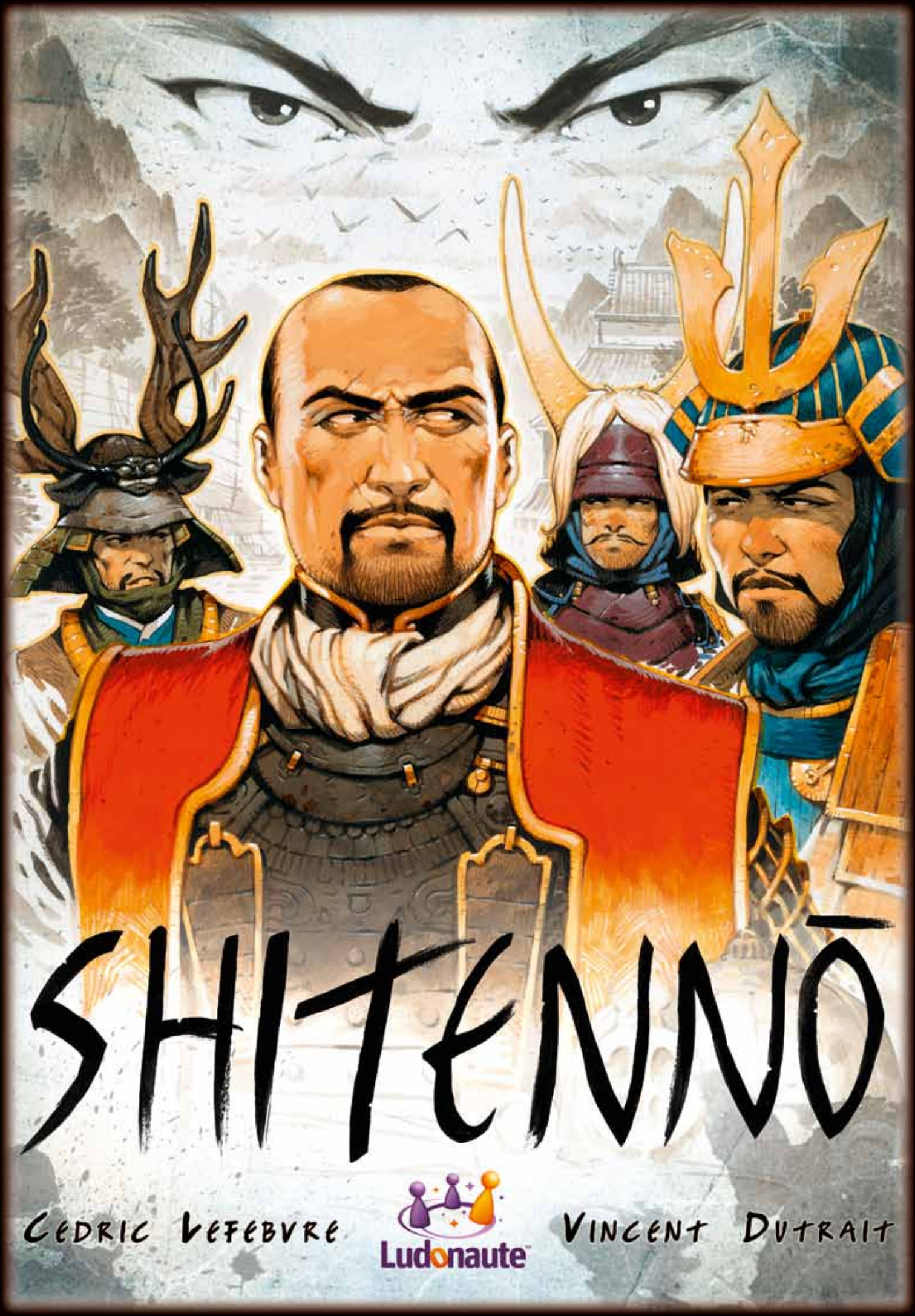

SHITENNŌ
CEDRIC LEFEBVRE
Ludonaute
VINCENT DUTRAIT



Honshu, Japan, Ende des 16. Jahrhunderts.

Sengoku, das Zeitalter der streitenden Reiche, geht seinem Ende entgegen. Nach mehr als einem Jahrhundert fortwährender Unruhe, vor dem Hintergrund immer neuer Kriege mit Verrat, Brudermord und ständig wechselnden Bündnissen, steht ein Mann, Tokugawa Ieyasu, Erbe eines kleinen unbedeutenden Hauses, kurz davor, Japan zum ersten Mal in seiner Geschichte zu vereinigen und das Edo-Zeitalter einzuleiten — eine Zeit des Friedens, die zweieinhalb Jahrhunderte andauern sollte. An die Macht gelangte dieser erste Shōgun der Tokugawa-Dynastie dank der Loyalität seiner vier Samurai-Generäle, den Shitennō (wörtlich «Die vier himmlischen Könige»):

Honda Tadakatsu
Ii Naomasa
Sakakibara Yasumasa
Sakai Tadatsugu

Ziel des Spiels

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines dieser vier Generäle und versucht durch die Beherrschung verschiedener Provinzen der Favorit von Shōgun Tokugawa zu werden.

Der Spielablauf basiert auf dem System des «Sankin kōtai», nach dem die Daymiōs (Lokalfürsten) sich jedes zweite Jahr in Edo (dem alten Tokio) aufhalten und ihre Frauen und Kinder dauerhaft als Geiseln dort wohnen lassen mussten.

Ein Spiel besteht deshalb aus mehreren Runden, die jeweils einem Zeitraum von zwei Jahren entsprechen.

- In der ersten Phase (den geraden Jahren) teilen die Generäle, die mit dem Shōgun in Edo weilen, Titel, Truppen und Kokus (Einkommen aus Lehen) unter sich auf.
- Während der zweiten Phase (den ungeraden Jahren) können die Generäle mit den Truppen und dem Einkommen, das sie erhalten haben, die Herrschaft über eine oder mehrere Provinzen übernehmen und sich damit um die Gunst des Shōguns bemühen.

Wenn das Spiel endet, gewährt der Shōgun jedem General eine zusätzliche Gefälligkeit für jede beherrschte Provinz. Der General, der die Einigung Japans am besten für sich nutzen konnte, wird der Favorit des Shōguns.

Inhalt

1 Spielbrett mit den 8 Provinzen Japans und der Gunstleiste.



4 Shitennō-Karten und 4 Punktekamons



48 Herrschaftskamons - *12 für jeden der vier Generäle*

Einfache Seite
Goldene Seite



Kamons sind die «Familienwappen» der Samurai.

24 Bonusplättchen

Bonusseite
Truppenseite



4 große Titelplättchen und 4 dazugehörige Hierarchieplättchen



Sie bestimmen die Spielreihenfolge. Der Daymiō besitzt 4 Bakufu-Siegel und ist der erste Spieler. Der Shōmyō besitzt drei Bakufu-Siegel und ist zweiter Spieler, der Senseï ist dritter mit zwei Siegeln und der Hatamoto ist letzter Spieler mit nur einem Bakufu-Siegel.





24 Koku-Karten



24 einfache Truppenkarten



10 doppelte Truppenkarten
(sie zählen wie 2 Truppen)

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches platziert. Die Bonusplättchen werden gemischt und jeweils drei werden mit der Truppenseite nach oben auf dem Tor in jeder Provinz gestapelt. Sie zeigen eine der Truppen, die ein General für die Beherrschung der Provinz einsetzen muss.



Die Karten für Einkommen (Koku) und Truppen bilden unterschiedliche Stapel, die gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Brett gelegt werden.

Jeder Spieler wählt einen General. Er nimmt die entsprechende Shitennō-Karte, setzt das Punktekamon seiner Familie auf das Feld 0 der Gunstleiste und nimmt je nach Spielerzahl die folgende Anzahl Herrschaftskamons in den eigenen Vorrat:

Bei 2 Spielern 12 Herrschaftskamons pro Spieler
Bei 3 Spielern 10 Herrschaftskamons pro Spieler
Bei 4 Spielern 8 Herrschaftskamons pro Spieler

Übrige Kamons werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler erhält zufällig ein Titelplättchen und 2 Truppenkarten.

Die Shitennō-Karte und das Titelplättchen werden offen ausgelegt, so dass die anderen Spieler sie sehen können. Die Truppenkarten werden verdeckt auf die Hand genommen.

Die Hierarchie- und nicht verteilten Titelplättchen (bei weniger als vier Spielern) werden neben dem Spielplan bereitgelegt.









Gerade Jahre: Das Verteilen

In Edo kämpfen die Generäle jedes gerade Jahr um die vom Shōgun zur Verfügung gestellten Ressourcen (Truppen und Kokus), müssen aber dabei den Anschein von Respekt und Anstand wahren. Tairō, wörtlich der Große Alte, ist der Titel, der dem zwischenzeitlichen Regenten der Shōgunatsregierung verliehen wird. Er respektiert Bushidō, handelt ehrenhaft und lässt die anderen ihre Wahl treffen, bevor er selbst auswählt. Nichtsdestotrotz sind die heimlichen Ziele der Shitennō alles andere als selbstlos oder unschuldig.

Der Spieler mit dem höchstrangigen Titelplättchen (also dem Plättchen mit den meisten Bakufu-Siegeln) ist der erste Tairō. Er zieht abhängig von der Spielerzahl eine Anzahl Koku- und Truppenkarten (s. Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite) und legt sie offen aus. Außerdem nimmt er die 4 Hierarchieplättchen auf die Hand.

Wenn der Stapel mit den Truppenkarten aufgebraucht ist, werden alle ausgespielten Karten gemischt und als neuer Stapel verwendet. Wenn der Koku-Stapel aufgebraucht ist, endet das Spiel.



Der Tairō bildet mit den gezogenen Karten einen Stapel, der **beliebig viele** Karten enthalten kann. Er legt außerdem noch ein beliebiges Hierarchieplättchen dazu und bietet dann dieses Paket dem Spieler mit dem nächstniedrigeren Titel an. Dieser kann:

- das Paket annehmen. Er nimmt die Karten und kann in diesem Jahr keine weiteren Karten erhalten.
- das Paket ablehnen. Der Tairō bietet es daraufhin dem nächsten Spieler an, der es wiederum annehmen oder ablehnen kann, und so weiter.



Spieler-zahl	Truppen-karten	Koku-karten
2	4	2
3	6	3
4	8	4

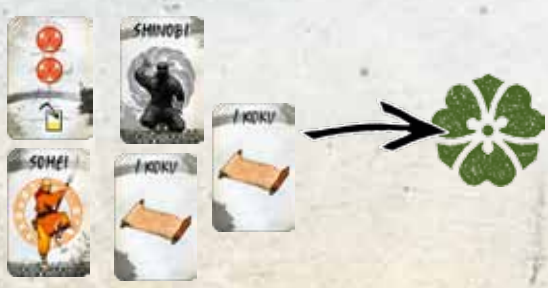
Beispiel:
Honda ist dieses Jahr Daymiō (erster Spieler), Sakakibara ist Shōmyō (zweiter Spieler), Sakai ist Senseï (dritter Spieler) und Ii ist Hatamoto (vierter Spieler).



Honda zieht 8 Truppen- und 4 Koku-Karten von den entsprechenden Stapeln. Außerdem nimmt er die 4 Hierarchieplättchen.



Er bildet das folgende Paket:
2 Karten 1 Koku, 1 Sōhei-Karte, 1 Shinobi-Karte und das Plättchen «2 Bakufu-Siegel».
Sakakibara lehnt das Paket ab.
Honda bietet es daraufhin Sakai an, der es akzeptiert.





Wenn ein Paket von einem Spieler angenommen wird, bildet der Tairō ein weiteres Paket (mit einem Hierarchieplättchen und **beliebig vielen** der übrigen Koku- und Truppenkarten). Dieses bietet er dann in der durch die Titel festgelegten Reihenfolge den Spielern an, die noch kein Paket erhalten haben.

Wenn alle Spieler ein Paket ablehnen, bleibt es beim Tairō. Er kann dieses Jahr kein weiteres Paket erhalten. Der Spieler mit dem nächstniedrigeren Rang, der noch kein Paket erhalten hat, wird der neue Tairō. Das Verteilen wird mit den übrigen Karten und Hierarchieplättchen fortgesetzt.

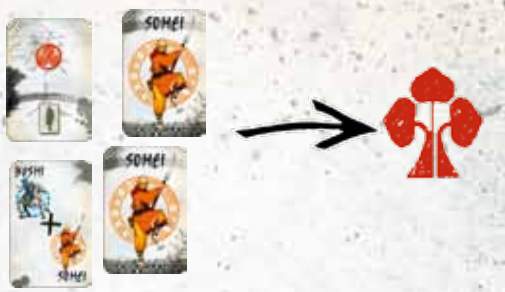
Im Spiel zu zweit oder wenn nur zwei Spieler übrig sind, die noch kein Paket erhalten haben, bildet der Tairō aus den verbleibenden Karten zwei Pakete (jedes mit einem Hierarchieplättchen). Der zweite Spieler wählt eines der zwei Pakete aus, und der Tairō bekommt das letzte.



Am Ende des Jahres nimmt sich jeder Spieler das Titelplättchen zu dem Hierarchieplättchen, das er während des Verteilens erhalten hat. Im Spiel zu zweit oder zu dritt werden nur zwei bzw. drei Titelplättchen pro Runde benutzt. Die übrigen Titel- und alle Hierarchieplättchen werden wieder neben dem Spielplan platziert. Ab jetzt gilt die Spielreihenfolge der neuen Titelkarten.

In diesen bewegten Zeiten sind Titel unbeständig und veränderlich, und den Umständen entsprechend nutzt jeder seinen Einfluss auf unterschiedliche Weise.

Honda bildet ein weiteres Paket:
3 Truppenkarten und das Plättchen «1 Bakufu-Siegel».
Honda bietet es Sakakibara an, der es ablehnt.
Honda bietet es Ii an (da Sakai bereits ein Paket erhalten hat).
Ii lehnt das Paket ebenfalls ab. Also nimmt Honda das Paket selbst.



Sakakibara teilt die verbleibenden Karten in die folgenden 2 Pakete auf:

A: das Plättchen «4 Bakufu-Siegel», 1 Koku-Karte und 1 Truppenkarte.
B: das Plättchen «3 Bakufu-Siegel», 1 Koku-Karte und 2 Truppenkarten.
Ii wählt Paket B.



Am Ende dieses Jahres wechseln die Titel und die Spielreihenfolge. Honda gibt das Plättchen «1 Siegel» ab und wird Hatamoto, Sakakibara gibt das Plättchen «4 Siegel» ab und wird Daymiō, Sakai gibt das Plättchen «2 Siegel» ab und wird Senseï, und Ii gibt das Plättchen «3 Siegel» ab und wird Shōmyō.



Ungerade Jahre: Beherrschung der Provinzen

In der durch die im vorangegangenen Jahr erworbenen Titel vorgegebenen Reihenfolge darf jeder Spieler in seinem Zug 0, 1 oder 2 Herrschaftskamons ausspielen, um die Kontrolle über eine Provinz zu erlangen.

Dazu muss er für jede betroffene Provinz:

- entweder die Truppenkarten abwerfen, die für die Provinz benötigt werden. Diese Truppen entsprechen den Symbolen, die in der Provinz und auf dem obersten Bonusplättchen abgebildet sind.
- oder Koku-Karten abwerfen, die zusammen mindestens den Wert haben, der im ersten freien Feld (am weitesten links) in der Provinz angegeben ist.

Für die Eroberung jeder Provinz werden wegen der einzigartigen geographischen Lage unterschiedliche Truppentypen benötigt. Die Kontrolle über eine Provinz kann außerdem durch Bestechung der Beamten des Shōguns erlangt werden.

Dann legt der Spieler eines seiner Herrschaftskamons mit der einfachen Seite nach oben auf das erste freie Feld in dieser Provinz und erhält sofort so viele Gunstpunkte, wie auf diesem Feld angezeigt sind (sowie eventuell zusätzliche Punkte für die Titel Daymiō und Shōmyō). Er erhält außerdem das oberste Bonusplättchen der Provinz, es sei denn er hat sein Kamon auf dem letzten Feld platziert. In diesem Fall ist kein Bonusplättchen mehr vorhanden.



Wenn eine Provinz mehrfach erobert wurde, gewinnt sie in den Augen des Shōguns an Bedeutung. Entsprechend größer fällt die Belohnung für den Shitennō aus, der sie kontrolliert. Außerdem bringt die Beherrschung von Provinzen nicht zu unterschätzende taktische Vorteile mit sich.

Regeln zur Übernahme von Provinzen:

- Jedes Jahr darf ein Spieler **höchstens 2 seiner Herrschaftskamons auslegen.**
- Ein Spieler darf nacheinander mehrere Felder in derselben Provinz besetzen.
- Truppenkarten können nicht aufgeteilt werden. Wenn ein oder zwei der auf einer ausgespielten Karte abgebildeten Symbole nicht für die Eroberung der Provinz genutzt werden, sind sie verloren und können nicht für die nachfolgende Eroberung einer weiteren Provinz genutzt werden.
- Koku-Karten können auch nicht aufgeteilt werden. Man darf eine Provinz übernehmen, indem man zuviel zahlt, aber der überzählige Betrag ist verloren.

Sakakibara möchte Kanto erobern. Er wirft 3 einfache Samurai-Karten und eine doppelte Bushi+Sōhei-Karte ab (der Sōhei wird nicht benötigt). Er legt ein blaues Herrschaftskamon auf das erste Feld und erhält 5 Gunstpunkte. Er nimmt außerdem das oberste Bonusplättchen mit dem Bushi und legt es mit der Bonusseite nach oben vor sich ab. Von jetzt an darf er einmalig den Austausch-Bonus nutzen. Das nächste Plättchen unter dem Bushi zeigt einen Sōhei. Der nächste Spieler, der die Provinz erobern möchte, muss also 3 Samurais und einen Sōhei ausspielen.



Ii ist nach Sakakibara an der Reihe und möchte ebenfalls Kanto übernehmen. Da er keine Sōhei-Karten auf der Hand hat, entscheidet er sich für eine Übernahme durch Bestechung. Er spielt 6 Kokus aus (4 einfache und 1 doppelte Koku-Karte), legt eines seiner Kamons auf das zweite Feld und erhält 6 Gunstpunkte. Er nimmt das Bonusplättchen mit dem Sōhei und legt es mit der Bonusseite nach oben vor sich ab. Von jetzt an darf er den +1-Bonus einmalig nutzen.



Ii möchte noch eine weitere Provinz erobern. Er spielt eine Shinobi-Karte, die er mit dem +1-Bonusplättchen kombiniert, das er gerade gewonnen hat, und eine Bushi-Karte aus, um die Herrschaft über Chubu zu übernehmen. Ii erhält weitere 6 Punkte und das Bonusplättchen mit dem Bushi, das er mit der Bonusseite nach oben vor sich ablegt. Von jetzt an kann er einmalig den Austausch-Bonus nutzen.



Sakai passt.

Honda möchte Hokkaidō übernehmen. Dort ist nur noch das letzte Feld frei. Er spielt eine doppelte Bushi+Sōhei-Karte aus und kombiniert sie mit einem Austausch- und einem +1-Bonusplättchen (siehe nächstes Beispiel), was 3 Sōhei entspricht. Er legt eins seiner Kamons auf das letzte Feld und erhält 9 Punkte. Er bekommt allerdings kein Bonusplättchen, da keines mehr vorhanden ist.



Bonusplättchen

Die Bonusplättchen, die man durch das Übernehmen von Provinzen erhält, bieten eine Menge Flexibilität, wenn man sie besitzt. Ein Spieler darf mehrere dieser Plättchen bei einer Übernahme einsetzen, und dabei dürfen sich mehrere dieser Effekte auf dieselbe Karte beziehen. Bonusplättchen werden abgelegt, nachdem sie genutzt wurden.

- **Auswirkungen der Plättchen:**



Austausch
Wandelt einen Koku oder ein Truppensymbol in eine beliebiges Truppensymbol oder wandelt ein Truppensymbol in einen Koku.



+1
Fügt einem ausgespielten Truppensymbol eine weiteres gleichartiges hinzu oder erhöht den Wert eines ausgespielten Kokus um 1.



Karte
Erlaubt es, jederzeit während des eigenen Zuges eine Karte vom Truppenstapel zu ziehen.

Beispiel:
Eine Bushi+Sōhei-Truppenkarte kann mit einem Austausch- und einem +1-Plättchen kombiniert werden, um 3 Sōheis zu erhalten; das Austausch-Plättchen wandelt den Bushi in einen Sōhei und das +1-Plättchen fügt einen weiteren Sōhei hinzu.



Titel

Daimyō: Wenn der Daimyō ein Kamon platziert, erhält der Spieler 2 zusätzliche Punkte (er kann also in einem Zug bis zu 4 Extrapunkte erhalten, wenn er zwei Kamons ausspielt).

Shōmyō: Wenn der Shōmyō ein Kamon platziert, erhält der Spieler 1 zusätzlichen Punkt (er kann also in einem Zug bis zu 2 Extrapunkte erhalten, wenn er zwei Kamons ausspielt).

Senseï: Am Ende seines Zuges in ungeraden Jahren darf der Senseï eines seiner Kamons, die bereits in Provinzen liegen, auf die goldene Seite drehen. Dadurch erhält er zwar zunächst keine Punkte, aber goldene Kamons zählen bei Spielende wie zwei einfache Kamons, wenn die Mehrheiten in den Provinzen ermittelt werden.

Hatamoto: Das Hatamoto-Plättchen ersetzt ein beliebiges Truppensymbol bei der Eroberung von Provinzen. Es kann nur einmal pro Zug genutzt aber mit Bonusplättchen kombiniert werden.



Daimyōs sind mächtige Fürsten, die das volle Vertrauen des Shōguns genießen. Im Gegenzug müssen sie ihre tiefste Ergebenheit und ein großes Verantwortungsbewusstsein demonstrieren. Sie sind die ergebensten Verbündeten des Shōguns, weswegen der Daimyō Vorrang gegenüber anderen Generälen genießt.



Shōmyōs sind weniger wichtige Feudalherren, deren Lehen weniger als 10000 Kokus Einkommen erbringen.



Der Senseï ist ein Meister der Kriegs- und Kampfkunst. Seine Erfahrung ermöglicht es ihm, die Situation auf dem Schlachtfeld akkurat einzuschätzen, bevor er im letzten Moment seine wahre Stärke offenbart.



Der Hatamoto ist ein herausragender Krieger, ein loyaler und fanatischer Samurai und direkter Vasall des Shōguns. Allein seine Gegenwart vervielfacht die Stärke der mit ihm kämpfenden Truppen.

Spielende

Das Spiel endet am Ende eines ungeraden Jahres, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Ein Spieler hat keine Herrschaftskamons mehr in seinem Vorrat.
- Der Koku-Stapel ist aufgebraucht.

Jetzt kommt es zur Schlussabrechnung.
Jeder General erhält auf der Gunstleiste :

- 1 Punkt für jeden Koku auf der Hand (eine doppelte Karte gibt 2 Punkte, eine dreifache 3). Noch verfügbare Bonusplättchen können jetzt genutzt werden, um Truppenkarten in Kokus zu wandeln oder den Wert der Kokus zu erhöhen.
- 6 Punkte für jede Provinz, in der er die meisten Herrschaftskamons besitzt (goldene Kamons zählen hierbei wie 2 einfache Kamons). Bei einem Unentschieden erhält der General die Punkte, der sein Kamon weiter links platzieren konnte.

Der General mit den meisten Gunstpunkten wird der Favorit des Shōguns und gewinnt das Spiel.
Bei einem Gleichstand gewinnt der im letzten Jahr ranghöhere Spieler.

Designer : Cedric Lefebvre

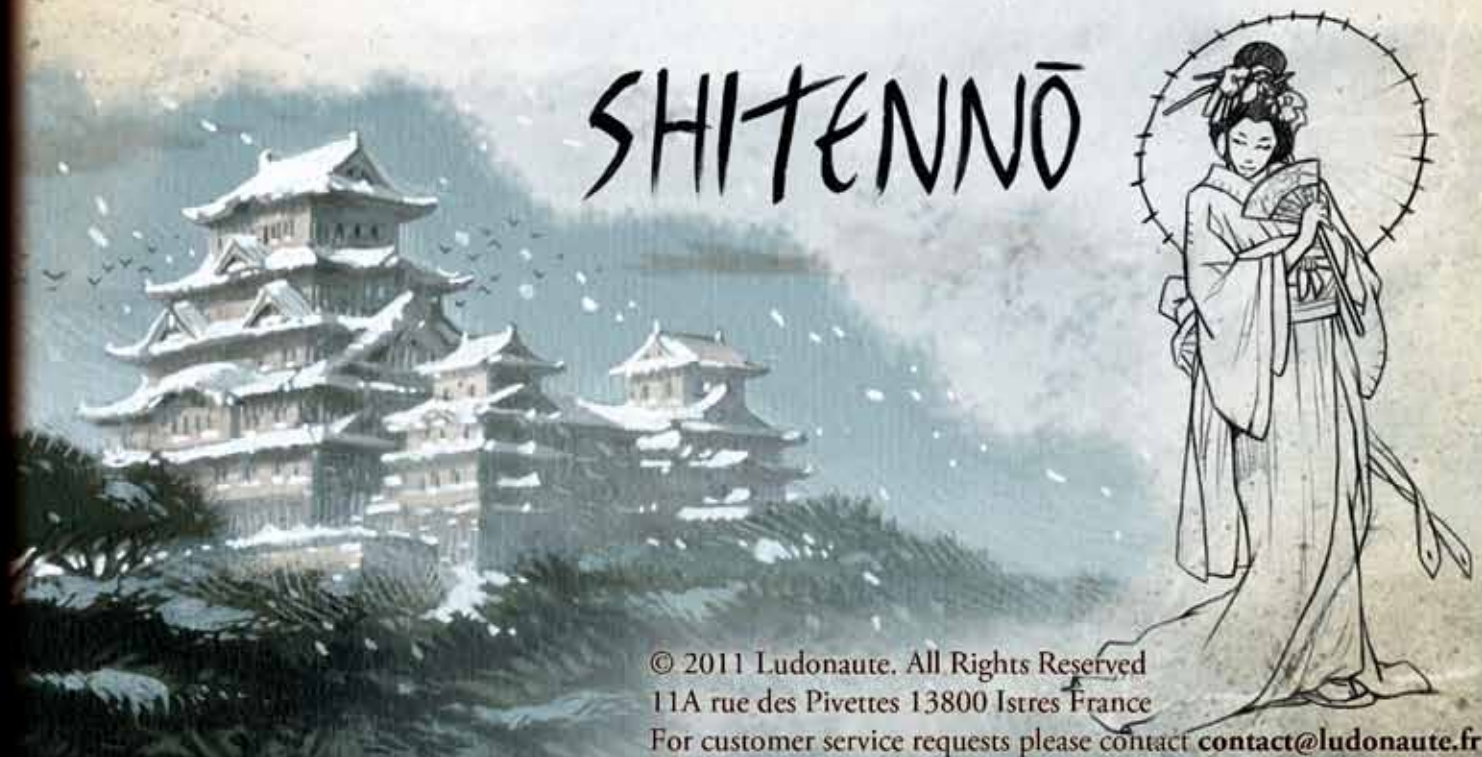
Artworks : Vincent Dutrait

Übersetzung Granseuer Jens

www.Ludonaute.fr

www.shitenno.ludonaute.fr

SHITENNŌ



© 2011 Ludonaute. All Rights Reserved

11A rue des Pivettes 13800 Istres France

For customer service requests please contact **contact@ludonaute.fr**