



# Der Herr vom Grünen Drachen Fluss

Ein Szenario für 3 Spieler



## Hintergrund:

Tief hat sich der Fluss des Drachen ins Land geschnitten. Seine steilen Hänge und die Täler, die dahinter liegen, gelten als karges Land. Doch die Ufer des Flusses sind reich an angeschwemmter Erde. Bald darauf hatten die Menschen, die die Ufer in ertragreiche Felder verwandelten, allerdings den wahren Reichtum des Flusses entdeckt. Wertvolle Jade konnte überall im Uferbereich gefunden werden.

Der Grüne Drachen Fluss wird er seitdem genannt und seit Generationen beschert er denen, die an seinen Ufern leben, Wohlstand und Reichtum. Der Herr vom Grünen Drachen Fluss ist einer der ehrenwertesten und reichsten Daimyos in der Gegend. Es gibt nur einen Daimyo in der Region, der im Ansehen höher und über ihm steht.

Der Herr vom Grünen Drachen Fluss hatte vor Tagen einen der ehrenwertesten Samurai des mächtigsten Daimyos der Insel zur Teezeremonie eingeladen. Doch der Gast ist nicht erschienen. Das bedeutet mehr als nur ein Gesichtsverlust für den Daimyo am Grünen Drachen Fluss.

Ist sein Stern am Sinken? Besitzt er nicht mehr den Rückhalt beim mächtigsten Fürst der Insel? Ist es nicht sogar als ein Zeichen an die anderen Daimyos dieser Region zu verstehen, dass eine Veränderung erwünscht wäre?

Kaum macht der erste Schnee die Pässe unpassierbar, so dass keine Hilfe von außen kommen kann, marschieren die Truppen zweier benachbarter Klans die Berghänge hinab ins Flusstal des Grünen Drachen.



## Das Konzept:

Bei diesem Szenario muss sich ein Spieler gegen die Angriffe von 2 Gegnern erwehren, die das gleiche Interesse haben. Deshalb eignet es sich besonders, wenn ein erfahrener Bushido-Spieler zwei Neulingen die Gelegenheit geben möchte, Bushido für sich zu entdecken. Gleichzeitig ist es eine spannende Herausforderung, auszuprobieren, ob man dem gleichzeitigen Angriff zweier Spieler gewachsen ist.

Der Herr vom Grünen Drachen Fluss ist mit seinen Provinzen deutlich im Vorteil. Das reiche Land sichert ihm ein Maximum an Truppen. Die Städte erwirtschaften wichtige Ressourcen, um ausreichend gerüstet zu sein.

Die Bergklans hingegen sind nur klein und einzeln schwach und leicht zu besiegen. Nur gemeinsam werden sie die Kraft aufbringen, sich gegen den Herrn vom Grünen Drachen Fluss zu behaupten. Spätestens im Frühjahr, muss es Ihnen gelungen sein, sich an den Ufern des Flusses festzusetzen. Ist dann die Macht des Grünen Drachen nicht gebrochen, wird der Shogun kommen und dem Kampf Einhalt gebieten!





# Spiel Aufbau

Die Vergabe der Provinzen und damit die Startwerte der Spieler sind festgelegt. Jedem Spieler ist es freigestellt, wie er die ihm zustehenden Truppen auf seine Provinzen verteilt.

Startspieler ist Blau, gefolgt von Rot als jeweiliger Anführer eines Bergclans. Grün übernimmt den Herrn des Drachenflusses.

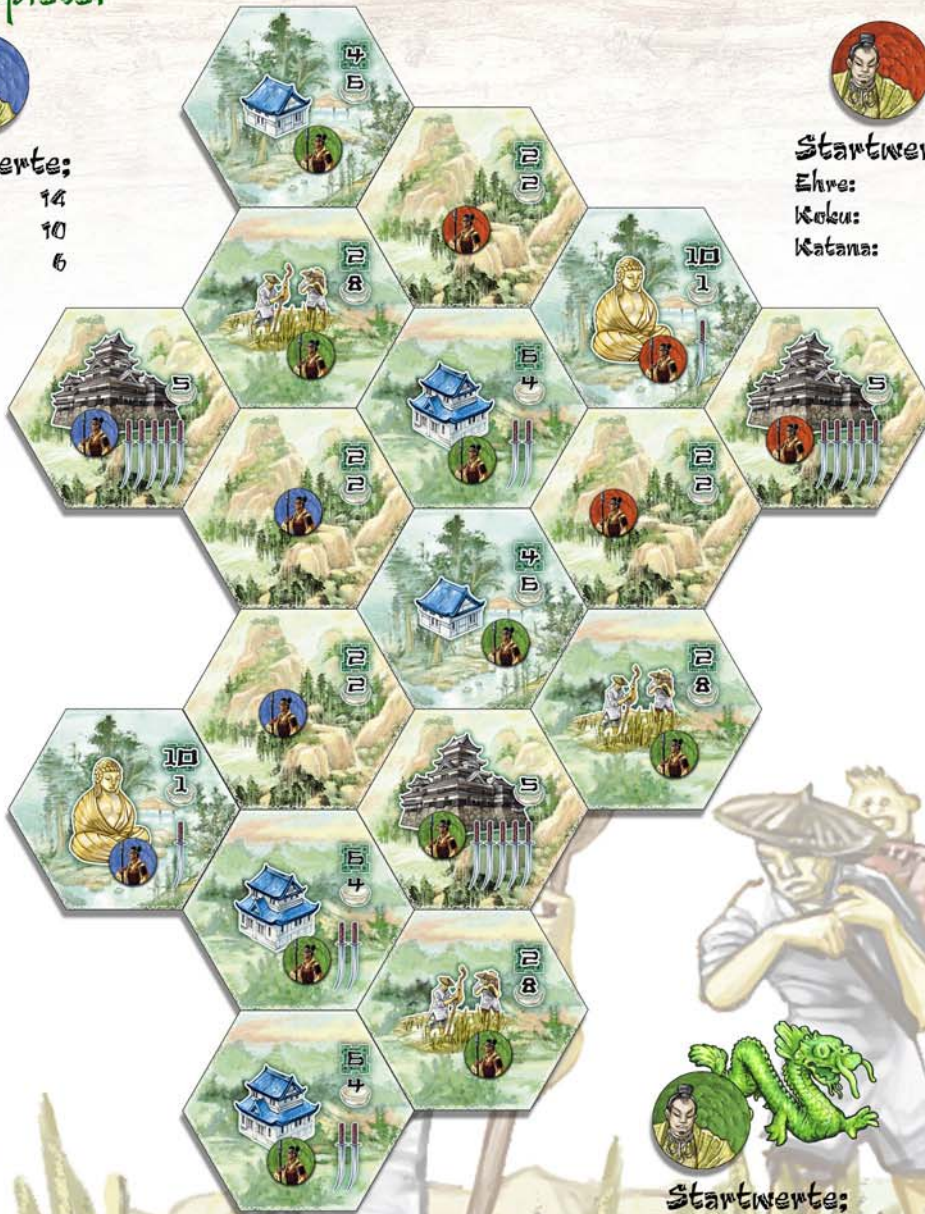
## Startspieler



**Startwerte:**  
Ehre: 14  
Koku: 10  
Katana: 6



**Startwerte:**  
Ehre: 14  
Koku: 10  
Katana: 6



**Startwerte:**  
Ehre: 32  
Koku: 49  
Katana: 9





## Spielstart:

Nach dem Spielaufbau beginnt Spieler Blau als Daimyo, gefolgt von Rot, zuletzt Grün. Die Zugreihenfolge folgt dem Szenariohintergrund. Die beiden Bergclans sind diejenigen, die den Frieden brechen. Der Herr vom Grünen Drachen Fluss sieht sich von Anfang an in die Defensive gedrängt.



## Siegbedingung:

Ziel dieses Szenarios ist es nicht, Shogun zu werden, sondern die Macht des Herrn vom Grünen Drachen Fluss zu brechen und ihn in Ehre und Ansehen zu überflügeln!

Dazu nutzen die Daimyos der Bergclans die Winterzeit aus, in der die Pässe, die zu diesem Tal führen, unpassierbar sind. Egal wie viel Daimyohere die Spieler erringen. Selbst wenn ein Spieler auf Ehre 50 steht, endet das Spiel nicht vorzeitig! Erst wenn der Winter (nach dem 6ten Monat auf dem Shogunzähler) seinem Ende zugeht, hat der Stand der Daimyozähler der einzelnen Spieler einen Einfluss.

Steht der Herr vom Grünen Drachen Fluss dann immer noch über allen anderen, wird der Shogun Truppen schicken und die Bergclans in ihre Schranken weisen. In diesem Fall gehört dem Spieler Grün der Sieg.

Steht einer der Daimyos der beiden Bergclans im Frühjahr über dem Herrn vom Grünen Drachen Fluss, so wird der Shogun keine Partei ergreifen und die Fürsten gewähren lassen. Dann nehmen die Dinge ihren Lauf: 50 Punkte Ehre als Daimyo oder der Mächtigste nach einem Jahr, wie im Grundspiel!

## Spieltipp Bergklan

Als Fürst eines der Bergclans stehen Ihnen nur wenige Truppen zur Verfügung. Daher sollten Sie zu Anfang viel wagen. Aber auch Ihrem Verbündeten, dem Spieler des anderen Bergklan, geht es nicht anders. Daher besteht die berechtigte Hoffnung, dass Sie im Kampf auf ihn bauen können, wenn er als Samurai Ihre Truppen anführt.

Zusammen müssen sie bis zum Ende des Winters den Herrn vom Grünen Drachen Fluss entmachteten haben. Doch ab da sollten Sie damit rechnen, dass ihnen der andere Bergklan die Unterstützung aufkündigt und Ihnen in den Rücken fällt. Denn nur einer der Daimyos kann neuer Herr am Grünen Drachen Fluss werden.



## Spieltipp Grüner Drache



Sie werden von Anfang an beide Spieler gegen sich haben, aber als erfahrener Spieler wissen Sie das. Auch wird Ihnen klar sein, dass Sie von keinem der beiden Gegenspieler viel zu erwarten haben, wenn diese in der Rolle des Samurai für Sie kämpfen.

Planen Sie dies von Anfang an mit ein und versuchen Sie das für sich auszunutzen.

Ihre Lager sind gut gefüllt, so dass Sie lange Zeit mit der Maximalzahl an Truppen kämpfen können, auch wenn sie einige Gebiete verlieren.

Als erfahrener Spieler liegt es an Ihnen, dieser Situation eine glückliche Wende zu geben.