

Waffenkarten



Chigiriki: Der angegriffene Spieler darf auch Waffen spielen, die als gelten können, wie z.B. *Jitte*.

Jitte: Du kannst diese Karte entweder als Waffe oder als spielen, nicht aber als beides gleichzeitig! Wenn du mit dieser Karte angreifst, gilt sie nicht gleichzeitig als gegen einen *Gegenangriff*.



Kozuka: Darfst du in deinem Zug mehr als eine Waffe spielen, (z.B. durch *Konzentration*), kannst du *Kozuka* bei jedem dieser Angriffe spielen, solange der angegriffene Spieler jedes Mal verwundet wird. Der Effekt von *Kozuka* tritt nicht ein, wenn der angegriffene Spieler keine Verwundung erleidet, weil er z.B. einen *Bauer* ablegt.



Kusanagi



Makibishi: Du kannst mit dieser Waffe keinen Spieler angreifen, der keine Widerstandspunkte hat.

Manriki Gusari: Der Effekt von *Manriki Gusari* tritt nicht ein, wenn der angegriffene Spieler keine Verwundung erleidet, weil er z.B. einen *Bauer* ablegt.



Shigehto Yumi: Dieser Effekt gilt zusätzlich zu Fähigkeiten (z.B. *Goemon*) und den Effekten anderer Karten (z.B. *Konzentration*).



Tanto: Verlierst du deinen letzten Widerstandspunkt, weil du *Tanto* auf dich selbst spielst, gewinnst du 1 Ehrenpunkt statt 1 zu verlieren.



Tessen: Siehe *Jitte*.

Zen: Bestimme die Anzahl der Verwundungen, indem du alle Besitzkarten zählst, die vor dem angegriffenen Spieler ausliegen. Dazu zählen auch Karten wie *Bushido*, *Offene Wunde* usw.



DIE CHARAKTERE



Gracia: Hast du zu Beginn deines Zuges noch alle Widerstandspunkte, erhältst du nichts. Liegt eine *Offene Wunde* vor dir, musst du *Gracias* Fähigkeit nutzen, bevor du den Effekt von *Offene Wunde* überprüfst.

Kanbei: Die Fähigkeit gilt nicht für Besitzkarten auf der Hand. Du kannst mit ihr Karten wie *Bushido*, *Offene Wunde* oder *Fluch* ablegen.



Bokuden



Kenshin: Waffenkarten, die nicht das Symbol zeigen, können auf dich gespielt werden, sie haben jedoch keine Wirkung. Karten wie *Jajutsu*, *Schlachtruf* usw. wirken sich wie üblich auf dich aus.

Lady Chacha



Masamune: Du musst nicht immer 3 Karten aufdecken. Du kannst sofort aufhören, wenn du eine Karte aufdeckst, mit der du zufrieden bist. Diese Fähigkeit wirkt auch bei *Bushido*.

Motonari: Die Fähigkeit wirkt nicht, wenn ein Spieler 1 Ehrenpunkt verliert, ohne dass er zuvor seinen letzten Widerstandspunkt verloren hat oder wenn er harmlos wird, weil er keine Karten mehr auf der Hand hat. Sie wirkt jedoch auch, wenn du selbst deinen letzten Widerstandspunkt verlierst.



Okuni: Die Fähigkeit wirkt auch bei Karten, die mehrere Spieler betreffen, wie *Jajutsu*, *Schlachtruf* usw. Sie verhindert nicht den Effekt auf die anderen Spieler.

Shima: Du kannst die Fähigkeit unabhängig vom Schwierigkeitsgrad einsetzen. Du kannst sie nur in deinem Zug einsetzen. Du kannst sie auch gegen Besitzkarten einsetzen, die vor dir ausliegen (z.B. *Offene Wunde* oder *Fluch*).



Shingen: Du kannst in deinem Zug beliebig viele Waffen ausspielen. Du darfst zusätzlich noch 1 weitere Waffe mit einem beliebigen anderen Symbol ausspielen – oder auch mehrere, falls du z.B. *Konzentration* ausliegen hast.

Yoshihiro: Die Fähigkeit betrifft nur Waffenkarten, nicht aber andere Karten wie *Schlachtruf* oder *Jajutsu*, oder andere Effekte bzw. Fähigkeiten.



Yukimura: Es spielt keine Rolle, wodurch du den Widerstandspunkt verloren hast (Waffen, *Jajutsu* usw.). Die Fähigkeit wirkt jedoch nicht bei *Offene Wunde*. Verliert ein Spieler durch deine Fähigkeit seinen letzten Widerstandspunkt, muss er dir 1 Ehrenpunkt geben und seinen Zug sofort beenden.

Spielidee: Emiliano Sciara. Entwicklung: Roberto Corbelli, Sergio Roseini; Illustration: Werther Dell Edera; Kolorierung: Stefano Simeone; Deutsche Übersetzung: Ulrich Bauer, Matthias Wagner, Klaus Subert

Der Autor dankt Francesco Barducci, Claudia Colantoni, Stefano Cultrera, Dario De Fazi, Roberto „robinfood83“ Gallanti, Flavia Meconi, Massimiliano Rossi, Christian „Sirk“ Zoli

Spielidee, Entwicklung, Design, Artwork, Verpackung, die Namen und Logos BANG!, Samurai Sword und dV GIOCHI sind alle Copyright, Trademark oder Registered Trademark von daVinci Editrice S r l. Alle Rechte vorbehalten



SAMURAI SWORD - Rising Sun
Copyright © MMXIV
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



SAMURAI SWORD Rising Sun



„Sieben Mal hinfallen – acht Mal aufstehen“
(japanisches Sprichwort)

Die Ehre ist das Wichtigste im Leben eines Samurai, und keine Klinge kann ihm tiefer verwunden, als sein eigenes Versagen. Schattengleiche Ninja und treue Samurai müssen sich einer doppelten Bedrohung stellen: den Ronin! **Rising Sun** ist eine Erweiterung für **Samurai Sword**. Sie enthält neue Karten, neue Charaktere und neue Regeln. Es kann nun mit bis zu 8 Spielern gespielt werden!

INHALT

+ 62 Karten:

◇ 8 Rollenkarten (1 Shogun, 2 Samurai, 3 Ninja, 2 Ronin)

◇ 12 Charakterkarten

◇ 40 Spielkarten: ◇ 17 Waffenkarten

◇ 10 Besitzkarten

◇ 13 Aktionskarten

◇ 2 Übersichtskarten für die neue Wertung

+ 15 Ehrenpunkte  + 18 Widerstandspunkte 

+ diese Spielregel

Rising Sun enthält 12 neue Charaktere und 40 neue Spielkarten, die jeweils mit den entsprechenden Karten des Grundspiels zusammengemischt werden.

Die 2 Übersichtskarten zeigen die neue Wertungstabelle. Mit den zusätzlichen Plättchen und den neuen Rollenkarten können bis zu 8 Spieler mitspielen!

Die Regeln von **Samurai Sword** gelten unverändert mit folgenden Ergänzungen:

2







Neue Regel: Banzai!

Verliert ein Spieler seinen letzten Widerstandspunkt, zählt er vom Nachziehstapel sofort so viele Karten ab, wie auf seiner Charakterkarte Widerstandspunkte angegeben sind. Die abgezählten Karten legt er offen auf den Ablagestapel. Diese Regel gilt sowohl für die neuen Charaktere, als auch für die des Grundspiels. **Beispiel:** Wenn Yoshihiro seinen letzten Widerstandspunkt verliert, wirft er die obersten 8 Karten vom Nachziehstapel ab.

Neue Regel: Aufdecken

Verlangt ein Effekt oder eine Fähigkeit, dass ein Spieler eine Karte „aufdeckt“, muss er die oberste Karte des Nachziehstapels aufdecken und offen auf den Ablagestapel legen. Anschließend überprüft er das Symbol in der unteren rechten Ecke dieser Karte. Zeigt sie das geforderte Symbol, wird der Effekt oder die Fähigkeit ausgelöst. Es gibt vier Symbole:

Symbol	Bezeichnung	Wahrscheinlichkeit
	Fuji	etwa jede achte Karte - 12,5%
	Koi	etwa jede achte Karte - 12,5%
	Torii (Shinto-Schrein)	etwa jede vierte Karte - 25%
	Origami	etwa jede zweite Karte - 50%

Neue Regel: Vorrang des Shōgun bei Gleichstand

Im Unterschied zum Grundspiel gewinnt das Shogun/Samurai-Team jeden Gleichstand mit einem anderen Team, also auch gegen die Ninja. Bei einem Gleichstand zwischen den Ninja und den Ronin gewinnen die Ninja, so wie im Grundspiel.

Neue Regel für 4 und 6 Spieler

Vor dem Spiel wird eine der beiden Samurai-Rollenkarten verdeckt aus dem Spiel genommen und ohne sie aufzudecken zurück in die Schachtel gelegt. Die andere Karte wird mit den übrigen Rollenkarten gemischt. Die neuen Rollenkarten für die Samurai zeigen 1 oder 3 Sterne, ähnlich wie bei den Ninja. Die Karte des Shogun zeigt 2 Sterne. Bei Spielende werden die Ehrenpunkte desjenigen Spielers im Shogun/Samurai-Team verdoppelt, der die meisten Sterne auf seiner Rollenkarte hat. Die Punkte des anderen Spielers zählen einfach. **Beispiel:** Spielt der Samurai mit 1 Stern mit, werden bei Spielende die Punkte des Shogun verdoppelt und die Punkte des Samurai werden einfach gezählt.

Neue Regeln für 8 Spieler

Im Spiel mit 8 Spielern werden alle Rollenkarten verwendet. Der Shogun beginnt das Spiel mit 5 Ehrenpunkten, alle anderen Spieler beginnen mit 4 Ehrenpunkten. Es gibt 2 Ronin. Sie sind ein Team, wissen bei Spielbeginn aber nicht, wer der andere Ronin ist. Ihre Rollenkarten zeigen 1 oder 2 Sterne. Bei Spielende werden die Ehrenpunkte des Ronin mit 2 Sternen verdoppelt. Die Punkte des anderen zählen einfach. Die neue Übersichtskarte für die Wertung dient als Gedächtnisstütze.

Zur Erinnerung: Die Ronin erhalten bei Spielende keine Ehrenpunkte für Daimyō-Karten!



3

DIE KARTEN

Aktionskarten



Doppeltreffer: Spielt *Chiyo* diese Karte selbst aus, verhindert ihre Fähigkeit nicht, dass sie 1 Widerstandspunkt abgeben muss. Diese Karte ist keine Waffe. Daher wirken die Fähigkeiten von *Tomoe*, *Ushiwaka* usw. nicht.

Gegenangriff: Gilt nur als , wenn du mit einer Waffe angegriffen wirst. Kann der Angreifer keine  spielen, erleidet er nur 1 Verwundung, unabhängig von verwendeten Waffen oder eventuellen Fähigkeiten und Besitzkarten (z.B. *Blitzangriff*). Verliert der Angreifer dadurch seinen letzten Widerstandspunkt, muss er dem Spieler, der *Gegenangriff* gespielt hat, 1 Ehrenpunkt geben und seinen Zug sofort beenden. Du kannst keinen *Gegenangriff* als Reaktion auf einen anderen *Gegenangriff* spielen.



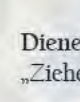
Intuition: Alle Spieler zeigen ihre Karte gleichzeitig vor. Die Karten, die du nicht nimmst, werden von ihren Besitzern wieder auf die Hand genommen.

Nachahmung: Der Schwierigkeitsgrad spielt keine Rolle. Der Effekt kann auf die eigenen Besitzkarten angewendet werden.

Besitzkarten



Bauer: Du kannst den *Bauer* nur benutzen, wenn er vor dir ausliegt. Du kannst ihn nicht von der Hand abwerfen, um 1 Verwundung zu vermeiden. Du kannst den *Bauer* in jeder Situation einsetzen, in der du 1 Widerstandspunkt verlieren würdest, z.B. durch *Waffen*, *Schlachtruf*, *Jajutsu* oder *Doppeltreffer*. Das gilt auch für den Einsatz der Fähigkeiten von *Shima*, *Nobunaga* usw.!



Diener: Hat *Hideyoshi* diese Karte vor sich ausliegen, zieht er in seiner „Ziehen“-Phase 4 Karten.



Fluch: Der Effekt tritt nicht ein, wenn du 1 Ehrenpunkt verlierst, ohne dass du zuvor deinen letzten Widerstandspunkt verloren hast (z.B. durch *Bushido*). Wenn du alle Besitzkarten ablegen musst, legst du auch *Fluch* ab.

Kote: Du darfst auch dich selbst als Ziel bestimmen.



Offene Wunde: Die Karte bleibt auch dann im Spiel, wenn du nur noch 1 Widerstandspunkt hast. Selbst in diesem Fall musst du 1 Karte aufdecken. Überprüfe den Effekt von *Offene Wunde* am Ende deiner „Erholen“-Phase. Liegt zusätzlich *Bushido* vor dir aus, deckst du zuerst 1 Karte für *Bushido* auf. Liegen mehrere *Offene Wunde*-Karten vor dir aus, deckst du für jede 1 Karte auf.

4