

Shogun – KSR

Vorbereitung

Je Spieler 5 Truhen-Karten, alle Armeen einer Farbe, 1 Spielertableau, 1 Daimyo-Karte
18/15/12 Geldtruhen bei 3/4/5 Spielern, Provinzkarten verteilen (Vorgabe oder frei)

Würfelturm befüllen: 10 grüne Armeen + 7 Armeen je Spieler
Rausfallende Würfel: in den Vorrat zurück (auch grüne)

| Ablauf eines von 2 Spieljahren | | Aktionen | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|---------------------------------|----------|---------------------------------|----------|-------------------------------------|---------|
| <p>Jahresbeginn:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 Ereigniskarten aufdecken - alle Reismarker auf Null setzen <p>Frühling, Sommer, Herbst (jeweils alle Punkte abarbeiten):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktionskarten auslegen (5 offen, 5 verdeckt) - Sonderkarten auslegen - Alle Spieler planen ihre Aktionen und geben Gebot ab (Aktion gilt immer nur für ausgewählte Provinz) - Aktuelles Ereignis verdeckt ziehen - Spielerreihenfolge festlegen bzw. Sonderkarten auswählen - Aktionen der Reihe nach abarbeiten (Provinzkarte der aktuellen Aktion immer erst dann aufdecken, wenn man an der Reihe ist) <p>Wird eine Aktion durch ein Ereignis und durch eine Sonderkarte beeinflusst, wird zuerst das Ereignis angewendet und danach die Wirkung der Sonderkarte</p> <p>Winter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reisverluste abrechnen (lt. Ereigniskarte) - Versorgung der Provinzen mit Reis (pro Provinz 1 Reis) - Aufstände durchführen (lt. Tabelle) - Siegpunkte vergeben - Alle Unruhemarker entfernen <p>Spielende: nach der Winterabrechnung des 2. Jahres</p> | <p>Gebäude bauen (Burg, Tempel, Nô-Theater)</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeder Gebäude-Typ darf nur 1x je Provinz vertreten sein - darf nur auf unbesetztem Bauplatz platziert werden (jede Provinz hat 1-3 solcher Bauplätze) <p>Steuern/Reis: (Geldtruhen nehmen bzw. Reismarker hoch)</p> <ul style="list-style-type: none"> - liegt schon mind. 1 Unruhemarker → Aufstand → in den Turm = alle eigenen Armeen + Bauernarmeen (lt. Anzahl Unruhemarker) - 1 Unruhemarker in die ausgebeutete Provinz setzen <p>Truppennachschub: (5 für 3 Gold, 3 für 2 Gold, 1 für 1 Gold)</p> <ul style="list-style-type: none"> - entsprechend der Aktion die Anzahl (5,3,1) Armeen einsetzen (nur wenn komplett durchführbar und bezahlbar) <p>Kämpfe/Bewegungen (Kampf A und B):</p> <ul style="list-style-type: none"> - mind. 1 Armee muss in Ausgangsprovinz bleiben - mind. 1 Armee muss kämpfen/verschoben werden in eigene, fremde oder neutrale Nachbarprovinz - bei verschieben in nicht eigene Provinz kommt es zu Kampf | | | | | | | | | | |
| Kämpfe bei Shogun | | Siegpunkte | | | | | | | | | |
| <p>Generell:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die aus dem Turm fallenden Truppen der kämpfenden Parteien werden gegeneinander aufgerechnet, wobei zuerst evtl. Bauernunterstützung gilt. - Alle aufgerechneten Truppen wandern in den Vorrat, der Überhang ins Spiel zurück. - unbeteiligte Truppen bleiben in der Turmschale | <ul style="list-style-type: none"> - pro eigener Provinz oder eigenes Gebäude: 1 Punkt - pro Mehrheit einer Gebäudesorte in einer der 5 Regionen <table style="margin-left: 20px; border: none;"> <tr> <td>meisten Burgen in einer Region:</td> <td style="text-align: right;">3 Punkte</td> </tr> <tr> <td>meisten Tempel in einer Region:</td> <td style="text-align: right;">2 Punkte</td> </tr> <tr> <td>meisten Nô-Theater in einer Region:</td> <td style="text-align: right;">1 Punkt</td> </tr> </table> <p style="margin-left: 20px;">falls mehrere Spieler Mehrheit haben: → jeder erhält 1 Punkt weniger</p> | | | | | meisten Burgen in einer Region: | 3 Punkte | meisten Tempel in einer Region: | 2 Punkte | meisten Nô-Theater in einer Region: | 1 Punkt |
| meisten Burgen in einer Region: | 3 Punkte | | | | | | | | | | |
| meisten Tempel in einer Region: | 2 Punkte | | | | | | | | | | |
| meisten Nô-Theater in einer Region: | 1 Punkt | | | | | | | | | | |
| | Auswirkung auf: | | | | | | | | | | |
| Fall | die umkämpfte Provinz (Zielprovinz) | angreifende Provinz | Verteidiger: | Sieger: | Unentschieden | | | | | | |
| Angriff auf besetzte Provinz | a) falls noch kein Unruhemarker liegt, zählen die Bauern in der Turmschale für den Verteidiger b) falls mind. 1 Unruhemarker liegt, zählen die Bauern in der Turmschale nicht und bleiben dort liegen | beliebig viele Truppen des Angreifers kommen in den Turm | alle Truppen des Verteidigers kommen in den Turm | erhält sofort die Provinzkarte und platziert den Rest (Kampfüberhang) seiner Truppen in dieser Provinz | Zielprovinz wird verwüstet, also Gebäude, Provinzkarte, Unruhemarker zurück in den Vorrat | | | | | | |
| Angriff auf freie Provinz | 1 Bauernarmee kommt zur Provinzverteidigung in den Turm | beliebig viele Truppen des Angreifers kommen in den Turm | entfällt | | entfällt | | | | | | |

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Christian Wilhelm - 14.03.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de