

DER TEMPEL DER SCHWARZEN KOBRA

Ein Szenario für 3 oder 4 Spieler

HINTERGRUND

Tamato Hoida, ein Samurai im Range eines Hatamoto, sieht für sich die Zeit gekommen. Der Kaiser hat sich mit dem Shogun überworfen.

Tamato Hoida eilt zum Tempel der Schwarzen Kobra, so schnell er kann. Dort erwarten ihn schon die Mitglieder des von ihm geführten Geheimbundes. Mit ihrer Hilfe will Tamato die Macht in der Region rund um den Tempel ergreifen.

Nur drei kleinere Provinzfürsten im Range eines Daimyo verwalten diese Gebiete. Wenn es ihm innerhalb von drei Monaten gelingt, die Macht in der Region an sich zu reißen, wird der Shogun ihn in den Rang eines Daimyo erheben. Solange der Shogun mit dem Kaiser im Zwist ist, wird er starke und entschlossene Untergebene unter sich benötigen, die seine Macht stützen.



SONDERREGELN

In diesem Szenario werden die Rollenkarten anders vergeben als im Grundspiel.

Diesmal handelt der aktive Spieler in der Rolle des Hatamoto. Der Hatamoto stellt sich den anderen Daimyos im offenen Kampf. Aus diesem Grund gewinnt er bei einem Sieg im Kampf ebenfalls Kriegerehre. Da er für sich selbst kämpft, erhält er keine Sonderehrepunkte wie der Samurai. Außer dem Hatamoto werden noch die Rollenkarten Daimyo, Bushi und Sensei benötigt.

Folgende Sonderregeln gelten für dieses Szenario:

Jeder Spieler verfügt über die Zähler seiner eigenen Farbe, ganz wie im Grundspiel. Zusätzlich werden die blauen Zähler für den Hatamoto benutzt. Der Hatamoto benötigt KEINEN Kokuzähler, da seine Truppen, die Ronin, anders ins Spiel gebracht werden. Ebenso benötigt er KEINEN Katana-Zähler.

Der blaue Shogun-Zähler beginnt bei 10, der Kriegerehre-Zähler von Blau startet wie die Zähler der anderen Spieler ebenfalls bei 10.

Der aktive Spieler erhält alle Rollenkarten und legt vor sich die Rolle des Hatamoto. ER erhält die ihm zustehenden 2 Ressourcen sofort und weitere, wenn er Gebiete kontrolliert, die über weitere Katana-Symbole verfügen. Es steht ihm ebenfalls sofort eine freie Teezeremonie zu. Dafür benötigt er KEINEN Gast und er muss keine 5 Ehre abgeben. Da er keine Einladung ausspricht, kann die Teezeremonie auch NICHT abgelehnt werden!

Nachdem er sich eventuell Ehrepunkte dazugekauft hat, kann er nun weitere Ronin ins Spiel rufen, wenn nicht bereits alle 15 Ronin schon im Spiel sind. (siehe Erklärung weiter unten)

Nun entscheidet der Hatamoto, wem er in dieser Runde die Rolle des Daimyo gibt. (Diesen Daimyo wird der Hatamoto in dieser Runde angreifen!) und übergibt diesem Spieler alle restlichen Rollenkarten!

Der Daimyo führt nun die Schritte 1 bis 4 des üblichen Rundenablaufs durch! (Das bedeutet auch, daß er Marker aus dem Beutel nachziehen darf. Deshalb sollten alle Mitspieler in Ihrer Taktik darauf achten, daß ein Spieler nicht zu oft den Titel des Daimyo erhält!)

In diesem Szenario wählt der Daimyo einen Spieler zu seinem Bushi.

Dies ist der Spieler, der das Gebiet des Daimyo gegen den Angriff des Hatamoto verteidigen soll. Da der Bushi diesen Kampf für seinen Daimyo führt, gelten für ihn die gleichen Regeln der Sonderehre, wie sie sonst für den Samurai gelten. Der Daimyo kann ihm 3 oder 6 Sonderehre in Aussicht stellen. Für jeden im Kampf eingesetzten Katana-Marker erhält der Bushi ebenfalls 1 Punkt Ehre zusätzlich, wenn er den Kampf für den Daimyo gewinnt.

Danach vergibt der Daimyo die Rolle des Sensei an den Spieler, der noch keine Rollenkarte hat.

Anders als im Grundspiel geht der Hatamoto zum offenen Angriff über. Die Daimyos finden sich in der Rolle der Verteidiger wieder. Als Truppen folgen dem Hatamoto Ronins in den Kampf.

RONIN - DIE TRUPPEN DES HATAMOTO

Vor dem Spielstart werden die 15 Roninmarker aus dem Stoffbeutel genommen und neben den Spielbereich bereit gelegt. Die Ronin sind die Truppenmarker des Hatamoto. Der Hatamoto benötigt keinen Koku-Zähler, denn seine Truppen werden auf folgende Weise ins Spiel gebracht:

Neue Ronin:

Erhält ein Spieler die Rollenkarte Hatamoto, zieht er nicht nur neue Ressourcen, sondern hat auch gleich die Möglichkeit, weitere Ronin im Spielfeld zu platzieren. Dazu muß er Katana-Marker ausspielen. Für jedes Katana kann er einen Ronin ins Spiel bringen. Wo er sie platziert, steht ihm frei.

Mobilisierung:

Bevor der Hatamoto angreift, kann er Ronins, die alleine ein Gebiet kontrollieren, innerhalb benachbarter Gebiete, die nur der Hatamoto beherrscht, umgruppieren.

Ronins zusammenrufen:

Ronins, die sich in einem Gebiet aufhalten, das noch ein Daimyo kontrolliert, können herbeigerufen werden. Für je ein ausgespieltes Katana kann ein Marker ein Gebiet weit gezogen werden. Für mehrere Katana können entsprechend viele Marker oder Gebiete weit gezogen werden.



DIE SCHWARZE KOBRA BEISST ZU:

In diesem Szenario ist der Spieler in der Rolle des Hatamoto der Angreifer. Dieser Spieler führt seinen Kampf für sich selbst. Anders der Verteidiger. Der Daimyo, der vom Hatamoto angegriffen wird, muss sich einen Spieler als Bushi wählen, der die Truppen für den Daimyo bei der Verteidigung anführt. Die Daimyos können während des gesamten Szenarios nicht zum Angriff übergehen!

Nachdem der Sensei die Möglichkeit hatte, Effektmarker auszuspielen (Und weitere Spieler nach der Dopplerregel) ist nun der Hatamoto wieder an der Reihe. Es ist ihm erlaubt, Ronin zu "mobilisieren", bevor er zum Angriff übergeht. Dann hat er auf zwei Arten die Möglichkeit, den Kampf zu eröffnen:

**Angriff aus einem benachbarten Gebiet:**

Wie im Grundspiel kann der Angreifer einen Teil der Truppen eines Gebietes auswählen und sie an die Grenze zu einem Nachbargebiet ziehen und hier den Angriff erklären. Verliert der Hatamoto diesen Kampf, verstecken sich die überlebenden Ronin in diesem Gebiet. Ronins müssen sich nie als Ergebnis eines Kampfes zurückziehen!

**Aufstand in einem Gebiet des Daimyo:**

Der Hatamoto hat ebenso wie im Grundspiel die Möglichkeit in einem Gebiet des Daimyo, in dem sich Ronin aufhalten, einen Aufstand gegen die Truppen des Daimyo anzuführen. Verliert der Hatamoto diesen Kampf, verstecken sich die überlebenden Ronin wieder in diesem Gebiet. Ronins müssen sich nie als Ergebnis eines Kampfes zurückziehen!

**Achtung:**

Da in diesem Szenario die Ronin aktive Truppen sind, gilt die Regel für den Aufstand aus dem Grundspiel NICHT. Befinden sich also in einem Gebiet gleich viele oder sogar mehr Ronin als Besatzungstruppen, werden diese NICHT gegeneinander aufgerechnet! Weiterhin können sich aber Ronin in Gebieten aufhalten, in denen Truppen eines Daimyo lagern!

Bis die Ronin die Besatzer in einem offenen Kampf besiegen und ALLE aus der Provinz verdrängen, erhält der Daimyo die Vorteile der entsprechenden Provinz, dessen Truppen sich dort befinden!



Spielaufbau bei 3 Spielern:

Wird das Szenario nur zu Dritt gespielt, werden ein Dorf und 3 Gebirge nicht verwendet. Beim Auslegen der Geländestücke werden die beiden oberen und unteren Teile nicht ausgelegt, sodass eine Rechteckform entsteht.

Weiterer Spielaufbau:

Wie im Grundspiel wählt jeder Spieler zuerst eine Festung aus. Danach wählt jeder immer je eine Provinz und besetzt sie, bis alle Gebiete vergeben sind. Zunächst werden alle Zähler auf den aktuellen Stand gebracht. Dann beginnt der Spieler, der mit seinem Zähler für die Daimyo-Ehre am niedrigsten steht.

Spielstart und Spielablauf:

Der Spieler mit der niedrigsten Daimyo-Ehre beginnt. Er erhält alle Rollenkarten und legt vor sich die Rolle des Hatamotos ab.

Hat er seine Aktionen soweit abgehandelt, gibt er dem Spieler, den er angreifen will, die Rolle des Daimyos und alle weiteren Rollenkarten.

Nachdem der Daimyo seine Aktionen durchgeführt hat, muss er einen Spieler zu seinem Bushi ernennen und den Sensei vergeben.

Danach muss der Hatamoto einen Angriff gegen den Daimyo führen. Es ist am Bushi, für den Daimyo das umkämpfte Gebiet zu verteidigen. Gewinnt er, hat er den gleichen Anspruch auf Ehrepunkte wie im Grundspiel als Samurai, da er ja für einen anderen Spieler gekämpft hat. Verliert er, muss er sich aber auch dem Urteil des Sensei und des Daimyo stellen, die im extremsten Fall Sepukku fordern können!

Konnte der Hatamoto mit seinem Zug das Spiel nicht gewinnen, erhält der nächste Spieler im Uhrzeigersinn alle Rollenkarten und handelt nun als Hatamoto.

**SIEG BEDINGUNGEN:****Sieg als Hatamoto:**

Der Hatamoto hat maximal 3 Monate Zeit, die Herrschaft in der Region zu erringen. Danach muss der Shogun ihn zur Ordnung rufen. Jeder der 12 Spielzüge entspricht in diesem Szenario je einer Woche!

Achtung:

Jeden Erfolg, den ein Spieler in der Rolle des Hatamoto erringt, wird auf den blauen Zählern des Hatamoto verrechnet!!

Dem Spieler, dem es in dieser Zeit gelingt, in der Rolle als Hatamoto auf dem blauen Daimyo-Ehrezähler mehr Punkte als irgend ein anderer Daimyo in der Region zu erlangen, gewinnt sofort das Spiel. Die geknechtete Bevölkerung wird sich hinter den starken Hatamoto stellen. Die bisherigen Daimyos verlieren ihre Macht und ihr Leben, sofern sie nicht fliehen.

Sieg als Daimyo:

Gelingt es keinem Spieler in der Rolle des Hatamoto zu gewinnen, gewinnt der Spieler, der nach 3 Monaten der mächtigste Daimyo in der Region ist und über die meiste Daimyoehre verfügt.

SPIELAUFBAU:

Folgende Geländestücke werden bei 4 Spielern benötigt:



Der Tempel wird in die Mitte gelegt. Die restlichen Geländestücke werden auf die Festungsseite gedreht und gemischt. Danach werden sie nach folgendem Muster angeordnet:



Ein Marker Sonderehre 3 wird anstelle des Wertes 10 auf den Tempel der Schwarzen Kobra gelegt. Dies ist der Startwert des blauen Daimyohrezählers.



Die Rollenkarte Hatamoto, die blauen Zähler für Daimyohre und Kriegerehre sowie 12 der 15 Roninmarker aus dem Beutel werden neben dem Spielfeld bereitgelegt. 3 Roninmarker werden auf dem Tempelfeld platziert.

12x



Zähler - Daimyohre



Zähler - Kriegerehre