

SHINOBI



Im taktischen Spiel «Shinobi» wird man zum Geheimagenten eines der stärksten Klans des mittelalterlichen Japans. Die fünf Klans kämpfen für die Herrschaft im Land und streben nach Vereinigung Japans unter der eigenen Flagge. Aber selbst die größte und am besten bewaffnete Armee kann kraftlos bleiben, wenn sie einen falschen Befehl bekommt, in die Falle auf dem Weg zum Ziel gerät oder ihren Befehlshaber verliert. Man kann die Kräfte jedes Klans steuern, aber in wessen Interesse man handelt bleibt bis zum Ende des Spiels geheim. Für den Sieg braucht man Köpfchen und feinste Kalkulation.

Vor Spielbeginn sammelt und vermischt man alle Karten mit roter Rückseite und gibt jedem Spieler eine Karte. Diese Karte bestimmt, welchem Klan der Spieler angehört, und sollte bis zum Spielabschluss geheim bleiben. Spielen weniger als fünf Leute, werden die Restkarten zurück in den Karton gelegt, denn niemand darf sehen, welche Klans nicht im Spiel sind.

Dann vermischt man gründlich das Deck mit blauer Rückseite und legt es in die Tischmitte. Man bestimmt durch Los oder Absprache, wer als erster handelt. Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler je 4 Karten aus dem Deck. Der Platz auf dem Tisch vor einem Spieler (abgekürzt «Tisch») steht für eine japanische Provinz – nicht für die Kräfte, sondern nur für das Gebiet, auf dem die Kräfte eines beliebigen Klans disponiert werden.



Im Laufe des eigenen Zuges muss man den Klan-Kräften drei Befehle erteilen, das bedeutet also, drei Aktionen durchführen.

Der erste Befehl ist der Befehl zum Disponieren der Kräfte. Man wählt eine Karte aus der Hand und legt sie mit dem Bild nach oben in eine beliebige Provinz, ausgenommen der eigenen. So kann eine Karte jedes Klans gespielt werden.

Mit dem zweiten Befehl kann man Kräfte

in der eigenen Provinz disponieren oder zwischen Provinzen verlegen.

Im ersten Fall legt man eine Karte aus der Hand vor sich auf den Tisch (d.h. in die eigene Provinz). *Im zweiten Fall* verlegt man eine beliebige Karte aus einer Provinz in die andere. Man darf keine Kräfte aus der eigenen Provinz verlegen, dafür in die eigene Provinz.

Gibt es in einer Provinz mehrere Karten eines Klans, werden diese so gestapelt, dass man ihre Zahl leicht bestimmen kann. Jeder Stapel ist die Armee des entsprechenden Klans.

Der dritte Befehl ist Attacke. Man muss angreifen, wenn man dazu fähig ist. Dieser Befehl darf nur den Kräften der Klans in der eigenen Provinz erteilt werden, d.h. man darf nur Armeen in anderen Provinzen angreifen.

Angegriffen werden darf mit den Kräften jedes beliebigen Klans. Die Stärke der Klan-Armee ist gleich Anzahl der Karten des Klans im Stapel. Man darf nur eine schwächere Armee angreifen, d.h. eine Armee mit weniger Karten im Stapel.

Man darf keine Armeen des gleichen Klans angreifen. Man darf außerdem die Armee nicht angreifen, für die man Karten in den vorigen Phasen des

laufenden eigenen Zuges gespielt hat (Karten beim Kräfte Disponieren dazugegeben, einen Ninja gespielt, Kräfte aus einer anderen Provinz verlegt).

Beim Angriff sagt man an, welche Armee auf seinem Territorium man angreift, und markiert das Angriffsziel (Armee des Klans in fremdem Gebiet). Die angegriffene Armee erleidet Verluste, d.h. eine Karte aus dem Stapel wird abgeworfen. Alle Befehle werden in der beschriebenen Reihenfolge gespielt, d.h. man darf nicht zuerst angreifen und erst dann Kräfte disponieren. Zum Abschluss des Zuges zieht man so viele Karten aus dem Deck, so dass man wieder 4 Karten in der Hand hat (hat man nur Kräfte disponiert, zieht man 2 Karten und nur eine, wenn Kräfte verlegt wurden).

Als nächster handelt der Spieler links usw. im Uhrzeigesinn.



Ninja: Ohne Ninja geht im mittelalterlichen Japan gar nichts! Im Deck liegen 3 Ninja-Karten. Diese Karten kann man leicht von Klan-Karten unterscheiden, denn sie haben kein Wappen (Mon). Man kann einen Ninja anstelle des ersten Befehls spielen. Dabei zeigt man auf einen beliebigen Stapel eines anderen Spielers und wirft den Ninja mit einer Karte aus diesem Stapel ab. Man darf den Ninja nicht auf die Armeen in der eigenen Provinz spielen. Beim Zug, in dem ein Ninja eingesetzt wurde, darf man die Armee nicht angreifen, auf die er gespielt wurde.

Gibt es keine Karten mehr im Deck, machen die Spieler ihren letzten Zug. So ist der nächste Zug des Spielers, der die letzte Karte gezogen hat, der letzte im Spiel. Ist das Spiel zu Ende, öffnen die Spieler ihre geheimen Karten (zu Beginn des Spiels verteilt). Gewinnt derjenige, dessen Klan die größte Armee auf dem Tisch hat. Es werden Karten aller Armeen des Klans in allen Provinzen summiert. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, gewinnt derjenige, in dessen Provinz mehr Kräfte des eigenen Klans stehen.

P.S. Denkt daran, dass es beim Spielen zu dritt oder zu viert Klans gibt, für die niemand spielt. Das darf und muss man nutzen. Gewinnt plötzlich ein neutraler Klan, gilt der zweitgrößte Klan als Sieger.

© LLC Rightgames, 2012 All right reserved

Autor: Danila Gorunov

Besonderer Dank an: I. Gambaschidse, S. Matschin, A. Mironow, A. Osipenko, I. Tulowski

