

ELŐKÉSZÜLETEK

- ☉ Helyezd fél a kezdő blokkjaidat (5.2)
- ☉ Tégy 4 blokkot a zsákokból az utánpótlási mezőre
- ☉ Húzz 5 lapot
- ☉ Az első fordulóban nincs utánpótlás fázis

HETI IDŐSZAKOK

Utánpótlás (6.2)

- ☉ Dobd el a kezekben lévő kártyák felét (lefelé kerekíts)
- ☉ Húzz 5 lapot (+1-et, ha tied a legtöbb kastély)
- ☉ Tégy az előírt számú blokkot a zsákokból az utánpótlási mezőre (+1-et ha tied a legtöbb erőforrás)

Licitálás a kezdés jogáért (6.3)

A magasabb értékű lapot felmutató játékos dönti el, hogy ki kezdje a fordulót.

„A” és „B” fordulók lebonyolítása (6.4)

Mindkettőben a licitnyerő által megnevezett játékos kezd.

„A” FORDULÓ

1. Első játékos mozgás
2. Első játékos harc
3. Második játékos mozgás
4. Második játékos harc

„B” FORDULÓ

5. Első játékos mozgás
6. Első játékos harc
7. Második játékos mozgás
8. Második játékos harc

MOZGÁS VÁSÁRLÁSA

A mozgásért kártyákkal fizetsz (7.1):

Kártyák	Típus	Hatás
0	Nincs	Eldobhatsz tetszőleges számú lapot a kezedből, és húzhatsz ugyanannyit
0	Minimális	1 sereget mozgathatsz
1	Korlátozott	3 sereget mozgathatsz
2	Teljes	Az összes seregedet mozgathatod és toborozhatsz

Minimális és Korlátozott mozgás esetén egy sereged mozgatása helyett toborzás akciót is végrehajthatsz.

TOBORZÁS

(7.2) Tedd egy daimjó összes blokkját az utánpótlási mezőrdől a daimjó utánpótlási helyszínére, vagy tégy egyetlen blokkot ugyanonnan az egyik tetszőleges utánpótlási helyszínre.

SEREGEK MOZGÁSA

(7.3) Egyszerre egy sereget mozgathatsz. Ugyanazon blokk és/ vagy útszakasz nem használható ugyanabban a mozgás fázisban. A mozgás véget ér, ha olyan ellenséges sereggel találkozol, amit nem tudsz lerohanni (7.4).

Típus	Távolság	Megjegyzés
Álap mozgás	1 helyszin	
Csak országúton	+1	(7.3.3-as szabály)
Vezetői bónusz	+1	(7.3.4-as szabály)
Erőtetett menet	+1	(7.3.3-as szabály)
1-4 blokk	0	
5-8 blokk	-1	
9-12 blokk	-2	
12-16 blokk	-3	
17+ blokk	-4	(nem mozoghat)

HARC

(8.0) A harcok lejátszásának sorrendjét a támadó fél határozza meg. Minden harcot le kell játszani.

CSATA

(8.2) Blokkot a rajta szereplő *monnal* (szimbólummal) egyező kijátszásával fedhetsz fel. Elsőként a támadó fél fedhet fel blokkot. Amíg nem játszol ki kártyát, a *nobori* (zászlós) blokkokat ingyen hozhatod a csatába. A vesztesre álló fél mindaddig bírja a kezdeményezést és fedhet fel blokkokat, amíg át nem veszi a vezetést. Az egyenlőség a védőt részesíti előnyben (azaz ilyenkor a támadó fél áll vesztesre). A harci sikereket az ütéssávon kövessétek nyomon.

ÜTÉS

(8.3) **Alap ütésérték** = a csatában felfedett *monok* összege

- ☉ +1 az aktuális csatában korábban játékba hozott, egyező *monok*ot ábrázoló blokkok mindegyike után
- ☉ +2 az aktuális csatában korábban játékba hozott, egyező speciális támadással bíró blokkok mindegyike után – de csak ha *katanát* (kardot) ábrázoló kártyával kerül játékba

A kettős *mont* ábrázoló kártyák kijátszásával két blokkot hozhatsz a csatába.

A hűségpróba kártyákat (Loyalty Challenge) az ellenfeled egyik blokkjának játékba hozásakor játszhatod ki. Ha nem tud még egy olyan kártyát felmutatni, amivel szintén játékba hozhatta volna az épp felfedett blokkot, akkor az átáll hozzád.

Miután ellenfeled befejezte a blokkok felfedését, te még folytathatod a blokkok játékba hozását. Hűségpróbák továbbra is kijátszhatók.

OSTROM

(8.9) Egy csata ostromnak minősül, ha az egyik fél – legfeljebb 2 blokkal – visszavonul a saját kastélyába. Ostromban csak a támadó fél fedhet fel blokkokat.

VESZTESÉGEK ÉS KÁRTYÁK FELFRISÍTÉSE

(8.7) Minden 7 elszenvedett ütés után vesztesz egy blokkot. Csata után a vesztes fél további +1 blokkot veszít (ostrom esetén nem).

(8.10) Mindkét játékos annyi lapot húz, ahányat a csatában kijátszott. Csata után minden elveszett 2 blokkért +1, ostrom után minden elvesztett blokkért +1 lapot húzz.

VISSZAVONULÁS

(8.8) Ha vesztesz, kötelezően vissza kell vonulnod az alábbiak figyelembevételével:

- ☉ Ha te voltál a támadó fél, arra kell visszavonulnod, amerről érkezted.
- ☉ Ha te voltál a védekező fél, arra kell visszavonulnod, amerről nem jött támadás, és nincs ellenséges blokk. Ha nincs ilyen útvonal, akkor te döntöd el, hogy merre vonulsz vissza.

GYŐZELEM

(2.0) **Azonnali győzelem:**

- ☉ Ishida diadalmaskodik, ha Tokugawa blokkja megsemmisül.
- ☉ Tokugawa győz, ha Ishida blokkja vagy Toyotomi korongja megsemmisül.

A hetedik hét után:

- ☉ Kastélyonként 2 pont
- ☉ Erőforrásonként 1 pont