Spielplans.

Spielaufbau für ein Spiel mit 4 Spielern zwischen Krabbe, Phönix, Skorpion und Einhorn.

Grundlegende Konzepte

In diesem Abschnitt werden grundlegende Konzepte beschrieben:

Die Landkarte

Der Spielplan zeigt eine Landkarte von Rokugan. Sie besteht aus 2 Landmassen und einem Meer. Die Landmassen sind in **PROVINZEN** unterteilt, die zu **TERRITORIEN** zusammengefasst sind.

Provinzen

Eine Provinz ist ein Bereich auf der Karte, der von einer gelben **UMRANDUNG** umschlossen ist. Eine Provinz, die vollständig von anderen Provinzen oder dem Spielfeldrand umschlossen ist, ist eine **BINNENPROVINZ**. Eine Provinz mit einer Umrandung, die das Meer berührt, ist eine **KÜSTENPROVINZ**.



Umrandung Binnenprovinz Küstenprovinz

Die Umrandung einer Provinz besteht aus mehreren **GRENZEN**. Der Teil einer Umrandung, den sich 2 Provinzen teilen, ist eine **LANDGRENZE**. 2 Provinzen mit einer gemeinsamen Landgrenze sind benachbart. Der Teil einer Umrandung, der eine Provinz mit dem Meer teilt, ist eine **KÜSTENGRENZE**.



Landgrenze Küstengrenze Landgrenze

Territorien

Ein Territorium besteht aus mehreren Provinzen. Alle Provinzen eines Territoriums haben dieselbe Farbe.



Das Kranich-Territorium besteht aus den 3 angezeigten Provinzen.

Klone

Während des Spielbaus wählt jeder Spieler einen Klan. In Kampf um Rokugan gibt es 7 Klone:



Kontroll- und Kampfmarker

Jeder Klan besitzt Kontroll- und Kampfmarker, die sein Klansymbol zeigen. Diese Marker sind doppelseitig bedruckt.



Während des Spiels legen die Spieler Kontrollmarker in die Provinzen. Ein Spieler **KONTROLLIERT** alle Provinzen, in denen seine Kontrollmarker liegen. Ein Spieler verdient Ehre hauptsächlich über das Kontrollieren von Provinzen, wodurch er das Spiel gewinnen kann. Dies wird auf Seite 10 ausführlicher erklärt.

Falls ein Karteneffekt Kontrollmarker aus einer Provinz entfernt, werden zuerst aufgedeckte und erst dann verdeckte Kontrollmarker entfernt.

Hauptstädte

Jeder Klan hat eine **HAUPTSTADT**, die auf der Landkarte durch ein Burgsymbol dargestellt wird. Zu Beginn des Spiels kontrolliert jeder Spieler die Provinz mit der Hauptstadt seines Klans.



Diese Provinz enthält die Hauptstadt des Skorpion-Klans.

Spielablauf

Eine Partie *Kampf um Rokugan* wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen, welche die Spieler der Reihe nach abhandeln: die Unterhaltungsphase, die Planungsphase und die Abhandlungsphase.

Unterhaltungsphase

Während der Unterhaltungsphase bestimmen die Spieler einen neuen Startspieler, ziehen Kampfmarker und spielen Territoriumskarten (außer Schattenlande). Die Unterhaltungsphase besteht aus folgenden Schritten:

- 1. Startspieler bestimmen (nicht in Runde 1):** Der Startspieler deckt die oberste Karte des Initiativedecks auf. Der Spieler des aufgedeckten Klans ist der neue Startspieler für die derzeitige Runde und nimmt sich die **STARTSPIELERKARTE**, die er zu Beginn seines Zugs in der Planungsphase verwenden kann. (Dieser Schritt wird in Runde 1 ignoriert, weil der Startspieler bereits beim Spielaufbau bestimmt worden ist.)
- ◆ 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.
- ◆ In einer Partie zu zweit wird die Startspielerkarte nicht verwendet.



Der Drache wird zum neuen Startspieler.

- 2. Kampfmarker ziehen:** Die Spieler legen ihren Bluff-Kampfmarker aufgedeckt hinter ihre Sichtschirme. Dann ziehen sie Kampfmarker verdeckt aus ihrem Kampfmarker-Vorrat und legen diese hinter ihre Sichtschirme, bis jeder insgesamt 6 Marker hinter seinem Sichtschirm liegen hat. Danach decken die Spieler ihre gezogenen Marker auf: Diese 6 Marker bilden die **HAND** des Spielers.



Beispiel für die Hand eines Spielers nach Schritt 2 der Unterhaltungsphase.

- 3. Territoriumskarten spielen (nicht in Runde 1):** Beginnend mit dem Startspieler muss jeder Spieler im Uhrzeigersinn entweder 1 seiner Territoriumskarten spielen oder passen. Falls ein Spieler passt, kann er später eine Territoriumskarte spielen, wenn er wieder an der Reihe ist, außer es haben alle anderen Spieler ebenfalls gepasst. Die Spieler sind so lange abwechselnd mit dem Spielen von Territoriumskarten oder Passen an der Reihe, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben. Danach endet die Unterhaltungsphase und die Planungsphase beginnt. (Dieser Schritt wird in Runde 1 ignoriert, weil die Spieler noch keine Territoriumskarten haben.)



Territoriumskarte

Planungsphase

Während der Planungsphase legen die Spieler ihre Kampfmarker auf den Spielplan, um ihre Verteidigung zu stärken, die benachbarten Klane anzugreifen oder sich aufs diplomatische Parkett zu begeben.

Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler im Uhrzeigersinn 1 seiner Kampfmarker von seiner Hand verdeckt auf den Spielplan. Die Spieler sind so lange reihum an der Reihe, bis jeder Spieler nur noch 1 Kampfmarker hinter seinem Sichtschirm hat. Danach geht es mit der Abhandlungsphase weiter.

Kampfmarker legen

Jeder Spieler hat ein Set aus gewöhnlichen Kampfmarkern und 1 speziellen Kampfmarker seines Klans. Die Art und Anzahl jedes Markers ist auf dem Daimyō-Sichtschirm jedes Spielers vermerkt. Diese Information ist allen Spielern zugänglich.



Stärke

Jeder Armee-, Flotten-, Shinobi- und Segen-Marker hat eine **STÄRKE**.

Jede Art von Kampfmarkern hat ihre eigenen Legeregeln. Für alle Kampfmarker gilt jedoch, dass sie entweder auf eine Grenze oder in die Mitte einer Provinz gelegt werden. Die verschiedenen Kampfmarker und ihre Legeregeln werden auf Seite 8 erklärt.

Auf jede Grenze darf nur 1 Kampfmarker gelegt werden. Kampfmarker werden immer verdeckt gelegt. (Die Ausnahme für beide Regeln ist der Segen-Marker, der auf Seite 8 erklärt wird.)

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl Kampfmarker, die ein Spieler in die Mitte einer Provinz legen darf, um diese zu verteidigen.

Wenn ein Marker auf eine Grenze gelegt wird, sollte der Spieler ihn mittig auf die Grenze legen, wobei der Pfeil des Markers auf die Provinz zeigt, die er angreift.

Wenn ein Marker in die Mitte einer Provinz gelegt wird, sollte der Pfeil des Markers in Richtung der goldenen Blume in dieser Provinz zeigen.

Ein Spieler darf sich jederzeit seine eigenen verdeckten Kampfmarker auf dem Spielplan ansehen.



Die Kampfmarker

In diesem Abschnitt werden die unterschiedlichen Kampfmarker und ihre Legeregeln im Detail beschrieben. Das Abhandeln der Kampfmarker wird auf Seite 9 beschrieben.

Falls ein Marker gelegt worden ist, der seinen Legeregeln widerspricht, wird er während der Abhandlungsphase entfernt.



Armee

Armeen sind die häufigsten Marker, die zur Verteidigung und zum Angriff gegen Provinzen verwendet werden.

Um anzugreifen, legt der Spieler den Armee-Marker auf eine Landgrenze zwischen einer Provinz, die er kontrolliert, und einer benachbarten Provinz, die er angreifen möchte. Um zu verteidigen, kann der Spieler einen Armee-Marker in eine beliebige Binnen- oder Küstenprovinz legen, die er kontrolliert.



Der Skorpion greift das Einhorn an, indem er einen Armee-Marker auf eine benachbarte Landgrenze legt.



Flotte

Flotten erlauben es den Spielern, weit entfernte Küsten anzugreifen, die sich außerhalb der Reichweite von Armeen befinden.

Um anzugreifen, legt der Spieler einen Flotten-Marker auf eine beliebige Küstengrenze. Um zu verteidigen, kann der Spieler einen Flotten-Marker in eine Küstenprovinz legen, die er kontrolliert.



Shinobi

Die selten in Erscheinung tretenden und geheimnisvollen Shinobi können Überraschungsangriffe auf beliebige Provinzen starten. Kein Ort ist vor ihren stillen Klingen sicher! Die Shinobi schlagen aus großer Entfernung zu und können zum Angreifen oder Verteidigen zu Hilfe gerufen werden. Ein Spieler kann einen Shinobi-Marker in die Mitte einer beliebigen Provinz legen. Falls der Spieler den Shinobi-Marker in eine Provinz legt, die er kontrolliert, wird er zur Verteidigung verwendet. Ansonsten wird er zum Angriff verwendet.



Segen

Von Zeit zu Zeit benötigt der Daimyō eines Klans für seine strategischen Pläne zusätzliche Führung und Unterstützung durch die Kami in Form eines Segens.

Der Spieler kann einen Segen-Marker aufgedeckt auf einen beliebigen seiner verdeckten Armee-, Flotten- oder Shinobi-Marker legen.

Falls ein Segen-Marker auf einem Kampfmarker liegt, dürfen diese beiden Marker nicht Ziel von Karteneffekten oder Klanfähigkeiten werden. Während der Abhandlungsphase wird die Stärke eines Segens zur Angriffs- oder Verteidigungstärke seines Klans hinzugefügt.



Diplomatie

Wünscht man sich Frieden, wäre ein diplomatischer Weg die beste Wahl. Der Diplomatie-Marker schenkt einer Provinz dauerhaften Frieden. Der Spieler kann seinen Diplomatie-Marker in eine beliebige Provinz legen, die er kontrolliert, um sie vor momentanen und zukünftigen Angriffen zu schützen.



Verwüsten

Als letztes Mittel kann sich der Daimyō dazu entschließen, eine Provinz zu zerstören, anstatt sie in die Hände des Feindes fallen zu lassen. Der Verwüsten-Marker lässt nichts als verbrannte Erde zurück.

Der Spieler darf einen Verwüsten-Marker in eine Provinz legen, die er nicht kontrolliert. Wenn ein Verwüsten-Marker während der Abhandlungsphase aufgedeckt wird, kann der Spieler seinen Effekt nur auslösen, falls der Verwüsten-Marker entweder in derselben Provinz wie einer seiner Shinobi-Marker liegt oder der Verwüsten-Marker in einer Provinz liegt, die benachbart zu einer Provinz ist, die er kontrolliert.



Bluff

Manchmal ist Täuschung die beste Strategie. Der Bluff-Marker erlaubt es einem Spieler, ein Täuschungsmanöver durchzuführen, um den Feind aus der Reserve zu locken.

Zum Bluffen kann der Spieler den Bluff-Marker legen, als wäre er ein beliebiger Nicht-Segen-Kampfmarker. Durch das Legen eines Bluff-Markers kann ein Spieler einen wertvollen Kampfmarker für die nächste Runde aufsparen, da die Spieler alle ihre Kampfmarker hinter ihren Sichtschirmen – bis auf einen – legen müssen. Abgelegte Bluff-Marker werden immer auf die Hand ihres Besitzers zurückgenommen.



Das Einhorn greift die Krabbe an. Die Krabbe verteidigt ihre Provinz, indem sie einen Kampfmarker in ihre Mitte legt.

Abhandlungsphase

Während der Abhandlungsphase führen die Spieler die folgenden Schritte durch, um die Kampfmarker abzuhandeln, die sie zuvor auf den Spielplan gelegt haben. Nachdem ein Marker abgehandelt wurde, wird er aufgedeckt neben dem Spieler abgelegt, der ihn zuvor gelegt hat. Dieser Bereich ist der **ABLAGESTAPEL** eines Spielers.

- 1. Kampfmarker aufdecken:** Die Spieler decken alle Kampfmarker auf dem Spielplan auf.
- 2. Bluff-Marker und regelwidrig gelegte Marker ablegen:** Die Spieler legen alle Bluff-Marker und regelwidrig gelegte Kampfmarker vom Spielplan ab. Die Bluff-Marker werden hinter die entsprechenden Sichtschirme der Spieler zurückgelegt.
- 3. Verwüsten-Marker abhandeln:** Die Spieler handeln jeden Verwüsten-Marker ab. Ein Verwüsten-Marker wird abgehandelt, indem alle Kampfmarker abgelegt werden, die sich mit dem Verwüsten-Marker eine Provinz oder eine Grenze teilen; es werden auch alle Kontrollmarker aus der Provinz entfernt. Danach wird der Verwüsten-Marker mit einem „Verbrannte Erde“-Marker ersetzt.
- 4. Diplomatie-Marker abhandeln:** Die Spieler handeln jeden Diplomatie-Marker ab. Ein Diplomatie-Marker wird abgehandelt, indem alle Kampfmarker abgelegt werden, die sich mit dem Diplomatie-Marker eine Provinz oder eine Grenze teilen. Danach wird der Diplomatie-Marker durch einen Friedensmarker ersetzt.
- 5. Kämpfe abhandeln:** Die Spieler handeln alle **KÄMPFE** nacheinander ab. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle, da aus thematischer Sicht alle Kämpfe gleichzeitig stattfinden.
- 6. Territorien beanspruchen:** Jeder Spieler beansprucht die Territoriumskarte für jedes Territorium, das er kontrolliert. Der Spieler kontrolliert ein Territorium, wenn er jede Provinz in einem Territorium kontrolliert.
- 7. Rundenmarker vorrücken:** Der Rundenmarker wird 1 Feld vorgerückt.

Kämpfe abhandeln

Ein Kampf findet dann statt, wenn sich ein Kampfmarker eines Klans in einer Provinz oder auf der Grenze einer Provinz befindet, die dieser Klan nicht kontrolliert. Während eines Kampfes sind alle Klane, welche die Provinz nicht kontrollieren, die **ANGREIFER**. Es kann auch mehrere Angreifer geben, die versuchen die Kontrolle über eine Provinz zu erlangen. Falls die angegriffene Provinz von einem Klan kontrolliert wird, ist dieser Klan der **VERTEIDIGER**.

Ein Kampf wird abgehandelt, indem jeder Spieler seine Gesamtstärke bestimmt. Die Gesamtstärke jedes Angreifers ist die Summe aller Stärkewerte seiner Marker, die er zum Angriff gegen die Provinz gelegt hat. Die Gesamtstärke des Verteidigers ist die Summe aller Stärkewerte seiner Marker, die er zur Verteidigung der Provinz gelegt hat, plus aller Verteidigungsboni (Verteidigungsboni werden auf Seite 10 erklärt.)

Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke gewinnt den Kampf. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Verteidiger den Kampf.

Falls eine leere Provinz angegriffen wird, gibt es keinen Verteidiger. Der Angreifer vergleicht in dem Fall seine Gesamtstärke mit den in der Provinz vorhandenen Verteidigungsboni. Falls der Angreifer den Kampf gegen eine leere Provinz nicht gewinnt, passiert nichts.

Nach einem Kampf werden alle an dem Kampf beteiligten Kampfmarker abgelegt.

Falls der Angreifer den Kampf gewinnt, werden alle Kontrollmarker des Verteidigers aus der Provinz entfernt. Danach legt er 1 seiner eigenen Kontrollmarker verdeckt in diese Provinz.

Falls der Verteidiger den Kampf gewinnt, bleiben seine Kontrollmarker in der Provinz liegen. Danach wird 1 weiterer seiner Kontrollmarker aufgedeckt in die Provinz gelegt: Dadurch erhält die Provinz für zukünftige Kämpfe einen Verteidigungsbonus. Für weitere Details siehe „Erfolgreiche Verteidigung“ auf Seite 10.

Beispiel für einen Kampf



Der Phönix greift den Drachen von 2 seiner Provinzen aus an. Er verwendet 2 Armee-Marker mit einer Stärke von jeweils 1. Der Skorpion verwendet einem Marker mit einer Stärke von 3, um den Drachen anzugreifen. Der Drache verwendet einen Marker mit der Stärke von 1, um seine Provinz zu verteidigen.

Jeder Klan berechnet seine Gesamtstärke und vergleicht sie miteinander. Der Drache hat eine Stärke von 1, der Phönix von 2 und der Skorpion von 3.



Der Skorpion hat die höchste Gesamtstärke, sodass er als Gewinner des Kampfes die Kontrolle über die Provinz übernimmt.

Der Skorpion entfernt die Kampf- und Kontrollmarker aus der Provinz und von ihren Grenzen. Danach legt er 1 seiner Kontrollmarker verdeckt in die Provinz.

Spielende

Das Spiel endet nach 5 Runden. Jeder Spieler deckt seine Geheime Zielkarte auf und bestimmt seine Gesamt-**EHRE**.

Jeder Spieler verdient Ehre wie folgt:

- ◆ Ehre gleich der Gesamtzahl an Blumen in den Provinzen, die er kontrolliert. Manche Blumen sind auf der Landkarte aufgedruckt und manche befinden sich auf Markern.
- ◆ 1 Ehre für jeden seiner **aufgedeckten** Kontrollmarker auf der Landkarte. Aufgedeckte Kontrollmarker in den Schattenlande-Provinzen verleihen keine Ehre.
- ◆ Ehre, die sein Geheimes Ziel verleiht.
- ◆ 5 Ehre für jedes Territorium, das er kontrolliert. Für das Kontrollieren von Schattenlande-Provinzen wird keine Ehre verliehen.



3 Ehre



Aufgedeckter Kontrollmarker

Der Spieler mit der höchsten Gesamt-Ehre gewinnt das Spiel.

Weitere Regeln

In diesem Abschnitt werden weitere Regeln beschrieben, welche die Spieler benötigen, um das Spiel spielen zu können.

Erfolgreiche Verteidigung

Jedes Mal wenn eine Provinz erfolgreich verteidigt wird, legt der Verteidiger 1 seiner Kontrollmarker **aufgedeckt** in die Provinz. Dadurch erhält die Provinz für zukünftige Kämpfe einen Verteidigungsbonus.

Falls ein Angriff gegen eine Provinz aus irgendeinem Grund nicht erfolgreich ist, gilt die Provinz als erfolgreich verteidigt. Eine Provinz gilt auch dann als erfolgreich verteidigt, falls ein Spieler einen Armee-, Flotten- oder Shinobi-Marker in eine Provinz legt und diese Provinz nicht angegriffen wird.

Verteidigungsbonus

Der Verteidiger kann auf verschiedene Verteidigungsboni zurückgreifen, um seine Stärke während eines Kampfes zu erhöhen. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- ◆ Manche Provinzen, wie z. B. Provinzen mit einer Klanhauptstadt, haben einen eigenen Verteidigungsbonus. Diese Boni werden auf der Landkarte durch ein Symbol und einen Stärkewert dargestellt. (Eine Provinz mit einer Klanhauptstadt hat auch dann den Verteidigungsbonus, wenn dieser Klan in einer Partie nicht von einem Spieler repräsentiert wird.)
- ◆ Jeder aufgedeckte Kontrollmarker in einer Provinz verleiht dem Verteidiger eine Verteidigungsstärke von 1. Jedes Mal wenn ein Spieler eine Provinz erfolgreich verteidigt, legt er 1 seiner Kontrollmarker aufgedeckt in die verteidigte Provinz.
- ◆ Es gibt kein Limit, wie viele Kontrollmarker ein Spieler in einer Provinz haben darf. Die Anzahl hängt nur davon ab, wie oft er erfolgreich eine Provinz verteidigt hat.
- ◆ Manche Spezialmarker, die durch Territoriumskarten auf den Spielplan gelegt werden, verleihen ebenfalls Verteidigungsboni.



Auf einer Provinz aufgedruckter Verteidigungsbonus

Spezialmarker

Spezialmarker bleiben für den Rest des Spiels auf dem Spielplan. Darunter befinden sich „Verbrannte Erde“-Marker, Friedensmarker, und eine Vielzahl anderer Marker, die durch Effekte von Territoriumskarten gelegt werden. In einer Provinz darf sich immer nur 1 Spezialmarker zur gleichen Zeit befinden.

Friedensmarker und „Verbrannte Erde“-Marker dürfen nicht durch andere Spezialmarker ersetzt werden. Andere Spezialmarker dürfen aber durch Friedensmarker und „Verbrannte Erde“-Marker ersetzt werden.

Beispiel: Der Drache kontrolliert eine Provinz, in der sich ein Hafenmarker befindet. Während der Planungsphase legt der Drache seinen Diplomatie-Marker in diese Provinz. Während der Abhandlungsphase verursacht der Diplomatie-Marker, dass ein Friedensmarker in die Provinz gelegt wird. Dieser ersetzt den Hafenmarker.



Verbrannte Erde

Falls in einer Provinz ein „Verbrannte Erde“-Marker liegt, darf diese Provinz für den Rest des Spiels nicht mehr kontrolliert oder angegriffen werden.

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

Ein Spieler kann aber weiterhin ein Territorium kontrollieren, wenn in 1 oder mehr Provinzen des Territoriums ein „Verbrannte Erde“-Marker liegt. Um ein Territorium zu kontrollieren, muss ein Spieler nur die Provinzen ohne „Verbrannte Erde“-Marker kontrollieren.



Frieden

Falls in einer Provinz ein Friedensmarker liegt, darf diese Provinz nicht angegriffen werden und der Spieler, der sie kontrolliert, darf von der friedlichen Provinz aus keine benachbarten Provinzen angreifen.

In eine Provinz mit einem Friedensmarker oder auf eine Grenze einer solchen Provinz dürfen keine Kampfmarker gelegt werden.



Schrein

Falls in einer Provinz ein Schreinmarker liegt, darf diese Provinz nicht angegriffen werden. Der Spieler, der diese Provinz kontrolliert, darf aber Provinzen angreifen, die zu ihr benachbart sind. Spieler, welche die Provinz mit dem Schreinmarker nicht kontrollieren, dürfen keine Kampfmarker in diese Provinz oder auf ihre Grenzen legen.



Schlachtfeld

Der Schlachtfeldmarker stellt sicher, dass in dieser Provinz ehrenhaft gekämpft wird. In eine Provinz mit einem Schlachtfeldmarker dürfen keine Diplomatie- oder Verwüsten-Marker gelegt werden.



Hafen

Der Hafenmarker muss in eine Binnenprovinz gelegt werden. Solange in einer Provinz ein Hafenmarker liegt, ist sie eine Küstenprovinz. Der Spieler, der die Provinz kontrolliert, darf sie mit Flotten-Markern verteidigen und andere Spieler können sie angreifen, indem sie Flotten-Marker auf ihre Grenzen legen, auch wenn sie die benachbarten Provinzen nicht kontrollieren.



Ehrebonus und Verteidigungsbonus

Ehrebonus- und Verteidigungsbonus-Marker werden durch Territoriumskarten auf den Spielplan gelegt. Ehrebonus-Marker verleihen zusätzliche Ehre, wie auf dem Marker angegeben. Verteidigungsbonus-Marker verleihen zusätzliche Verteidigungsstärke, wie auf dem Marker angegeben. Jeder Verteidigungsbonus-Marker verleiht außerdem 1 zusätzliche Ehre.

Territoriumskarten spielen

Jedes Territorium auf dem Spielplan hat ein Feld für eine Territoriumskarte. Am Ende der Abhandlungsphase überprüft jeder Spieler, ob er eines der Territorien kontrolliert. Falls ein Spieler alle Provinzen in einem Territorium kontrolliert, nimmt er sich die Karte vom Feld dieses Territoriums.

Falls ein Spieler am Ende der Abhandlungsphase die Kontrolle über ein Territorium verliert und die entsprechende Territoriumskarte noch nicht gespielt hat, wird die Karte unter das passende Feld auf dem Spielplan geschoben.

Territoriumskarten bieten Spielern Fähigkeiten zum einmaligen Gebrauch. Die Spieler können Territoriumskarten in der Unterhaltsphase spielen. Die 2 Schattenlande-Territoriumskarten sind eine Ausnahme von dieser Regel. Siehe dazu „Die Schattenlande“ weiter unten.

Um eine Territoriumskarte zu spielen, liest der Spieler den Text auf der Karte vor und handelt ihn ab. Danach wird sie in die Spielschachtel zurückgelegt. Diese Karte kann für den Rest des Spiels nicht erneut gespielt werden. Die gespielte Territoriumskarte wird nicht ersetzt. Wenn ein Spieler im Verlauf der Partie die Kontrolle über dieses Territorium erhält, erhält er dafür keine Karte mehr.

Marker entfernen

Wenn ein Kampfmarker entfernt wird, wird er abgelegt und in den Ablagestapel seines Besitzers gelegt.

Falls ein Karteneffekt einen Spieler dazu anweist, 1 seiner Kontrollmarker zu entfernen, wählt der Spieler die Provinz, aus der er den Marker entfernt. Falls in der die gewählten Provinz mehr als 1 Kontrollmarker liegt, werden aufgedeckte Kontrollmarker entfernt, bevor verdeckte Kontrollmarker entfernt werden.

Wenn ein Spezialmarker entfernt wird, wird er in den Markervorrat zurückgelegt.

Die Schattenlande

Die südwestlichen Provinzen auf der Landkarte sind die Schattenlande. Beide Provinzen bilden jeweils ein eigenes Territorium mit einem Verteidigungsbonus.

Für die Schattenlande gibt es 2 Territoriumskarten: 1 für die Nord-Provinz und 1 für die Süd-Provinz. (Nord und Süd sind an den Pfeilen neben dem Schattenlande-Symbol zu erkennen.)

Falls ein Spieler eine Provinz in den Schattenlanden kontrolliert, nimmt er sich wie üblich die entsprechende Territoriumskarte. Schattenlande-Territoriumskarten werden nicht während der Unterhaltsphase gespielt. Sie werden während der Planungsphase zu Beginn des Zugs eines Spielers gespielt. Diese Karten verleihen dem Daimyō dunkle, mächtige Fähigkeiten, sie verlangen als Gegenleistung aber ein Opfer, wenn man von ihnen Gebrauch macht.

Die Schattenlande verleihen den Spielern am Spielende keine Ehre. Die Spieler erhalten für das Kontrollieren von Schattenlande-Territorien und für aufgedeckte Kontrollmarker in beiden Schattenlande-Provinzen keine Ehre.



Die Schattenlande (in Blau hervorgehoben) bestehen aus 2 Territorien, die jeweils aus 1 Provinz bestehen.

Die Schattenlande

Im Süden von Rokugan liegen die verdorbenen Schattenlande: ein dunkles Reich in der Gewalt von Fu Leng und den verderbten Armeen aus dem Reich Jigoku. Rokugans einziger Schutz vor den Schattenlanden sind die mächtige Kaiu-Mauer und deren Erbauer und Verteidiger: der Krabben-Klan. Sollte die Mauer jemals fallen, würde eine vereinte Streitmacht aus Goblins, Ogern, Untoten und legendären Dämonen, die als die Oni bekannt sind, aus den Schattenlanden hervorquellen mit nur einem Ziel: der Vernichtung der zivilisierten Welt.

Späher- und Shugenja-Karten

Späher-Karten sind Karten zum einmaligen Gebrauch, die es dem Daimyō erlauben, seine Späher in den Kampf zu schicken, um Informationen über die gegnerischen Streitkräfte zu sammeln. Während der Planungsphase kann ein Spieler zu Beginn seines Zugs eine oder beide seiner Späher-Karten spielen, bevor er einen Kampfmarker legt. Gespielte Karten werden danach in die Spielschachtel zurückgelegt. Diese Karten können für den Rest des Spiels nicht erneut gespielt werden.

Shugenja-Karten sind Karten zum einmaligen Gebrauch, die es dem Daimyō erlauben, die Magie seiner Shugenja nutzbar zu machen, um mit ihrer Hilfe die gegnerischen Streitkräfte auszuschalten. Während der Planungsphase kann ein Spieler zu Beginn seines Zugs seine Shugenja-Karte spielen, bevor er einen Kampfmarker legt. Die gespielte Karte wird danach in die Spielschachtel zurückgelegt. Diese Karte kann für den Rest des Spiels nicht erneut gespielt werden.

Ronin

Falls ein Spieler zu Beginn der Unterhaltsphase keine Kontrollmarker auf dem Spielplan hat, wird er zu einem **RONIN**. Während der Planungsphase dieser Runde kann der Ronin-Spieler Armee-Marker auf beliebige Landgrenzen legen und er darf keine Verwüsten- oder Diplomatie-Marker legen. Falls ein Ronin-Spieler während seines Zugs keine Marker legen kann, wird sein Zug übersprungen und er ist während dieser Planungsphase nicht mehr am Zug.

Falls ein Ronin-Spieler zu Beginn der nächsten Unterhaltsphase mindestens 1 Kontrollmarker auf dem Spielplan hat, ist er nicht länger ein Ronin. Er muss sich jetzt wieder an die normalen Regeln halten.



Das Einhorn ist ein Ronin. Während dieser Planungsphase kann es seine Marker legen und die Regeln für Grenzen ignorieren.

Kurzübersicht

Reihenfolge der Unterhaltsphase

1. Startspieler bestimmen (außer in Runde 1)
2. Kampfmarker ziehen
3. Territoriumskarten spielen (außer in Runde 1)

Planungsphase

- ◇ Die Spieler sind abwechselnd am Zug und legen Kampfmarker auf den Spielplan, um anzugreifen oder zu verteidigen.
- ◇ Auf eine Grenze darf nur 1 Kampfmarker gelegt werden (außer Segen-Marker).
- ◇ Kampfmarker werden immer verdeckt gelegt (außer Segen-Marker).
- ◇ Die Anzahl an Kampfmarkern, die ein Spieler zur Verteidigung legen kann, ist unbegrenzt.

Reihenfolge der Abhandlungsphase

1. Kampfmarker aufdecken
2. Bluff-Marker und regelwidrig gelegte Marker ablegen
3. Verwüsten-Marker abhandeln
4. Diplomatie-Marker abhandeln
5. Kämpfe abhandeln
6. Territorien beanspruchen
7. Rundenmarker vorrücken

Ehre am Spielende

- ◇ Ehre gleich der Gesamtzahl an Blumen in den Provinzen, die der Spieler kontrolliert
 - ▶ Keine Ehre für aufgedeckte Kontrollmarker in den Schattenlanden
- ◇ Ehre, die das Geheime Ziel des Spielers verleiht
- ◇ 5 Ehre für jedes Territorium, das der Spieler kontrolliert
 - ▶ Keine Ehre für Schattenlande-Territorien



Krabbe



Kranich



Drache



Löwe



Phönix



Skorpion



Einhorn

Credits

Fantasy Flight Games

Game Design: Tom Jolly with Molly Glover

Technical Writing: Adam Baker

Editing and Proofreading: Justin Hoeger and Heather Silsbee

Board Game Manager: James Kniffen

Legend of the Five Rings Story Review: Erik Dahlman

Graphic Design: Christopher Beck and Christopher Hosch

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: Mathias Kollros

Board Art: Francesca Baerald

Interior Art: Nele Diel and Shen Fei

Art Direction: Andy Christensen and Taylor Ingvarsson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Fiction: Katrina Ostrander

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Publisher: Christian T. Petersen

Original L5R Property and Game Created by Ryan Dancey, Matt Staroscik, D.J. Trindle, Matt Wilson, Dave Williams, John Wick, and John Zinser.

Playtesters

Dane Beltrami, Andrew Beyer, Carl Beyer, Chasina Beyer, Ron Beyer, Tony Beyer, Kathy Bishop, Daniel Lovat Clark, Madeleine Cominetti, Wes Divin, Richard A. Edwards, Tony Fanchi, Nick Glover, Monica Helland, Tim Huckelbery, Carl King, Hunter Lewis, Lukas Litzinger, Andres Marin Madrigal, Pete Melvin, Tim O'Brien, Tyler Parrott, Jorgen Peddersen, Colin Phelps, Felipe Sanchez Salamanca, Dan Smith, Andrea Marin Solorzano, Diego Marin Solorzano, Esteban Marin Solorzano, Andrew Swan, Dave Tyrell, Ken Uy, Luke Walaszek, Jason Walden, Timothy Wiley, Jack Wilkinson, Paul Wilkinson, and Zayda Millan Yoldi

Special thanks to all our beta testers!

Asmodee Germany

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Übersetzung und Redaktion: Benjamin Fischer

Grafische Bearbeitung & Layout: Florian Eck und Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Catrin Schumacher, Christian Kox, Felix Knoepke, Patrice Mundinar, Sebastian Wenzlaff und Thomas Breckner

© 2017 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings, the L5R logo, and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

