

BANG!
GAME SYSTEM

SAMURAI SWORD[®]

Ein Spiel für 3-7 Schwertmeister
ab 8 Jahren



„Was die Kirschblüte unter den Blumen, ist der Samurai unter den Menschen.“
(japanisches Sprichwort)

Im Land der aufgehenden Sonne beschützen treu ergebene Samurai den Shōgun, ihren Anführer und Herrn. Hinterlistige Ninjas versuchen das Kaiserreich von innen auszuhöhlen – koste es was es wolle. Die Klinge des Katana-Schwerds glänzt hell erleuchtet auf dem Schlachtfeld, während sich ein Rōnin auf den Kampf vorbereitet und seinen Racheakt plant. Kannst du deine Feinde aufspüren und dabei den wahren Weg des Kriegers ehren?

INHALT

✦ 110 Karten:

✦ 7 Rollenkarten

(1 Shōgun, 2 Samurai, 3 Ninja, 1 Rōnin)

✦ 12 Charakterkarten

✦ 90 Spielkarten:

✦ 32 Waffenkarten
(rote Ecken)

✦ 15 Besitzkarten
(blaue Ecken)

✦ 43 Aktionskarten
(gelbe Ecken)

Hinweis: Alle Karten haben ein Symbol in der rechten unteren Ecke. Dieses Symbol spielt nur in zukünftigen Erweiterungen eine Rolle.

✦ 1 Übersichtskarte für die Wertung

✦ 30 Ehrenpunkte



✦ 36 Widerstandspunkte



✦ diese Spielregel.



SPIELZIEL

Die Spieler werden drei (geheimen) Teams zugeteilt:

- ✦ der Shōgun und die Samurai (die Anzahl der Samurai hängt von der Spielerzahl ab)
- ✦ die Ninjas (2 oder 3, je nach Spielerzahl)
- ✦ der Rōnin, der nur für sich selbst kämpft.

Das Team, das die meisten Ehrenpunkte erlangen konnte oder das den letzten Überlebenden stellt, verlässt das Schlachtfeld als Sieger.


SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Die folgenden Regeln gelten für 4-7 Spieler. Die Regeländerungen für 3 Spieler sind auf Seite 8 zu finden.

Folgende **Rollenkarten** werden benötigt:

- 4 Spieler: 1 Shōgun, 1 Samurai, 2 Ninjas (alle 3 Ninjas mischen und einen verdeckt aus dem Spiel nehmen!)
- 5 Spieler: 1 Shōgun, 1 Samurai, 2 Ninjas, 1 Rōnin
- 6 Spieler: 1 Shōgun, 1 Samurai, 3 Ninjas, 1 Rōnin
- 7 Spieler: 1 Shōgun, 2 Samurai, 3 Ninjas, 1 Rōnin

1. Die Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird davon eine verdeckt zugeteilt. Der Shōgun muss seine Rollenkarte aufdecken und offen vor sich liegen lassen. Alle anderen Spieler schauen sich ihre Rollenkarte an, aber müssen sie vor den Mitspielern geheim halten und verdeckt vor sich auslegen.

2. Alle 12 Charakterkarten werden gemischt und jedem Spieler wird davon eine zugeteilt, die er offen vor sich auslegt. Jeder Spieler liest den Namen seines Charakters und dessen Spezialfähigkeit laut vor. Weiterhin nimmt sich jeder Spieler so viele **Widerstandspunkte** wie auf seiner Charakterkarte angegeben sind und legt sie auf seine Karte. Die restlichen Widerstandspunkte werden als Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt.  Alle ungenutzten Rollen- und Charakterkarten kommen zurück in die Schachtel.

3. Der Shōgun erhält **5 Ehrenpunkte**. Alle anderen Spieler erhalten **4 Ehrenpunkte** (bei 4 oder 5 Spielern nur 3 Ehrenpunkte). Die Ehrenpunkte werden auf die jeweilige Rollenkarte gelegt. Die restlichen Ehrenpunkte kommen zurück in die Schachtel.

4. Die **90 Spielkarten** werden gemischt. Die Spieler erhalten im Uhrzeigersinn, ausgehend vom Shōgun, die folgende Anzahl an Karten auf die Hand:

- Shōgun: 4 Karten
- 2. und 3. Spieler: 5 Karten
- 4. und 5. Spieler (falls vorhanden): 6 Karten
- 6. und 7. Spieler (falls vorhanden): 7 Karten

Das sind die Starthände. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel in der Tischmitte, neben dem Platz für den Ablagestapel gelassen wird.

CHARAKTERE

Jeder Charakter hat eine einzigartige Spezialfähigkeit.

Hinweis: „Charakter“ und „Spieler“ wird im Folgenden gleichbedeutend verwendet.

Weiterhin gibt die Anzahl an Widerstandspunkten auf der Karte jedes Charakters an, wie viele Verwundungen er aushält, bevor er als „besiegt“ gilt.

HARMLOSE CHARAKTERE

Ein Charakter gilt als „harmlos“, wenn

- ✦ er keine Widerstandspunkte mehr besitzt *oder*
- ✦ er keine Karten mehr auf der Hand hat.

Ist ein Charakter harmlos, dann

- ✦ **kann er nicht Ziel von Waffenkarten sein**
- ✦ haben die Aktionskarten *Schlachtruf* und *Jūjutsu* keine Auswirkungen auf ihn (siehe **Besitz- und Aktionskarten**)
- ✦ wird er bei der Bestimmung des Schwierigkeitsgrads eines Angriffs **nicht** mitgezählt (siehe **Schwierigkeitsgrad eines Angriffs**)

Ansonsten ist der Charakter nach wie vor „im Spiel“ und wird normal behandelt.

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Shōgun beginnt.

Ein Zug besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen, die in folgender Reihenfolge gespielt werden müssen:

1. **Erholen:** Widerstandspunkte auffüllen, falls keine vorhanden
2. **Ziehen:** 2 Karten ziehen
3. **Ausspielen:** beliebig viele Karten ausspielen
4. **Abwerfen:** überzählige Karten abwerfen

1. Erholen

Hat ein Charakter **keine** Widerstandspunkte mehr, erhält er **alle** zurück: Der Spieler nimmt so viele Widerstandspunkte, wie auf seiner Charakterkarte angegeben sind aus dem Vorrat und legt sie auf seine Karte. Besitzt der Spieler noch einen oder mehr Widerstandspunkte, überspringt er diese Phase.

2. Ziehen

Der Spieler zieht die obersten 2 Karten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand (ist dieser aufgebraucht siehe **Nachziehstapel aufgebraucht**).

3. Ausspielen

Der Spieler darf jetzt beliebig viele Karten von seiner Hand ausspielen. Diese können ihm selbst helfen oder auch vermeintlich gegnerischen Spielern schaden. Der Spieler **muss keine** Karten in dieser Phase ausspielen, wenn er das nicht möchte.




Waffenkarten werden genutzt, um einen anderen Charakter anzugreifen und werden anschließend abgeworfen.

Aktionskarten haben einen sofortigen Effekt und werden anschließend abgeworfen.



Besitzkarten haben andauernde Effekte. Der Spieler legt sie offen vor sich aus, wo sie verbleiben, bis ein anderer Effekt ihn zum Entfernen der Karte zwingt (z.B. die *Geisha*-Karte).

Grundsätzlich kann ein Spieler in dieser Phase beliebig viele Karten ausspielen, mit einer Ausnahme: **Pro Zug darf er nur eine Waffenkarte spielen.** Der Effekt jeder Karte ist auf ihr angegeben und wird in den folgenden Abschnitten näher erläutert.

Wichtig: Ein Spieler darf **nur** in seinem eigenen Zug Karten ausspielen. Die einzige Ausnahme sind Karten mit dem Abwehr-Symbol  (siehe **Waffen und Abwehr**).

4. Abwerfen

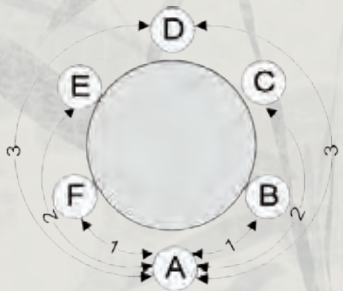
Am Ende seines Zuges darf der Spieler höchstens **7 Karten** auf der Hand haben. Hat er mehr, muss er überzählige Karten auf den Ablagestapel legen. Nach dieser Phase endet der Zug des Spielers und sein linker Nachbar ist nun am Zug.

Hinweis: Die Spieler dürfen sich natürlich während des Spiels unterhalten. Durch geschicktes Bluffen kann man seine Mitspieler beispielsweise in die Irre führen, was die eigene Rolle angeht. Diese muss jedoch bis zum Ende des Spiels geheim gehalten werden! Weiterhin dürfen niemals Informationen über die eigenen Handkarten an andere Spieler gegeben werden, auch nicht darüber, ob bestimmte Karten ihnen schaden könnten oder nicht.

SCHWIERIGKEITSGRAD EINES ANGRIFFS

Um einen Mitspieler mit einer Waffenkarte anzugreifen, muss der Spieler zunächst den Schwierigkeitsgrad dieses Angriffs bestimmen. Dieser entspricht dem **minimalen Abstand** zwischen dem Spieler und seinem Angriffsziel. Dabei wird je nach kürzerer Entfernung entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn gezählt (siehe Abbildung).

Harmlose Charaktere werden **nicht** mitgezählt. So kann ein Angriff auf einen Mitspieler zeitweise einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad haben, wenn andere Charaktere dazwischen momentan harmlos sind.





Jede **Rüstung**-Karte, die ein Spieler besitzt, erhöht den Schwierigkeitsgrad, wenn **andere Spieler** ihn angreifen möchten, zusätzlich um 1. Der Schwierigkeitsgrad für seine eigenen Angriffe wird durch die **Rüstung** nicht verändert.

Beispiel: Spieler A hat 2 Rüstung-Karten, also haben Angriffe von Spieler B und F auf Spieler A einen Schwierigkeitsgrad von 3. Spieler C und E greifen Spieler A mit einem Schwierigkeitsgrad von 4 an und Spieler D muss dafür sogar einen Schwierigkeitsgrad von 5 meistern. Spieler A selbst greift jedoch mit den normalen Schwierigkeitsgraden an, die in der Abbildung gezeigt werden.

WAFFEN UND ABWEHR


Verwundungen werden den Charakteren hauptsächlich durch Angriffe mit **Waffenkarten** zugefügt.

Jede **Waffenkarte** zeigt 2 Zahlen: Die obere Zahl steht für den **maximalen Schwierigkeitsgrad** eines Angriffs, den man mit dieser **Waffenkarte** ausführen kann; die untere zeigt an, wie **viele Verwundungen** diese **Waffe** zufügt, wenn sie trifft.

Will ein Spieler eine **Waffenkarte** ausspielen, um einen anderen **Charakter** anzugreifen, muss er:

- den Schwierigkeitsgrad des Angriffs auf dieses Ziel bestimmen **und**
- überprüfen, ob der maximale Schwierigkeitsgrad auf der **Waffenkarte** mindestens genauso hoch ist.


Zur Erinnerung: Harmlose Charaktere können niemals Ziel von Angriffen mit **Waffenkarten** sein!

Ist ein Spieler **Ziel** eines Angriffs, darf er sofort eine **Abwehr**-Karte spielen (also eine Karte mit -Symbol), auch wenn er gerade nicht am Zug ist. Er wehrt den Angriff dadurch ab. Ein abgewehrter Angriff hat keine Auswirkungen und verursacht keine Verwundungen. Wehrt der betroffene Spieler den Angriff nicht ab, trifft die **Waffe** und verwundet ihn, das heißt, er verliert die auf der **Waffenkarte** angegebene Anzahl an **Widerstandspunkten**.

Verliert der Spieler seinen letzten **Widerstandspunkt**, ist er „besiegt“ und gilt als **harmlos** (siehe **Einen Spieler besiegen**). Ist ein Spieler **besiegt**, werden weitere **Verwundungen** ignoriert.

Verlorene Widerstandspunkte werden zurück in den **Vorrat** gelegt. Die **Waffenkarte** wird nach dem Angriff auf den **Ablagestapel** gelegt, unabhängig davon, ob der Angriff abgewehrt wurde oder nicht.

Wichtig: Ein Spieler kann nur **Angriffe**, die auf ihn selbst zielen **abwehren**.

*Beispiel: Spieler A will Spieler D angreifen. Ein Angriff von A zu D hat einen Schwierigkeitsgrad von 3 (D hat keine Rüstung), also braucht A eine starke Waffe wie etwa ein Daikyū, Nodachi oder Naginata. Ein Bō oder Wakizashi reicht in diesem Fall nicht aus. Hätte Spieler D eine Rüstung-Karte, würde sich der Schwierigkeitsgrad auf 4 erhöhen und selbst ein Nodachi wäre nicht mehr genug! Spieler A benutzt einen Daikyū, um anzugreifen. Da Spieler D keine **Abwehr**-Karte  spielt, erleidet er 2 Verwundungen. Hätte Spieler D vor diesem Angriff weniger als 3 **Widerstandspunkte** besessen, wäre er nun „besiegt“!*



EINEN SPIELER BESTIEGEN

Verliert ein Spieler seinen letzten Widerstandspunkt, ist er „besiegt“! Er muss einen seiner Ehrenpunkte an den Angreifer abgeben, der ihn besiegt hat. Dies kann auch durch die Aktionskarten *Schlachtruf* oder *Jūjutsu* geschehen. Verliert ein Spieler seinen letzten Ehrenpunkt, endet das Spiel sofort (siehe Spielende). Ein „besiegter“ Spieler wird bis zum Beginn seines nächsten Zuges harmlos.

NACHZIEHSTAPEL AUFGEBRAUCHT

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt. Zusätzlich muss jeder Spieler 1 Ehrenpunkt zurück in die Schachtel legen. Dies kann zum sofortigen Ende des Spiels führen.

SPIELENDE

Besitzen ein oder mehrere Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels keinen Ehrenpunkt mehr, endet das Spiel sofort. Alle Spieler enthüllen nun ihre Rolle und bestimmen ihre erreichte Punktzahl. Diese errechnet sich aus der Anzahl an Ehrenpunkten, die ein Spieler bei Spielende besitzt, multipliziert mit einem Bonusfaktor, der je nach Rolle und Spielerzahl wie folgt bestimmt wird:

	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler	7 Spieler
Shōgun	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1
Samurai	-	x 2	x 1	x 2	x 1
Ninja	x 1	x 1 (weniger ✦) x 2 (mehr ✦)	x 1	x 1	x 1
Rōnin	-	-	x 2	x 3	x 3

Bei 4 Spielern verdoppelt nur derjenige der beiden Ninjas seine Punkte, der mehr Sterne auf seiner Rollenkarte hat



Zwei weitere Wertungen sind noch zu berücksichtigen:

- ✦ **Daimyō-Karten:** Jede *Daimyō*-Karte, die ein Spieler bei Spielende auf der Hand hat, zählt 1 Ehrenpunkt. Auf diese Weise gewonnene Ehrenpunkte werden jedoch nicht mit dem Bonusfaktor multipliziert. Der Rōnin erhält für *Daimyō*-Karten auf seiner Hand keine Ehrenpunkte!
- ✦ **Tödlicher Schlag:** Endet das Spiel, weil ein Spieler durch ein Mitglied aus seinem eigenen Team „besiegt“ wurde, werden dem Team insgesamt 3 Ehrenpunkte abgezogen.

Anschließend zählt jedes Team die Punktzahlen all seiner Mitglieder zusammen: Der Shōgun zählt seine Punkte mit denen der/des Samurai zusammen, die Ninjas bilden ein Team und der Rōnin ist Einzelgänger. Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt und feiert einen „Ehrevollen Sieg“! Bei einem Gleichstand zwischen den Ninjas und einem anderen Team, gewinnen die Ninjas. Bei einem Gleichstand zwischen dem Shōgun/Samurai-Team und dem Rōnin, gewinnt das Shōgun/Samurai-Team.

Beispiel: Am Ende eines Spiels mit 6 Spielern hat der Shōgun noch 1 Ehrenpunkt übrig, der Samurai noch 3, der Rōnin ebenfalls noch 3 und die Ninjas haben 2, 3 und 0 Ehrenpunkte. Das Shōgun/Samurai-Team hat insgesamt $1 + (3 \times 2) = 7$ Punkte. Die Ninjas haben $2 + 3 + 0 = 5$ Punkte. Der Rōnin hat $3 \times 3 = 9$ Punkte und alles sieht nach einem Sieg für ihn aus. Da aber der Shōgun und der Samurai noch jeweils 1 Daimyō-Karte auf der Hand haben, gleicht dieses Team auf $7 + 2 = 9$ Punkte aus. Die Gleichstandsregel für diesen Fall bringt den Sieg für das Shōgun/Samurai-Team!

„SIEG DES SCHWERTMEISTERS“

Hat zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels nur noch ein einziger Spieler Widerstandspunkte übrig, endet das Spiel ebenfalls sofort. Das Team dieses Spielers gewinnt. Diese spezielle Form des Sieges wird „Sieg des Schwertmeisters“ genannt.

Wichtig: Der Sieg seines Teams durch den „Sieg des Schwertmeisters“ tritt nicht ein, wenn das Spiel endet, weil dieser Spieler ein Mitglied seines eigenen Teams „besiegt“ hat! Das Spiel endet in diesem Fall auch sofort, aber die Wertung wird wie unter Spielende beschrieben durchgeführt.

SPEZIELLE REGELN FÜR 3 SPIELER

Folgende **Rollenkarten** werden bei 3 Spielern benötigt: 1 Shōgun, 2 Ninjas. Der Shōgun beginnt mit 6 Ehrenpunkten, die Ninjas jeweils mit 3 Ehrenpunkten. Es gelten die zuvor beschriebenen Regeln mit den folgenden Ausnahmen:

- † Der Shōgun zieht 1 zusätzliche Karte während seiner „Ziehen“-Phase (üblicherweise also 3 Karten anstatt 2).
- † Der Shōgun darf 1 zusätzliche Waffenkarte in seinem Zug ausspielen (üblicherweise also 2 Karten anstatt 1).
- † Der Shōgun verliert niemals 1 Ehrenpunkt durch eine *Bushidō*-Karte. Tritt dieser Fall ein, legt er stattdessen nur die *Bushidō*-Karte auf den Ablagestapel.
- † Das Spiel endet nur dann, wenn ein oder mehrere Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels keinen Ehrenpunkt mehr besitzen. Es gibt keinen „Sieg des Schwertmeisters“.

BESITZ- UND AKTIONSKARTEN

Goldene Regel: Wann immer eine Karte den Regeln widerspricht, hat die Karte Vorrang!



Ablenkung: Ziehe verdeckt 1 Karte aus der Hand eines beliebigen anderen Spielers deiner Wahl (der Schwierigkeitsgrad spielt keine Rolle) und nimm sie auf deine Hand.

Atmung: Du gewinnst alle verlorenen Widerstandspunkte zurück. Anschließend bestimmst du einen Mitspieler (nicht dich selbst!), der sofort 1 Karte vom Nachziehstapel zieht. Es ist nicht erlaubt, andere Spieler zu heilen. Du kannst *Atmung* auch dann ausspielen, wenn du momentan alle deine Widerstandspunkte besitzt.





Blitzangriff: Für jede *Blitzangriff*-Karte, die du im Spiel hast, fügst du 1 zusätzliche Verwundung zu, wenn deine Waffe trifft.

Bushidō: Wenn du diese Karte ausspielst, lege sie vor einen beliebigen Spieler, egal in welchem Abstand dieser sitzt oder ob er harmlos ist.

Liegt *Bushidō* am Ende deiner „Erholen“-Phase vor dir, musst du die oberste Karte des Nachziehstapels aufdecken und auf den Ablagestapel legen. Der Effekt von *Bushidō* hängt von dieser aufgedeckten Karte ab:



- ✦ Ist es eine **Waffenkarte**, musst du entweder selbst eine Waffenkarte aus deiner Hand abwerfen oder du verlierst 1 Ehrenpunkt, der in die Schachtel zurückgelegt wird. Wirfst du eine Waffe ab, wird *Bushidō* an deinen linken Nachbarn weitergereicht, der die *Bushidō*-Karte vor sich ablegt (er muss in seinem nächsten Zug dieselbe Prüfung durchführen). Verlierst du stattdessen 1 Ehrenpunkt durch *Bushidō*, lege die *Bushidō*-Karte auf den Ablagestapel.
- ✦ Ist es **keine Waffenkarte**, wird *Bushidō* direkt an deinen linken Nachbarn weitergereicht, der die *Bushidō*-Karte vor sich ablegt (er muss in seinem nächsten Zug dieselbe Prüfung durchführen).

In beiden Fällen führst du deinen restlichen Zug wie gewohnt durch.

Wichtig: Es kann immer nur eine einzige *Bushidō*-Karte im Spiel sein. Du kannst also keine *Bushidō*-Karte spielen, wenn momentan eine andere *Bushidō*-Karte vor einem Spieler ausliegt.



Daimyō: Du kannst diese Karte ausspielen, um 2 Karten vom Nachziehstapel zu ziehen. Behältst du diese Karte jedoch bis zum Spielende auf der Hand, ist sie 1 Ehrenpunkt wert. Ehrenpunkte durch *Daimyō*-Karten werden allerdings nicht mit dem Bonusfaktor multipliziert. Der Rōnin erhält für *Daimyō*-Karten auf seiner Hand keine Ehrenpunkte!

Geisha: Zwingt einen beliebigen Spieler, 1 Karte abzuwerfen (der Schwierigkeitsgrad spielt keine Rolle). Du kannst dadurch eine beliebige Besitzkarte, die sich im Spiel befindet oder eine Karte, die du verdeckt von der Hand eines beliebigen anderen Spielers ziehst, abwerfen.



Jūjutsu: Alle anderen Spieler müssen entweder eine Waffenkarte abwerfen oder verlieren 1 Widerstandspunkt. Harmlose Charaktere sind jedoch von der Karte *Jūjutsu* nicht betroffen.

Konzentration: Für jede *Konzentration*-Karte, die du im Spiel hast, kannst du 1 zusätzliche Waffenkarte in deinem Zug ausspielen.



Schlachtruf: Alle anderen Spieler müssen entweder eine *Abwehr*-Karte abwerfen oder verlieren 1 Widerstandspunkt. Harmlose Charaktere sind jedoch von der Karte *Schlachtruf* nicht betroffen.



Teezeremonie: Ziehe 3 Karten vom Nachziehstapel. Alle anderen Spieler ziehen 1 Karte vom Nachziehstapel.

DIE CHARAKTERE

Falls die Charakterkarte eines Spielers nichts Gegenteiliges sagt, kann er seine Spezialfähigkeit beliebig oft nutzen (wenn möglich).



Benkei (5): Greifen andere Spieler dich an, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad um 1.

Chiyome (4): Du kannst nur durch Waffenkarten verwundet werden. *Jujutsu* und *Schlachtruf* haben keine Wirkung auf dich. Alle anderen Aktionskarten, z.B. *Teezeremonie*, wirken sich wie üblich auf dich aus.



Ginchiyo (4): Wenn du von einer Waffe verwundet wirst, verlierst du 1 Widerstandspunkt weniger als üblich, mindestens jedoch 1 Widerstandspunkt. Ein *Nodachi* würde dir beispielsweise nur noch 2 statt 3 Verwundungen zufügen, ein *Shuriken* jedoch immer noch 1 Verwundung.

Goemon (5): Du kannst 1 zusätzliche Waffenkarte in deinem Zug ausspielen. Hast du auch 1 Karte *Konzentration* im Spiel, kannst du also bis zu 3 Waffenkarten pro Zug ausspielen.



Hanzō (4): Du kannst eine Waffenkarte von deiner Hand ausspielen, als wäre es eine *Abwehr*-Karte, es sei denn, dies ist deine einzige Handkarte. Bei *Schlachtruf* kannst du also auch eine Waffenkarte abwerfen.

Hideyoshi (4): In deiner „Ziehen“-Phase ziehst du immer 1 zusätzliche Karte vom Nachziehstapel.



Ieyasu (5): In deiner „Ziehen“-Phase darfst du als erste Karte die oberste Karte vom Ablagestapel anstatt vom Nachziehstapel ziehen. Alle weiteren Karten musst du vom Nachziehstapel ziehen.

Kojirō (5): Deine Waffen können jeden Schwierigkeitsgrad bewältigen, egal wie hoch der maximale Schwierigkeitsgrad auf der jeweiligen Waffenkarte ist.



Musashi (5): Immer wenn du einem Spieler mit deinen Waffen Verwundungen zufügst, fügst du dabei 1 zusätzliche Verwundung zu. Dies gilt nur für Waffenkarten, also nicht für Karten wie z.B. *Jujutsu*.

Nobunaga (5): In deiner „Ausspielen“-Phase darfst du 1 Widerstandspunkt abgeben, um 1 Karte vom Nachziehstapel zu ziehen, es sei denn, dies ist dein letzter Widerstandspunkt..



Tomoe (5): Immer wenn du einem Spieler mit deinen Waffen Verwundungen zufügst, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel. Du ziehst nur 1 Karte, auch wenn die Waffe mehr als 1 Verwundung zufügt.

Ushiwaka (4): Für jede Verwundung, die dir durch eine Waffe zugefügt wird, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel (z.B. 3 Verwundungen = 3 Karten).



STRATEGIE TIPPS

- Zur Erinnerung: Ein Spieler ohne Karten auf der Hand ist harmlos und kommt daher bei den meisten Karten nicht als Ziel in Frage, vor allem nicht als Ziel von Waffenkarten. Die Spieler sollten daher versuchen ihre Hand zu leeren, um harmlos zu werden! Ist ein Gegner harmlos, weil er gerade keine Handkarten hat, kann man ihn mit Teezeremonie oder Atmung eine Karte ziehen lassen. Dadurch kann er wieder Ziel von Angriffen sein!
- Die Spieler sollten ihre Besitzkarten ausspielen! Die Effekte summieren sich und mit ein paar Konzentration- oder Blitzangriff-Karten wird man zu einem gefährlichen Gegner. Behält man sie jedoch auf der Hand, bringen sie keinen Vorteil und nehmen nur Platz weg.
- Achtung vor dem Rönin, insbesondere bei 6 oder 7 Spielern! Man sollte nicht vergessen, dass er bei der Wertung seine Ehrenpunkte verdreifacht. Die Spieler sollten frühzeitig versuchen zu errahnen, wer in ihrem Team ist, um effektiver vorgehen zu können. Sie sollten keinem ihrer Mitspieler zu viele Ehrenpunkte überlassen, es sei denn, man kann ihm absolut vertrauen – und das kann man nur selten! Man sollte insbesondere darauf achten, wer eine Daimyō-Karte ausspielt, um damit Karten zu ziehen.
- Ist ein Spieler der Rönin, kann er versuchen seine wahre Identität zu verschleiern, indem er sich von Beginn an entweder wie ein Ninja oder ein Samurai verhält. Egal welche Tarnung er wählt, er sollte konsequent dabei bleiben. Er kann versuchen, Misstrauen unter den echten Mitgliedern des Teams zu säen, sodass sie nicht erkennen, wer tatsächlich der Rönin ist. Kurz vor Ende des Spiels ist es sinnvoll, noch einen schwachen Charakter zu besiegen, selbst wenn er sich dadurch als Rönin verrät – die Ehrenpunkte sind für ihn besonders wertvoll.
- Man sollte seine Handlungen kommentieren, vor allem wenn man der Rönin ist. Ist ein Spieler überzeugend, kann er die anderen Spieler in die Irre führen.



Die Entwickler danken: Christian "Sirk" Zoli, Flavia Meconi, Claudia Colantoni, Stefano "Fefo" Cultrera, Dario De Fazi, Francesco "Batman" Barducci, Cristiana Selano, Valerio Frau, Federico Marini, Massimiliano Rosati, Sandro Calafiore und seiner Bologna-Gruppe (Luca und Davide Fazzi, Andrea Venturoli, Gabriele Lorenzini, Fabio Valentini und Noplet Iaccarino), Damián "Maligno" Del Valle und seiner Gruppe, Jakub Naus und seiner Gruppe.

Spielidee: Emiliano Sciarra

Entwicklung: Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Illustration: Werther Dell'Edera

Kolorierung: Stefano Simeone

Deutsche Übersetzung: Felix Horak, Matthias Wagner, Klaus Bubert



SAMURAI SWORD

Copyright © MMXII

daVinci Editrice S.r.l.

Via Bozza, 8

06073 Corciano (PG)

Alle Rechte vorbehalten.

Für alle Fragen, Kommentare und Anregungen:

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com

Distribution in Deutschland:

ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

Frankfurter Str. 121

D-63303 Dreieich



Dieses Spiel basiert auf dem

BANG!® Game System™.

Im Jahr 2002 ritt ein neuer Sheriff in die Stadt...

BANG! ist das preisgekrönte Wild-West-Kartenspiel mit Schießereien im besten Italo-Western-Stil. Das BANG! Spielsystem bietet folgende Features:

- Der Abstand zwischen den Spielern ist Bestandteil des Spiels!!
- Einzigartige Charakterkombinationen machen jedes Spiel unterschiedlich!
- Verschiedene Ziele und geheime Rollen für alle Spieler schaffen Spannung und Überraschung bei jedem Spiel!
- Der Mechanismus des „Ziehens“ und die vielen verschiedenen Kartentypen verleihen dem Spiel Tiefe!

Spielidee, Entwicklung, Design, Artwork, Verpackung, der BANG! Name und das Logo, der Samurai Sword Name und das Logo, sowie der dV GIOCHI Name und das Logo sind alle Copyright und Trademarks oder Registered Trademarks von daVinci Editrice S.r.l. Alle Rechte vorbehalten.