

# SHOGUN

SPELHANDLEIDING  
NEDERLANDSE VERSIE



---

# SHOGUN SPELHANDLEIDING NEDERLANDSE VERSIE

Het is de 16e eeuw - een tijdperk van oorlogen in Japan. Op de provinciale slagvelden verzamelen de daimyos hun legers. Samurai trekken het harnas aan; de boeren van het land nemen hun speren en haakbussen op. Voor elke ambitieuze daimyo zal een leven van militaire bekwaamheid op de proef gesteld worden. Wie zal als overwinnaar tevoorschijn komen?

Als één der Japanse veldheren zult u uw daimyos naar de overwinning - of de nederlaag - leiden! U zult provincies veroveren, en die goed moeten bewaken terwijl u er nog méér verovert. Elke vijand, elke veldslag vraagt om een andere strategie. Is bruut militair geweld genoeg? Zal uw tegenstander een tijdelijke wapenstilstand eerbiedigen? Zou een hinderlaag met samurai ronin of een plotselinge aanval van de ninja vruchten afwerpen?

Wat uw strategie ook zal zijn, elke veroverde provincie brengt u dichterbij uw doel. Verover genoeg provincies en u wordt SHOGUN - militair heerser van Japan!

## INHOUD

1 speelbord, 5 referentieschermen, 5 legerkaarten, 5 planningbakjes, 1 opbergbakje, 5 sets van 72 militaire figuurtjes in diverse kleuren, 10 kastelen, 5 vestingen, 30 rode plastic fiches, 1 set van 26 plastic ronin-figuurtjes, 5 plastic samurai-zwaarden, 5 zwaardenstandaarden, 72 provinciekaarten in 2 pakjes, 12 aanvals-fiches, 1 vel met stickers, 6 twaalzijdige dobbelstenen, 2 spelhandleidingen, Engels en Nederlands.

## DOEL VAN HET SPEL

Het doel van SHOGUN is om als eerste speler 35 provincies op het speelbord te bezitten. Alle spelers beginnen met evenveel provincies. Teneinde de eervolle titel van SHOGUN te mogen dragen, dient u door provincies van andere spelers te veroveren uw domein uit te breiden. Allereerst moet u proberen een betere planning te maken dan uw opponenten door uw vermogen optimaal te besteden. Wilt u meer militaire eenheden rekruteren? Of huurt u de dodelijke ninja in om een aanslag op uw vijand te plegen? U beslist. Daarna doet u een slim aanbod en positioneert u uw troepen strategisch. U zult om de vijandelijke troepen te elimineren ook een beetje geluk moeten hebben met het gooien van de dobbelstenen, opdat u weer een provincie aan uw domein kunt toevoegen.

Diplomatie kan in dit spel een belangrijk onderdeel van uw strategie worden. Afhankelijk van uw uitgangspositie zou het belangrijk kunnen zijn, dat u met tenminste één tegenstander een tijdelijke wapenstilstand sluit of uw domein verdwijnt als sneeuw voor de zon. Pas echter op voor uw "bondgenoten": in SHOGUN kan uiteindelijk niemand vertrouwd worden!

U zal beslissen wanneer er een verdrag gesloten wordt en voor hoe lang. U beslist hoe ver u met uw legers oprukt. En u moet uw provincies verdedigen tegen een barrage van aanvallen door de vijand. Door het zorgvuldig combineren van strategie, geheimhouding en diplomatie, bent alleen u verantwoordelijk voor het uitbreiden en verdedigen van uw terrein!

## BERICHT AAN GAMEMASTER-SPELERS

Om de spelregels van SHOGUN goed te begrijpen, raden wij u aan om de gehele spelhandleiding door te lezen voordat u met spelen begint.

**Hoofdstuk 1:** Behandelt het in elkaar zetten van enkele onderdelen - iets dat u alleen de eerste keer hoeft te doen, daarna nooit weer.

**Hoofdstuk 2:** Is een samengevat overzicht van alle speelstukken. U vindt daarin een beschrijving van elk speelstuk alsmede informatie over het speelbord en andere onderdelen.

**Hoofdstuk 3:** Is gewijd aan het opzetten van de stukken, een element van strategisch belang in dit spel. Deze eerste fase van het spel kost u en de andere spelers ongeveer 30 minuten om te voltooien.

**Hoofdstuk 4:** Behandelt de belangrijkste acties in het spel. Elke alinea bevat een uitgebreide uitleg over de handelingen die een speler in dat gedeelte van de beurt verricht. Belangrijke regels zijn in het rood gedrukt. U zult ook geïllustreerde makkelijk te volgen voorbeelden uit de eerste ronde van een spel met 4 spelers tegenkomen.

**Hoofdstuk 5:** Vertelt u hoe u het spel moet winnen.

**Hoofdstuk 6:** Bevat speciale spelregels voor 2 spelers.

**Hoofdstuk 7:** Is een geïllustreerd voorbeeld van de strijd tussen 2 spelers in een kritieke speelbeurt.

---

## INHOUD

|  |     |
|--|-----|
| 1. De montage .....                                  | 3   |
| 2. Een kijkje naar de spelbenodigheden .....         | 3   |
| 3. Het opzetten van het spel .....                   | 6   |
| 4. De aktiereeks .....                               | 8   |
| 1: Plannen .....                                     | 10  |
| 2: Zwaardentrekken .....                             | 10  |
| 3: Bouwen .....                                      | 11  |
| 4: Mobilisatie .....                                 | 12  |
| 5: Ronin huren .....                                 | 14  |
| 6: Huur de ninja .....                               | 15  |
| 7: Oorlogvoeren .....                                | 17  |
| Fase A: Openingsmanoeuvres van de hoofdlegers .....  | 18  |
| Fase B: Bekendmaking van de openingsveldslagen ..... | 19  |
| Fase C: De strijd .....                              | 19  |
| Fase D: Slotmanoeuvres .....                         | 25  |
| 8: Verwijder de ronin .....                          | 26  |
| 9: Inkomensfase .....                                | 26  |
| 5. Hoe wint men het spel? .....                      | 26  |
| 6. Regels voor een spel met 2 spelers .....          | 27  |
| 7. Een geïllustreerd voorbeeld .....                 | 30* |

**OPMERKING:** Bladzijde verwijzingen met een \* kunt u vinden in de engelstalige handleiding.

---

# 1. DE MONTAGE (INITIAL ASSEMBLY)

(zie blz. 4\*)

---

1. Verwijder voorzichtig alle plastic stukken uit de gietrekken en sorteer ze op kleur.
2. Tel de speermannen in elke kleurgroep. Als er meer dan 36 in één kleur zijn, berg dan de overgebleven stukken op als reserve.
3. Druk voorzichtig de voorgestane ronde aanvals-fiches uit het kartonnen plaatje.
4. Breek voorzichtig de op blz. 4 afgebeelde legerkaarten en referentieschermen uit elkaar.
5. Haal voorzichtig de piepschuimen onderdelen van elkaar: 5 planningsbakjes, 1 groter opbergbakje, en 5 zwaardenstandaarden.
6. Voorzie de leger- en ervaringssymbolen van stickers; deze symbolen zijn de 30 plastic figuurtjes met vaandels, 6 in elke kleur. Scheid de figuurtjes per kleurgroep. Breng daarna per kleurgroep de stickers aan, als onderstaand beschreven.

**ATTENTIE!** Lees de handelingen eerst door en volg de instructies precies op, want verkeerd geplakte stickers krijgt u moeilijk weer los. Vraag desnoods iemand met vaste hand om dit karweitje voor u op te knappen!

- A. Sorteer de figuurtjes in PAREN, naar de vorm van het voetstuk. Er zijn per figuurtje steeds 2 met RONDE, 2 met VIERKANTE en 2 met ZESKANTIGE voetstukken.
- B. Gebruik de vaandelstickers in de overeenkomstige kleuren als de figuurtjes, zoals aangegeven op het stickervel. Voor elk paar figuurtjes neemt u 4 gelijke stickers van het vel, waarna u ze aan weerszijden van de vaandels, die de figuurtjes dragen, plakt.

Voorbeeld:

Plak één van 4 gelijke, rode stickers aan weerszijden van de vaandels van 2 rode figuurtjes met RONDE voetstukken, als op de illustratie op blz. 4. Plak dan de volgende set aan weerszijden van de vaandels van de figuurtjes met de VIERKANTE voetstukken. De laatste 4 plakt u op de figuurtjes met ZESKANTIGE voetstukken.

**TIP:** Breng de sticker met de lange zijde tegen de vlaggestok en strijk hem dan pas plat, zodat ze recht komen te zitten. Indien u er toch een scheef opplakt, verwarm de sticker dan eerst voor u hem er (langzaam!) afrekt, bijvoorbeeld bij een warme lamp. Gebruik geen warm water of strijkijzer!

7. Verwijder de 4 blanco, niet genaamde provinciekaarten uit de stapel en berg deze op. Voeg dan beide stapels tesamen.

**N.B.:** Bewaar deze reservekaarten om beschadigde of zoekgeraakte exemplaren te vervangen.

---

# 2. EEN KIJKJE NAAR DE SPELBENODIGDHEDEN (A LOOK AT THE GAME PARTS)

(zie blz. 4 - 7\*)

---

## MILITAIRE EENHEDEN

Elke militaire eenheid vertegenwoordigt een groot aantal 16e eeuwse Japanse krijgers. Elke soort eenheden heeft unieke gevechtsmogelijkheden. Onderstaand ziet u een beknopte beschrijving van de rol, die elke soort eenheden in het spel speelt.



**DAIMYOS:** Een daimyo was een machtige provinciale veldheer die aan het hoofd stond van een groot krijgslager. Elke speler begint het spel met 3 daimyos, die het opperbevel en de ruitery voorstellen, en elk aan het hoofd van hun eigen leger staan. Uw daimyos worden nooit op het speelbord geplaatst; zij vechten met hun legers vanaf hun plaats op de gevechtskaarten. Hun posities en bewegingen op het speelbord worden weergegeven door de bijbehorende vaandeldragers.

Elk van uw daimyos vecht met zijn leger, en telt als militaire eenheid in dat leger. Een daimyo is sterk in de strijd, met een gevechtswaarde van 6, hetgeen betekent, dat een daimyo met een dobbelsteenworp van 6 of minder een vijandelijk stuk uitschakelt. Een daimyo kan in de strijd verloren gaan of door de ninja vermoord worden. Bewaak uw 3 daimyos goed: Wanneer u uw laatste daimyo verliest, bent u uit het spel!



**SAMURAI BOOGSCHUTTERS:** Deze op afstand vechtende eenheden vertegenwoordigen ervaren krijgers die dodelijk accuraat waren met pijl en boog. Omdat ze snel over de hoofden van hun eigen troepen konden schieten, zijn ze machtig in de strijd: boogschutters hebben een gevechtswaarde van 6.



**ASHIGARU HAAKBUSSCHUTTERS:** Deze met verdragende wapens uitgeruste eenheden vertegenwoordigen onervaren boeren met militaire macht, elk met een haakbus uitgerust. Terwijl ze een grotere penetratiekracht hadden dan de pijl en boog, waren ze minder trefzeker en duurde het langer ze te laden. Daarom zijn de haakbuschutters minder effectief in de strijd met hun gevechtswaarde van 4.

---



**SAMURAI ZWAARDVECHTERS:** Deze eenheden vertegenwoordigen de élitaire samurai-klasse: krijgers vanaf hun geboorte die zeer kundig waren in Kendo, Japans zwaardvechten. Uw zwaardvechters vechten man tegen man en hebben een gevechtswaarde van 5.



**SAMURAI RONIN:** In feodaal Japan waren de ronin zwervende samurai zonder meester: huursoldaten, wier trouw evenlang als de veldslag duurde. De samurai ronin symboliseren deze huurlingen. U mag 2 of meer van deze ronin-eenheden "huren" voor één spelbeurt per keer. In een veldslag vechten de ronin zij aan zij met uw samurai zwaardvechters, en hebben (net als de zwaardvechters) een gevechtswaarde van 5.



**ASHIGARU SPEERMANNEN:** Deze eenheden stellen boeren soldaten voor, elk bewapend met een lange, gebogen speer, yari geheten. Net als zwaarden zijn yari's melée-wapens, maar historisch gezien was de speer van de onervaren ashigaru minder dodelijk dan het zwaard van de samurai. Daarom zijn speerdragers minder effectief in de strijd, met hun gevechtswaarde van 4.

### LEGERKAARTEN

Uw legerkaart wordt gebruikt om de legers van uw 3 daimyos op te zetten. Elke kaart heeft 3 aparte vakken - een vak voor elke daimyo met zijn leger. De Japanse naam die op elk vak gedrukt staat is de familienaam van de bijbehorende daimyo. Tenzij hij in de slag verloren gaat, blijft elke daimyo gedurende het gehele spel op de kaart staan. Het leger van de daimyo blijft ook op de kaart staan. Gedurende het spel zult u eenheden op de legerkaart bijzetten om de legers van uw daimyos te versterken; u zult ook eenheden van uw legerkaart verwijderen als ze in veldslagen verloren gaan.

### LEGER- EN ERVARINGSSYMBOLEN

Elke speler heeft 3 legersymbolen en 3 ervaringsymbolen. Gedurende het gehele spel zult u, als onderstaand uitgelegd, voor elk van uw 3 legers 1 legersymbool en 1 ervaringsymbool met gelijk voetstuk en gelijke vaandels als de daimyo gebruiken.



**LEGERSYMBOLEN:** De 3 figuurtjes met vlakke voetstukken zijn de legersymbolen van uw daimyos. Omdat uw 3 daimyos vaak grote legers aanvoeren, blijft elke daimyo met zijn leger op uw legerkaart staan, terwijl de korresponderende vaandeldrager op het speelbord staat om aan te geven waar de daimyo zich met zijn leger bevindt.



**ERVARINGSSYMBOLEN:** De 3 figuurtjes met voetstukken waar een pen aan de onderkant zit zijn de ervaringsymbolen van de daimyos. De pennen passen in de genummerde gaatjes in uw legerkaart. Terwijl een daimyo ervaring opdoet als hij veldslagen wint, verschuift zijn ervaringsymbool naar rechts, om zodoende zijn ervaringsniveau aan te geven (1, 2, 3 of 4). Na verscheidene succesvolle veldslagen wordt het ervaringsniveau "1" hoger - waardoor zijn leger meer mobiliteit en slagkracht krijgt!

De ervaring van daimyos wordt uitgebreid besproken in Aktie 7: "De strijd".



### DE NINJA

De ninja vervult in het spel een speciale rol. Men moet, om de ninja voor een beurt te huren, méér bieden dan zijn tegenspelers. U gebruikt de ninja om één van twee acties uit te voeren: óf u probeert in de huidige speelronde een daimyo van een tegenspeler te laten vermoorden, óf u gebruikt hem in de volgende speelronde om de planning van één van uw tegenspelers te bespioneren. Maar pas op! Als de ninja er niet in slaagt, de moordaanslag te volbrengen, dan krijgt uw slachtoffer een kans op revanche!



### KOKU

De rode plastic fiches heten koku. In feodaal Japan was 1 koku de hoeveelheid rijst die nodig was om 1 man 1 jaar te voeden. Koku werden gebruikt om rijkdom en macht te meten. In Shogun worden ze op dezelfde wijze gebruikt. Eén fiche stelt duizenden koku voor. Gedurende Aktie 1: "Plannen", zult u koku in één of meer van de vakjes van uw planningsbakje plaatsen, om te kopen of te bieden op zekere voorkeuren. Na een speelronde zult u een zekere hoeveelheid koku verdienen om in de volgende ronde uit te geven, afhankelijk van het aantal provincies die u op dat moment bezit.



### AANVALS-FICHES

Aanvals-fiches worden gebruikt om de provincies aan te duiden die u in uw beurt gaat aanvallen gedurende Aktie 7: "De strijd". Wanneer er een aanval gelanceerd wordt op een aangrenzende provincie, wordt er een aanvals-fiche op de grens van de aanvallende en de verdedigende provincie gelegd, met de pijl naar de verdediger.

## HET SPEELBORD

Het speelbord is een aangepaste landkaart van feodaal Japan. Open het speelbord en kijk ernaar terwijl u over de kenmerken leest. De lettercodes die op blz. 6 gebruikt worden, kunnen op de illustratie van de kaart teruggevonden worden.

**EILANDEN:** De kaart toont drie van Japan's grote eilanden: Honshu, Shikoku en Kyushu. U vindt die namen op de illustratie van het speelbord terug, en in voorbeelden door de gehele spelhandleiding heen, maar om verwarring met provincies te voorkomen, staan ze niet met name genoemd op het speelbord.

**PROVINCIES:** De provincies op het speelbord zijn gescheiden door dunne zwarte lijnen. Elke provincie wordt als speelveld gezien.

**N.B.:** Er zijn twee provincies die Awa heten; er is er één (A) op het eiland Shikoku gesitueerd, de andere (B) ligt op het eiland Honshu. Let er ook op dat de twee kleine eilandjes Tsushima (bovenin links) één speelveld zijn.

**AANGRENZENDE GEBIEDEN:** Aanvallen en bewegingen van militaire eenheden kunnen alleen tussen aangrenzende provincies plaatsvinden. Provincies, die een gemeenschappelijke grens hebben zijn aangrenzend; provincies die op een enkel punt samenkomen grenzen niet aan elkaar. Voorbeeld: de provincies Kozuke (C) en Echigo (D) grenzen aan elkaar, terwijl de provincies Kozuke en Shimosa (E) niet aan elkaar grenzen.

**ZEEROUTES:** De dunne blauwe lijnen die sommige provincies met elkaar verbinden heten zeeroutes. Provincies, die door zeeroutes verbonden zijn worden als aangrenzend beschouwd. Voorbeeld: de provincies Iki (F) en Nagato (G) zijn aangrenzend; maar Iki en Buzen (H) zijn niet aangrenzend.

## PROVINCIEKAARTEN

Er zijn 68 provinciekaarten - één voor elke provincie op het speelbord. Elke kaart toont de kaart van Japan met een rood silhouet om u te helpen de provincie op het speelbord te vinden.

**N.B.:** Er zijn 2 kaarten met een provincie Awa; één voor elke van de twee provincies Awa op het speelbord. Het rode silhouet geeft aan welke provincie Awa bedoeld wordt



### KASTELEN

In feodaal Japan bouwden daimyos kastelen als versterkingen tegen aanvallen van vijandige bureu. Zo kunt u ook in dit spel kastelen bouwen om de verdediging van uw provincies te steunen.



### FORTEN

U kunt een fort bouwen door een vesting aan een van uw kastelen toe te voegen. Deze vesting maakt de verdediging van uw provincie nog sterker.

## PLANNINGBAKJES

Elke speler heeft een planningbakje. Daarin wordt bij het opzetten van het spel een referentiescherm gezet. Het gebruik van dit bakje met scherm wordt op blz. 6 uitgelegd.

**PLANNINGBAKJE:** De grote uitsparing in het planningbakje wordt gebruikt om de militaire eenheden te bewaren (als ze niet op het speelbord of op uw legerkaart in gebruik zijn), en ook om deze na het spel op te bergen. De 5 kleinere ruimten (vakjes) aan de achterzijde zijn er om koku in te leggen welke u daarin plaatst gedurende Aktie 1: "Plannen".

**REFERENTIESCHERM:** Uw referentiescherm kent drie toepassingen. Allereerst is het een snel referentiekader voor de aktiereeks, de gevechtsprocedure en de prijzen van eenheden; ten tweede geeft het de vijf uitsparingen aan waarin u uw koku plaatst in Aktie 1: "Plannen"; en ten derde houdt het uw plannen (het toekennen van koku) geheim voor uw tegenspelers!

## HET OPBERGBAKJE

Het opbergbakje dient voor de opslag van gemeenschappelijke spelstukken die spelers kopen of mogen nemen gedurende het spel.

## ZWAARDEN EN STANDAARDEN

**ZWAARDEN:** Er zijn 5 zwaarden, elk met een ander aantal diamanten op het lemmet (tussen 1 en 5). Gedurende het opzetten van het spel en elke speelronde trekken de spelers 1 zwaard om de VOLGORDE VAN SPELEN vast te stellen. De speler met het zwaard met 1 diamant gaat eerst; de speler met 2 diamanten komt als tweede aan de beurt, enzovoort.

**ZWAARDENSTANDAARDEN:** Na een zwaard getrokken te hebben gedurende het opzetten en in het spel, plaatst elke speler deze in de zwaardenstandaard voor zich om zichzelf (en andere spelers) eraan te herinneren wanneer hij aan de beurt is.

## DOBBELSTENEN

De 6 twaalfzijdige dobbelstenen worden geworpen om het gevecht op te lossen - en om het succes of falen van de ninja-aanval vast te stellen!

---

### 3. HET OPZETTEN VAN HET SPEL (GAME SETUP)

(zie blz. 7 - 10\*)

---

#### STEL UW PLANNINGBAKJE OP

**Vul uw planningbakje met uw gekleurde eenheden:** Neem een planningbakje en plaats deze voor u. Neem dan alle militaire eenheden in één kleur, en plaats deze in de grote uitsparing van uw bakje. Alle spelers doen dat.

**N.B.:** U kunt uw eenheden sorteren, maar dat is niet strikt noodzakelijk.

**Zet het referentiescherm in uw planningbakje:** Neem het referentiescherm in dezelfde kleur als uw militaire eenheden. Vouw hem voorzichtig in en zet hem in de groef van uw planningbakje met de referentielijsten naar u toe gekeerd als hiernaast afgebeeld. Alle spelers doen hetzelfde.

#### STEL HET OPBERGBAKJE OP

Stel het opbergbakje op zoals hieronder afgebeeld, naast het speelbord. Gedurende het spel zult u stukken uit dit bakje pakken en er ook weer in afleggen.

#### STEL UW LEGERKAARTEN OP

Neem de legerkaart in dezelfde kleur als uw militaire eenheden. Plaats uw legerkaart naast uw planningbakje. Stel dan de legers op deze kaart op vanuit uw planningbakje, als onderstaand omschreven. Alle spelers doen hetzelfde.

**Ervaringssymbolen:** Neem uw 3 ervaringsymbolen (met een voetstuk met pen). Vergelijk de vorm van ieder voetstuk met het silhouet bovenaan uw legerkaart, en zet de vaandeldrager in het meest linkse gaatje bij nummer "1".

**Daimyos:** Neem uw 3 daimyos, en plaats er één in elk kader op het vakje met een "D" (voor daimyo). Op elk van de 3 kaders zal een apart hoofdleger opgesteld worden.

**Samurai boogschutters en samurai zwaardvechters:** Neem 3 boogschutters en 3 zwaardvechters. Plaats 1 boogschutter en 1 zwaardvechter in elk leger op de 2 meest linkse vakken met een "S" (voor samurai). Plaats één eenheid per vak.

**N.B.:** Ashigaru speermannen en samurai ronin worden bij het opzetten van het spel niet op uw legerkaart geplaatst.

**Beperking van het aantal eenheden:** Gedurende het gehele spel blijven uw daimyos altijd op de "D"-vakken van uw legerkaart staan (tenzij ze in een veldslag verloren gaan). Samurai-eenheden (boogschutters en zwaardvechters) worden altijd op "S"-vakken opgesteld, en ashigaru-eenheden (haakbusschutters en speermannen) worden altijd op "A"-vakken gezet. Een leger kan nooit uit meer dan één daimyo, 4 samurai-eenheden en 10 ashigaru-eenheden bestaan.

Na het opzetten moet uw legerkaart eruit zien als de illustratie op biz. 8\*.

#### HET UITDELEN VAN DE PROVINCIEKAARTEN

Schud de provinciekaarten en deel ze daarna gesloten één voor één aan de spelers uit. Deel alle kaarten op, zodat ieder er evenveel heeft. In een spel met 4 spelers komt dat precies uit. Bij een spel met 3 of 5 deelnemers legt u de overgebleven kaarten open op het grote rode vlak aan de rechterkant van het speelbord. Deze laatste kaarten geven onbezette provincies zonder eigenaar aan. De spelers moeten deze provincies veroveren om de kaarten te mogen nemen.

#### EIS UW PROVINCIES OP

U claimt uw provincies door in elk gebied van het speelbord, dat u middels de kaarten is uitgedeeld, 1 ashigaru speerman uit uw planningbakje te plaatsen. Alle spelers doen dit tegelijkertijd.

#### HET ZWAARDENTREKKEN

Vervolgens trekken de spelers zwaarden om de volgorde vast te stellen, waarop ze hun eerste versterkingen zullen plaatsen.

**Verwijder het overschot aan zwaarden:** In een spel met 2 of 4 spelers verwijdert men het zwaard met de 5 diamanten (regels voor een spel voor 2 personen staan in hoofdstuk 6 beschreven). In een spel met 3 personen verwijdert men de zwaarden met 4 en 5 diamanten.

**Trek uw zwaarden:** Eén speler houdt de zwaarden in zijn vuist zodat alléén de heften te zien zijn. Om beurten trekken de spelers een zwaard. De speler, die de zwaarden vasthield, houdt het laatste zwaard. Het aantal diamanten dat op het zwaard van een speler te zien is bepaalt wanneer hij aan de beurt is om zijn eerste versterkingen te plaatsen.

---

**Plaats uw zwaard in een standaard:** Neem een zwaardenstandaard en plaats deze voor u. Schuif daarna uw zwaard in de uitsparingen. Alle spelers doen dit.

### HET VERDELEN VAN KOKU

Elke speler telt het aantal provinciekaarten op, dat hij heeft, en deelt dit aantal door drieën. Rond het verkregen getal naar beneden af. De uitkomst is het aantal koku dat u aan het begin van het spel krijgt. Voorbeeld: als u 13 provinciekaarten heeft, deelt u dit aantal door drieën, en rondt u het verkregen aantal ( $4 \frac{1}{3}$ ) daarna af op 4. Iedere speler neemt het juiste aantal koku uit het opbergbakje en plaatst zijn koku vóór zich.

### PLAATS UW EERSTE VERSTERKINGEN

De spelers plaatsen nu hun eerste versterkingen, teneinde een machtsconcentratie te vormen. Dit geschiedt om beurten; dat wil zeggen, de speler die het zwaard heeft met één diamant, plaatst het eerst 2 van zijn eenheden; de speler die het zwaard heeft met twee diamanten plaatst als tweede; enzovoort.

**Plaats uw ashigaru speermannen:** Elke speler neemt 12 ashigaru speermannen uit zijn planningbakje, en plaatst deze in 6 van zijn provincies. Dit gebeurt als volgt: om de beurt plaatst elke speler 2 ashigaru speermannen in één van de provincies die hem toebehooren. Alle spelers herhalen deze stap 6 keer, totdat elke speler alle 12 z'n speermannen op het bord heeft geplaatst.

**N.B.:** Op dit ogenblik kunnen zich niet meer dan 3 ashigaru speermannen in één enkele provincie bevinden (één om de provincie te claimen, en twee als versterkingen). Als het spel eenmaal begint, geldt deze regel niet meer.

**Strategie bij het plaatsen:** Indien mogelijk, plaats dan uw ashigaru speermannen in 6 provincies die enigszins gegroepeerd zijn. Deze provincies zijn uw machtsconcentratie, ofwel het gebied waar u het machtigst bent. Later, in de eerste speelronde, kunt u van daaruit oprukken en proberen uw domein te consolideren.

Het voorbeeld van de eerste ronde op blz. 10\* laat zien waar twee spelers hun speermannen hebben geplaatst.

**Plaats uw vaandeldragers:** Om beurten plaatst elke speler 1 van zijn 3 vaandeldragers in een provincie die hem toebehoort. De spelers herhalen deze stap driemaal, totdat alle vaandeldragers op het speelbord staan. Uw vaandeldragers zullen de provincies aangeven die door de 3 legers op uw legerkaart bezet zijn.

**N.B.:** Er mag nooit méér dan één vaandeldrager in een provincie staan, nadat de hoofdlegers gelopen hebben. Een hoofdleger mag wél door een provincie lopen waar een ander hoofdleger staat, als er uiteindelijk maar niet meerdere blijven staan.

**Strategie bij het plaatsen:** Zoals verderop uitgelegd zal worden, kan een hoofdleger naar een aangrenzende bevriende provincie (dus van dezelfde eigenaar) lopen voordat hij de strijd begint tegen een aangrenzende vijandelijke of onbezette provincie. Denk hieraan als u uw vaandeldragers plaatst - en uw tegenstanders die van hun plaatsen!

In het voorbeeld van de eerste ronde op blz. 10\* ziet u waar twee spelers hun vaandeldragers hebben geplaatst.

### VERZAMEL DE ZWAARDEN

Als de spelers klaar zijn met het plaatsen van hun militaire eenheden, verzamelt u de zwaarden en legt u ze apart voor later.

### DIPLOMATIE:

#### DE NOODZAAK VAN TIJDELIJKE ALLIANTIES

Diplomatie is een belangrijk onderdeel van uw strategie in dit spel. Op ieder moment mag u met uw medespeler een alliantie vormen, waarvan de voorwaarden en tijdsduur geheel door u beiden te bepalen zijn. U kunt bijvoorbeeld met die medespeler afspreken elkaar gedurende één gehele speelronde niet aan te vallen. Voor de duur van dat verdrag bent u elk vrij zich te concentreren op militaire zaken elders, zonder bang te hoeven zijn in de rug aangevallen te worden. Maar past u op! Uiteindelijk kan slechts één van u winnen; dit feit op zich maakt iedere alliantie riskant, kwetsbaar en tijdelijk! (Als degeen, met wie u een verdrag sloot, zich niet aan zijn of haar afspraken houdt, dan kan u daar regelementair niets aan doen. U kunt natuurlijk wel een kleine "verkenningseenheid" op de verrader afsturen om orde op zaken te stellen.....)

Het voorbeeld van de eerste ronde op de blz. 10\* illustreert een wapenstilstand tussen de spelers Roze en Grijs, met als doel het consolideren van hun machtsposities.

### VOORBEELDEN IN DE EERSTE RONDE

De voorbeelden in de eerste ronde (die op blz. 10\* beginnen) laten de acties van één speler in de gehele eerste ronde van een denkbeeldig spel met 4 deelnemers zien. In het voorbeeld volgen we de speler Roze, terwijl hij zijn machtsconcentratie vestigt en uitbreidt aan de linkerzijde van het speelbord. Ook de belangrijkste tegenstander van Roze, de speler Grijs, wordt gevolgd.



---

**VOORBEELD BIJ DE EERSTE RONDE  
HET CLAIMEN VAN PROVINCIES EN HET PLAATSEN VAN DE EERSTE VERSTERKINGEN**

In dit voorbeeld verrichten alle spelers de volgende handelingen:

1. Eerst eisen ze hun provincies op door in elk daarvan, die hen is toebedeeld, 1 ashigaru speerman te plaatsen.
2. Daarna plaatsen ze 12 extra Ashigaru speermannen, 2 om 2, op volgorde van beurt die bepaald is door het zwaardentrekken. Ze plaatsen hun vaandel dragers nog niet.  
De spelers Roze en Grijs zijn van plan hun machtsconcentraties op dit gedeelte van het bord te plaatsen. Hun tegenstanders geven er de voorkeur aan om elders op het bord de hun toebedeelde provincies te versterken.

**VOORBEELD BIJ DE EERSTE RONDE  
HET PLAATSEN VAN DE VAANDELDRAGERS**

Voordat de spelers hun vaandel dragers op het speelbord plaatsen, bespreken de spelers Roze en Grijs de heerschappij over het kleine eiland Shikoku. Grijs stelt een wapenstilstandslijn voor. Door deze wapenstilstandslijn kan Roze zijn machtsconcentratie op de eilanden Kyushu en Shikoku vestigen, terwijl Grijs zijn macht op het eiland Honshu kan concentreren.

De spelers plaatsen dan hun vaandel dragers één voor één, om beurten op volgorde als bepaald door het zwaardentrekken.

---

## **4. DE AKTIEREEKS (ACTION SEQUENCE)**

(zie blz. 11 - 29\*)

---

SHOGUN wordt in ronden gespeeld. Elke speelronde bestaat uit 9 akties, de aktiereeks geheten (te zien op het middelste paneel van uw referentiekaart). Het overzicht op blz. 9 is een samenvatting van elke aktie in de aktiereeks. De tekst na het overzicht beschrijft elke aktie in detail. Tot slot laten de voorbeelden van de eerste ronde, die in dit hoofdstuk voorkomen, aktie voor aktie zien wat bepaalde spelers doen in de opening van een denkbeeldig spel.

Elke aktie in de aktiereeks wordt tegelijkertijd door alle spelers uitgevoerd, behalve Aktie 7: "Oorlogvoeren". Het oorlogvoeren is samengesteld uit 4 fasen; alle 4 fasen worden achter elkaar per speler uitgevoerd, om beurten als bepaald gedurende Aktie 2: "Zwaardentrekken".

## DE AKTIEREEKS: Een overzicht (THE ACTION SEQUENCE)

(zie blz. 11\*)

| AKTIE                              | WAT DE SPELERS DOEN  | BELANGRIJKE ZAKEN  |
|------------------------------------|--|--|
| AKTIE 1:<br>"PLANNEN"              | De spelers plaatsen in het geheim al hun koku in één of meerdere vakjes van hun planningbakje. Daarna onthullen ze hun plannen aan elkaar. Alle koku moeten besteed worden. De spelers kunnen ze niet opsparen.                                      | Door het strategisch toekennen van koku gedurende deze actie, kopen of bieden spelers op privileges die ze in acties 2 tot 7 nodig hebben.   |
| AKTIE 2:<br>"ZWAARDEN"<br>TREKKEN" | De spelers vergelijken de koku in hun vakje ZWAARDENTREKKEN om de beurtvolgorde te bepalen. De spelers, die koku plaatsten nemen een zwaard naar keuze; de spelers, die dat niet deden, trekken willekeurig een zwaard.                              | De beurtvolgorde is belangrijk gedurende Aktie 7: "Oorlogvoeren". De speler met het zwaard met één diamant voert als eerste oorlog; enzovoort.   |
| AKTIE 3:<br>"BOUWEN"               | De spelers die 2 koku in het vakje BOUWEN plaatsten, kopen en plaatsen of een kasteel of een vesting. Een speler mag slechts één kasteel of vesting per beurt bouwen.  | Kastelen en forten voegen, tijdelijk als bonus bedoelde, defensieve eenheden toe aan de provincie die ze bezetten.   |
| AKTIE 4:<br>"MOBILISATIE"          | De spelers die koku in het vakje MOBILISATIE plaatsten kopen en zetten vanuit hun planningbakjes versterkingen op het bord.  | Gemobiliseerde troepen worden in de hoofdlegers en provinciale garnizoenen geplaatst, één per provincie.   |
| AKTIE 5:<br>"RONIN<br>HUREN"       | De spelers die koku in het vakje RONIN HUREN plaatsten nemen die stukken en plaatsen ze heimelijk in één van hun provincies.   | Het is mogelijk meerdere ronin in een hoofdleger of provinciale macht te plaatsen om ze naast de gewone troepen te laten strijden. Ronin zijn machtige huurlingen die in staat zijn om dodelijke verrassingsaanvallen uit te voeren. |
| AKTIE 6:<br>"HUUR DE<br>NINJA"     | De spelers vergelijken het aantal koku in hun HUUR DE NINJA. De speler met de meeste koku huurt de ninja voor één beurt. Bij gelijke aantallen huurt niemand de ninja!   | De ninja kan als moordenaar of als spion gebruikt worden. RISICO: als een moordaanslag mislukt, dan kan degeen, die de ninja heeft gehuurd, het slachtoffer worden van een wraakactie!   |
| AKTIE 7:<br>"OORLOG-<br>VOEREN"    | Elke speler valt onbezette en vijandelijke provincies aan in 4 fasen:<br>A. Openingsmanoeuvres (van de hoofdlegers).<br>B. Bekendmaking van de openingsveldslagen.<br>C. De strijd.<br>D. Slotmanoeuvres (van de hoofdlegers en provinciale legers). | Op volgorde als bepaald in Aktie 2: "Zwaardentrekken", vallen de spelers naastgelegen onbezette en vijandelijke provincies aan. Legers van ervaren daimyos kunnen verder gaan en meerdere malen aanvallen.                           |
| AKTIE 8:<br>"RONIN<br>VERWIJDEREN" | De spelers met overlevende ronin leggen deze terug in het opbergbakje.   | Omdat ze huurlingen zijn, worden ronin maar voor één beurt tegelijk gehuurd. Als u ze wederom nodig heeft, moet u ze opnieuw huren.  |
| AKTIE 9:<br>"INKOMENS<br>FASE"     | De spelers ontvangen koku naar gelang het aantal provincies, dat ze thans bezitten.  | Hoe meer provincies een speler bezit, hoe meer koku hij kan ontvangen om in de volgende beurt uit te geven.  |

---

## **AKTIE 1: PLANNEN (ACTION 1: PLAN)**

(zie blz. 12\*)

---

Gedurende Aktie 1 plaatsen alle spelers al hun koku in de vakjes van hun planningbakjes. Koku worden geplaatst teneinde op de volgende privileges te bieden of ze te kopen: "het zwaardentrekken", "bouwen", "troepen mobiliseren", "ronin huren" en "huur de ninja" (akties 2 tot en met 6 van de aktiereeks). Alle spelers plaatsen hun koku tegelijkertijd - maar in het geheim, achter hun referentieschermen! Nadat het plaatsen is geschied, laten alle spelers hun plannen aan alle anderen zien.

### **HET PLAATSEN VAN KOKU**

Plaats uw koku door ze heimelijk in één of meerdere van de 5 vakjes in uw planningbakje te leggen: "zwaardentrekken", "bouwen", "troepen mobiliseren", "ronin huren" en "huur de ninja". Wees er zeker van dat u het plaatsen voor de andere spelers geheim houdt! Plaats al uw koku - u mag er géén achterhouden voor een volgende beurt. U mag in ieder vakje één of meerdere koku plaatsen, in sommige vakjes één of meerdere koku plaatsen, of alle koku in één vakje plaatsen.

**N.B.:** Het enige vakje met een plaatsingslimiet is het vakje BOUWEN: u kunt als u daarin plaatst nooit minder of meer dan 2 koku inzetten.

Zet uw koku in met de strategie voor uw huidige speelbeurt in gedachte. Het kan zijn, dat u een kwetsbare provincie met een kasteel en extra eenheden wilt versterken. Om dit te doen, zou u koku in de vakjes BOUWEN en MOBILISATIE moeten plaatsen - en misschien ook in het vakje RONIN HUREN. Om de redenen van het plaatsen van koku in een bepaald vakje geheel te begrijpen, dient u aktie 2 tot en met aktie 6 door te lezen.

### **HET GEBRUIK VAN DE NINJA ALS SPION**

Als u de ninja in de vorige beurt gehoord had en hem niet als sluipmoordenaar ingezet heeft, dan kunt u hem in deze aktie gebruiken om de planning van één speler te spioneren vóórdat u uw eigen koku plaatst. Zie voor bijzonderheden: "De ninja als spion", op blz. 16.

### **MAAK UW PLANNING BEKEND**

Als alle spelers eenmaal hun koku hebben ingezet, draaien ze tegelijkertijd hun planningbakjes, teneinde elkaar hun planning te tonen. Laat alle spelers zien hoeveel koku u in elk vakje heeft geplaatst.

Gedurende akties 2 tot en met 6 kopen spelers gunsten, of bieden er heimelijk op. Lees verder om te zien hoe die vijf gunsten worden verkregen.

### **VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE AKTIE 1: PLANNEN**

Gedurende Aktie 1: "Plannen", plaatsen alle spelers heimelijk hun koku, en draaien daarna hun bakjes om te laten zien waar ze hun koku hebben geplaatst.

In dit voorbeeld zetten de spelers Roze en Grijs hun koku in als op blz. 12\* geïllustreerd.

Speler Roze plaatst 1 koku in het vakje ZWAARDENTREKKEN, en 4 koku in het vakje MOBILISATIE.

Speler Grijs plaatst 3 koku in zijn vakje MOBILISATIE, en 2 koku in zijn vakje HUUR DE NINJA.

---

## **AKTIE 2: ZWAARDENTREKKEN (ACTION 2: TAKE SWORDS)**

(zie blz. 12 - 13\*)

---

In Aktie 2 neemt elke speler een zwaard teneinde de volgorde van beurten vast te stellen voor Aktie 7: "Oorlogvoeren", in de huidige speelronde. De speler die het zwaard trekt met 1 diamant trekt het eerste ten strijde; de speler die het zwaard trekt met 2 diamanten trekt als tweede ten strijde; enzovoort. Iedere speelronde wordt er een nieuwe volgorde van spelen vastgesteld, die afhangt van welke zwaarden de spelers gedurende deze aktie trekken.

Elke speler die koku plaatste in zijn vakje ZWAARDENTREKKEN in Aktie 1: "Planning", mag een zwaard kiezen. Elke speler die geen koku plaatste in zijn vakje ZWAARDENTREKKEN moet willekeurig uit iemands vuist één van de overgebleven zwaarden trekken.

### **WAAROM ZOU U VOOR UW ZWAARDKEUZE BIEDEN?**

Meestal zult u in uw vakje ZWAARDENTREKKEN koku plaatsen als u het eerst aan de beurt wilt komen in Aktie 7: "Oorlogvoeren". Dit geeft u de kans om als eerste aan te vallen of aan uw vijand te ontsnappen, voordat u wordt aangevallen.

---

### DE SPELERS DIE KOKU HEBBEN INGEZET KIEZEN ZWAARDEN

De speler die de meeste koku in zijn vakje ZWAARDENTREKKEN heeft geplaatst neemt als eerste een zwaard naar keuze. De speler die op één na de meeste koku heeft ingezet kiest dan één van de overgebleven zwaarden; enzovoort.

Bij gelijke inzet dienen de betreffende spelers overeenstemming te bereiken over wie welk zwaard krijgt. Als ze niet tot overeenstemming kunnen komen, dan trekken ze om beurten één van de betreffende zwaarden uit de vuist van een medespeler.

### DE SPELERS DIE GEEN KOKU HEBBEN INGEZET TREKKEN ZWAARDEN

Elke speler die géén koku in zijn vakje ZWAARDENTREKKEN heeft geplaatst trekt willekeurig een zwaard. Eén speler houdt de overgebleven zwaarden in zijn vuist zodat alléén de heften zichtbaar zijn, terwijl elke speler een zwaard trekt.

Voorbeeld van het zwaardentrekken: in een spel met 5 deelnemers heeft speler A twee koku in zijn vakje ZWAARDENTREKKEN geplaatst; speler B plaatste daar ook twee koku; en speler C plaatste daar 1 koku.

Spelers D en E plaatsten géén koku in hun vakje ZWAARDENTREKKEN.

Spelers A en B (die gelijk inzetten) willen beiden het zwaard met 1 diamant, dus trekken ze willekeurig het zwaard met 1 en met 2 diamanten uit iemands vuist (Als speler A het zwaard met 1 diamant had gewild, en speler B het zwaard met 5 diamanten, dan zouden ze zonder verder meningsverschil die zwaarden gewoon nemen). Speler C neemt van de 3 overgebleven zwaarden er één naar keuze. Tot slot trekken speler D en E willekeurig één van de overgebleven 2 zwaarden.

N.B.: Degeen, die zwaard nr. 1 niet heeft getrokken, mag in plaats van nr. 2 ook een andere kiezen, nu hij toch is uitgeloot.

Nadat de volgorde van beurten is vastgesteld, zet elke speler zijn zwaard in het standaard, om hem eraan te herinneren wanneer hij aan de beurt is tijdens Aktie 7: "Oorlogvoeren" in deze speelronde.

Tot slot leggen alle spelers de koku uit hun vakje ZWAARDENTREKKEN terug in het opbergbakje.

### VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE AKTIE 2: ZWAARDENTREKKEN

In ons voorbeeld van de eerste ronde (hier niet geïllustreerd) plaatste alleen de speler Roze, koku in zijn vakje ZWAARDENTREKKEN. Hij kiest het zwaard met één diamant; de andere 3 spelers trekken één van de 3 overgebleven zwaarden. Speler Grijs trekt het zwaard met 2 diamanten; speler Grijs-gestreept trekt het zwaard met 3 diamanten; en speler Roze-gestreept trekt het zwaard met 4 diamanten.

---

### AKTIE 3: BOUWEN (ACTION 3: BUILD) (zie blz. 13\*)

---

In Aktie 3 bouwt elke speler, die koku in zijn vakje BOUWEN heeft geplaatst, een kasteel of een fort in één van zijn provincies. Alle spelers bouwen tegelijkertijd.

In een provincie mag zich niet meer dan één kasteel of één fort bevinden. Een fort wordt gebouwd door aan een bestaand kasteel een vesting-basis toe te voegen.

#### HOE TE BOUWEN

De kosten: een kasteel kost 2 koku. Een vesting-basis kost ook 2 koku. U kunt per beurt niet méér dan één kasteel bouwen of één vesting-basis aan een kasteel toevoegen. Dit houdt in, dat u per beurt nooit méér dan 2 koku in uw vakje BOUWEN zult plaatsen.

Als u 2 koku in uw vakje BOUWEN heeft geplaatst, leg ze dan terug in het opbergbakje. Neem daarna één kasteel of één vesting-basis uit het opbergbakje, en plaats deze dan als volgt in één van uw provincies:

\* Als u een kasteel bouwt, plaats deze dan in één van uw provincies waar zich nog geen kasteel of fort bevindt.

\* Indien u een fort bouwt, zet dan de vesting-basis onder een kasteel dat zich in één van uw provincies bevindt.

Als er niet genoeg kastelen of forten zijn om ieders bouwlust te lenigen, dan bouwen de spelers op volgorde: de speler met het zwaard met 1 diamant bouwt eerst, enzovoort. Spelers, die niet meer kunnen bouwen, verliezen hun 2 koku aan het opbergbakje.

---

## HET VOORDEEL VAN BOUWEN

Een kasteel of fort voegt tijdelijk bonus-eenheden toe aan de defensie van de provincie waar deze staat.

Als u een provincie met een kasteel of een fort bezit, dan gaat het met uw tijdelijke bonus-eenheden als volgt:

**Verdediging van een kasteel:** Indien één van uw provincies met kasteel wordt aangevallen, doen 4 bonus speermannen mee aan de verdediging.

**Verdediging van een fort:** Indien één van uw provincies met fort wordt aangevallen, doen 5 bonus ronin mee aan de verdediging.

Deze verdedigers van kastelen en forten doen nooit mee aan een aanval. Ze tellen als tijdelijke eenheden, niet als geregelde militaire troepen.

Een kasteel of fort kan nooit vernietigd of verplaatst worden. De speler, die de provincie bezit, is ook eigenaar van het kasteel of fort - wanneer hij hem zelf gebouwd heeft, of hem gewonnen heeft door de provincie, waar deze zich bevindt, te veroveren.

De regels voor de verdediging met kastelen en forten staan in détail onder: "Speciale voordelen voor verdedigers", op blz. 22.

### VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE AKTIE 3: BOUWEN

In ons voorbeeld van de eerste ronde (hier niet geïllustreerd), plaatste geen enkele speler koku in hun vakje BOUWEN, en zodoende worden er in de eerste beurt géén kastelen gebouwd.

---

## AKTIE 4: MOBILISATIE (ACTION 4: LEVY UNITS) (zie blz. 14 - 15\*)

---

In Aktie 4 mobiliseert (koopt) iedere speler, die koku in zijn vakje MOBILISATIE heeft geplaatst, uit zijn bakje extra geregelde troepen: boogschutters, zwaardvechters, haakbuschutters en speermannen. De spelers plaatsen dan de gemobiliseerde eenheden in hun provincies, of op hun legerkaarten. Alle spelers mobiliseren en plaatsen hun troepen tegelijkertijd.

**Het limiet van 1 eenheid per provincie:** u mag slechts één gemobiliseerde eenheid per provincie plaatsen; mobiliseer dus nooit meer eenheden dan het aantal provincies, dat u heeft.

**Voorbeeld:** Indien u 8 provincies bezit, wees er dan tijdens Aktie 1: "Planning" op attent, dat u maar 8 eenheden mag mobiliseren in Aktie 4: "Mobilisatie".

### HOE MOBILISEERT U EENHEDEN

**Kosten:** zoals te zien op het planning-schema op uw referentiekaart, kunt u voor elke koku, die in het vakje MOBILISATIE is geplaatst, 1 samurai boogschutter mobiliseren, of 2 samurai zwaardvechters, of 2 ashigaru haakbuschutters, of 3 ashigaru speermannen.

**N.B.:** Omdat zwaardvechters en haakbuschutters dezelfde prijs hebben, mag u met 1 koku één van elk kopen.

Alle spelers, die koku in hun vakje MOBILISATIE hebben geplaatst, beslissen tegelijkertijd welke eenheden ze zullen mobiliseren. Als ze klaar zijn leggen ze de koku terug in het planningbakje, en zetten hun gemobiliseerde troepen voor zich neer.

**Zijn uw geregelde troepen op?** : Als uw bakje eenmaal leeg is, kunt u geen eenheden meer mobiliseren totdat u door strijd verliezen lijdt (door strijd geleden verliezen worden in uw planningbakje teruggelegd, en worden opnieuw ingezet als u troepen mobiliseert).

### HOE PLAATST U UW GEMOBILISEERDE TROEPEN?

Als iedereen klaar is met het mobiliseren van hun troepen, plaatsen de spelers deze tegelijkertijd op hun legerkaarten, of in hun provincies. Dit geschiedt om óf provinciale legers te creëren, óf deze uit te breiden, óf één of meerdere hoofdlegers te vergroten.

Zie onderstaand voor het verschil tussen een hoofdleger en een provinciaal leger.

**Onthouden:** Plaats per beurt nooit méér dan 1 gemobiliseerde eenheid in een provincie! Let op dat u niet een eenheid op uw legerkaart plaatst en ook nog een eenheid op het speelbord in de provincie, waar zich voornoemd hoofdleger bevindt.

---

## HET VERSCHIL TUSSEN EEN HOOFDLEGER EN EEN PROVINCIAAL LEGER

### LOCATIE

**Hoofdleger:** Hoofdlegers worden altijd op uw legerkaart geplaatst, nooit op het speelbord. De locatie van een hoofdleger op het speelbord wordt aangegeven door het bijbehorende legersymbool (vaandeldrager).

**Provinciaal leger:** Een provinciaal leger staat altijd op het speelbord, nooit op uw legerkaart.

### GROOTTE

**Hoofdleger:** Een hoofdleger wordt altijd door een daimyo geleid. Naast de daimyo kan een leger tot 14 geregelde eenheden \*) bevatten: 4 samurai-eenheden op de vakjes met een "S" en 10 ashigaru-eenheden op de vakjes met een "A".

**Provinciaal leger:** Een provinciaal leger kan een combinatie van 1 tot 5 geregelde eenheden \*) bevatten. Er kan nooit een daimyo toe behoren.

\*) Geregelde troepen omvatten géén ronin of bonus kasteel- en fortgarnizoenen.

### VOORTBEWEGEN

**Hoofdleger:** Een hoofdleger mag gedurende fasen A en D, tijdens het oorlogvoeren, door een aantal provincies "lopen", gelijk aan of minder dan het ervaringsniveau van haar daimyo.

**Provinciaal leger:** De eenheden in provinciale legers kunnen elk slechts naar één aangrenzende provincie "lopen" in Fase D, gedurende het oorlogvoeren.

### DE STRIJD

**Hoofdleger:** In Fase C: "De strijd" kan een hoofdleger een aantal aanvallen uitvoeren, gelijk aan of minder dan het ervaringsniveau van haar daimyo. Ervaren daimyos (met niveau 2, 3 of 4) hebben extra bewegingsmogelijkheden in deze fase. Zie biz. 22 voor bijzonderheden.

**Provinciaal leger:** In gevechtsfase C mag een provinciaal leger slechts één aanval uitvoeren. Het mag in het geheel niet bewegen in deze fase (dat gebeurt in Fase D).

### HET ONTBINDEN VAN HOOFDLEGERS EN PROVINCIALE LEGERS

**Hoofdleger:** Een hoofdleger mag alleen eenheden afsplitsen om garnizoenen voor onbezette provincies te vormen gedurende fasen A, C en D, of om een provincie te veroveren gedurende bewegingsfase D.

**Provinciaal leger:** Een provinciaal leger kan gedurende bewegingsfase D eenheden afsplitsen om in verschillende richtingen naar aangrenzende provincies te "lopen".

### MAXIMALE GROOTTE VAN HOOFDLEGERS EN PROVINCIALE LEGERS

U weet al dat u slechts één eenheid per provincie mag mobiliseren en plaatsen. Hier is nog een regel waar u rekening mee moet houden wanneer u uw eenheden mobiliseert en plaatst: u mag nimmer de regels voor het maximum aantal geregelde troepen overschrijden. De limieten voor geregelde troepen zijn als volgt:

\* **Het limiet van geregelde troepen in een hoofdleger:** Plaats nooit meer eenheden in een hoofdleger dan er op uw legerkaart passen (een totaal van 15 eenheden). Referer aan: "Het opzetten van het spel" op biz. 6 voor het aantal en de typen eenheden die in elk hoofdleger zijn toegestaan.

\* **Het limiet van geregelde troepen in een provinciaal leger:** Een provinciaal leger kan nooit meer dan 5 geregelde eenheden bevatten. Overschrijd dit aantal dus niet, wanneer u een gemobiliseerde eenheid in een provincie op het speelbord plaatst.

**N.B.:** Tel nooit vaandeldragers, ronin, kastelen, forten, of als bonus verkregen verdedigende troepen voor kastelen en forten mee in uw hoofdlegers en provinciale legers. Deze eenheden tellen niet mee als geregelde militaire eenheden.

Het onderstaand voorbeeld van de eerste ronde laat zien waar twee spelers hun pas gemobiliseerde troepen hebben geplaatst.

### EEN PROVINCIE MET TWEE SOORTEN LEGERS

Een provincie met twee soorten legers is een provincie die bezet is door een hoofdleger en een provinciaal leger.

Als u een slag annonceert vanuit een provincie met twee soorten legers, dan kunt u met één van beide legers, of met beide legers aanvallen. Als beide legers aanvallen, dan kunnen ze dezelfde of elk een andere aangrenzende provincie aanvallen. Indien ze beide dezelfde provincie aanvallen, dan worden de twee veldslagen afzonderlijk uitgevochten.

---

Vanuit de provincie met twee soorten legers in dit voorbeeld, valt het hoofdleger de provincie in het noorden aan; het provinciaal leger valt de provincie in het zuiden aan.

Indien aangevallen, dan verdedigt de provincie met een hoofdleger en een provinciaal leger met de gecombineerde kracht van alle eenheden.

Zie blz. 19 voor meer bijzonderheden.

#### VOORBEELD BIJ DE EERSTE RONDE AKTIE 4: MOBILISATIE

Gedurende Aktie 4: "Mobilisatie", mobiliseren en plaatsen de spelers Roze en Grijs hun nieuwe eenheden.

Met de 4 koku in zijn vakje MOBILISEREN, koopt Roze 2 haakbusschutters, 2 zwaardvechters en 2 boogschutters.

Met de 3 koku in zijn vakje MOBILISEREN koopt Grijs 2 haakbusschutters, 2 zwaardvechters en 1 boogschutter.

Beide spelers plaatsen dan hun gemobiliseerde eenheden, 1 per provincie, als op blz. 15\* geïllustreerd.

N.B.: In dit voorbeeld verkiezen beide spelers al hun zojuist gemobiliseerde troepen in de provinciale legers onder te brengen (die dus op het speelbord staan) en er géén in hun hoofdlegers te plaatsen.

---

#### AKTIE 5: RONIN HUREN (ACTION 5: HIRE RONIN) (zie blz. 16\*)

---

In Aktie 5 huurt elke speler die koku in zijn vakje RONIN HUREN heeft geplaatst, tijdelijk twee of meer ronin-eenheden uit het opbergbakje, en zet ze heimelijk in één of meer van zijn provincies, als onderdeel van een hoofdleger of provinciaal leger. Alle spelers huren eerst, en plaatsen dan gelijktijdig hun ronin-eenheden.

##### DE VOORDELEN VAN RONIN

Ronin voeren dodelijke verrassingsaanvallen uit op de vijand. Eenmaal gehuurd, worden ze heimelijk opgesteld. Totdat ze aanvallen, verdedigen of bewegen, blijft hun positie geheim voor uw tegenspelers. Dit verrassingselement - plus een hoge slagkracht van 5 - maken ronin tot machtige (doch tijdelijke) bondgenoten.

Terwijl u maar 1 geregelde eenheid per provincie kunt mobiliseren en plaatsen in Aktie 4: "Mobilisatie", is het mogelijk om meerdere ronin in een provincie te plaatsen in Aktie 5. Omdat het tijdelijke eenheden zijn, kunnen ronin aan een hoofdleger of provinciaal leger worden toegevoegd zonder de regels van het maximum toegestane aantal eenheden te overtreden. Er is echter een grens aan het toegestane aantal ronin per provincie!

Zie "Het maximaal aantal ronin per provincie" op blz. 15 voor meer bijzonderheden.

##### DE NADELEN VAN RONIN

Ronin kunnen niet zonder begeleiding van geregelde troepen lopen en vechten; ze moeten vergezeld zijn door het hoofdleger of het provinciaal leger waar ze aan toegevoegd waren. Ook worden ronin maar voor 1 spelronde per keer gehuurd: overlevende ronin worden in Aktie 8: "Verwijder Ronin" teruggelegd in het opbergbakje.

##### HOE HUURT MEN RONIN

Men huurt ronin door voor elke koku, die men in zijn vakje RONIN HUREN heeft geplaatst, 2 ronin uit het opbergbakje te nemen en vóór zich te zetten. Dit doen alle spelers tegelijkertijd. Terwijl de ronin gehuurd worden, legt men de koku terug in het opbergbakje.

Zijn er geen ronin meer? Als er in het opbergbakje niet genoeg ronin zijn om aan de wensen van alle spelers tegemoet te komen, dan huren de spelers ronin volgens de door het zwaardentrekken vastgestelde volgorde: de speler met het zwaard met 1 diamant huurt eerst, enzovoort. Spelers die geen ronin kunnen huren verliezen hun koku aan het opbergbakje.

##### HOE STELT MEN ZIJN RONIN OP?

Nadat alle gegadigde spelers ronin hebben gehuurd, stellen ze deze tegelijkertijd op. Ronin worden heimelijk door de spelers opgesteld, en wel als volgt:

1. Beslis welke provincie(s) u wilt versterken met ronin. Verwijder dan de bijbehorende kaart(en) uit uw stapel. Plaats deze kaarten gesloten voor u.
2. Plaats het aantal ronin dat u per provincie op wilt stellen bovenop de overeenkomstige provinciekaart(en). Overschrijd niet het aantal ronin-eenheden, dat u per provincie mag plaatsen (Dit wordt hieronder uitgelegd).

---

### HET MAXIMUM AANTAL RONIN PER PROVINCIE

Het maximum aantal ronin, dat u in een provincie mag plaatsen, is één minder dan het totale aantal reguliere eenheden van het hoofdleger of het provinciaal leger waaraan ze worden toegevoegd.

**N.B.:** Vergeet de daimyo niet als een legereenheid te tellen.

**Voorbeelden:** In een provincie met een hoofdleger bestaande uit 10 eenheden, kunt u maximaal 9 ronin plaatsen. In een provincie die bezet is door een provinciale macht van 5 eenheden, kunt u een maximum van 4 ronin plaatsen. In een provincie met beide soorten legers, één hoofdleger met 11 eenheden en één provinciaal leger met 3 eenheden, kunt u maximaal 12 ronin plaatsen, 10 in het hoofdleger en 2 in het provinciaal leger.

**N.B.:** Tel nooit vaandel dragers, kastelen of forten als militaire eenheden mee. Tel ook niet de extra verdedigings-eenheden, die door de kastelen en forten worden gegenereerd, mee.

### WANNEER ONTHULT U UW GEHEIM OPGESTELDE RONIN

Onthul uw geheim opgestelde ronin pas, als ze gaan aanvallen, verdedigen of bewegen. U onthult uw ronin als volgt: draai uw provinciekaart open, en plaats dan uw ronin bij het aanvallende, verdedigende of bewegende hoofdleger op uw legerkaart of in het provinciaal leger op het speelbord.

Als uw ronin bij een hoofdleger horen, plaats ze dan op de legerkaart onder de vakjes. Op deze vakjes mogen alleen de daimyos en de geregelde troepen staan.

### VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE AKTIE 5: RONIN HUREN

In ons voorbeeld van de eerste ronde (hier niet geïllustreerd) plaatsten de spelers géén koku in hun vakje RONIN HUREN, en dus worden edeze speelronde géén ronin gehuurd.

---

### AKTIE 6: HUUR DE NINJA (ACTION 6: HIRE NINJA)

(zie blz. 17 - 18\*)

---

In Aktie 6 bepalen de spelers wie - eventueel - de ninja huurt. De ninja wordt alleen gehuurd door de speler die de meeste koku in zijn vakje HUUR DE NINJA heeft geplaatst.

### HET VOORDEEL VAN DE NINJA

Als u de diensten van de ninja verwerft, dan mag u hem gebruiken om één van twee diensten te verrichten (niet beide):

- \* Of u kunt hem in de lopende speelronde aanwenden, om een aanslag te plegen op een daimyo naar keuze van één van uw tegenstanders;
- \* Of u gebruikt hem aan het begin van de volgende speelronde als spion om de plaatsing van koku van één van uw tegenstanders te bekijken alvorens u zelf uw koku plaatst.

Indien u de ninja huurt, hoeft u niet direkt te beslissen voor welke dienst u hem - eventueel - zult gebruiken; u kunt hem ook preventief inhuren teneinde te voorkomen, dat een andere speler hem kan gebruiken!

**Belangrijk:** Onthul uw bedoelingen met de ninja niet voordat u hem gaat aktiveren: deze verraderlijke geheimhouding zal uw tegenstanders op hun quivive houden - en zelfs hun strategie kunnen doen veranderen!

**Speciale regel voor de eerste ronde:** Men mag géén aanslagen op daimyos laten plegen in de eerste beurt. Hierdoor krijgen de spelers één ronde de tijd om hun domein veilig te stellen zonder dat hun daimyos al te veel gevaar lopen. Indien u in de eerste speelbeurt de ninja huurt, dan kunt u hem pas gedurende Aktie 2: "Planning" van de tweede speelronde als spion inzetten.

### HOE HUURT MEN DE NINJA

De speler, die de meeste koku in zijn vakje HUUR DE NINJA heeft geplaatst, krijgt de ninja. Hij legt zijn koku terug in het opbergbakje en zet de ninja voor zich neer. Alle andere bieders verliezen hun koku - zij moeten die ook terugleggen in het opbergbakje.

Als er door spelers evenveel geboden is, dan krijgt niemand de ninja! Alle bieders verliezen hun koku - die moeten ze terugleggen in het opbergbakje.



---

## DE NINJA ALS HUURMOORDENAAR

Als huurmoordenaar kan de ninja op elk moment van de lopende beurt een aanslag plegen op een daimyo van één van uw tegenspelers. Bijvoorbeeld: juist als een tegenspeler met één van zijn hoofdlegers een aanval inzet op één van uw provincies, dan kunt u een moordaanslag laten plegen op de daimyo van dat leger. Maar pas op! Als de aanslag mislukt, dan krijgt uw slachtoffer een kans op wraak door een tegenaanslag op een van uw eigen daimyos te mogen plegen!

Als u de ninja voor een aanslag wilt gebruiken, dan houdt u hem voor u totdat u de tijd rijp acht om toe te slaan. Doe dan het volgende:

**Pleeg de moordaanslag:** Eerst verklaart u de spelers welke daimyo het slachtoffer van de ninja zal zijn. Gooi dan een dobbelsteen, volgens onderstaande spelregels:

\* Als u een 8 of minder gooit, dan is de ninja erin geslaagd om de daimyo van uw tegenstander te vermoorden. Uw tegenstander volgt de regels voor "De vermoorde daimyo", onderstaand.

\* Als u een 9 of hoger gooit, dan is de aanslag mislukt. Uw tegenstander pleegt nu een tegenaanslag op een van uw eigen daimyos als onderstaand beschreven bij "Het slachtoffer neemt wraak".

Na het werpen van de dobbelsteen wordt de ninja in het opbergbakje teruggezet.

**Het slachtoffer neemt wraak:** Indien u het doelwit was van een mislukte moordaanslag door de ninja, slaat u nu terug naar de opdrachtgever! U doet dit door de dobbelsteen te werpen. Volg dan onderstaande regels:

\* Als u een 9 of hoger gooit, is het gelukt! Wijs van de ninja-huurder een daimyo naar keuze aan. Uw tegenstander handelt nu volgens onderstaande regels inzake "De vermoorde daimyo".

\* Indien u een 8 of lager gooit, is de tegenaanslag mislukt.

## DE VERMOORDE DAIMYO

Als uw daimyo is vermoord, dan legt u hem op zijn zij op uw legerkaart. Leg dan ook de overeenkomstige vaandeldrager op het speelbord op zijn zij in de betreffende provincie.

Uw vermoorde daimyo kan niet bewegen, aanvallen of verdedigen voor de rest van de lopende ronde. Gedurende die tijd is het leger aangeslagen: het kan niet bewegen of aanvallen, maar indien het wordt aangevallen, moet het verdedigen.

Aan het einde van de lopende beurt handelt u naar onderstaande spelregels, afhankelijk van of het hoofdleger van uw daimyo de strijd al dan niet heeft overleefd.

\* **Benoeming van een opvolger voor uw vermoorde daimyo:** Als tenminste één eenheid van het aangeslagen leger het einde van de lopende beurt heeft overleefd, dan mag u aan het begin van de volgende beurt vóór Aktie 1: "Planning" een opvolger voor uw vermoorde daimyo benoemen. U benoemt de opvolger als volgt:

1. Zet de vermoorde daimyo en zijn vaandeldrager weer rechtop. U gebruikt in feite dezelfde daimyo om de opvolger weer te geven.
2. Zet het ervaringssymbool van de daimyo in het meest linkse gaatje bij "1". De nieuw-benoemde daimyo moet op het laagste ervaringsniveau beginnen ("Ervaring van daimyos" wordt uitgelegd op blz. 18).

\* **Het verlies van een vermoorde daimyo:** Als het gehele leger van de daimyo in de lopende beurt tijdens de veldslag(en) verloren is gegaan, dan ligt uw vermoorde daimyo definitief uit het spel! Plaats de daimyo, zijn vaandeldrager en zijn ervaringssymbool in uw planningbakje.

**N.B.:** Wanneer u uw laatste daimyo verliest, dan heeft u verloren. Zie verder onder "Eliminatie van een tegenspeler" op blz. 21.

## DE NINJA ALS SPION

Wanneer u de ninja niet als huurmoordenaar inzet, dan kunt u hem in de volgende beurt als spion gebruiken. U kunt dan het planningbakje van één van uw tegenstanders bekijken, nadat hij zijn koku heeft geplaatst - en voordat u uw eigen koku uitgeeft! Biedt hij op een zwaard? Hoeveel ronin wil hij - eventueel - huren? Biedt hij op de ninja? Wanneer u eenmaal zijn plannen kent, kunt u daarop anticiperen door uw eigen koku strategisch te besteden!

U gebruikt de ninja als spion, door hem voor u te houden tot Aktie 1: "Planning" van de volgende speelronde. Doe dan het volgende:

1. Wacht tot alle spelers hun koku hebben geplaatst. Noem dan de speler, die u gaat bespioneren. Die speler moet u zijn planningbakje tonen (zonder deze aan de andere spelers te laten zien).
2. Nadat u de plannen van deze speler heeft bestudeerd, plaatst u uw koku. De bespioneerde speler mag zijn plannen niet meer veranderen.
3. Na het plaatsen van uw koku legt u de ninja terug in het opbergbakje. Daarna onthullen alle spelers aan elkaar hun plannen als beschreven in Aktie 1: "Planning".

Als u de ninja in het geheel niet als huurmoordenaar of als spion heeft gebruikt, zet hem dan terug in het opbergbakje na het plaatsen van uw koku.

---

## VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE

### AKTIE 6: HUUR DE NINJA

In ons voorbeeld van de eerste ronde (hier niet geïllustreerd), plaatste speler Grijs 2 koku in zijn vakje HUUR DE NINJA, en speler Roze gestreept plaatste 1 koku in zijn vakje HUUR DE NINJA. De spelers Roze en Grijs gestreept plaatsten géén koku in hun vakje HUUR DE NINJA. Speler Grijs verwerft de diensten van de ninja. Omdat de ninja in de eerste ronde niet als moordenaar mag worden ingezet, zal Grijs hem gedurende Aktie 1: "Planning" van de tweede ronde als spion inzetten.

---

## AKTIE 7: OORLOGVOEREN (ACTION 7: WAGE WAR)

(zie blz. 18 - 28\*)

---

In Aktie 7 houdt elke speler zijn veldtochten tegen vijanden en onbezette provincies. Oorlogvoeren is het belangrijkste onderdeel van elke ronde - de toespitsing van alle voorgaande akties.

Zoals te zien op het middelste paneel van uw referentiescherm, bestaat Oorlogvoeren uit 4 fasen. Deze zijn:

- A) Openingsmanoeuvres van de hoofdlegers.
- B) Aankondigen van de openingsveldslagen.
- C) De strijd.
- D) Slotmanoeuvres (van de hoofdlegers en provinciale legers).

### TREK OM BEURTEN TEN STRIJDE

Om beurten, naar gelang van het getrokken zwaard, werkt elke speler de gehele aktie "Oorlogvoeren", bestaande uit 4 fasen, door, van A tot en met D. De speler met het zwaard met 1 diamant trekt het eerst ten strijde; nadat hij alle 4 fasen voltooid heeft, trekt de speler met het zwaard met 2 diamanten ten strijde; enzovoort.

### DRIE BELANGRIJKE VISIES:

#### EEN OVERZICHT

Er spelen drie kritieke factoren een rol in de verschillende fasen van de aktie "Oorlogvoeren": eigendom van provincies, garnizoenen en de ervaring van daimyos. Alle fasen worden hier beknopt uitgelegd, en in de volgende sekties meer gedetailleerd.

#### EIGENDOM VAN PROVINCIES

Gedurende het oorlogvoeren mogen de spelers hun legers van eigen provincies naar aangrenzende eigen provincies zetten. Ze mogen vijandelijke en onbezette provincies vanuit aangrenzende bevriende provincies aanvallen, en kunnen onbezette provincies binnentrekken en deze zodoende veroveren. Hieronder treft u een beschrijving van elk van deze drie soorten provincies aan.

**Een bevriende provincie:** In een bevriende provincie bevindt zich tenminste één van uw militaire eenheden. U bezit de provincie: U houdt de betreffende provinciekaart.

**Een vijandelijke provincie:** Een vijandelijke provincie bevat tenminste één militaire eenheid van een tegenspeler. De provincie is eigendom van deze tegenspeler; hij houdt de betreffende provinciekaart.

**Een onbezette provincie:** In een onbezette provincie staan géén militaire eenheden; Er is géén eigenaar om één van de twee volgende redenen:

1. Of de provinciekaart is overgebleven na het uitdelen in een spel met 3 of 5 deelnemers, en de provincie ligt "voor het grijpen" totdat een speler er binnenloopt teneinde het te veroveren; of
2. Alle aanvallende of verdedigende eenheden in die provincie zijn gedurende een veldslag vernietigd, en er is nog géén speler naartoe gelopen om het te veroveren. De eerste speler, die de onbezette provincie binnenloopt, verovert deze automatisch. Gedurende de bewegingsfase mag u een provincie nooit onbezett achterlaten door al uw eenheden eruit te halen. Zie hieronder: "Garnizoenen".

#### GARNIZOENEN

Terwijl u uw domein uitbreidt, moet u uw provincies bevriend houden door er één of meer reguliere eenheden (nooit ronin) achter te laten wanneer uw hoofdleger of provinciaal leger eruit wegtrekt. Deze provinciale eenheden heten garnizoenen. Garnizoenen worden besproken in de fasen A, C en D van de aktie "Oorlogvoeren". Ondanks hun kwetsbaarheid voor een vijandelijke aanval wanneer uw tegenspelers aan de beurt zijn om oorlog te voeren, zorgen de garnizoenen ervoor dat u eigenaar blijft van bevriende provincies terwijl uw legers erop uit trekken om nieuwe provincies te veroveren.

---

---

## DE ERVARING VAN DAIMYOS

Het ervaringsniveau van daimyos vertegenwoordigt de kennis en status die een daimyo bereikt door succes in de strijd. De ervaring van daimyos wordt bijgehouden op uw legerkaart met het betreffende ervaringsymbool. Terwijl de ervaring van een daimyo toeneemt, kan het leger verder lopen en vaker aanvallen in de aktie "Oorlogvoeren". Deze extra verworvenheden maken zulke legers erg machtig!

### WAT IS EEN ERVAREN DAIMYO?

Een ervaren daimyo heeft een ervaringsniveau van 2 of meer; zijn ervaringsymbool zit in het gaatje met "2", "3" of "4". ("4" is het hoogste ervaringsniveau).

Zolang het ervaringsymbool van een daimyo in een gaatje met "1" zit, is hij niet ervaren; een daimyo met ervaringsniveau "1" heeft geen toegevoegde aanvals- of bewegingsmogelijkheden.

### HOE DOET EEN DAIMYO ERVARING OP?

Een daimyo doet ervaring op door met succes vijandelijke (bezette) provincies aan te vallen. Een verdedigend leger doet geen ervaring op. Als een daimyo één of méér succesvolle aanvallen heeft gedaan, dan wordt zijn ervaringsymbool 1 gaatje naar rechts gezet nadat hij zijn aanvallen voor de lopende ronde heeft gestaakt. Na drie beurten succesvol te hebben aangevallen, doet een daimyo ervaring op: hij komt nu op niveau "2", en zijn leger kan nu verder lopen en vaker aanvallen. Terwijl zijn ervaringsniveau toeneemt, nemen ook zijn bewegings- en aanvalsmogelijkheden toe.

De spelregels voor beweging en strijd door ervaren daimyos staan uitgebreid op blz. 22.

### FASE A:

#### OPENINGSMANOEUVRES VAN DE HOOFDLEGERS

In Fase A kan de oorlogvoerende speler één of meer van zijn hoofdlegers van bevriende provincies naar aangrenzende bevriende provincies zetten. Provinciale legers mogen in deze fase niet bewegen. Onthoud dat zeeroutes provincies aangrenzend maken. Hoogstwaarschijnlijk zult u uw legers in aanvalspositie opstellen.

**Aanvalspositie:** Als uw eenheden in een bevriende provincie staan naast een vijandelijke of onbezette provincie, dan bent u in aanvalspositie. U kunt een aanval op deze provincie melden in Fase B: "Bekendmaking van de openingsveldslagen".

**N.B.:** Eén of meerdere van uw legers kunnen zich reeds in aanvalspositie bevinden. In dat geval mogen ze zonder vooraf te bewegen een aanval melden.

Aan het einde van deze fase mogen, als twee of drie legers in aanvalspositie zijn tegen dezelfde vijandelijke of onbezette provincie, ze beide of alle drie onafhankelijk van elkaar aanvallen (maar daar niet allemaal binnentrekken!).

**Andere bewegingsmogelijkheden:** U mag een leger in een andere dan aanvalspositie manoeuvreren. Het kan zijn, dat u juist weg wilt van het strijdtoneel, of zelfs wilt vluchten voor de dreiging van een toekomstige aanval. U mag ook lopen om provinciale eenheden "op te slokken" en uw leger te versterken (uiteengezet in onderstaande "Regels voor het bewegen van hoofdlegers").

#### REGELS VOOR HET BEWEGEN VAN HOOFDLEGERS

Om de beweging van uw hoofdlegers weer te geven, zet u alléén de corresponderende vaandeldragers, die zich op het speelbord bevinden - laat de eenheden in uw leger op de legerkaart staan.

De regels voor het zetten van uw hoofdlegers in Fase A zijn als volgt:

\* U mag in deze fase niet een onbezette provincie binnentrekken, daar onbezette provincies niet bevriend zijn.

\* Een hoofdleger mag het aantal provincies gezet worden gelijk aan of minder dan het ervaringsniveau van de daimyo (aangegeven door het ervaringsymbool op uw legerkaart). Als de ervaring van de daimyo bijvoorbeeld 3 is, dan kan dat leger zelfs drie aangrenzende provincies verzet worden gedurende fasen A en D.

\* Er mag maar één hoofdleger tegelijk in een provincie staan. Een hoofdleger mag door een provincie met één van uw andere hoofdlegers lopen. Ook mag het een provincie met een ander hoofdleger binnentrekken en daar blijven, als het reeds daar aanwezige hoofdleger maar vertrekt. Bij het verzetten van meerdere legers langs elkaar heen mogen er géén eenheden worden uitgewisseld.

\* **Het achterlaten van een garnizoen:** Als u een leger uit een provincie zet, moet u minstens één eenheid achterlaten, teneinde die provincie bevriend te houden. Tenzij er in de provincie, waar uw hoofdleger uit wegtrekt, een provinciale macht staat, moet u uit dat hoofdleger tenminste één eenheid in die provincie achterlaten als garnizoen. U doet dit door één eenheid of meerdere van uw legerkaart te verwijderen en op het bord in de provincie te zetten. U mag om andere redenen géén eenheden van uw hoofdlegers afsplitsen.

\* Als u een hoofdleger bij een provinciaal leger in een provincie zet, dan kunt u óf beide legers gescheiden houden om een provincie met 2 soorten legers te creëren; óf u kunt één of meerdere van die provinciale eenheden "oppikken" en ze in uw hoofdleger inlijven, als er plaats is op uw legerkaart. U lijft eenheden in door ze van het speelbord te nemen, en in het betreffende hoofdleger op uw legerkaart in de juiste hokjes op te stellen.

---

**FASE B:  
BEKENDMAKING VAN DE OPENINGSVELDSLAGEN**

In Fase B moet de speler, die aan de beurt is, melden welke provincies hij gaat aanvallen gedurende Fase C: "De strijd".

**WAAR GAAT U AANVALLEN?**

Een aanval kan alléén gemeld worden tegen een aangrenzende vijandelijke óf onbezette provincie. Uw aanvallende provincie kan een hoofdleger, een provinciaal leger of beide bevatten. De legers kunnen aanvallen, mits ze in aanvalspositie staan.

**N.B.:** Een provincie met legers in aanvalspositie hoeft de aangrenzende vijandelijke en onbezette provincies niet aan te vallen.

U mag méér dan één aanval op dezelfde vijandelijke óf onbezette provincie uitvoeren, zolang alle aanvallende legers zich in aanvalspositie bevinden ten opzichte van de aan te vallen provincie. De verschillende aanvallen moeten apart uitgevochten worden.

**Speciale regel voor de eerste ronde:** U mag in de eerste beurt van het spel géén aanval annouceren tegen een vijandelijke provincie met daarin een daimyo (hoofdleger). Hierdoor krijgt elke speler de kans om gedurende één ronde zijn domein te verstevigen zonder gevaar te lopen dat hij zijn daimyos kwijtraakt.

**HOE ANNONCEERT U EEN VELDSLAG?**

Plaats een aanvals-fiche op de grens tussen uw aanvallende en de verdedigende provincie, met de pijl wijzend naar de verdedigende provincie van uw tegenstander. Bij een invasie vanuit zee (een aanval langs een zeeroute) plaatst u een aanvals-fiche op de zeeroute, waarbij de pijl van uw aanvallende provincie wijst naar de verdedigende provincie.

Als u eenmaal een aanval hebt gemeld, dan moet u, indien mogelijk, de aanval doorzetten.

**HET ANNONCEREN VAN AANVALLEN VANUIT EEN PROVINCIE MET 2 LEGERS**

Wanneer u aanvalt vanuit een provincie met 2 legers, dan kunt u op één van drie manieren de strijd aanbinden:

1. Het hoofdleger of het provinciaal leger kan alléén aanvallen;
2. Elke macht kan een andere aangrenzende vijandelijke óf onbezette provincie aanvallen; of
3. Beide machten kunnen dezelfde aangrenzende vijandelijke óf onbezette provincie aanvallen. De veldslagen worden apart gestreden.

Teneinde aanvallen vanuit een provincie met 2 legers te annouceren, plaatst men voor elke geplande aanval een fiche met de pijl naar de aan te vallen provincie.

De aanvals-fiches worden in Fase D: "Slotmanoeuvres" (van de hoofdlegers en provinciale legers) verwijderd.

**VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE**

**FASE B:  
BEKENDMAKING VAN DE OPENINGSVELDSLAGEN**

Gedurende Aktie 2: "Zwaardentrekken", koos Roze het zwaard met 1 diamant - dus hij opent de strijd.

Gedurende Fase A: "Openingsmanoeuvres van de hoofdlegers", besluit Roze zijn legers niet te bewegen, omdat ze al in aanvalspositie zijn ten opzichte van provincies, die hij wil aanvallen. Gedurende Fase B: "Bekendmaking van de openingsveldslagen", annouceert Roze 8 aanvallen door het plaatsen van 8 aanvals-fiches (op blz. 20\* te zien als 8 pijlen).

Als onderdeel van het gesloten verdrag zal Roze de provincie Buzen op Grijs veroveren. Later zal Grijs de provincie Nagato van Roze afnemen.

**FASE C:  
DE STRIJD**

In Fase C voert de speler zijn geannouceerde aanvallen uit op de betreffende vijandelijke provincies. Onbezette provincies worden op een andere manier behandeld.

De aanvallende voert zijn aanvallen één voor één uit, in volgorde naar keuze. Alle eenheden van het aanvallende hoofdleger of provinciaal leger moeten aan de slag deelnemen.

De verdediger verdedigt altijd met alle eenheden in de aangevallen provincie. Deze regel geldt ook als u een provincie met 2 legers verdedigt.

**Aanvallen door hoofdlegers met ervaren daimyos:** Een leger, aangevoerd door een ervaren daimyo (die meer dan één aanval kan uitvoeren), moet al zijn aanvallen uitvoeren vóórdat het volgende leger aan de beurt is. De ervaring van daimyos wordt uitgebreid uitgelegd onder "Ervaren daimyos in de strijd" op blz. 22.

De gevechtsreferentiekaart bevindt zich op het rechterpaneel van uw referentiescherm. Refereer hieraan (of de illustratie op blz. 21\*) terwijl u de regels over de volgorde van handelingen in het gevecht leest.

---

**Bijzondere handelswijze voor onbezette provincies:** Omdat een geannonceerde onbezette provincie onverdedigd is, kunt u het veroveren zonder strijd te voeren. Het binnentrekken van een geannonceerde aangrenzende onbezette provincie door een ervaren daimyo is gedurende deze fase toegestaan (zie "Ervaren daimyos in de strijd", op blz. 22). Het binnentrekken van een aangrenzende onbezette provincie is alle legers en provinciale eenheden toegestaan gedurende Fase D: "Slotmanoeuvres".

#### DE GEVECHTSPROCEDURE

**Gevechten worden door het gooien van de dobbelsteen opgelost:** één dobbelsteenworp voor elke strijdende eenheid. De aanvaller en de verdediger gooien tegelijkertijd voor elke soort eenheid. De gevechtsprocedure (zie de kaart op blz. 21\*) bepaalt welke eenheid in welke volgorde strijden. Eerst vuren de met schietwapens uitgeruste troepen (boogschutters en haakbuschutters) op volgorde, en eventuele verliezen worden afgevoerd. Daarna strijden de troepen, die van hand tot hand vechten (daimyos, zwaardvechters, ronin en speermannen) op volgorde, en eventuele nieuwe verliezen worden afgevoerd.

De aanvaller en de verdediger herhalen deze procedure (eventueel meerdere malen), totdat alle eenheden in één van de provincies zijn uitgeschakeld, of totdat de aanvaller de strijd staakt in stap 8.

Elke soort eenheid strijdt apart, en op volgorde (boogschutters eerst, dan haakbuschutters, enzovoort). De aanvaller en de verdediger gooien tegelijkertijd de dobbelstenen voor elke soort eenheid. Indien één van de spelers géén eenheid van een bepaald type bezit, dan gooit zijn tegenstander alleen. Als geen van beiden een soort eenheid bezitten, dan gaan de spelers naar de volgende stap van de gevechtsprocedure.

**N.B.:** Er zijn 6 dobbelstenen in het spel. Als er meer dan 6 eenheden tegelijkertijd strijden, dan gooien de spelers één voor één.

**Het plaatsen van treffers:** Een speler plaatst een trefker wanneer hij met de dobbelsteen de gevechtswaarde of lager van de aanvallende eenheid gooit. Een boogschutter schiet bijvoorbeeld raak, wanneer u een 6 of minder gooit. Sinds u tegelijkertijd gooit, kunnen zowel de aanvaller als de verdediger tegelijkertijd treffers plaatsen. De spelers houden de treffers bij, en verwijderen samen de verliezen gedurende de volgende stap: "Verwijder de slachtoffers".

Onderstaand ziet u een stap voor stap uitleg van de oplossing van ieder gevecht.

#### STAP 1:

##### DE BOOGSCHUTTERS SCHIETEN

De aanvaller gooit een dobbelsteen voor elke boogschutter in zijn hoofdleger of provinciaal leger, terwijl de verdediger een dobbelsteen gooit voor elke boogschutter in de verdedigende provincie. Elke dobbelsteenworp van 6 of minder betekent een trefker. Beide spelers houden de treffers bij.

#### STAP 2:

##### DE HAAKBUSSCHUTTERS VUREN

De aanvaller gooit één dobbelsteen voor elke aanvallende haakbuschutter, terwijl de verdediger een dobbelsteen gooit voor elke verdedigende haakbuschutter. Elke dobbelsteenworp van 4 of minder is een trefker. Beide spelers houden het totaal van de treffers van de boogschutters en de haakbuschutters bij.

#### STAP 3:

##### VERWIJDER DE SLACHTOFFERS

Nu verwijderen beide spelers de verliezen, die ze in de beide voorgaande stappen hebben geleden en plaatsen deze terug in hun planningbakjes. De regels voor het verwijderen van slachtoffers zijn als volgt:

\* Elke speler die verliezen heeft geleden kiest welke eenheden hij wil verwijderen. De speler, die de trefker(s) heeft geplaatst, verwijdert nimmer de eenheden van zijn tegenstander.

\* De spelers mogen de verliezen alleen aanwijzen uit de eenheden, die aan de slag deelnamen. Ze mogen eenheden aanwijzen, die al geschoten hebben - maar ook eenheden, waar nog geen dobbelsteen voor geworpen is.

\* Een speler, die strijdt met een hoofdleger, moet als laatste te verwijderen slachtoffer de daimyo aanwijzen. Deze regel geldt ook in verdedigende provincies met 2 legers.

\* In een verdedigende provincie met een kasteel of fort verwijdert u de bonus-eenheden als eerste van het bord bij het nemen van verliezen. Zie "Speciale voordelen voor verdedigers", op blz. 22.

\* Terwijl u verliezen neemt, moet u binnen het maximaal toegestane aantal ronin-eenheden voor die provincie blijven: nadat u de verliezen heeft verwijderd, moet er nog steeds minstens één ronin minder zijn dan het aantal overlevende reguliere eenheden in het hoofdleger of provinciaal leger, waartoe de ronin behoren.

**N.B.:** Deze regel geldt niet voor de bonus ronin-eenheden in een provincie, waar een fort staat. Zie "Speciale voordelen voor verdedigers", op blz. 22.

#### STAP 4:

##### DE DAIMYOS VALLEN AAN

Elke speler werpt één dobbelsteen voor zijn daimyo (indien er een hoofdleger in de strijd gewikkeld is). Een trefker wordt geboekt met een worp van 6 of minder. Beide spelers onthouden de eventuele trefker.

**STAP 5:  
DE ZWAARDVECHTERS EN DE RONIN VALLEN AAN**

Ronin vechten gelijk met zwaardvechters. De aanvaller gooit één dobbelsteen per aanvallende zwaardvechter en/of ronin. Elke worp van 5 of minder betekent een treffer. Beide spelers onthouden het totale aantal treffers van hun daimyo, zwaardvechters en ronin.

**STAP 6:  
DE SPEERMANNEN VALLEN AAN**

De aanvaller werpt één dobbelsteen voor elke aanvallende speerman, terwijl de verdediger een dobbelsteen werpt voor elke verdedigende speerman. Elke dobbelsteenworp van 4 of minder betekent een treffer. Beide spelers houden alle treffers van speermannen, zwaardvechters, ronin en daimyos bij.

**STAP 7:  
VERWIJDER DE SLACHTOFFERS**

Elke speler kiest en verwijdert zijn verliezen zoals beschreven in Stap 3.

**STAP 8:  
HERHAAL DEZE REEKS TENZIJ DE AANVALLER DE STRIJD AFBREEKT.**

De bovenstaande reeks wordt herhaald totdat één speler de slag wint, of totdat de aanvaller in deze stap de strijd staakt. Zie verder onder "Resultaten van de veldslag" voor bijzonderheden over beide situaties.

**RESULTATEN VAN DE VELDSLAG**

Een slag wordt beëindigd, zodra één (of meerdere) van de volgende omstandigheden zich voordoen:

- A. De verdedigende eenheden zijn uitgeschakeld.** Als alle verdedigende eenheden tot de verliezen behoren, dan eindigt de slag. De verdediger geeft de nu onbezette provincie over zoals verderop beschreven onder: "Het verlies van een provincie".
- B. De aanvallende eenheden zijn uitgeschakeld.** Als alle aanvallende eenheden tot de verliezen behoren, dan eindigt de slag. Indien de provincie van de aanvaller leeg is, moet deze worden overgegeven, als onderstaand omschreven onder: "Het verlies van een provincie".
- C. De aanvaller staakt de strijd.** Alleen de aanvaller mag de strijd staken. Als aanvaller kunt u in Stap 8 van de gevechtsprocedure in elke gevechtsronde de strijd staken.

U staakt de strijd door de verdediger te vertellen dat u stopt met vechten. Overlevende eenheden blijven waar ze zijn, en óf u doet uw volgende aanval, óf (indien u Fase C hebt afgerond) u gaat naar Fase D, "Slotmanoeuvres van de hoofdlegers en provinciale legers".

Na het afbreken van de strijd mag het leger van een ervaren daimyo nogmaals aanvallen in een andere richting. Zie: "Ervaren daimyos in de strijd", op blz. 22.

**HET VERLIES VAN EEN PROVINCIE**

Een speler, die het eigendom van een provincie verliest moet de overeenkomstige provinciekaart uit zijn stapel nemen, en deze open in het rode vak op het speelbord leggen (kijk op blz. 6 voor de juiste locatie op het speelbord). De kaart blijft daar "voor het grijpen" liggen totdat een speler besluit de provincie binnen te trekken teneinde deze te veroveren.

**HET VERLIES VAN EEN DAIMYO**

In Fase C kunt u op twee manieren een daimyo verliezen:

1. Door hem als laatste verlies in de strijd te verwijderen; of
2. Door het verlies van het gehele leger van de vermoorde daimyo na een succesvolle aanslag door de ninja. Dit is verder besproken in Aktie 6: "Huur de ninja", op blz. 15.

Wanneer u een daimyo verliest, plaatst u de gesneuvelde daimyo, zijn vaandeldrager en ervaringssymbool (alle 3 met gelijke voetplaatjes) in uw planningbakje.

Wanneer u uw derde en laatste daimyo verliest, ligt u uit het spel.

Zie: "Het elimineren van een tegenstander uit het spel", onderstaand.

**HET ELIMINEREN VAN EEN TEGENSTANDER UIT HET SPEL**

Wanneer u de speler bent, die de laatste daimyo van een tegenstander uitschakelt, dan is die speler uit het spel, en wordt u direkt eigenaar van al zijn eenheden en provincies. U krijgt ook al uw eerder verloren daimyos terug. U krijgt niet de verloren daimyos van de speler, die u uitgeschakeld heeft; 3 daimyos is het meeste, dat u ooit kunt bezitten.

De volgende regels gelden, wanneer u een tegenstander uitschakelt:

1. Plaats direkt al uw verloren daimyos terug op uw legerkaart. Plaats de bijbehorende ervaringssymbolen in het meest linkse gaatje bij "1".
2. Plaats dan de vaandeldragers van de teruggewonnen daimyos op het speelbord, in één van de provincies die van u zijn (en waar zich geen ander hoofdleger bevindt). Dit mag ook in een van de zojuist veroverde provincies zijn.

3. Uw teruggewonnen daimyos hebben geen troepen; maar, eenmaal in een provincie geplaatst, kunnen ze direct daar aanwezige troepen "oppikken" - u hoeft alleen die troepen te verplaatsen van het speelbord naar hun respectievelijke plaatsen op uw legerkaart.
4. U mag gedurende Fase D: "Slotmanoeuvres" van de lopende speelbeurt alle eenheden die nu van u zijn, verzetten. In volgende beurten mag u gedurende Aktie 4: "Mobilisatie" ook troepen werven in de andere kleur, die nu van u is, en die twee kleuren gedurende de rest van het spel door elkaar gebruiken.

Na het elimineren van een tegenstander uit het spel en het inlijven van zijn troepen en provincies, telt u uw nieuwe totaal aan provincies. Wanneer u er 35 of meer bezit, dan heeft u gewonnen! Zie hoofdstuk 5: "Hoe wint men het spel".

### SPECIALE VOORDELEN VAN DE VERDEDIGER

Als verdediger heeft u voordeel boven de aanvaller, wanneer bepaalde provincies die van u zijn worden aangevallen. Onderstaande regels verduidelijken deze specifieke voordelen van de verdediger.

Het verdedigen met een kasteel of fort: Wanneer er in uw verdedigende provincie een kasteel of fort staat, dan voegen zich bij uw reguliere verdedigende eenheden tijdelijke bonus-eenheden in het geval van een aanval door een andere speler. Deze tijdelijke bonus-eenheden symboliseren de muren van het kasteel of fort. U verdedigt met deze eenheden als onderstaand uitgelegd.

**\*Kastelen:** Voordat de gevechtsprocedure begint, neemt u uit uw planningbakje 4 speermannen en plaatst deze vlakbij uw andere verdedigende eenheden (óf in de provincie, óf op uw legerkaart onder het hoofdleger, buiten de vakjes). Deze extra speermannen verdedigen samen met de reguliere troepen uw aangevallen provincie. Maar u moet, gedurende de stap "Verwijder de slachtoffers" van de gevechtsprocedure, hen eerst als verliezen nemen voordat u uw geregelde verdedigende troepen begint te verwijderen.

Na de beurt van de aanvaller legt u eventueel overlevende speermannen terug in uw planningbakje. Wanneer uw provincie met kasteel wederom (door wie dan ook) wordt aangevallen, dan genereert het kasteel opnieuw 4 speermannen.

**\*Forten:** Voordat de gevechtsprocedure begint, neemt u uit het opbergbakje 5 ronin, en plaatst deze vlakbij uw andere verdedigende eenheden (óf in de provincie, óf op uw legerkaart onder het hoofdleger, buiten de vakjes).

**N.B.:** Indien er geen 5 ronin beschikbaar zijn in het opbergbakje, gebruik dan andere speelstukken om de bonus-ronin te symboliseren.

Deze extra ronin verdedigen op dezelfde manier als waarop de extra speermannen een kasteel verdedigen. Na de beurt van de aanvaller legt u overlevende ronin terug in het opbergbakje.

Hoofdstuk 7 is een geïllustreerd voorbeeld dat de verdediging van een provincie met kasteel laat zien.

**Het verdedigen tegen een invasie vanuit zee:** Een aanval langs een zeeroute heet een invasie vanuit zee. Wanneer één van uw provincies middels een invasie vanuit zee wordt aangevallen, dan hebben uw verdedigende eenheden het voordeel van de extra verdedigingssalvo! Dit betekent dat uw verdedigende eenheden alle stappen van de gevechtsprocedure de eerste ronde alléén doorlopen, zonder dat de aanvaller kan toeslaan!

**N.B.:** Tijdelijke bonus-eenheden van kastelen en forten nemen geen deel aan deze openingssalvo.

Regels inzake de openingssalvo van de verdediger gedurende een invasie vanuit zee zijn als volgt:

1. Werp één dobbelsteen voor alle verdedigende eenheden, per type en volgens de volgorde van de gevechtsprocedure. De aanvaller werpt géén dobbelstenen voor zijn aanvallende eenheden.
2. Zoals in de normale strijd boekt u treffers naar de slagkracht van de verdedigende eenheid, en houdt u deze bij terwijl u voor elk type gooit.
3. Nadat u klaar bent met het gooien van de dobbelstenen, moet de aanvaller zijn verliezen verwijderen. Hiermee eindigt uw extra verdedigingssalvo. Nu beginnen beide spelers tegelijkertijd aan de normale gevechtsprocedure. Een verdedigend kasteel of fort mag nu zijn bonus-troepen inzetten.

### ERVAREN DAIMYOS IN DE STRIJD

Een provinciaal leger of een hoofdleger, geleid door een daimyo met ervaringsniveau "1", mag maar één aanval doen en kan gedurende Fase C: "De strijd" helemaal niet bewegen. Terwijl het ervarings-niveau van een daimyo toeneemt, kan zijn leger meerdere aanvallen doen en zelfs in deze fase tussen veldslagen door lopen:

\* Een hoofdleger mag evenveel of minder keren aanvallen als het ervaringsniveau van zijn daimyo. Verdere aanvallen worden niet van tevoren door aanvals-fiches gemarkeerd!

\* Tussen aanvallen door mag een leger de zojuist verslagen of onbezette provincie binnentrekken om deze te veroveren en van daaruit een volgende aanval lanceren. Het veroveren vindt meestal plaats in Fase D: "Slotmanoeuvres". Wanneer u een onbezette provincie verovert, neemt u de overeenkomstige provinciekaart uit de rode rechthoek op het speelbord en voegt hem aan uw stapel toe.

Er zijn 3 situaties, die zich voor kunnen doen voor een leger van een ervaren daimyo gedurende een veldslag:

1. **Na een gewonnen veldslag:** Indien het leger van de ervaren daimyo alle verdedigende eenheden heeft uitgeschakeld en in de omstandigheid verkeert, nog minstens één veldslag te kunnen vechten, dan kan hij óf blijven waar hij is en vanuit die positie de strijd voortzetten, óf hij kan naar de pas verslagen provincie lopen, deze innemen en van daaruit aanvallen.
2. **Een onbezette provincie aanvallen:** Als het leger van een ervaren daimyo een onbezette provincie heeft aangevallen en nog minstens één veldslag kan voeren, dan mag hij de onbezette provincie binnentrekken, deze innemen en van daaruit aanvallen. Ook al zijn er géén verdedigers, deze actie telt als een veldslag, maar niet als een succesvolle in de zin dat het ervaringsniveau van de daimyo hierdoor kan stijgen (Zie: "Het verzetten van het ervaringssymbool van een succesvolle daimyo", onderstaand).
3. **Na het vroegtijdig afbreken van de strijd:** Als het leger van de ervaren daimyo de strijd vroegtijdig afbreekt, dan telt deze "niet afgemaakte" slag toch als één veldslag, maar niet als een succesvolle. Het leger mag daarna elders aanvallen als het ervaringsniveau van de daimyo dit toestaat.

Het geïllustreerde voorbeeld in hoofdstuk 7 toont hoe ervaren daimyos bewegen en strijden.

### HET VERZETTEN VAN HET ERVARINGSSYMBOOL VAN DE SUCCESVOLLE DAIMYO

Nadat een leger al zijn veldslagen heeft gestreden, en minstens één veldslag gewonnen heeft, dan verzet u het betreffende ervaringssymbool één gaatje naar rechts.

Als een leger meerdere succesvolle slagen heeft gevoerd, dan mag het symbool toch maar één gaatje per beurt verzet worden.

Succesvolle slagen zijn die, waarna een verdedigende provincie "leeg" overblijft. U mag NIET als succesvol tellen:

1. Aanvallen tegen onbezette provincies;
2. Afgebroken veldslagen;
3. Aanvallen, die u niet kon doen door een eerdere succesvolle aanval.

Een daimyo, wiens ervaringssymbool naar het volgende niveau is verzet (bijvoorbeeld van "2" naar "3"), mag géén derde aanval doen in deze beurt; wél wordt in Fase D: "Slotmanoeuvres" zijn bereik met direkte ingang vergroot.

### INTRODUKTIE VAN GEVECHTSVOORBEELDEN

De vier voorbeelden van de eerste ronde op de volgende bladzijden, beschrijven de gebeurtenissen tijdens de veldslagen van Speler Roze gedurende Fase C: "De strijd".

Een vijfde voorbeeld van de eerste ronde laat de gevolgen van deze veldslagen zien, nadat de verslagen provincies zich hebben overgegeven. De legereenheden van Roze worden hieronder getoond. Deze worden in de illustraties door vaandeldragers weergegeven.

**Hoofdleger #1 bestaat uit:**

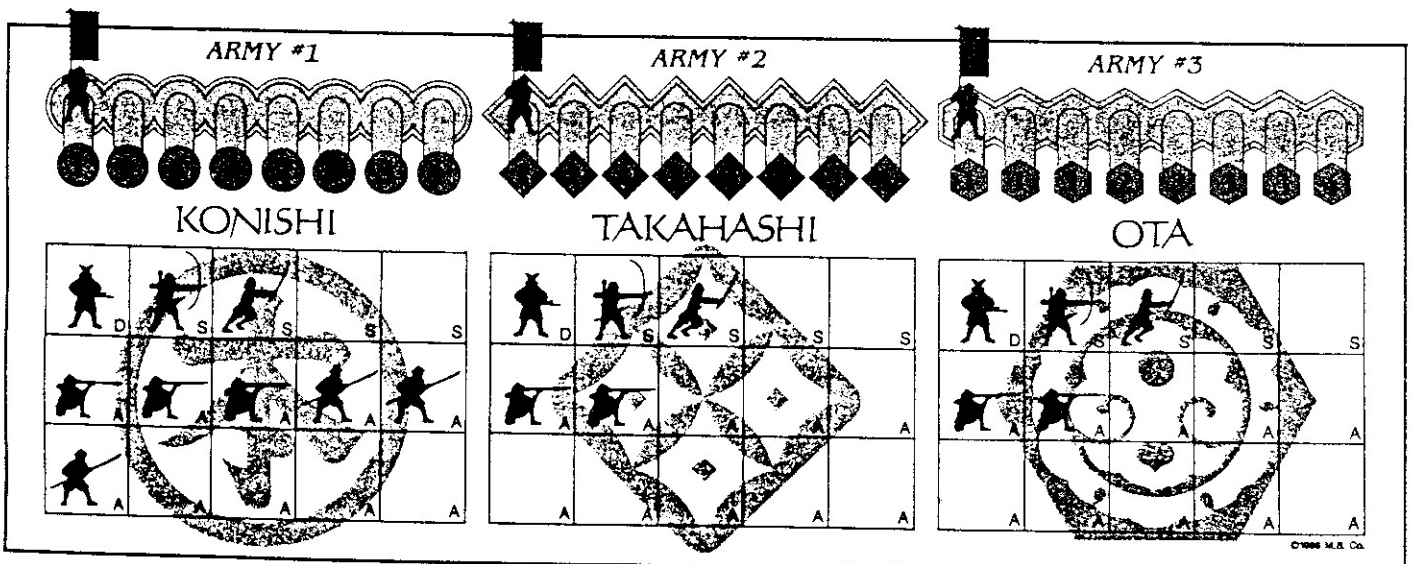
De daimyo, 1 boogschutter, 1 zwaardvechter, 3 haakbuschutters en 3 speermannen.

**Hoofdleger #2 bestaat uit:**

De daimyo, 1 boogschutter, 1 zwaardvechter en 2 haakbuschutters.

**Hoofdleger #3 bestaat uit:**

De daimyo, 1 boogschutter, 1 zwaardvechter en 2 haakbuschutters.





---

## VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE

### DE STRIJD:

#### CHIKUZEN VALT HIZEN AAN

Eerst valt hoofdleger #1 in Chikuzen van Roze de alleenstaande speerman van Roze Gestreept in Hizen aan. De gevechtsprocedure begint: Roze werpt één dobbelsteen voor zijn boogschutter. De gevechtswaarde van een boogschutter is 6 (6 of minder is nodig om een treffer te plaatsen). Roze gooit een 9 voor zijn boogschutter - mis! Roze Gestreept gooit niet, omdat hij geen boogschutters heeft. Vervolgens gooit Roze drie dobbelstenen voor zijn 3 haakbusschutters (gevechtswaarde: 4). Roze gooit een 2, een 3 en een 4 - allemaal raak! Roze Gestreept gooit niet, want hij heeft geen haakbusschutters.

De slachtoffers van de afstandswapens worden nu verwijderd. Roze heeft drie treffers geplaatst, twee méér dan hij nodig had om Roze Gestreept te verslaan. Roze Gestreept moet nu zijn enige verdedigende eenheid, waar hij niet eens mee heeft kunnen gooien, verwijderen, waardoor Hizen leegblijft. Zo eindigt de strijd: Roze Gestreept heeft Hizen verloren, en moet zijn provinciekaart van Hizen neerleggen op de rode rechthoek.

Hoofdleger #1 van Roze wordt geleid door een niveau "1" (niet ervaren) daimyo, dus is hiermee de strijd in deze beurt voor leger #1 geëindigd. Roze verzet het overeenkomstige ervaringssymbool op zijn legerkaart één gaatje naar rechts, omdat het leger een veldslag won - en lost dan zijn aanval op Chikugo op.

### DE STRIJD:

#### HIGO VALT CHIKUGO AAN

Vervolgens valt het provinciaal leger van Roze, bestaande uit 1 zwaardvechter en 3 speermannen, de alleenstaande speerman van Grijs Gestreept in Chikugo aan. Omdat er geen boogschutters, haakbusschutters of daimyos in de strijd betrokken zijn, begint de gevechtsprocedure met Stap 5: "De zwaardvechters en de ronin vallen aan".

Roze werpt één dobbelsteen voor zijn zwaardvechter (gevechtswaarde: 5). Roze gooit een 3 en dat is raak. Nu gooien de speermannen. Omdat Roze de enige verdedigende eenheid van Grijs Gestreept al geraakt heeft, hoeft hij met zijn speermannen niet te gooien; maar de speerman van Grijs Gestreept is nog niet als slachtoffer verwijderd - en dus gooit hij er een dobbelsteen mee. Hij gooit een 1, dat is raak.

Nu halen de spelers hun verliezen weg: Roze kiest een speerman en verwijdert die, terwijl Grijs Gestreept zijn enige verdedigende eenheid weghaalt. Hiermee is de strijd afgelopen: Grijs Gestreept heeft Chikugo verloren, en moet zijn provinciekaart van Chikugo aan het speelbord overgeven.

## VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE

### EEN AANVAL VANUIT EEN PROVINCIE MET 2 SOORTEN LEGERS HET HOOFDLEGER IN AWA VALT SANUKI AAN.

Hoofdleger #3 van Roze in Awa valt de alleenstaande speerman van Grijs Gestreept in Sanuki aan. De boogschutter van Roze schiet mis, maar één van zijn haakbusschutters schiet raak. Grijs Gestreept verwijdert zijn speerman, verliest Sanuki, en geeft zijn provinciekaart van Sanuki over aan het speelbord.

Hoofdleger #3 wordt geleid door een niveau "1" (onervaren) daimyo, en daarom eindigt hier de strijd voor hoofdleger #3 in deze beurt. Roze verzet het overeenkomstige ervaringssymbool op zijn legerkaart één gaatje naar rechts, omdat het leger een veldslag heeft gewonnen.

### HET PROVINCIAAL LEGER UIT AWA VALT TOSA AAN

Het provinciaal leger van Roze, bestaande uit 1 boogschutter en 3 speermannen, valt de alleenstaande speerman van Roze Gestreept in Tosa aan. Roze mist met zijn boogschutter, maar schiet raak met één van zijn 3 speermannen. Roze Gestreept raakt met zijn speerman. Roze en Roze Gestreept verwijderen beiden 1 speerman als slachtoffer uit de strijd. Roze Gestreept verliest het nu leegstaande Tosa, en geeft zijn provinciekaart Tosa over aan het speelbord.

## VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE

### EEN PROVINCIE MET 2 SOORTEN LEGERS VALT AAN HET LEGER IN SATSUMA VALT HYUGA AAN

Hoofdleger #2 van Roze valt vervolgens de alleenstaande speerman van Grijs Gestreept in Hyuga aan. Roze mist met zijn boogschutter en zijn haakbusschutters, maar boekt een treffer met zijn daimyo. Grijs Gestreept gooit voor zijn speerman en mist. Grijs Gestreept verwijdert zijn enige verdedigende eenheid, verliest Hyuga en geeft zijn provinciekaart Hyuga over aan het speelbord.

Hoofdleger #2 van Roze wordt door een niveau "1" (onervaren) daimyo geleid, en dus eindigt hiermee de strijd voor hoofdleger #2 voor de lopende speelronde. Roze verzet zijn betreffende ervaringssymbool op zijn legerkaart 1 gaatje naar rechts.

### HET PROVINCIAAL LEGER IN SATSUMA VALT OSUMI AAN

Nu valt het provinciaal leger van Roze, bestaande uit 1 boogschutter en 3 speermannen de alleenstaande speerman van Roze Gestreept in Osumi aan. Roze schiet raak met zijn boogschutter en beëindigt de strijd. Roze Gestreept verwijdert zijn speerman, verliest Osumi en geeft zijn provinciekaart Osumi over aan het speelbord.

## VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE

### EEN INVASIE VANUIT ZEE: NAGATO VALT BUZEN AAN

Omdat de aanval van het provinciaal leger van Roze op Buzen een invasie vanuit zee is, hebben de verdedigende eenheden van Grijs het voordeel van de openingssalvo. Grijs gooit drie dobbelstenen voor zijn 3 speermannen (gevechtswaarde: 4). Grijs gooit een 3, een 4 en een 11 voor twee treffers. Roze gooit niet voor zijn aanvallende eenheden - hij verwijdert meteen 2 speermannen als zijn aangewezen verliezen. Hiermee eindigt het eerste-schots voordeel van Grijs.

Nu begint de normale gevechtsprocedure. Roze gooit voor zijn haakbuschutter (gevechtswaarde: 4). Roze gooit een 4 - raak. Grijs haalt 1 speerman weg. Dan gooien beide spelers voor hun speermannen (gevechtswaarde: 4). Roze gooit een dobbelsteen - een 2 voor één treffer; Grijs gooit twee dobbelstenen - een 2 en een 8, dat is één treffer. Roze en Grijs verwijderen beiden 1 speerman als slachtoffer. Nu is het 1 haakbuschutter tegen 1 speerman. Roze kan op dit moment de slag afbreken (Stap 8); maar hij verkiest nog een rondje te vechten. Hij gooit een 3 voor zijn haakbuschutter: raak! Grijs verwijdert zijn speerman, en laat Buzen onbezet. Dit beëindigt de slag; Grijs is Buzen kwijt en moet de provinciekaart van Buzen aan het speelbord overgeven.

### EEN INVASIE VANUIT ZEE: BUNGO VALT IYO AAN

Omdat dit een invasie vanuit zee is, hebben de verdedigende eenheden van Grijs het voorrecht van de openingssalvo. Grijs gooit één dobbelsteen voor zijn enige verdedigende eenheid: een speerman. Hij gooit een 2, een treffer. Roze kiest een speerman en verwijdert die. Hiermee eindigt het eerste-schots voorrecht van Grijs. Nu begint de normale gevechtsprocedure.

Roze gooit voor de overgebleven aanvallende eenheden (eerst voor zijn zwaardvechter, daarna voor zijn speermannen), en boekt een treffer. Grijs gooit voor zijn verdedigende speerman en mist. Grijs verwijdert zijn speerman, verliest het nu onbezette Iyo, en geeft zijn provinciekaart Iyo aan het speelbord over.

## VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE

### VOOR DE SLOTMANOEUVRES

Roze heeft zijn beurt van "Oorlogvoeren" voor deze speelronde gehad. Hij heeft strijd gevoerd met alle aangekondigde provincies. De witte provincies geven onbezette provincies aan, die gedurende Fase C: "De strijd" verloren zijn gegaan. Elke van deze provincies ligt "voor het grijpen", totdat een speler ze binnengaat om ze te veroveren.

### FASE D: SLOTMANOEUVRES

In Fase D mag de aanvallende speler al zijn hoofdlegers en provinciale legers verzetten. Gedurende deze fase mag een hoofdleger of provinciaal leger alléén naar een aangrenzende onbezette of bevriende provincie. Onthoud dat zeeroutes provincies aangrenzend maken. Onthoud ook, dat u een provincie niet onbezet achter mag laten door alle eenheden eruit te halen.

**Overlevende ronin:** Omdat ronin niet voor Aktie 8: "Verwijder ronin" van het bord gehaald mag worden, geldt de limiet van ronin per provincie nog steeds. Overschrijd de limiet niet terwijl u uw hoofdlegers en provinciale legers beweegt. Ronin kunnen niet zonder de aanwezigheid van reguliere troepen een provincie bezetten!

Verzet eerst uw hoofdlegers, daarna uw provinciale legers.

**Beweeg de legers van de daimyos eerst:** Eerst mag u ieder van uw hoofdlegers een aantal provincies gelijk aan of minder dan de ervaring van hun daimyo laten lopen. De regels voor het bewegen van hoofdlegers zijn hetzelfde in deze fase als in Fase A: "Openingsmanoeuvres van de hoofdlegers", met één toevoeging: elk leger kan nu een aangrenzende lege provincie binnentrekken om deze te veroveren (Zie onderstaand: "Het veroveren van een onbezette provincie").

**Beweeg daarna de provinciale legers:** Na het verzetten van uw hoofdlegers mag u uw provinciale legers verplaatsen, of ieder aantal eenheden uit die legers, naar aangrenzende bevriende of onbezette provincies. Als de aangrenzende bevriende provincie door een hoofdleger bezet is, dan mogen alle provinciale eenheden eventueel aan dat leger worden toegevoegd, zolang ze op de legerkaart passen. De eenheden van een provinciaal leger mogen opgesplitst worden om naar verschillende aangrenzende onbezette of bevriende provincies te lopen. Als de aangrenzende bevriende provincie door een provinciaal leger is bezet, dan wordt deze gewoon groter.

**N.B.:** Verzeker u ervan, dat u de limiet van 5 eenheden voor een provinciaal leger niet overschrijdt.

Als een provinciaal leger naar een aangrenzende onbezette provincie loopt, dan wordt deze veroverd. (Zie onderstaand: "Het veroveren van een onbezette provincie").

**Het veroveren van een onbezette provincie:** Teneinde een onbezette provincie te veroveren, zet u uw hoofdleger of één of meer eenheden van uw provinciaal leger erin vanuit een aangrenzende provincie.

Neem dan de betreffende provinciekaart van de rode rechthoek op het speelbord, en leg deze op uw stapel. U bent nu eigenaar van de provincie. Aan het einde van deze fase legt u uw aanvals-fiches terug in het opbergbakje.

---

## VOORBEELD VAN DE EERSTE RONDE

### FASE D: SLOTMANOEUVRES

Gedurende Fase D zet Roze eerst zijn hoofdlegers, en dan zijn provinciale troepen in aangrenzende onbezette provincies om die te veroveren. Elke keer, dat hij een provincie verovert, neemt hij de betreffende provinciekaart van het speelbord en legt deze op zijn stapel.

**De bewegingen van de hoofdlegers:** Hoofdleger #1 loopt naar Hizen, één speerman achterlatend als garnizoen in Chikuzen. Hoofdleger #2 loopt naar Hyuga. Hoofdleger #3 blijft in Awa.

**De bewegingen van de provinciale machten:** Vanuit Bungo loopt een zwaardvechter naar Buzen. Vanuit Higo loopt een speerman naar Chikugo; een zwaardvechter wordt in hoofdleger #2 opgenomen in Hyuga, een speerman achterlatend.

Vanuit Satsuma sluiten zich een boogschutter en een speerman aan bij hoofdleger #2 in Hyuga; een speerman loopt naar Osumi. Vanuit Awa loopt een boogschutter naar Sanuki; een speerman loopt naar Iyo; en een andere speerman loopt naar Tosa. De illustratie laat de locatie zien van de eenheden van Roze na Fase D.

---

## AKTIE 8: VERWIJDER DE RONIN (ACTION 8: REMOVE RONIN)

(zie blz. 28\*)

In Aktie 8 verwijderen alle spelers overlevende ronin vanuit hun provincies op het speelbord, hun legerkaart of hun gesloten provinciekaarten. Alle spelers doen dit gelijktijdig.

Leg de ronin terug in het opbergbakje. Ronin kunnen weer gehuurd worden in Aktie 5: "Ronin huren", in de volgende beurt.

---

## AKTIE 9: INKOMENSFASE (ACTION 9: COLLECT KOKU)

(zie blz. 28\*)

In Aktie 9 tellen de spelers hun provinciekaarten, en innen dan koku om in de volgende ronde uit te geven, afhankelijk van het aantal provincies, dat ze thans bezitten. Dit doen alle spelers tegelijkertijd.

### BEREKEN UW INKOMEN

Om uw inkomen te berekenen, telt u uw provinciekaarten, deelt dit aantal door drieën, en frakties rondt u naar beneden af, als die er zijn. Het verkregen getal is het aantal koku, dat u die ronde krijgt. Als u bijvoorbeeld 26 provincies bezit, dan deelt u dit door drieën, en de uitkomst ( $8 \frac{2}{3}$ ) rondt u af op 8. Dit betekent dat u recht heeft op 8 koku.

Elke speler berekent op dezelfde manier zijn inkomen.

### HET INNEN VAN UW KOKU

Neem het aantal koku, waar u recht op heeft, uit het opbergbakje, en plaats die voor u. Elke speler doet hetzelfde.

**Minimum Inkomen:** Geen speler kan ooit minder dan 3 koku verdienen. Als u minder dan 9 provincies over heeft, en tenminste één daimyo, dan krijgt u 3 koku.

---

## 5. HOE WINT MEN HET SPEL? (WINNING THE GAME)

(zie blz. 29\*)

Om het spel te winnen, moet een speler 35 provincies bezitten. Zodra een speler zijn 35e provincie verovert, eindigt het spel, en is hij de winnaar! Een speler kan op ieder moment gedurende een speelbeurt het spel winnen.

**Een langere versie:** De spelers kunnen er de voorkeur aan geven om een winnaar uit te roepen op het moment dat de speelronde is uitgespeeld. Als één speler aan het einde van een beurt (nadat alle spelers alle 9 akties hebben afgemaakt) 35 provincies bezit, dan eindigt het spel en is hij de winnaar!

In deze langere versie hebben tegenspelers de kans om verloren provincies te heroveren vóórdát de ronde voorbij is en de winnaar wordt uitgeroepen.

---

## 6. REGELS VOOR EEN SPEL MET 2 SPELERS (RULES FOR A 2-PLAYER GAME)

(zie blz. 29\*)

---

De regels voor een spel met 2 spelers zijn precies hetzelfde als voor een spel met 3, 4 of 5 deelnemers, maar met de volgende uitzonderingen:

\* Elke speler kiest en beheerst militaire eenheden in twee kleuren. Voor elke kleur wordt een apart planningbakje gebruikt met referentieschem, enzovoort. Alle akties voor elke set worden apart uitgevoerd.

\* Schud en deel alle provinciekaarten uit in twee aparte stapels: één voor elke speler. De spelers delen hun kaarten op hun beurt in twee stapels van 17 kaarten.

Bij het opzetten van de eenheden volgt u de aanwijzingen voor het opzetten uit hoofdstuk 3. Plaats militaire eenheden van één kleur in 17 provincies, en militaire eenheden van een andere kleur in de andere 17 provincies. Advies: probeer in iedere kleur de provincies zoveel mogelijk te groeperen.

**N.B.:** Men zou kunnen afspreken dat de daimyos elkaar ook in de eerste ronde al mogen aanvallen, daar men al redelijk geconsolideerd is.

\* De twee sets militaire eenheden, die u controleert, mogen niet tegen elkaar strijden; ze zijn geallieerd. Plaats daarom elke set eenheden zodanig, dat ze de vijandelijke provincies kunnen bereiken.

\* Militaire eenheden van beide van uw sets kunnen niet in dezelfde provincies staan; ook mogen ze niet samen aanvallen en verdedigen.

**Het winnen van een spel voor twee:** Als een speler aan het einde van een speelronde tenminste in het bezit is van 50 provincies, dan eindigt het spel en is hij de winnaar!

---

## 7. GEILLUSTREERD VOORBEELD (ILLUSTRATED EXAMPLE)

(zie blz. 30\*)

---

### DE SITUATIE

Dit voorbeeld komt uit een spel voor 4 spelers na verschillende speelronden. Het concentreert zich op de strijd tussen Grijs en Roze aan één kant van Honshu (het grootste eiland). Veronderstel dat de twee andere spelers elders op het bord in een gevecht gewikkeld zijn.

Grijs is eigenaar van 17 provincies; Roze heeft er 19. Beide spelers hebben 2 hoofdlegers over, geleid door een daimyo met ervaringsniveau "3". Een nieuwe speelronde staat te beginnen.

Afbeelding A laat de voorgenomen strategie van beide spelers zien; afbeelding B toont hoe Grijs ten strijde trekt.

### DE VOORGENOMEN STRATEGIE

**GRIJS:** Als hij ten strijde trekt vóór Roze, dan wil hij hoofdleger #1 door Owari naar Mikawa laten oprukken, en onderweg in elke provincie één speelman laten inlijven. Hoofdleger #3 zal door Echizen en Mino lopen om provinciale eenheden in te lijven, en dan naar Hida teruglopen. Beide legers zullen dan hun openingsaanvallen annouceren tegen dezelfde vijandelijke provincie: Shinano. Het doel: om hoofdleger #2 van Roze te vernietigen, en dan het met een kasteel versterkte Shinano te veroveren.

**ROZE:** Roze is van plan, in de hoop vóór Grijs ten strijde te kunnen trekken, om leger #2 door Kozuke en Echigo naar Etchu te sturen. Hoofdleger #1 zal dan door Sagami en Kai naar Shinano trekken. Beide legers zullen onderweg provinciale eenheden inlijven, en dan hun openingsaanvallen tegen dezelfde provincie deklarereren: Hida. Het doel: om van Grijs hoofdleger #3 uit te schakelen, en dan het met een fort versterkte Hida in te nemen.

### AKTIE 1:

#### PLANNEN

**GRIJS:** Grijs heeft 5 koku om uit te geven. Omdat Roze 6 koku heeft, besluit Grijs géén koku te verspillen door te bieden op ZWAARDENTREKKEN. In plaats daarvan plaatst hij 2 koku in het vakje RONIN HUREN (om zijn leger in Hida te ondersteunen), en 3 koku in HUUR DE NINJA.

**ROZE:** Roze plaatst 3 koku in ZWAARDENTREKKEN, 1 koku in RONIN HUREN (om zijn leger in Shinano te ondersteunen) en 2 koku in HUUR DE NINJA.

### AKTIE 2:

#### ZWAARDENTREKKEN

Roze heeft de meeste zwaarden in het vakje ZWAARDENTREKKEN, en hij kiest het zwaard met 1 diamant. De andere 3 spelers trekken willekeurig een zwaard. Grijs trekt het zwaard met 2 diamanten.

---

**AKTIE 3:  
BOUWEN**

Noch Roze noch Grijs bouwen een kasteel of fort in deze ronde.

**AKTIE 4:  
MOBILISEREN**

Noch Roze noch Grijs mobiliseren deze ronde eenheden.

**AKTIE 5:  
RONIN HUREN**

**GRIJS:** Grijs huurt 4 ronin en plaatst ze allemaal op de gesloten kaart Hida.

**ROZE:** Roze huurt 2 ronin en plaatst ze beiden op de gesloten kaart Shinano.

**AKTIE 6:  
HUUR DE NINJA**

Grijs heeft méér koku in dit vakje dan elke andere speler, dus hij huurt de ninja. Roze verliest de 2 koku, die hij op de ninja heeft ingezet - en zet zich schrap tegen de aanslag van de ninja die naar hij weet zal worden gepleegd op één van zijn resterende 2 daimyos!

**AKTIE 7:  
OORLOGVOEREN**

**ROZE:** In Fase A: "Openingsmanoeuvres van de hoofdlegers", zet Roze zijn twee legers als gepland (zie afbeelding A): hoofdleger #2 loopt naar Etchu, daarna loopt hoofdleger #1 naar Shinano.

In Fase B: "Openingsveldslagen" melden beide legers een aanval op Hida. Roze is van plan om eerst vanuit Shinano aan te vallen met leger #1 (het grootste leger), en de slag af te breken voordat hij zijn daimyo verliest; daarna wil hij de aanval voortzetten vanuit Etchu met leger #2, teneinde de overgebleven verdedigers van Grijs in Hida uit te schakelen.

**De ninja slaat toe!** Ploetseling (vóórdat Roze met Fase C: "De strijd" kan beginnen), pleegt de ninja van Grijs een aanslag op de daimyo in Shinano! Grijs gooit gelukkig: een 7! De moordaanslag is succesvol. Hoofdleger #1 is nu "ontregeld": het kan noch aanvallen noch bewegen. Nu begint Roze met Fase C: "De strijd". Omdat leger #2 in Etchu ingezet is om Hida aan te vallen, moet het alleen de strijd voeren, zonder steun van het nu ontregelde leger #1 in Shinano.

Hoofdleger #2 krijgt een geweldig pak slaag van het leger in Hida (dat is versterkt met de 5 bonus ronin uit het fort, de 4 heimelijk opgestelde ronin, en één speerman uit het garnizoen), voordat het de slag afbreekt en in Fase D naar Musashi terugtrekt (zie de stippellijn in afbeelding B). Andere spelers strijden tegen elkaar en vallen Roze en Grijs niet aan.

**GRIJS:** Omdat de beurt van Roze om oorlog te voeren zo rampzalig is verlopen, besluit Grijs volgens zijn oorspronkelijke plan te bewegen in Fase A: "Openingsmanoeuvres van de hoofdlegers" en in Fase B: "Openingsveldslagen" (zie: afbeelding A).

In Fase C: "De strijd", slaagt hoofdleger #3 erin, het ontregelde leger in Shinano (dat 4 bonus speermannen, 2 heimelijk geplaatste ronin en 1 speerman als garnizoen omvat) na 5 gevechtsronden te elimineren. Hoofdleger #3 blijft in Hida staan en valt Etchu aan, waardoor de alleenstaande verdedigende speerman uitgeschakeld wordt. Daarna loopt hij naar Etchu, een haakbuschutter achterlatend om Hida te beheersen, verovert die provincie, en voert zijn slotaanval uit op de 2 speermannen in Noto. De aanval is succesvol. Grijs laat hoofdleger #3 achter in Etchu, met het plan om in Fase D: "Slotmanoeuvres" Noto binnen te lopen en te veroveren.

Hoofdleger #1 van Grijs loopt nu naar Shinano (als gemeld) voor zijn eerste slag, en valt dan Musashi aan. Grijs verslaat daar met succes het leger van Roze, dat bestond uit de 4 bonus speermannen uit het kasteel, de speerman van het garnizoen en de laatste daimyo van Roze. Roze ligt nu uit het spel. Grijs krijgt de eenheden en alle 19 provincies van Roze, en heeft er nu in totaal 36. Hij eist de titel van Shogun op en wint daarmee het spel!

**N.B.:** In de oorspronkelijke engelstalige versie staat op biz. 23\* een fout in de spelregels. Onder 1. staat, dat er per type eenheden één dobbelsteen gegooid moet worden. Bedoeld wordt echter: per type voor alle eenheden één dobbelsteen.

**MB GameMaster Series Copyright 1986 door Milton Bradley Co., U.S.A.**

**Alle rechten voorbehouden. MB International B.V., Utrecht, Holland. 4720-XI**

**Vertaling: Michael Bruinsma Games Consultancy, 1989.**