



SAMURAI BATTLES™

Commands & Colors Rules by Richard Borg

fordította: **BEORN** (2017)

lektorálta: **VonLadislauS**

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás



BEVEZETŐ

A **Samurai Battles** társasjáték **Commands & Colors** szabályvariációja lehetővé teszi a számotokra, hogy megvívhattok a középkori Japán fontosabb ütközeteit. A forgatókönyv füzetben szereplő csaták a haderők történelmi felfejlődésére és a játékrendszerhez kapcsolódó, fontosabb terepviszonyokra összpontosítanak. A játék léptéke rugalmas, csatáról csatára változhat. Néhány forgatókönyv esetén egy gyalogos egység egy komplett katonai klánt jelképez, míg más esetekben csupán egy maroknyi bátor harcost.

A parancskártyák rendszere segítségével tudjátok végrehajtani a mozgásokat, modellezni a „háború ködét” (fog of war), illetve számos érdekes kihívást és lehetőséget biztosít a számotokra; míg a csatakockák a harc gyors és hatékony végrehajtására szolgálnak. A becsület és szerencse (Honor & Fortune) jelzők feladata, hogy fenntartsa a felek közti játékegyensúlyt, míg a sárkánykártyák a játék kiszámíthatatlansági részét adják. A különböző csatateri taktikák melyeket a győzelem érdekében alkalmaznod kell, rendkívül jól illeszkednek a középkori japán háborús egységtípusok erősségeihez, korlátaikhoz, fegyvereihez, a csatater terepének jellemzőihez, illetve az írott történelméhez.

Az alapjátékban Japán számos csatájára összpontosítunk, a „Hadakozó államok időszakából” (Sengoku Jidai), az 1550 és 1600-as évek közötti időszakból. A későbbiekben további kiegészítők kiadását tervezzük, melyek egy-egy adott csatára koncentrálnak, illetve egy sor figurákat tartalmazó mini-készletet, hogy tovább bővíthessétek, és fokozhassátok a szamuráj hadviselés élményét.

Köszöntünk játékunkban! Jó szórakozást hozzá!

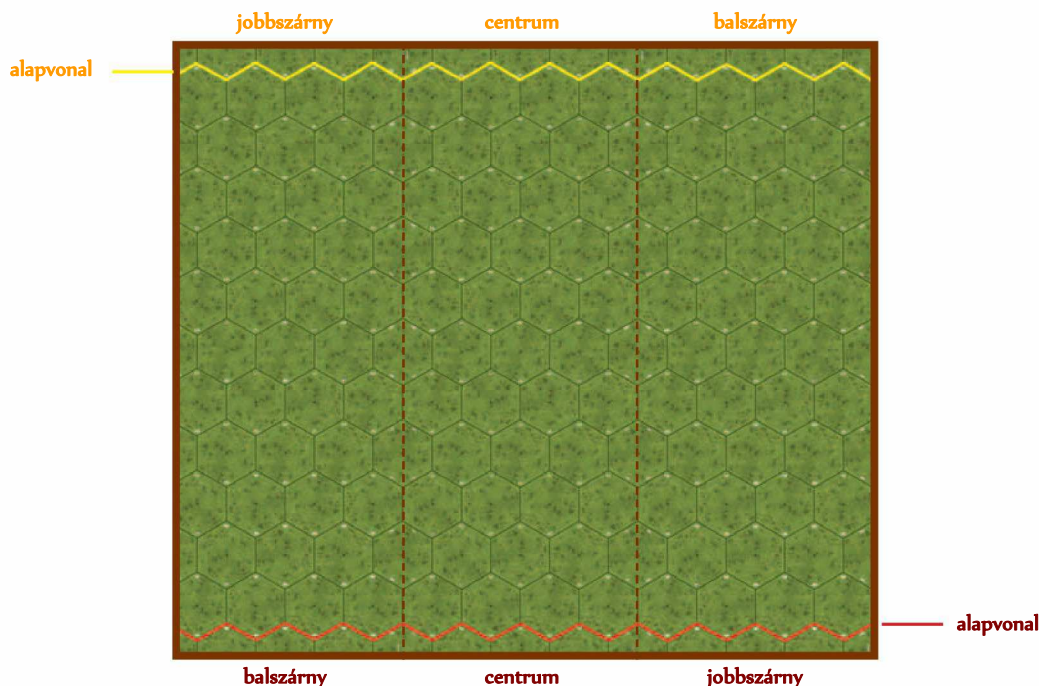
Richard Borg

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- 6 kétoldalas térképtábla (amik a játéktáblát alkotják)
- 2 kartonív, amely 30 kétoldalas tereplapkát tartalmaz
- 13 műanyag domb
- 60 parancskártya
- 38 sárkánykártya
- 2 szamuráj győzelmi kártya
- 8 csatakocka
- 122 középkori japán figura
- sashimono zászlók
- sashimono zászló matricák
- 40 egység lobogó
- 30 becsület és szerencse jelző
- 1 szabálykönyv
- 1 forgatókönyv füzet, mely 8 forgatókönyvet tartalmaz
- 1 egység-összefoglaló lap

A csatateret alkotó térképtáblák

A csatater játéktábláját alkotó térképtáblák kétoldalasak: az egyik oldalán egy üres, vidéki táj látható, a másik oldalán pedig már előre nyomtatva, különböző tereptípusokat találhatsz. A térképtáblákból alapesetben egy 12 hatszög széles és 11 hatszög magas csatateret fogtok készíteni. Minden térképtábla sarkában találsz egy számot, amely segítségével megépítheted a forgatókönyv füzetben szereplő játéktáblát. A térkép oldalai és az alapvonalat szegélyező fél hatszögek nem tekinthetők játékmezőnek.



A csatateret két szaggatott vonal osztja három szekcióra, mindkét játékos irányából nézve: balszárnyra, jobbszárnyra és centrumra. Amennyiben a szaggatott vonal keresztülmegy egy hatszög mezőn, akkor az a mezőt mind az adott szárnyhoz, mind a centrumhoz is tartozik egyben.

A hatszög mezőkre nyomtatott számokat a **Commands & Colors** játérendszer nem használja.

*A fordító megjegyzése: a **Samurai Battles** játék kétféle szabálykönyvvel jelent meg, egy Command & Colors rendszerűvel és egy Art-of-Tactics rendszerűvel. Ezek közül jelen pillanatban az első fordítását tartod a kezvedben.*

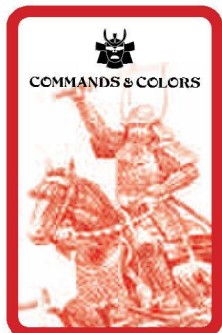
Tereplapkák

A tereplapkák a csatateren előforduló sokféle tereptípust jelképezik, melyek segítségével újra felépíthetők a történelmi forgatókönyvek csataterai. A tereplapkák tulajdonságairól majd a „Tereplapkák” fejezetben olvashatsz részletesen.

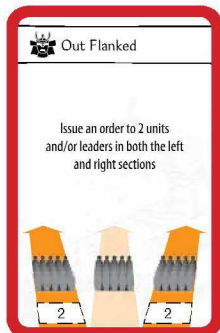
A domb tereplapkák tetejére elhelyezhetsz egy-egy műanyag dombot is, hogy egy újabb dimenziót kapjanak a játék magaslatai.

Parancskártyák

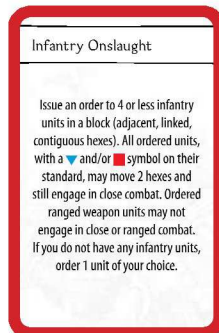
A parancskártyákkal tudod az egységeidet mozgatni, harcoltatni, vagy speciális akciókat végrehajtani velük. Egy egység csak akkor mozoghat és/vagy harcolhat, ha arra parancsot kapott. Az összes parancskártya ismertetését a „Parancskártyák” fejezetben találod meg.



parancskártya hátoldala



szekciókártya előoldala



taktikakártya előoldala

Sárkánykártyák

Ezek a kártyák jelképezik az egyes egységek nagy erejű, misztikus, és sokszor megmagyarázhatatlan képességét. Ezek a kártyák akadályokat gördíthetnek ellenfeled hadserege elé, növelhetik az egységek számát, vagy megváltoztathatják a csata menetét.



sárkánykártya hátoldala



sárkánykártya előoldala

A sárkánykártyákról egyrészt a „Sárkánykártyák” fejezetben olvashatsz részletesen, másrészt a szabálykönyv végén megtalálod a kártyák fordítását is (bónusz tartalomként).

Szamuráj győzelmi kártyák

Amikor ellenfeled egyik egységének utolsó figuráját-, vagy egy vezetőjét megsemmisíted, ráteheted a figurát a szamuráj győzelmi kártyára (egy-egy győzelmi pontot jelképezve), így nyomon követheted a győzelmi céljaid állását.

Csatakockák



A hatoldalú kockákat a harcok végrehajtásakor használjátok, de más játékfunkciók alkalmával is használni fogjátok őket. Az üres kockákra az első játék előtt fel kell ragasztanod a matricákat. Minden egyes kockának az alábbi oldallakkal kell rendelkeznie: zöld kör (●), kék háromszög (▼), piros négyzet (■), sárga alapon fehér zászló, becsület és szerencse szimbólum (☘), és egymást keresztező kardok.

Középkori japán figurák

Az általad és ellenfeled által a csatamezőn vezérelt haderőt a 122 műanyag figura jelképezi. A legelső játék előtt össze kell állítanod őket. Az egyes harcoló egységek jellegzetes színű (sárga vagy piros), saját sashimono zászlóval rendelkeznek.

- Egy gyalogos egység 4 figurából áll: egy zászlóhordozóból és 3 másik figurából.
- Egy lovas egység 4 figurából áll: egy zászlóhordozóból és 3 másik figurából.
- Egy vezetőt egyetlen figura jelképez.
- Egy főparancsnok egység 4 figurából áll: egy zászlót hordozó főparancsnokból (vezető figura) és 3 testőr figurából. Ezen felül tartozik hozzájuk még egy parancsnoki sátor tereplapka is.



ashigaru gyalogság



szamuráj lovasság



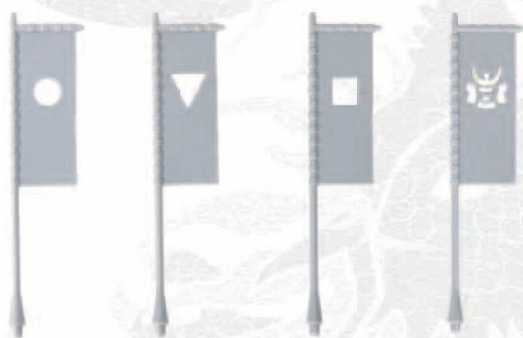
lovas vezető



főparancsnok egység

Egység lobogók

Minden egység egyik tagja zászlóhordozó, azaz egy nagyméretű műanyag zászlót kell a talpába tűzni. A zászlóhordozó a játék kulcsfontosságú eleme, mert vizuálisan jól megkülönböztethetően megjeleníti, hogy az adott harci egység pontosan milyen erős. A szabvány szimbólumok (●, ▼, vagy ■) határozzák meg az egység rangját és ezzel együtt a harci erejét. A zászlóhordozó egyben az egység legutoljára maradó figurája is, akit csak az egység teljes megsemmisítésekor kell eltávolítani a csatamezőről. A vezető figurák samuráj sisak szimbólumú zászlókkal rendelkeznek.

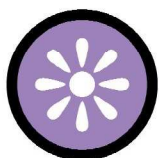


Egység talp „tálcák”

A több egység együttes mozgatását lehetővé tevő talp „tálcákat” nem használjuk a Commands & Colors szabályrendszerben.

Becsület és szerencse jelzők

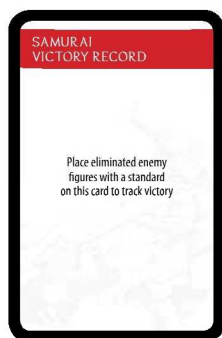
A játérendszerben ezek a becsület és szerencse jelzők mutatják meg a hadsereged erejét, és a sárkánykártyák fizetőeszközeként is szolgálnak egyben.



A JÁTÉK CÉLJA

A játék során az lesz a célod, hogy elsőként gyűjtsd össze az adott forgatókönyv által előírt számú győzelmi pontot.

Egy győzelmi pontot kapsz, ha egy ellenséges egységet vagy vezetőt megsemmisítesz. Ha egy ellenséges egység utolsó figurája (a zászlóhordozó figura), vagy egy ellenséges vezető figura levételre kerül, azt tedd a saját samuráj győzelmi kártyádra, jelezve ezzel azt a győzelmi pontot, amit az egység és/vagy vezető megsemmisítéséért kaptál.



szamuráj győzelmi kártya

Egyes esetekben bizonyos térképezők elfoglalásáért (pl. ellenfeled parancsnoki sátra), vagy a forgatókönyvben megjelölt speciális célkitűzések teljesítéséért is kaphatsz győzelmi pontokat. Azonnal nyersz, amint a szükséges utolsó győzelmi pontot is begyűjtöd.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1) Válassz ki egy forgatókönyvet a forgatókönyv füzetből. Javasoljuk, hogy első alkalommal az "Első samuráj rajtaütés" (First Samurai Skirmish) forgatókönyvet válasszátok: ez egy nem történelmi összecsapás, amelyet kifejezetten úgy terveztünk, hogy elsajátíthassátok a Commands & Colors szabályrendszer samuráj hadviselésének alapjait.
- 2) Állítsd össze a játéktáblát az adott forgatókönyv térképe alapján. Minden forgatókönyv meghatározza, hogy melyik hadsereg kezd a tábla „tetején” és melyik az „alján”, emiatt úgy üljetek le az asztalhoz, hogy az átlalatok irányított sereg kerüljön a ti oldalatokra.
- 3) Tedd a tereplapkákat a csataterre úgy, ahogy az a forgatókönyv térképén szerepel.
- 4) Tedd az egységeket és vezető figurákat a csatater forgatókönyv térképe által megjelölt mezőkre. A forgatókönyv térképének minden egyes szimbóluma egy-egy komplett egységet jelent, amely egy zászlós figurából, és meghatározott számú további figurából áll.
Minden hadsereg saját sashimono zászlószínnel rendelkezik (sárga vagy piros). Egy-egy sashimono zászlót kell rátűzni minden figurára a hadsereg saját színében, hogy a felállításuk, illetve a csatateren való megkülönböztetésük könnyebb legyen.
- 5) Mindketten vegyetek el egy-egy samuráj győzelmi kártyát, és fektessétek azt valahová magatok elé.
- 6) Keverd meg alaposan képpel lefelé a parancskártyák pakliját, majd ossz mindkettőtöknek annyi parancskártyát (továbbra is képpel lefelé), amennyit az adott forgatókönyv jegyzete előír. Mindenki tartsa titokban játéktársa előtt a saját parancskártyáit. Tedd a megmaradt parancskártya paklit képpel lefelé a csatater mellé úgy, hogy mindketten elérjétek.
- 7) Keverd meg alaposan képpel lefelé a sárkánykártyák pakliját, majd ossz mindkettőtöknek annyi sárkánykártyát (továbbra is képpel lefelé), amennyit az adott forgatókönyv jegyzete előír. Mindenki tartsa titokban játéktársa előtt a saját sárkánykártyáit. Tedd a megmaradt sárkánykártya paklit képpel lefelé a csatater mellé úgy, hogy mindketten elérjétek.
- 8) Alkoss egy közös készletet a becsület és szerencse jelzőkből: tedd őket egy kupacba valahová a csatater mellé. Mindketten vegyetek el a közös készletből annyi becsület és szerencse jelzőt, amennyit az adott forgatókönyv jegyzete számotokra előír, majd helyezzétek azokat valahová magatok elé, így létrehozva a saját jelző készleteket.
- 9) Tedd a csataköveket a csatater mellé egy olyan helyre, hogy mindketten könnyedén elérhessétek.
- 10) Olvassátok át figyelmesen a választott forgatókönyv különleges szabályait és győzelmi feltételeit.
- 11) A forgatókönyv jegyzetei által jelzett kezdőjátékos kezdi a játékot.

JÁTEKSORREND

Minden esetben az kezd közületek, akit az adott forgatókönyv kezdőjátékosként kijelöl. Felváltva következnek a köreitek egészen addig a pillanatig, amíg valamelyikőtök össze nem gyűjti a forgatókönyvben előírt győzelmi pontokat, és így azonnal megnyeri a játékot.

JÁTEKOS KÖR

Amikor rajtad van a sor, az alábbi sorrendben kell végrehajtani a körödet:

1. fázis: parancskártya kijátszása
2. fázis: egységek és vezetők utasítása (parancsok kiosztása)
3. fázis: mozgások
4. fázis: csaták
5. fázis: a köröd vége

Az utolsó, 5. fázis után a másik játékos köre következik, aki szintén az 1. fázissal kezdi a saját körét.

1. FÁZIS: PARANCSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Az aktuális köröd legelején játssz ki a kezedből egy parancskártyát. Tedd a kijátszott kártyát képpel fölfelé magad elé, majd olvasd fel hangosan az utasításait. A kijátszott parancskártyád segítségével tudod az egységeidet mozgatni, csatába küldeni őket, vagy valamilyen speciális akciót végrehajtani velük. A parancskártya általában tartalmazza, hogy a csatater mely szekciójában hány egységedhez és/vagy vezetőhöz lehet hozzárendelni. Minderre azért van szükség, mert az egységeid csak akkor „hajlandók” mozogni és/vagy csatát kezdeményezni, ha erre parancsot kapnak. Kétféle parancskártya van a játékban: a szekciókártyák és a taktikakártyák.

A szekciókártyák (bal szárny, centrum és jobb szárny) könnyen felismerhetők a kártya alsó részén látható szekció kijelölő nyilakról. Az adott szekciót kijelölő nyíl szereplő szám mutatja meg, hogy ezt a kártyát hány egységedhez és/vagy vezetőhöz rendelheted hozzá.

A taktikakártyákon nem szerepel szekció kijelölés, így a csatateren lévő bármelyik megengedett egységhez hozzárendelheted, akik így mozoghatnak és/vagy csatázhatnak az alapszabálytól akár eltérő módon is. Néhány taktikakártyával bizonyos típusú egységeidnek adatsz utasítást: vagy az azonos rangú, vagy az azonos típusba (pl. gyalogság, lovasság) tartozó egységeidnek.

Ha a parancskártyával utasítható egységek száma nem egy meghatározott, fix szám, hanem a kártya szövege úgy szól: „minden parancskártya után, beleértve ezt is”, akkor az utasítható egységek és vezetők száma megegyezik az eddig általad már kijátszott parancskártyáid számával (beleértve a most kijátszott kártyádat is).

Ha olyan eset fordulna elő, hogy a kijátszott parancskártyádat szabályosan egyetlen egységedhez sem tudod hozzárendelni, egyszerűen hagyd ki a 2-4. fázisokat és húzz egy új parancskártyát. Ezzel a köröd véget is ér.

2. FÁZIS: EGYSÉGEK ÉS VEZETŐK UTASÍTÁSA

A parancskártyád kijátszása után be kell jelentened, hogy a kártya korlátain belül mely egységeidet és/vagy vezetőidet akarod utasítani. A körödben csak az általad utasított egységeid és/vagy vezetőid mozoghatnak, harcolhatnak, vagy hajthatnak végre speciális akciókat. Minden körödben minden egységednek és/vagy vezetődnél csupán egyetlen utasítást adhatsz.

Azok a mezők, amelyeken a szaggatott elválasztó vonal keresztülmegegy, mind az adott szárny szekciójához, mind a centrumhoz is tartoznak egyben.

Ha egy adott szekcióra vonatkozó szekciókártyával több egységedet és/vagy vezetődet is utasíthatnád, mint amennyi az adott szekcióban éppen van, a többlet utasítási lehetőségeid elvesznek.

A figurák csoportja egy adott hatszög mezőn egy egységnek számít. Az egység legfontosabb tagja a zászlóhordozó, mely büszkén hordozza a csatatéren egysége zászlaját. A csaták során minden esetben a zászlóhordozó figura kerül utoljára eltávolításra. Egy ellenséges egység teljes megsemmisítése, és lobogójának megszerzése egy újabb lépést jelent számodra a győzelem felé vezető úton.

Egy hatszög mezőn lévő magányos vezető figura is egységnek tekintendő, és követi az egységtípusára vonatkozó alapszabályokat. Egy gyalogos vezető (gyalogos vezető figura) követi a gyalogságra vonatkozó alapszabályokat, míg egy lovas vezető (lovas vezető figura) követi a lovasságra vonatkozó alapszabályokat.

Ha egy egységed és egy baráti vezető figura ugyanazon a hatszög mezőn tartózkodik, úgy kell tekinteni, mintha a vezető csatlakozott volna az egységedhez. Ettől kezdve erre a vezetőre ugyanazok a szabályok és korlátozások fognak vonatkozni, mint arra az egységre, akikkel csatlakozott. Egy gyalogos vezető csak gyalogos egységhez csatlakozhat, míg egy lovas vezető gyalogos és lovas egységhez is. Az egység és a hozzá csatlakozott vezető innentől kezdve játéktechnikailag egyetlen egységnek tekintendő, még akkor is, ha ez a vezetővel kibővített egység immár 2 zászlóval is rendelkezik: a vezető zászlójával és az egység saját zászlójával.

- Az egység és a hozzá csatlakozott vezető egyetlen parancssal utasítható.
- A vezetőnek az egységével együtt kell maradnia, hacsak egy utasítással le nem választod róla.
- Ha csak a vezetőt utasítod, és az egységét nem, a vezető elhagyja az egységét, és ettől kezdve önállóan cselekedhet.
- Két külön utasítással a vezetőt le lehet választani az egységéről, valamint még az egységet is lehet akár külön-külön is mozgatni.
- Ha egy egységről leválasztasz egy vezetőt, azt egy másik egységhez mozgatod, és a vezető csatlakozik ehhez a másik egységhez, ennek az új egységnek már nem adhatsz utasítást ebben a körödben.
- Egy vezető nem mozoghat, nem csatlakozhat (másik) egységhez és nem választható le az egységéről ebben a körben, ha épp most csatlakozott az egységéhez. A szekciókártyákon és a „Shogun” kártyán egy samuráj sisak szimbólummal emlékeztetünk arra, hogy egy egységhez csatlakozott vezető leválasztható az egységéről. Ha a parancskártyán nincs samuráj sisak szimbólum, akkor a vezetődet nem választhatod le az egységéről.



3. FÁZIS: MOZGÁSOK

Az előre bejelentett utasított egységeid és/vagy vezetőid mozgatását egymás után kell végrehajtani, az általad választott tetszőleges sorrendben. Egy egységed és/vagy vezetőd mozgatását viszont teljesen be kell fejezned egy másik egységed és/vagy vezetőd mozgatása előtt.

Egységek mozgatása

- Egy egység (vezető) csak egyszer mozoghat a körödben.
- Az általad utasított egységet (vezetőt) nem muszáj mozgatnod, attól az még harcolhat (ha tud).
- Az utasított egység (vezető) átmozoghat a jelenlegi szekciójából a csatatér egy másik szekciójába.
- Egy egység (vezető) csak akkor mozoghat a csatatér alapvonalára, ha erre a forgatókönyv kifejezetten engedélyt ad.
- Két egység nem lehet ugyanazon a mezőn.
- Egy egység nem mozoghat egy másik baráti vagy ellenséges egység, vagy ellenséges vezető által elfoglalt mezőre, vagy azon keresztül.
- Nem választhatsz le figurákat az adott egységedről. Az egységedhez tartozó figuráknak együtt kell maradniuk, és együtt is kell mozogniuk a játék során.
- Egy sérült, figurákat vesztett egységed nem csatlakozhat egy másik sérült egységedhez (még ha az ugyanolyan típusú is).
- Egyes tereptípusok befolyásolják a mozgást, és megakadályozhatják, hogy egy egység (vezető) a teljes mozgási távolságát le tudja mozogni, vagy hogy harcolhasson.
- Egy vezető nélküli gyalogos egység rámozoghat egy magányos, baráti gyalogos vagy lovas vezetőt tartalmazó mezőre, ami után a vezető csatlakozik az egységhez. A vezető csatlakozásával a gyalogos egység mozgása véget ér.
- Egy vezető nélküli lovas egység rámozoghat egy magányos, baráti lovas vezetőt tartalmazó mezőre, ami után a lovas vezető csatlakozik az egységhez. A vezető csatlakozásával a lovas egység mozgása véget ér.
- Tehát ha egy parancsot kapott egység a mozgása során egy megfelelő magányos vezető mezőjére lép, aki csatlakozik az egységhez, a mozgását be kell fejeznie, és még akkor sem folytathatja, ha a csatlakozott vezető is kapott parancsot.
- A visszavonuláskor érvényes szabályok némileg eltérnek a rendes mozgás szabályaitól (lásd a „Visszavonulás” fejezetet).

Egy parancsot kapott egység mozgását befolyásolja, hogy az egység milyen rangú, milyen típusú (gyalogos, vagy lovas), illetve milyen állapotban van.

Gyalogos egységek mozgása



Egy zászlajában zöld körrel megjelölt, parancsot kapott gyalogos egység maximum 2 mezőt mozoghat, majd csatázhat.



Egy zászlajában kék háromszöggel megjelölt, parancsot kapott gyalogos egység maximum 1 mezőt mozoghat, majd csatázhat, VAGY maximum 2 mezőt mozoghat és nem csatázhat.



Egy zászlajában piros négyzettel megjelölt, parancsot kapott gyalogos egység maximum 1 mezőt mozoghat, majd csatázhat.

Lovas egységek mozgása



Egy zászlajában piros négyzettel megjelölt parancsot kapott lovas egység maximum 2 mezőt mozoghat, majd csatázhat.

Vezetővel rendelkező egységek mozgása

Ha a vezető egy egységhez csatlakozott, akkor az egységgel együtt kell mozognia (az egységre vonatkozó szabályok alapján), kivéve, ha a vezető elhagyja az egységét. Egy egységet és a hozzá csatlakozott vezetőt egyetlen egységként, egyetlen paranccsal tudsz mozgatni.



Egy parancsot kapott, egység nélküli, magányos gyalogos vezető maximum 2 mezőt mozoghat.

Egy parancsot kapott, egység nélküli, magányos lovas vezető maximum 3 mezőt mozoghat.

Egy egység nélkül mozgó vezető figurára hasonló mozgási és terepkorlátozási szabályok vonatkoznak, mint egy egységre, az alábbi eltérésekkel:

- Egy parancsot kapott vezető elhagyhatja az egységét, és a saját típusának megfelelően mozoghat.
- Egy vezető átmozoghat egy baráti magányos vezető, egy vezető nélküli baráti egység, vagy egy vezetővel rendelkező baráti egység által elfoglalt mezőn.
- Egy magányos gyalogos vezető beléphet egy baráti, vezető nélküli gyalogos egység mezőjére, megállhat ott, és csatlakozhat hozzájuk.
- Egy magányos lovas vezető beléphet egy baráti, vezető nélküli tetszőleges egység mezőjére, megállhat ott, és csatlakozhat hozzájuk.
- Egy magányos vezetőnek meg kell állnia egy egységhez való csatlakozása után, tovább már nem mozoghat.
- Egy vezető nem állhat meg egy ellenséges vezető, vagy ellenséges egység által elfoglalt mezőn.
- Csak egy vezető tartózkodhat egy mezőn egy időben.
- Egy vezető elhagyhatja a csatateret a saját alapvonaladon keresztül, hogy ne kerüljön az ellenség karmai közé (megakadályozva ellenfeled a zászlója - és ezzel egy győzelmi pont - megszerzésében), de ezzel ez a vezető kikerül a játékból, és a forgatókönyv hátralévő részében már nem térhet vissza a csatamezőre.

A vezető mozgása a csataterén kívülre

A normál mozgása részeként, egy magányos vezető lemozoghat a tábláról, a csatater oldalát elhagyva, ha ehhez elegendő mozgásponttal rendelkezik. A csatater legszélső teljes hatszög mezőjéről lemozogni a csataterén kívülre, 1 mozgásnak számít. A csatater széleit határoló fél hatszögek nem számítanak mezőnek. Ha a vezetőd lelép a tábláról a csatater szélén, kikerül a játékból, és a forgatókönyv hátralévő részében már nem térhet vissza a csatamezőre.

4. FÁZIS: CSATÁK

A csatákat egymás után kell végrehajtani, az általad választott sorrendben, egyik utasítást kapott egységedtől a másikig haladva. Az egyik egységed csatáját teljesen végre kell hajtani, mielőtt egy másik egységed csatájába belevágnál.

- Egy utasítást kapott egységnek nem kötelező csatát kezdeményeznie, még akkor sem, ha egy ellenséges egység szomszédságában áll.
- Egy utasítást kapott egység csak egyetlen csatát vívhat meg egy körben. Bizonyos esetekben az egység egy sikeres közelharc támadás után előretörhet, és jogosult lehet egy bónusz támadásra is. Ezt az előretörést és bónusz támadást azelőtt kell végrehajtani, mielőtt egy másik egységed csatájára rátérnél.
- Egy egység nem kezdeményezhet csatát egyszerre több ellenséges egységgel, és nem oszthatja meg a csatakockáit több ellenséges egység között.
- Az egység már elszenvedett veszteségei nem befolyásolják a csata során dobandó csatakockák számát. Az egyetlen figurából álló harci egység ereje ugyanakkorának számít a játékban, mintha még teljes egység lenne.
- Egy parancsot kapott egység csak egyetlen típusú (közelharc, vagy távolsági harc) csatát kezdeményezhet, még ha maga az egység képes is lenne mind közelharcban, mind távolsági harcban is támadni.

A parancsot kapott egységeid a te általad választott sorrendben csatázhatnak. Válogathatsz a közelharc és távolsági harc között, azonban minden esetben be kell jelentened, hogy éppen melyik utasítást kapott egységed csatáját akarod lejátszani, és azt teljesen végre is kell hajtani, mielőtt egy másik egységed csatájának végrehajtásába belevágnál.

A csatában dobando csatakockák száma az egység rangjától függ, melyet a zászlójukon viselt szimbólum határoz meg:

- Egy ● szimbólummal megjelölt egység alapesetben 2 csatakockával dobhat.
- Egy ▼ szimbólummal megjelölt egység alapesetben 3 csatakockával dobhat.
- Egy ■ szimbólummal megjelölt egység alapesetben 4 csatakockával dobhat.

Néhány egység hátrányokat szenvedhet el ha mozgott a csatája előtt.

TÁVOLSÁGI HARC (tűzharc)

Csak a távolsági harcra alkalmas fegyverekkel felfegyverzett egységek vehetnek részt a távolsági harcban. Az alapjátékban a ● szimbólummal jelölt egységek mindegyike rendelkezik valamilyen távolsági fegyverrel. Ha egy egység valamilyen távolsági fegyverével csatát kezdeményez egy 1 mezőnél messzebb álló ellenséges egység ellen, akkor távolsági harcról (tűzharcról) beszélünk, ahol a megtámadott egységet célpont egységnek nevezzük.

- Távolsági harc esetén a célpont egységnek a fegyver hatótávolságán belül kell lennie, és a támadó egységnek látnia kell a célpont egységet.
- Nem lehet távolsági harcot kezdeményezni egy szomszédos mezőn álló ellenséges egység ellen.
- Egy egység nem kezdeményezhet távolsági harcot egy távolabb lévő másik ellenséges egység ellen, ha valamelyik szomszédos mezőn van ellenséges egység (azaz, ha már le van kötve közelharcban). Ha egy ilyen egység csatát akar kezdeményezni, akkor mindenképp közelharcban kell a mellette lévő (egyik) ellenséges egységet megtámadnia.
- A célpont egység nem támadhat vissza, miután a távolsági harc lezajlott.

Távolsági harc (tűzharc) végrehajtása:

1. a távolsági harcot kezdeményező egység bejelentése
2. hatótávolság ellenőrzése
3. láthatóság ellenőrzése
4. az aktuális terep csatakocka módosításának alkalmazása
5. a parancs- és sárkánykártya, illetve speciális képességek csatakocka módosításának alkalmazása
6. támadás végrehajtása
7. találatok meghatározása
8. visszavonulás ellenőrzése

1) A távolsági harcot kezdeményező egység bejelentése: Jelentsd be, hogy melyik utasítást kapott egységed szeretne távolsági harcot kezdeményezni, és melyik ellenséges egységet választottad a támadása célpontjául. Határozd meg a csatakockák alapszámát, amivel az utasított egységednek alaphoz dobni kell a távolsági támadása végrehajtásakor.

2) Hatótávolság ellenőrzése: Ellenőrizd, hogy a célpont az egységed által használt távolsági fegyver hatótávolságán belül van-e. A hatótávolság a tüzelő egység és a célpont egység közötti hatszög mezők száma, amelybe a célpont egység mezőjét be kell számítanod, de a tüzelő egység mezőjét nem.



Az íjakkal felszerelt ashiguru gyalogos egység lőtávolsága: 3 mező. A szomszédos mezőre nem tud távolsági harcot kezdeményezni, 1-3 mező távolságba alaphoz 2 csatakockával dob. Ha az ashiguru egység mozog a távolsági harc kezdete előtt, akkor 1 csatakockával kevesebbel dobhat.



Az arkebúzzal felszerelt ashiguru gyalogos egység lőtávolsága: 4 mező. A szomszédos mezőre nem tud távolsági harcot kezdeményezni, 1-3 mező távolságba alaphoz 2 csatakockával dob, míg 4 mező távolságba alaphoz 1 csatakockával dob. Ha az arkebúzos egység mozog a körében, egyáltalán nem kezdeményezhet távolsági harcot.

3) Láthatóság ellenőrzése: Ellenőrizd a célpont egység láthatóságát. Az utasítást kapott egységednek „látnia” kell a célpont egységet ahhoz, hogy rálőhessen. Ezt az úgynevezett láthatósági vonal (Line of Sight = LoS) meglétével tudod ellenőrizni. A képzeletben húzz egy egyenes vonalat a támadó egységed mezőjének középpontjától a célpont egység mezőjének középpontjáig. A láthatóság blokkolva van, ha a támadó egység és a célpont egység közötti mezők bármelyikén (vagy bármelyik mező egy részén) valamilyen rálátást blokkoló akadály található. Ilyen akadálnak számít minden egység és vezető (függetlenül attól, hogy baráti-e, vagy ellenséges), egyes láthatóságot blokkoló tereplapkák, illetve a csatamező szélén lévő fél hatszögek. A célpont egység mezőjén lévő tereplapka nem blokkolja a láthatóságot. Ha a képzeletbeli egyenes egyik oldalán található csak ilyen akadály, az nem blokkolja a láthatóságot; ha viszont mindkét oldalán található ilyen, az igen.

4) **Az aktuális terep csatakocka módosításának alkalmazása:** Egyes tereptípusok, melyeken a célpont egység tartózkodik, illetve (ritkábban) amelyen a támadó egység tartózkodik módosíthatja (általában csökkentheti) a távolsági támadás miatt dobandó csatakockák maximális számát (lásd a „Tereplapkák” fejezetet).

5) **A parancs- és sárkánykártya, illetve speciális képességek csatakocka módosításának alkalmazása:** A tereptípusok miatti esetleges csatakocka szám módosítások után alkalmazd a kijátszott parancs- és sárkánykártya, illetve az egységek esetleges speciális képességei miatti csatakocka szám módosítókat.

6) **Támadás végrehajtása:** Dobj a módosított számú csatakockával, hogy megtudd, hány találatot okoztál a célpontnak.

7) **Találatok meghatározása:** Távolsági harcban az egységed a kidobott szimbólumnak megfelelően okoz találatot.

- A zászlajukon ● szimbólumot viselő célpont egység 1-1 találatot szenved el minden kidobott ● szimbólum után.
- A zászlajukon ▼ szimbólumot viselő célpont egység 1-1 találatot szenved el minden kidobott ▼ szimbólum után.
- A zászlajukon ■ szimbólumot viselő célpont egység 1-1 találatot szenved el minden kidobott ■ szimbólum után.
- Egy arkebúzzal felszerelt támadó egység további 1-1 találatot ér el, minden általa kidobott kard szimbólum után.
- Az íjjal felszerelt támadó egység számára a kard szimbólum kidobása nem jelent találatot.

A távolsági harci találat hatásai

Minden elért találat után egy-egy figurát el kell távolítanod a célpont ellenséges egységből. Amikor a célpont egység utolsó (zászlóhordozó) figuráját is eltávolítod, az egység megsemmisül. Tedd a zászlóhordozó figurát a saját szamuráj győzelmi kártyádra, mely azonnal +1 győzelmi pontot jelent neked. Ha több találatot okozol, mint a célpont egységben lévő figurák aktuális száma, a többlet találatok elvesznek. A vezetők eltávolításáról a „Vezetők sérülés dobása” fejezetben olvashatsz.

Ha zászló szimbólumot dobsz, a távolsági támadásod nem okoz találatot, de okozhat visszavonulást (lásd a „Visszavonulás” fejezetet).

Az íjjal felszerelt egységek távolsági támadásakor 1-1 becsület és szerencse jelzőt kapsz a közös készletből, minden kidobott becsület és szerencse szimbólum után. Az arkebúzzal felszerelt egységekre ez nem vonatkozik (az ő távolsági támadásuk esetén nem kapsz becsület és szerencse jelzőt, ha ilyen szimbólumot dobtál).

8) **Visszavonulás ellenőrzése:** Miután minden találatot kiosztottál és minden veszteséget eltávolítottál a célpont egységből, illetve végrehajtottad a vezető sérülésének ellenőrzését is (ha szükséges volt), meg kell vizsgálnod, hogy a célpont egység visszavonul-e. Lásd a „Visszavonulás” fejezetet.

KÖZELHARC

Ha egy egységed egy szomszédos mezőn álló ellenséges egységet támad meg, akkor azt úgy nevezzük, hogy az egységed közelharcot folytat, és közelharcban leköti az ellenséges egységet. A közelharc során sem a hatótávolsággal, sem a láthatósággal nem kell foglalkoznod. Ha az egységeddel szomszédos mezőn egy ellenséges egység áll, akkor az egységed nem folytathat távolsági harcot sem a közvetlenül mellette álló, sem egy távolabbi, de még a hatótávolságába eső másik ellenséges egység ellen. Ezen egységed csak és kizárólag közelharcot kezdeményezhet (valamelyik) szomszédos mezőn álló ellenséges egység ellen, ha csatázni akar.

Közelharc végrehajtása:

1. a közelharcot kezdeményező egység bejelentése
2. az aktuális terep csatakocka módosításának alkalmazása
3. a vezető lelkesítése, a parancs- és sárkánykártya, illetve speciális képességek csatakocka módosításának alkalmazása
4. a támadó végrehajtja a támadását
5. a támadó meghatározza a találatait
6. visszavonulás ellenőrzése
7. esetleges területnyerés és bónusz közelharc támadás végrehajtása
8. visszatámadás (a védekező egység néhány esetben visszatámadhat, ilyenkor az ő támadását kell végrehajtani, a találatait meghatározni, és az eredeti támadó egység esetleges visszavonulását ellenőrizni)

1) **A közelharcot kezdeményező egység bejelentése:** Jelentsd be, hogy melyik utasítást kapott egységed kezdeményez közelharcot és melyik szomszédos mezőn álló ellenséges egység lesz támadásának célpontja. Mindenképp az egységeddel szomszédos mezőn kell lennie a célpont ellenséges egységnek ahhoz, hogy közelharcot kezdeményezhess. Határozd meg a csatakockák alapszámát, amivel az utasított egységednek alaptól dobnia kell a közelharc támadása végrehajtásakor:

- Egy utasítást kapott, a zászlajukon ● szimbólumot viselő gyalogos egység helyben maradhat, vagy mozoghat 1 illetve 2 mezőt, majd egy szomszédos ellenséges egységet alaptól 2 csatakockával támadhat meg közelharcban.
- Egy utasítást kapott, a zászlajukon ▼ szimbólumot viselő gyalogos egység helyben maradhat, vagy mozoghat 1 mezőt, majd egy szomszédos ellenséges egységet alaptól 3 csatakockával támadhat meg közelharcban.
- Egy utasítást kapott, a zászlajukon ■ szimbólumot viselő gyalogos egység helyben maradhat, vagy mozoghat 1 mezőt, majd egy szomszédos ellenséges egységet alaptól 4 csatakockával támadhat meg közelharcban.
- Egy utasítást kapott, a zászlajukon ■ szimbólumot viselő lovas egység helyben maradhat, vagy mozoghat 1 illetve 2 mezőt, majd egy szomszédos ellenséges egységet alaptól 4 csatakockával támadhat meg közelharcban.

Minden bejelentett közelharci támadásodat egymás után, az általad választott sorrendben kell végrehajtani. Egy bejelentett közelharci támadást teljesen végre kell hajtani, mielőtt rátérnél egy következő közelharci (vagy távolsági harcra), beleértve az olyan bónusz támadás akciókat is, mint a területnyerést, a bónusz közelharci támadást, illetve a védekező egység visszatámadását.

Megjegyzés: Ha több baráti egységed támad egyetlen szomszédos ellenséges egységre, akkor is egymás után kell az egyes közelharci összecsapásokat végrehajtani.

2) Az aktuális terep csatakocka módosításának alkalmazása: Egyes tereptípusok, melyeken a célpont egység tartózkodik, illetve (ritkábban) amelyen a támadó egység tartózkodik módosíthatja (általában csökkentheti) a közelharci támadás miatt dobando csatakockák maximális számát (lásd a „Tereplapkák” fejezetet).

3) A vezető lelkesítése, a parancs- és sárkánykártya, illetve speciális képességek csatakocka módosításának alkalmazása: A tereptípusok miatti esetleges csatakocka szám módosítások után alkalmazd a vezető lelkesítése (ha van), a kijátszott parancs- és sárkánykártya, illetve az egységek esetleges speciális képességei miatti csatakocka szám módosítókat.

Egy vezető lelkesítése közelharcban:

Az egység nélküli vezető nem harcolhat. Amikor egy vezető csatlakozik egy egységhez, követi azon egység harci szabályait, beleértve a visszavonulást és a különleges akciókat is. Bár maga a vezető nem vesz részt a csatában, még is lelkesíthet egységeket: ha elköltesz egy becsület és szerencse jelzőt, a vezető által irányított egységed +1 csatakockát kap közelharci támadásakor. Egy gyalogos vezető csak azt az egységet tudja lelkesíteni, akihez csatlakozott. Egy lovas vezető bármelyik szomszédos mezőn lévő baráti egységet lelkesítheti.

- Egy egységre maximum 1 becsület és szerencse jelző költethető el vezetői lelkesítésre, így az egység maximum +1 csatakockát szerezhet a lelkesítés miatt.
- Egy egység lelkesíthető akkor is, amikor támad, és akkor is, amikor visszatámad.
- Az elköltött becsület és szerencse jelzők visszakerülnek a közös készletbe.
- Ha egy vezetőd lelkesített egy egységedet, hogy az +1 csatakockát kapjon a közelharci támadásához, a támadáskor kidobott legelső becsület és szerencse szimbólum után nem kapsz becsület és szerencse jelzőt (a legelső becsület és szerencse szimbólumú dobást egyszerűen figyelmen kívül kell hagynod).

4) Támadás végrehajtása: Dobj a módosított számú csatakockával, hogy megtudd, hány találatot okoztál a célpontnak.

5) Találatok meghatározása: Közelharcban az egységed a kidobott szimbólumnak megfelelően okoz találatot.

- A zászlajukon ● szimbólumot viselő célpont egység 1-1 találatot szenved el minden kidobott ● szimbólum után.
- A zászlajukon ▼ szimbólumot viselő célpont egység 1-1 találatot szenved el minden kidobott ▼ szimbólum után.
- A zászlajukon ■ szimbólumot viselő célpont egység 1-1 találatot szenved el minden kidobott ■ szimbólum után.

Minden kidobott kard szimbólum általában 1-1 találatot eredményez közelharcban, az alábbiak kivételével:

- A kitűnően képzett célpont lovas egységek egy gyalogos egység támadásakor a legelső kard szimbólumot figyelmen kívül hagyhatják.
- A zászlajukon ■ szimbólumot viselő magasabb rangú célpont egység egy zászlajukon ▼ szimbólumot viselő egység támadásakor a legelső kard szimbólumot figyelmen kívül hagyhatják.
- A zászlajukon ■ szimbólumot viselő magasabb rangú célpont egység egy zászlajukon ● szimbólumot viselő egység támadásakor a legelső 2 kard szimbólumot figyelmen kívül hagyhatják.
- A zászlajukon ▼ szimbólumot viselő magasabb rangú célpont egység egy zászlajukon ● szimbólumot viselő egység támadásakor a legelső kard szimbólumot figyelmen kívül hagyhatják.

Megjegyzés: a magasabb rang miatt csak közelharcban lehet figyelmen kívül hagyni a kard szimbólumot, távolsági harcban nem.

A közelharci találat hatásai

Minden elért találat után egy-egy figurát el kell távolítanod a célpont ellenséges egységből. Amikor a célpont egység utolsó (zászlóhordozó) figuráját is eltávolítod, az egység megsemmisül. Tedd a zászlóhordozó figurát a saját szamuráj győzelmi kártyádra, mely azonnal +1 győzelmi pontot jelent neked. Ha több találatot okozol, mint a célpont egységben lévő figurák aktuális száma, a többlet találatok elvesznek. A vezetők eltávolításáról a „Vezetők sérülés dobása” fejezetben olvashatsz.

Ha zászló szimbólumot dobasz, a közelharci támadásod nem okoz találatot, de okozhat visszavonulást (lásd a „Visszavonulás” fejezetet).

Minden kidobott becsület és szerencse szimbólum után 1-1 becsület és szerencse jelzőt kapsz a közös készletből. Ha azonban egy vezetőd lelkesítette az egységedet, hogy az +1 csatakockát kapjon a közelharci támadásához, a támadáskor kidobott legelső becsület és szerencse szimbólum után nem kapsz becsület és szerencse jelzőt (a legelső becsület és szerencse szimbólumú dobást egyszerűen figyelmen kívül kell hagynod).

6) Visszavonulás ellenőrzése: Miután minden találatot kiosztottál és minden veszteséget eltávolítottál a célpont egységből, illetve végrehajtottad a vezető sérülésének ellenőrzését is (ha szükséges volt), meg kell vizsgálnod, hogy a célpont egység visszavonul-e. Lásd a „Visszavonulás” fejezetet.

7) Esetleges területnyerés és bónusz közelharci támadás végrehajtása: lásd a „Speciális akciók” fejezetet.

8) Visszatámadás: A közelharcban megtámadott célpont egység visszatámadhat a támadó egységnek, ha a célpont egység egy vagy több figurája megmaradt az eredeti támadás végétével, és nem kell visszavonulnia a támadás következtében. A visszatámadás ugyanúgy zajlik le, mint egy sima közelharc támadás:

1. a visszatámadást kezdeményező egység bejelentése
 2. az aktuális terep csatakocka módosításának alkalmazása
 3. a vezető lelkesítése, a parancs- és sárkánykártya, illetve speciális képességek csatakocka módosításának alkalmazása
 4. a visszatámadó végrehajtja a támadását
 5. a visszatámadó meghatározza a találatait
 6. visszavonulás ellenőrzése
- A célpont védekező egység akkor is visszatámadhat, ha valami miatt képtelen teljesíteni a visszavonulást (mert például minden lehetséges visszavonulási út blokkolva van), ha a nem teljesített visszavonulás miatti figuravesztés után még maradt az egységében bármennyi figura. Lásd a „Visszavonulás” fejezetet.
 - Ha egy sikeres közelharc támadás következtében a célpont védekező egység visszavonul, az még akkor sem támadhat vissza, ha esetleg olyan mezőre vonul vissza, amely szintén szomszédos a támadó egység mezőjével.
 - A visszatámadó egység nem hajthat végre semmilyen további támadás akciót, azaz nem végezhet területnyerést, illetve nem kaphat bónusz közelharc támadást. A visszatámadás után azonnal az eredeti támadó játékos köre folytatódik tovább.
 - A távolsági támadás célpontja soha nem támadhat vissza, visszatámadás csak és kizárólag közelharcban lehetséges.

VISSZAVONULÁS

Miután meghatároztad a csata során keletkezett találatokat, és a találatoknak megfelelő számú figurát eltávolítottad célpont egységből, ellenőriznetek kell, történik-e visszavonulás. A csatakockákon kidobott minden egyes zászló szimbólum után a célpont egységnek 1-1 mezőt kell visszavonulnia (mozognia) a saját alapvonala felé. *Például: 2 kidobott zászló következtében 2 mezőt kell visszavonulnia.*

Minden esetben a visszavonuló egységet irányító játékosnak kell eldöntenie, hogy melyik lehetséges mezőre (mezőkre) vonuljon vissza az egysége, az alábbi szabályok betartásával:

- Az egységnek minden esetben a saját alapvonala irányába kell visszavonulnia, függetlenül attól, hogy milyen irányból érte őt a támadás. Soha nem vonulhat vissza ellenfele alapvonala felé, vagy oldalirányba. Általában minden visszavonulási lépése során 2-2 lehetséges irány közül választhat, kivéve, ha a csatatér szélén tartózkodik. Azonban minden alkalommal csak olyan mezőt választhat, ami nincs blokkolva, elfoglalva, illetve ami nem járhatatlan terep.
- Egy egység soha nem vonulhat vissza a játéktábla szélén lévő fél hatszög mezőkre.
- Az egység nem vonulhat vissza egy olyan mezőre, vagy egy olyan mezőn keresztül, amit egy baráti vagy ellenséges egység, vagy egy ellenséges vezető foglal el.
- A nem járhatatlan terepnek nincs hatással a visszavonulásra, így a visszavonuló egység megállás nélkül átmozoghat például egy erdőn, átgázolhat egy gázlón, stb. Járhatatlan terepre, vagy azon keresztül azonban soha nem vonulhat vissza.
- Egy vezető nélküli gyalogos egység visszavonulhat egy olyan mezőre, amin egy magányos, baráti (gyalogos vagy lovas) vezető tartózkodik. A vezető mezőjére való lépés után a visszavonuló egységnek meg kell állnia, csatlakoznia kell a vezetőhöz még akkor is, ha az egység még nem teljesítette minden visszavonulási mozgását. Ezután ez az egység minden további visszavonulási lépést figyelmen kívül hagyhat.
- Egy vezető nélküli lovas egység visszavonulhat egy olyan mezőre, amin egy magányos, baráti lovas vezető tartózkodik. A vezető mezőjére való lépés után a visszavonuló egységnek meg kell állnia, csatlakoznia kell a vezetőhöz még akkor is, ha az egység még nem teljesítette minden visszavonulási mozgását. Ezután ez az egység minden további visszavonulási lépést figyelmen kívül hagyhat.
- Ha az egység valami miatt nem tud visszavonulni, mert pl. mindkét lehetséges útvonalat ellenséges egység és/vagy járhatatlan terep zár el, 1-1 figurát veszít minden nem teljesített visszavonulási mező után.
- Ha az egység a saját alapvonalán tartózkodik, 1-1 figurát veszít minden nem teljesített visszavonulási mező után.

Vezető visszavonulása

Egy egységhez csatlakozott vezetőnek az egység teljes visszavonulási mozgásakor az egységével kell maradnia. A magányos vezetőkre is a fent ismertetett visszavonulási és terepkorlátozási szabályok vonatkoznak, az alábbi eltérésekkel:

- Egy vezetőnek 1, 2, vagy 3 mezőt kell visszavonulnia a saját alapvonala felé. Minden esetben a visszavonuló vezetőt irányító játékosnak kell eldöntenie, hogy mennyit és melyik lehetséges mezőre (mezőkre) vonuljon vissza a vezetője.
- Egy vezető visszavonulhat egy olyan mezőn keresztül is, amelyen egy baráti egység, egy másik vezető által vezetett baráti egység, vagy egy másik magányos baráti vezető tartózkodik, de ezen a mezőn nem állhat meg.
- A vezető nem fejezheti be a visszavonulását egy olyan mezőn, ahol egy másik baráti vezető, járhatatlan terep, vagy egy ellenséges egység és/vagy ellenséges vezető tartózkodik.
- Egy vezető nem mozoghat keresztül olyan mezőn, amin egy ellenséges egység és/vagy vezető tartózkodik.
- Egy gyalogos vezető befejezheti a visszavonulási mozgását egy olyan mezőn, ahol egy vezető nélküli, baráti, gyalogos egység tartózkodik, majd csatlakoznia kell ehhez az egységhez.
- Egy lovas vezető befejezheti a visszavonulási mozgását egy olyan mezőn, ahol egy vezető nélküli, baráti, gyalogos vagy lovas egység tartózkodik, majd csatlakoznia kell ehhez az egységhez.
- Egy vezető a saját alapvonalán keresztül visszavonulás közben „lemozoghat” a tábláról, hogy mentse a bőrét, és megakadályozza ellenfelet a zászlója (1 győzelmi pont) megszerzésében. Ez a vezető kikerül a játékból, és a forgatókönyv további részében már nem szerepelhet.

A vezető elhagyhatja a csatateret

A normál visszavonulásakor egy vezető elhagyhatja oldalirányba is a csatateret (az előbb részletezett okok miatt), ha van elegendő mozgáspontja. A tábla szélén lévő (teljes) hatszög mezőről lemozogva a tábla széle irányába 1 visszavonulási lépésnek számít. A csatateret határoló fél hatszögek nem számítanak mezőnek.

Az így elmenekült vezető megakadályozza ellenfelet a zászlója (1 győzelmi pont) megszerzésében. Ez a vezető is kikerül a játékból, és a forgatókönyv további részében már nem szerepelhet.

A vezető szeppukuja

Ahelyett, hogy visszavonulnál egy vezetőddel, dönthetsz úgy is, hogy inkább szeppukut (becsületbeli öngyilkosságot) követ el még akkor is, ha amúgy a menekülési útvonala biztosított lenne.

Ha egy vezetőd szeppukut hajt végre, távolítsd el a figuráját a csatateréről, majd kapsz 5 dicsőség és becsület jelzőt a közös készletből, viszont ellenfeled véletlenszerűen húz egyet a kezében lévő parancskártyáidból, amit el kell dobnod. A szeppukut elkövető vezér figurád nem kerül ellenfeled számúráj győzelmi kártyájára (így nem ér neki győzelmi pontot sem), de ellenfeled húzhat jutalmul egy sárkánykártyát a pakliból.

VEZETŐK SÉRÜLÉS DOBÁSA

Ha egy vezetőd egy olyan egységet vezet, amely egységed egy közelharc, vagy távolsági támadás következtében egy vagy több figurát is elveszít, van rá esély, hogy a vezetődet is találat éri. Ennek tisztázására végre kell hajtaniod egy vezetői sérülés dobást.

Ha a vezetőd által vezetett egység nem valamilyen csata miatt veszít egységet, hanem például egy nem teljesített visszavonulás miatt, egy sárkánykártya hatása következtében, vagy a becsület hiánya miatt, a vezetőd nem sérülhet, így ellenőrző dobásra sincs szükség.

Minden esetben ellenfeled végzi a vezetőd sérülés dobását. Ha ellenfeled találatot dob, akkor a vezetőd meghal, és a figurája ellenfeled számúráj győzelmi kártyájára kerül.

Távolsági harc miatti vezető sérülés dobása

Ha egy távolsági harc következtében a vezetőd által vezetett egységed egy vagy több figurát veszít, de az egység nem semmisül meg, a vezetőd sérülés dobása 2 csatakockával történik. Ha ellenfeled mindkét csatakockával kard szimbólumot dob, a vezetőd meghal; ha nem, akkor túléli az ellenőrzést, és továbbra is az egységével marad.

Ha egy távolsági harc következtében a vezetőd által vezetett egységed az összes figuráját elveszíti, és a vezetőd magára marad, a vezetőd sérülés dobása 1 csatakockával történik. Ha ellenfeled a csatakockával kard szimbólumot dob, a vezetőd meghal. Ha nem dob kard szimbólumot, a vezetődnek 1, 2, vagy 3 mezőt azonnal vissza kell vonulnia, vagy szeppukut kell elkövetnie.

Ha egy magányos vezetődet éri távolsági támadás, és ezt a vezetőd túléli, függetlenül attól, hogy dobott-e ellenfeled zászló szimbólumot, vagy nem, a vezetődnek 1, 2, vagy 3 mezőt azonnal vissza kell vonulnia, vagy szeppukut kell elkövetnie.

Közelharc miatti vezető sérülés dobása

Ha egy közelharc következtében a vezetőd által vezetett egységed egy vagy több figurát veszít, de az egység nem semmisül meg, a vezetőd sérülés dobása 1 csatakockával történik. Ha ellenfeled a csatakockával kard szimbólumot dob, a vezetőd meghal; ha nem, akkor túléli az ellenőrzést, és továbbra is az egységével marad.

Ha egy közelharc következtében a vezetőd által vezetett egységed az összes figuráját elveszíti, és a vezetőd magára marad, a vezetőd sérülés dobása 1 csatakockával történik. Ha ellenfeled a csatakockával kard szimbólumot dob, a vezetőd meghal. Ha nem dob kard szimbólumot, a vezetődnek 1, 2, vagy 3 mezőt azonnal vissza kell vonulnia, vagy szeppukut kell elkövetnie.

Ha egy magányos vezetődet éri közelharcos támadás, és ezt a vezetőd túléli, függetlenül attól, hogy dobott-e ellenfeled zászló szimbólumot, vagy nem, a vezetődnek 1, 2, vagy 3 mezőt azonnal vissza kell vonulnia, vagy szeppukut kell elkövetnie.

- Ha egy magányos vezetőd nem tud valami miatt visszavonulni, szeppukut kell elkövetnie.
- Ha egy magányos vezetőd a csatater szélén tartózkodik, akkor a vezetődnek le kell moznia a csatateréről (így végleg kikerül a játékból), vagy szeppukut kell elkövetnie.
- Ha egy egység közelharcban visszavonulásra, vagy szeppukura kényszerített egy vezetőt, vagy megölte őt a támadása során, előretörhet a vezető által elhagyott üres mezőre.

Magányos vezető megtámadása

Ha egy vezető egység nélkül egyedül tartózkodik egy mezőn, egy ellenséges egység megtámadhatja őt, és a megszokott módon meghatározott számú csatakockával dobhat a támadására. Ha sikerül egy vagy több kard szimbólumot dobnia, a vezető meghal, és a figurája a támadó számúráj győzelmi kártyájára kerül.

- Egy íjjal felszerelt egység távolsági harcban nem tud megsemmisíteni egy vezetőt, hiszen ők nem érnek el találatot kard szimbólumok dobása esetén.
- Egy arkebúzzal felszerelt egység távolsági harcban meg tud semmisíteni egy vezetőt, hiszen ők találatot érnek el kard szimbólumok dobása esetén.

MAGAS MORÁL

Bizonyos esetekben egy egység figyelmen kívül hagyhat egy vagy több kidobott zászló szimbólumot. Ha egynél több hatás is előfordul az alábbiak közül, a hatások összeadódnak, de maximum 2 zászló hagyható figyelmen kívül.

Az egység egy vagy több zászlót is figyelmen kívül hagyhat, minden egyes támadáskor külön-külön. A zászló szimbólumok figyelmen kívül hagyása nem kötelező, ha inkább azt szeretnéd, hogy az egységed visszavonuljon, akkor egyszerűen ne hagyd figyelmen kívül a zászló szimbólumokat. Ha több mint egy zászló szimbólumot hagyhatnál figyelmen kívül, akkor szintén neked kell döntened, hogy azokat mind figyelmen kívül akarod-e hagyni, csak egy részét akarod-e figyelmen kívül hagyni, vagy egyáltalán nem akarsz figyelmen kívül hagyni egyetlen zászló szimbólumot sem. A figyelmen kívül hagyotthon felüli zászló szimbólumok után ugyanúgy végre kell hajtani az egységed visszavonulását.

Egy egység figyelmen kívül hagyhat egy zászló szimbólumot:

- Ha két vagy több baráti egység támogatja. A támogatás azt jelenti, hogy két vagy több baráti egység áll az egységgel szomszédos mezőkön. (A támogatás kölcsönös: a jobb oldali ábrán látható mindhárom egység megkapja a másik kettőtől a szükséges támogatást.)
- Ha egy szomszédos mezőn egy magányos, baráti vezető figura áll, aki így szintén támogatást tud nyújtani az egységnek.
- Ha az egységet egy vezető vezeti. Ne felejtsetek el, hogy a vezetőnek ellenőrző sérülés dobást kell végeznie, ha az egységet sérülés érte, és ha ennek következtében meghal, már nem tudja a morál támogatást biztosítani.
- Ha az egység zászlaján ■ szimbólum található.
- Ha egy sárkánykártya hatása ezt lehetővé teszi.



VISSZAVONULÁS MIATTI DICSŐSÉG VESZTÉS

Bármikor, amikor egy egységed, vagy vezetőd visszavonul, becsület és szerencse jelző(ke)t veszítesz.

- A ● szimbólumos zászlójú egységed visszavonuláskor, minden mező után 1-1 becsület és szerencse jelzőt veszítesz.
- A ▼ szimbólumos zászlójú egységed visszavonuláskor, minden mező után 1-1 becsület és szerencse jelzőt veszítesz.
- A ■ szimbólumos zászlójú egységed visszavonuláskor, minden mező után 1-1 becsület és szerencse jelzőt veszítesz.
- Egy vezetővel is rendelkező visszavonuló egységed után további 1-1 becsület és szerencse jelzőt veszítesz, minden mező után. *Például: egy vezetővel rendelkező ▼ szimbólumos egységed 2 mezőt vonul vissza, így összesen 2+2 = 4 becsület és szerencse jelzőt veszítesz.*
- Egy magányos vezetőd visszavonulásakor 3 becsület és szerencse jelzőt veszítesz. Miután beadta a közös készletbe a 3 becsület és szerencse jelzőt, a vezetődnél a választásod szerint 1, 2, vagy 3 mezőt kell visszavonulnia. Azaz soha ne felejtse el, hogy a magányos vezető visszavonulásakor a becsület és szerencse jelző veszteség fix (3), és nem a visszavonuláskor megtett mezők számától függ.
- Egy magányos vezetőd a visszavonulás helyett szeppukut is elkövethet, ekkor nem veszítesz becsület és szerencse jelzőket.

A becsület hiánya

Ha egy egységed visszavonulásakor, vagy egy sárkánykártya hatásakor nem tudod beadni a közös készletbe a szükséges számú becsület és szerencse jelzőt, akkor az összes meglévő becsület és szerencse jelződet a közös készletbe kell dobnod, majd ellenfeled 4 csatakockával egy „becsület hiánya” dobást hajthat végre ellened, aminek az alább részletezett hatása lesz rád nézve.

A becsület hiánya amikor egy egység visszavonul

Amikor egy egységed visszavonul, és nem tudod megfizetni a szükséges becsület és szerencse jelzőt, a visszavonulás után ezen egységed annyi figurát veszít, ahány az egység zászlaján szereplő (●, ▼, vagy ■) szimbólumot dobott ellenfeled a 4 csatakockával. Minden olyan kidobott (●, ▼, vagy ■) szimbólum, amelyik nem felel meg az egységed saját szimbólumának, 1-1 figura veszteséget okoz a visszavonult egységhez legközelebbi, a kidobott szimbólummal megjelölt saját egységednek. Ha két vagy több azonos szimbólumú egységed is azonos mező távolságra van, te döntheted el, hogy melyik(ek) veszítsen(ek) figurát (figurákat). A kard, zászló, valamint a becsület és szerencse szimbólumnak nincs semmilyen hatása ezen „becsület hiánya” dobás során.

A becsület hiánya amikor egy vezető visszavonul

Amikor egy vezetőd visszavonul, és nem tudod megfizetni a szükséges becsület és szerencse jelzőt, a visszavonulás után ezen vezetőd meghal, ha ellenfeled akár egyetlen kard szimbólumot is dob a 4 csatakockával. Minden kidobott (●, ▼, vagy ■) szimbólum 1-1 figura veszteséget okoz a visszavonult vezetőhöz legközelebbi, a kidobott szimbólummal megjelölt saját egységednek. Ha két vagy több azonos szimbólumú egységed is azonos mező távolságra van, te döntheted el, hogy melyik(ek) veszítsen(ek) figurát (figurákat). A zászló, valamint a becsület és szerencse szimbólumnak nincs semmilyen hatása ezen „becsület hiánya” dobás során.

A becsület hiánya egy sárkánykártya kijátszásakor

Amikor egy sárkánykártya kijátszásakor nem tudod megfizetni a szükséges becsület és szerencse jelzőt, minden kidobott (●, ▼, vagy ■) szimbólum 1-1 figura veszteséget okoz a kidobott szimbólummal megjelölt bármelyik saját egységednek (te választhatod ki, hogy melyiknek). A zászló, kard, valamint a becsület és szerencse szimbólumnak nincs semmilyen hatása ezen „becsület hiánya” dobás során.

SPECIÁLIS AKCIÓK

Területnyerés (előretörés)

Amikor egy utasítást kapott egységed közelharci támadást hajt végre, és megsemmisíti a célpont egységet (vagy vezetőt), vagy visszavonulásra (szeppukura) kényszeríti azt, az egységed sikeres közelharci támadást hajtott végre. A győztes támadó egységed előretörhet (rámozoghat) a célpont egység eredeti, megüresedett mezőjére. Ezt az akciót nevezzük területnyerésnek.

A területnyerés sohasem kötelező, ha nem akarod, nem hajtod végre, de ha az egységed nem tör előre, akkor elveszíti a lehetőséget a bónusz közelharci támadására is még akkor is, ha amúgy van mellette másik ellenséges egység. A következő esetekben nem lehet előretörni:

- Ha az egységed egy olyan terepmezőn lépett a támadása előtt, amely meggátolja a további mozgást, nem törhet előre.
- Egy visszatámadó egység soha nem törhet előre.
- Az „Első csapás” (First Strike) kártyával utasított egység nem törhet előre.

Bónusz közelharci támadás

Miután egy egységed sikeres közelharci támadást hajt végre, majd elvégzed a területnyerést, végrehajthat egy második közelharci támadást is. Ezt a második közelharci támadást nevezzük bónusz közelharci támadásnak, ami szintén opcionális (te döntheted el, hogy a előretört egységed akar-e bónusz közelharci támadást végrehajtani).

A sikeresen előretörő egységed dönthet úgy, hogy végrehajthat egy második közelharci támadást az egyik szomszédos ellenséges egység ellen. Ennek nem kell azonosnak lennie az előző támadása miatt visszavonult egységgel. Ha az egységed ismét egy sikeres közelharci támadást tesz, megint előretörhet, de ezzel véget is ér az akciója.

Néhány tereptípus megakadályozza, hogy az egység támadást hajtson végre, miután bemozgott egy ilyen mezőre, így itt bónusz közelharci támadást sem tud végrehajtani.

5. FÁZIS: A KÖRÖD VÉGE

Miután végeztél az összes utasított egységed mozgatásával és teljesen végrehajtottad az összes csatát, dobd el az általad kijátszott parancskártyádat, majd húzz helyette egy újat. Ez után vagy húzz egy új sárkánykártyát, vagy kapsz a közös készletből 2 becsület és szerencse jelzőt. Ha nem játszottál ki sárkánykártyát a köröd alatt, akkor eldobhatsz egyet a kezedből, és cserébe kaphatsz a közös készletből 1 becsület és szerencse jelzőt. Legfeljebb 1 sárkánykártyát húzhatsz a köröd végén.

Ha a parancs- vagy sárkánykártyák húzópaklijából elfogytak a lapok, akkor keverd össze a megfelelő eldobott kártyákat képpel lefelé, és képezz belőlük egy új húzópaklit, amit szintén képpel lefelé helyezz a csatatér mellé.

Ezzel a köröd véget ér, és ellenfeled köre következik.

Megjegyzés: ha az ellenfeled körében játszol ki egy sárkánykártyát, nem húzhatsz ellenfeled köre végén egy újat (vagy kaphatsz helyette 2 becsület és szerencse jelzőt).

BECSÜLET ÉS SZERENCSE

Mint a „Hadakozó államok időszakából” való egyik hadsereg vezetőjének, rendet kell teremtened a hadakozó csapataidat állandóan fenyegető káoszban. Az a hadakozó fél, amelyiknek folyamatosan sikerül fenntartania az ellenőrzést és fegyelmet hadseregében, valószínűleg a nyertes fél lesz, mire a nap lenyugszik. A becsület és szerencse a hadsereg fegyelmének, a hadi szabályok betartásának, és a hadiszerencse mérésére szolgál.

Mindkettőtöknek nagy kihívás lesz, hogy fenntartsátok az egyensúlyt a jelzők felhasználása, valamint a hadiszerencse közt: lehetőleg csak annyi jelzőt költsetek el a sárkánykártyáitok kijátszására és a vezetőitek lelkesítésére, hogy egy esetleges szégyenteljes visszavonulás során a hadseregetek morálja ne hulljon darabokra, és ne füljön minden káoszba.

A becsület és szerencse jelzők a játék elején egy közös készletbe a játéktábla mellé kerülnek, ahol mindketten könnyedén elérhetitek. Minden általad megszerzett becsület és szerencse jelző valahová eléd, a saját tartalékodba kerül. A becsület és szerencse jelzőid száma nyilvános, így azt ellenfeled kérdésére közölnöd kell.

A becsület és szerencse tartalékok feltöltése

Amilyen fontos a parancskártyáid és sárkánykártyáid figyelemmel követése, legalább olyan fontos a becsület és szerencse jelzőid számának észben tartása. Fontos, hogy a becsület és szerencse jelzőid számát állandóan a megfelelő szinten tartsd, hogy a létfontosságú sárkánykártyáidat ki tudd játszani, illetve elháríts egy jelentős figuravesztéset egy esetleges visszavonulás alkalmából.

Az alábbi módokon tehetsz szert becsület és szerencse jelzőkre:

- Pár becsület és szerencse jelzőt kapsz már a játék elején, az adott forgatókönyv jegyzetének megfelelően.
- Az aktív játékos a köre végén választhat egy sárkánykártya felhúzása, vagy a közös tartalékból 2 becsület és szerencse jelző elvétele között.
- Ha az aktív játékos nem játszott ki sárkánykártyát a körében, eldobhat egyet, és cserébe elvehet a közös készletből 1 becsület és szerencse jelzőt.
- 1-1 becsület és szerencse jelző szerezhető íjász egységek távolsági támadásakor, illetve bármelyik egység közelharcában, minden csatakockán kidobott becsület és szerencse szimbólum után.
- Bizonyos sárkánykártyák kijátszásával is szerezhetsz becsület és szerencse jelzőket.

A becsület és szerencse jelzők száma korlátlan, így ha a közös készletből elfogynak a jelzők, nyugodtan helyettesítsétek azt bármilyen más jelzővel, pénzdarabbal, vagy jelöljétek pl. dobókockákon a megszerzett jelzők számát.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELEM

Felváltva hajtjátok végre a köreiket, egészen addig a pillanatig, amíg egyikőtök meg nem szerzi a forgatókönyv jegyzeteiben szereplő szükséges számú győzelmi pontot. Ez a játékos ekkor azonnal megnyeri a játékot.

Az ellenséges egységek teljesen megsemmisítésért járó győzelmi pont a legáltalánosabb módszer azok gyűjtögetésére. Ha egy ellenséges egység utolsó figurája (a zászlóhordozó figura), vagy egy vezető figura levételre kerül, azt tedd a saját számuráj győzelmi kártyádra, jelezve ezzel azt a győzelmi pontot, amit az egység megsemmisítéséért kaptál.

Egyes esetekben bizonyos térképmezők elfoglalásáért, vagy speciális célkitűzések teljesítéséért is kaphatsz győzelmi pontokat. Ezen feltételeket szintén az adott forgatókönyv jegyzetei között találod meg.

A szükséges számú győzelmi pont megszerzésekor a játék azonnal véget ér, függetlenül attól, hogy éppen kinek a köre van, vagy éppen mi zajlik a játékban. Ez azt jelenti, hogy egy sikeres visszatámadással akár ellenfeled körében is megnyerheted a játékot.

Ha a játék során a kezekben tartott parancskártyáid száma (például a vezetőid szeppukuja miatt) egyre csökken, azonnal meg kell adnod magad, és ellenfeled megnyeri a játékot.

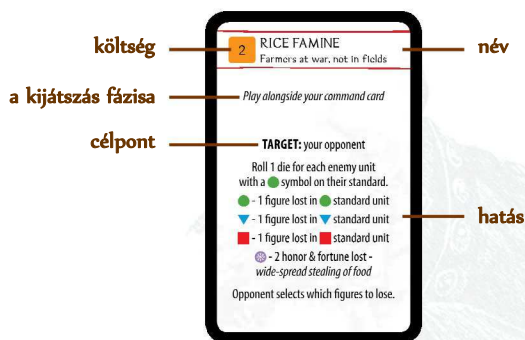
SÁRKÁNYKÁRTYÁK

A sárkánykártyáid, valamint a becsület és szerencse jelzőid a legértékesebb eszközeid a játék során. A sárkánykártyák kijátszásával megidézed az ősi számuráj szellem legendás és misztikus alakját a csatatéren, és hihetetlen hőstetteket vihetsz végre a segítségükkel. Nincs korlátozva, hogy egyszerre hány sárkánykártya lehet a kezekben.

Minden sárkánykártya az alábbi információkat tartalmazza:

- **Név:** A sárkánykártya neve.
- **Költség:** A sárkánykártya kijátszásának költsége, azaz ennyi becsület és szerencse jelzőt kell a saját készletből a közös készletbe visszatenned ahhoz, hogy a kártyát kijátszhasd. A becsület és szerencse jelzők szó szerint táplálják a sárkánykártyák különleges erejét. Néhány sárkánykártya költsége nulla (azaz nem kell a kijátszásakor becsület és szerencse jelzőt elkölteni).
- **A kijátszás fázisa:** A szöveg leírja, hogy pontosan melyik fázisban és mikor játszhatod ki az adott sárkánykártyát.
- **Célpont:** a sárkánykártya hatásának célpontja, tárgya, kedvezményezettje, vagy a sárkánykártya akciójának hatálya.
- **Hatás:** a sárkánykártya hatásának ismertetése, az általa végrehajtható speciális akció részletes leírása.

Egy sor egyszerű, de fontos szabályt mindenképp be kell tartanod, amikor kijátszol egy sárkánykártyát.



Amikor kijátszol egy sárkánykártyát, azt a megfelelő saját játékfázisodban (esetleg ellenfeled játékfázisában) fedtesd képpel felfelé magad elé, majd olvasd fel a hatását hangosan. Költsd el a megfelelő számú becsület és szerencse jelzőt: tegyél ennyi jelzőt a saját tartalékból átmenetileg a kijátszott sárkánykártyára. Az aktuális kör végén a kártyán lévő jelzőket tedd a közös készletbe, majd dobd el a kijátszott sárkánykártyát az eldobott sárkánykártyák kupacába.

Csak akkor játszhatod ki egy sárkánykártyát, ha a költségét azonnal maradéktalanul ki tudod fizetni a saját tartalékból lévő becsület és szerencse jelzőkkel.

Egy sárkánykártyát csak a kártyán jelzett fázisban játszhatod ki. Sárkánykártyát játszhatod ki a saját körödben, az ellenfél körében, az ellenfél egy akciójára reagálva, vagy az ellenfeled által kijátszott sárkánykártyára reagálva.

A sárkánykártyák kijátszásának fázisai:

- „Play alongside your command card” - a sárkánykártyát játszod ki az 1. fázisodban, a kijátszott parancskártyád mellé.
- „Play in reaction to your opponent's command card” - a sárkánykártyát ellenfeled körének 1. fázisában játszhatod ki, az általa kijátszott parancskártyára reagálva.
- „Play during movement” - a sárkánykártyát egy egységed mozgása előtt játszhatod ki.
- „Play in reaction to your opponent's movement” - a sárkánykártyát ellenfeled körében játszhatod ki, válaszul arra, hogy egy egysége valamelyik mezőre lépett, vagy közvetlenül azután, hogy egy egysége parancsot kapott, még ha helyben is marad.
- „Play in reaction to opponent's unit taking ground” - a sárkánykártyát ellenfeled körében játszhatod ki, válaszul arra, hogy egy egysége területet nyert (előretört).

- „Play before your combat roll” - a sárkánykártyát közvetlenül azután játszhatod ki, hogy egy egységedet kijelölted távolsági-, vagy közelharcos támadás végrehajtására, de még azelőtt, hogy dobod a csatakövekkel.
- „Play before your close combat roll” - a sárkánykártyát közvetlenül azután játszhatod ki, hogy egy egységedet kijelölted közelharcos támadás végrehajtására, de még azelőtt, hogy dobod a csatakövekkel.
- „Play before your opponent’s close combat roll” - a sárkánykártyát ellenfeled körében játszhatod ki, válaszul arra, hogy egy egységet kijelölt közelharcos támadás végrehajtására, de még azelőtt, hogy dobja a csatakövekkel.
- „Play after your close combat roll” - a sárkánykártyát közvetlenül azután játszhatod ki, hogy végrehajtottad egy közelharcos támadás csataköve dobását.
- „Play after your opponent’s close combat roll” - a sárkánykártyát ellenfeled körében játszhatod ki, közvetlenül azután, hogy végrehajtottad egy közelharcos támadás csataköve dobását egy egységed ellen.
- „Play after opponent’s ranged combat roll against one unit” - a sárkánykártyát ellenfeled körében játszhatod ki, közvetlenül azután, hogy végrehajtottad egy távolsági harc támadás csataköve dobását egy egységed ellen.
- „Play after successful close combat” - a sárkánykártyát közvetlenül egy egységed sikeres közelharcos támadása után játszhatod ki, miután a célpont ellenséges egységet teljesen megsemmisítette, vagy visszavonulásra (szeppukura) kényszerítette.
- „Play before your battling back close combat roll” - a sárkánykártyát ellenfeled körében játszhatod ki, közvetlenül azelőtt, hogy egy egységed visszatámadna ellenfeled közelharcban támadó egységére.
- „Play before a close combat when both units have a leader” - a sárkánykártyát közvetlenül egy olyan közelharc előtt játszhatod ki, ahol mind a támadó, mind a célpont egységhez csatlakozott vezető. *Megjegyzés: ebben az esetben az egyik játékos kijátszott „Personal Challenge” (Párviadalra hívás) sárkánykártyáját nem üti ki a másik játékos „Personal Challenge” sárkánykártyája. Mindkét kártya játékban marad.*

Mindketten csak 1 sárkánykártyát játszhattok ki a saját körötökben. Ezen felül mindketten csak 1 sárkánykártyát játszhattok ki ellenfeletek körében. Azaz egy komplett játékforduló alatt maximum 2 sárkánykártyát játszhatok ki, egyet a saját-, egyet ellenfeled körében.

Két egymás után kijátszott sárkánykártya hatásának ellentmondása esetén, minden esetben a később kijátszott kártya fog érvényesülni.

Ha az ezen szabályfüzetben lévő alapszabályok és a sárkánykártya szövege közt ellentmondás van, minden esetben a sárkánykártya szövege érvényesül, de a terep mozgási korlátozásai, illetve a csatakorlátozások ekkor is érvényben maradnak.

PARANCSKÁRTYÁK

SZEKCIÓKÁRTYÁK (48 kártya)

A szekciókártyákat arra használhatod, hogy a csatátér egy adott szekciójában tartózkodó egységeidnek és/vagy vezetőidnek utasításokat adj, mozgasd őket és/vagy csatát kezdemenyízz velük. Ezek a kártyák szerepelnek, hogy a csatátér melyik szekciójában (balszárny, centrum, vagy jobbszárny) adhatok ki utasításokat, és összesen hány egységedet és/vagy vezetődet utasíthatok velük. A kártyán lévő szamuráj sisak szimbólum azt jelenti, hogy ezzel a parancskártyával elhagyhatja az egységét a hozzájuk csatlakozott vezető. 

- **Order One Unit Left:** Adj utasítást 1 balszárnyon tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. Amikor új parancskártyát húzol a köröd végén, kettőt húzz, válassz egyet, amit tartok meg, a másikat pedig dobod el. (2 kártya)
- **Order One Unit Center:** Adj utasítást 1 centrumban tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. Amikor új parancskártyát húzol a köröd végén, kettőt húzz, válassz egyet, amit tartok meg, a másikat pedig dobod el. (2 kártya)
- **Order One Unit Right:** Adj utasítást 1 jobbszárnyon tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. Amikor új parancskártyát húzol a köröd végén, kettőt húzz, válassz egyet, amit tartok meg, a másikat pedig dobod el. (2 kártya)
- **Order Two Unit Left:** Adj utasítást 2 balszárnyon tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (3 kártya)
- **Order Two Unit Center:** Adj utasítást 2 centrumban tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (4 kártya)
- **Order Two Unit Right:** Adj utasítást 2 jobbszárnyon tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (3 kártya)
- **Order Three Unit Left:** Adj utasítást 3 balszárnyon tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (3 kártya)
- **Order Three Unit Center:** Adj utasítást 3 centrumban tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (3 kártya)
- **Order Three Unit Right:** Adj utasítást 3 jobbszárnyon tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (3 kártya)
- **Advance Left:** Minden eddig kijátszott parancskártyád után (ezt is beleértve) adj utasítást 1-1 balszárnyon tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. (2 kártya)
- **Advance Center:** Minden eddig kijátszott parancskártyád után (ezt is beleértve) adj utasítást 1-1 centrumban tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. (2 kártya)
- **Advance Right:** Minden eddig kijátszott parancskártyád után (ezt is beleértve) adj utasítást 1-1 jobbszárnyon tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. (2 kártya)
- **Crane’s Wing:** Adj utasítást minden egyes szekcióban 1-1 egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (2 kártya)
- **Flying Geese:** Adj utasítást minden egyes szekcióban 2-2 egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (2 kártya)
- **Out Flanked:** Adj utasítást a bal- és a jobbszárnyon 2-2 egységednek és/vagy magányos vezetőnek. (2 kártya)
- **Tiger Tail Left:** Adj utasítást 2 centrumban tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek, és adj utasítást 1 balszárnyon tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. (1 kártya)
- **Tiger Tail Right:** Adj utasítást 2 centrumban tartózkodó egységednek és/vagy magányos vezetőnek, és adj utasítást 1 jobbszárnyon tartózkodó egységednek, vagy magányos vezetőnek. (1 kártya)

TAKTIKAKÁRTYÁK (21 kártya)

A taktikakártyák lehetővé teszik, hogy az utasításokat kapott egységeid és/vagy vezetőid mozogjanak és/vagy csatát kezdeményezzenek az alapszabályoktól eltérő módon. Bár az aktuális terepmódosítókat továbbra is alkalmaznod kell, az éppen kijátszott taktikakártyád utasítása elsőbbséget élvez a szabálykönyvben leírt alapszabályokkal szemben.

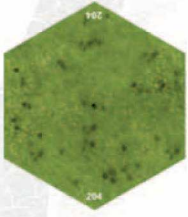
- **Order Units with ● Standard:** Minden eddig kijátszott parancskártyád után (ezt is beleértve) adj utasítást 1-1 ● szimbólumos egységnek. Ha nincs egy ilyen egység sem, adj utasítást 1 tetszőleges egységnek. (2 kártya)
- **Order Units with ▼ Standard:** Minden eddig kijátszott parancskártyád után (ezt is beleértve) adj utasítást 1-1 ▼ szimbólumos egységnek. Ha nincs egy ilyen egység sem, adj utasítást 1 tetszőleges egységnek. (2 kártya)
- **Order Units with ■ Standard:** Minden eddig kijátszott parancskártyád után (ezt is beleértve) adj utasítást 1-1 ■ szimbólumos egységnek. Ha nincs egy ilyen egység sem, adj utasítást 1 tetszőleges egységnek. (2 kártya)
- **Cavalry Charge:** Adj utasítást max. 4 lovas egységnek. Az utasítás kapott lovas egységeid közelharcban +1 csatakockával dobhatnak ebben a körben. A ■ szimbólumos lovas egységeid maximum 3 mezőt mozoghatnak és csatát kezdeményezhetnek. Az utasított egységeid nem hajthatnak végre távolsági támadást. Ha nincs lovas egység, adj utasítást 1 tetszőleges egységnek. (2 kártya) *Megjegyzés: ezzel a kártyával magányos vezetőt is utasíthatsz, viszont nem választhatsz le egy vezetőt az egységéről.*
- **Counter Attack:** Ez a kijátszott kártyád lemásolja ellenfeled legutoljára kijátszott parancskártyáját. Kövesd az általa kijátszott parancskártya utasításait úgy, mintha te játszottad volna azt ki, azzal a különbséggel, hogy a jobbszárnnyól bal lesz, és viszont.
- **First Strike:** Játssz ki ezt a kártyát akkor, amikor ellenfeled bejelentette, hogy egy egysége közelharcban megtámadja egy egységedet, de még nem dobott a csatakockákkal. A te védekező egységed támadhat elsőként. Ha az ellenfeled egysége nem semmisül meg, vagy nem vonul vissza, ezután végrehajthatja a saját támadását. Az ellenfeled köre végén húzz egy új parancskártyát. (2 kártya)
- **Hold and Shoot:** Adj utasítást max. 4 távolsági fegyverrel felszerelt egységnek. Az utasítás kapott egységeid kétszer lőhetnek ebben a körben. Az utasítást kapott egységeiddel szomszédos mezőn nem lehet ellenséges egység és/vagy vezető. Ezen egységeid nem mozoghatnak a távolsági támadásaik előtt. Ha nincs egy ilyen egység sem, adj utasítást 1 tetszőleges egységnek. (2 kártya)
- **Infantry Onslaught:** Adj utasítást max. 4 egy tömbben álló (egymással szomszédos, összefüggő tömböt vagy vonalat alkotó) gyalogos egységnek. Minden utasítást kapott ▼ és/vagy ■ szimbólumú gyalogos egység maximum 2 mezőt mozoghat, majd közelharcot kezdeményezhet. A távolsági fegyveres utasított gyalogos egységeid nem folytathatnak a mozgás után sem közelharcot, sem távolsági harcot. Ha nincs egy ilyen egység sem, adj utasítást 1 tetszőleges egységnek. (2 kártya) *Megjegyzés: ezzel a kártyával magányos vezetőt is utasíthatsz, viszont nem választhatsz le egy vezetőt az egységéről.*
- **Leadership:** Adj utasítást egy magányos vezetőnek, és maximum 3 közvetlen szomszédságában található másik egységnek. Ha nincs egy ilyen vezető sem, adj utasítást 1 tetszőleges egységnek. (2 kártya) *Megjegyzés: ezzel az egy kártyával a magányos vezetőt is utasítod és a körülötte lévő egységeket is, viszont nem választhatsz le egy vezetőt egy egységéről vele.*
- **Serpent Command:** Adj utasítást egy összefüggő tömbben álló (egymással szomszédos, összefüggő tömböt vagy vonalat alkotó) egységeidnek. Minden utasítást kapott egység maximum 1 mezőt mozoghat, majd a szabályok szerint közelharcot, vagy távolsági harcot kezdeményezhet. Sikeres közelharc után bármelyik egységed előretörhet, és bónusz közelharcra is jogosult lehet. (2 kártya) *Megjegyzés: ezzel a kártyával magányos vezetőt is utasíthatsz, viszont nem választhatsz le egy vezetőt az egységéről.*
- **Shogun:** Minden eddig kijátszott parancskártyád után (ezt is beleértve) dobj 1-1 csatakockával. Minden kidobott egység szimbólum (●, ▼, vagy ■) után 1-1 megfelelő egységet utasíthatsz. Minden kidobott zászló szimbólum után 1-1 tetszőleges egységedet és/vagy parancsnokodat utasíthatod. Az utasított egységek bármelyik szekcióban tartózkodhatnak. Minden kidobott becsület és szerencse szimbólum után kapsz a közös készletből 1-1 becsület és szerencse jelzőt. Az utasítást kapott egységeid +1 csatakockával harcolhatnak ebben a körben. Keverd bele az eldobott parancs- és sárkánykártyákat a húzópaklijaikba. (1 kártya) *Megjegyzés: egy zászló szimbólummal utasíthatsz egy magányos vezetőt, leválaszthatsz egy vezetőt az egységéről, de utasíthatsz egy olyan egységet is, amelyikhez vezető csatlakozott.*

TEREPLAPKÁK

Az alábbiakban az alapjátékban szereplő egyes tereplapkák ismertetését találod, mely részletesen tárgyalja az egyes tereptípusok mozgásra gyakorolt hatásait, csatamódosítóit, illetve azt, hogy akadályozza-e a láthatóságot. Az alábbi lista magában foglalja az egyes térképtáblákra nyomtatott terepfajták, illetve a játéktáblára a forgatókönyv ábrájának megfelelően elhelyezendő tereplapkák ismertetését is.

Minden tereptípus ismertetésénél az alábbi információkat találod:

- **Mozgás:** A tereptípusnak a mozgásra gyakorolt hatása, amit visszavonulás esetén nem minden esetben kell figyelembe venni.
- **Csata:** A tereptípusnak a harc során eldobandó csatakockák számára gyakorolt hatása. Általában ez egy felső határt (korlátozást) jelent az éppen itt tartózkodó, vagy ide támadó egységek eldobható csatakockáinak (minél keményebb a terep, annál kisebb ez a határ). A ■ szimbólumos egységeket, melyek a nehezebb fegyverzetük miatt előnyben vannak a síkvidéki összecsapásokban, nagyobb hátrányok sújtják a nehezebb terepen, míg ugyanez a terep a ● szimbólumos egységek harcát kevésbé befolyásolja. Ezt a mozgás során megtehető maximális mezők számával próbáltuk ellensúlyozni. Ha a csatakockák számát korlátozza egy tereptípus, az csak az adott terepmezőn lévő, vagy oda támadó egységekre vonatkozik. A parancskártyákból, sárkánykártyákból, illetve a vezetők lelkesítéséből származó bónusz kockák nem tartoznak ebbe a korlátozásba, és továbbra is hozzáadhatók a csatakockák számához, így egy nehéz terepen harcoló egység által végül eldobott csatakockák száma magasabb lehet, mint az adott terep csatakocka korlátja.
- **Láthatóság:** Az adott tereptípus blokkolja-e a láthatóságot (LoS), vagy nem.



SÍKSÁG

Ez az térképtáblák alapértelmezett tereptípusa, tulajdonképpen egy nyílt, akadálymentes, üres mező. Nincs semmilyen korlátozása sem a mozgásra, sem a csatára, sem a láthatóságra.

ERDŐ

Mozgás:

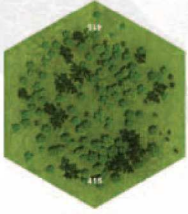
Az egységnek és/vagy vezetőnek, aki egy erdős területre lép, azonnal meg kell állnia, nem folytathatja a mozgását (visszavonuláskor ezt figyelmen kívül lehet hagyni).

Csata:

- Egy erdőbe mozgó egység harcolhat még a körében.
- Egy erdőben lévő egység maximum 2 csatakockával dobhat.
- Egy erdőben lévő egységet közelharcban támadó egység maximum 2 csatakockával dobhat.
- Egy erdőben lévő egységet távolsági harcban támadó egység maximum 1 csatakockával dobhat.

Láthatóság:

Egy erdő blokkolja a láthatóságot.



DOMB

Mozgás:

Nincs mozgáskorlátozás.

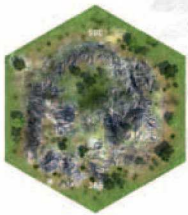
Csata:

- Egy dombon lévő egység maximum 3 csatakockával dobhat.
- Egy nem dombi terepen lévő egység egy dombon lévő egységet megtámadva maximum 2 csatakockával dobhat.

Láthatóság:

Egy domb blokkolja a láthatóságot, kivéve egy hasonló magasságú, szomszédos domb mezőről.

A műanyag dombok a tereplapkára tehetők, így adva a domboknak egy harmadik dimenziót a játékban.



FOLYÓ

Mozgás:

A folyó járhatatlan terepnek számít, rajta keresztül csak hídon, vagy gázlón lehet átmozogni.

Csata:

Folyó terepen nem lehet csatázni.

Láthatóság:

A folyó nem blokkolja a láthatóságot.



GÁZLÓ

Mozgás:

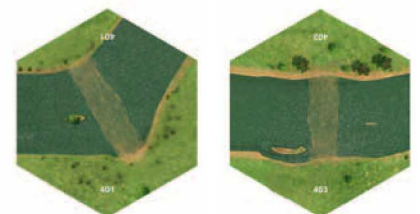
Az egységnek és/vagy vezetőnek, aki egy gázló területre lép, azonnal meg kell állnia, nem folytathatja a mozgását (visszavonuláskor ezt figyelmen kívül lehet hagyni). Ha az egység ide mozgása után egy sikeres közelharcot követően területet nyer, akkor előretörhet.

Csata:

- Egy gázlóra mozgó egység harcolhat még a körében.
- Egy gázlón lévő egység maximum 2 csatakockával dobhat közelharcban.
- Egy gázlón lévő egység maximum 1 csatakockával dobhat távolsági harcban.
- Egy gázlón lévő egységet megtámadó egység maximum 2 csatakockával dobhat

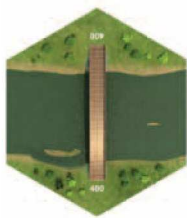
Láthatóság:

A gázló nem blokkolja a láthatóságot.



Átgázolható folyó: Ha a forgatókönyv megjegyzi, hogy az egész folyó átgázolható, alkalmazd a fenti szabályokat minden olyan tereplapkára, amely folyót ábrázol. Ezen felül minden átgázolható folyón lévő gázló mezőt (amely már tényleg nagyon sekély vizet jelent), úgy kell tekinteni, mintha síkság lenne, aminek semmilyen korlátozása nincs.

HÍD



Mozgás:

Nincs mozgáskorlátozás.

Csata:

Nincs csatakorlátozás.

Egy hídon lévő egység egy zászlót figyelmen kívül hagyhat.

Láthatóság:

Egy híd nem blokkolja a láthatóságot.

ÉPÜLET



Mozgás:

Az egységnek és/vagy vezetőnek, aki egy épület területre lép, azonnal meg kell állnia, nem folytathatja a mozgását (visszavonuláskor ezt figyelmen kívül lehet hagyni).

Csata:

- Egy épületbe mozgó egység már nem harcolhat ebben a körében.
- Egy épületben lévő gyalogos egység maximum 2 csatakockával dobhat közelharcban.
- Egy épületben lévő gyalogos egység maximum 1 csatakockával dobhat távolsági harcban.
- Egy épületben lévő lovas egység maximum 1 csatakockával dobhat harcban.
- Egy épületben lévő egységet közelharcban támadó egység maximum 2 csatakockával dobhat.
- Egy épületben lévő egységet távolsági harcban támadó egység maximum 1 csatakockával dobhat.
- Egy épületben lévő egységet nem tud vezető lelkesíteni közelharcban.
- Egy épületben lévő egység egy zászlót figyelmen kívül hagyhat.

Láthatóság:

Egy épület blokkolja a láthatóságot.

RIZSFÖLD



Mozgás:

Az egységnek és/vagy vezetőnek, aki egy rizsföldre területre lép, azonnal meg kell állnia, nem folytathatja a mozgását (visszavonuláskor ezt figyelmen kívül lehet hagyni).

Csata:

- Egy rizsföldre mozgó egység harcolhat még a körében.
- Egy rizsföldön lévő lovas egység maximum 2 csatakockával dobhat.
- Egy rizsföldön lévő egységet támadó lovas egység maximum 2 csatakockával dobhat.

Láthatóság:

Egy rizsföld nem blokkolja a láthatóságot.

VÍZMOSÁS

Mozgás:

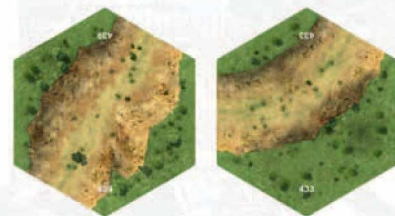
Az egységnek és/vagy vezetőnek, aki egy vízmosás területre lép, azonnal meg kell állnia, nem folytathatja a mozgását (visszavonuláskor ezt figyelmen kívül lehet hagyni).

Csata:

- Egy vízmosásba mozgó egység már nem harcolhat ebben a körében.
- Egy vízmosásban lévő egység maximum 1 csatakockával dobhat harcban.
- Egy vízmosásban lévő egységet közelharcban megtámadó gyalogos egység maximum 2 csatakockával dobhat.
- Egy vízmosásban lévő egységet közelharcban megtámadó lovas egység maximum 1 csatakockával dobhat.
- Egy vízmosásban lévő egységet távolsági harcban megtámadó egység maximum 1 csatakockával dobhat.

Láthatóság:

A vízmosás nem blokkolja a láthatóságot. *Megjegyzés: a vízmosásban lévő egység már akadályozza a láthatóságot.*



PARANCSNOKI SÁTOR



Mozgás:

A parancsnoki sátrat minden esetben a főparancsnok egység foglalja el, így a baráti seregek szempontjából járhatatlannak kell tekinteni.

Csata:

Nincs csatakorlátozás.

Láthatóság:

Egy parancsnoki sátor blokkolja a láthatóságot.

Speciális szabályok: Ha elfoglalod az ellenfeled parancsnoki sátor mezőjét, távolítsd el a parancsnoki sátor tereplapkát a térképről, és tedd a saját szamuráj győzelmi kártyádra. A parancsnoki sátor 3 győzelmi pontot ér neked. Ezen felül amikor elfoglalod ellenfeled parancsnoki sátrát, véletlenszerűen húzz az ellenfeled kezében lévő parancskártyát közül egyet, amit el kell dobnia.

FORGATÓKÖNYVEK JELMAGYARÁZATA



AY

yaris ashigaru
gyalogság



AB

íjász ashigaru
gyalogság



AA

arkebúzos ashigaru
gyalogság



SN

naginatás szamuráj
gyalogság



MSY

lovas szamuráj



lovas vezető



gyalogos vezető



főparancsnokság

FORGATÓKÖNYVEK JEGYZETEI

1) First Samurai Skirmish

Piros szamuráj sereg: kezdő játékos / 5 parancskártya / 3 sárkánykártya / 5 becsület és szerencse jelző

Sárga szamuráj sereg: 5 parancskártya / 3 sárkánykártya / 5 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 5 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után)

Speciális szabályok: nincsenek

2) Fourth Kawanakajima 1561 - phase 1

Uesegi szamuráj sereg (piros): kezdő játékos / 5 parancskártya / 3 sárkánykártya / 6 becsület és szerencse jelző

Takeda szamuráj sereg (sárga): 5 parancskártya / 2 sárkánykártya / 4 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 5 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után)

Speciális szabályok: nincsenek

3) Fourth Kawanakajima 1561 - phase 2

Uesegi szamuráj sereg (piros): kezdő játékos / 5 parancskártya / 3 sárkánykártya / 8 becsület és szerencse jelző

Takeda szamuráj sereg (sárga): 5 parancskártya / 2 sárkánykártya / 5 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 5 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után)

Speciális szabályok: nincsenek

4) Fourth Kawanakajima 1561 - phase 3

Uesegi szamuráj sereg (piros): kezdő játékos / 5 parancskártya / 3 sárkánykártya / 8 becsület és szerencse jelző

Takeda szamuráj sereg (sárga): 5 parancskártya / 3 sárkánykártya / 9 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 6 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után. Ha elfoglalod ellenfeled parancsnoki sátor mezőjét, vedd le a lapkáját a térképről, és tedd a szamuráj győzelmi kártyádra, ami 3 GYP-ot ér, majd húzz egy parancskártyát véletlenszerűen ellenfeled kezéből, amit el kell dobnia.)

Speciális szabályok: A Chikumagawa folyó járhatatlan, csak a 3 gázlón keresztül lehet áthaladni rajta.

5) Fourth Kawanakajima 1561 - phase 4

Uesegi szamuráj sereg (piros): 6 parancskártya / 4 sárkánykártya / 7 becsület és szerencse jelző

Takeda szamuráj sereg (sárga): kezdő játékos / 5 parancskártya / 2 sárkánykártya / 7 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 6 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után. A Takeda játékos köre kezdetén a vezetők kivételével minden Takeda egység, ami a Chikumagawa folyó Uesegi oldalán van, 1-1 GYP-ot ér. Ha egy egység több körön keresztül a folyó másik felén tartózkodik, több GYP-ot is hozhat. Ha egy ilyen egység teljesen megsemmisül, vagy visszavonul a folyó Takeda oldalára, már nem ad több GYP-ot.)

Speciális szabályok: A Chikumagawa folyó járhatatlan, csak a 3 gázlón keresztül lehet áthaladni rajta.

6) Fourth Kawanakajima 1561 - phase 5

Uesegi szamuráj sereg (piros): kezdő játékos / 5 parancskártya / 2 sárkánykártya / 9 becsület és szerencse jelző

Takeda szamuráj sereg (sárga): 6 parancskártya / 2 sárkánykártya / 10 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 6 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után. Ha elfoglalod ellenfeled parancsnoki sátor mezőjét, vedd le a lapkáját a térképről, és tedd a szamuráj győzelmi kártyádra, ami 3 GYP-ot ér, majd húzz egy parancskártyát véletlenszerűen ellenfeled kezéből, amit el kell dobnia.)

Speciális szabályok: A Chikumagawa folyó járhatatlan, csak a 2 gázlón keresztül lehet áthaladni rajta.

7) Domyoji 1615

Osaka szamuráj sereg (piros): 4 parancskártya / 2 sárkánykártya / 9 becsület és szerencse jelző

Tokugawa szamuráj sereg (sárga): kezdő játékos / 6 parancskártya / 3 sárkánykártya / 8 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 6 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után. Ha a seregeid több domb mezőt birtokolnak, mint ellenfeled, kapsz 1 GYP-ot. A játék kezdetén az Osaka játékos 1 GYP-ot kap. Minden játékos kör legelején ellenőrizd, hogy ki ellenőriz több dombot. Akinek kevesebb dombja van, az elveszít 1 GYP-ot, ha tud. Ha elfoglalod ellenfeled parancsnoki sátor mezőjét, vedd le a lapkáját a térképről, és tedd a szamuráj győzelmi kártyádra, ami 3 GYP-ot ér, majd húzz egy parancskártyát véletlenszerűen ellenfeled kezéből, amit el kell dobnia.)

Speciális szabályok: Az Ishikawa folyó járhatatlan, csak a 3 gázlón keresztül lehet áthaladni rajta.

8) Domyoji 1615

Osaka szamuráj sereg (piros): 5 parancskártya / 2 sárkánykártya / 8 becsület és szerencse jelző

Tokugawa szamuráj sereg (sárga): kezdő játékos / 5 parancskártya / 2 sárkánykártya / 8 becsület és szerencse jelző

Győzelmi feltételek: 6 győzelmi pont összegyűjtése (1 GYP szerezhető minden megsemmisített ellenséges egység és vezető után.)

Speciális szabályok: Az Ishikawa folyó járhatatlan, csak a 3 gázlón keresztül lehet áthaladni rajta. Az épület mezők a síremlékeket reprezentálják, így ebben a csatában járhatatlan terepnek számítanak.

SÁRKÁNYKÁRTYÁK

② AMBUSH (rajtaütés)

Ellenfeled közelharci csataköcka dobása előtt játszhatod ki.

Célpont: egy védekező egység.

Célpont egység támadhat elsőként a közelharcban +1 csataköckával. Ha az ellenséges eredeti támadó egység nem semmisül meg, vagy nem kell visszavonulnia, csak ez után folytathatja a támadását.

① ASHIGARU ATTACK (ashigaru támadás)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: az összes parancsot kapott, ▼ szimbólumos, lándzsás, ashigaru egység.

Az összes célpont egység a kör végéig +1 csataköckával dob közelharcban.

① BLUE DRAGON (kék sárkány)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: az összes olyan ellenséges egység, akik egy víz terepmezőn, vagy egy víz terepmező szomszédságában állnak.

Dobj 1-1 csataköckával minden célpont egységnek. Ha a zászlójuknak megfelelő (●, ▼, vagy ■) szimbólumot dobsz, az egység 1 találatot szenved el. A zászló, kard, becsület és szerencse, illetve a más egységsszimbólumoknak nincs ez esetben semmi hatása.

① BRAVE LEADER (bátor vezető) 2 db

Ellenfeled közelharci csataköcka dobása után játszhatod ki.

Célpont: 1 egység vezetővel.

Célpont egység figyelmen kívül hagyhat a közelharci során minden zászló szimbólumot.

① BRAVE MESSENGER (bátor hírvivő)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: te magad.

Utasítást adhatsz 1 további egységnek, ha egy olyan szektorkártyát játszottál ki, amelyikkel 1, 2, vagy 3 egységnek adhatsz utasítást. Utasítást adhatsz 2 további egységnek, ha a parancsnoki sátrad még a csatatéren van. A bónusz utasított egységek a csatatér bármelyik szektorában lehetnek.

① BRAVERY (bátorság)

Ellenfeled csataköcka dobása előtt játszhatod ki.

Célpont: 1 egység.

Célpont egység figyelmen kívül hagyhat a dobás során minden zászló szimbólumot.

① COWARDS (gyávák)

Egy csataköcka dobásod előtt játszhatod ki.

Célpont: 1 ellenséges egység.

Célpont egység semmilyen okból nem hagyhatja figyelmen kívül a dobásod zászló szimbólumait.

① DESPERATE CHARGE (kétségbeesett roham)

Egy csataköcka dobásod előtt játszhatod ki.

Célpont: 1 egyetlen figurából álló egység.

Célpont egység a kör végéig +2 csataköckával dobhatja a közelharci dobásait.

① FIRE ARROW (tüzes nyíl)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: minden parancsot kapott íjjal felszerelt egység.

Célpont egységek a kör végéig +1 csataköckával dobhatják a távolsági támadásukat.

① FIRE BY RANK (pontos lövés)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: minden parancsot kapott arkebúzzal felszerelt egység.

Célpont egységek +1 csataköckával dobhatják a távolsági támadásukat a kör végéig. Minden kard szimbólum újra dobható egyszer, hogy további találatot, vagy zászlót érj el vele.

③ FOLLOWERS OS BISHAMON (Bishamon* követői)

Ellenfeled parancskártyájára reagálva játszhatod ki.

Célpont: minden egységed.

Célpont egységek a kör végéig figyelmen kívül hagyhatnak minden zászló szimbólumot a csaták során.

* Bishamonten (毘沙門天) = a Négy Mennyei Király egyike

① HEAD COLLECTOR (fejvadászok)

Egy közelharci csataköcka dobásod előtt játszhatod ki.

Célpont: egy vezetővel rendelkező parancsot kapott egység.

Célpont egység +1 becsület és szerencse jelzőt szerez minden megsemmisített ellenséges figura után, az egyébként megszerzett jelzők mellett.

❶ INSULT (sértés)

Ellenfeled egy mozgására reagálva játszhatod ki.

Célpont: egy parancsot kapott ellenséges vezető.

Célpont nem mozoghat ebben a körben. Ha a vezető egy egységet vezet, az egység sem mozoghat, vagy kezdeményezhet csatát ebben a körben.

❷ MOVE AS WIND (a széllel szállva)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: minden parancsot kapott gyalogos egységed.

Célpont egységek a kör végéig +1 mezőt mozoghatnak a normál mozgásukon felül, majd csatát kezdeményezhetnek.

❶ KATCHU-KEIBA VICTOR (győztes Katchu-Keiba)

Mozgás közben játszhatod ki.

Célpont: 1 parancsot kapott lovas egység.

Célpont egység a kör végéig +2 mezőt mozoghat a normál mozgásán felül, majd csatát kezdeményezhetnek.

❷ LEGENDARY COMBAT (legendás harc)

Egy sikeres közelharc támadás után játszhatod ki.

Célpont: 1 parancsot kapott egység.

Miután az eredeti célpont egységet megsemmisített, vagy visszavonulásra kényszerített közelharcban, az egységed előretörhet és egy bónusz közelharc támadást hajthat végre. Ezután az egység a sikeres bónusz közelharc támadása után egy második előretörést és egy második bónusz közelharc támadást is végrehajthat.

❶ NINJA ASSASSIN (nindzsa orgyilkos)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: 1 ellenséges vezető.

Dobj 1 csatakockával. Ha kard szimbólumot dob, megsemmisíted célpont vezetőt.

❷ NINJA THIEF (tolvaj nindzsa)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: az eldobott sárkánykártyák.

Válassz egyet az eldobott sárkánykártyák közül, majd vedd azt a kezébe.

❸ PANIC (pánik)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: az összes ellenséges egység.

Célpont egységek a kör végéig a csaták során nem hagyhatnak figyelmen kívül zászló szimbólumokat.

❶ PERSONAL CHALLENGE (párviadalra hívás) 3 db

2 vezetővel rendelkező egység közelharc csatája előtt játszhatod ki.

Célpont: mindkét vezető.

A közelharc csata előtt mindketten dobjatok annyi csatakockával, ahány parancskártyát eddig már kijátszottatok, beleértve a most kijátszottat is. Az a játékos, aki ezt a sárkánykártyát kijátszotta, +2 kockával dobhat. A több becsület és szerencse jelzővel rendelkező játékos +1 kockával dobhat. Az a játékos, akinek a vezetője magasabb rangú, +1 kockával dobhat (a vezetők rangja fentről lefelé: főparancsnok, lovas vezető, gyalogos vezető, nevesített szamuráj). Aki több kard szimbólumot dob, az megsemmisíti ellenfele vezetőjét. A meghalt vezető nem kerül fel a győzelmi kártyára, de aki elvesztette, el kell dobjon véletlenszerűen 1 parancskártyát a kezéből. A kidobott becsület és szerencse szimbólumok után begyűjthető 1-1 becsület és szerencse jelző. Ha a dobás eredménye döntetlen, egyik vezető sem semmisül meg.

❶ PHYSICIAN (szanitéc)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: 1 sérült parancsot kapott egység.

Célpont egység visszakap 1 figurát, vagy ha ugyanebben a szektorban van a parancsnoki sátor, akkor minden figuráját visszakapja.

❶ PRACTICE OF AIKIDO (aikido gyakorlat)

Ellenfeled közelharc csatakocka dobása előtt játszhatod ki.

Célpont: 1 ellenséges támadó egység.

Célpont maximum 2 csatakockával dobhat közelharcra. Ezt a korlátot semmilyen módon nem lépheti át.

❷ RED DRAGON (vörös sárkány)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: az ellenséges egységek.

Dobj 3 csatakockával, vagy dobj 4 csatakockával, ha a parancsnoki sátrad még a csatatéren van. Minden kidobott , , vagy  szimbólum után ellenfelednek ki kell választania egy figurát egy azonos szimbólumú egységéből, amely megsemmisül. A zászló, kard, becsület és szerencse szimbólumoknak most nincs semmi hatásuk.

❶ REVENGE (bosszú)

Ellenfeled közelharc visszatámadása előtt játszhatod ki.

Célpont: 1 egység, melynek épp visszatámadnának közelharcban.

Célpont egység fog a visszatámadó helyett támadni, annyi csatakockával, amennyivel az eredeti visszatámadó egység dobott volna.

② RICE FAMINE (rizs-ínség)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: ellenfeled.

Dobj 1-1 csatakockával minden ellenséges egység után, akiknek ● szimbólum van a zászlaján.

● Egy ● szimbólumos egység veszít 1 figurát.

▼ Egy ▼ szimbólumos egység veszít 1 figurát.

■ Egy ■ szimbólumos egység veszít 1 figurát.

☸ Ellenfeled veszít 2 becsület és szerencse szimbólumot a széles körben elterjedt rizslopások miatt.

Ellenfeled választja ki az elveszített figuráit.

① SHOT PROOF ARMOUR (lövedékálló páncél)

Ellenfeled az egyik egységed ellen irányuló távolsági csatakocka dobása után játszhatod ki.

Célpont: 1 védekező egység.

Célpont egység figyelmen kívül hagyhatja a távolsági támadás minden találatát. Ha a célpont egységet 2 távolsági támadás éri egy „Hold and Shoot” parancskártya következtében, ezt a kártyát a második támadás dobása után játszhatod ki.

① STRIKE FEAR (félelemcsapás)

Egy közelharci csatakocka dobásod előtt játszhatod ki.

Célpont: 1 egység.

Minden zászló szimbólum, amit célpont egység ellen közelharcban dobsz, 2 zászló szimbólumnak számít.

① SPIRIT OF HAYA-JI (Haya-Ji szelleme)

Mozgás közben játszhatod ki.

Célpont: 1 parancsot kapott egység.

Célpont egység ebben a körben +1 mezőt mozoghat a normál mozgásán felül, majd csatát kezdeményezhet. Célpont egység keresztülmozoghat másik (saját vagy ellenséges) egységen, vagy bármilyen, nem járhatatlan terepen.

① SPIRIT OF KISHIJOTEN (Kishijoten* szelleme)

Egy közelharci csatakocka dobásod után játszhatod ki.

Célpont: 1 egységed.

Figyelmen kívül hagyhatod a közelharci dobásod eredményét, és minden csatakockát újra dobhatsz, és az új dobásod eredménye lesz az érvényes.

* Kisshōten (吉祥天) = a Szerencse Istennője

① TACTICAL WISDOM (bölcs taktika)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: te magad.

Válassz egy szekciót, és változtasd meg a kijátszott parancskártyádon szereplő egyik szekciót az általad választottira.

① TEA CEREMONY (teaszertartás)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: te magad.

Dobj annyi csatakockával, ahány parancskártyát már kijátszottál, beleértve a most kijátszott parancskártyádat is. Kapsz 2-2 becsület és szerencse jelzőt minden kidobott becsület és szerencse szimbólum után, vagy kapsz 3-3 becsület és szerencse jelzőt minden kidobott becsület és szerencse szimbólum után, ha a parancsnoki sátrad még a csatatéren van.

① TIMID SUCCESS (óvatos siker)

Ellenfeled területnyerésére reagálva játszhatod ki.

Célpont: 1 ellenséges egység.

Célpont egység nem nyerhet területet és nem hajthat végre bónusz közelharci támadást a sikeres közelharca után. Mindezen felül ellenfeled veszít 2 becsület és szerencse jelzőt.

③ TURNCOAT (köpönyegforgató)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: 1 vezető nélküli ellenséges egység.

Te és ellenfeled dobjatok 3-3 kockával. +1 kockát kap közületek az, akinek épp több győzelmi pontja van. +2 kockát kap közületek az, akinek épp több becsület és szerencse jelzője van. Aki több becsület és szerencse szimbólumot dob, az dönthet arról, hogy az egység átálljon-e. Döntetlen esetén az egység nem áll át. Ha az egység átáll a seregedbe, cseréld ki a zászlójukat a te színeidre.

③ WHITE DRAGON (fehér sárkány)

A parancskártyáddal együtt játszhatod ki.

Célpont: te magad.

Húzz azonnal egy parancskártyát, és vedd azt a kezvedbe. A kezvedben tartható parancskártyáid száma ettől kezdve egyel megnő.

③ WHITE FOX SPIRIT (fehér róka szellem)

Ellenfeled parancskártyájára reagálva játszhatod ki.

Célpont: ellenfeled.

Ellenfeled összezavarodik, és az ebben a körben általa utasítható egységei száma 1-re csökken.