

Regelnachtrag:



Startspieler:

Der älteste Mitspieler beginnt das Spiel als erster Daimyo, da im traditionellen Japan immer der Älteste das Vorrecht vor den Jüngeren hatte.



Startressourcen:

Zu Spielbeginn zieht der Startspieler **10** Ressourcen verdeckt. Die nachfolgenden Spieler ziehen je 1 Ressource mehr als der Spieler vor ihm. Also nimmt sich der nächste Spieler **11**, der Nachfolgende **12** usw.



Taktikscheibe - Schlacht:

Wer die Taktikscheibe "Schlacht" beim Kampf ausspielt, addiert NACH der Berechnung der eingesetzten Katana (auch NACH einer eventuellen Verdoppelung, Beispiel Schlacht gegen Meuchelangriff) **IMMER** die Anzahl der eingesetzten Truppen zum Gesamtergebnis dazu. Spielen beide Parteien eines Kampfes die Taktikscheibe "Schlacht", zählen beide Seiten für das Gesamtergebnis ihre jeweils eingesetzten Truppen dazu.



Feldzugmarker:

Der Feldzugmarker kann anstelle eines doppelten Angriffes auch dafür verwendet werden, einmalig die Leibgarden des Daimyos in den Kampf um Provinzen auszuschieken.

Dies empfiehlt sich vor allem dann, wenn man zu wenig Truppen regulär unterhalten kann, um einen Feldzug durchzuführen oder von allen Seiten bedrängt wird. Der Daimyo beschließt zum Wohle des Clans seine Haustruppen und Leibgarden für eine begrenzte Zeit unter das Kommando des Samurai zu stellen, bzw. sie für einige Zeit zur Verteidigung wichtiger Provinzen einzusetzen.



Der Daimyo legt den Feldzugmarker ab, nachdem er seine Truppenanzahl auf dem Spielfeld mit den Koku abgeglichen hat. Er erhält dafür einmalig die 3 Extratruppen als Elite (großer Truppenmarker), die jeder dem Kampfwert von jeweils 3 Truppen entsprechen. Sie sind zusätzlich zur Anzahl an Truppen, die der Spieler entsprechend seines Kokuzählers unterhalten kann. Diese kann der Daimyo nun wie seine regulären Truppen einsetzen.

Sollten sie Verluste erleiden, die nicht mit im gleichen Feld vorhandenen Truppen abgerechnet werden können, wird für je 1 Schaden eine ganze Elitetruppe entfernt! Sie kämpfen für drei, aber sterben wie einer! Deshalb sollte man sie immer zusammen mit regulären Truppen einsetzen.

Wird der Spieler das nächste Mal aktiver Daimyo (nach einer Runde) kehren die Haustruppen wieder zurück und nehmen ihre gewohnten Tätigkeiten am Hof des Daimyos wieder auf. Die Extra Truppenmarker Elite werden vom Spielfeld genommen und können nicht wieder eingesetzt werden.