

Tenjo

Uitgegeven door WhySpire Games

Inleiding - overzicht & achtergrond.

Een tijdperk van chaos verschijnt aan de horizon.

Er is niet langer één man die de natie regeert. De enige mogelijkheid om de veiligheid van het land, de bevolking, de kastelen en je familie te verzekeren is het overwinnen van de vijandelijke krijgsheren.

Oorlog is onvermijdelijk, de vraag is wanneer en ben je voorbereid? Je politieke en militaire posities zijn belangrijk? Je hebt levensnoodzakelijke grondstoffen nodig om je eigen leger te onderhouden en te versterken. Je moet je provinciegrenzen bevestigen en de muren van de burchten beschermen.

Diplomatie is cruciaal. Een sterke alliantie laat je toe om je te richten op je militaire sterkte tegenover de vijand. Kan je echter de alliantie vertrouwen? Kan je zijn ware ambities doorgronden?

Leid de aanval op het slagveld met macht en overweldig je tegenstander. Plan je treffen behoedzaam. Buitengewone leiderschap en strategische gevechtsformaties geven jou leger het tactische voordeel.

De krijgsheer die zich verzekert van de beste grondstoffen kan het beste leger uitbouwen en het grootste gebied veroveren. Hij wordt de dominerende macht en krijgt de titel van Shogun terwijl alle anderen in de vlammen van de oorlog opgaan.

De vier grote krijgsheren van het feodale Japan.

- **Oda Nobunaga (1534 - 82)** Op 15-jarige leeftijd trad Nobunaga in de voetsporen van zijn vader. In 1560 voerde hij 3.000 Samurai aan tegen een oprukkend leger van 25.000 man. Met een tactische verrassingsaanval versloeg hij het leger en nam het hoofd van de vijandelijke krijgsheren. Door snelle en brutale tactieken verwierf hij macht. Zijn succes eindigde echter toen hij door een van zijn eigen generaals werd vermoord.
- **Toyotomi Hideyoshi (1536 - 98)** Niettegenstaande geboren in de landbouwerskaste, zorgden de bekwaamheden van Toyotomi ervoor dat hij een indrukwekkende weg aflegde die hem tot de hoogste rang van Samurai bracht. Na wraak genomen te hebben op de dood van zijn meester Oda Nobunaga overwon hij de vijandelijke krijgsheren en werd de enige heerser van het Sengoku gebied. Hideyoshi won veel van zijn gevechten eerder door mensenkennis dan door militaire sterkte. Hij stierf nadat hij de natie langer dan een decade had geregeerd.
- **Tokugawa Iyeyasu (1542 - 1616)** Niettegenstaande hij een sterke bondgenoot van Nobunaga was, richtte hij zich na de dood van Nobunaga tegen Hideyoshi. Enkel de door ervaring gegroeide militaire bekwaamheid hielp hem de vernietiging, het gebruikelijk lot van Hideyoshi tegenstanders, te ontlopen. Na de dood van Hideyoshi won hij de nog overblijvende oppositie voor zich en werd Shogun. Zijn rijk hield 250 jaar stand en zijn familie was de laatste die de titel van Shogun droeg.
- **Takeda Shingen (1521 - 73)** Shingen was bekend voor zijn ongelofelijke bekwaamheid als krijger en heerser. Zijn politieke geschiktheid en zijn militaire bekwaamheid maakten hem geliefd bij zijn volk en gevreesd bij zijn tegenstanders. Ware hij niet getroffen door een kogel van een sluipschutter de geschiedenis van Japan had er zeker heel anders uitgezien.

De spelregels van Tenjo.

De beste manier om Tenjo te leren is door het spel te spelen. Werp een blik op elk deel van de spelregels om een overzicht te hebben hoe je moet spelen en start dan het spel.

Je zult ontdekken dat de spelregels een consequente en logische opbouw hebben. Na een paar spelletjes zal je nog zelden het spelregelboekje moeten gebruiken. Elk deel bevat zeer grondige details en beantwoordt alle vragen en verklaart eventuele meningsverschillen.

Onderschat de verschillende mogelijke strategieën niet. Wie verder kijkt dan zijn neus en in het onmogelijke gelooft zal zijn tegenstander overwinnen. Je moet je aan iedere strohalm vastklampen hoe klein die ook is. Je moet psychische en diplomatieke tactieken gebruiken om je tegenstander te verslaan.

Zelfs in de slechtste omstandigheden mag je de hoop niet opgeven. Er is steeds een weg naar succes en het is aan jou om die te vinden.

Met elk spel dringt men dieper in de oorlogsstrategie en leert men de ware aard van de mensen kennen.

Inhoudstabel

Speelmateriaal:	pag.2
De basisopstelling :	pag.4
Het plaatsen van de speelstukken. :	pag. 5
Verloop van een maandelijkse ronde :	pag.6
De verplaatsing van Samurai :	pag.7
Provincie verplaatsing. :	pag.8
Een strijd beginnen :	pag.10
Oorlogskaarten :	pag. 15
Elementkaarten :	pag. 16
Daimyo :	pag. 18
Schaduwkrijgers & Ronin :	pag. 19
Grondstofplaatsen en startpunten :	pag. 20
Eindejaarsfase :	pag.21
Burchten :	pag. 22
Winnen van het spel :	pag. 3
Opbouw voor gevorderden :	pag. 24
Alternatieve spelregels :	pag. 25

Speelmateriaal :

Speelbord - 20 Daimyo's - 20 schaduwkrijgers - 360 Samuraischijfjes - 4 houders voor de schijfjes - 2 20-zijdige dobbelstenen - 1 10-zijdige dobbelsteen - 120 Koku bankbriefjes - 12 burchtkaarten - 12 familiekaarten - 66 ringkaarten - 35 elementkaarten - 24 toevalskaarten - 1 kalenderschijfje - 1 blocnote

Het feodale Japan in de zestiende eeuw (Het speelbord - pag.2)

- **burchten** : vestingen tijdens het gevecht en schuilplaats voor de eigen familie en eigendommen
- **wegen** : paden die toelaten om met een groot leger doorheen het ruige terrein van Japan te trekken
- **wegpunten** : plaatsen op de wegen die door jou Samurai kunnen bezet worden
- **provincies**: het speelbord is verdeeld in 13 provincies. De 8 provincies die een burcht bezitten worden als burchtprovincie aangeduid
- **provinciegrenzen** : zijn die dikke lijnen die de 13 provincies omgeven

- **grenscontrolepunten** : de punten waar een weg samenvalt met een provinciegrens. Deze plaatsen laten een speler toe om de bewegingen tussen de aangrenzende provincies te controleren
- **kalendermarker** : dient om het tijdsverloop gedurende het spel bij te houden. Elk getal staat voor een van de twaalf maanden van de maankalender die in Japan gebruikt werd.
- **grondstofplaatsen** : brengen maandelijks grondstoffen op om het eigen leger te versterken of om je eigendommen te verhogen.
- **Startpunten** : er zijn 8 startpunten die telkens naar een burchtprovincie leiden. De Samurai die uit andere delen van het land worden gerekruteerd komen op het speelbord via deze startpunten.

Daimyo

Je Daimyo's zijn machtige militaire generaals die je Samurai bevelen. Deze generaals leiden jou Samuraileger tijdens de mobilisatie en het gevecht. Elke Daimyo die tijdens het gevecht aanwezig is verhoogt de militaire sterkte en de zegekansen . Opgepast echter : jou Daimyo generaals kunnen slachtoffer worden van een vijandelijke moordenaar, ze kunnen gedood worden bij een directe aanval of gedwongen worden om seppuku (rituele zelfmoord) te plegen.

Samurai

De basis voor je militaire sterkte zijn de dappere Samurai boogschutters, speerwerpers, gunners (geweer) en cavalerie. Ieder Samuraischijfje stelt duizenden Samurai soldaten voor. Deze uiterst gedisciplineerde soldaten zijn je directe aanvalskracht of verdediging tegen jou vijanden. De Samuraisoldaten beschermen de burchten, stellen de provinciegrenzen veilig en garanderen de controle over je kostbare landbouwgronden. Gedurende de verplaatsingen van de legers in het ganse land houdt de speler zijn Samuraischijfjes verdeckt zodat de tegenstander de sterkte van de telkens veranderende strijdkrachten niet kent !

Schaduwkrijger

Elke schaduwkrijger vertegenwoordigt 25.000 hoogst bewegelijke Samuraisoldaten. Gebruikt als krachtig wapen bij verrassingsaanvallen tegen je tegenstanders of als snelle verdedigers wanneer je in een verdedigende positie zit zijn de schaduwkrijgers een van de waardevolste wapens in de oorlog.

Oorlogskaarten

Er zijn twee soorten oorlogskaarten : element - en ringkaarten.

Elementkaarten vertegenwoordigen oorlogstactieken en de ringkaarten vertegenwoordigen de sterkte van jou tactieken. Ze symboliseren alles; van het vermoorden van een vijandelijke Daimyo tot het volledig vernietigen van zijn laatste burcht. Deze kaarten vormen een belangrijk deel van je militaire sterkte. Om het gebruik van deze kaarten te beheersen is het echter aangeraden om je tegenstander te doorgronden en je aan te passen aan de tijdelijke oorlogssituatie. Je zal ontdekken dat het meest effectieve gebruik van deze kaarten erin bestaat ze niet allemaal te gebruiken.

Familiekaarten

De familie van elke speler wordt voorgesteld door drie familiekaarten : een echtgenote, een zoon en een dochter. Ze wonen in de eigen burchten en kunnen als pand dienen bij het verzekeren van een alliantie. Op het einde van het spel zullen je familiekaarten en elke gegijzelde in je bezit jou militaire score verhogen.

Opgepast : indien een vijand een burcht veroverd dan komen de daar aanwezige familieleden in handen van de vijand.

Toevalskaarten

Gedurende de oorlogsjaren in Japan is er geen enkele strategie die ontsnapt aan de elementen van het toeval. Je moet je vijanden verslaan ongeacht wat het lot brengt. Op het einde van elk

jaar worden toevalskarten getrokken. Deze karten stellen de krachten voor waar je geen controle over hebt en deze kunnen zowel een positieve als een negatieve invloed hebben op je militaire sterkte.

Burchtkarten

Heeft jou burcht een goede verdediging? Zijn jou landbouwgronden productiever dan die van jou tegenstanders? Dit hangt af van jou burchtkarten want ze bepalen de eigenschappen van jou burchten. Elk jaar zullen jou burchtopbrengsten je toelaten om jou bezittingen te vermeerderen en om nieuwe Samuraisoldaten aan te werven en dit om je eigen leger te versterken.

Koku

Koku is de geldwaarde in het feodale Japan. Eén koku is de hoeveelheid rijst die men nodig heeft om één man gedurende één jaar te voeden. De kokubiljetten vertegenwoordigen de rijkdom in je burchten en worden daar opgeslagen. Men kan ze gebruiken bij onderhandelingen met de alliantie of de vijand, als betaalmiddel voor uitgaven en versterking van de militairekracht. Rijkdom is een belangrijke factor in het oorlog voeren. Valt een burcht in handen van de vijand dan verliest men alles wat zich in de burcht bevindt. Iedere speler zal daarom zijn burchten extra goed bewaken.

De basisopstelling

Speelstukken.

Elke speler ontvangt een kleurgroep die uit de volgende stukken bestaat

- Samuraischijfjes en houder
- 5 Daimyo's
- 5 schaduwsoldaten
- set familiekaarten

Plaats de stukken voor jou neer.

In het basisspel start elke speler met hetzelfde aantal stukken.

- **4 element- & 8 ringkaarten**
- **2 burchten**
- **2 Daimyo's**
- **100.000 Samurai**
- **2 Schaduwsoldaten**
- **25.000 Koku**
- **3 familiekaarten**

De gevorderde opstelling stelt de spelers in staat om bij aanvang van het spel die stukken te kiezen welke het best bij hun strategie passen. Zo'n gevorderde opstelling zal het best alleen door ervaren spelers van Tenjo gebruikt worden.

Oorlogskarten.

De element- & ringkaarten worden afzonderlijk geschud. Iedere speler krijgt :

- **4 elementkaarten**
- **8 ringkaarten**

Iedere speler legt eerst de oorlogskarten opzij. Ze worden pas later als machtig wapen tegen de tegenstander gebruikt. Toon ze in elk geval niet aan de tegenstanders.

Speelvolgorde

Vooraleer men begint moet eerst de speelvolgorde vastgelegd worden waarin de spelers hun afzonderlijke stappen tijdens het spel en ook gedurende de uitbouw zullen zetten`.

- Iedere speler dobbelt met de 20 - zijdige steen. De speler met de hoogste getal is de startspeler. Bij gelijkheid moeten de spelers opnieuw dobbelen.

Is de "eerste" spelersworp een "even" getal dan speelt men in wijzerzin, indien een "oneven" getal speelt men tegen de wijzers in.

Burchten kiezen

Iedere speler mag 2 burchten kiezen.

Volgens de spelersvolgorde neemt iedere speler een burchtkaart en plaatst één burcht op het speelbord. Je kan kiezen uit elke onbezette burcht. Om een burcht te kiezen plaats je een van je Daimyo's naast de burcht en schuift men de burchtkaart gedekt onder het speelbord zie fig pag. 4 De burchtkaart geeft de eigenschappen van de nieuw gekozen burcht aan. In elk geval dient dit geheim gehouden te worden voor de tegenstanders. De overige niet gekozen burchten zijn voorlopig nog niet gebouwd. Deze burchtsymbolen stellen mogelijke burchten voor en worden voorlopig als gewone wegpunten beschouwd in afwachting tot daar een burcht wordt gebouwd of wordt verkregen door een gunstig toeval.

Het plaatsen van de speelstukken.

Daimyo

Iedere speler begint met twee Daimyo's die op het speelbord worden geplaatst tijdens de beurt van de burchtkeuze. Zorg ervoor dat je Daimyo op het zwarte gebied van de burchtprovincie staat en niet op de gouden wegen. Daimyo's zijn militaire aanvoerders die zich van provincie naar provincie verplaatsen. Zonder een Daimyo in dezelfde provincie kunnen de zich daar bevindende Samurai zich niet verplaatsen of aanvallen. Ze kunnen zich enkel verdedigen.

Samurai

Iedere speler begint met 100.000 Samurai. Elke speler kiest uit zijn gemeenschappelijke voorraad aan Samuraischijfjes juist geteld 100.000 in totaal uit. Kies een grote verscheidenheid aan schijfjes want dit laat je toe om je troepen goed te verdelen. Leg de schijfjes **verdekt** op je burchten zoals aangegeven. Je mag je Samurai naar wens verdelen over je twee burchten. Gedurende zijn beurt kan een speler zijn eenheden "wisselen" dit betekent dat hij grote eenheden in meerdere schijfjes met overeenkomende kleine eenheden kan opdelen of vice versa. Zie bij "vertrouwen" verderop pag.25.

Schaduwkrijger

Iedere speler begint met 2 schaduwkrijgers. Deze schaduwkrijgers worden in willekeurige provincies geplaatst waar men een eigen burcht bezit. Men kan beide schaduwkrijgers in een zelfde provincie onderbrengen of in elke provincie telkens een. Net zoals de Daimyo's worden de schaduwkrijgers in een zwart gebied van de provincie geplaatst. Gedurende de eigen speelbeurt kan men steeds een eigen schaduwkrijger omruilen tegen 25.000 Samurai. Deze Samurai kunnen op gelijk welke plaats in de provincie opduiken.

Rijkdom

Elke speler start met 25.000 Koku in willekeurige bankbiljetten. Men legt deze biljetten in de eigen burchten door ze onder de burchtkaart te schuiven aan de rand van het speelbord. Men kan de rijkdom naar eigen inzicht verdelen over zijn burchten. De mogelijkheid om deze rijkdom later te herverdelen is beperkt vandaar dat je erg voorzichtig moet zijn. Zie bij verplaatsen rijkdom, familie en gegijzelden

25.000 Koku is onvoldoende om op het einde van het jaar de onkosten te betalen. Wie er niet in slaagt om in het eerste jaar zijn vermogen te verhogen zal van zijn Samurai er minstens 10.000 zien verhongeren of deserteren.

Familie

Iedere speler begint met drie familiekaarten : een echtgenote, een zoon en een dochter. De familieleden moeten zich steeds in een burcht bevinden. De familiekaarten worden onder het speelbord geschoven net zoals de burchtkaarten en het geld. De familieleden kunnen naar believen over de burchten verdeeld worden.

Familieleden worden van speler naar speler doorgegeven en dit om de alliantie te verzekeren. Wanneer je je familie verliest ben je ook de mogelijkheid kwijt om alliantie te vormen. Let er op dat de bewegelijkheid van je familieleden beperkt is.

Verloop van een maandelijkse ronde.

In iedere ronde kan men grondstoffen verwerven, de tegenstander aanvallen en de eigen positie versterken. Men moet zich echter wel schikken naar het verloop van de tijd. Een worp met de 10-zijdige dobbelsteen geeft aan hoeveel men in werkelijkheid kan bereiken.

Tenjo bestaat uit speelronden. Elke ronde stelt een maand van de maankdender, gebruikt in het feodale Japan, voor. Elk jaar bestaat uit 12 maanden of 12 speelrondes die telkens uit speelbeurten bestaan.

Maandelijks spelverloop

In iedere speelronde voeren de spelers hun speelbeurt uit (verderop schematisch voorgesteld). Men kan al zijn aktiepunten gebruiken om zich te verplaatsen, of alles voor het gevecht gebruiken of ze willekeurig verdelen over beide mogelijkheden. Je kan in elke beurt eveneens een Daimyo of een schaduwkrijger verplaatsen (provinciale verplaatsing) Men kan een willekeurig aantal oorlogskarten inzetten en een willekeurig aantal schaduwkrijgers, voor zover er voorhanden zijn, kunnen geruild worden tegen Samurai. Heeft een speler al deze stappen doorlopen dan is de volgende speler aan beurt.

De kalender

De buitenste rand van het speelbord toont de cijfers 1 - 12. Tijdens het spelen worden deze cijfers gebruikt om het verloop van de maanden bij te houden. Hiervoor gebruikt men de kalenderschijf. Bij het begin van een jaar wordt deze op de "1" gelegd en bij elke nieuwe speelronde een getal verder geschoven. Na 12 maanden (elke speler heeft 12 speelbeurten gehad) wordt het jaar afgesloten met een " eindejaars -ronde"

Maandelijks spelverloop

Maandelijks inkomen

Indien je Samuraischijfjes op grondstofvoorraden liggen hebt, ontvang je hiervoor inkomsten zie pag 20

Dobbelsteenworp

Men gooit met de 10-zijdige dobbelsteen. De waarde van de worp is het aantal aktiepunten dat men kan gebruiken voor de verplaatsing van zijn Samurai en/of het gevecht. De aktiepunten kunnen verdeeld worden over beide akties en in gelijk welke volgorde

verplaatsen van de Samurai

strijd

Op gelijk welk ogenblik van zijn beurt kan men willekeurig veel aktiepunten die ter beschikken staan gebruiken voor het verplaatsen van zijn eigen Samurai	Op gelijk welk ogenblik van zijn beurt kan men willekeurig veel aktiepunten die ter beschikken staan gebruiken voor de strijd.
Ieder aktiepunt laat de verplaatsing van een groep Samurai naar een punt op een weg toe.	Ieder aktiepunt laat een aanval op een tegenstander toe
De verplaatsing van de Samurai zie verder	Gevecht zie verder pag.10

Provinciebewegingen

In elke beurt heeft men één provincieverplaatsing. Deze kan op elk ogenblik gedurende de eigen beurt uitgevoerd worden. De provincieverplaatsing laat je toe om ofwel één Daimyo ofwel één schaduwkrijger te verplaatsen.

Zie verder bij de provincieverplaatsing. Hiervoor dient men geen aktiepunt te gebruiken die men bekomen heeft met de worp van de 10-zijdige dobbelsteen.

Op gelijk welk ogenblik van de eigen beurt :

Kan je om het even welke hoeveelheid van je schaduwkrijgers ruilen voor Samurai (zie schaduwkrijgers)

Kan je om het even hoeveel oorlogskaarten toepassen (zie oorlogskaarten)

De verplaatsing van Samurai.

In elke speelbeurt kunnen de aktiepunten opgedeeld worden in een deel voor de verplaatsing van de Samurai en een deel voor het gevecht. Ieder aktiepunt laat een groep Samurai toe om zich te verplaatsen naar een volgend punt op de weg. Deze paden laten toe om met een groot leger doorheen het ruige terrein van Japan te trekken.

Voorbeeld: in het volgende voorbeeld heeft de speler een 5 gedobbeld en gebruikt hij alle 5 de aktiepunten (= AP) om zijn Samurai uit zijn burcht te mobiliseren.(zie pag. 7 spelregelboekje)

- 1) men dient een Daimyo in dezelfde provincie te hebben waar men zijn Samurai wil verplaatsen.
- 2) Eén AP dient om een groep Samurai uit de burcht op het aangrenzende wegpunt te plaatsen.
- 3) Een AP wordt gebruikt om de groep op het volgende punt te plaatsen. De speler heeft besloten om een schijfje achter te laten om de toegang tot de burcht af te sluiten
- 4) Twee AP worden gebruikt om de groep op te splitsen. Een deel sluit zich aan bij de groep die zich reeds op punt A bevond
- 5) met het laatste bewegingspunt schuift de solitaire schijf, die voordien op punt A stond, samen met de nieuw toegevoegde groep verder. Het samensmelten van schijfjes kost geen AP

Samurai verplaatsing

- Samuraischijfjes kunnen enkel wegpunten, grondstofgebieden, grenscontrolepunten, burchten en startpunten bezetten
- Men moet een Daimyo in dezelfde provincie hebben om Samurai te verplaatsen
- **Uitzondering:** *Hulp van de alliantie*
- Elke beweging laat een groep Samurai (een stapel van Samuraischijfjes in een willekeurige hoeveelheid) toe om van het ene wegpunt naar het andere te gaan
- Je kan enkel Samuraischijfjes verplaatsen tussen punten die door een weg met elkaar verbonden zijn.
- Wanneer je een groep Samuraischijfjes verplaatst dan mag je bijkomende schijfjes

oppikken of schijfjes achterlaten zonder dat dit enig actiepunten kost.

- Je kan ENKEL je eigen Samuraischijfjes op of over een ander spelers Samuraischijfjes plaatsen ALS hij hiermee akkoord gaat
- Indien twee of meer spelers hetzelfde punt bezetten dan mag de speler die als eerste aanwezig was beslissen of andere spelers op of over dat punt kunnen bewegen.
- Je kan NOOIT iemand anders zijn Samuraischijfjes verplaatsen

Hulp van de alliantie

Een Daimyo van de alliantie kan echter eveneens jou Samurai leiden in de mobilisatie. De Alliantie moet

- 1) een Daimyo in deze provincie hebben
- 2) akkoord zijn om je te helpen
- 3) een van je familiekaarten in een van zijn burchten hebben.

Provincie verplaatsing

Jou Daimyo en je schaduwkrijgers kunnen zich snel overal verplaatsen. In tegenstelling tot de, in de provincie van punt naar punt trekkende, Samurai gaan de Daimyo's en de schaduwkrijgers onmiddellijk van provincie naar provincie.

Door middel van een enkele provincie verplaatsing kan men een Daimyo of een schaduwkrijger over verschillende provincies heen plaatsen, hierbij hebben ze wel de hulp nodig van hun Samurai. Ter bescherming moet in elke provincie die ze doorkruisen eigen Samurai staan. Elke grens die ze overschrijden moet een grenscontrole hebben die door eigen Samurai bezet is of een grenscontrole die volledig onbezet is.

Verplaatsing in de provincie.

- je kan slechts één Daimyo of één schaduwkrijger verplaatsen per beurt
- je mag de verplaatsing op elk ogenblik van je beurt uitvoeren

Je Daimyo of schaduwkrijger kan zich over een aantal provincies verplaatsen zolang ze de regels van de grenscontroleposten of provincie regels niet overtreden

Grenscontroleposten

- ze kunnen niet voorbij een grenspost die bezet is door een Samurai van een tegenstander

Provincies

- ze kunnen geen provincie binnentrekken die niet door eigen Samurai is bezet.

Denk eraan dat Samuraischijfjes die op de grenscontroleposten liggen de **beide** provincies bezetten

uitz. zie provinciale hulp volgende blz.

Voorbeeld : provinciale verplaatsing

Met deze enkele provinciale verplaatsing kan de grijze speler zijn Daimyo of zijn schaduwkrijger in een van de volgende provincies plaatsen langs de bolletjeslijn (B, D, E, F, G en J)

de X'en op de bolletjeslijn tonen aan dat de grijze speler met zijn Daimyo of schaduwkrijger niet langs deze grenscontroleposten kan gaan daar deze bezet zijn door vijandelijke witte schijfjes. Niettegenstaande de grenscontrolepost bij de provincie "H" onbezet is kan de grijze speler deze provincie niet binnentrekken omdat hij geen eigen Samuraischijfjes in deze provincie heeft.

Strategie

De witte speler kan de positie van de grijze speler serieus verzwakken indien hij de grijze Samurai die de grenscontrolepost tussen provincie A en B bezet kan verslaan en zelf dit controlepunt kan bezetten. De grijze Daimyo en de schaduwkrijger zouden gevangen zitten in provincie A terwijl de grijze Samurai die buiten deze provincie zitten niet kunnen mobiliseren of aanvallen.

Provincie hulp.

Men kan de bewegelijkheid van de Daimyo's en schaduwkrijgers verbeteren door samen te werken met de tegenstanders.

Grenscontrolepunten

- men mag zijn Daimyo of zijn schaduwkrijger over een door een tegenstander bezette grenscontrolepunt plaatsen **mits** toestemming van de tegenstander.
beleefdheidsregel : de Daimyo of schaduwkrijger moet stoppen in de provincie juist nadat hij het grenscontrolepunt heeft overschreden en dit tot een volgende beurt. (of nog later natuurlijk)

Je hoeft niet verbaasd te zijn wanneer deze hulpverlenende speler als tegenprestatie een "geldgeschenk" verlangt.

Samurai ondersteuning.

- je kan je Daimyo of je schaduwkrijger in een provincie brengen dat **niet door eigen** Samurai is bezet indien een geallieerde wel Samurai in deze provincie bezit
- de alliantie moet akkoord gaan en hij moet tevens een familielid in een van zijn burchten hebben.
beleefdheidsregel : de Daimyo of schaduwkrijger moet stoppen in deze provincie en dit tot een latere beurt

Opgepast : wanneer je gebruik maakt van de hulp van een geallieerde om een van jou Daimyo's in een provincie te plaatsen dat niet door eigen Samurai is bezet dan kan jou Daimyo gemakkelijk vermoord worden. Op gelijk welk ogenblik kan de speler die de controle heeft over jou Daimyo deze als dood verklaren. Dit betekent dat deze daadwerkelijk dood is en de verrader een bijkomende Daimyo verwerft (zie Daimyo vermoorden)

Verplaatsen : rijkdom, familie of gijzelaars.

Familiekaarten worden als pand, laten we liever spreken over gijzelaars, gegeven om de alliantie te verzekeren. Koku wordt tussen de spelers geruild als beloning voor bijzondere diensten of aardigheden of omkopen van de vijand. Je kan de rijkdom of familiekaarten verplaatsen maar enkel ten koste van je provincie verplaatsing

- Koku, familie of gijzelaars kunnen enkel tijdens de eigen speelbeurt verplaatst worden
- per maand kan men **één** familiekaart of **tot 25.000 Koku** verplaatsen

- als men een familielid of Koku verplaatst **kan** men **niet** in dezelfde speelbeurt ook nog een Daimyo of een schaduwkrijger verplaatsen

In tegenstelling tot de Daimyo's en de schaduwkrijgers zijn familie en Koku verplaatsingen niet door grenscontroleposten of provincies beperkt.

- familiekaarten en bankbiljetten kunnen van een eigen burcht naar **iedere willekeurige andere** burcht in bezit van een speler gebracht worden.

Het betreden van een nieuwe provincie.

Om een Samurai of een schaduwkrijger in een provincie te plaatsen moet men eerst de grenscontrolepost bezetten waar de weg overheen voert. De op de grenscontrolepost aanwezige Samurai gelden als in beide provincies gestationeerd. Aansluitend kan men dan zijn Daimyo of schaduwkrijger in die nieuwe provincie plaatsen.

Opgepast :wanneer een Daimyo een nieuwe provincie met slechts enkele Samuraikrijgers betreedt is hij erg kwetsbaar en kan hij vlug gedood worden. (zie Daimyo isoleren pag.18)

Alliantie

Familiekaarten worden als zekerheid van de alliantie gegeven. Wanneer een speler een van jou familiekaarten in een van zijn burchten heeft :

- kan hij toestaan dat zijn Daimyo jou Samurai leidt gedurende de mobilisatie of een gevecht
- kan hij toestaan dat zijn Samurai jou Daimyo ondersteunen in een provincie waar je zelf geen Samurai hebt
- kan hij toestaan dat zijn Samurai jou Samurai vergezellen gedurende de aanvallen en verdedigingen

vooralere beide spelers de voordelen van de alliantie kunnen gebruiken moeten beide spelers (minstens) een familiekaart van de andere bezitten in een van hun burchten.

Communicatie.

Geen enkele krijgshere van het feodale Japan verwerfde een overwinning zonder gebruik te maken van bedrog, angst, intimidatie en onderhandelingen. Communicatie is de kern van Samurai oorlogvoeren. Het blocnote kan hierbij goed van pas komen. Stuur vaak berichten en naar iedereen, je moet zelf beslissen of deze al dan niet eerlijk informatie bevatten. Als je enkel berichten stuurt naar je alliantie zal je het moeilijk hebben om de vijand te bekampen. *Deze kunst van oorlogvoeren mag zeker niet onderschat worden.*

Een gevecht beginnen.

In elke speelbeurt kan men zijn aktiepunten verdelen over de verplaatsing van zijn Samurai en het gevecht. Ieder punt dat ingezet wordt voor de strijd laat je toe om de vijand eenmaal aan te vallen. De kracht van de aanval hangt af van de strijdformaties van de tegenstanders.

De vier stappen van een gevecht :

1. Een gevecht beginnen

Je geeft aan wie en waar men aanvalt

2. De verdediger reageert

De verdediger moet vechten of beginnen met onderhandelingen

3. Het beoordelen van strijdfactoren

De gegevens van de strijd worden bekeken : aantal Daimyo's , aanwezige groepen Samurai, de grootte van de legers

4. De veldslagen leveren

De aanvallende en de verdedigende partijen dobbelen tegen elkaar.

1) Een gevecht beginnen.

Om een gevecht te beginnen vertelt men aan de tegenstander de plaats van de aanval en welke de aanvallende Samuraigroepen zullen zijn.

De reikwijdte van een gevecht.

Om te kunnen vechten moeten de aanvallende en de verdedigende Samurai EEN stap van elkaar verwijderd zijn en door een weg met elkaar verbonden zijn.

Strategie.

De drie methoden om het eigen leger sterker te maken dan dat van de tegenstander zijn :

- 1) meer Daimyo's in de provincie hebben
- 2) met een groter leger aanvallen
- 3) de tegenstander vanuit meerdere punten aanvallen

Geallieerde troepen kunnen de aanval ondersteunen en hierdoor je strijdkracht duidelijk verhogen.

Een gevecht beginnen.

- Om te kunnen aanvallen moet er minstens één Daimyo in de betreffende provincie aanwezig zijn om jou Samurai te leiden.
- Je Samurai kunnen door jou eigen Daimyo of een geallieerde Daimyo of beiden geleid worden.
- Elke bijkomende Daimyo verhoogt de slagkracht van je leger.
- Vooraleer een geallieerde Daimyo jou Samurai kan leiden moet de geallieerde akkoord gaan om je te helpen **EN** moet hij een van je familieleden (kaart) in een van zijn burchten hebben.
- Je kan enkel **EEN** groep Samurai van de verdediger aanvallen (schijfjes op een enkel punt) maar dan wel met meerdere groepen eigen Samurai op voorwaarde dat ze zich in de reikwijdte van het gevecht bevinden.
- Een geallieerde kan helpen in de aanval indien hij Samurai binnen de gevechtsreikwijdte van de verdedigende Samurai bezit **EN** hij één van de familieleden van de aanvaller in een van zijn burchten heeft.
(zie verplaatsen van familie)

Ronin :

- Ronin hebben geen familiekaart nodig om je tijdens een gevecht bij te staan.
- Ronin hebben geen Daimyo nodig om te kunnen aanvallen
(zie bij Ronin pag.19)

Voorbeeld : Gevecht beginnen

Op de afbeelding links (pag. 10) begint grijs een gevecht tegen de witte speler door aan te geven dat hij de witte Samurai op (B) aanvalt vanuit de punten (A), (C) en (D).

De grijze speler heeft één Daimyo die zijn Samurai leidt in de aanval. De witte speler heeft twee Daimyo's die zijn Samurai leiden.

De grijze Samurai op (G) ligt binnen de gevechtsreikwijdte maar de grijze speler heeft beslist om deze Samurai niet te gebruiken in deze aanval.

Elke pijl vertegenwoordigt een schermutseling.

De verdediger reageert

2. De verdediger reageert

Nadat de aanval werd aangegeven moet de verdediger vechten of onderhandelingen starten. Het is eveneens mogelijk dat bondgenoten van de verdediger zich met de verdedigende kant van het gevecht gaan inlaten.

De verdediger reageert

- Men kan proberen om door middel van oorlogskarten het gevecht te beïnvloeden of zelfs te verhinderen.
- Men kan enkel deze oorlogskarten gebruiken die een directe invloed hebben op het gevecht (zie bij oorlogskarten).
- Men kan proberen om met de tegenstander te onderhandelen.
- Is er geen overeenkomst dan moet je vechten.
- Je hebt GEEN Daimyo nodig in dezelfde provincie om te verdedigen. Het is wel zo dat elke aanwezige Daimyo, die je verdediging leidt, de weerstand verhoogt.
- Voordat een geallieerde Daimyo of Samurai de verdediging vervoegt heeft men wel de toestemming nodig van de geallieerde en moet er een van je familieleden in een van zijn burchten aanwezig zijn.
(zie verplaatsen familie)
- Ronins kunnen de verdediging vervoegen zonder een familiekaart van de verdediger te hebben.
(zie Ronin)
- Wanneer men bijkomende Samurai gebruikt in de verdediging dan kunnen Samurai die in de gevechtsreikwijdte van deze nieuwe bijkomende troepen liggen eveneens aan het gevecht deelnemen. Zie Vb. pag.11
- Nadat de verdediger gereageerd heeft kan de aanvaller de aanval afblazen.
- Wanneer de aanvaller, de verdediger en de geallieerde troepen alle aan het gevecht deelnemende Samurai bekend hebben gemaakt, worden de schijfje omgedraaid en kan het gevecht beginnen.
- Eens de schijfjes van de verdediger zijn omgedraaid moet er minstens één gevecht gevoerd worden.

De veldslag

Elk aktiepunt die de aanvaller gebruikt in de strijd laat de verdediger toe om een gevecht te voeren.

Om een veldslag te voeren moeten de spelers voor elk gevecht tegen elkaar dobbelen. In het volgende voorbeeld heeft men zes gevechten die telkens door een pijl worden voorgesteld.

Voorbeeld : de verdediger reageert.

Als antwoord op de aanval geeft de witte speler aan dat hij eveneens verdedigt met zijn Samurai op (E)

De grijze speler beslist dan maar om met de Samurai op (F) aan te vallen omdat ze nu binnen het gevechtsbereik van de bijgevoegde verdedigende Samurai liggen.

Moest de witte speler niet verdedigen met zijn Samurai op (E) dan konden de grijze Samurai op (F) niet aanvallen.

Elke pijl vertegenwoordigt een schermutseling.

Strijdfactoren.

3. Strijdfactoren

Het succes van elke strijd hangt af van het lot en de strategie. Het lot heeft men niet in handen maar strategie kan men bewust gebruiken.

Teams

De aanvaller en elke geallieerde die met de aanvaller meevecht worden als het "aanvallende team" beschouwd. De verdediger en zijn bondgenoten zijn het "verdedigende team"

De spelers van elk team gaan de actuele gevechtscondities na : het aantal Daimyo's, de grootte van de legers en de aanvalsplaatsen. Het team met het strategisch voordeel telt gedurende de strijd de gevechtsfactoren bij zijn dobbelsteenworp op.

Het aantal Daimyo's

Daimyo's zijn ervaren en geoefende oorlogsveteranen. Elke aanwezige Daimyo in de strijd verhoogt de strijdkracht van het leger. Vergeet niet dat ook Daimyo's van je bondgenoten de eigen Samurai gedurende de strijd kunnen bevelen.

De relatieve grootte van de legers.

De grootte van de tegen over elkaar staande legers hebben natuurlijk een enorme invloed op het eindresultaat van de strijd. Het team met het grootste aantal Samuraikrijgers heeft een duidelijk voordeel. Vergeet niet : ook Samurai van je bondgenoten kunnen de eigen Samurai gedurende de strijd ondersteunen.

Het aantal plaatsen van waaruit men aanvalt.

De Samuraikrijgers zijn effectiever als ze de tegenstander omsingeld hebben. Elke bijkomende helpende groep Samurai verminderen de strijdkracht van het vijandelijke leger. Men mag in geen geval de invloed van de gevechtsformatie onderschatten.

Strijdfactoren.

Vergelijk de strijdcondities van het aanvallende en het verdedigende team.

Tel het aantal Daimyo's dat elk team leidt :

- het team met het grootste aantal Daimyo's telt het verschil bij zijn gevechtsfactoren

Tel het aantal Samurai dat bij elk team vecht :

- het getal van het grootste team wordt gedeeld door het getal van het kleinste team. Laat de rest vallen en tel het resultaat bij de gevechtsfactoren van het grootste team.

De maximale strijdfactor voor deze stap bedraagt 4

Tel het aantal Samuraigroepen dat bij elk team vecht :

- het team met het grootste aantal groepen telt het verschil bij zijn strijdfactoren.

Eindresultaat :

- het team met het grootste totaal aan strijdfactoren telt het verschil bij elk van zijn dobbelsteenworpen gedurende de strijd. Zie voorbeeld.

Voorbeeld van strijdfactoren pag.12

- Grijs heeft een Daimyo, wit heeft er twee. Wit verdient 1 strijdfactor.
- Grijs heeft 34.000 Samurai, wit heeft er 11.000. 34.000 gedeeld door 11.000 is drie. Grijs krijgt 3 strijdfactoren.
- De grijze speler valt aan met 4 groepen (A, C, D, F) wit verdedigt met twee groepen (E, B) grijs krijgt 2 strijdfactoren.

Totaal : grijs 5, wit 1

Resultaat : grijs telt bij elk van zijn zijn dobbelsteenworpen gedurende de strijd 4 bij.

De veldslagen

4. De veldslagen.

Elk aktiepunt dat men gebruikt voor de strijd stelt je in staat een veldslag te voeren. In elke veldslag dobbelen de beide partijen tegen elkaar en dit voor elk afzonderlijk gevecht. Het grootte van de veldslag hangt af van het aantal gevechten die zich voordoen gedurende het aangeven van een gevecht en de verdedigers antwoord daarop.

De veldslagen

- Eerst moet de aanvaller een afzonderlijk gevecht kiezen.
- Beide spelers dobbelen met een 20- zijdige dobbelsteen. De speler die de gevechtsfactoren mag gebruiken telt deze bij zijn worp op. (Samen maximaal 20)
- De speler met de **LAAGSTE**worp **VERLIEST** en zijn, aan het betreffende gevecht, deelnemende Samurai leiden verliezen.
- Bij gelijkheid wint het verdedigende team.
- De grootte aan verliezen hangt af van het kleinste leger van het actuele gevecht.
- Voor elke 10.000 Samurai van het kleinste leger heeft het verliezende team een verlies van 3.000 Samurai. Zie de tabel verliezen.
- De gevechtsfactoren blijven gedurende het ganse verloop van de veldslag onveranderlijk (ook nadat de verliezen verwijderd werden)
- Nadat de verliezen van het speelbord werden verwijderd moeten de spelers de veldslag verder afhandelen en dit door te dobbelen voor elk overblijvend gevecht. De aanvaller kiest wel de volgorde.
- Na het einde van een veldslag kan de aanvaller beslissen of hij een volgende veldslag wil voeren (voor zover hij nog aktiepunten ter beschikking heeft) of de aanval wil stoppen.
- Tussen de afzonderlijke gevechten door kunnen de spelers beslissen om bijkomende Samurai of Daimyo's in te zetten (op voorwaarde dat ze binnen gevechtsbereik liggen).

Van zodra er iemand wordt toegevoegd moeten de gevechtfactoren opnieuw berekend worden.

Voorbeeld : Veldslag (pag.13)

In de volgende vier stappen gebruikt grijs een aktiepunt om een veldslag tegen wit te voeren (vervolg van het vorige voorbeeld)

1. Grijs beslist om te beginnen met de punten (A) en (B). Grijs dobbelt een 12 en telt de 4 van zijn gevechtfactoren erbij. Wit gooit een 14. Grijs wint dus met 16. De 3.000 witte Samurai op (B) zijn verlagen en gedood en worden van het speelbord verwijderd. (C) en (D) moeten niet meer tegen (B) dobbelen.
2. De strijd gaat verder met een gevecht tussen (C) en (E). Grijs dobbelt een 9 en telt daar weer 4 bij. Wit gooit een 18. Wit verslaat grijs. Grijs neemt 3.000 Samurai van punt (C) weg.
3. Punt (D) vecht nu tegen (E). Grijs dobbelt 17 en telt hierbij 4 op (max. 20) De witte speler dobbelt een 12. Wit verliest en verwijdert 3.000 Samurai van (E)
4. Een nieuw gevecht op (F) en (E). Grijs dobbelt een 7 en telt er 4 bij. Wit gooit een 14. Wit verslaat grijs. Grijs moet 3.000 Samurai verwijderen van punt (F). Indien grijs nog een aktiepunt ter beschikking heeft kan hij beslissen om een volgende veldslag te voeren.

Tabel verliezen

Kleinste leger	verliezen
1.000 - 10.000	3.000
11.000 - 20.000	6.000
21.000 - 30.000	9.000
31.000 - 40.000	12.000
41.000 - 50.000	15.000
•	•
•	•

Voorbeeld van verliezen

In de 2de stap van het voorbeeld verloren de 13.000 grijze Samurai op (C) het gevecht. Omdat ze tegen een leger van minder dan 11.000 man vochten verloren ze slechts 3.000 Samurai.

Gevechts scenario's.

In een provincie binnenvallen.

Op de rechter figuur (pag.14) wenst de grijze speler zijn Samurai op (A) te gebruiken om de witte Samurai op (B) aan te vallen. De strijd gaat echter door in de burchtprovincie van de witte speler (rechts onder). Daarom moet de grijze speler eerst gebruik maken van de provinciale verplaatsing om zijn Daimyo over de grens naar de provincie van de witte speler te plaatsen. Slechts nu kan hij een gevecht beginnen.

Opgepast : wanneer men zijn strategie niet zorgvuldig plant kan het binnenvallen in een provincie zeer gevaarlijk zijn en zelfs het leven van de eigen Daimyo kosten .

De strijd over een grens heen.

In de figuur links (pag.14) is de grijze speler een gevecht begonnen tegen de witte speler. Het gevecht vindt plaats langs beide zijden van de provinciegrens. Om de gevechtfactoren van beide legers te bepalen moeten de beide provincies als een beschouwd worden. De grijze speler heeft drie Daimyo's die zijn leger leiden. Wit heeft er één. Grijs valt aan met vier groepen Samurai. Wit verdedigt met drie. De Samuraischijfjes worden nu omgedraaid om het totaal aan Samurai in elk leger te bepalen.

Oorlogskaarten

Er zijn twee soorten oorlogskaarten : element en ringkaarten. De elementkaarten vertegenwoordigen de oorlogstactieken terwijl de ringkaarten de sterkte van de tactiek weergeven. Deze kaarten moeten samen gebruikt worden want anders hebben ze geen enkele kracht. De elementkaarten worden verderop besproken.

Het gebruik van de oorlogkaarten.

Oorlogskaarten symboliseren dodelijke moordenaars, vernietigende artillerie, buitengewone bekwaamheden, krachtige verdedigingen en extreme bewegingstactieken.

- je kan oorlogskaarten op gelijk welk ogenblik van je beurt gebruiken.
- je kan oorlogskaarten meer dan eens per beurt gebruiken

Wanneer je niet aan beurt bent en je wordt aangevallen :

- kan je oorlogskaarten tegen de aanvaller uitspelen op voorwaarde dat de actie een onmiddellijk effect heeft op de strijd (of een strijd voorkomt)

Voorbeeld : Een tegenstander valt jou Samurai aan met twee groepen van zijn Samurai. Men kan een aarde-kaart (Earth) gebruiken om een Samuraigroep te vernietigen, vuur (Fire) om de Daimyo die de leiding van de aanval heeft te doden of men gebruikt om het even welke andere kaart die de strijd beïnvloedt.

Het doorgeven van oorlogskaarten.

Ring- en elementkaarten kunnen op elk ogenblik gedurende het spel van de ene aan de andere speler doorgegeven worden. Dit moet niet zichtbaar of aangekondigd aan de andere spelers gebeuren.

Wanneer een speler aangevallen wordt kan je hem helpen door ring- en/of elementkaarten aan te bieden. Misschien is hij wel bereid om hiervoor een hoge prijs te betalen (familiekaarten, geld, andere kaarten, alliantie, enz...)

De aanvaller	
<p>om een tegenstander met oorlogskaarten aan te vallen :</p> <ul style="list-style-type: none">• legt men EEN elementkaart OPEN en een aantal ringkaarten VERDEKT voor zich neer.• verklaar aan je tegenstander met welke, waar en hoe men de kaarten zal gebruiken.	<p>De verdediger</p> <ul style="list-style-type: none">• indien je een verdedigingskaart bezit mag men zich verdedigen als je dit wilt.• indien men zich niet kan verdedigen of wil verdedigen hebben de

<ul style="list-style-type: none"> • men moet minstens een ringkaart gebruiken. • je tegenstander heeft de gelegenheid tot verdedigen. • de verdediger of de aanvaller kan verzoeken tot onderhandelingen. Wanneer er een akkoord bereikt wordt kan de aanval afgeblazen worden. • indien de tegenstander zich verdedigt kan zijn defensiekaart niet geblokkeerd worden door andere elementkaarten • nadat de tegenstander gereageerd heeft kan men GEEN ringkaarten bijvoegen of verwijderen. • indien er geen verdediging plaats vindt dan hebben de kaarten een onmiddellijke invloed en beïnvloeden ze de aanval. De kaarten die gebruikt werden voor de aanval komen op de betreffende stapels terug te liggen. 	<p>aanvalskaarten een onmiddellijke uitwerking.</p> <ul style="list-style-type: none"> • de verdediger kan geen oorlogskaarten inzetten om op zijn beurt een aanval in te zetten tegen de aanvaller. • men kan verzoeken tot onderhandelingen. Bij een akkoord wordt de aanval afgeblazen. <p>indien er een verdediging plaats vindt :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de OPEN elementkaart en de uitgespeelde VERDEKTE ringkaarten worden gebruikt. • beide spelers draaien hun kaarten gelijktijdig om. • de speler met de hoogste waarde aan ringkaarten wint. Bij gelijkheid wint de verdediger. • indien de verdediger succesvol is dan hebben de aanvalskaarten geen uitwerking. Indien de aanvaller wint dan zijn de uitwerkingen van de aanvalskaarten onmiddellijk van toepassing. <p>Alle kaarten gebruikt bij de aanval en de verdediging komen op de betreffende stapels terug te liggen.</p>
--	---

Elementkaarten.

Miyamoto Musashi

Op het einde van het turbulente feodale Japan liet een meester in het zwaardvechten, Miyamoto Musashi genoemd, van zich horen. Hij volgde de weg van zijn zwaard en Musashi won meer dan zestig dodelijke duels. Bij de Japanners is Musashi gekend als de "Kensei" of de "patroonheilige van het zwaard". De laatste jaren van zijn leven bracht Musashi door in een grot om er een boek over strategie te schrijven. Het boek van de vijf ringen : vuur, wind, water, aarde en de leegte.

Vuur

Ninja's worden getraind in de kunst van het geheimhouden, het zich verbergen en doden. De kunst om zich met de omgeving te versmelten laat de Ninja toe om diep binnen te dringen in het vijandelijke gebied. Deze dodelijke moordenaars laten zelfs de machtigste krijgsheren rillen van schrik. De vuurkaarten stellen zulke Ninja moordenaars voor.

- Met vuur kan **ELKE** Daimyo of familielid om het even wanneer in het spel vermoord worden.
- Het is niet nodig om een Daimyo of Samurai in dezelfde provincie te hebben als die van het geplande slachtoffer.
- Indien succesvol wordt het slachtoffer onmiddellijk van het speelbord verwijderd.

- Wie een Daimyo door vuur vermoordt krijgt hiervoor geen eigen Daimyo in de plaats. *Om een Daimyo bij te krijgen zie verder pag. 18.*
- Indien een familielid vermoord wordt gaat de betreffende kaart uit het spel en kan deze gedurende het verdere verloop van het spel niet meer gebruikt worden.

Gebruik vuur om een alliantie te verbreken.

Gijzelaars zijn middelen die bij de bondgenoten voor druk en stabiliteit zorgen. Wanneer dit middel verloren gaat breekt ook de alliantie. De vuurkaart kan een machtig wapen zijn tegen de allianties van je tegenstander.

Verdediging : vuur kan door een "leegte" kaart of een andere "vuur" kaart afgewend worden.

Wind

Wind is een kaart van de mobiliteit. De sterkte van de kaart hangt af van het aantal ringen dat men eraan verbindt.

Beweging van Samurai

- wind laat toe om **EEN** groep van je Samurai te verplaatsen
- de Samuraischijfjes mogen drie stappen verplaatst worden voor elke ring die men inzet voorbeeld : indien je een "3" en een "5" ringkaart inzet bij je wind dan kan je een groep Samurai 24 stappen ver verplaatsen
- verplaatst je jou Samurai dan mag je schijfjes oppikken of achterlaten
- Samurai hebben een Daimyo als leider nodig in elke provincie die ze doorkruisen. *Uitz. Ronin*
- de maximale waarde van de ringkaarten die je inzet bij je wind is beperkt tot 9 (mobiliteit 27 punten)

Provincie verplaatsing

- wind kan eveneens gebruikt worden om een Daimyo, een schaduwkrijger, een familiekaart of maximaal 25.000 Koku te verplaatsen.
- deze items kunnen telkens EEN grens, voor elke ingezette ring, overschrijden.
- Daimyo en schaduwkrijger kunnen een door de tegenstander bezet grenscontrolepunt niet zonder zijn toelating gebruiken (zie provincie hulp)
- familiekaarten en Koku kunnen niet stoppen in een provincie zonder burchten.

Verdediging : wind is geen aanvalskaart en kan hierdoor niet verhinderd worden.

Water

Water is een kaart die de gave voorstelt om vijandelijke legers ongehinderd te omzeilen.

Beweging van de Samurai

- water laat toe om met een van je Samuraigroepen de vijandelijke Samurai te omzeilen (overspringen). Dit kost geen aktiepunt.
- om de waterkaart te kunnen gebruiken mogen je betreffende Samurai slechts één punt (verbonden) verwijderd zijn van de vijandelijke Samurai.
- de "springende" Samurai kunnen over om het even hoeveel Samuraischijfjes van de tegenstander springen voor zover deze een ononderbroken ketting op een weg vormen.

- Met water kunnen Samurai over grenscontrolepunten, burchten, grondstofplaats, kruispunten en startpunten geplaatst worden.
- Je Samurai moeten geleid worden door een Daimyo in dezelfde provincie waar de waterkaart gebruikt wordt.
- Indien de Samurai door het gebruik van een waterkaart in een andere provincie aankomen moet daar geen eigen Daimyo aanwezig zijn.

Provincie verplaatsing

- Water laat toe om met een eigen Daimyo of schaduwkrijger een om het even welke bezette grenscontrolepunt, door vijandelijke Samurai, te omzeilen. Dit geldt niet als een normale provincie verplaatsing!

Verdediging : water kan door een leegtekaart of een andere waterkaart verhinderd worden.

Aarde

Aarde is een vernietigingskaart die onmiddellijk elk mogelijk aantal Samurai doodt en burchten vernielt.

- Aarde vernietigt alles wat zich op een enkel punt bevindt.
- Eigen Samurai moeten daarvoor binnen gevechtsafstand van je doel staan (een verbonden wegpunt verwijderd)
- De Samurai moeten door een Daimyo in dezelfde provincie aangevoerd worden vooraleer de aardekaart gebruikt kan worden. Uitz.: Ronin

Indien het doel een groep Samurai is en de kaart is succesvol :

- al deze Samurai (of Ronin) worden onmiddellijk van het speelbord verwijderd.

Indien het doel een burcht is en de kaart is succesvol :

- De burcht is onmiddellijk vernietigd en alle zich daar bevindende Samurai worden van het speelbord verwijderd.
- De burchtkaarten, alle rijkdommen en alle familiekaarten in deze burcht worden uit het spel verwijderd.
- Het vernietigen van een burcht door aarde betekent niet dat men een bijkomende Daimyo verkrijgt.
- De speler die de burcht verloren heeft verliest **GEEN** Daimyo.
- De vernietigde burcht wordt beschouwd als ongebruikte bouwplaats voor een toekomstige burcht.
- Om een eigen burcht te vernietigen met aarde moet je Samurai bezitten op minstens een punt binnen gevechtsreikwijdte van je kasteel.

Verdediging : aarde kan door een leegtekaart of een andere aardekaart verhinderd worden.

Leegte

Leegte is een beschermkaart die gebruikt kan worden als afweer van oorlogskaarten of om een aanval te verhinderen.

Oorlogskarten

- Leegte dient als verdediging tegen aarde, vuur of water.
- Om succesvol te zijn moet de verdediger meer ringen (totale waarde) inzetten bij zijn leegtekaart dan wat de aanvaller inzet bij zijn aanvalskaart.
- Indien de verdediger wint is de aanval afgeslagen. Alle kaarten die gebruikt werden in de aanval en de verdediging komen terug op de betreffende stapels te liggen.

Op het slagveld

- Indien een tegenstander jou Samurai aanvalt op het slagveld dan kan de leegte gebruikt worden om de aanval te voorkomen.
- De aanvaller kan proberen om je leegtekaart te blokkeren met een andere leegtekaart.
- Indien de aanvaller geen leegtekaart gebruikt is je verdediging succesvol en kan hij jou, gelijk waar op het speelbord, gedurende deze maand niet aanvallen.
- Indien de aanvaller ook een leegtekaart uitspeelt wint die speler waarvan zijn ingezette kaarten de grootste gezamenlijke waarde aan ringen aangeeft.
- Indien de verdediger wint kan de aanvaller ook in deze maand, gelijk waar op het speelbord, NIET aanvallen.
- Indien de aanvaller wint moet de strijd beslecht worden.
- Alle gebruikte kaarten komen op de betreffende stapels terug te liggen.

Verdediging : leegte kan enkel verhinderd worden door een andere leegtekaart op voorwaarde dat de eerste leegtekaart gespeeld werd om een aanval op het speelbord te verhinderen.

Daimyo

Daimyo's laten je Samurai toe om te mobiliseren en een gevecht te beginnen. Elke Daimyo die jou Samurai leidt gedurende een strijd verhoogt jou militaire sterkte. Wanneer je alle eigen Daimyo verliest worden de Samurai een bende Ronin.

Een Daimyo doden en verplaatsen

Er zijn drie mogelijkheden om een vijandelijke Daimyo te doden :

- Isoleren in een provincie
- Het veroveren van een burcht
- vermoorden met behulp van een vuurkaart

Indien men een vijandelijke Daimyo door isolatie of door verovering van een burcht doodt krijgt men zelf een bijkomende Daimyo. Niemand kan meer dan vijf Daimyo's bezitten.

Het isoleren van een Daimyo

Iedere Daimyo wordt beschermd door de eigen Samurai. Wanneer echter een Daimyo geheel alleen, dus zonder steun van zijn Samurai, in een provincie komt te staan wordt hij onmiddellijk gedood.

- Indien een speler de laatste beschermende Samurai verslaat krijgt hij voor elke vermoorde Daimyo een eigen Daimyo erbij
- Samurai gelegen op de grenscontrolepunten **KUNNEN** de Daimyo's die in beide naburige provincies aanwezig zijn ondersteunen.
- Samurai op de startpunten kunnen de Daimyo's in de betreffende provincie **NIET** ondersteunen.

- Schaduwkrijgers kunnen Daimyo's **NIET** ondersteunen.

Indien een van je Daimyo's de hulp gebruikt van een bondgenoot die in een provincie aanwezig is waar je zelf geen Samurai bezit :

- de bondgenoot kan op gelijk welk ogenblik jou Daimyo voor dood verklaren, waardoor jou Daimyo onmiddellijk gedood wordt. De verrader krijgt voor elke gedode Daimyo een eigen bijkomende Daimyo.

Geallieerde ondersteuning

Samurai van geallieerde spelers kunnen jou Daimyo ondersteunen en voorkomen dat hij vermoord wordt.

- Allen **MOETEN** op zijn minst één van jou familieleden in een van hun burchten hebben
- Allen **MOETEN** Samurai in de provincie hebben en akkoord gaan om jou Daimyo te ondersteunen

Het is verstandig om familieleden eerder in het spel te ruilen. Indien je wacht kan het wel eens te laat zijn. Zie verplaatsing familie pag 9

Het veroveren van een burcht.

Om een burcht te veroveren van een tegenstander moet je de Samurai binnenin verslaan en met de eigen Samurai in de burcht trekken.

- Iedere speler die een burcht verovert door een strijd verdient een bijkomende Daimyo.
- Wie een burcht ten gevolge een verovering in een strijd verliest, raakt ook een Daimyo kwijt.
- Wie zijn laatste burcht door verovering of door vernietiging verliest, verliest ook **ALLE** eigen Daimyo. De Samurai worden nu Ronin.
Het veroveren van een burcht zie verder pag 22 voor de details.

Vuurkaart

Vuur is een kaart om te vermoorden. Ze kan gebruikt worden om een Daimyo of familielid te vermoorden. Vermoordt men een vijandelijke Daimyo door een vuurkaart dan krijgt men hiervoor geen bijkomende eigen Daimyo. (zie vuurkaart)

Toevalskaarten

In elk jaar trekt men toevalskaarten. Wie de "Daimyo" toevalskaart trekt kan een Daimyo winnen of verliezen.

Voorbeeld : Doden van een Daimyo door isoleren.

In de afbeelding (pag.18) wordt de witte Daimyo geïsoleerd en gedood indien de grijze speler de laatste witte Samurai overwonnen heeft. De grijze speler bekommt een eigen witte Daimyo die hij in een eigen willekeurige burchtprovincie mag plaatsen. De witte speler kan proberen zijn Daimyo te redden door uit de provincie te vluchten of door andere Samurai in deze provincie te brengen en dit voor de aanval aanvangt. Hij kan ook proberen de aanval door oorlogskaarten of onderhandelingen af te wenden.

Schaduwkrijgers & Ronin

Schaduwkrijgers

Je schaduwkrijgers stellen erg bewegelijke Samuraikrijgers voor.

- Op gelijk welk ogenblik van je beurt kan je een of meerdere schaduwkrijgers ruilen tegen 25.000 Samurai.
- De schaduwkrijgers worden van het speelbord verwijderd en vervangen door Samuraischijfjes met een totale sterkte van 25.000 . Deze worden op EENENKEL punt naar keuze in DEZELFDE provincie geplaatst van waaruit de schaduwkrijger werd verwijderd.
- Deze Samurai kunnen nooit omgeruild worden tegen schaduwkrijgers
- Je kan deze Samurai enkel op andere Samurai plaatsen met toestemming van de betreffende speler.
- Het verplaatsen van schaduwkrijgers telt als een provincie verplaatsing. Het omruilen daarentegen van schaduwkrijger voor Samurai kost GEEN provinciale verplaatsing.
- Het omruilen van schaduwkrijgers kan enkel gebeuren tijdens je beurt. Wanneer je aangevallen wordt kan je GEEN enkele schaduwkrijger ruilen om zo een snelle versterking te bekomen.

Het bekomen van schaduwkrijgers.

De enige manier om schaduwkrijgers bij te krijgen is door productie in de eigen burcht. Zie militaire componenten.

Ronin

Alle Samurai van de persoon die zijn laatste Daimyo verliest worden Ronin (Samurai zonder leider)

- Ronin kunnen enkel grondstoffen van grondstofplaatsen en door provinciale productie bekomen. (Zie verder)
- Ronin kunnen geen rijkdommen hebben. De inkomsten moeten gebruikt worden om bijkomende krijgers te rekruteren. (Ze kunnen echter wel oorlogskaarten bezitten en gebruiken)
- Ronin kunnen zich verplaatsen en aanvallen zonder het leiderschap van een Daimyo

Wanneer men een burcht bezit wanneer je Ronin wordt :

- dan heb je geen controle meer over de bezittingen in de burcht.
- dan bekomt men de burchtproductie niet meer.
- wanneer men later terug een Daimyo bekomt en men bezet nog steeds de burcht dan valt deze burcht weer onder jou controle.

Wanneer men een Ronin is en men veroverd een vijandelijke burcht :

- dan verdien je een Daimyo is men niet langer een Ronin.
- dan neem je onmiddellijk de controle over van de veroverde burcht en zijn bezittingen (familie en rijkdommen) en men bekomt tevens de burchtproductie. In deze wilde krijgsdagen vormen de burchten de basis van jou militaire leiderschap.
- indien de laatste burcht van een speler veroverd of vernietigd wordt verliest hij tevens al zijn Daimyo's en wordt hij Ronin.
- wie later als Ronin een burcht veroverd krijgt hiervoor slechts **EEN** Daimyo.
- wie de laatste burcht van een andere speler veroverd krijgt hiervoor ook slechts **EEN** Daimyo (ook wanneer de bezetter nu een Ronin is en mogelijks meer als één Daimyo verloren heeft)

Grondstofplaatsen en startpunten

Je hebt grondstoffen nodig om je leger te onderhouden en te versterken. De provincie in het midden van het speelbord bevat vijf grondstofplaatsen. Het bezetten van deze met je Samurai laat je toe om elke maand grondstoffen te bekomen. Deze grondstoffen kunnen gebruikt worden om je rijkdommen te verhogen en om nieuwe Samurai te rekruteren.

Grondstofplaatsen

Deze plaatsen symboliseren de vele methoden waarmee de vorsten in het feodale tijdperk hun economische macht konden versterken. (mijnbouw, bosbouw, handel enz..)

- wie in het begin van zijn beurt een Samurai op een grondstofplaats heeft staan bekomt hiervoor een maandelijks inkomen.
- voor de eerste grondstofplaats bekomt men 1.000 Koku, voor elke volgende telkens 2.000 Koku.
- indien er meerdere spelers een grondstofplaats delen moet men overeenkomen over de verdeling van de opbrengst.
- Het gewonnen geld kunnen de spelers in hun burchten onderbrengen of gebruiken voor het rekruteren van Samurai. Voor elke 1.000 Koku bekomt men 1.000 nieuwe Samurai.

Voorbeeld : wanneer een speler op drie grondstofplaatsen een eigen Samurai heeft dan bekomt men hiervoor 5.000 Koku of 5.000 Samurai of een willekeurige combinatie van deze.

- men neemt de overeenkomstige bankbiljetten en/of Samuraischijfjes uit de algemene voorraad.
- de bankbiljetten legt men onmiddellijk in een eigen burcht, de Samuraischijfjes op een van de startpunten.
- met geld uit de burchten kan men op het einde van het jaar Samurai rekruteren in de eindejaarsfase

Indien je de 10-zijdige dobbelsteen gooit vooraleer je de maandelijks inkomsten hebt genomen vervalt dit inkomen voor deze ronde.

Startpunten

Er zijn acht startpunten op de buitenste rand van het speelbord die telkens naar een burchtprovincie leiden.

- alle gerekruteerde Samurai moeten via deze startpunten het speelbord betreden.
- de nieuwe Samurai kunnen op **ELK WILLEKEURIG** startpunt geplaatst worden
- in de burchtprovincie, waar de Samurai op het startpunt worden geplaatst, moeten noch eigen Samurai noch een eigen Daimyo voorhanden zijn.
- Meerdere spelers kunnen hun Samurai op het zelfde startpunt plaatsen ZONDER dat hiervoor een overeenkomst nodig is.

Samurai op startpunten worden niet beschouwd als aanwezig in de burchtprovincie

- ze kunnen niet aangevallen worden
- ze kunnen hun Daimyo niet ondersteunen (zie doden van een Daimyo)

Aanvallen vanaf een startpunt

- Samurai op de startpunten kunnen alle tegenstanders aanvallen binnen de

gevechtsreikwijdte

- om te kunnen aanvallen moeten de Samurai geleid worden door een Daimyo in de betreffende provincie
Uitz. : Ronin

Op het einde van elk jaar worden de gerekruteerde Samurai op de startpunten geplaatst.

- volgens speelvolgorde plaatst iedere speler om beurt Samuraischijfjes op de startpunten.
- elke beurt kan men een of meerdere Samuraischijfjes op gelijk welk startpunt plaatsen
- dit duurt net zolang tot alle gerekruteerde Samurai ingezet zijn
- Wie aan beurt is moet minstens een schijfje inzetten totdat al zijn schijfjes op het speelbord liggen

Eindejaarsfase

Op het einde van elk jaar moeten de spelers de kosten voor hun burchten betalen, zich afvragen wat het lot in petto heeft en de jaarproductie van de landbouwgronden opnemen.

De eindejaarsfase bestaat uit drie stappen. Alle spelers voeren deze stappen telkens gelijktijdig uit. Eerst betaalt iedereen de jaarkosten, vervolgens trekt men de toevalskaarten en uiteindelijk neemt men zijn jaarproductie op.

Na het beëindigen van deze drie stappen wordt de kalender geactualiseerd , de nieuwe speelvolgorde gedubbeld en start men een nieuw jaar.

Speelvolgorde

Elk jaar is er een nieuwe speelvolgorde. Net zoals in het begin van het spel dobbelt iedere speler met de 20-zijdige dobbelsteen. De speler met de hoogste worp is de startspeler. Het best houdt men dezelfde richting (met de wijzers of tegen de wijzers in) aan voor het ganse spel.

1. Eindejaarsuitgaven

Op het einde van elk jaar moeten de spelers voor het onderhouden van hun burchten en hun legers betalen.

- voor iedere eigen burcht moet men 15.000 Koku betalen.
- Neem de overeenkomstige Koku willekeurig weg uit alle eigen burchten om de onkosten te betalen. Het geld komt in de algemene voorraad terug.

Indien je niet in staat bent om de burchtkosten te betalen dan sterven de eigen Samurai van honger of deserteren ze uit het leger!

- voor elke 1.000 Koku die je niet kunt betalen moet je 2.000 Samurai van het speelbord verwijderen.

Nu heb je de enige mogelijkheid, in het verloop van een jaar, om met het vermogen uit de burchten nieuwe Samurai te rekruteren.

- de speler neemt de Koku uit zijn burchten en stelt daarvoor evenveel Samurai, op

willekeurige startplaatsen, in de plaats.

2. Trek toevalskaarten

Toevalskaarten stellen die machten voor die buiten de eigen controle liggen en die een positief of een negatief invloed hebben op de eigen militairesterkte. Niemand kan het lot controleren men kan enkel het beste hopen en zich voorbereiden op het slechtste.

- de toevalskaarten worden goed geschud en als een verdeckte stapel klaar gelegd

volgens speelvolgorde:

- iedere speler trekt **EEN** toevalskaart
- iedere speler gooit de 20-zijdige dobbelsteen om de uitwerking van zijn lot te bepalen
- het gedobbelde lot is onmiddellijk van toepassing (zie de toevalskaarten voor details)

De mogelijkheden op de kaart tonen N, E, S en W (noorden, oosten, zuiden en westen)

- indien men langs de zijde van het speelbord zit die overeenkomt met je worp dan
 - 1) onderga je een van de noodlotten van deze kaart
 - 2) moet je een volgende toevalskaart trekken en de procedure herhalen. Het aantal toevalskaarten dat men op deze wijze kan trekken is onbeperkt.

3. Jaarlijkse productie

De burchtopbrengsten laten de speler toe om zijn militairesterkte te verhogen en zijn vermogen te vermeerderen. Hoe men zijn inkomen inzet heeft een wezenlijke invloed op het volgende jaar

- men beslist hoe men zijn burcht - en provincie-inkomsten wil gebruiken (zie verder)

Voorbeeld : Een speler bezit twee burchten en controleert drie provincies. Hij beslist om ringkaarten voor zijn ene burcht te nemen, elementkaarten voor zijn andere burcht en zijn provincie-inkomsten te verdelen over Samurai en Koku.

Je schrijft : 4 ring, 3 element, 20.000 Koku, 40.000 Samurai

- alle spelers tonen gelijktijdig hun genoteerde inkomstenverdeling
- eenmaal de verdeling getoond is mag men geen veranderingen meer aanbrenge
- het geld legt de speler in zijn burchten en de Samurai op willekeurige startpunten (zie startpunten)

Burchten

Je burchten zijn militaire bolwerken. Ze beschermen je rijkdommen en familie, ze dienen tevens voor het innen van waardevolle opbrengsten van de omringende landbouwgebieden.

Het veroveren van een burcht

Om een burcht van een tegenstander te veroveren moeten de Samurai die zich daar bevinden verslagen worden en moet je met de eigen Samurai binnentrekken in deze burcht. De eervolle

beloning voor zo'n overwinning is het toevoegen van een bijkomende Daimyo bij de eigen strijdmacht.

- wie een vijandelijke burcht verovert wint er een eigen Daimyo bij
- de op deze manier gewonnen Daimyo wordt in de provincie van de veroverde burcht geplaatst
- de rijkdommen en de familie in deze veroverde burcht komen in het bezit van de veroveraar
- wie de **LAATSTE** burcht van een andere speler verovert krijgt hiervoor slechts **EEN** Daimyo (ook wanneer de overwonnen slechts Ronin is en mogelijks meer als een Daimyo verloren heeft)

Wanneer je een van je burchten aan de vijand verliest, heeft een van je Daimyo's zich ten schande gemaakt en moet hij daarom Seppuku (rituele zelfmoord) plegen.

- wie in de strijd, door een verovering, een burcht aan een tegenstander verliest, verliest tevens een eigen Daimyo. Deze Daimyo mag van om het even waar van het speelbord verwijderd worden.

Indien een burcht verlaten wordt en een andere speler betreedt deze dan heeft deze speler deze burcht veroverd

Verdediging van een burcht

De verdedigingsfactor van elke burcht is aangegeven op de burchtkaart. Wanneer een eigen burcht direct wordt aangevallen telt men de verdedigingsfactor bij zijn gevechtsfactoren.

Burchtopbrengsten.	Provincie inkomsten.
<p>Iedere speler ontvangt een jaarlijks inkomen voor elke burcht die onder zijn controle staat en die door eigen Samurai bezet is. De opbrengsten van de burcht kunnen beschouwd worden als inkomsten of als militaire componenten.</p> <p>Burchtinkomsten De burchtkaarten geven het geldbedrag aan in Koku die elke afzonderlijke burcht produceert. Met deze inkomsten kan men zijn vermogen verhogen en/of nieuwe Samuraikrijgers rekruteren. Voor elke 1.000 Koku kan men 1.000 Samurai nieuw in het spel brengen. Voorbeeld : het inkomen van een burcht met een productie van 55.000 Koku kan gebruikt worden om het vermogen met 55.000 Koku in biljetten te verhogen of 55.000 Samurai te rekruteren of deze beide mogelijkheden in een willekeurige combinatie te gebruiken.</p> <p>Militaire componenten. Voor elk van je burchten kan men beslissen om het inkomen te laten vallen en te kiezen voor een van de militaire componenten : schaduwkrijger,</p>	<p>Iedere provincie op het speelbord heeft de mogelijkheid 20.000 Koku per jaar te produceren. Iedere speler kan zijn jaarinkomen door het controleren van provincies verhogen.</p> <ul style="list-style-type: none">• om de controle over een provincie te hebben moet elke grenspost door eigen Samurai bezet zijn.• bij elk jaareinde krijgt iedere speler 20.000 Koku voor elk door hem gecontroleerde provincie.• deze bijkomende inkomsten kunnen gebruikt worden om het vermogen te verhogen en/of voor zijn rekrutering. Voor elke 1.000 Koku kan men 1.000 Samurai rekruteren.• de speler die als eerste een grenspost bezet kan toelaten dat andere spelers eveneens Samurai op deze grenspost plaatsen• als men een grenspost deelt kunnen verschillende spelers onmiddellijk aangrenzende provincies controleren• men controleert een provincie en krijgt

<p>elementkaarten of ringkaarten</p> <ul style="list-style-type: none"> • indien je kiest voor een militair component dan ontvang je GEEN inkomsten voor deze burcht. • je kan slechts kiezen uit EEN type van militaire componenten. De waarde wordt aangegeven op je burchtkaarten. • je kan NIET hetzelfde militaire component meer dan eens per jaar kiezen. <p><i>Voorbeeld : wanneer je een ringkaart kiest als productie voor een van je burchten dan kan men dit jaar geen ringkaarten meer als productiegebeurtenis voor een andere burcht kiezen.</i></p>	<p>hiervoor 20.000 Koku ook wanneer sommige van de provincieposten gedeeld worden met andere spelers.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indien er twee (of meerdere) spelers op alle grensposten van dezelfde provincie Samurai hebben staan dan moet er beslist worden hoe men de 20.000 Koku gaat verdelen. <p>Diplomacie Het delen van grensposten met spelers in aangrenzende provincies kan erg voordelig zijn. Het kan beide spelers toelaten om het provincie inkomen op te strijken en het kan een strijd voorkomen. Niettegenstaande dit is voorzichtigheid geboden. Wie aan een andere speler het gemeenschappelijk gebruik van de grenspost toestaat, geeft tevens de onbeperkte toegang tot de eigen provincie. <i>Men zal de kracht van de andere spelers niet onderschatten.</i></p>
--	---

Winnen van het spel.

Shogun.

Wanneer je, op gelijk welk ogenblik van het spel, de militaire alleenheerschappij bekomt dan kan je jezelf tot Shogun uitroepen. Indien alle andere spelers hiermee akkoord gaan dan ben je de Shogun en win je het spel. Wanneer sommige spelers niet akkoord gaan gaat het spel gewoon verder. De spelers die niet overtuigd zijn moeten dan maar door geweld op andere gedachten worden gebracht!

Tijdslimiet

Tenjo kan men op gelijk welk ogenblik stoppen. Het best kan men minstens een jaar vooruit beslissen om op het einde van het jaar te stoppen met het spel. Alhoewel er geen limiet staat op het aantal jaar dat men speelt zal een drie of vier jaar toch voor een volwaardig spel zorgen. De winnaar van een spelletje met tijdslimiet wordt bepaald door de militairepunten. Militairepunten geven de sterkte van een speler weer op basis van zijn legergrootte, het aantal van zijn Daimyo's en gecontroleerde burchten, zijn vermogen en zijn gijzelaars en zijn familie.

Militairepunten

Op het einde van het spel berekenen de spelers hun punten aan de hand van hun gezamenlijke bezittingen volgens de volgende waarden in vijf stappen zoals hiernaast wordt beschreven

- 1000 Samurai: 1.000 punten**
- 1000 koku : 2.000 punten**
- 1 schaduwkrijger : 25.000 punten**
- 1 burcht : 25.000 punten**
- 1 Daimyo : 25.000 punten**
- 1 familiekaart : 25.000 punten**

De speler met het hoogste puntenaantal wint. De andere spelers kunnen nog aan de hand van hun puntenaantal een rangvolgorde opstellen.

Stap 1 : Samurai

- iedere speler telt de waarde van al zijn, op het speelbord aanwezige, Samuraischijfjes op.
- voor elke 1.000 Samurai krijgt men 1.000 punten
- Samurai op de startpunten worden meegeteld
- iedere schaduwkrijger telt voor 25.000 punten.

voorbeeld : een speler eindigt het spel met 175.000 Samurai op het speelbord en krijgt hiervoor 175.000 punten.

Stap 2 : Vermogen

- iedere speler telt alle Koku-biljetten in zijn verschillende burchten op
- je krijgt 2.000 punten voor elke 1.000 Koku
- Ronin kunnen geen punten bekomen voor geld

voorbeeld : een speler eindigt het spel met 50.000 Koku en krijgt hiervoor 100.000 punten

Stap 3 : Burchten

- iedere eigen gecontroleerde burcht brengt 25.000 punten op
- je moet Samurai hebben die elke burcht bezetten en je moet minstens één Daimyo in het spel hebben
- Ronin kunnen geen punten bekomen voor burchten, zelfs al hebben ze Samurai binnenin de burcht.

voorbeeld : een speler die het spel eindigt met 3 burchten krijgt 75.000 punten

Stap 4 : Daimyo

- tel het aantal Daimyo's die je op het speelbord hebt.
- Elke Daimyo brengt 25.000 punten op voor zijn bezitter.
- Ronin kunnen geen punten bekomen voor Daimyo's

voorbeeld : een speler die het spel eindigt met 4 Daimyo's verdient 100.000 punten

Stap 5 : Familie

- je krijgt 25.000 punten voor elke familiekaart in jou burchten
- deze punten krijgt men zowel voor eigen familiekaarten als voor gijzelaars
- Ronin kunnen geen punten bekomen voor familiekaarten.

voorbeeld : een speler eindigt het spel met 2 eigen familiekaarten en 2 gijzelaars en krijgt hiervoor 100.000 punten

De opbouw voor gevorderden.

De opbouw voor gevorderden laat de spelersgroep toe om het aantal militaire punten die ze willen gebruiken bij het begin van het spel zelf te kiezen. Iedere speler beslist dan voor zichzelf hoe hij zijn punten over zijn aanvangseigendom verdeelt. Dit laat toe om een strategie te ontwikkelen vooraleer het spel begint.

Opgepast : de opbouw voor gevorderden zal enkel gebruikt worden bij ervaren spelers. Indien

men de opbouw voor gevorderden zonder grondige ervaring gebruikt kan dit leiden naar een onevenwichtig spelverloop. Bij de keuze van het aantal militaire punten moet je in gedachten houden dat bij een normale opbouw elke speler 425.000 punten ter beschikking heeft.

Aanvangseigendom

Nadat de spelersgroep overeengekomen is over het aantal militaire punten, telt iedere speler deze punten bij zijn aanvangseigendom. Hierover kan niet gediscuteerd worden en de spelers mogen in de opbouwfase ook geen notities naar andere spelers schrijven.

- iedere speler beslist hoe hij zijn punten verdeelt
- iedere speler schrijft zijn verdeling op een briefje
- alle spelers tonen gelijktijdig hun verdeling
- na de bekendmaking van de puntenverdeling is er geen verandering meer mogelijk.

De spelers kiezen hun burchten en plaatsen hun aanvangseenheden en stukken zoals bij een normale opbouw en dan kan het spel beginnen.

Militaire punten	
1.000 Samurai	: 1.000 punten
1.000 Koku	: 2.000 punten
1 burcht	: 25.000 punten
1 Daimyo	: 25.000 punten
1 schaduwkrijger	: 25.000 punten
1 familiekaart	: 25.000 punten
oorlogskarten	: 25.000 punten
(2 element ,4 ring)	

*Het aantal schaduwkrijgers die een speler als aanvangseenheid kan aanschaffen is beperkt tot 2. Spelers kunnen ook kiezen om het spel te beginnen als Ronin indien ze geen punten aan Daimyo's of burchten willen spenderen. Ronin moeten hun Samuraischijfjes wel via **EEN** willekeurig startpunt in het spel brengen.*

De opbouw voor 2 spelers

Alle onderdelen van het spel hebben hun natuurlijke grenzen. Zo kan je niet meer dan vijf Daimyo's en vijf schaduwkrijgers per speler hebben. Het aantal Samuraikrijgers van elke speler is door het aantal en door de waarde van de schijfjes beperkt. Deze limieten zijn bewust gekozen om de militaire werking van het feodale tijdperk zo trouw mogelijk weer te geven.

Bij een tweepersoons spelletje met een opbouw voor gevorderden hebben de beide spelers de mogelijkheid om met telkens twee kleuren te spelen. Dit laat de spelers toe om met 700.000 of meer punten te beginnen. Zo ontstaat een zeer zorgvuldig gepland en uitgebreid spel.

Indien de twee speler beginnen met meer dan 700.000 punten dan moeten ze zich voorbereiden op een serieuze oorlog!

Alternatieve spelregels

Vertrouwen

Bij het verplaatsen van de Samurai over het speelbord moet men vaak de samenstelling veranderen dit betekent dat je de Samuraischijfjes net als geldstukken "wisselen".

Wanneer men **MET** vertrouwen speelt :

- hoef je de medespelers de waarde van de gewisselde schijfjes niet te tonen indien je Samuraischijfjes wisselt.

Wanneer je **ZONDER** vertrouwen speelt :

- telkens wanneer een speler Samuraischijfjes ruilt moet hij aan de medespelers tonen dat de gezamenlijke waarde van de geruilde schijfjes exact overeenkomt met de oorspronkelijke schijfjes. Met andere woorden men moet aantonen dat men niet sjoemelt

Spelen zonder vertrouwen vereist wel een vooraf geplande strategie.

Varianten

Het bouwen van een burcht, de uitdaging van de Daimyo's, het verslaan van de Shogun zijn spelregels die in de originele versie van Tenjo niet opgenomen zijn. Deze spelregels werden door spelers aangebracht en bevielen zo goed dat we besloten hebben om ze in het officiële spelregelboek op te nemen.

De uitdaging van de Daimyo's

In zeldzame gevallen daagden de vijandelijke Daimyo's in het feodale Japan elkaar uit. Met hun Samuraikrijgers als toeschouwers vochten beide Daimyo's tot de dood.

- op elk ogenblik in het spel kan men de Daimyo van de tegenstander uitdagen voor een duel
- de Daimyo moet in dezelfde provincie staan als deze die hij uitdaagt
- indien de tegenstander akkoord gaat , dobbelen beide spelers met de 20-zijdige dobbelsteen. De speler met het beste resultaat uit telkens vijf worpen wint. De verliezer moet zijn Daimyo onmiddellijk van het speelbord verwijderen.

Het bouwen van een burcht.

- elk onbezet burchtsymbool is een mogelijke bouwplaats voor een burcht
- om een burcht te bouwen moet men de plaats met een eigen Samurai bezetten
- in elke maand kan men een willekeurige hoeveelheid van de aktiepunten, die ter beschikking zijn, gebruiken om de burcht te bouwen
- per aktiepunt neemt men 1.000 Koku uit willekeurige eigen burchten en legt deze onder de rand van het speelbord naast de nieuwe burcht.
- van zodra men 25.000 Koku verzameld heeft is de burcht afgewerkt
- die 25.000 Koku komen in de algemene voorraad terug. Men trekt een burchtkaart en legt deze in de plaats van het geld onder de rand van het speelbord.
- de burchtopbrengst bekomt men slechts op het einde van jaar

Het verslaan van de Shogun.

Met deze optie wordt in het begin van het spel een speler als Shogun aangeduid. Deze speler begint het spel met het drievoud van het normale aanvangsbezit. Het doel van de andere spelers

is de Shogun te verslaan en zelf de macht te grijpen. Alhoewel natuurlijk ieder van hen de machtigste wil zijn moeten ze samenwerken om de heersende Shogun te verslaan.