FUJIKORO

Regelheft

Die Geschichte bisher …

Japan, Hōsei 4 (1707).

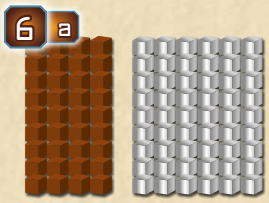
Der Vulkan Fuji steht kurz vor dem Ausbruch. Rot glühende Lava wird schon bald die drei geheimen Seien-ji (聖煙寺)verzehren, Heilige Tempel, die tief im Inneren des Vulkans verborgen sind. Der Shogun ist entschlossen, das kostbare Erbe zu bewahren, und schickt seine edelsten und begabtesten Samurai-Krieger ins Innere des Vulkans, um die wertvollen Güter zu retten. Nach einem zermürbenden Aufstieg durch Schneestürme und tückisches, steiniges Gebiet finden die Samurai den Eingang, der in die Höhle hinabführt.

Der Vulkan poltert und die Wände beginnen zu wackeln! Der Boden unter ihren Füßen zerbröckelt und unsere tapferen Samurai fallen in die riesige Höhle, in der sich die drei Tempel befinden, welche langsam in der glimmernden Lava versinken.

Jetzt liegt es an unseren Helden, die Höhle zu erkunden und so viele Relikte, Heilige Schriftrollen und Mönche wie möglich aufzuspüren, um sie sicher zum Shogun zu bringen, bevor der Vulkan ausbricht und alles für immer verloren ist.

Game Brewer

1 Steckt den **Rahmen** zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Legt den **kaiserlichen Plan** (mit dem -Symbol nach oben) daneben aus und gebt jedem Spieler ein **Spielertableau** in der Farbe seiner Wahl. Nutzt entweder nur die symmetrischen oder nur die asymmetrischen Spielertableaus für ALLE Spieler. Wir empfehlen für die ersten Partien die symmetrischen Spielertableaus. Dieser Aufbau ist für die symmetrische und asymmetrische Seite identisch, sofern nicht anders auf den asymmetrischen Tableaus abgebildet. Lest Seite 16 für weitere Informationen rund um die asymmetrischen Spielertableaus.



2 Legt das **Startplättchen** offen in die Mitte des Rahmens. Es bildet den Krater des Vulkans.

3 Baut die **3 Heiligen Tempel** zusammen und stellt sie auf die dafür vorgesehenen Orte auf dem Spielplan.

4 Legt die **3 Brückenplättchen** auf die dafür vorgesehenen Orte auf dem Spielplan.

5 Sortiert die **Vulkanplättchen** entsprechend der Nummer auf ihrer Rückseite (I, II, III) in 3 Nachziehstapel. Mischt jeden Stapel separat und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

6 Legt alle **Ressourcen (a), Drachenzähne (b) Magie (c), Würfel (d), Drachen (e), Drachenmarker (f), Schadensmarker (g), Mönche (h), Lavaplättchen (i), Seilplättchen (j), Countdown-Plättchen (k), Marker für Magische Pläne (l)** und **quadratische Ressourcenmarker (m)** neben dem kaiserlichen Plan bereit. Fügt die sechseckigen Ressourcenmarker nur beim Spiel mit 5 oder 6 Spielern hinzu. **Abenteuermarker** sind optional (mehr dazu auf der Spielerhilfe).

7 Stellt die **Samurai** aller Spieler auf das Startplättchen.

8 Zieht zufällig **1 Helm-, 1 Waffen-** und **1 Sandalen-Ausrüstungskarte** pro Spieler und legt sie neben den kaiserlichen Plan. Legt die restlichen Ausrüstungskarten zurück in die Schachtel.

9 Mischt die **Karten „Heilige Schriftrolle“** und legt sie als Nachziehstapel neben den kaiserlichen Plan. Zieht 3 Karten „Heilige Schriftrolle“ und legt sie offen neben dem Nachziehstapel aus.

10 Zieht zufällig je 1 Karte von den Entwürfen **„Magischer Helm“, „Magische Waffe“** und **„Magische Sandalen“** pro Spieler. Legt die restlichen Entwurf-Karten zurück in die Schachtel. Verteilt die „Magischer Helm“- Karten einzeln auf die Heiligen Tempel. Fahrt dann an der Stelle fort, an der ihr aufgehört habt, und legt die Karten „Magische Waffe“ und schließlich die Karten „Magische Sandalen“ aus. Dies führt dazu, dass die Karten gemäß der folgenden Tabelle auf die Tempel verteilt werden. Schiebt alle Karten in die Tempel.

2 Spieler			
3 Spieler			
4 Spieler			
5 Spieler			
6 Spieler			

11 Gebt jedem Spieler entsprechend der Abbildungen auf dem Spielertableau seine **Aktionsscheiben.** Stellt die **Siegpunktmarker** aller Spieler auf das Feld 0 der Siegpunktleiste des Rahmens.

12 Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl an **Ressourcen**, entsprechend der Abbildungen auf seinem Spielertableau und legt diese auf das/die entsprechende(n) Raster. Zusätzlich erhalten die Spieler ihre **Marker „Heilige Schriftrolle“** und legen sie neben ihrem Tableau ab.

13 Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl **Startmönche** entsprechend der Spielerzahl:

	Bis zu 5 Spieler	6 Spieler
Spielertableaus	1 Mönch	2 Mönche
Spielertableaus	0 Mönche	1 Mönch

Die erhaltenen Mönche können auf den Tableaus der Spieler auf Mönchsplätzen nach deren freier Wahl abgelegt werden (siehe Seite 6).

14 Platziert den **Countdown-Marker** und den **Drachengesundheitsmarker** auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem kaiserlichen Plan.

15 Bestimmt einen zufälligen Startspieler.

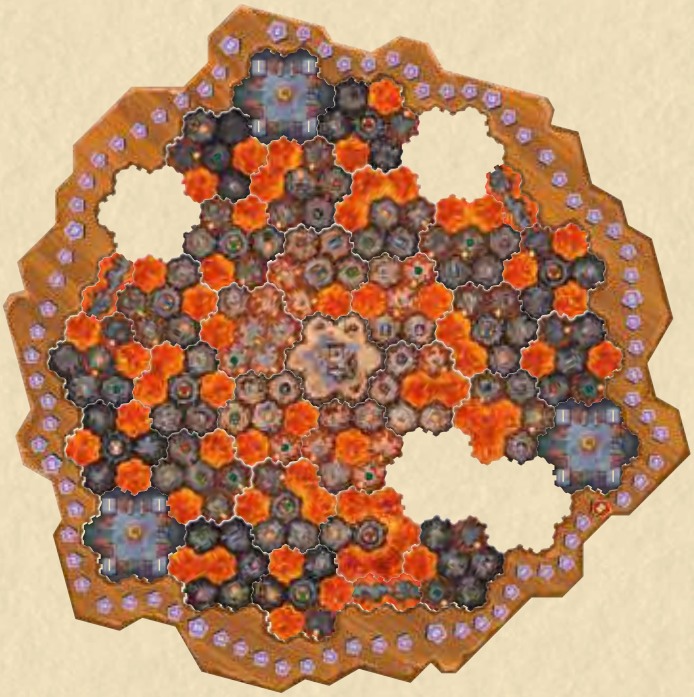
aufbau

2 Spielmodi

Fuji Koro kann im kompetitiven Modus mit 2-6 Spielern oder im kooperativen Modus mit 1-6 Spielern gespielt werden. Die Regeln für beide Spielmodi sind sehr ähnlich, so dass zunächst der kompetitive Modus einschließlich aller wichtigen Spielabläufe erklärt wird, gefolgt von den speziellen Regeln für den kooperativen Modus ab Seite 14. Die Spieler sollten gemeinsam vor dem Beginn einer Partie entscheiden, in welchem Modus sie spielen möchten. Wenn du ein erfahrener Samurai-Krieger bist, kannst du dich auch an den Szenarien auf Seite 17 versuchen, um mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Die Karte

In Fuji Koro erkunden die Spieler die Höhle auf dem Berg Fuji, die während des Spiels nach und nach enthüllt wird. Am Ende des Spiels kann die Karte mit Plättchen so aussehen:



- Es gibt Vulkanplättchen in 3 Stufen, die in 3 Ringen um das zentrale Startplättchen gelegt werden. Der erste Ring kann bis zu 6 Plättchen der Stufe I enthalten, der zweite Ring bis zu 12 Plättchen der Stufe II und der dritte Ring bis zu 12 Plättchen der Stufe III. Ein Ort ohne Plättchen wird als „unerforschter Ort“ bezeichnet. Der Level III-Ring enthält außerdem 3 Brücken und 3 Tempel.
- Das Startplättchen, die Brückenplättchen und die Tempel sind sichere Orte (kein Kampf). Spieler können sich auf diesen Plättchen nicht angreifen, und Drachen bewegen sich nie dorthin.
- Das Startplättchen und die Tempel bestehen jeweils aus einem großen Feld. Die Brücken bestehen aus 2 Feldern. Alle anderen Vulkanplättchen sind in 7 Felder unterteilt, die durch das Muster auf jedem Plättchen dargestellt werden. Die Samurai bewegen sich von Raum zu Raum. Drachen bewegen sich von Plättchen zu Plättchen (nur im kooperativen Spiel) und verteidigen ein ganzes Plättchen.

- Es können zu keiner Zeit mehr als 2 Samurai auf 1 Feld sein. Dies bedeutet auch, dass du niemals ein Feld mit 2 Samurai passieren kannst. Ein Plättchen kann niemals mehr als 1 Drachen enthalten, es können jedoch mehrere Samurai mit oder ohne Drachen auf einem Plättchen sein.
- Einige Felder enthalten Lava . Einige Felder werden in der Endphase des Spiels mit Lava bedeckt . Samurai können sich nur dann über Lava bewegen, wenn ihre Füße durch Sandalen geschützt sind (siehe Seite 7). Drachen sind groß genug, um Lava sicher zu überqueren.
- Mönche, Ressourcen, Schriftrollen, Drachen und Abenteuermarker (optionales Spielmaterial – siehe Spielerhilfe) werden auf den erkundeten Vulkanplättchen angezeigt. Verwendet die sechseckigen Ressourcenmarker nur im Spiel mit 5 oder 6 Spielern.
- Das Startplättchen und die 3 Tempel sind die einzigen Plättchen mit einem permanenten Vorrat an Ressourcen (1 Holz und 1 Metall). Bei den 3 Tempeln kannst du auch magische Entwürfe erhalten.
- Am Ende des Spiels erwartet der Shogun die Samurai in seinem Palast und gibt den Samurai, die rechtzeitig aus dem Vulkan geflohen sind, einen Bonus.

KOMPETITIVER MODUS

Ziel des Spiels

In Fuji Koro werden die Spieler versuchen, Heilige Schriftrollen und Entwürfe für magische Waffen zu sammeln, Ressourcen (Holz und Metall) zu sammeln, die bestmögliche Ausrüstung herzustellen und versuchen, den Vulkan zu verlassen, bevor er vollständig ausbricht. Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, werden die Spieler auf ihrer Reise durch den gesamten Vulkan sagenhaften Drachen begegnen, denen sie sich alleine oder mit Hilfe anderer Spieler stellen und versuchen zu besiegen. Das Spiel wird bis zur Endphase des Spiels fortgesetzt, die von einem Spieler ausgelöst wird, der 30 Siegpunkte (SP) erreicht. Sobald dies geschehen ist, haben die Spieler 8 finale Züge, um dem Vulkan zu entkommen.

Um das Spiel zu gewinnen, muss ein Spieler die meisten Siegpunkte sammeln, indem er Drachen besiegt, die Höhle erkundet, die richtigen Waffen fertigt und magische Ausrüstung, Drachenzähne und Mönche während der Endphase des Spiels zum Shogun bringt.

Spielablauf

Beginnend beim Startspieler und für den Rest des Spiels im Uhrzeigersinn folgend, muss jeder Spieler 2 **Aktionen** ausführen.

Es stehen 4 Aktionen zur Auswahl: **Bewegen, Erkunden, Sammeln** und **Ausruhen**. Um eine der ersten drei Aktionen auszuführen, musst du 1 Aktionsscheibe aus deinem Aktionsscheibenvorrat in das entsprechende Aktionsfeld auf deinem Spielertableau verschieben. Es ist erlaubt, mehr als 1 Aktionsscheibe auf einem Aktionsfeld zu haben.

Um sich **auszuruhen**, müssen alle auf Aktionsfeldern liegende Aktionsscheiben in deinen Aktionsscheibenvorrat zurückgeholt werden. Wenn die Aktionsscheiben im Vorrat ausgehen, musst du eine Pause einlegen. Du kannst dich jederzeit ausruhen, vorausgesetzt, du hast mindestens 1 Aktionsscheibe auf irgendeinem Aktionsfeld eingesetzt.

Wann immer du dich ausruhst, kannst du auch **als Teil deiner Ausruhen-Aktion etwas herstellen.**

Beispiel: *Masatsura ist an der Reihe und entscheidet sich für die Aktion Sammeln (1). Er verschiebt 1 Aktionsscheibe auf das Aktionsfeld Sammeln. Da er dafür seine letzte Aktionsscheibe verbraucht hat, muss er sich nun ausruhen, um seine 3 Aktionsscheiben zurückzuholen (2). Dabei darf er eines seiner Ausrüstungsstücke herstellen.*

Aktionen

1. Bewegen

Wenn du die Bewegungsaktion auswählst, kannst du deinen Samurai bis zu **2 Felder** auf einem beliebigen sichtbaren Vulkanplättchen, einer Brücke und / oder einem Heiligen Tempel bewegen. Fertig gestellte Sandalen erlauben es dir, dich 1 weiteren Schritt zu bewegen (siehe „Sandalen“ auf Seite 7).

Wenn du dich auf ein Feld mit **Lava** bewegst, werden deine Sandalen beschädigt (siehe „Sandalen“ auf Seite 7). Deine Bewegung muss immer auf einem Feld ohne Lava enden.

Wenn du dich auf ein Vulkanplättchen mit einem **Drachen** bewegst, endet deine Bewegungsaktion sofort auf dem ersten Feld dieses Plättchens und ein Kampf beginnt. Siehe „Kampf“ auf Seite 10.

Wenn du dich auf ein Feld bewegst, auf dem der **Samurai eines anderen Spielers** steht (das kein Tempel und kein Startplättchen ist), endet deine Bewegung sofort, sofern du **oder** der andere Spieler einen Kampf initiieren möchte. Siehe „Kampf“ auf Seite 10. Wenn du **und** der andere Spieler entscheiden keinen Kampf zu initiieren, darfst du deine Bewegung fortsetzen.

Beispiel: *Tomoe führt die Aktion Bewegen doppelt aus. Sie besitzt fertig gestellte Sandalen und bewegt sich daher 3 Felder auf Feld A und bewegt sich anschließend noch einmal auf das Plättchen mit dem grünen Drachen. Ihre Bewegung endet sofort und der Kampf mit dem Drachen beginnt!*

2. Erkunden

Wenn du dich am Rand eines Plättchens neben einem unerforschten Ort der Stufe I, II oder III befindest, kannst du den Vulkan weiter erkunden, indem du ein neues Vulkanplättchen offen auf den angrenzenden leeren Ort legst.

Zuerst kündigst du den anderen Spielern an, wo du erforschen möchtest. Dann nimmst du das oberste Plättchen des entsprechenden Stapels, das der Stufe des unerforschten Gebiets entspricht. Platziere das Plättchen offen in der Ausrichtung deiner Wahl am angekündigten Ort.

Du erhältst sofort 1 SP, wenn du ein Level II-Plättchen erkundest, oder 2 SP, wenn du ein Level-III-Plättchen erkundest.

Platziert die folgenden Gegenstände auf den angegebenen Feldern des Plättchens:

: Alle Spielerzahlen: Platziert einen zufälligen quadratischen Ressourcenmarker der gleichen Stufe auf diesem Feld.

: Nur 5-6 Spieler: Platziert einen zufälligen sechseckigen Ressourcenmarker der gleichen Stufe auf diesem Feld. Wenn auf dem Marker ein Mönch abgebildet ist, entfernt den Marker sofort und ersetzt ihn durch einen Mönch.

: Platziert einen „Heilige Schriftrolle“-Stein der abgebildeten Spielerfarbe auf diesem Feld (wenn diese Spielerfarbe nicht im Spiel ist, lasst es einfach leer).

: Nimm einen zufälligen Drachenmarker der passenden Farbe und lege den entsprechenden Drachen auf die Mitte des Plättchens. Wirf den Drachenmarker ab.

: Platziert einen Mönch auf diesem Feld.

: Beim Spiel mit Abenteuermarkern: Legt einen Abenteuermarker auf dieses Feld (siehe Spielerhilfe).

Dreht zum Abschluss alle verdeckten Ressourcenmarker auf allen angrenzenden Vulkanplättchen neben dem neu erkundeten Plättchen auf die offene Seite. Diese Ressourcenmarker sind jetzt wieder verfügbar (weitere Informationen dazu findet ihr bei der nächsten Aktion „Sammeln“).

Beispiel: *Yoshihiro beschließt, ein Vulkanplättchen der Stufe II zu erkunden. Er zieht eines und legt es in der Ausrichtung seiner Wahl an die angrenzende unerforschte Stelle. Er erhält 1 SP. Er fügt dem neuen Plättchen einen Mönch und einen Ressourcenmarker hinzu. Dann werden die verdeckten Ressourcenmarker der angrenzenden Plättchen wieder aufgedeckt.*

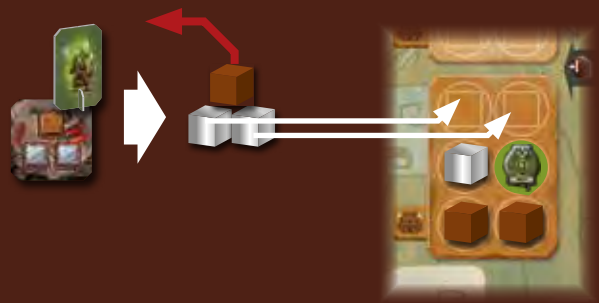
3. Sammeln

Beim Sammeln kannst du Gegenstände auf dem von deinem Samurai besetzten Feld aufheben. Du kannst Ressourcen, Heilige Schriftrollen, Mönche oder magische Entwürfe sammeln.

Ressourcen: Wenn du dich auf einem Feld mit einem aufgedeckten Ressourcenmarker befindest, nimmst du dir die abgebildeten Ressourcen und platzierst du sie auf freien Plätzen im Rucksack auf deinem Spielertableau (siehe „Dein Rucksack"). Nachdem du die Ressourcen genommen hast, drehst du den Ressourcenmarker um. Diese Ressourcen sind nicht mehr verfügbar, bis der Marker durch Erkundung eines benachbarten Plättchens wieder aufgedeckt wird.

Das Startplättchen und die 3 Tempel haben keine Ressourcenmarker und enthalten einen permanenten Vorrat an Ressourcen. Nur **einmal pro Spielzug** kannst du hier 1 Holz und 1 Metall sammeln. Der Vorrat auf dem Startplättchen verschwindet in der Endphase, sobald es durch das Seilplättchen abgedeckt wird.

Beispiel: Masatsura beschließt Ressourcen zu sammeln, und erhält 1 Holz und 2 Metall. Er hat nur noch 2 freie Plätze in seinem Rucksack. Daher entscheidet er sich, das Holz wieder in den allgemeinen Vorrat zu legen und die 2 verbleibenden Metall in seinen Rucksack zu legen.



Heilige Schriftrollen: Wenn du dich auf einem Feld mit einem „Heilige Schriftrolle"-Marker in **deiner Spielerfarbe** befindest, nimm ihn und leg ihn auf einen freien Platz in deinem Rucksack. Nimm dir 1 der 3 offen ausliegenden Karten „Heilige Schriftrolle" oder die oberste Karte vom entsprechenden Nachziehstapel. Schiebe die Karte in einen freien Platz an deinem Spielertableau und erhalte sofort 3 SP. Fülle die offene Auslage wieder auf 3 Karten auf.

Wenn an deinem Spielertableau kein freier Platz vorhanden ist, musst du eine vorhandene „Heilige Schriftrolle"-Karte abwerfen und durch die gerade aufgenommene Karte ersetzen. Du erhältst trotzdem 3 SP für die neue Schriftrolle, ohne SP für die alte Karte zu verlieren.

Wenn du eine vorhandene Karte „Heilige Schriftrolle" ersetzt, wirf einfach den soeben vom Vulkanplättchen aufgenommenen Schriftrollenmarker ab. Die Anzahl der „Heilige Schriftrolle"-Karten an deinem Tableau entspricht immer der Anzahl an Schriftrollenmarkern in deinem Rucksack.

Du darfst jederzeit die Fähigkeit der Heilige(n) Schriftrolle(n) in deinem Besitz einsetzen. Du verlierst natürlich die Fähigkeit aller abgeworfenen Schriftrollen.

Eine Liste aller Heiligen Schriftrollen und deren Effekte befindet sich auf der Spielerhilfe.

Beispiel: Masako besitzt bereits 2 Heilige Schriftrollen. Sie beschließt, einen weiteren Schriftrollenmarker zu sammeln. Da an ihrem Spielertableau kein freier Platz vorhanden ist, muss sie eine ihrer bisherigen Heiligen Schriftrollen abwerfen und durch die neue ersetzen. Außerdem wirft sie den gerade vom Spielplan aufgenommenen Schriftrollenmarker ab. Sie erhält 3 SP und füllt die Auslage der Heiligen Schriftrollen auf dem Spielplan wieder auf.

Mönche: Wenn du dich auf einem Feld mit einem Mönch befindest, nimm den Mönch und platziere ihn auf einem nicht belegten Mönchsplatz deiner Wahl auf deinem Spielertableau oder in deinem Rucksack, wenn alle Mönchsplätze belegt sind *(ja, diese Mönche sind tatsächlich klein genug, um in deinen Rucksack zu passen. Bitte lass ihren Kopf herausragen, um ein Ersticken zu verhindern).*

- Ein Mönch in deinem **Aktionsscheibenvorrat** kann als vierte Aktionsscheibe verwendet werden. Du musst dich seltener ausruhen.
- Ein Mönch neben dem 2. Platz für deine **Heiligen Schriftrollen** ermöglicht es dir, 2 Schriftrollen anstatt nur 1 zu lagern und deren Fähigkeiten zu nutzen.
- Mit einem Mönch unter deinem **Waffenraster** ist es dir erlaubt, eine Zweihandwaffe oder sogar zwei Einhandwaffen herzustellen (siehe „Handwerk" auf Seite 7).
- Ein Mönch neben deinem **2. Rucksack** bringt dir zusätzliche Aufbewahrungsplätze.

Sobald eine Mönchsscheibe einem Ort zugewiesen wurde, kann sie nicht an einen anderen Ort versetzt werden. Gelegentlich kann ein Mönch zu Beginn eines Drachenkampfes vom Spielertableau entfernt werden (siehe „Der heroische Mönch" auf Seite 10).

Magische Entwürfe: Wenn du dich in einem der 3 Heiligen Tempel befindest, kannst du bis zu 2 Karten „magische Entwürfe" von diesem Tempel auswählen (wie auf dem Tempeldach abgebildet) und an die angegebenen Plätze auf der rechten Seite deines Spielertableaus legen.

Leg den / die entsprechenden Marker „magischer Entwurf" (Helm, Waffe oder Sandalen) in deinen Rucksack.

Wichtig: Du darfst nur einen magischen Entwurf jedes Typs (Helm / Waffe / Sandalen) entsprechend der Symbole auf deinem Spielertableau besitzen.

Die Entwürfe in den Tempeln sind offene Informationen. Die Spieler können sich die Karten jederzeit während des Spiels ansehen.

Im Gegensatz zum Aufnehmen von Ressourcen an Tempeln, was nur einmal während deines Zuges erlaubt ist, ist es erlaubt, magische Entwürfe zweimal hintereinander aufzunehmen, oder Entwürfe in einer Sammelaktion und Ressourcen in der anderen Sammelaktion im selben Zug aufzunehmen.

DEIN RUCKSACK

Immer wenn du etwas in deinem Rucksack aufbewahren möchtest, dir aber nicht genügend freie Aufbewahrungsplätze zur Verfügung stehen, kannst du Platz schaffen, indem du Ressourcen (Holz, Metall oder Drachenzähne) wieder in den allgemeinen Vorrat zurücklegst.

Ein Samurai würde niemals Heilige Schriftrollen, Magische Entwürfe oder Mönche aus seinem Rucksack entfernen. Es gibt dafür nur 2 Ausnahmen: du ersetzt eine Schriftrolle durch eine andere (siehe weiter unten) oder du schickst den heroischen Mönch in den Kampf (siehe Seite 10).

Wenn du in deinem Rucksack keinen Platz für einen neuen Gegenstand schaffen kannst oder willst, kannst du den neuen Gegenstand **nicht** einsammeln.

4. Ausruhen (& Herstellen)

Wenn du dich **Ausruhen** möchtest (oder musst), **leg alle deine Aktionsscheiben zurück in deinen Aktionsscheibenvorrat.** Du kannst dich jederzeit ausruhen, vorausgesetzt, es liegt mindestens eine Aktionsscheibe auf einem der Aktionsfelder. Das bedeutet, dass es nicht möglich ist, sich zweimal hintereinander auszuruhen.

Du darfst dann **EINEN Typ Ausrüstung herstellen:** Helme, Waffen oder Sandalen. Es ist verboten, mehr als eine Ausrüstung gleichzeitig herzustellen. Jede Art von Ausrüstung hat eine andere Funktion. Dein Helm schützt dich im Kampf, deine Waffe fügt deinem Gegner Schaden zu und Sandalen können dir helfen, dich weiter und über Lava zu bewegen.

Das Handwerk besteht aus dem Verschieben von Ressourcen zwischen deinem Rucksack und EINEM Ausrüstungstyp. Jede Anzahl oder Art von Ressourcen (außer Magie) kann in beide Richtungen verschoben werden. Wenn jedoch Steine **(hier sind immer Holz, Metall, Zähne oder Magie)** von der ausgewählten Ausrüstung in den Rucksack verschoben werden, gilt einer dieser Steine als Abfall und muss in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden.

Wenn du einen Ausrüstungsgegenstand herstellst, kannst du diesen völlig neu anordnen, indem du die Steine auf selbigem Raster nach Belieben verschiebst. Du kannst dabei so kreativ sein, wie du willst, wenn du Helm, Waffe oder Sandalen herstellst oder neu anordnest. Es kann sich lohnen, Ausrüstung herzustellen, die mit einer Ausrüstungskarte (siehe Seite 8) oder einem magischen Entwurf (siehe Seite 9) übereinstimmt. Es besteht jedoch keine Verpflichtung dazu.

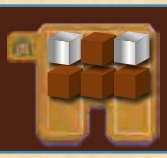
HELM

Ein **Helm** kann aus 1 bis 8 Steinen bestehen. Ein Helm kann eine beliebige Form oder ein beliebiges Muster haben und aus mehreren Teilen bestehen, die nicht miteinander verbunden sind.

Im Kampf erleidet dein Helm **pro Treffer 1 Schaden** (siehe „Kampf“ auf Seite 10). Wie viel Schaden dein Helm absorbieren kann, hängt von der Art der Ressourcen ab, aus denen er gemacht wurde. Um die Gesamtstärke deines Helms zu berechnen, addierst du einfach die Schadenswerte, die jeder Stein absorbieren kann:

- Holz: absorbiert 1 Schaden
- Metall: absorbiert bis zu 2 Schaden
- Drachenzahn: absorbiert bis zu 3 Schaden
- Magie: absorbiert bis zu 4 Schaden

***Beispiel:** Dieser Helm hat eine Stärke von 8: 2 Metall absorbieren 4 Schaden (2x2) und 4 Holz absorbieren ebenfalls 4 Schaden (4x1).*



SANDALEN

Sandalen können aus 1 bis 3 Steinen bestehen. Sandalen können jede Form und jedes Muster haben und können aus 2 Steinen bestehen, die nicht miteinander verbunden sind.

Fertiggestellte Sandalen (bestehend aus 3 Steinen) ermöglichen dir bei der Aktion Bewegen 1 zusätzlichen Schritt. Sandalen aus besonders robustem Material erlauben dir, dich über Lava zu bewegen, wodurch sie allerdings Schaden erleiden. Nachdem deine „Bewegen“-Aktion

***Beispiel:** Mitsuhide erleidet 5 Schaden an seinen Sandalen. Seine Sandalen bestehen aus 3 Metall mit einer Gesamtstärke von 6. Er muss die 3 Metall entfernen, um den erlittenen Schaden zu „bezahlen“. Der 1 Punkt, den er zu viel „bezahlt“ hat, verfällt ohne Entschädigung.*

abgeschlossen ist, musst du entsprechend Steine von deinen Sandalen entfernen, um **5 Schaden pro** von dir passiertem **Lavafeld** zu absorbieren. (Denk daran, dass du niemals deine Bewegung auf einem Lavafeld beenden kannst.)

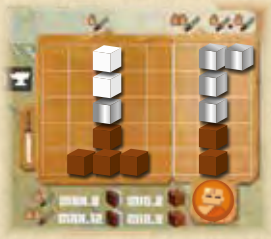
Die Menge an Schaden, die die Ressourcen in deinen Sandalen absorbieren können, ist die gleiche wie bei deinem Helm. Wenn du nicht in der Lage bist, Steine passend zum erlittenen Schaden zu entfernen, musst du mehr entfernen und überbezahlte Punkte verfallen.

Samurai werden niemals Selbstmord begehen, was bedeutet, dass sie niemals in Lava springen, ohne dass ihre Sandalen stark genug sind, sie ausreichend zu schützen.

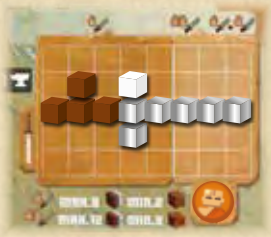
WAFFEN

Eine **Waffe** kann viele Formen oder Muster haben, aber es gibt einige Regeln, die befolgt werden müssen. Zunächst müssen alle Ressourcen der Waffe vertikal und / oder horizontal **miteinander verbunden** sein.

Eine Standardwaffe (auch Einhandwaffe genannt) kann aus 1 bis 8 Steinen bestehen und muss immer vollständig im linken ODER rechten Waffenraster liegen (das rechte Raster muss durch einen Mönch freigeschaltet sein). Einhandwaffen können somit nie länger als 5 Steine sein, was auch ihre Initiative im Kampf limitiert (siehe „Kampf“ auf Seite 10).



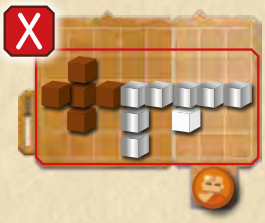
Nachdem du das rechte Waffenraster mit einem Mönch freigeschaltet hast, kannst du 2 Einhandwaffen herstellen, 1 im linken Raster und 1 in der Rastererweiterung rechts, mit bis zu 8 Steine in jeder Einhandwaffe (16 insgesamt).



Alternativ kannst du mit dem freigeschalteten rechten Raster auch 1 **Zweihandwaffe** herstellen, die bis zu 12 Steine enthält. Wenn Steine im linken und rechten Raster miteinander verbunden sind, bilden sie sofort eine Zweihandwaffe.

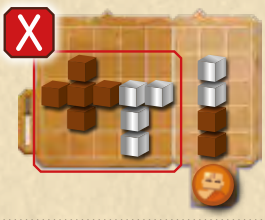
Eine Waffe muss nicht vollständig sein. Um sie jedoch im Kampf **einsetzen zu können**, muss eine Einhandwaffe mindestens 2 Holz enthalten, die den Griff der Waffe darstellen. Eine Zweihandwaffe muss mindestens 3 Holz enthalten, um sie im Kampf einsetzen zu können. Das Holz muss dabei nicht nebeneinander liegen.

Es ist niemals erlaubt, eine **illegale** Waffe zu bauen oder zu behalten (z. B. eine Waffe mit zu vielen Steinen oder eine dritte Waffe oder eine Ein- und Zweihandwaffe gleichzeitig oder 2 Waffen im selben Rasterbereich). Wenn eine solche Situation auf deinem Spielertableau auftritt und du dich gerade nicht mit der Herstellung deiner Waffe befasst, musst du sofort Ressourcen entfernen (ohne die Steine neu anzuordnen), bis die Probleme mit deiner Waffe / deinen Waffen beseitigt sind. Dies kann passieren, wenn eine Waffe im Kampf beschädigt wird und dadurch Ressourcen verloren gehen (siehe „Kampf“ auf Seite 10) oder wenn später ein Herstellungsfehler entdeckt wird.



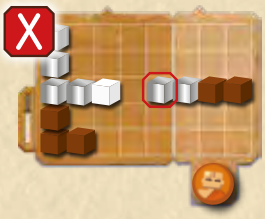
Eine Zweihandwaffe mit 13 Steinen, die illegal ist. 1 Stein muss sofort entfernt werden.

Die gleiche Form wie im vorherigen Beispiel, allerdings sind alle Steine verbunden, so dass dies eine legale Waffe ist.



Die Waffe im rechten Raster ist legal, die im linken Raster allerdings nicht. Sie enthält zu viele Steine (9). Ein Stein aus dem linken Raster muss sofort entfernt werden.

Eine Waffe aus 11 Steinen, allerdings enthält sie nur 2 Holz. Diese Zweihandwaffe ist legal aber **unbenutzbar**, da es nicht genug Holz gibt, um einen Griff zu formen.



Eine Waffe mit 8 Steinen im linken und eine Waffe mit 4 Steinen im rechten Raster, von denen allerdings 1 Stein ins linke Raster ragt. Dies ist illegal, weshalb er sofort entfernt werden muss.

Eine Waffe mit 12 Steinen, die 3 Holz enthält. Dies ist eine legale und nutzbare Zweihandwaffe.

Ausrüstungskarten und magische Entwürfe

1. Ausrüstungskarten

Du kannst beim Herstellen von Ausrüstung sehr kreativ sein, aber du kannst spezielle Bonusaktionen freischalten, wenn du eine bestimmte Art von Helm, Waffe oder Sandalen herstellst. Wenn deine Ausrüstung NACH einer „Ausruhen und Herstellen" Aktion mit einer Ausrüstungskarte in der Auslage neben dem kaiserlichen Plan übereinstimmt, erhältst du diese Karte sofort und kannst dadurch eine der drei Hauptaktionen (Erkunden, Bewegen, Sammeln) verstärken.

Um die Karte zu erhalten, müssen Helm, Waffe oder Sandalen genau mit den Steinen auf der Ausrüstungskarte übereinstimmen. Die Ausrichtung deiner Steine darf allerdings anders sein, und deine Ausrüstung darf mehr Würfel als auf der Karte angegeben enthalten.

=

Wenn du eine Ausrüstungskarte erhältst, schiebst du sie unter einen verfügbaren Platz deiner Wahl im oberen Teil deines Spielertableaus, und lässt nur die Bonusaktion auf der Karte herausragen. Bitte beachte, dass erhaltene Ausrüstungskarten keinen Platz in deinem Rucksack beanspruchen, wie dies bei Schriftrollen oder Entwürfen der Fall ist.

Wichtig: Du kannst von jeder Art nur 1 Ausrüstungskarte erhalten, und jede Karte muss mit einer anderen Aktion verbunden sein. Du kannst also niemals mehr als 1 Ausrüstungskarte mit einer Aktion verbinden. Sobald eine Karte mit einer Aktion verbunden ist, bleibt sie für den Rest des Spiels dort.

Wenn du deine Aktionsscheibe bei einem Aktionsfeld mit einer Ausrüstungskarte einsetzt, kannst du wählen, ob du die **Hauptaktion** ODER **die Bonusaktion** ODER **beide in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen möchtest.**

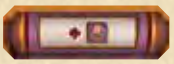
Die Ausrüstungskarten bieten die folgenden Bonusaktionen:

- **Helme:** Du darfst die abgebildete Ressource nehmen und in deinen Rucksack legen.

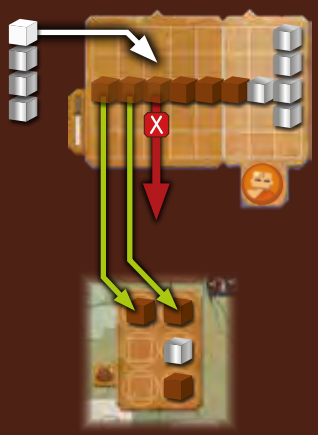
- **Waffen:** Wähle für den Rest des Spiels eine der folgenden Bonusaktionen:
  - Du erhältst sofort 1 SP

  - ODER Du darfst dir das oberste Vulkanplättchen einer beliebigen Stufe ansehen. Du darfst die Informationen mit anderen Spielern teilen *(besonders nützlich in der Koop-Version).*

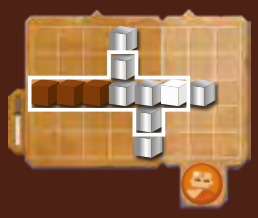
- **Sandalen:** Du kannst deinen Samurai um 1 Feld bewegen.



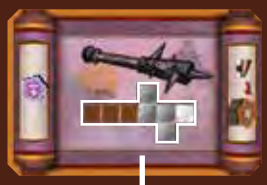
Beispiel: *Takeko beschließt, sich als ihre erste Aktion auszuruhen, und nutzt diese Gelegenheit, um ihre Waffe herzustellen. Sie beschließt, ihrer Waffe 1 Drachenzahn und 3 Metall hinzuzufügen. Ihre derzeitige Waffe besteht bereits aus 6 Holz und 4 Metall, daher beschließt sie, 3 Holz in ihren Rucksack zurückzulegen. Dabei muss sie 1 Holz davon opfern und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Sie hat jetzt eine Waffe, die aus 3 Holz, 7 Metall und 1 Drachenzahn besteht.*



Ihre neue Waffe entspricht dem Design einer der Waffenausrüstungskarten in der Auslage neben dem kaiserlichen Plan.



Da sie noch keine Waffenausrüstungskarte besitzt, nimmt sie die Karte und beschließt, sie mit der Seite „1 SP Bonusaktion" unter den mit der Bewegungsaktion verbundenen Platz zu schieben.



Von jetzt an erhält Takeko jedes Mal, wenn sie die Aktion Bewegen ausführt 1 SP. Sie nutzt ihre neu erlangte Fähigkeit sofort und beschließt, sich als zweite Aktion zu Bewegen. Sie bewegt ihren Samurai und erhält 1 SP.

2. Magische Entwürfe

Magische Entwürfe können durch eine normale Sammelaktion an den Heiligen Tempeln erlangt werden. (siehe „Sammeln" auf Seite 6)

Falls deine Sandalen, Waffe(n) oder dein Helm mit einer der Karten „magischer Entwurf" neben deinem Spielertableau übereinstimmen, werden sie magisch! (Anmerkung: Die Ausrichtung der Steine darf sich unterscheiden und es dürfen mehr Steine verbaut sein, als die Karte anzeigt.) Dies wird angezeigt, indem du 1 Magie (grüner Stein) aus dem allgemeinen Vorrat auf einen beliebigen Stein dieser Ausrüstung legst. Bei 2 Einhandwaffen legst du 1 Magie auf eine der beiden Waffen.

Ein Magiestein hat eine Stärke von 4:

- In deinen **Sandalen** kann ein Magiestein 4 Schaden absorbieren, wenn du dich über Lava bewegst.
- In deiner **Waffe** kannst du mit dem Magiestein einen speziellen magischen Würfel werfen (siehe „Kampf" auf Seite 10). Dieser ist mit bis zu 4 Treffern der stärkste Würfel, den du bekommen kannst. Außerdem verstärkt der Magiestein deine Waffe mit 4 zusätzlichen Initiativpunkten. +4
- In deinem **Helm** kann ein Magiestein im Kampf 4 Schadenspunkte absorbieren.

Solange deine Ausrüstung mit deinem magischen Entwurf übereinstimmt, bleibt der Magiestein darauf liegen. Sobald deine Ausrüstung jedoch nicht mehr mit der Karte „magischer Entwurf" übereinstimmt, musst du den Magiestein **sofort** entfernen und wieder in den allgemeinen Vorrat legen. Dies kann während eines Kampfes oder einer Aktion passieren, falls du einen Stein aus deiner Ausrüstung verlierst.

Falls deine Ausrüstung nach Abschluss einer Aktion oder eines Kampfes wieder mit dem magischen Entwurf übereinstimmt, wird sie sofort magisch (sofern du selbigen Entwurf noch besitzt). Falls du deinen Entwurf irgendwie verlierst (z. B. durch Diebstahl oder einen anderen Spieler), verliert deine Ausrüstung nicht automatisch ihre Magie. Aber sobald deine magische Ausrüstung 1 Ressource verliert (sogar 1, die nicht Teil des Entwurfs war), muss der Magiestein sofort entfernt werden, und du weißt nicht mehr, wie du das die magische Ausrüstung wiederherstellst, da du den Entwurf verloren hast.

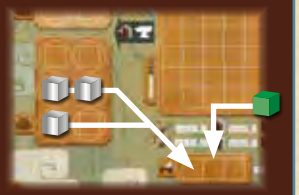
Im seltenen Fall, dass es dir gelingt, gleichzeitig eine Ausrüstung herzustellen, die zu deiner Karte „magischer Entwurf" und einer Ausrüstungskarte passt, kannst du sowohl die Ausrüstungskarte beanspruchen, als auch einen Magiestein auf deine Ausrüstung legen.

Magische Ausrüstung kann am Ende des Spiels eine Menge SP wert sein. Zögere also nicht, diese unglaublichen Ausrüstungsgegenstände herzustellen!

Beispiel 1: *Takeko hat magische Sandalen mit einer Gesamtstärke von 10 hergestellt. Sie bestehen aus 3 Metall und einem magischen Stein.*

Sie sich 3 Schritte, von denen 2 Felder mit Lava bedeckt sind. Nach Abschluss ihrer Bewegungsaktion muss Takeko alle Ressourcen in ihren Sandalen entfernen, da 2 Lava-Felder insgesamt 10 Schaden verursachen.

Als zweite Aktion ruht Takeko aus und stellt ihre Sandalen mit den 3 Metall wieder her, die sich bereits in ihrem Rucksack befanden, und legt einen Magiestein auf ihre Sandalen.



Beispiel 2: *Mitsuhide leitet einen Kampf gegen einen grünen Drachen ein. Während dieses Gefechts fügt der Drache Mitsuhide's Helm 2 Schaden zu.*

Das Entfernen eines Metall aus seinem Helm würde auch dazu führen, dass der Magiestein sofort verloren geht, da der Helm nicht mehr mit dem magischen Entwurf in seinem Besitz übereinstimmen würde. Mitsuhide beschließt, stattdessen den magischen Stein zu verwenden, um die 2 Schaden zu absorbieren. Er gewinnt den Kampf ohne weiteren Schaden an seinem Helm. Nach dem Kampf passt sein Helm immer noch zu seinem Entwurf, so dass Mitsuhide wieder einen Magiestein auf seinen Helm legt.

1. Drachenkampf

Wenn du dich auf ein Vulkanplättchen mit einem Drachen bewegst, **endet deine Bewegungsaktion sofort** auf dem ersten Feld des Plättchens, das du beschritten hast, und **ein Kampf wird ausgelöst.**

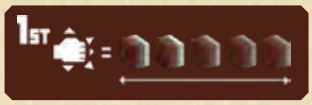
Andere Samurai, die sich auf einem Feld befinden, das sich unmittelbar neben diesem Drachenplättchen befindet, können sich dazu entschließen, dir in diesem Kampf beizustehen. Ihr versucht den Drachen nun gemeinsam zu besiegen. Wenn dies mehr als einen Spieler betrifft, wird in Spielerreihenfolge verkündet, ob man am Kampf teilnehmen möchte (beginnend mit dem Spieler links von dir). Ist dies bei einem Spieler der Fall, bewegt er seinen Samurai sofort um 1 Schritt auf ein angrenzendes Feld des Drachenplättchens.

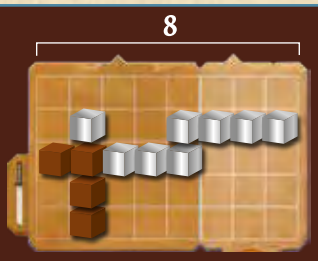
Wie immer können sich nicht mehr als 2 Samurai auf demselben Feld befinden und natürlich bekämpfen sie sich nicht, wenn sie gemeinsam in einen Drachenkampf verwickelt sind. Befindet sich auf dem Drachenplättchen kein angrenzendes Feld, auf das der sich der beitretende Samurai bewegen kann, kann er sich diesem Kampf nicht anschließen.

INITIATIVE

Die **Initiative** aller beteiligten Samurai und des Drachen bestimmt die Reihenfolge der Würfelwürfe im Kampf.

Die Initiative der Samurai wird durch die **Länge ihrer längsten Waffe** bestimmt, also die Anzahl der Ressourcen in horizontaler oder vertikaler Richtung. Denkt daran, einer magischen Waffe 4 zusätzliche Initiative hinzuzufügen.





Beispiel: *Mit dieser Waffe hat ihr Besitzer eine Initiative von 8.*

Die Initiative des Drachen ist auf selbigem angezeigt 14.

Der Kämpfer (Drache oder Samurai) mit der höchsten Initiative darf zuerst würfeln, der Kämpfer mit der zweithöchsten Initiative als Zweiter und so weiter.

Als Grundregel gilt, dass der Verteidiger Gleichstände bei der Initiative gewinnt. In einem normalen Drachenkampf im Wettkampfmodus gewinnt der Drache daher alle Gleichstände bei der Initiative.

Im Falle eines Gleichstands bei der Initiative unter den Samurai während eines Drachenkampfes entscheidet die Spielerreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler (der Spieler der den Kampf initiiert hat), wer das Unentschieden gewinnt.

Die Reihenfolge der Initiative wird zu Beginn des Kampfes festgelegt und ändert sich im Verlauf dieses Kampfes nicht.

Beispiel: *Takeko's Waffe hat eine Initiative von 7. Der Drache, den sie angreift, hat eine Initiative von 8. Obwohl sie die Angreiferin ist, wird der Drache den ersten Schlag ausführen.*

DER HEROISCHE MÖNCH

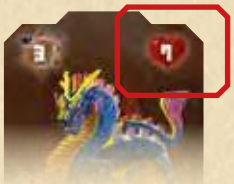
Zu Beginn eines Kampfes gegen einen **nicht-legendären Drachen** darfst du 1 deiner Mönche von deinem Spielertableau zum Drachen schicken, um ihn abzulenken. (Wenn sich andere Samurai dem Kampf angeschlossen haben, darf jeder von ihnen in Spielerreihenfolge auch einen Mönch schicken.) Der Mönch greift sich schnell 1 Ressource (Holz, Metall oder Drachenzahn) aus deinem Rucksack (falls verfügbar) und wirft sie in Richtung des Drachen. Wirf für diesen Wurf 1 Würfel in der entsprechenden Farbe der Ressource und füge dem Drachen entsprechend dem Ergebnis des Würfels Schaden zu. Wenn sich keine Ressource in deinem Rucksack befindet, wird der heroische Mönch den Drachen laut anschreien, was ihn dennoch erfolgreich ablenkt. (Anmerkung: Sind andere Samurai dem Kampf beigetreten, dürfen auch sie in Zugreihenfolge wählen, ob sie einen Mönch vorschicken möchten.)

Das Ergebnis des Aussendens eines heroischen Mönchs ist, dass du automatisch die Initiative gegenüber dem Drachen und allen anderen Spielern, die keinen Mönch geschickt haben, erlangst. Wenn mehr als ein Spieler ihren Mönch geschickt haben, gelten die normalen Regeln zur Bestimmung der Reihenfolge der Initiative unter diesen Spielern.

Leider findet ein heroischer Mönch keinen Weg zurück zu deinem Spielertableau. Er verschwindet auf mysteriöse Weise. Natürlich verlierst du sofort die Fähigkeiten des verschwundenen Mönchs, bevor der Rest des Kampfes ausgeführt wird. Möglicherweise musst du das Spielertableau entsprechend anpassen. Es ist dir nicht gestattet, zuerst deine Gegenstände neu anzuordnen. Dies kann zum Verlust von Gegenständen aus deinem 2. Rucksack (Ressourcen, Schriftrollen, Entwürfe oder Mönchen), dem Verlust der 2. Schriftrolle (ohne den Verlust von SP) oder den Verlust von Ressourcen in der Erweiterung deines Waffenrasters bedeuten.

DEN DRACHEN BEKÄMPFEN

Stelle den Drachengesundheitsmarker auf den Wert der Gesundheitsleiste, der auf dem Drachen angezeigt wird. Drehe den Drachengesundheitsmarker auf seine +30 Seite, wenn der Drache mehr als 30 Gesundheit besitzt. Beachte im Spiel zu zweit beim legendären Drachen den Gesundheitswert dieses Symbols . (Nutzt im kooperativen Modus die Gesundheit der Solovariante .)



Jeder, der am Kampf teilnimmt, wirft in der Reihenfolge der Initiative seine Würfel. Ein zufällig ausgewählter Spieler übernimmt die Rolle des Drachen.

Die Samurai DÜRFEN für jeden Stein in ihrer Waffe einen entsprechenden Würfel verwenden. Die verschiedenen Würfel besitzen eine unterschiedliche Schlagkraft :

- Braune Würfel (Holz) verursachen bis zu 1 Schaden (durchschnittlich 0,67)
- Graue Würfel (Metall) verursachen bis zu 2 Schaden (durchschnittlich 1,0)

- Weiße Würfel (Drachenzahn) verursachen bis zu 3 Schaden (durchschnittlich 1,5)
- Grüne Würfel (Magie) verursachen bis zu 4 Schaden (durchschnittlich 2,0)

Wenn ein Samurai mit 2 Einhandwaffen kämpft, sollte er für jede Waffe einzeln direkt nacheinander würfeln. Würfle nicht alle Würfel für 2 Waffen zusammen, da dies den Schaden an Waffen beeinflussen kann (siehe weiter unten). Nach jedem Würfelwurf wird der gesamte Schaden entsprechend der Anzahl an Treffern berechnet. Ziehe dem Drachen den gewürfelten Schaden ab, indem du den Drachengesundheitsmarker herabsetzt.

Wähle einen beliebigen Spieler, der für den **Drachen** würfelt. Er nutzt dabei so viele weiße Drachenzahn-Würfel, wie auf dem Spielplan dargestellt. Das Ergebnis des Wurfes fügt allen am Kampf beteiligten Samurai gleichzeitig den gewürfelten Schaden zu.

Für jeden Treffer, den ein Samurai erhält, muss dieser Spieler genügend Steine aus seinem Helm entfernen, um den Schaden zu absorbieren (siehe „Schadensabsorptionstabelle“ auf Seite 7). Wenn du nicht in der Lage bist, Steine passend zum dem erlittenen Schaden zu entfernen, musst du mehr entfernen und der überbezahlte Schadensabsorptionswert geht verloren.

Ein Drache verliert den Kampf, wenn seine Gesundheit auf 0 fällt. Sobald dies passiert, gilt der Drache als **besiegt** und wird aus dem Spiel entfernt. Alle noch am Kampf beteiligten Spieler (Spieler die bei Bewusstsein sind und nicht aus dem Kampf zurückgezogen haben), erhalten SP entsprechend der Angabe auf dem Spielplan (jeder Spieler erhält die vollen SP). Zusätzlich erhält jeder dieser Spieler einen Drachenzahn, den er in seinen Rucksack packen darf, sofern dieser einen freien Platz hat (oder nachdem Platz gemacht wurde).

Ein Samurai verliert den Kampf, wenn er keinen Helm mehr besitzt und der Drachen mindestens 1 weiteren Treffer landet. Der Samurai wird **bewusstlos geschlagen** und muss auf dem Feld, von dem er gekommen ist, bevor er das Drachenplättchen betreten hat, auf die Seite gelegt werden. Dieser Samurai wird an diesem Kampf nicht mehr beteiligt sein. Zu Beginn des nächsten Zuges eines besiegten Spielers wird sein Samurai automatisch aus der Bewusstlosigkeit erwachen und wieder aufgerichtet. Solange ein Samurai bewusstlos ist, kann er nicht angegriffen werden.

Nach seinem Würfelwurf darf ein Spieler sich nur dann dazu entscheiden, vom Kampf **zurückzutreten**, wenn er keine benutzbare Waffe mehr besitzt (da sie beim Würfelwurf kaputt gegangen ist). Er bewegt seinen Samurai auf das Feld zurück von dem er gekommen ist und nimmt nicht länger am Kampf teil.

Der Kampf endet wenn:

- Der Drache **besiegt** wurde.
- Alle involvierten Samurai entweder **bewusstlos** oder **vom Kampf zurückgetreten** sind.

Wenn die Einleitung dieses Kampfes die erste Aktion des aktiven Spielers war und sein Samurai den Kampf überlebt hat, darf er nun seinen Zug fortsetzen. In allen anderen Fällen beginnt der Spieler zur Linken seinen Zug. Wenn ein Drache im Kampf nicht besiegt wird, wird seine Gesundheit vor dem nächsten Kampf auf den Startwert zurückgesetzt. Eventuelle permanente Schadensmarker bleiben allerdings erhalten.

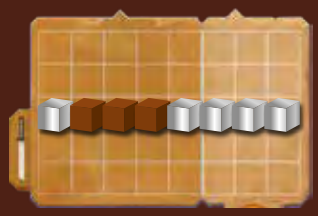
Drachen haben diverse Initiative- und Gesundheitswerte und unterschiedliche Angriffsstärken. Wenn dies das erste Spiel ist, das du oder deine Freunde spielen, ist es ratsam, die Spieler darüber zu informieren, dass die roten Drachen in einer Gruppe angegriffen werden sollen. Im kompetitiven Modus ist es sehr schwer, einen roten Drachen alleine zu besiegen (und fast unmöglich den legendären Drachen zu besiegen) ohne die Hilfe der rivalisierenden Samurai in Anspruch zu nehmen. In diesem Sinne ist Fuji Koro eigentlich ein halbkooperatives Spiel.

BESCHÄDIGTE WAFFE ODER DRACHENZÄHNE

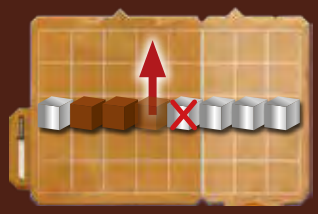
Alle nicht-magischen Würfel zeigen eine Seite mit einem Symbol. Für jeden Würfel, den ein Samurai-Spieler mit diesem Ergebnis würfelt, muss er eine Ressource, die der Würfelfarbe entspricht, aus seiner Waffe zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Dies wird unmittelbar nach jedem Würfelwurf ausgeführt und kann weiteren Schaden verursachen, wenn die Waffe dadurch in mehrere Teile zerbricht. Es ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt, eine illegale Waffe zu besitzen, wie auf Seite 7 (Aktion Ausruhen (& Herstellen)) beschrieben. In diesem Fall müssen die Ressourcen entfernt werden, bis der Spieler nur noch 1 oder 2 legale Waffen oder überhaupt keine Waffe besitzt.

Wenn die Drachenwürfel gewürfelt werden und 1 oder mehr Würfel das Symbol zeigen, erhalten alle am Kampf beteiligten Samurai sofort 1 Drachenzahn pro Wurf, den sie in ihren Rucksack legen dürfen.

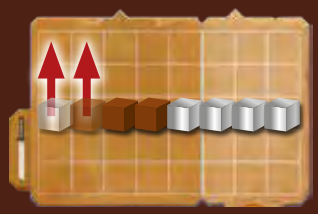
***Beispiel 1:** Mitsuhide besitzt eine Zweihandwaffe mit insgesamt 8 Ressourcen, von denen 3 aus Holz sind.*



Während des Kampfes verliert er 1 Holz. Wenn er das 3. Holz v.l. entfernt, zerfällt seine Waffe in zwei Teile. Der linke Teil enthält jetzt 1 Metall und 2 Holz, und liegt vollständig im linken Raster. Dadurch ist es eine legale, einsatzbereite Einhandwaffe. Der rechte Teil besteht aus 4 Metall, befindet sich jedoch sowohl im linken als auch im rechten Raster. Mitsuhide muss das Metall im linken Raster entfernen, kann aber das andere Metall im rechten Raster lassen und diese als unbrauchbare, aber zulässige Einhandwaffe betrachten. Er kann sie bis zur Fertigstellung nicht mehr im Kampf einsetzen..

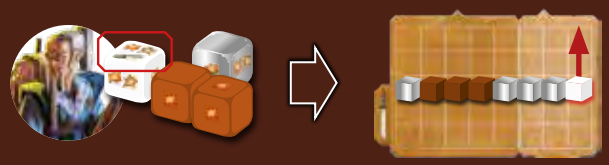


Alternativ hätte Mitsuhide auch das Holz ganz links zusammen mit dem daran befestigten Metall entfernen können. Dies hätte ihm eine unbrauchbare, aber legale Zweihandwaffe aus 2 Holz und 4 Metall hinterlassen. Er könnte den Kampf nicht mehr fortsetzen, bis seine Waffe wieder 3 Holz enthalten würde.



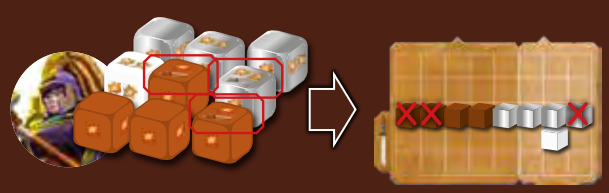
Beispiel 2: Für ihre erste Aktion bewegt sich Takeko auf ein Plättchen mit einem grünen Drachen mit 12 Lebenspunkten. Sowohl Masatsura als auch Mitsuhide grenzen an dieses Plättchen an, aber Takeko hofft, dass sich die anderen Spieler dafür entscheiden, sich dem Kampf nicht anzuschließen, da sie bei den Siegpunkten aufholen möchte. Masatsura beschließt, nicht mitzumachen, da er momentan einen sehr schwachen Helm hat. Mitsuhide dagegen bewegt sich auch auf das Plättchen, um sich dem Kampf anzuschließen, was Takeko nicht verhindern kann.

Takeko hat genau wie Mitsuhide eine Initiative von 8 und der Drache eine Initiative von 9. Mitsuhide beschließt, einen seiner Mönche als heroischen Mönch in den Kampf zu schicken. Mitsuhide entfernt ein Holz aus seinem Rucksack und wirft einen braunen Würfel für die heroische Aktion des Mönchs. Der Würfelwurf zeigt zwar keinen Treffer, aber Mitsuhide hat jetzt die erste Initiative, gefolgt vom Drachen und schließlich Takeko. Mitsuhide würfelt und erzielt 3 Schaden. Der Drache hat noch 9 Lebenspunkte. Mitsuhide bricht dabei ein Drachenzahn ab, den er aus seiner Waffe entfernt.



Dann greift der Drache beide Spieler an und fügt beiden Samurai 6 Schaden zu. Dabei bricht auch ihm 1 Zahn ab. Da Mitsuhide 6 Schaden erleidet, entfernt er 1 Magie und 1 Metall aus seinem Helm. Takeko entfernt 3 Metall aus ihrem Helm. Sowohl Mitsuhide als auch Takeko erhalten jeweils 1 Drachenzahn, den sie in ihren Rucksack legen.

Nun greift Takeko mit all ihren Würfeln an und verursacht 8 Schaden. Der Drache ist fast besiegt, aber noch nicht ganz. Dabei brechen ihr 2 Holz und 1 Metall ab, und da ihr Griff zu klein ist, kann sie ihre Waffe nicht mehr verwenden.



Sie hofft, dass Mitsuhide dem Drachen den Rest gibt, und er tut es auch: er wirft 2 Würfel und fügt dabei 4 Schaden zu. Der Drache ist besiegt! Takeko und Mitsuhide erhalten jeweils 7 SP und 1 zusätzlichen Drachenzahn. Nach dem Kampf inspiziert Mitsuhide seinen Helm und bemerkt, dass er immer noch seinem magischen Entwurf entspricht. Also legt er erneut den magischen Stein auf seinen Helm. Als 2. Aktion hebt Takeko den Mönch auf ihrem Feld auf und legt ihn auf ihr Spielertableau.

2. Samurai-Kampf

Bei einem Kampf zwischen zwei Samurai gelten die gleichen Regeln wie für den Drachenkampf, mit folgenden Ausnahmen.

Wenn du dich zu einem (nicht sicheren) Feld bewegst, auf dem der Samurai eines anderen Spielers (stehend) steht, kann es zu einem Kampf kommen. Bevor sich der Samurai weiter bewegen darf, müssen beide Spieler (der aktive Spieler zuerst) entscheiden, ob sie kämpfen wollen. Wenn beide Spieler ablehnen, geht das Spiel ganz normal weiter und die Bewegungsaktion des aktiven Spielers darf nun fortgesetzt werden. Wenn sich mindestens einer der beiden Spieler für einen Kampf entscheidet, wird die Bewegungsaktion des aktiven Spielers beendet und ein Kampf ausgetragen.

Wenn du auf dem gleichen Feld wie ein anderer Samurai deinen Zug beginnst, wird kein Kampf ausgetragen, aber du kannst dich dafür entscheiden, dieses Feld zu verlassen und sofort wieder zu betreten, um einen Kampf zu initiieren.

Dem Samurai-Kampf zwischen zwei Spielern können keine weiteren Spieler beitreten.

Die Initiative richtet sich nach der Länge der Samurai-Waffen. Der verteidigende Samurai gewinnt bei Initiative-Gleichstand. Heroische Mönche können niemals im Samurai-Kampf eingesetzt werden.

Der Samurai-Kampf wird auf dieselbe Weise wie ein Drachenkampf ausgetragen.

Nur nach seinem Würfelwurf, und nur wenn er keine benutzbare Waffe mehr besitzt (da sie durch den Wurf zu sehr beschädigt wurde), darf ein Spieler sich dazu entscheiden den Kampf zu beenden und aufzugeben. Wenn sich niemand ergibt, wird der Kampf fortgesetzt, bis jemand mindestens einen Treffer mehr landet, als sein Helm aushält. Dieser Spieler gilt als **besiegt.** Der besiegte Samurai wird bewusstlos geschlagen und muss auf einem vom Gegner gewählten angrenzenden Feld ohne Lava auf die Seite gelegt werden. Wenn der besiegte Samurai am Zug war, endet dieser sofort.

Wenn ein Samurai bewusstlos ist, kann er nicht angegriffen werden. Zu Beginn seines nächsten Zugs wacht der bewusstlose Samurai des Spielers automatisch wieder auf und das Spiel wird wie üblich fortgesetzt.

Wenn du dich ergeben hast oder besiegt wurdest, darf dein Gegner **1 Gegenstand** aus deinem Rucksack **stehlen:**

- Einen „magischer Entwurf"-Marker und die dazu passende Karte. **Anmerkung: Eine magische Ausrüstung bleibt magisch, auch wenn der Entwurf gestohlen wird. Wenn sie jedoch 1 Ressource verliert, verliert sie sofort ihre Magie und kann nicht mehr repariert werden, da der Entwurf fehlt.**
- Einen Mönch (nur aus dem Rucksack)
- Eine Heilige Schriftrolle und ihre dazugehörige Karte (wenn du zwei aktive Heilige Schriftrollen hast, kann dein Gegner wählen, welche Schriftrolle er stiehlt). Es gelten die gleichen Regeln, als würde der stehlende Spieler eine Schriftrolle sammeln. Somit erhält dieser Spieler auch 3 SP. Das Opfer verliert jedoch keine SP.
- Eine Ressource.

FRIEDLICHE VARIANTE

Wenn deine Gruppe nicht gerne gegeneinander kämpft, bevorzugt ihr möglicherweise eine Spielvariante, in der die Samurai nur gegen Drachen kämpfen (kein Kampf unter den Samurai). Die anderen Regeln werden dadurch nicht verändert.

Das letzte Kapitel

Die letzten 8 Runden des Spiels werden ausgelöst, sobald ein Spieler 30 SP oder mehr erreicht. Wenn dies geschieht, platziert das Countdown-Plättchen zwischen dem Spieler, der 30 SP erreicht hat, und dem Spieler zu seiner Linken. Von jetzt an wird der Spieler, der das **Countdown-Plättchen** links von sich liegen hat, nach jedem seiner Züge (einschließlich des Zugs, in dem der Countdown ausgelöst wurde) den **Countdown-Marker** auf der Countdown-Leiste 1 Feld vorbewegen.

Der Countdown-Marker löst bestimmte Ereignisse aus:

- Platziert Lavaplättchen auf allen ausbrechenden Lavafeldern entsprechend der abgebildeten Nummer.
- Legt das Seilplättchen auf das Startplättchen. Mit diesem Seil können die Samurai ab sofort dem Vulkan entfliehen.
- Nichts passiert.
- Das Spiel endet sofort und die Schlusswertung folgt. Spieler, die den großen Tempel erreicht haben, können ihre verbliebenen Marker zählen (siehe weiter unten).

- **Wenn sich dein Samurai auf einem Feld mit ausbrechender Lava befindet,** erleiden deine Sandalen sofort 5 Schadenspunkte und dein Samurai muss auf ein benachbartes Feld ohne Lava bewegt werden.
- Wenn dein Samurai auf diese Weise auf einem Feld mit einem anderen Samurai landet, löst dies keinen Kampf aus.
- Wenn kein Feld ohne Lava verfügbar ist, musst du deinen Samurai auf ein angrenzendes Feld mit Lava bewegen. Deine Sandalen erleiden erneut 5 Schaden und dein Samurai muss wieder auf ein verfügbares Feld ohne Lava bewegt werden.
- Wenn deine Sandalen den Schaden nicht verkraften können (beim ersten oder zweiten Mal), oder wenn dein Samurai dort bewusstlos lag, wird dein Samurai ums Leben kommen und sofort in einem der 3 Tempel deiner Wahl wiederbelebt.

Dem Vulkan entkommen

Es gibt zwei Wege, um dem Vulkan zu entkommen: Entweder durch das zentrale Seilplättchen, nachdem es aufgedeckt wurde, oder durch den geheimen Ausgang auf einem der Level II-Plättchen, falls dieses Plättchen aufgedeckt wurde.

Wenn du deinen Zug auf einem Feld **beendest**, das ein Seil enthält, oder wenn du dich beim Platzieren des Seilplättchens auf dem zentralen Plättchen befindest, bewegst du sofort deinen Samurai:

- Auf die **Bonusleisten der Paläste** auf dem kaiserlichen Plan, wenn du über das zentrale Seilplättchen entkommen bist.
- Auf die **Bonusleisten am Fuße des Berges** auf dem kaiserlichen Plan, wenn du über den Geheimausgang entkommen bist.

Shogun-Boni

Wenn du aus dem Vulkan entkommen bist, führst du keine weiteren Aktionen mehr aus. Stattdessen darfst du dir in jedem Zug **einen** Shogun-Bonus nehmen, indem du einen Marker auf das entsprechende Feld auf der zugehörigen Bonusleiste legst und sofort die abgebildeten SP nimmst. Je eher du aus dem Vulkan entkommst, desto höher sind die SP, die du erhalten wirst.

Einmal je verbleibendem Zug (einschließlich des Spielzugs, indem du aus dem Vulkan entkommen bist und solange das Spiel andauert), darfst du einen deiner Marker an der höchsten verfügbaren Stelle auf einer Bonusleiste deiner Wahl legen und sofort die angegebenen SP erhalten.

Am Ende des Spiels kannst du alle übrigen Marker auf die letzte Stelle der entsprechenden Bonusleiste legen (nur auf die Paläste), wodurch du die Mindestzahl an SP (1 SP für Mönche und Drachenzähne und 3 SP für magische Entwürfe) auf jeder Bonusleiste für jeden deiner Marker bei Spielende erhältst.

Wenn dein Samurai durch den geheimen Ausgang entkommen ist, gibt es nur 1 Shogun Bonus für jede Kategorie und du erhältst KEINE SP für gesammelte Drachenzähne.

BONUSLEISTEN

Auf den Bonusleisten **der Paläste** erhältst du Bonus-SP für:

- Einen Entwurf „magischer Helm“ mit einem **fertiggestellten** magischen Helm
- Einen Entwurf „magische Waffe“ mit einer **fertiggestellten** magischen Waffe
- Einen Entwurf „magische Sandalen“ mit **fertiggestellten** magischen Sandalen
- Mönche (von überall auf deinem Spielertableau)
- Drachenzähne (von überall auf deinem Spielertableau)

Die Bonusleiste **am Fuße des Berges** hat 3 Plätze, um 5 Bonus-SP für magische Entwürfe mit fertiger magischer Ausrüstung zu erhalten, und nur 1 Platz, um 5 Bonus-VP für einen Mönch zu erhalten.

Das Spiel gewinnen

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Beachte, dass du NICHT dem Vulkan entkommen musst, um das Spiel zu gewinnen, aber es hilft doch sehr. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler unter ihnen das Spiel, der zuerst den Vulkan verlassen hat.

Wenn keiner der am Gleichstand beteiligten Spieler den Vulkan verlassen hat, müssen sie sich in einem echten Kampf mit Waffen ihrer Wahl bekämpfen, bis sich alle bis auf einen ergeben. Wir empfehlen die Verwendung von Essstäbchen.

KOOPERATIVER MODUS

Der kooperative Modus entspricht im Großen und Ganzen den Regeln des kompetitiven Spiels, allerdings müssen die Spieler hier sehr eng zusammenarbeiten, um gemeinsam den Sieg zu erringen. Drachen BEWEGEN sich tatsächlich in dieser Variante, jagen die Samurai und stellen sicher, dass sie nicht fliehen. Bist du bereit für die Herausforderung?

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, die folgenden Aufgaben vor Spielende zu erfüllen:

- Der legendäre Drache muss besiegt werden.
- Jeder Spieler muss erfolgreich durch den geheimen Ausgang entkommen.
- Jeder Spieler muss mindestens 1 fertiggestellte magische Ausrüstung besitzen. Zusätzlich müssen alle Spieler gemeinsam mindestens einen fertigen magischen Helm, eine fertige magische Waffe und fertige magische Sandalen mit den dazugehörigen magischen Entwürfen haben, um sie dem Shogun vorzulegen.

Die Spieler müssen diese Aufgaben in einer festgelegten Anzahl von Runden erreichen:

1 Spieler	25 Runden + 8 Schlussrunden	25
2-6 Spieler	20 Runden + 8 Schlussrunden	20

Optionale Erweiterungen:

- Abenteuermarker (siehe Spielerhilfe): Wenn ihr die Abenteuermarker hinzufügt, reduziert die Rundenzahl um 2.
- Asymmetrische Spielertableaus (siehe Seite 16): Sie beeinflussen die Rundenanzahl für die Aufgaben nicht.
- Spielt ein anderes Szenario von Seite 17 oder 18.

Spielaufbau

Baut das Spiel wie im kompetitiven Modus auf, nur mit den folgenden Änderungen:

1 Legt den **Rahmen** in die Tischmitte und den **kaiserlichen Plan** (die Seite mit dem -Symbol nach oben) daneben aus. Gebt jedem Spieler ein **Spielertableau** in der Farbe seiner Wahl.

5 Entfernt die folgenden Plättchen aus dem Spiel:

1-2 Spieler

3-4 Spieler

5-6 Spieler

Legt die Plättchen mit dem legendären Drachen (Stufe 3) und dem geheimen Ausgang (Stufe II) beiseite und bildet aus dem Rest 3 Nachziehstapel (einer für jede Stufe):

- **In einer Partie mit 1-2 Spielern:**
  - » Mischt 4 der verbleibenden Stufe-II-Plättchen und legt sie als Nachziehstapel neben den Spielplan. Legt den Stapel mit dem geheimen Ausgang darauf. Mischt die restlichen 4 Stufe-II-Plättchen und legt sie auf den gleichen Nachziehstapel.
  - » Mischt 4 der verbleibenden Stufe-III-Plättchen und legt sie als Nachziehstapel neben den Spielplan. Legt den Stapel mit dem legendären Drachen darauf. Mischt die restlichen 4 Stufe-III-Plättchen und legt sie auf den gleichen Nachziehstapel.
- **In einer Partie mit 3-4 Spielern:**
  - » Mischt 2 der verbleibenden Stufe-II-Plättchen und legt sie als Nachziehstapel neben den Spielplan. Legt den Stapel mit dem geheimen Ausgang darauf. Mischt die restlichen 6 Stufe-II-Plättchen und legt sie auf den gleichen Nachziehstapel.
  - » Mischt 2 der restlichen Stufe-III-Plättchen und legt sie als Nachziehstapel neben den Spielplan. Legt den Stapel mit dem legendären Drachen darauf. Mischt die restlichen 6 Stufe-III-Plättchen und legt sie auf den gleichen Nachziehstapel.
- **In einer Partie mit 5-6 Spielern:**
  - » Lege den Stapel mit dem geheimen Ausgang als Nachziehstapel neben den Spielplan. Mischt die restlichen 8 Stufe-II-Plättchen und lege sie auf den Nachziehstapel.
  - » Lege den Stapel mit dem legendären Drachen als Nachziehstapel neben den Spielplan. Mischt die restlichen 8 Stufe-III-Plättchen und legt sie auf den Nachziehstapel.

12 Beim Spiel mit **symmetrischen** Spielertableaus nimmt sich jeder Spieler **1 Helm-** ODER **1 Waffen-** ODER **1 Sandalen-Ausrüstungskarte** aus der Auslage neben dem kaiserlichen Plan, allerdings müssen die Ausrüstungen so gleichmäßig wie möglich verteilt werden.. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Karten sie nehmen.

Beispiel: Im Spiel zu dritt wird ein Spieler immer eine Waffen-, ein Spieler eine Helm- und ein Spieler eine Sandalen-Ausrüstungskarte besitzen. Im Spiel zu viert gibt es für 3 Spieler die gleiche Verteilung, allerdings darf der vierte Spieler eine beliebige durch die Gruppe gewählte Ausrüstungskarte erhalten.

Spieler, die eine Waffenkarte erhalten haben, müssen ihren Startmönch unter dem Waffenraster platzieren. Alle Spieler erhalten die auf ihrer gewählten Ausrüstungskarte abgebildeten Ressourcen und bauen die Ausrüstung auf dem entsprechenden Raster ihres Spielertableaus exakt wie auf dem Bild nach. Spieler die keine Waffenkarte genommen haben erhalten 2 Holz und 2 Metall für ihr Waffenraster.

Jeder Spieler schiebt die erhaltene Ausrüstungskarte unter einen verfügbaren Platz am oberen Rand des Spielertableaus, so dass nur noch die Bonusaktion sichtbar ist. Die Spieler dürfen die Bonusaktion während des gesamten Spiels einsetzen. Beim Spiel mit **asymmetrischen** Spielertableaus (siehe Seite 16) erhalten die Spieler die auf den Spielertableaus abgebildeten Ressourcen und legen sie in das/die entsprechende(n) Raster.

14 Legt den **Countdown-Marker** auf das der Spielerzahl entsprechende Startfeld, wie unter „Ziel des Spiels“ beschrieben.

15 Wählt einen Startspieler und gebt ihm den **Tokugawa Startspielermarker.**

16 Jeder Spieler erhält einen **Lebensmarker** und legt ihn mit der Seite “2 Leben” (2 Lives) offen vor sich aus.

Änderungen am Spielablauf

Die Spieler wechseln sich wie im Wettkampfspiel ab, es gibt jedoch einige Unterschiede im Spielverlauf.

1. Drachenbewegung

Wenn ein Spieler während der Aktion Erkunden einen Drachen entdeckt, legt er ein **Statusplättchen** daneben, wobei die schlafende Seite nach oben zeigt. Der Drache wird sich noch nicht bewegen, aber du darfst ihn gemäß den üblichen Regeln angreifen.

Wenn eine neue Runde beginnt (z. B. unmittelbar bevor der Startspieler seine 2 Aktionen ausführt), rückt der Startspieler das **Countdown-Plättchen** um einen Schritt vor.

Ihr müsst dann alle Statusplättchen „wach“ vom Spielplan entfernen und alle Statusplättchen „schlafend“ auf ihre „wach“-Seite drehen. Abschließend bewegt sich jeder Drache, der kein Statusplättchen mehr neben sich hat.

Die Reihenfolge, in der sich diese Drachen bewegen, wird gemeinschaftlich von allen Spielern festgelegt. Drachen bewegen sich immer um einen Schritt von Plättchen zu Plättchen und immer in Richtung des Plättchens, auf dem der nächste Samurai steht (In Plättchen von oben gezählt). Samurai an sicheren Orten (das Startplättchen und die Tempel) sind für die Drachen unsichtbar. Wenn es mehrere Samurai gibt, die einem Drachen gleich nah sind, entscheiden die Spieler gemeinsam, in welche Richtung sich der Drache bewegt.

Drachen bewegen sich niemals auf das Startplättchen und die Tempel (dies sind sichere Orte) oder auf ein Plättchen mit einem anderen Drachen. Ein Drache will immer näher heranrücken, z. B. indem er sich um das Startplättchen herumbewegt. Im seltenen Fall, dass sich ein Drache nicht bewegen kann (weil er von anderen Drachen oder dem zentralen Plättchen blockiert wird), wird er nicht bewegt.

Wenn sich ein Drache auf ein Plättchen mit 1 oder mehr Samurai bewegt, findet der Kampf nach den üblichen Regeln statt. Samurai, die sich auf einem benachbarten Feld befinden, können sich dem Kampf anschließen, wenn es ihnen möglich ist. Aber in diesem Fall sind die Samurai die Verteidiger, was bedeutet, dass sie bei der Initiative Gleichstände gegen den Drachen gewinnen. Wurden ein oder mehrere verteidigende Samurai während des Kampfes bewusstlos geschlagen, werden sie auf dem Startplättchen wiederbelebt.

2. Andere kleine Regeln

- Die Spieler erhalten im kooperativen Modus keine SP und Samurai kämpfen nicht gegeneinander.
- Jeder Samurai hat nur 2 Leben. Im kooperativen Modus verlierst du 1 Leben, wenn du von einem Drachen bewusstlos geschlagen wurdest. In Lava zu fallen, ist der zweite Weg, um 1 Leben zu verlieren. Falls ein Samurai sein erstes Leben verliert, muss er sein Lebensplättchen umdrehen. Wenn einer der Samurai zum zweiten Mal ein Leben verliert, endet das Spiel sofort und alle Spieler verlieren gemeinsam. Wenn ein Samurai bewusstlos wird, wird er auf dem Startplättchen wiederbelebt.
- Nutz im Solospiel die auf dem roten und dem legendären Drachen bei diesem Symbol abgebildeten Lebenspunkte. Im Spiel zu zweit nutzt die Lebenspunkte neben diesem Symbol: .
- Wenn die Drachenwürfel geworfen werden und 1 oder mehrere Würfel das -Symbol zeigen, entscheiden die Spieler gemeinsam, wie sie die erhaltenen Drachenzähne unter den nach wie vor am Kampf beteiligten Samurai verteilen.
- Nachdem ein Drache besiegt wurde, erhalten alle bis zum Schluss am Kampf beteiligten Spieler die auf dem Spielplan abgebildete Anzahl an Drachenzähnen. Diese Spieler entscheiden nun gemeinsam, wie sie die Drachenzähne aufteilen.
- Immer wenn sich 2 Samurai gemeinsam auf einem Feld befinden, können sie beliebig Gegenstände **aus ihrem Rucksack** miteinander tauschen. Dies beinhaltet Ressourcen, Schriftrollen, Entwürfe und Mönche (nur die in ihrem Rucksack). Wenn sie Schriftrollen und Entwürfe austauschen, tauschen sie auch die entsprechenden Karten.
- Die Anzahl der Karten „magischer Entwurf“, die ein Samurai tragen kann, ist unbegrenzt. Jede Karte kommt jedoch mit einem entsprechenden „magischer Entwurf“-Marker für seinen Rucksack daher.

Schlusskapitel und das Spiel gewinnen

Sobald der Countdown-Marker das Feld „Eruption“ erreicht hat, wird die Endphase des Spiels eingeleitet. Wenn alle Ziele, wie in „Ziel des Spiels“ beschrieben, erreicht sind und kein Samurai 2 Lebenverloren hat, **gewinnen die alle Spieler gemeinsam sofort das Spiel.**

Anhang A: Asymmetrische Spielertableaus

Anstelle der standardmäßigen symmetrischen Spielertableaus können Spieler auch die asymmetrischen Spielertableaus verwenden. Alle Charaktere haben einen bestimmten Aufbau, der auf den Spielertableaus dargestellt ist, und spezielle Fähigkeiten, wie unten beschrieben.

YOSHIHIRO（義弘）

- Er verwendet 4 normale Aktionsscheiben und kann einen Mönch hinzufügen, um insgesamt 5 Aktionsscheiben zu haben.
- Nach jeder Aktion (Bewegen, Erkunden, Sammeln, Ausruhen) darf er eine Art von Ausrüstung herstellen.

MASAKO（雅子）

- Sie braucht keinen Mönch, um ihr Waffenraster freizuschalten.
- Sie kann eine Waffe mit einer maximalen Länge (Initiative) von 10 herstellen.
- Sie kann sich standardmäßig bis zu 3 Felder bewegen (anstelle von 2). Mit 5 Rohstoffen in ihren Sandalen erhält sie einen zusätzlichen Schritt.
- Immer wenn sie einen Helm oder eine Waffe herstellt, kann sie gleichzeitig auch Sandalen herstellen.

MASATSURA（正行）

- Sein Helm kann bis zu 12 Ressourcensteine (anstelle von 8) und sein Rucksack bis zu 15 Ressourcensteine (anstelle von 11) enthalten.
- Er braucht keinen Mönch, um seinen zweiten Rucksack freizuschalten.

MITSUHIDE（光秀）

- Er beginnt mit 1 Karte „Heilige Schriftrolle“, die er aus der Auslage wählen kann, und erhält die 3 SP. Für diese Schriftrolle legt er 1 Marker „heilige Schriftrolle“ in seinen Rucksack.
- Er braucht keinen Mönch für die zweite Schriftrolle.
- Wenn er sich bewegt, kann er über 1 Lavafeld springen, indem er 1 Holz aus seiner Waffe verbrennt (es wird zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt).

TAKEKO（武子）

- Sie kann nur Zweihandwaffen (keine Einhandwaffen) mit bis zu 16 Ressourcensteinen herstellen.
- Sie braucht keinen Mönch, um ihr Waffenraster freizuschalten.

TOMOE（友恵）

- Sie kann nur Einhandwaffen herstellen (keine Zweihandwaffen).
- Sie braucht keinen Mönch, um ihr Waffenraster freizuschalten.
- Sie kann ihre Sandalen als dritte Einhandwaffe verwenden.
- Sie beginnt mit 2 regulären Aktionsscheiben und 1 Mönch als Aktionsscheibe. Sie kann einen zusätzlichen Mönch hinzufügen, um insgesamt 4 Aktionsscheiben zu haben.

Anhang B: Szenarien

Über den kompetitiven und kooperativen Modus des Spiels hinaus haben wir 5 zusätzliche Szenarien für den kompetitiven Modus und 5 für den kooperativen Modus erstellt (von denen 2 für den Solomodus sind).

Die üblichen Regeln für den kompetitiven und den kooperativen Modus bilden die Grundlagen für diese Szenarien. Alle Anpassungen und die neuen Ziele, um das Spiel zu gewinnen, sind in der Beschreibung der einzelnen Szenarien aufgeführt.

1. JEDEM DAS SEINE

In den letzten Jahren hat die Rivalität unter den Samurai rapide zugenommen. Es heißt, dass der Shōgun nur einen seiner neuen Schüler in den Rang eines Yabusame - des berittenen Samurai - wählen wird, der nur den Besten vorbehalten ist. Diese große Ehre wird dem Samurai zuteil, der den Shōgun am meisten beeindruckt. Anstatt also zusammenzuarbeiten, versucht jeder Samurai, die anderen zu übertreffen und die ultimative Ehre des Shōgun zu erlangen. Mission oder nicht, nur die Härtesten werden überleben.

KOMPETITIVER MODUS

- Verwende in diesem Szenario nicht den Geheimausgang (Level II-Plättchen). Die letzte Phase beginnt, wenn jemand 20 SP erreicht. Entwürfe in den Tempeln werden zufällig verteilt und sind verborgene Informationen, bis jemand sie einsammelt.
- Verwende die symmetrischen Spielertableaus (mit den gleichen Fähigkeiten) für alle Spieler.
- Ressourcenmarker werden nach dem Gebrauch nicht umgedreht. Die abgebildeten Ressourcen stehen immer zum Sammeln zur Verfügung.
- An einem Kampf gegen einen Drachen kann kein anderer Samurai teilnehmen. Verwende die Gesundheit des Solomodus der Roten Drachen (Gesundheit 18/19/20/21) und der Weißen Drachen (Gesundheit 25).
- Wenn sich 2 Samurai auf demselben Feld befinden, wird sofort ein Kampf initiiert. Samurai können nicht ohne einen Kampf aneinander vorbeilaufen.
- Um dem Vulkan zu entkommen, muss ein Samurai seinen Zug auf dem Seilplättchen beenden und verlässt den Vulkan erst zu Beginn seines nächsten Zuges.
- Wenn ein Drache aufgedeckt wird, werden ein Drachenzahn und ein Statusmarker daneben platziert. Wenn ein Spieler einen Drachen besiegt, ist die einzige Belohnung SP. Der Drache wird aus dem Spiel entfernt und der verbleibende Drachenzahn und der Statusmarker können auf dem Feld, auf dem der Drache zuvor gestanden hat, mit 1 Sammelaktion gesammelt werden.
- Statusmarker werden in der Nähe des Spielertableaus eines Spielers aufbewahrt und sind die einzige Möglichkeit, über Lava zu gehen. Für jeden Schritt über Lava musst du 1 Statusmarker abwerfen.
- Ein Statusmarker kann auch während deines Zuges gegen eine zusätzliche Aktion eingetauscht werden. Verbleibende Statusmarker sind am Ende des Spiels 5 SP wert.

2. DRACHEN UNTERWEGS

Seit Jahren durchstreifen die Drachen im Inneren des Berges Fuji den Vulkan und leben in relativer Harmonie mit den Mönchen, die sich in den heiligen Tempeln aufhalten. Aber als der Berg Fuji erwacht, erkennen die Drachen, dass sie nicht mehr lange hier bleiben können und schätzen es nicht, dass diese Samurai ungebeten ihren heiligen Ruheplatz betreten. Vielleicht ist es Zeit, diesen Samurai zu zeigen, wer der Boss ist ...

KOMPETITIVER MODUS

- Am Ende jeder Runde bewegen sich die Drachen 1 Plättchen in Richtung des Samurai, der ihnen am nächsten ist. Siehe „Drachenbewegung“ auf Seite 15.
- Wenn Samurai einen Drachen besiegen, stellt der Spieler, der den finalen Schlag ausgeführt hat, den Drachen in der Nähe seines Spielertableaus.
- Am Ende des Spiels erhalten die Spieler zusätzliche SP für jeden Drachen in ihrer Sammlung: Blauer Drache: 2 SP, Grüner Drache: 3 SP, Roter Drache: 5 SP, Weißer Drache: 7 SP, Set mit 3 Drachen einer Farbe: Zusätzliche 7 SP, Set mit 3 unterschiedlichen Drachen: Zusätzliche 10 SP.

3. ES WIRD HEISS HIER DRIN

Als die Samurai den Fuji betreten, stellen sie fest, dass die Situation noch schlimmer ist, als sie befürchtet hatten. Der Vulkan wird früher ausbrechen, als jeder für möglich gehalten hätte. Lava steigt in jeder Ecke des Vulkans auf und bringt unsere Helden in eine sehr schwierige Situation. Die Hitze wird bald unerträglich und selbst ihre Rüstung wird sie nicht lange schützen. Die Herstellung ordentlicher Sandalen wird wichtiger denn je.

KOMPETITIVER MODUS

- Die letzte Phase wird zweimal ausgeführt: als Lava Phase und als echte letzte Phase. Die Lava-Phase wird ausgelöst, wenn jemand 10 SP erreicht. Lava steigt bereits auf, aber das Seil wird nicht angezeigt und das Spiel endet nicht, sobald die Lava-Phase beendet ist.
- Die letzte Phase wird wie gewohnt ausgelöst, wenn jemand 30 SP erreicht.
- Wenn die Lavaphase noch nicht beendet war, setze das Countdown-Plättchen zu Beginn der letzten Phase auf 1 zurück. Lava wird wieder auftauchen, wenn sie durch Abenteuermarker entfernt wurde, mit denen Lavaplättchen entfernt werden konnten.

KOOPERATIVER MODUS

- Die letzte Phase wird zweimal ausgeführt: als Lava Phase und als echte letzte Phase.
- Lege zu Beginn des Spiels das Countdown-Plättchen auf die 5. Die Lava-Phase wird nach 5 Runden ausgelöst. Lava wird bereits steigen, aber das Spiel wird noch nicht beendet, wenn die Lava Phase beendet ist. Bewege nach der Lava-Phase das Countdown-Plättchen erneut auf die 5 (2-6 Spieler) oder auf die 10 in einem Solospiel. Lava wird in der letzten Lava-Phase wieder auftauchen, wenn sie durch Abenteuermarker entfernt wurde, mit denen Lavaplättchen entfernt werden konnten.

4. WER IST ES WERT?

Die Mönche, die auf dem Fuji leben, haben viele dumme Menschen gesehen, die versucht haben, an die kostbaren Manuskripte zu gelangen, die in den Heiligen Tempeln aufbewahrt werden. Aus dem Palast des Shōgun ist die Nachricht gekommen, dass die besten Samurai-Krieger entsandt wurden, sie zu retten und ihnen bei ihrer Mission zu helfen, alles zu retten, was sie können. Diese Mönche sind jedoch nicht von gestern und unsere Helden müssen beweisen, dass sie tatsächlich die Champions sind, die der Shōgun ausgesandt hat, um ihnen zu helfen, bevor sie ihnen bei der Mission vertrauen können. Warum also nicht erst aufwärmen, bevor das eigentliche Abenteuer beginnt?

KOMPETITIVER MODUS

- Mönche werden nicht gesammelt, sondern **erobert.** Wenn sich ein Mönch und ein Samurai auf demselben Feld befinden, wird ein Kampf initiiert. An einem Mönchskampf können keine anderen Samurai teilnehmen. Wenn dies auf einem Plättchen mit einem Drachen passiert, findet der Drachenkampf zuerst statt.
- Alle Mönche haben unendliche Initiative und 4 Gesundheit. Sie würfeln mit 4 Holzwürfeln („gebrochene Waffen"-Würfe bringen dem Spieler 1 Holz ein). Wenn der Mönch besiegt wurde, wird er wie gewohnt auf die Spielertafel gelegt. Wenn ein Mönch einen Samurai besiegt, wird dieser Spieler wie üblich bewusstlos geschlagen und verliert 5 SP (aufgrund von schwerem Reputationsverlust).
- Am Ende jeder Runde bewegen sich die Mönche 2 Felder in Richtung der Samurai, die ihnen am nächsten liegen. Wenn sich 2 Samurai auf demselben Feld befinden, bewegt sich ein Mönch nicht auf sie zu (er wäre zahlenmäßig unterlegen). Befinden sich Samurai in der gleichen Entfernung (Anzahl der Plättchen von oben gesehen) von einem Mönch, bewegt sich dieser Mönch nicht. Wenn ein Mönch mit einem Samurai auf ein Feld zieht, wird sofort ein Kampf initiiert.

5. ÜBERLEBEN DER STÄRKSTEN

Vor dem Betreten des Vulkans wurden unsere Samurai gewarnt, dass die alten Legenden der Drachen, die im Inneren des Vulkans leben, wahr sein könnten. Wenn der Vulkan v, werden diese Kreaturen dies nicht nur verkraften, sie werden auch gezwungen sein, den Unterschlupf ihrer Vorfahren zu verlassen und sich an allen Wesen erfreuen, die ihnen im Wege stehen. Jetzt müssen die Samurai nicht nur die kostbaren Schriftrollen und Mönche retten, sondern auch sicherstellen, dass kein einziger Drache diesen Vulkan lebend verlässt.

KOMPETITIVER MODUS

- Niemand kann dem Vulkan entkommen, solange sichtbare Drachen am Leben sind. Samurai, die bereits dem Vulkan entkommen sind, kehren mutig zurück (auf demselben Seil, auf dem sie entkommen sind), wenn vor dem Ende des Spiels ein weiterer Drache entdeckt wird. Ihre bereits durchgeführte Schlusswertung bleibt davon unberührt.

KOOPERATIVER MODUS

- Ziel des Spiels ist es, den legendären Drachen und alle anderen sichtbaren Drachen zu töten. Danach können alle Spieler wie gewohnt durch den geheimen Ausgang fliehen.

6. ZÄHME DAS BIEST

Während sich unsere tapferen Helden darauf vorbereiten, in Richtung des Berges Fuji abzureisen, beschließt der Shōgun, sie auf ihrem Weg aus der Stadt zu begrüßen. Er wünscht ihnen viel Glück bei ihren Bemühungen und macht plötzlich eine Pause. Er blickt ihnen direkt in die Augen, atmet aus und sagt: „Ich weiß, ich verlange viel von Euch, aber ich habe noch eine Bitte. Im Inneren des Vulkans soll Faiārōdo, der legendäre Zweiköpfige Drache, leben. Dieser Drache ist dafür verantwortlich, mein Dorf und viele seiner Bewohner vor vielen Jahren zerstört zu haben. Wenn Ihr diese Kreatur irgendwie einfangen und lebend zu mir zurückbringen könntet, würde ich Euch meinen tiefsten Dank aussprechen. Das wird nicht einfach, und Ihr müsst die Kreatur fesseln, um sie aus dem Vulkan zu bringen, aber ich weiß, dass euer Training und eure langjährige Erfahrung Euch zu großem Erfolg führen kann. Nun geht und mögen die Götter über euch wachen."

KOOPERATIVER MODUS

- Das Startplättchen ist kein sicherer Ort. Drachen können auf dieses Plättchen ziehen und dort Samurai angreifen.
- In diesem Spiel gibt es nur ein Ziel: Die Spieler müssen den legendären Drachen auf das Startplättchen locken. Kämpft gegen diesen Drachen auf dem Startplättchen und reduziert seine Gesundheit auf 10 oder weniger. Wird der legendäre Drache getötet, ist das Spiel verloren.

7. DIE 3 GEFALLENEN SAMURAI

Vor vielen Jahren entsandte der Shōgun drei seiner begabtesten Krieger in den Vulkan, um die Heiligen Schriftrollen davor zu schützen, von seinen Todfeinden, dem Yama-Clan, gestohlen zu werden. Leider gelang es ihnen, die Seelen dieser 3 Samurai zu beeinflussen und zu korrumpieren, was den Shōgun am Boden zerstörte. Sie haben nun Kosuke, dem Anführer des Yama-Clans, die Treue geschworen. Der Shōgun beauftragt dich jetzt, diese verräterischen Bastarde zu töten. Du bist der Einzige, dem er vertrauen kann. Und so machst du dich auf die gefährlichste Mission aller Zeiten. Dies wird sicherlich nicht ohne Konsequenzen bleiben, aber du bist entschlossen, dem Shōgun zu beweisen, dass du jedes Gramm Vertrauen wert bist, das er dir entgegenbringt.

SOLO MODUS

- Jeder Tempel wird von einem feindlichen Samurai bewacht. Lege ein unbenutztes symmetrisches Spielertableau in die Nähe eines jeden Tempels. Nimm zufällig magische Entwürfe für jeden feindlichen Samurai und stelle für jeden von ihnen einen magischen Helm, eine Waffe und Sandalen her, die zu den Entwürfen passen. Lege die Entwürfe neben die Spielertableaus der feindlichen Samurai und den dazugehörigen „magischer Entwurf"-Marker in ihren Rucksack.
- Ziel des Spiels ist es, die 3 feindlichen Samurai in den Tempeln zu besiegen und anschließend mit 3 fertigen magischen Ausrüstungsgegenständen durch den Geheimausgang zu fliehen. Befolge die Regeln des „Samuraikampfes" (siehe Seite 12). Nach jedem Kampf wird der dem feindlichen Samurai zugefügte Schaden nicht repariert. (Allerdings kann ein magischer Helm wieder magisch werden, wenn er noch zum Entwurf passt.)
- Wenn der Spieler im Kampf gegen einen feindlichen Samurai gewinnt, kann er 1 „magischer Entwurf"-Marker und den dazugehörigen Entwurf stehlen. Der feindliche Samurai wird aus dem Spiel genommen.

8. RONIN

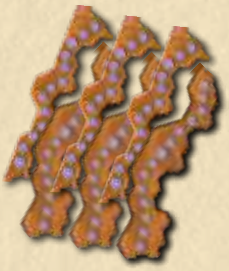
Vor vielen Jahren wurdest du als der vielversprechendste Schüler deines Samurai-Clans angesehen. Du hast alles geopfert, um an diesen Punkt zu gelangen, ein junges Waisenkind, das als Baby für tot gehalten wurde. Dein Stolz hat sich jedoch für dich ausgezahlt, als du beschlossen hast, einige der magischen Baupausen zu stehlen, über die alle während einiger nächtlicher Pläuschchen gesprochen haben. Du hättest sogar Erfolg gehabt, wenn nicht der Shōgun ein scharfes Auge gehabt und zwei deiner Kommilitonen nach dir geschickt hätte. In Ungnade gefallen, wurdest du bestraft und ausgesandt, um die Aufgaben zu erledigen, die sonst niemand wollte. Aber an diesem Frühlingsmorgen hat der Shōgun dich vor eine gewaltige Herausforderung gestellt, die es dir vielleicht ermöglicht, dich selbst reinzuwaschen: „Tue dies und überlebe, und wir werden in Betracht ziehen, es dir zu erlauben, wieder in unsere Reihen einzutreten." und das Abenteuer deines Lebens beginnt .....

SOLO MODUS

- Verwende die kompetitive Seite des kaiserlichen Plans und erlange SP wie im kompetitiven Modus. Ansonsten gelten alle anderen Regeln des kooperativen Modus.
- Ziel ist es, das Spiel mit mindestens 50 SP zu beenden und über das Seil auf dem Start-Vulkanplättchen zu fliehen. Die letzte Phase beginnt bei 20 SP.

Du hast eine tolle Idee für ein neues Szenario? Dann scheue dich nicht, es hier zu veröffentlichen: https://boardgamegeek.com/boardgame/253743/fuji-koro.

Spielmaterial



1 Rahmen

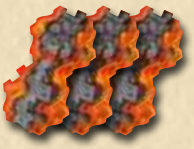
1 kaiserlicher Plan

6 Spielertableaus

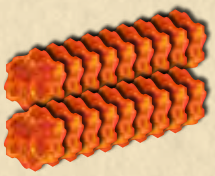
1 Startplättchen

3 Heilige Tempel (Zusammenbau erforderlich)

33 Vulkanplättchen



3 Brückenplättchen



51 Lavaplättchen

1 Seilplättchen

38 Ressourcen-marker

6 Samurai

6 Siegpunktmarker

1 Countdown-Plättchen

1 Countdown / Tokugawa Marker

9 Statusplättchen

6 Lebensplättchen

13 Drachen

13 Drachenmarker

1 Drachengesund-heitsmarker

12 Schadensmarker

20 Abenteuermarker

24 Ausrüstungskarten

60 Holz

90 Metall

25 Drachenzähne

20 Magie

24 Magical Blueprint Cards

8 Holz Würfel

8 Metall Würfel

6 Drachenzähne Würfel

1 Magie Würfel

18 Marker "Magischer Entwurf"

16 Karten "Heilige Schriftrolle"

42 Marker "Heilige Schriftrolle"

19 Aktionsscheiben

38 Mönche

KOMPETITIVER MODUS

SPIELABLAUF

In deinem Zug **musst du 2 Aktionen ausführen**:

- **Bewegen:** Bewege dich bis zu 2 Felder weit (3, wenn du fertig gestellte Sandalen besitzt).
- **Erkunden:** Füge ein Plättchen der Stufe I, II oder III angrenzend an das Feld deines Samurais an. Lege die abgebildeten Gegenstände (Ressourcenmarker, Heilige Schriftrolle-Marker, Drachen, Mönche, Abenteuermarker) auf das neue Plättchen. Decke alle verdeckten Ressourcenmarker auf angrenzenden Plättchen auf.
- **Sammeln:** Nimm die abgebildeten Ressourcen, Heiligen Schriftrollen oder Mönche (auf einem Plättchen) oder bis zu 2 Magische Entwürfe (in einem Tempel) und lege sie in deinen Rucksack (oder auf einen verfügbaren Mönchsort im Falle eines Mönchs).
- **Ausruhen & Herstellen:** Lege alle deine eingesetzten Aktionsscheiben zurück in deinen Aktionsscheibenvorrat. Wenn du dich ausruhst, darfst du eine Art Ausrüstung herstellen: Helm, Waffen oder Sandalen.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Wenn deine Ausrüstung mit einer Ausrüstungskarte übereinstimmt, darfst du die Karte unter eine deiner Aktionen schieben. Wenn du ab sofort diese Aktion wählst, darfst du die Bonusaktion der Karte, die Hauptaktion oder beides ausführen.

MAGISCHE BLAUPAUSEN

Wenn deine Ausrüstung mit einem Magischen Entwurf übereinstimmt, platziere eine Magie auf ihr. Entferne die Magie sofort, sobald deine Ausrüstung nicht mehr dem Entwurf entspricht.

- Magischer Helm: Magie absorbiert 4 Schaden im Kampf.
- Magische Waffe: Füge 4 Punkte zu deiner Initiative hinzu und nutze den Magiewürfel.
- Magische Sandalen: Magie absorbiert 4 Schaden, wenn du über Lava gehst.

KAMPF

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge des Würfelns. Die Länge deiner längsten Waffe ist dein Initiativewert. Der Verteidiger gewinnt bei Gleichstand. Entsende einen heroischen Mönch, um die Initiative gegen einen nicht-legendären Drachen zu gewinnen.

Drachenkampf: Kämpfe mit einem Drachen, wenn du auf demselben Plättchen mit ihm stehst. Samurai auf angrenzenden Feldern dürfen dem Kampf beitreten. Wirf mit den Würfeln, die den Ressourcen deiner Waffe entsprechen. Entferne für jedes Symbol Ressourcen aus deiner Waffe.

Verschiebe den Drachengesundheitsmarker entsprechend der Treffer. Wenn der Drache besiegt wurde, erhalten alle noch immer am Kampf beteiligten Spieler die abgebildeten Siegpunkte (SP) und einen Drachenzahn.

Die Treffer der Drachen schaden den Helmen aller beteiligten Samurai gleichzeitig. Ein Samurai verliert den Kampf, wenn er einen Treffer einstecken muss, nachdem sein Helm vollständig zerstört wurde. Lege den Samurai auf dem Feld von dem er kam auf die Seite.

Wenn der Drache nicht besiegt wurde, gewinnt er vor dem nächsten Kampf seine vollständige Gesundheit zurück.

Samuraikampf: Es gelten die Regeln des Drachenkampfs mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn du mit jemandem auf dem gleichen Feld stehst und beide nicht kämpfen möchten, darf der aktive Spieler seinen Zug oder seine Bewegung fortsetzen. In allen anderen Fällen muss der Kampf ausgetragen werden.
- Einem Samuraikampf kann nicht von anderen Spielern beigetreten werden und du kannst keine heroischen Mönche nutzen.
- Wenn du aufgibst oder besiegt wurdest, darf dein Gegner dir 1 Gegenstand aus deinem Rucksack stehlen (Magischer Entwurf-Marker + passende Karte, Mönch, Heilige Schriftrolle-Marker + passende Karte, eine Ressource).

Wenn der Samurai des aktiven Spielers den Kampf überlegt, kann er seinen Zug ganz normal fortsetzen.

DAS LETZTE KAPITEL

Die letzten 8 Runden werden in dem Moment eingeleitet, in dem ein Spieler 30 SP oder mehr erreicht. Jedes Mal wenn dieser Spieler seinen Zug beendet, bewegt er das Countdown-Plättchen 1 Schritt weiter.

Wenn du deinen Zug auf einem Seil beendest, bewege den Samurai auf die entsprechende Bonusleiste. Erhalte in jedem weiteren Zug einen Shogun-Bonus.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

KOOPERATIVER MODUS

ZIEL

Besiegt den legendären Drachen. Anschließend muss jeder Spieler mit einer Magischen Ausrüstung durch den geheimen Ausgang entkommen. Zusammen müsst ihr mindestens 1 Magische Ausrüstung jeder Art haben. Erfüllt diese Ziele in einer bestimmten Anzahl an Runden:

- 1 Spieler: 25 Runden + 8 finale Runden
- 2-6 Spieler: 20 Runden + 8 finale Runden

ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

- Nutzt die Statusmarker und bewegt die Drachen ohne einen Marker zu Beginn jeder Runde in Richtung des nächsten Samurai (gezählt in Plättchen von oben).
- Samurai bekämpfen sich nicht gegenseitig.
- Wenn die Drachenwürfel geworfen werden und 1 oder mehr Würfel das Symbol zeigen, entscheidet ihr, wie ihr die erhaltenen Drachenzähne unter den noch am Kampf beteiligten Samurai verteilt. Selbiges gilt für die Drachenzähne nachdem der Drache besiegt wurde.
- Wenn ein Samurai bewusstlos geschlagen wird, wird er auf dem Vulkan-Startplättchen wiederbelebt.
- 2 Samurai auf dem gleichen Feld können Gegenstände aus ihren Rucksäcken tauschen.
- Es gibt kein Limit für die Anzahl an Magischer Entwurf-Karten, die ein Samurai tragen kann.

Produziert von QP Printing Ltd - Flat J, 21/F, Kings Wing Plaza 2 - No. 1 On Kwan Street, Shek Mun - Shatin, New Territories - HONG KONG // Copyright 2019 Game Brewer BVBA - Paterosstraat 51 - 2300 Turnhout - BELGIEN