

Daimyo - KSR

Jeder Durchgang besteht aus 4 Phasen, der jeweils von allen Spielern gleichzeitig gespielt wird. Krieger und Daimyos gelten als Einheiten. Jeder Spieler hat 8 Hand-Karten.

Phase 1 - Ausspielen der Densho-Karten:

Alle Spieler müssen 2 Karten aus ihrem Blatt spielen und diese verdeckt vor sich ablegen.

Phase 2 - Entnehmen der Densho-Karten aus der Reserve:

Bevor die gespielten Karten aufgedeckt werden, muss jeder Spieler die 2 Karten aus der Reserve nehmen und seinem Blatt hinzufügen. In der 1. Runde ist die Reserve noch leer.

Phase 3 - Aufdecken der Densho-Karten:

Alle Spieler decken gleichzeitig die beiden in Phase 1 gespielten Karten auf. Ausspielung erfolgt nach Priorität, von A1 beginnend: Also A1, A2 usw., soweit vorkommend. Es müssen alle Karten ausgespielt werden, bevor Phase 4 beginnt.

Karten-Auswirkungen:

Typ A (Eigene Bushi versetzen):

- Der Spieler wählt ein Sechseck, auf dem seine Bushi-Krieger stehen und versetzt 1 oder mehrere Krieger in ein bestimmtes direkt angrenzendes Sechseck.

Befinden sich auf dem Ziel-Sechseck fremde Einheiten => KAMPF.

KAMPF:

Treffen Einheiten mehrerer Spieler auf einem Sechseck aufeinander, gilt:

- Ein Daimyo hat auch nur den Wert 1 im Kampf wie jeder Krieger.
- Der Spieler mit weniger Einheiten entfernt seine Einheiten. Der überlegene Spieler muss genauso viele Einheiten wie der Verlierer entfernen. Patt: Beide Spieler entfernen alle Einheiten.
- Entfernte Einheiten kommen in die Reserve ihrer Besitzer.

- Muss ein Daimyo entfernt werden, endet die Partie und es siegt der Eroberer.

Typ B (Eigene Bushi aus Reserve einberufen):

- Der Spieler muss 1 Bushi-Krieger aus seiner Reserve nehmen und auf das Sechseck einsetzen, auf dem sein Daimyo steht.
- Hat der Spieler schon alle Bushi-Krieger ins Spiel gebracht, gilt die Karte als Typ A. Ihre Priorität bleibt unverändert.

Typ C (Eigene Daimyo versetzen):

- Der Spieler muss seinen Daimyo in ein Sechseck versetzen, das an seinem Ausgangs-Sechseck anliegt. Der Daimyo darf nicht auf ein Sechseck gehen, wo fremde Einheiten liegen. Ggf. wird dann die Karte nicht ausgeführt.

Typ D (Neutrales Sechseck hinzufügen):

- Der Spieler fügt dem Spielgebiet ein neutrales (weißes) Sechseck hinzu. Es wird so angelegt, dass mind. 1 Seite an ein schon vorhandenes Sechseck angrenzt.
- Gibt es keine Sechsecke mehr in der Reserve, gilt die Karte nun als Typ E. Die Priorität der Karte bleibt unverändert.

Typ E (Freies Sechseck versetzen):

- Der Spieler wählt ein beliebiges freies Sechseck vom Spielgebiet aus und positioniert es an beliebiger Stelle, wobei es mind. mit einer Seite an ein vorh. Sechseck angrenzen muss.
- Es darf das Spielgebiet nicht getrennt werden.
- Das gewählte Sechseck darf in diesem Durchgang noch nicht eingefügt/versetzt worden sein.

Phase 4 - Bilden der Densho-Kartenreserve:

Die gespielten Karten werden verdeckt in die Reserve der anderen Mitspieler gelegt, d.h., bei 2 Spielern ==> Gegenspieler, bei 3 oder 4 Spielern ==> je nach links und rechts 1 Karte.

Spiel-Ende:

Entweder endet das Spiel mit dem Entfernen eines Daimyo (siehe Kampf) ODER wenn ein Spieler mit mind. 3 Bushi-Kriegern insgesamt wenigstens 2 Secksecke des Gegners im 2-Personen-Spiel kontrolliert bzw. je 1 Seckseck der 2 Gegner im 3-Personen-Spiel kontrolliert bzw. je 1 Seckseck der 3 Gegner im 4-Personen-Spiel kontrolliert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.12.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Daimyo - KSR

Jeder Durchgang besteht aus 4 Phasen, der jeweils von allen Spielern gleichzeitig gespielt wird. Krieger und Daimyos gelten als Einheiten. Jeder Spieler hat 8 Hand-Karten.

Phase 1 - Ausspielen der Densho-Karten:

Alle Spieler müssen 2 Karten aus ihrem Blatt spielen und diese verdeckt vor sich ablegen.

Phase 2 - Entnehmen der Densho-Karten aus der Reserve:

Bevor die gespielten Karten aufgedeckt werden, muss jeder Spieler die 2 Karten aus der Reserve nehmen und seinem Blatt hinzufügen. In der 1. Runde ist die Reserve noch leer.

Phase 3 - Aufdecken der Densho-Karten:

Alle Spieler decken gleichzeitig die beiden in Phase 1 gespielten Karten auf. Ausspielung erfolgt nach Priorität, von A1 beginnend: Also A1, A2 usw., soweit vorkommend. Es müssen alle Karten ausgespielt werden, bevor Phase 4 beginnt.

Karten-Auswirkungen:

Typ A (Eigene Bushi versetzen):

- Der Spieler wählt ein Sechseck, auf dem seine Bushi-Krieger stehen und versetzt 1 oder mehrere Krieger in ein bestimmtes direkt angrenzendes Sechseck.

Befinden sich auf dem Ziel-Sechseck fremde Einheiten => KAMPF.

KAMPF:

Treffen Einheiten mehrerer Spieler auf einem Sechseck aufeinander, gilt:

- Ein Daimyo hat auch nur den Wert 1 im Kampf wie jeder Krieger.
- Der Spieler mit weniger Einheiten entfernt seine Einheiten. Der überlegene Spieler muss genauso viele Einheiten wie der Verlierer entfernen. Patt: Beide Spieler entfernen alle Einheiten.
- Entfernte Einheiten kommen in die Reserve ihrer Besitzer.

- Muss ein Daimyo entfernt werden, endet die Partie und es siegt der Eroberer.

Typ B (Eigene Bushi aus Reserve einberufen):

- Der Spieler muss 1 Bushi-Krieger aus seiner Reserve nehmen und auf das Sechseck einsetzen, auf dem sein Daimyo steht.
- Hat der Spieler schon alle Bushi-Krieger ins Spiel gebracht, gilt die Karte als Typ A. Ihre Priorität bleibt unverändert.

Typ C (Eigene Daimyo versetzen):

- Der Spieler muss seinen Daimyo in ein Sechseck versetzen, das an seinem Ausgangs-Sechseck anliegt. Der Daimyo darf nicht auf ein Sechseck gehen, wo fremde Einheiten liegen. Ggf. wird dann die Karte nicht ausgeführt.

Typ D (Neutrales Sechseck hinzufügen):

- Der Spieler fügt dem Spielgebiet ein neutrales (weißes) Sechseck hinzu. Es wird so angelegt, dass mind. 1 Seite an ein schon vorhandenes Sechseck angrenzt.
- Gibt es keine Sechsecke mehr in der Reserve, gilt die Karte nun als Typ E. Die Priorität der Karte bleibt unverändert.

Typ E (Freies Sechseck versetzen):

- Der Spieler wählt ein beliebiges freies Sechseck vom Spielgebiet aus und positioniert es an beliebiger Stelle, wobei es mind. mit einer Seite an ein vorh. Sechseck angrenzen muss.
- Es darf das Spielgebiet nicht getrennt werden.
- Das gewählte Sechseck darf in diesem Durchgang noch nicht eingefügt/versetzt worden sein.

Phase 4 - Bilden der Densho-Kartenreserve:

Die gespielten Karten werden verdeckt in die Reserve der anderen Mitspieler gelegt, d.h., bei 2 Spielern ==> Gegenspieler, bei 3 oder 4 Spielern ==> je nach links und rechts 1 Karte.

Spiel-Ende:

Entweder endet das Spiel mit dem Entfernen eines Daimyo (siehe Kampf) ODER wenn ein Spieler mit mind. 3 Bushi-Kriegern insgesamt wenigstens 2 Secksecke des Gegners im 2-Personen-Spiel kontrolliert bzw. je 1 Seckseck der 2 Gegner im 3-Personen-Spiel kontrolliert bzw. je 1 Seckseck der 3 Gegner im 4-Personen-Spiel kontrolliert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.12.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de