

Gelber Bambus

Ein Szenario für 2 Spieler

Hintergrund:

Hanatacco, Daimyo des Clans „Gelber Bambus“ hat viele Jahre die Geschicke seines Clans erfolgreich gelenkt. Er war dem Shogun stets treu ergeben. Doch mit dem Zusammenbruch des Shogunats verändert sich das Machtgefüge schlagartig.

Hanatacco ist unentschlossen, wohin er den Clan nun führen soll. Noch ist er nicht bereit, mit seinem Clan in das Ringen um die Macht einzutreten. Während er noch zögert, stürzen benachbarte Daimyos das Land in den Krieg.

Als Ronins über die Grenze kommen, den westlichen Tempel plündern und zwei benachbarte Provinzen in Unruhen stürzen, sieht der älteste Sohn Hanataccos die Zeit gekommen, zu handeln. Er schließt ein Bündnis mit einem Neffen seines Vaters. Von ihren beiden Grenzfestungen aus, ziehen sie mit ihren Truppen auf die Hauptburg zu, um den Daimyo zu stürzen. Denn der Clan „Gelber Bambus“ benötigt jetzt einen neuen, starken Fürsten.

Es ist beiden klar, dass sie einander brauchen, denn die Truppen des Daimyo versperren ihnen den Weg auf die Hauptburg.

Doch je näher sie mit ihren Truppen der Festung Hanataccos kommen, desto deutlicher erkennen beide, dass vor dem Tor der Hauptburg ihr Bündnis enden wird. Denn nur einer von beiden kann der neue Daimyo des „Gelben Bambus“ werden. Derjenige, der die meiste Ehre vorweisen kann, wenn die Hauptburg genommen und Hanatacco besiegt ist!

Sonderregeln für dieses Szenario:

Für ein Spiel mit zwei Spielern werden einige Sonderregeln eingeführt, da nicht alle Rollen, wie gewohnt, besetzt werden. Es werden in diesem Szenario 3 Rollenkarten verwendet.

Spieler Rot beginnt als Samurai, Spieler Blau erhält den Bushi. Zusammen greifen sie den eigenen Daimyo an, der durch gelbe Truppen repräsentiert wird. Rechts vom Spielaufbau wird die Rollenkarte des Daimyo abgelegt und bleibt dort während des ganzen Spiels.

Die Spieler wechseln sich in der Rolle als Samurai und Bushi ab. In der Rolle des Samurai wird jeder Spieler so ähnlich behandelt, als wäre er gleichzeitig auch ein Daimyo. In diesem Szenario führt er seine Kämpfe selbst durch. Der Bushispieler verteidigt für den gelben Daimyo die Provinzen, die der Samurai angreift und in denen gelbe Truppen stationiert sind.

Beginnt der Samurai seinen Zug, hat er das Anrecht auf eine freie Teezeremonie. Auch aktualisiert er seine Zähler und die Truppenanzahl und zieht Ressourcenmarker, ganz, als wäre er schon Daimyo.

Da es die Rollenkarte Sensei in diesem Szenario für zwei Spieler nicht gibt, können Sondermarker nur nach der Doppelregel gespielt werden! Da nur der Daimyo keine Sondermarker spielen darf, können beide Spieler, beginnend mit dem Samuraispieler, Doppelmarker spielen, wenn der Samurai mit seiner Zugvorbereitung fertig ist.

Der Samurai muss in seiner Runde einen Angriff führen! Er sucht sich sein Angriffsziel selbst aus, da er ja nicht mehr unter der Befehlsgewalt des Daimyo steht. Vor dem Angriff hat der Samurai die Möglichkeit, Sonderehremarker und/oder den Feldzugmarker zu setzen. Ganz wie im Grundspiel. Der Ehreverlust bei einer Niederlage ist gleich den Regeln im Grundspiel. Aber ohne die Stimme des Sensei (diese Rolle ist nicht mit im Szenario) beträgt der Ehrverlust immer den Maximalwert von 10 Ehrepunkten!

Eine Geisha wird gegen den Samurai gespielt.

Seppuku kann nur durch den Mitspieler per Doppelregel gefordert werden. Ihm kann NICHT widersprochen werden und er muss ausgeführt werden!

Der Samuraispieler ist in der Reihenfolge der Erste, der ein Kotau ausspielen darf.

Das Bündnis

Das beide Parteien verbündet sind, hat auch Auswirkungen auf dieses Spielszenario.

Eine Einladung zur Teezeremonie kann nicht abgelehnt werden! Als Verbündete können sich die Spieler nicht direkt angreifen! Jeder Bündnispartner muss dem Anderen einen möglichen Weg freilassen, damit dieser mit seinen Truppen zur Hauptfestung marschieren kann.

Das Bündnis verbietet einen direkten Kampf der beiden Spieler gegeneinander. Behindern Sie den Mitspieler geschickt in der Rolle des Bushi oder bedienen Sie sich der Ronin, um Aufstände in den Gebieten ihres Bündnispartners auszulösen.



Die Ehre und der Sieg

Wie im Grundspiel verwenden die Spieler beide Zähler für die Ehre, auch wenn sie selbst nicht in der Rolle des Daimyo spielen.

Da sie nicht in ihren Gebieten angegriffen werden können, werden die Spieler viele Ehrepunkte gewinnen. Die entsprechenden Zähler steigen nicht weiter als maximal 50 Punkte. Erreichen sie diesen Wert, bleiben sie stehen. Überzählige Punkte VERFALLEN. Verliert ein Spieler Ehrepunkte auf einem Zähler, fällt dieser wie gewohnt.

Das Spiel endet Nicht, wenn ein Spieler 50 Ehrepunkte mit seinem Daimyo-Zähler erreicht hat! In diesem 2 Spieler-Szenario ist es das Ziel die Hauptfestung einzunehmen! (Beachte, dass jeder Spieler in der Rolle des Samurai einen Angriff führen muss). Gibt es keine Provinzen mehr, die nicht vom Bündnis kontrolliert werden, MUSS die Hauptfestung angegriffen werden!

Das Spiel endet, wenn die Hauptfestung eingenommen wurde. Es gewinnt der Spieler, der dann die meiste Ehre auf seinem Daimyo-Zähler vorweisen kann!

Das Spiel endet auch, wenn die 12te Rundegespielt wurde oder wenn ein Spieler Ressourcen nachziehen möchte, aber im Beutel nicht mehr ausreichend Marker vorhanden sind. Dann ist der Umsturz gescheitert!

In diesem Falle hat Hanatakko, Daimyo des Clans „Gelber Bambus“, endlich eine Entscheidung getroffen. Sein jüngster Sohn Takkume wird zum neuen Daimyo ausgerufen und die Bündnispartner zu Aufständischen erklärt. Ihnen bleibt nur, zu fliehen und ohne Ehre als Ronin durch die Lande zu ziehen oder ihre Ehre zumindest symbolisch wieder herzustellen, in dem sie Seppuku vor den Augen des neuen Daimyo begehen.

Startaufbau



Spielmaterial
wie im Grund-
spiel.

10 Ressourcenmarker,
verdeckt hinter den
Sichtschirm, aber keine
Taktikscheiben!
Nur Katanazähler!



Startposition
Spieler Blau



Die Hauptburg

Sonderehremarker 6 des Spielers
Gelb wird in die Hauptburg gelegt.
Wer diese Burg einnimmt, erhält 6
Ehrepunkte direkt auf seinem
Daimyozähler gutgeschrieben.



Startposition
Spieler Rot

Spielmaterial
wie im Grund-
spiel.

Zugreihenfolge:

Die Spielerreihenfolge ist Rot; Blau; Gelb. Immer wenn Gelb am Zug ist, werden entsprechend des Katana-Zählers Ressourcen verdeckt hinter dem Sichtschirm von Gelb platziert. Gelb sammelt nur Ressourcen und spielt KEINE wieder ab. Für Gelb findet kein Angriffszug statt und es werden keine neuen Truppen für Gelb ins Spiel gebracht oder Truppen abgebaut! Für Gelb wird nur der Zähler „Katana“ auf dem Zählbord geführt, um zu sehen, wie viele Ressourcen Gelb nachzieht.