

GENJI, SPIELPHASEN UND DEREN BEDEUTUNG

- Den Kaiser beherbergen: Der Kaiser besucht den Spieler mit den meisten Ehrenpunkten. (Bei Gleichstand in der ersten Runde entscheiden die 9 Würfel, später entscheidet der Spieler der den Kaiser vorher beherbergt hat.
Der Spieler mit dem Kaiser entscheidet in der **Sommerphase** in welcher Reihenfolge die Befehle ausgeführt werden.
Der Spieler mit dem Kaiser entscheidet in der **Herbstphase** in welcher Reihenfolge die Spieler spielen.
Der Spieler mit dem Kaiser überwacht in der **Winterphase** die Sanduhr.
- Winterphase** (Diplomatie): Die Spieler haben 4 Minuten (Sanduhr) Zeit, Verhandlungen zu führen und **Diplomatiekarten** auszutauschen.
Diplomatiekarten sind: **Familienmitglieder**, **Handelskarten** und *militärische Unterstützung*.
Wirkung der Diplomatiekarten: **Familienmitglieder** können auf der Hand behalten werden und wenn man dann später von deren Familie angegriffen wird, kann man die Geisel hinrichten und erhält die Ehrenpunkte der Karte, während der Gegner die doppelte Anzahl verliert.
Oder sie können in der **Herbstphase** aufgedeckt werden.
Handelskarten können in der **Herbstphase** eingesetzt werden. man darf dann die aufgedruckte Anzahl an Hanafudakarten von ihm fordern und sich eine davon heraussuchen und behalten.
Militärische Unterstützungskarten können im Kampf eingesetzt werden (jedoch nicht gegen die Familie von der sie stammen) und bringen dann maximal die aufgedruckte Anzahl an erwürfelten Symbolen dieser Familie an Unterstützung.
- Frühlingsphase** (Befehle erteilen): Jeder Spieler legt einen Befehl auf jede von ihm kontrollierte Provinz.
Produktionsbefehl: Für diesen Befehl darf der Spieler 2 neue Hanafudakarten ziehen.
Rekrutierungsbefehl: In diese Provinz kommen 2 neue Militäreinheiten (nicht mehr als 6 in einer Provinz, Samurai zählen nicht).
Marschbefehl: Beliebige viele Militäreinheiten in ein oder zwei angrenzende Gebiete, oder in ein Seegebiet ziehen (Keine Kämpfe auf See). Eine besondere Bewegung ist der Angriff über See, dabei werden Truppen direkt in einem Zug aus der aktivierten Provinz, über das Meer, in eine feindliche Provinz gezogen. Der Spieler der einen solchen Angriff wagt, muß so viele Würfel werfen wie er Truppen entsendet und für jedes eigene Symbol wird eine Einheit entfernt.
- Sommerphase** (Befehle ausführen): Der Spieler der den Kaiser beherbergt nennt nacheinander alle Provinzen und Flotten die dadurch aktiviert werden und die ausgelegten Befehle ausführen. Die Reihenfolge bestimmt ganz allein der Spieler der den Kaiser beherbergt.
- Kampf** (nach Marschbefehl): Jede an einem Kampf beteiligte Militäreinheit bringt 1 Kampfpunkt, jeder Samurai erhält sofort einen Würfel mit seinem Wappen. Die restlichen Würfel werden geworfen und jeder Spieler nimmt die Würfel mit seinem Wappen, jeder zählt 1 Kampfpunkt. Jeder Spieler darf eine Unterstützungskarte spielen, aber keine eigene (außer der 0 als Bluff) und keine des Gegners. Dann nimmt sich jeder die Würfel mit dem Symbol der Unterstützungskarte, bis zum Maximum des aufgedruckten Wertes. Haben beide Spieler eine Karte der gleichen Familie gespielt, erhält nur der Spieler mit der höheren Karte die Unterstützung. Die Unterstützungskarten werden danach an deren Familie zurückgegeben. Wer dann die meisten Kampfpunkte hat ist der Sieger des Kampfes. Bei Gleichstand erfolgt nach Rückgabe der Unterstützungskarten eine weitere Kampfrunde.
Der Kampfausgang: Der Verlierer verliert alle Militäreinheiten und Samurai, der Gewinner ebenso viele Militäreinheiten, aber keine Samurai.
Evtl. Geisel hinrichten: Wurde man von einer Familie angegriffen von denen man eine Geisel besitzt, kann man diese nun hinrichten und erhält so viele Ehrenpunkte wie aufgedruckt, während der Angreifer doppelt so viele verliert.
Angreifer gewinnt: Er erhält doppelt so viele Ehrenpunkte wie insgesamt im Kampf Militäreinheiten verloren wurden.
Verteidiger gewinnt: Er erhält so viele Ehrenpunkte wie insgesamt im Kampf Militäreinheiten verloren wurden.
- Herbstphase** (Handeln/Rekrutieren/Ehre): **Familienkarte** aufdecken: (Nur eine Geisel je Familie) bringt dem Besitzer (Gastgeber) einmalig die Anzahl an Ehrenpunkten die aufgedruckt sind. Diese Geisel kann nicht ausgetauscht oder hingerichtet werden. Nimmt man diese Geisel später wieder auf die Hand, verfallen auch die Ehrenpunkte wieder.
Handelskarte aufdecken: Man darf die aufgedruckte Anzahl an Hanafudakarten vom Gegner fordern und sich eine davon heraussuchen und behalten.
Hanafudakarten eintauschen: entsprechend des Hilfeblattes die Karten eintauschen und Ehrenpunkte erhalten, oder Samurai rekrutieren und Ehrenpunkte in Höhe des aufgedruckten Wertes erhalten.
5 **Diplomatiekarten** an ihre Besitzer zurückgeben und 10 Ehrenpunkte erhalten: Von jedem Spieler muß mindestens eine Karte dabei sein. Die Spieler die auf diese Weise eine Karte zurückbekommen verlieren je Karte 1 Ehrenpunkt.
Söldner anheuern: Hat ein Spieler keine Provinz mehr, kann er bis zu sechs Militäreinheiten für je 3 Ehrenpunkte erwerben und 1 Samurai aus 3 gezogenen für 6 Ehrenpunkte. Diese werden dann in ein beliebiges Seegebiet plaziert.
Seppuku: Ein Spieler kann seinen Samurai rituellen Selbstmord begehen lassen um später seine Kami Fähigkeiten nutzen zu können.

VERTEILUNG DER FAMILIENKARTEN

		Blau	Rot	Schwarz	Lila	Gelb	Grün
Familie	1	X	X				
	2	X	X	X	X	X	X
	3	X	X	X	X	X	X
	4	X	X	X	X	X	X
	5	X		X			
Militär	0	X	X	X	X	X	X
	1	X	X	X	X	X	X
	2	X	X	X	X	X	X
	3	X	X	X	X	X	X
	4			X			X
	5					X	X
Handel	1	X	X	X	X	X	X
	2				X	X	
	3	X	X	X	X	X	X
	4		X		X		
	5	X	X	X	X	X	X

Fazit:

Familie: Stark: **Blau**, mittel: **Rot** und **Schwarz**, schwach: **Lila**, **Gelb** und **Grün**.

Militär: Stark: **Grün**, mittel: **Gelb** und **Schwarz**, schwach: **Blau**, **Rot** und **Lila**.

Handel: Stark: **Lila**, mittel: **Rot** und **Gelb**, schwach: **Blau**, **Schwarz** und **Grün**.

KAMI, ODER DIE GEISTER DER SAMURAI

Stirbt ein Samurai, dann kann er noch einmal als Geist seiner Familie von Nutzen sein, dabei spielt die Farbe des Anfangsbuchstaben des Namen des Samurai eine Rolle. Behalten sie einen gefallenen Samurai bis sie ihn einsetzen.

Diplomatische Kami: Sehen sie sich die Diplomatiekarten eines anderen Spielers an, nehmen sie sich eine davon (nicht die Bluffkarte) und entfernen sie den Samurai endgültig.

Wirtschaftliche Kami: Sie dürfen sich eine Hanafudakarte vom Ablagestapel aussuchen und müssen den Stapel danach wieder mischen. Legen sie den Samurai danach endgültig ab.

Militärische Kami: Sie dürfen einmal in einem Kampf die Kampfwürfel die geworfen wurden noch einmal werfen. Legen sie danach den Samurai endgültig ab.