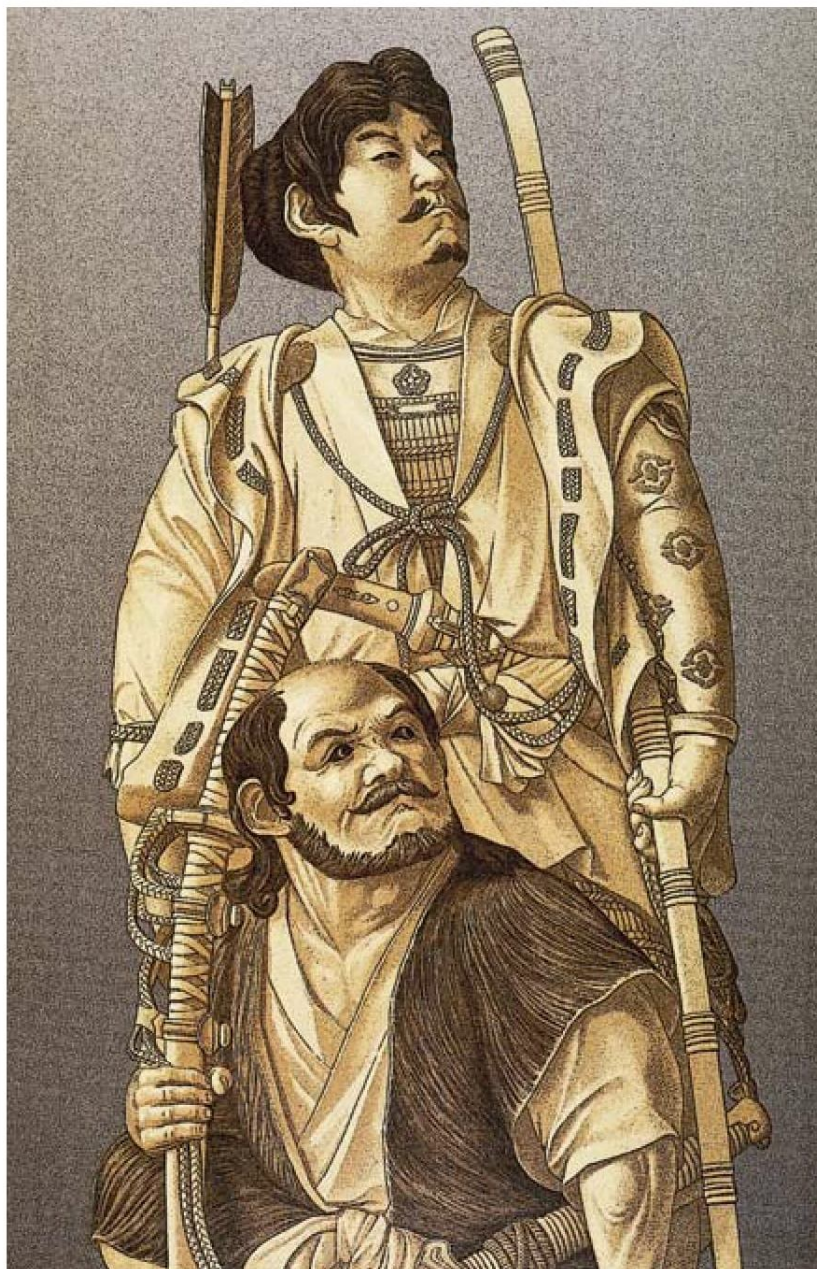




SEKIGAHARA

JAPÁN EGYESÍTÉSE



fordította: BEORN (2017)
lektorálta: VonLadislaus

nem hivatalos és
(nagyon) nem
szó szerinti fordítás



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

TARTALOMJEGYZÉK

1 Bevezető	2
2 Győzelmi feltételek	2
3 Játékösszetevők	2
4 Helyszínek	4
5 Játék előkészítése	5
6 Heti ciklus	5
7 Mozgás fázis	6
8 Harc	8
9 Speciális szabályok	12

1. Bevezető

A **Sekigahara** egy kétszemélyes játék, amely Japánban játszódik az 1600-as években, a Tokugava Sógunátus megalapításának idején. Az egyik játékos Tokugava Iyasu, Japán legerősebb daimjoja bőrébe fog bújni (a későbbi sógun), másikuk pedig Isida Micunari lesz, az alacsony sorból származó hadvezér. Annak idején mindkét hadvezér összegyűjtötte híveit, majd 7 hétig tartó küzdelmet folytattak Japán irányításáért. A háború végül a Szekigahara keresztútnál dőlt el, ami a hűtlenség és pálfordulások miatt Tokugava győelmét hozta.

A **Sekigahara** társasjáték az alábbi összetevőket tartalmazza:

- 1 56x86 cm-es játéktábla
- 1 + 1/2 matricaív
- 96 téglatest alakú tömb (48 arany és 48 fekete)
- 20 kis kocka (színenként 10-10)
- 2 arany színű korong
- 1 négyzet alakú fordulójelző
- 2 kártyacsomag (minden játékosnak 1-1)
- 2 vászonzsák
- 2 referenciakártya (egyformák)
- ez a szabálykönyv

Ha bármilyen kérdésed vagy észrevételed lenne a játékról vagy annak összetevőiről, azt írd meg a GMT Games e-mail címére (gmtoffice@gmtgames.com), illetve üzenetet is küldhetsz a Sekigahara fórumokon keresztül a ConsimWorld.com-on vagy a BoardGameGeek.com-on.

A matricák használata

Az arany színű „Isida Mitsunari” feliratú matricákat az arany színű tömbökre kell ragasztanod, míg a fekete „Tokugava Iyasu” feliratú matricákat a fekete tömbökre. Minden tömbre csak egyetlen matrica kerül, kivéve a négyzet alakú fordulójelzőt, amely fekete és arany matricát is kap. A kis kockákra nem kell matricákat ragasztanod.

2. Győzelmi feltételek

2.1. Azonnali győzelem

A Tokugava játékos azonnal győz, ha megöli Isida Micunarit (lásd jobbra), vagy Tojotomi Hidejorit (lásd az arany színű tömbjét a 9.1 fejezetben). Az Isida játékos azonnal győz, ha megöli Tokugava Iyasut (lásd a fekete színű tömbjét a 3.2 fejezetnél). Ha mindkét fél ugyanabban a csatában szereznél meg az azonnali győzelmet, az Isida játékos nyer.



Isida Micunari

2.2 Győzelmi pontok

Amennyiben a 7. hét végéig még senki nem szerzett azonnali győzelmet, a győzelmi pontok fogják eldönteni, melyik fél nyer. 2-2 pontot jár minden kastélyért és 1-1 pont minden erőforrás-hely után. A több pontot összegyűjtő játékos győz. Ha a pontok száma egyforma, az Isida játékos nyer.

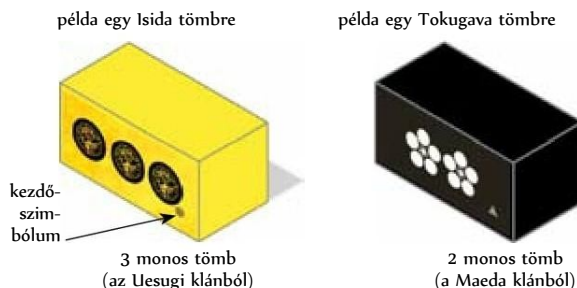
3. Játékösszetevők

3.1 Színek

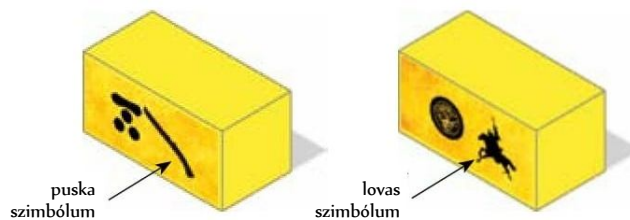
A Tokugava összetevők feketék, az Isida összetevők arany színűek. Úgy kell a tömböket a játéktáblán elhelyezni, hogy csak a tulajdonosa láthassa, pontosan milyen egységet is jelölnek.

3.2 Tömbök

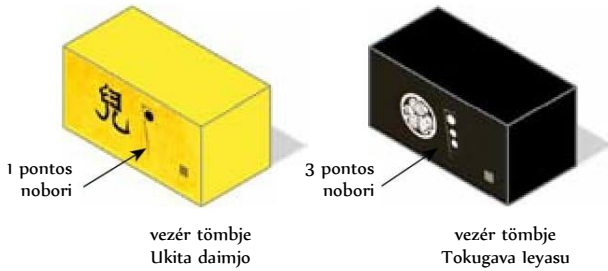
Minden tömb kb. 5000 harcosnak felel meg. Minden tömb valamelyik egyedülálló daimjo (vezér) alá tartozik, melynek monja (személyes szimbóluma) megtalálható a tömbön. A daimjok történelmi neveit a hozzájuk tartozó szimbólummal megjelölt kártyákon találod meg. Egy tömb harci erejét a rajta lévő monok darabszáma (1-től 4-ig) mutatja meg.



Néhány tömb „puska” vagy „lovás” képességgel is rendelkezik, amit a rajtuk lévő puska, illetve lovas szimbólum jelez.



Néhány tömb egy daimjot (vezért) ábrázol. Az ilyen tömböket nobori (hadzászló) szimbólummal jelöltük meg. A legtöbb noborin csupán egyetlen pontot találsz, de a kampány főszereplőinek (Isida Micunari és Tokugava Iyasu) tömbjeinek noboriján 3-3 pont szerepel.



3.3 Kártyák

A kártyák képviselik az egyes játékosok hadseregének hűségét. Minél nagyobb számú kártya van egy játékos kezében, annál nagyobb az egységei támogatása. A kártyákat a kezdeményezés licitálásához (6.3), a mozgáshoz (7.2), erőltetett menethez (7.3.3), illetve a csatákba való telepítésekhez (8.2.2) használjátok.



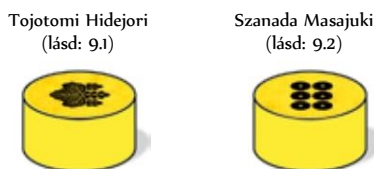
Mindkét játékos külön paklival rendelkezik, és mindenki csak a saját pakliját használhatja a játék során. A játék kezdete előtt keverjétek meg a paklitokat, és tegyétek képpel lefelé magatok elé.

A dobott lapjaid képpel felfele a húzópaklid mellé kerülnek, egymás fölé. A dobott lapjaitokat egyikőtök sem nézheti át.

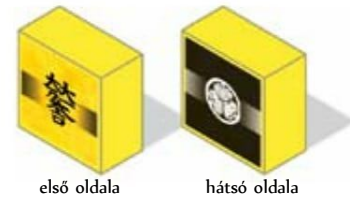
Ha a húzópakliból elfogynak a lapok, és új kártyát kellene húznod, keverd össze a dobott lapjaidat, és képezz belőlük egy új, képpel lefelé néző húzópaklit.

3.4 Egyéb játékoszetelevők

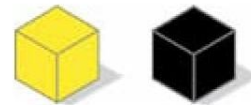
A **korongok** olyan egységek, amik megsemmisülhetnek egy csata során, de nem tudnak mozogni, vagy harcolni. Két arany korongot találhatsz a játékban, mindegyik egy-egy kastélyhoz köthető.



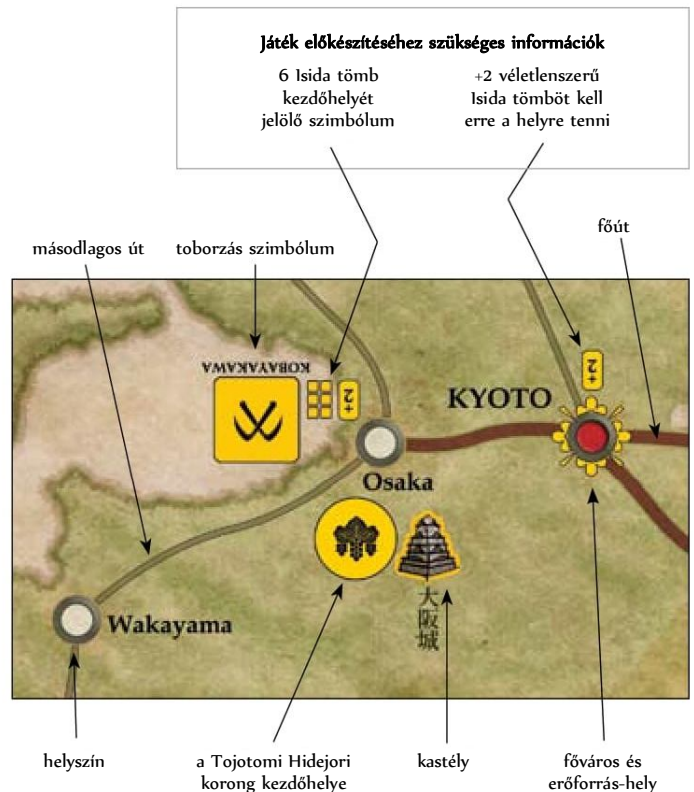
Fordulójelző: Egy lapos, négyzet alakú, az egyik oldalán Tokugava monnal, a másik oldalán Isida monna felmatricázott tömb jelöli, hogy az adott héten melyik játékos mozog elsőként.



Kockák: A fekete és arany színű kisméretű kockákkal a játéktáblán szereplő erőforrás-helyek aktuális tulajdonosát tudjátok megjelölni. Szintén e kockákat használjátok majd a csaták során a találatok nyomon követésére, a találatsávon.



A **játéktábla** Japán legnagyobb szigetét, Honsú közepét ábrázolja, ahol a harcok többsége zajlott. A tábla nagy részét a játék térképe foglalja el, de itt találsz a lökessávot, a fordulósávot és a toborzás dobozt is.



4. Helyszínek

4.1 A helyszínekről általában

Egy helyszín a térkép olyan területe (tipikusan valamilyen város), amely utakkal más helyszínekhez kapcsolódik. A jele egy teli kör, és lehet mellette kastély szimbólum is. Bármennyi tömb lehet egy helyszínen. A térképen lévő tömbök csak egy helyszínen kezdhetik és csak egy (esetleg másik) helyszínen fejezhetik be a körüket.

4.2 Erőforrás-helyek

Az erőforrás-helyek valamilyen vagyontermelő zónát, kedvelt kereskedelmi csomópontot, vagy valamilyen más, fontos területet jelképeznek. Ezek együttesen a japán nemzet infrastruktúráját képviselik. Az erőforrás-helyeket piros, teli körökkel jelöltük meg (az általános helyszínek jele: fehér, teli kör). Az a játékos, aki legutoljára mozgatja egy egységet egy erőforrás-helyre, vagy egy erőforrás-helyen keresztül, ellenőrzi az adott erőforrás-helyet. A kis fekete / arany színű kockákat használhatjátok egy erőforrás-hely aktuális birtokosának megjelölésére. A játék kezdetén azokat az erőforrás-helyeket, ahol nincs egyetlen tömb sem, egyik játékos sem ellenőrzi. Minden egyes erőforrás-hely 1-1 győzelmi pontot ér a játék végén (2.2) és bónuszt ad a toborzásra az erősítés fázisban (6.2).

4.3 Kastélyok

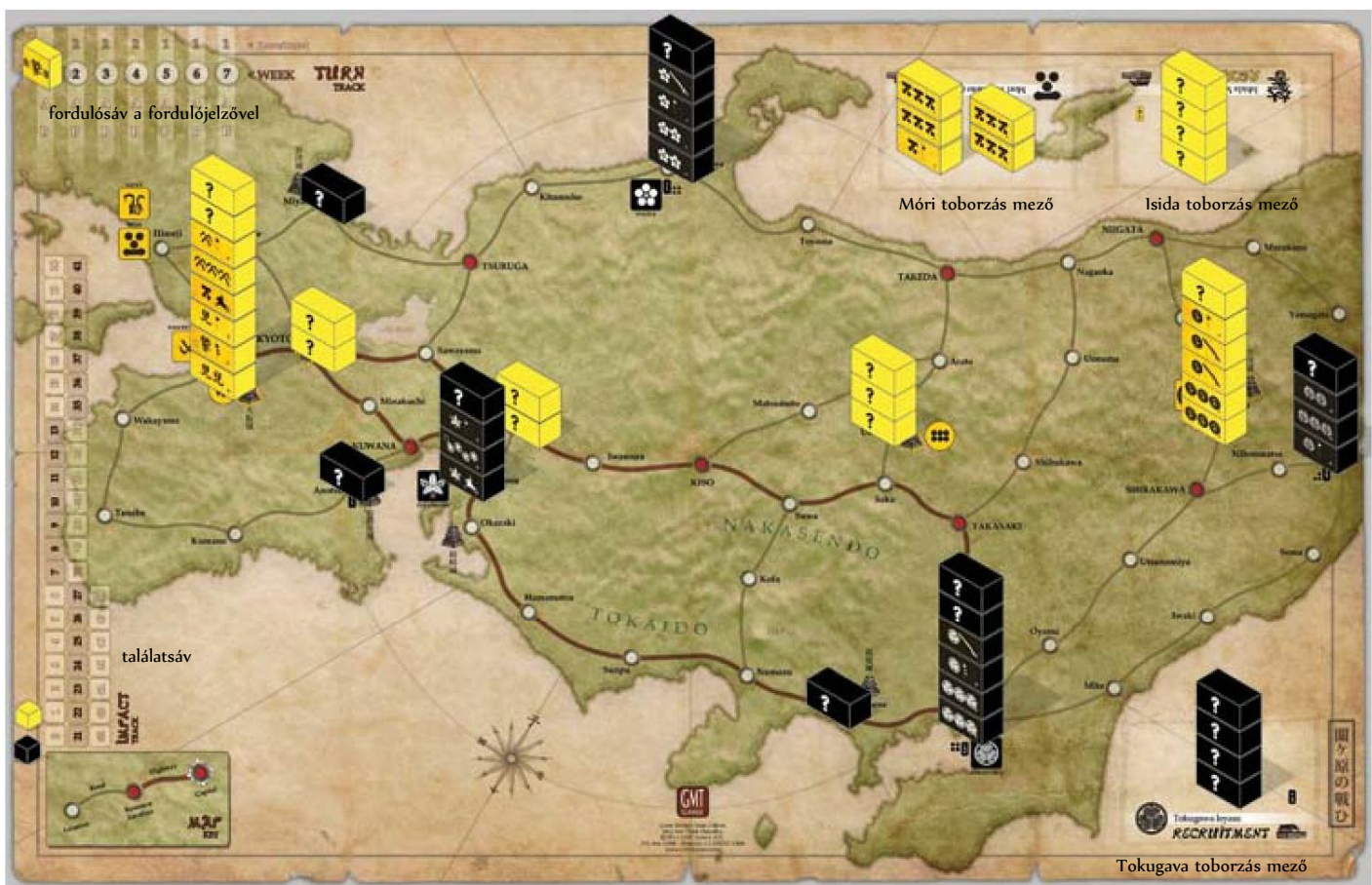
A játéktábla egyes helyszínei egyben kastélyok is. A kastélyok színe jelzi, hogy Tokugava vagy Isida oldalhoz tartoznak-e. Egy kastélyt az a játékos ellenőrzi, akinek legalább egy tömbje van azon a helyszínen úgy, hogy ellenfelének nincs ott tömbje. Ha egy kastélyon nem marad egyetlen tömb sem, az visszatér a kezdeti oldalához. Egy ostrom során az ostromlott játékos irányítja magát a kastélyt, míg az ostromló a mellette lévő helyszínt. Az erősítés fázisban a több kastélyt ellenőrző játékos plusz egy kártyát húz (6.2). A játék végén minden kastély 2-2 győzelmi pontot ér (2.2).

4.4 Toborzás mezők

Mindkét játékosnak van 1-1 toborzás mezője. Minden hét elején új tömbök kerülnek ezekre a mezőkre. A hét során a játékosok (7.2) innen toborozhatják a táblára ezeket az erőket. Az Isida egységnek van egy Móri toborzás mezője is, ahonnan a Móri egységek helyezhetők át Osakába (9.3).

4.5 Fővárosok

Két helyszín, Kiotó és Edo a fővárosok. A játékot a színüknek megfelelő oldalon kezdik. A fővárosok erőforrás-helyek is egyben, és parancsnokság mozgásbónuszt biztosítanak (7.3.4).



A fenti ábra a játék kezdeti felállítását mutatja. A véletlenszerűen elhelyezendő egységeket kérdőjellel jelöltük.

5. Játék előkészítése

5.1 A kezdeti lépések

- Tedd a fordulójelzőt az 1. hét sávja fölé.
- Keverjétek meg a saját paklitokat.
- Mindketten húzzatok 5-5 kártyát a paklikokból. Ez lesz a kezdő kezetek, ami a kezdeti időszak seregeinek korlátozott szervezeti kapacitását hivatottak jelképezni.
- Válogassátok ki azokat a tömböket, amelynek a jobb alsó sarkában egy kezdőszimbólum található. A többi tömbötöket tegyétek be a saját vászonzsákokba.
- Helyezzétek el a tömböket az 5.2 fejezetben leírtak szerint. Minden tömböt úgy kell elhelyezni, hogy csak a tulajdonosa lássa a ráragasztott matricát. Kivétel: az 5 Móri tömböt mindig képpel felfelé kell elhelyezni.

5.2 Tömbök elhelyezése

5.2.1 Tömbök elhelyezése a speciális helyszíneken

Azokat a tömböket, amelyeknek a jobb alsó sarkában egy adott helyszín szimbóluma található, tedd a megadott szimbólumú helyszínekre. Minden egyes térképre nyomtatott szimbólum után 1-1 tömb kerül az adott helyszínre. Vedd észre, hogy 5 Isida tömbnek Móri szimbóluma van, amelyek a Móri toborzás mezőn kezdik a játékot.

5.2.2 Véletlenszerűen elhelyezett tömbök

Miután minden megadott helyszínen elhelyezted a tömbjeidet, tedd a megmaradtakat a vászonzsákokba. Ezután a zsákból húzz véletlenszerűen minden egyes további, megjelölt helyszínedre annyi tömböt, amennyit az adott helyszínnél feltüntetünk. A kihúzendő tömbök számát a térképen a +1, +2 vagy +3 számokkal jelöltük. Minden húzás előtt közölnöd kell játéktársaddal, hogy épp melyik helyszínre húzol tömböt.

5.2.3 Utánpótlás tömbök

Helyezzétek el a legelső utánpótlásra szolgáló tömbjeiteket. Mindketten húzzatok a vászonzsákokból véletlenszerűen 4-4 tömböt, és tegyétek le a toborzás mezőökre.

6. Heti ciklus

Minden egyes játékforduló egy-egy hét eseményeit öleli át, és 2-2 komplett kört tartalmaz („A” és „B” körök). A játék minden hetében a megadott sorrendben az alábbi fázisokat kell végrehajtani:

6.1 Egy hét fázisai

- Erősítés fázis (6.2)
- Kezdeményezés licitálása (6.3)
- „A” és „B” körök lejátszása (6.4)

6.2 Erősítés fázis

Mindketten új kártyákat és tömböket kaptok az alábbiak szerint:

- Minden játékosnak el kell dobnia a kezében lévő lapok felét (lefelé kerekítve). Pl.: ha 7 kártyád van 3 lapot kell eldobnod.
- Mindketten húzzatok 5-5 kártyát. A többi kastélyt irányító játékos húzzon fel +1 lapot.
- Minden játékos véletlenszerűen húzzon új tömböket a vászonzsákjából a toborzás mezőjére. A 2-4. héten 2-2 tömböt kell húzni, az 5-7. héten csak 1-1 tömböt. Az a játékos, aki több erőforrás-helyet ellenőriz, +1 tömböt húzhat.

Az első héten kimarad az erősítés fázis, hiszen mindketten rendelkeztek már kezdő kártyákkal és utánpótlás tömbökkel is.

6.3 Kezdeményezés licitálása

Mindketten licitáljatok a körsorrendre úgy, hogy válasszatok ki a kezetekből egy kártyát, majd képpel lefelé tegyétek azt magatok elé. Ezután egyszerre fedjétek fel a kártyákat. Az lesz közületek a nyertes, aki kártyájának jobb alsó sarkában magasabb szám áll. Ezután dobjátok el ezeket a lapokat.

A nyertes játékos döntheti el, hogy ki mozogjon elsőként. Tegye a fordulójelzőt a fordulósáv „A” mezőjére úgy, hogy az elsőként mozgó játékos színe legyen felül.

6.4 „A” és „B” körök lejátszása

Minden hetes játékfordulóban 2-2 komplett kör lesz: „A” és „B”. Minden körben az elsőnek kiválasztott játékos mozog és harcol, majd a második játékos mozog és harcol.

Amint az „A” kör véget ért, mozgasd a fordulójelzőt a „B” körre, és játsszátok le ezt a kört is. Az elsőnek kiválasztott játékos kezdi a „B” kört is.

A „B” kör lejátszása után a fordulójelzőt a következő hét sávja fölé kell áttenni, és újból kezdetét veszi az új heti ciklus. A 7. forduló (hét) végeztével a játék mindenképp véget ér.

„A” kör:

1. játékos mozgás fázisa
1. játékos harci fázisa
2. játékos mozgás fázisa
2. játékos harci fázisa

„B” kör:

1. játékos mozgás fázisa
1. játékos harci fázisa
2. játékos mozgás fázisa
2. játékos harci fázisa



az általam beillesztett
kép forrása: DEDEART
<https://dedeart.wordpress.com>

7. Mozgás fázis

7.1 Általánosságban

A mozgás fázisban mozgathatod a játéktáblán lévő tömbjeid egyikét, egy részét, vagy az összes tömbödet. Egy „egységnek” számít az azonos helyszínen lévő, egymásra rakott tömbjeid oszlopa. Az általad mozgatható egységeid számát a mozgásra fordított (eldobott) kártyáid száma határozza meg. Toborzás (7.2) és túlerő (7.4) is előfordulhat a mozgási fázisban.

Az eldobott kártyák számától függően: A mozgás fázis elején az éppen aktív játékos eldobhat 0-2 kártyát a kezéből, amiért jutalmul az alábbi mozgásokat hajthatja végre:

- **0 kártya - nincs mozgás:** Egyetlen egység sem mozoghat, viszont bármennyi kártyát eldobhat a kezéből, és ugyanannyi újat húzhat helyettük.
- **0 kártya - minimális mozgás:** Vagy egyetlen egység mozog, vagy a játékos végrehajthatja a toborzás akciót (7.2).
- **1 kártya - korlátozott mozgás:** Maximum három egység mozoghat. Az egyik engedélyezett mozgás helyett a játékos végrehajthatja a toborzás akciót (7.2).
- **2 kártya - teljes mozgás:** Minden baráti egység mozoghat és a játékos végrehajthatja a toborzás akciót is (7.2).

A játékos az eldobott kártyái száma által engedélyezett mozgásait tetszőleges sorrendben hajthatja végre.

7.2 Toborzás

A toborzás akciód során teheted át a toborzás mezőjén lévő tömböket a játéktáblára. Körönként maximum 1 toborzás akciót hajthatsz végre. A „minimális” vagy „korlátozott” mozgáslehetőség során az egyik mozgásod helyett hajthatod végre a toborzás akciód. A teljes mozgáslehetőségnél az összes egységed mozoghat, és mellette végrehajthatsz egy toborzás akciót is.

Mozgáskorlátozás: A legtöbb tömb nem mozoghat abban a körben, amikor a toborzás mezőről a játéktáblára került.

Hová kerülnek a frissen toborzott tömbök? A tömbök a toborzás mezőről csak a toborzás szimbólummal megjelölt helyszínekre kerülhetnek (a baráti daimjo monjával megjelölt helyszínek). A toborzási szimbólumok is színekkel vannak (fekete vagy arany).

A játékos **kétféleképpen** is végrehajthatja a toborzás akcióját.

- 1.) A játékos bármely (vagy akár az összes) ugyanazon daimjo mon szimbólumos tömbjét átteheti a toborzás mezőjéről a megegyező toborzási szimbólummal megjelölt saját ellenőrzés alatt álló helyszínére. Az ilyen tömböket meg kell mutatni az ellenfélnek, bizonyítva, hogy tényleg megegyezik a szimbólumuk.
- 2.) Alternatív megoldásként a játékos átteheti a toborzás mezőjéről egyetlen tetszőleges tömböt bármelyik saját toborzás szimbólumos helyszínére. Ebben az esetben nem kell megmutatnia az áttett tömböt ellenfelének.

Toborzás egy csatába: Egy új tömböt csak akkor lehet a toborzás mezőről egy csata helyszínére áttenni, ha azt a csatát a már korábban a játéktáblán lévő tömbök kezdték el, azaz nem lehet közvetlenül a toborzás mezőről csatát kezdeményezni, de utánpótlást lehet innen küldeni egy már folyó csatába.

7.3 Mozgás

7.3.1 Általános szabályok

Minden mozgás kiindulópontja valamelyik helyszín. A játékos ezen helyszínen lévő egyetlen tömbjét, tetszőleges számú tömbjét, vagy minden ott lévő tömbjét (melyek nem ebben a körben kerültek oda egy toborzás következtében) mozgathatja egy engedélyezett mozgással az alábbiak szerint. Az egységet úton kell mozgatni a kiinduló helyszínéről, lépésenként egy-egy szomszédos helyszínre. A mozgó egységben lévő tömböknek nem kell ugyanazon a helyszínen befejezniük a mozgásukat: menet közben szétválhatnak, lemaradhatnak. A mozgás korlátozásai:

- Minden tömb csak egyszer mozoghat egy körben.
- Egy egységnek teljesen be kell fejezni a mozgását, mielőtt egy másik egység mozgása elkezdődne.
- Egy mozgó egységhez nem csatlakozhatnak tömbök annak mozgása közben.
- Minden egyes útszakasz csak egyszer használható az adott körben az egységek mozgására.

7.3.2 A mozgás és az ellenséges egységek

A mozgásban lévő egységnek azonnal meg kell állnia, ha ellenséges tömbökkel találkozik, hacsak nincs túlerőben (7.4).

7.3.3 Mozgási távolságok

Alapesetben egy egység csak az egyik szomszédos helyszínre tud mozogni (ez számít egy lépésnek). A mozgási távolságot az alábbi három esetben egy-egy további lépéssel lehet megnövelni. Ha mindhárom eset fennáll, akkor egy 1-4 tömböt tartalmazó egység (7.3.5) maximum 4 lépést mozoghat. Ez az a maximális távolság, ami egy mozgással megtehető.

- A csak piros csíkkal jelölt **főúton** mozgó egység +1 lépést tehet.
- Ha az egység a mozgása kezdetén rendelkezik **parancsnokság bónusszal** (7.3.4), +1 lépést tehet.
- Az **erőltetett menetet** folytató egység +1 lépést tehet.

Erőltetett menet: Ha az éppen aktív játékos eldob a kezéből egy kártyát, egy egysége erőltetett menetben mozoghat. Egy egység csak egyetlen „erőltetett menet” hatást kaphat.

Például: Egy 4 tömbből álló egység, amely kezdetben megkapta a parancsnokság bónuszt, és egy erőltetett menet hatását, csak főúton maximum 4 lépést tehet meg.

7.3.4 Parancsnokság bónusz

Ha egy egység mozgása kezdetén rendelkezik parancsnokság bónusszal, +1 lépést tehet. A parancsnokság bónuszt megadhatja egy vezér, egy kastély, vagy a főváros (de több forrás esetén is csak egy bónusz érvényesül). Ha egy vezért használsz a parancsnokság bónuszhoz, meg kell mutatnod a vezéred tömbjét ellenfelének (nem kell az egység tömbjein lévő monoknak mind megegyezniük a bónuszt adó vezér monjával.) Csak az a kastély adhat parancsnokság bónuszt a mozgását ott kezdő egységnek, aminek színe megegyezik a te színeddal, és amit éppen te ellenőrzöl. Ugyanígy, csak a saját fővárosod adhat parancsnokság bónuszt egy mozgását ott kezdő egységnek.

7.3.5 Az egység méretének hatása a mozgásra

A nagyobb seregek lassabban mozognak, mint a kicsik. Az egységben lévő első utáni minden 4 tömb után egyel csökken az egység által megtehető lépések száma (lásd az alábbi táblázatot). Minden egység maximálisan megtehető távolságát külön-külön kell meghatározni.

7.3.6 Mozgási távolság táblázat

Az alábbi táblázatban szereplő összes módosítót add össze, és így tudod meghatározni, hogy az adott egység maximum hány lépést mozoghat.

alapmozgás	1 lépés
csak főúton történő mozgás	+1
parancsnoki bónusz	+1
erőltetett menet	+1
tömbök száma: 1-4	0
tömbök száma: 5-8	-1
tömbök száma: 9-12	-2
tömbök száma: 13-16	-3
tömbök száma: 17 vagy több	-4 (nem tud mozogni)

7.4 Túlerő

7.4.1 Általános szabályok

A túlerőről akkor beszélhetünk, ha a nagyobb létszámú egységben legalább négyszer annyi tömb van, mint az ellenséges, kisebb létszámú egységben. A túlerő esetén az egyes tömbök harci ereje (a rajtuk lévő monok száma) nem számít, csak a tömbök darabszáma. Túlerő keletkezhet mozgás közben, vagy egy visszavonulás után is. Túlerőt okozhatnak a visszavonuló tömbök (lásd a csata fejezetet), a frissen toborzott tömbök, vagy azok a tömbök is, amiket a Móri toborzás mezőjéről teszel át a játéktáblára (9.3).

7.4.2 A túlerő lépés végrehajtása

A túlerő lépést azonnal végre kell hajtani (függetlenül attól, hogy ezt a harcot bejelentette-e valaki). A kisebb létszámú, ellenséges egység azonnal megsemmisül, míg a túlerőben lévő egység nem szenved veszteséget. Ha mozgása közben okoz túlerőt a mozgó egység, a kisebb ellenséges egység megsemmisülése után folytathatja a mozgását. A már harcot vívó saját egységek is segíthetnek a túlerő kialakításában.

Például: Fekete játékosnak az egyik helyszínen egyetlen tömbje van. Arany játékos egy 2 tömbből álló egységet mozgat erre a helyszínre, majd egy másik mozgási lehetőségével még kettőt. Ebben a pillanatban a túlerő lépést azonnal végre kell hajtani: a fekete tömb megsemmisül, és a másodjára ide mozgó 2 arany tömb akár tovább is mozoghat (ha még tud). Az elsőként ide érkező 2 arany tömb segít a túlerő kialakításában, de ők már nem folytathatják a mozgásukat.

7.4.3 Túlerő és kastélyok

A kastélyban lévő ellenséges egységek ellen nem alkalmazható a túlerő szabály. Továbbá a kastélyban lévő tömbök számát minden esetben hozzá kell adni az ostromoltak megsegítésére érkező baráti erők számához a túlerő vizsgálata során.



Példák a mozgásokra:

Az Isida (arany) játékos 2 kártyát dob el a mozgás fázisa kezdetén, így bármennyi egységet mozgathatja, valamint végrehajthat még egy toborzás akciót is. Ez utóbbival a toborzás mezőjéről vagy egy tetszőleges tömbjét teheti át az egyik tetszőleges toborzás szimbólummal megjelölt helyszínére, vagy az adott toborzási szimbólummal azonos monu össze tömbjét. Mindkettőt nem teheti meg a körében. A frissen toborzott tömbök már nem mozoghatnak (a példában nem is szerepelnek).

Arany játékosnak nem maradt több kártya a kezében, így egyik egységének sem dobhat el kártyát erőltetett menetre.

Elsőként az „A” egységet aktiválja. Mivel egy baráti kastély helyszínéről indul, megkapja a parancsnokság bónusz +1 lépését. Mind az 5 tömbjét mozgatni akarja a piros főúton, így ez az egysége 2 lépést mozoghat (1 az alapmozgás, +1 a parancsnokság bónusz miatt, +1 a csak főút miatt, -1 az egység 5 tömbje miatt). Ha egy tömböt hátrahagyott volna a kiinduló helyszínén, akkor már 3 lépést mozoghatott volna a főúton, azaz a 4 tömbből álló egysége elért volna Kuvanába.

Most a „B” egység következik. Mivel „A” egység már használta a főutat Kiotó és Minakuchi között, így „B” erre nem mozoghat (egyetlen útszakasz sem használható kétszer egy körben). „B” egységnek ezért vagy be kell fejeznie a mozgását Kiotóban, vagy más irányba kell elindulnia.

A „C” egység egyetlen tömbből áll, nem kap semmitől parancsnokság bónuszt, így csak 1 lépést mozoghat.

A „D” egység 2 lépést mozoghat, mivel a velük lévő vezér tömb megadja a parancsnokság bónuszt.

Az „E” egység ugyan a főúton kezdi meg a mozgását, de le akar térni róla, így emiatt nem kapja meg a +1 lépés bónuszt. Mivel ebben az egységben is van egy vezető, 2 lépés távolságra mozoghat.

8. Harc

8.1 Általánosságban

A harcokra az összes engedélyezett mozgás befejezése után kerül sor. A játéktábla minden helyszínét sorban végig kell vizsgálni, és ahol ellenséges egységek vannak jelen egy időben, ott le kell játszani a harcot. Egy harc lehet csata vagy ostrom (az utóbbi akkor, ha az egyik fél egysége egy kastélyban tartózkodik).

8.2 Csatak

8.2.1 Egy csata menete

Csatára akkor kerül sor két ellenséges egység közt, ha egyikük sincs kastélyban. Elsőként a telepítés lépésre kerül sor (8.2.2), majd a találat meghatározása lépésre (8.3). A csatát végül a több össz-találatot elérő fél nyeri meg. A csatában résztvevő összes tömb rejtett az első telepítéséig. Miután a csatának vége, a felfedett tömbök ismét rejtetté válnak.

A soron lévő (támadó) játékos kezdi a csatát az első telepítéssel. Ezután a védő válasza következik (8.5). **A csata végén a több össz-találatot szerző fél lesz a győztes.** Azonos össz-találat esetén a védekező fél nyer.

8.2.2 Kártyák és a telepítés

A kártyáid segítségével telepítheted a tömbjeid a csatában. Minden kártya után 1-1 tömböt telepíthetsz. A telepítésre használt kártya monjának azonosnak kell lennie, mint a tömbnek. Nem lehet eltérő monu kártyákat illetve tömböket egyszerre kijátszani. Kivétel: az összes kártya használható az egy szem Isida tömbhöz vagy az egy szem li tömbhöz. Emlékeztetőül: ezen tömbök bal alsó sarkában egy-egy kártya szimbólumot találsz.

Nem játszhatod ki ugyanazt a kártyát, és nem telepítheted ugyanazt a tömbök kétszer ugyanabban a csatában.



Isida tömb



li tömb

8.2.3 A telepítés végrehajtása

Az épp kezdeményező játékos kijátszik a kezéből képpel felfele egy kártyát, majd kiválasztja egy eddig még telepítetlen tömbjét, amelynek monja megegyezik a kártyán lévő monnal. A már telepített tömböket úgy lehet jelölni, hogy képpel felfelé a csatázó egységed oszlopa mellé kerül. A kijátszott kártyát hagyd képpel felfelé magad előtt. A telepítő játékos meghatározza a telepítés hatását, és a tömb találatát hozzáadja az eddigi találatai számához, amit a kis kocájának mozgásával rögzít a találatsávon.

8.2.4 Vezér tömb kezdeti telepítése

Egy vezér tömb kártya kijátszása nélkül telepíthető, ha a jelenlegi csatában még nincs egyetlen saját tömb sem telepítve. A kártya nélkül telepített vezérek védettek a hűségkártya (8.6) hatása ellen.

Megjegyzés: a kártya nélkül telepített vezéred után a következő tömböt már csak kártya kijátszásával telepítheted.

8.3 Találat

8.3.1 A találatról általánosságban

Egy egység hatékonyságát az általa okozott találatokkal mérjük. Az eddig okozott összes találatot a találatsávon kell a kis fakockák segítségével folyamatosan nyomon követni. Mindkét fél külön-külön gyűjti és jelöli az általa okozott találatait.

8.3.2 Alap találat

Minden éppen telepített tömb annyi találatot okoz az ellenfélnek alapból, ahány mon szimbólum van a tömbjén. Ez 1-4 lehet.

8.3.3 Bónusz találat

Egy éppen telepített tömb 1-1 plusz találatot okoz minden, az övével megegyező monnal megjelölt, korábban már telepített tömb után. A korábban telepített tömbök nem okoznak bónusz találatot egy később telepített, megegyező monos tömb után.

Például: Egy játékos telepíti egy 2 Tokugawa monos tömbjét a csatába. Mivel korábban már három Tokugawa monos tömböt telepített, így ezen tömbje (2+3 =) 5 találatot okoz.

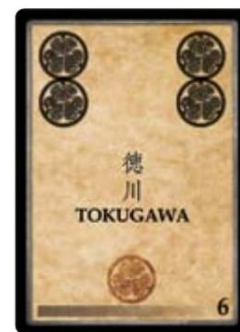
8.4 Speciális támadások

8.4.1 Lovas és puskás találatok

Ha egy lovas vagy puskás tömböt telepítesz egy sarkában kard szimbólummal jelölt kártyával, akkor a tömb használhatja a speciális támadását. Ekkor a lovas vagy puskás tömb +2 találatot okoz, illetve még +2-t minden olyan már telepített, saját tömb után, amelyik ugyanilyen (tehát lovas, vagy puskás) típusú. Ha egy lovas vagy puskás tömböt kard szimbólum nélküli kártyával telepítesz, nem kapja meg a fenti bónuszt.

8.4.2 A dupla monos kártyák

Néhány kártya sarkában két egyforma mon szimbólum található. Egy ilyen lap segítségével egy vagy két, a kártyával megegyező monos tömböt telepíthetsz. A 2 tömböt egymás után telepíted (így a másodiknak már biztosan jár a +1 bónusz találat). Az ilyen kártyával telepített tömbök egyike sem kezdeményezhet speciális támadást. Ha egy Isida vagy li tömböt telepítesz egy ilyen dupla kártyával (melyek bármilyen monos kártyával telepíthetők), akkor elveszíted a második tömb telepítési lehetőséget.



8.5 Kezdeményezés

Mindig az a játékos kezdeményez, aki addig épp kevesebb össz-találatot okozott a csatában. Az épp kezdeményező játékos tömböket telepíthet egymás után, egészen addig, amíg több össz-találatot nem ér el, mint ellenfele. Ezután a kezdeményezés átszáll a másik játékosra. Mivel a védő játékos egyező találat esetében is nyer, így ebben az esetben is átszállhat a kezdeményezés a támadó játékosra. A kezdeményezés tehát ide-oda száll a két játékos között, egészen addig, amíg az éppen kezdeményező, és

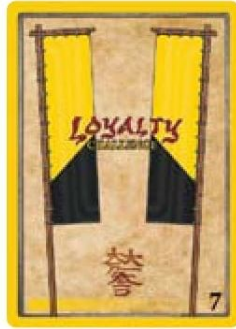
több össz-találattal rendelkező játékos ki nem jelenti, hogy már nem akar (vagy nem tud) több tömböt telepíteni. Ekkor a kezdeményezés végleg átkerül a másik játékoshoz, aki még annyi tömböt telepíthet, amennyit csak akar (és tud). Amint ez a játékos is kijelenti, hogy végzett, a csata befejeződik.

Ha egy játékos kijelentette, hogy befejezte a telepítést, nem telepíthet ebben a csatában már több tömböt, viszont továbbra is játszhat ki hűségkártyát (8.6), ellenfele telepítésére reagálva.

8.6 Hűségkártyák

8.6.1 Hűségkártyák kijátszása

A hűségkártyák noborival (hadzászlóval) megjelölt lapok. Közvetlenül egy ellenséges tömb telepítése után lehet kijátszani, megkérdőjelezve az éppen telepített tömb hűségét. Ha a tömböt telepítő játékos képes egy másik megfelelő kártyát bemutatni, akkor normál módon tudja telepíteni a tömbjét (a hűségkártya semlegesítésére bemutatott lap visszatér a tulajdonosa kezébe).



Ha a telepítő játékos nem tud megfelelő kártyát bemutatni, a tömbjét át kell fordítani úgy, hogy a képes fele az ellenfél felé nézzon, és át kell tenni az ellenfél oldalára. Ez után a harci erejével megegyező találatot okoz az őt telepítő játékosnak. Amint a csata véget ér, visszakérül a szín szerinti tulajdonosához.

8.6.2 Hűségkártya és a speciális támadás

A lovas vagy puskás tömbök, amelyek egy hűségkártya következtében válhatnak ideiglenesen oldalt, nem tehetnek speciális támadást, de az ellenfél később telepített hasonló típusú tömbjei már részesülnek az általa nyújtott bónuszból.

8.6.3 Hűségkártya és dupla kártya

Egyetlen hűségkártyával a duplakártya által telepített 2 tömb hűsége is megkérdőjelezhető. A telepítő játékosnak csupán egy kártyát kell bemutatnia, hogy ne váltson oldalt mindkét tömbje. Ha ezt nem tudja megtenni, mindkét tömbje ideiglenesen átkerül ellenfele oldalára, és mindketten találatot okoznak a telepítőjének.

8.7 Veszteségek

8.7.1 A veszteségek meghatározása

Egy csata végeztével mindkét oldal veszteséget szenved az összecsapás következtében. Mindkét oldal 1-1 tömböt veszít az ellenfele által okozott minden 7-7 találat után. A csata vesztese ezen felül további 1 tömböt veszít.

Például: „A” játékos megnyeri a csatát. Ellenfele a csata során összesen 5 találatot okozott, így „A” nem veszít egy tömböt sem. „A” játékos 16 találatot okozott ellenfelének, aki emiatt 2 tömböt veszít ($2 \times 7 = 14$), és még egyet, mert ő veszített.

Megjegyzés: A visszavonuló erőknél nem kell vizsgálni, hogy az ellenség túlerőben van-e, de a visszavonulás után a visszavonuló egység már életbe léptetheti a túlerő szabályt (8.5.5).

8.7.2 Veszteségek kiválasztása

Elsőként mindig a csata vesztesének kell a tömbjeit eltávolítani, majd a csata győztesének. Elsőként mindig azokat a tömböket kell veszteségként eltávolítani, akik egy hűségkártya miatt ideiglenesen átláltak az ellenséghez, majd a többi tömb közül kell szabadon választani. A veszteség miatt eltávolított tömböket meg kell mutatni az ellenfélnek.

8.7.3 Veszteségek hatása

A harc során veszteségként eltávolított tömbök lekerülnek a játéktábláról, és ebben a játékban már nem lesznek használhatók. Gyűjtsétek őket a tábla mellett, mindkettőtök által látható helyen.

8.8 Visszavonulás

8.8.1 A visszavonulásról általánosságban

A csata vesztesének vissza kell vonulnia a csata helyszínével útkapcsolatban lévő szomszédos helyszínre. Nincs korlátozva a visszavonuló egység nagysága.

8.8.2 A támadó visszavonulása

A támadónak arra a helyszínre kell visszavonulnia, ahonnan közvetlenül a csata helyszínére lépett, vagy ha ez nem lehetséges, akkor egy tetszőleges másik szomszédos helyszínre. A támadó soha nem vonulhat vissza egyik toborzás mezőre sem.

8.8.3 A védő visszavonulása

A védőnek lehetőleg egy olyan helyszínre kell visszavonulni, ahol nincs ellenséges egység, és ahonnan nem lépett az ellenség a csata helyszínére. Ha ilyen nincs, a védő visszavonulhat bármelyik szomszédos helyszínre, beleértve olyat is, ahol már van ellenséges egység, vagy oda is, ahonnan az ellenség a csatába lépett (8.8.5).

8.8.4 Visszavonulás egy kastélyba

Egy kastélyba is vissza lehet vonulni, de csak akkor, ha a visszavonuló játékos ellenőrizte azt a csata előtt. Egy kastélyban maximum 2 tömb lehet, így a fennmaradó egységeknek más módon (8.8.3) kell visszavonulniuk.

8.8.5 Visszavonulás egy csatába

Lehetséges, hogy a visszavonulás egy újabb csatát eredményez (és az is lehet, hogy a túlerő szabálya érvényesül). Ha így történik, haladéktalanul le kell játszani az újabb csatát, és megoldani annak következményeit. A visszavonuló tömbök lesznek az új csatában a támadó fél. Ha a visszavonuló tömbök egy már meglévő ostrom helyszínére mozognak, akkor az erejük hozzáadódik a saját harcoló fél erejéhez. Lehetséges, hogy a visszavonuló erők egy kastélyt védő erőhöz csatlakozzanak úgy, hogy a következő ostromig túllépják a kastélyban megengedett maximális létszám korlátot (8.9.6). Ez igen komolyan befolyásolhatja egy ostrom kimenetelét.



8.9 Ostrom

8.9.1 Az ostromról általánosságban

Ha a csata egy kastély helyszínén zajlik, lehetséges, hogy az egyik oldal azt választja, hogy az egysége a kastélyban marad inkább. Ekkor ostromról beszélhetünk. Ahhoz, hogy egy egység a kastélyban maradjon, nem állhat 2 tömbnél többől. (A korongok nem számítanak bele ebbe a korlátozásba.) A kastély tulajdonosa minden esetben azon oldal, amelyiknek az egységei már a harc kezdete előtt az adott helyszínen voltak.

8.9.2 Tömbök kijelölése kastélyon kívülre és belülre

Tömbök lehetnek egy kastélyon kívül, és belül. A kastélyban tartózkodó tömbök száma maximum 2 lehet. A harc lejátszásának kezdetén (és nem előbb), a kastély tulajdonosa dönt arról, hogy a tömbjei a kastélyon kívül, vagy a kastélyban tartózkodjanak-e. Ha a kastélyon kívül: csata kezdődik, ha belül: ostrom. A 2-nél több tömbből álló egységnek minden esetben kívül kell megütköznie az ellenséggel. A kastély tulajdonosa dönthet úgy, hogy az egysége a kastélyon kívül fog csatázni még akkor is, ha egy korábbi körben már úgy döntött, hogy belül maradnak.

Ha az éppen aktív játékos dönt úgy, hogy az egysége bent marad a kastélyban, akkor ebben a fázisban sem csatára, sem ostromra nem fog sor kerülni.

8.9.3 Korongok

A korongok mindig a kastélyon belül vannak, függetlenül attól, hogy az ugyanezen kastély helyszínén lévő tömbök kívül, vagy belül akarnak-e harcolni. A korongok nem számítanak bele a 2 tömbös korlátba. A korongok olyan egységek, amik megsemmisülhetnek, de nem mozoghatnak, és nem harcolhatnak. Csak egy ostrom során veszhet oda egy korong, a kastély körül vívott csatában sosem.

8.9.4 Ostrom lejátszása

A támadó játékos a kezdeményező, és nincs korlátozva, hogy hány tömböt telepíthet az ostrom során. A védekező játékos egy ostrom során nem játszik ki kártyákat, és nem is telepít egyetlen tömböt sem. Kövesd az alábbi eljárást minden ostromnál:

- A támadó tetszőleges számú tömböt telepít (8.2.3).
- A támadó (ostromló) tömbök a telepítés során találatokat okoznak a védőnek. Az ostromló erők nem kapnak találatot. Minden 7-7 találat után 1-1 védekező tömb semmisül meg. A támadó okozhat 7 találattal kevesebbet is, ekkor azonban nem semmisül meg egy védekező tömb sem.
- A védekező kiválasztja, hogy melyik tömbje, vagy korongja semmisüljön meg. Ezeket megmutatja az ellenfelének.
- Ha a kastélyban lévő összes tömb és korong megsemmisül, a kastély elesik, és ettől kezdve a támadó fél ellenőrzi.
- Ha az összes védekező tömb és korong nem semmisült meg, akkor mindkét oldal tömbjei egyszerre lesznek jelen az adott helyszínen, és a kastélyt ostromlottnak kell tekinteni (8.9.6). Az ostrom minden körben tovább folytatódik, amíg már csak egyetlen fél tömbjei lesznek a helyszínen.

- A védekező játékos minden elveszett tömbje után (de korongja után nem) 1-1 kártyát húz.

8.9.5 Ostrom korlátozások

Minden ostrom alatt a következő korlátozások élnek:

- Nincs puskás vagy lovas speciális támadás.
- Egyik oldal sem játszhat ki hűségkártyát.

8.9.6 Ostromlott kastély

Egy ostromlott kastélyban rekedt védekező tömbök nem hagyhatják el a kastélyt. Az ostromló (támadó) tömbök viszont szabadon mozoghatnak a mozgás fázis során. Ha baráti felmentő egység érkezik az ostromlott kastély helyszínére, akkor a kastélyban rekedt védők tömbjei is használhatók az ostromlókkal folytatott csata során. Bármely helyszínen folytatott csatában az adott helyszínen tartózkodó összes tömb részt fog venni, függetlenül attól, hogy egy kastélyban van-e, vagy azon kívül.

8.10 Kártyák húzása

A kártyák húzása lépés közvetlenül egy szárazföldi csata, ostrom, vagy túlerő lejátszása után történik (a veszteségek eltávolítása és az esetleges visszavonulások után, de még a visszavonulások által esetleg kiváltott újabb csaták lejátszása előtt). Ekkor mindkét fél eldobja a csata (vagy ostrom) során kijátszott összes kártyáját, és ugyanennyi lapot húz a paklijából. Ezen felül mindkét fél 1-1 további kártyát húz a csata miatt elveszített minden 2-2 tömbje után (például: ha 5 tömböt veszít, 2 kártyát húz). Egy ostrom után a védekező fél 1-1 kártyát húz minden elveszített tömbje után. Egy korong elvesztése után nem jár kártya.



Isida (támadó fél)		Tokugava (védekező fél)	
1. telepítés			+3 találat +1 az 1 monos tömb miatt +2 mert kard szimbólumos kártyával lett telepítve a lovas tömb (speciális támadás)
2. telepítés			+3 találat +3 a 3 monos tömb miatt
3. telepítés			+2 találat +1 az 1 monos tömb miatt +1 a korábban már telepített azonos Tokugava monos tömb miatt
4. telepítés			+5 találat +3 a 3 monos tömb miatt +2 a két korábban már telepített azonos Tokugava monos tömb miatt
összesen			13 találat ezek a kártyák és tömbök nem vesznek részt a csatában

PÉLDACSATA

Ebben a példában 7 Isida tömb támad meg 6 védekező Tokugava tömböt. Ezen a ponton még egyik játékos sem ismeri a másik tömbjeit - azok csak a telepítéskor kerülnek felfedésre.

Mivel Isida a támadó fél, neki kell elsőként tömböt telepítenie. Elsőként egy Móri vezér tömböt telepít, melyet kártya kijátszása nélkül megtehet (8.2.4). Az 1 monos vezér 1 találatot okoz. Az okozott találatokat a találatsávon kell egy-egy kis fakockával nyomon követni (azokat folyamatosan összegezni). Az állás: 1-0.

A kezdeményezés most a Tokugava játékoshoz kerül át. Kijátszik egy kard szimbólummal is ellátott Maeda monos kártyát, és ezzel 1 Maeda lovas tömböt telepít. A kardos kártya miatt a lovas tömb alkalmazhatja speciális támadását, így összesen 3 találatot okoz (1 a lovas tömbön lévő egyetlen mon miatt, +2 a speciális támadás miatt).

Mivel az eddig okozott összes találatok száma ebben a pillanatban 1-3 (a fekete oldal javára), a kezdeményezés ismét az Isida játékoshoz kerül.

Isida egy kettős Ukita kártyát játszik ki, amivel egymás után 2 Ukita tömböt is telepíthet. Mindkét tömbön 2 mon van. Az első tömbje így 2 találatot okoz, a második viszont már 3-at (2 a két mon miatt, +1 az előtte kijátszott másik Ukita tömb miatt). Isida ezzel 5 találatot okoz, azaz az állás: 6-3-ra módosul.

A fekete oldal egy 3 monos Tokugava tömböt telepít, egy Tokugava szimbólumos kártyával, amivel 3 találatot okoz. Az állás: 6-6 döntetlen, ami a védő győzelmét eredményezné, így a kezdeményezés ismét Ishidáé.

Isida egy Usegi puskás tömböt telepít egy Usegi monos kártyával, ám mivel a kártyán nincs kard szimbólum, nem használhatja a speciális támadását, így mindössze 1 találatot okoz. Az állás: 7-6, a kezdeményezés Tokugaváé.

Tokugava egy Tokugava monos tömböt telepít egy Tokugava kártyával. Ezzel 2 találatot okoz (1 találat az egy mon miatt, +1 a korábban már telepített Tokugava tömb miatt). Az állás: 7-8.

Isida egy Móri puskás tömböt telepít egy Móri kártyával, amin kard szimbólum is van. Ezzel összesen 6 találatot okoz (1 a tömb egy monja miatt, +2 a speciális támadás, +2 a korábban már telepített másik puskás tömb miatt, +1 a korábban már telepített Móri vezér tömb miatt). Az állás: 13-8.

Tokugava egy 3 Tokugava monos tömböt telepít egy Tokugava kártyával. Ezzel 5 találatot okoz (3 találat a 3 mon miatt, +2 a korábban már telepített 2 Tokugava tömb miatt). A végső állás: 13-13, döntetlen, ami a védő győzelmét jelenti.

Ishidának 2 tömbje és 2 kártyája maradt, de ezek monja nem egyezik meg, így nem telepítheti őket. Kijelenti tehát, hogy befejezte a telepítést.

Tokugava kártyái szintén nem passzolnak a tömbjeihez, így ő is kijelenti, hogy befejezte a telepítést. Ezzel a csata Tokugava győzelmével véget ér. Mindkét oldal elveszít 1-1 tömböt a 13 okozott sérülés miatt (13-ban egyszer van meg a 7 maradék nélkül), az Isida egység pedig még egy tömböt veszít (mert ők veszítették el a csatát). Ezután az Isida egységnek vissza kell vonulnia a helyszínről.

9. Speciális szabályok

9.1 Tojotomi Hidejori



Tojotomi Hidejori volt Tojotomi Hidejoshi hadúr fia, akinek halála vezetett a Szekigahara ütközethez. Mindössze 7 éves volt a háború idején.

A Tojotomi Hidejori korongot a játék kezdetén az Oszaka kastélyban kell elhelyezni. A megsemmisülése azt jelenti, hogy a régenst elfogták, így Tokugava győz. Mindig ő marad az utolsó egység Oszaka kastélyának ostromakor.

9.2 Szanada Masajuki



Szanada Masajuki hihetetlen kitartással és ravaszsággal védte meg Ueda kastélyát Tokugava Hidetada (Ieyasu fia) 38.000 katonája ellenében. Az elhúzódozó ostrom miatt a fiatal Tokugava nem ért oda a döntő Szekigahara ütközetbe.

A játék kezdetén a Szanada monnal ellátott korong az Ueda kastélyba kerül. Az Ueda kastélyát ostromló sereg által okozott veszteség elpusztíthatja ezt a korongot is egy tömb helyett.

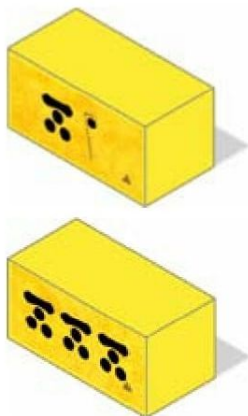
9.3 Móri Terumoto

Ő volt Isida legerősebb daimjo szövetségese. Isida attól félt, hogy Móri tekintélye elhalványítja az övét, ezért Oszakában hagyta egy magas titulussal, de mindenféle aktív szerep nélkül. Terumoto néhány Móri egységgel valóban Oszakában maradt, de a többiek a fia vezetésével hadba szálltak. Ez utóbbiak sértve érezték magukat amiatt, hogy Isida így megpróbálta félreállítani a daimjojukat.

A Móri erők így végül nem vettek részt a döntő csatában, ami az Isida-szövetség vereségével ért véget. Ha Móri Terumoto ott lett volna, lehet hogy veszélyeztette volna Isida vezető szerepét, de a szövetség hadereje sokkal nagyobb lett volna.

Móri Terumoto (Móri vezér) és a 4 Móri tömb (mindegyik sarkában egy-egy háromszöget találsz), a Móri tartalék mezőben kezdik a játékot, képpel felfele. Az Isida játékos ezeket a tömböket kártyák eldobásával hozhatja játékba. Az Isida játékos mozgási fázisában eldobott minden kártyája után 1-1 Móri tömb kerül át a Móri tartalék mezőről Oszaka helyszínre. A Móri vezérnek minden esetben az utoljára átkerülő tömbnek kell lennie.

A Móri tartalék mezőből más módon nem lehet tömböket eltávolítani, és nem kerülhet ide új tömb. Ezek a tömbök sem mozoghatnak abban a körben, amikor Oszakába kerülnek. Ha Oszakát megtámadják a Tokugava erők, akkor az összes még a Móri toborzás mezőn lévő Móri tömb azonnal átkerül Oszakához, és csatlakozik az ott harcoló Isida erőkhöz.



9.4. li Naomasa, és a Vörös Ördögök

li Naomasa és a Vörös Ördögöknek nevezett harcosai voltak Tokugava legvadabb védelmezői. Ők indították meg elsőként Szekigahara mezején a támadást, bár ezt a tekintélyesebb Fukushima Masanorinak kellett volna.



Az li klánnak egyetlen tömbje van, 4 monnal. Ez az egyetlen 4 monos tömb a játékban. Fukushima erőivel együtt kezdik a játékot, Kijosuban. Nincs li kártya. Az li tömb bármilyen kártyával telepíthető (8.2.2), kivéve a hűségkártyákat.

9.5 Isida Micunari

A Tokugava játékos azonnal nyer, ha az Isida Micunari tömb kikerül a játékból (2.1). Ez a tömb bármilyen kártyával telepíthető (8.2.2), kivéve a hűségkártyákat.



A fordító megjegyzése: az eredeti szabálykönyv 6 oldalas történelmi jegyzeteit és a 2 oldalas játéktervezői megjegyzéseket nem voltam hajlandó lefordítani. :)

Akit érdekel a történelmi háttér, annak ajánlom az alábbi wiki oldalt: https://hu.wikipedia.org/wiki/Szekigaharai_csata

Készítők

Játéktervező és fejlesztő: Matt Calkins

Játéktesztelő: Matt Amitrano, Jason Arvey, Karl Deckard, Jonas Fang, Karl Kreder, Lyman Moquin, Jeff Paul, James Pei és Jonathan Witt

Művészeti vezető: Rodger B. MacGowan

Doboztervező: Rodger B. MacGowan

Térkép és tömbök: Mark Mahaffey

Szabályok tördelése: Neil Randall és Mark Simonitch

Lektorálás: Neil Randall, Kevin Duke, Tom Granvold és Richard Walter

Gyártás koordináció: Tony Curtis

Gyártók: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley és Mark Simonitch



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com