

WAY OF THE SAMURAI

Ein Spiel von Yössef FÁRHI

Illustrationen : Alexandra ZINN

Übersetzung / Korrekturlesen : Michael Pichler & David Drobny

Spielregel

Inhalt :

- 60 Karten (Way of the samurai)
- 25 Karten (Blood and Bushido)
- 2 Anzeigetafeln
- 1 Wettertafel
- 6 Anzeigemarker
- 16 Lebensmarker
- 10 Qi-Marker
- 2 Würfel



Thema :

Way of the Samurai ist ein Solo-Kartenspiel (mit einer Variante für 2 Spieler), in dem du einen epischen Kampf auf Leben und Tod zwischen zwei Samurai miterlebst.

Spielziel: Besiege den gegnerischen Samurai, indem du all seine Lebensmarker entfernst!

Kartenarten und anzeigetafel :



Standardaktionskarten (blaue Streifen):

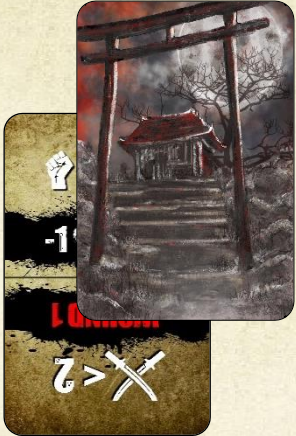
Diese Karten bilden das Start-Aktionsdeck des eigenen Samurai, welches im späteren Spielverlauf mit Spezialaktionen angereichert werden kann.



Standardaktionskarten (rote Streifen):

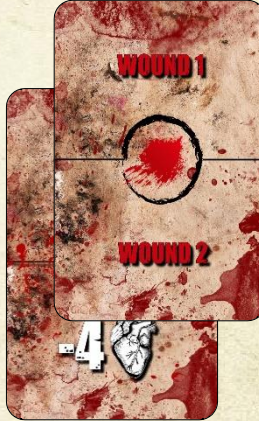
Diese stärkeren Aktionskarten kann man während des Spiels freischalten. Sie bilden das Spezialaktionsdeck.

Gegneraktionskarten:



Diese bestimmen Verteidigung und Gegenangriff des Gegners. Sie bestehen aus zwei Teilen: dem oberen Teil für die Verteidigung und dem unteren, umgekehrt dargestellten, Teil für den Gegenangriff. Aus ihnen besteht das *Gegnerdeck*.

Verwundungskarten:



Diese stellen im Spiel die Kampf-wunden dar. Sie bestehen aus zwei Teilen: dem oberen Teil für Wunden der Stufe 1 (« Wunde 1 ») und dem unteren Teil für Wunden der Stufe 2 (« Wunde 2 »). Die 5 Verwundungskarten bilden das *Verwundungsdeck*.

Anzeigetafel:

Die obere Zeile steht für Stärke, die mittlere für (Kampf-) Technik und die untere für Verteidigung. Jeder Wert kann ausschließlich zwischen -2 und +4 liegen! Je höher der Wert, desto besser für den eigenen Samurai.

	-2	-1	0	1	2	3	4
	-2	-1	0	1	2	3	4
	-2	-1	0	1	2	3	4

← Stärke

← Technik

← Verteidigung

Spiel Aufbau :

Lege die Anzeigetafel vor dir ab und setze auf jede Null einen Anzeige-marker.

Folgende Kartendecks werden einzeln gemischt: Aktionsdeck, Spezial-aktionsdeck, Gegnerdeck und Verwundungsdeck.

Wähle einen Feind aus (Feindkarten), um gegen ihn zu kämpfen. Platziere seine Karte in der Nähe des Gegnerdecks. Es ist ratsam, zu Beginn *Ishida* oder *Takeshi* zu wählen.

Wähle eine Waffe aus (Waffenkarten). Es wird dringend empfohlen mit dem **Katana/Bokken** zu beginnen. Die Waffen sind ab Seite 8 im Detail erklärt.

Lege 8 Lebensmarker (rot) und 5 Qi-Marker (blau) in die Nähe deiner Anzeigetafel. Lege außerdem so viele Lebens- und Qi-Marker zur Feindkarte, wie auf dieser angezeigt wird.



QI



LEBEN

Platziere das Aktionsdeck und das Spezialaktionsdeck neben-einander, dann das Verwundungsdeck neben das Gegner-deck, sowie den roten Würfel mit der 1 nach oben neben das Verwundungsdeck (siehe nachfolgende Abbildung).

Konfiguration:



Spielablauf:

Ein Spiel besteht aus so vielen identischen Runden bis einer der Samurai besiegt ist (keine Lebensmarker übrig).

Durchführung einer Runde

Eine **Runde** besteht aus **5 Phasen**:

Phase 1 : Vorbereitung: Die drei Anzeigemarker auf der Anzeigetafel werden auf den Wert null zurückgesetzt. Der Spieler zieht die ersten 6 Karten aus dem Aktionsdeck als Handkarten für die gesamte Runde.

Phase 2 : Dein Samurai führt seine ersten beiden Bewegungen durch:

Spiele 2 Aktionskarten aus deiner Hand und bewege die Marker auf der Anzeigetafel entsprechend ihrer Effekte (1-2 Effektzeilen). Alle Effekte müssen angewandt werden!

Beispiel :



Phase 3 : Die oberste Karte des Gegnerdecks wird aufgedeckt und links neben der Karte des Feindes platziert. Die obere Hälfte der Gegneraktionskarte repräsentiert seine Verteidigung. Diesen Verteidigungs-wert muss der eigene Samurai (am Ende der Runde) mindestens erreicht haben, um dem Gegner Schaden zuzufügen. Der umgekehrt geschriebene Text der Gegneraktionskarte wird in dieser Phase ignoriert.

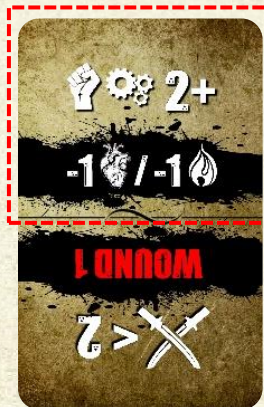
Beispiel 1 :



Diese Gegneraktionskarte gibt an, dass man dem Gegner 1 Qi abziehen darf, wenn man die eigene Technik auf mindestens 3 erhöht hat.



Beispiel 2 :

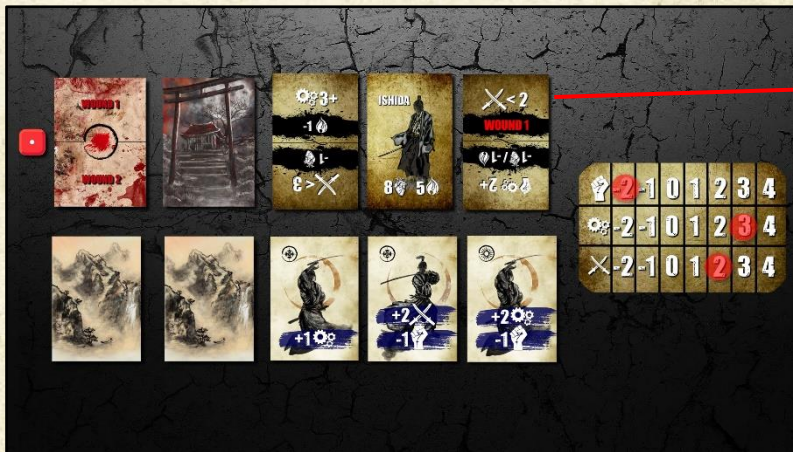


Diese Gegneraktionskarte bedeutet: Wenn die Stärke UND Technik des Spielers 2 oder mehr beträgt, verliert der Gegner 1 Lebenspunkt ODER 1 Qi. Die Entscheidung liegt beim Spieler.

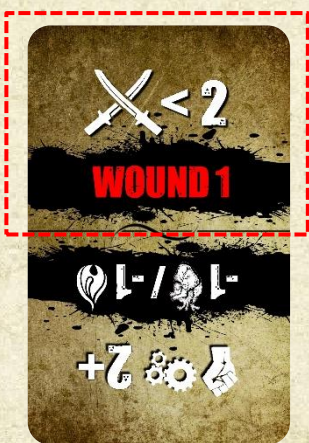
Phase 4 : Vollende die Bewegung deines Samurai: Lege eine dritte Aktionskarte aus deiner Hand zu den beiden anderen. Um erfolgreich zu sein, sollte dein Samurai nun die gegnerische Defensive (aus Phase 3) überwinden. Alternativ, erhöhe die eigene Verteidigung (als Vorbereitung für Phase 5, dem Gegnerangriff). Handle nun die Effekte deiner dritten Karte ab. Überprüfe, anhand der Verteidigung des Gegners, ob dein Angriff erfolgreich war und entferne die entsprechenden Marker.

Phase 5 : Der gegnerische Samurai greift an: Decke eine zweite Karte vom Gegnerdeck auf, drehe sie um 180° und lege sie rechts neben die Feindkarte. Handle nun ihre Effekte ab!

Beispiel :



Diese Gegneraktionskarte bedeutet: Wenn die Verteidigung des Spielers kleiner als 2 ist, erleidet er eine « Wunde 1 ».



Nach Abschluss des Gegenangriffs wird noch überprüft, ob dein Samurai mit seinen 3 Aktionskarten eine Combo durchgeführt hat (siehe « Combos » auf Seite 6). Wenn ja, wendest du jetzt (unmittelbar nach erfolgtem Gegenangriff) die entsprechenden Boni an. Lege danach deine verwendeten Aktionskarten offen auf einen Ablagestapel und ebenso die des Gegners (auf einen Gegnerdeck-Ablagestapel). Spiele erneut die Phasen 2-5. Wird Phase 5 zum zweiten Mal beendet, endet die Runde!

Wenn dein Gegner alle Lebensmarker verloren hat, ist dieser besiegt und du gewinnst den Kampf (Ausnahme Kempo, siehe Seite 10).

Wenn der Gegner kein Leben mehr hat, ist es nicht notwendig, seinen Gegenangriff zu lösen.

Sofern beide Samurai noch leben, beginnt nun die nächste Runde mit Phase 1. Fahre so bis zum Spiellende fort.

Befinden sich zu Beginn einer Runde weniger als 6 Karten im Aktionsdeck, werden diese sofort mit den Karten aus dem Ablagestapel vermischt und als neues Aktionsdeck bereitgelegt.

Befinden sich weniger als 2 Karten im Gegnerdeck, werden diese mit den Karten aus dem Gegnerdeck-Ablagestapel vermischt und als neues Gegnerdeck bereitgelegt.

Qi



Qi wird durch blaue Edelsteine dargestellt. Der eigene Samurai beginnt immer mit 5 Qi. Der Feind verfügt zwar ebenfalls über Qi, verwendet es jedoch nie aktiv.

- ❖ **Hat der Gegner kein Qi mehr, verliert er am Ende jeder Runde 2 Lebenspunkte!**
- ❖ **Hat der eigene Samurai kein Qi mehr, verliert er am Ende jeder Runde ebenfalls 2 Lebenspunkte!**

Man darf nie mehr als 5 Qi-Marker besitzen!

Qi kann auf mehrere Arten benutzt werden :

- ❖ Man kann jederzeit x Qi ablegen, um für die aktuelle Runde x zusätzliche Karten aus dem Aktionsdeck zu ziehen. Karten, die man am Ende der Runde noch auf der Hand hat, werden dann abgelegt.
- ❖ Man kann vor Phase 2 einen Qi-Marker ablegen (also bevor die erste Handkarte gespielt wird), um Phase 3 vorzuziehen : Decke die Verteidigung des Feindes auf und spiele danach alle 3 Karten deiner Samurai-Bewegung zugleich aus. Anschließend wird mit Phase 5 fortgesetzt.
- ❖ Vor Phase 5, dem Gegenangriff des Feindes, kann man x Qi-Marker ablegen, um die Verteidigung um x zu erhöhen (z. B. 2 Qi-Marker für 2 zusätzliche Verteidigung).
- ❖ Durch einen Qi-Marker kann man einen Ortseffekt auf einer Umgebungskarte aktivieren (siehe Seite 11).

Combos :

Links oben auf den Standard- und Spezialaktionskarten befinden sich Symbole, von denen es 4 verschiedene gibt (3 schwarze und 1 rotes).

Mit den schwarzen Symbolen sind folgende 3 Combos möglich :



Dadurch erhält man entweder:

- ❖ **1 Qi-Marker, (Sie können nie mehr als 5 Qi haben).**
- ❖ **1 Spezialaktionskarte oder.**

Erhält man eine Spezialaktionskarte, nimmt man diese nicht auf die Hand. Stattdessen wird sie offen neben die Anzeigetafel gelegt und kann jederzeit während des Spiels, egal in welcher Runde, verwendet werden. Man gebraucht sie wie eine Standard-Aktionskarte und kann sie als erste, zweite oder dritte Karte ausspielen – auch mehrere Spezialaktionskarten in derselben Runde. Nach Verwendung wird sie auf den Ablagestapel gelegt. Somit wandert sie später in das Aktionsdeck. Es gibt keine Obergrenze für den Besitz von Spezialaktionskarten.

Verwundungen:

Das Verwundungsdeck besteht immer aus 5 Karten. Jede Karte beschreibt eine Verwundung der Stufe 1 (« Wunde 1 ») sowie eine der Stufe 2 (« Wunde 2 »). Hinweis: Dem Gegner Lebenspunkte abzuziehen, fügt ihm zwar Schaden zu, wird aber nicht als « Verwundung » gewertet.

Die rote Combo hilft den Gegner zu verwunden:



Man erhält dafür keine Spezialaktionskarte, sondern darf die Augenzahl

des roten Würfels um 1 erhöhen. Ab Augenzahl 3 kann man einen

Bonuseffekt nutzen. Für jede "rote" Combo können Sie den Würfel um 1 erhöhen

Würfelbonus:

Augenzahl 1, 2: Kein Bonus.

Augenzahl 3: Der Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

Augenzahl 4: Der Gegner verliert 1 Lebenspunkt oder 1 Qi.

Augenzahl 5: Der Gegner erhält eine Wunde der Stufe 1.

Augenzahl 6: Der Gegner erhält eine Wunde der Stufe 2.

Wichtig: Der Würfelbonus kann erst nach einem feindlichen Gegenangriff aktiviert werden. Anschließend wird der Würfel wieder auf 1 zurück gesetzt.

Um dem Gegner eine Wunde zuzufügen, zieht man die erste Karte aus dem Verwundungsdeck und führt sie aus. Wenn es sich um eine « Wunde 1 » handelt, ist der obere Teil der Karte, bei « Wunde 2 » der untere Teil der Karte relevant. Danach wird die Verwundungskarte wieder in ihr Deck gemischt. Das gilt analog, wenn der eigene Samurai verwundet wird. Das Verwundungsdeck besteht immer aus 5 Karten (auch gegen Kempo)!



Eine der 5 Verwundungskarten unterscheidet sich von den anderen: **die tödliche Wunde**.

In der oberen Hälfte (« Wunde 1 ») steht kein Effekt. Der Samurai konnte ausweichen!

Der untere Teil (« Wunde 2 ») bedeutet die sofortige Niederlage des Verwundeten: Dem Samurai wurde der Kopf abgetrennt!

Waffen

Vor jedem Spiel müssen Sie eine Waffe aus den Waffenkarten auswählen. Die meisten Waffen bringen spezielle Vor- und Nachteile im Kampf. Voici leurs caractéristiques :

1. KATANA

Keine spezifischen Eigenschaften.

2. KATANA & KODACHI

Positiv: Beim Spielaufbau wird der rote Würfel mit der 3 nach oben platziert.

Negativ: Bei feindlichen Angriffen werden « Wunden 1 » durch « Wunden 2 » ersetzt.

3. NAGINATA

Positiv: +1 Verteidigung vor dem Aufdecken des Gegenangriffs.

Negativ: Man startet mit nur 2 Qi und darf auch niemals mehr besitzen.

4. NODACHI

Positiv: Qi kann auch für die Erhöhung von Stärke oder Technik ausgegeben werden.

Negativ: Für jeden verlorenen Lebenspunkt verliert man außerdem 1 Qi.

5. TANTO

Positiv: Jeglicher Schaden, der dem Feind zugefügt wird, wird verdoppelt.

Negativ: Die eigene Verteidigung darf niemals über 2 liegen.

6. KUSARIGAMA

Positiv: Beträgt die Technik zum Zeitpunkt des Gegnerangriffs 4, so wurde der Gegner entwaffnet und der Gegnerangriff ist wirkungslos.

Negativ: Bei einem Verteidigungswert von -1 oder -2 am Ende einer Runde erhalten trägt man stets eine « Wunde 1 » davon. Die Kette deiner Waffe hat sich verwickelt und dein Feind nutzt diese Schwäche aus!

7. BOKKEN

Der Bokken ist eine Spezialwaffe. Es ist ein Holzsword, das im Samurai-Training weit verbreitet ist. Miyamoto Musashi benutzte es häufig im echten Deathmatch, um seine Gegner zu verspotten, aber auch um eine Botschaft zu vermitteln: Der Weg der Samurai ist ein Prozess des lebenslangen Lernens.

Der Bokken hat nur eine positive Fähigkeit. Sie können während des Kampfes Ihre Lebenspunkte in Ki-Punkte umwandeln. Sie können jederzeit einen roten Edelstein gegen einen blauen Edelstein abwerfen. Sehr effektiv, wenn Ihr Ki-Pool leer ist. Seien Sie vorsichtig, Sie können diesen Effekt nicht verwenden, wenn nur noch ein Lebenspunkt in Ihrer Reserve vorhanden ist.

Wie das Katana wird das Bokken für Ihre ersten Kämpfe empfohlen.

Gegnerische Samurai:

ISHIDA

8 Lebenspunkte

5 Qi

Fähigkeit: Keine

TAKESHI

5 Lebenspunkte

5 Qi

Fähigkeit: Wenn dir das Qi ausgeht, verlierst du den Kampf durch technische Niederlage. Takeshi hat deine Klinge zerbrochen!

ODA

6 Lebenspunkte

5 Qi

Fähigkeit: Oda bekommt deine verlorenen Lebenspunkte! Je schwächer du wirst, desto stärker wird er ...


KEMPO (Der Koloss)

8 Lebenspunkte

5 Qi

Fähigkeit: Der Koloss ist unsterblich! Die einzige Möglichkeit, ihn zu töten, besteht darin, ihm den Kopf abzutrennen. Er kann im Kampf Lebenspunkte verlieren, stirbt aber nie. Wenn er keine Lebenspunkte mehr hat, gewinnt er alle 8 Lebenspunkte zurück und erleidet eine « Wunde 2 ».

Beim Kampf gegen ihn gilt folgende Regeländerung:

Eine rote Combo  bewirkt, dass der rote Würfel geworfen wird. Ist das Ergebnis 1, 2, 3 oder 4, passiert nichts. Bei einer 5 erhält Kempo eine « Wunde 1 », bei einer 6 eine « Wunde 2 ».

Das Geheimnis des Sieges gegen Kempo « Wunde 2 » zu verursachen und auf die spezielle Verwundungskarte (siehe S 9 unten) zu hoffen und Kempo zu köpfen! Dein Samurai benötigt in diesem Kampf viel Geduld und volle Konzentration...



Spielmodus: Der Samurai-Clan (unendlicher Modus)

Der Samurai-Clan ist ein Spielmodus, in dem eine Gruppe von Feinden einzeln bekämpft werden muss. Vor jedem Kampf musst du den roten Würfel werfen. Je nach Ergebnis werden dem Feind eine bestimmte Anzahl von Lebens- und Qi-Punkten zugewiesen (siehe Tabelle rechts). Die Gegner sind schwächer als im normalen Spielmodus, aber unendlich zahlreich! Das Ziel gegen den Samurai-Clan ist es, die Anzahl der besiegten Feinde zu maximieren. Freigeschaltete Spezialaktionskarten werden wie gewohnt behandelt. Der Kampf entfaltet sich als ein langer Kampf. Freigeschaltete Spezialaktionskarten bleiben bis zum Ende des Spiels erhalten und der Wundwürfel bleibt zwischen den Kämpfen auf seinem Niveau. Je mehr du kämpfst, desto stärker wirst du!



5	1
4	2
3	3
3	3
2	4
1	5

Punkteskala gegen den Samurai-Clan

Besiegte Samurai:	Ergebnis
0 bis 5	Anfänger! Zurück zum Training!
6 bis 10	Du bist bereits ein guter Samurai!
11 bis 15	Deine Leistung als Samurai war großartig!
16 bis 20	Du bist eines Leibwächters des Kaisers würdig!
21 +	Der Weg der Samurai von Miyamoto Musashi ist in dir!

Joker :

Diese Karte ist etwas Besonderes.

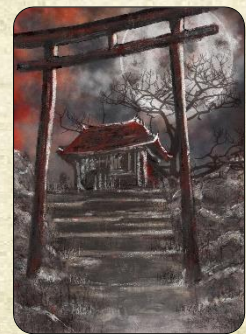
- Es sind mehrere Kombinationssymbole registriert. Sie können eines Ihrer Wahl auswählen
- Auf ihr sind mehrere Symbole sowie Bewegungen abgebildet. Aus diesen darfst du je 1 auswählen. Zum Beispiel kannst du den Joker ausspielen, um deine Verteidigung um 1 zu erhöhen.



Mach es richtig:

Die "Gegner" -Karten bestehen aus zwei Teilen, einem Verteidigungsteil und einem Gegenangriffsteil. Um nichts falsch zu machen, befindet sich auf der Rückseite dieser Karten eine Abbildung mit einer bestimmten Richtung. Die Abbildung muss bei der Vorbereitung des Kartenspiels des Gegners IMMER richtig herum sein.

Außerdem wird der Teil "Feindliche Verteidigung" IMMER von Symbolen der Stärke und / oder Technik begleitet, während der Teil "Gegenangriff" IMMER vom Symbol "Wache" begleitet wird.

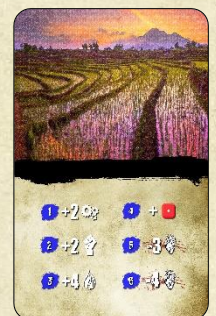
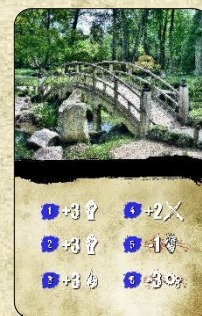


Umgebungskarten

Vor Kampfbeginn kann die Kampfumgebung festgelegt werden: **Brücke, Wald, Reisfeld oder Gebirge.**





Auf den Umgebungskarten befinden sich verschiedene Ortseffekte.

Für 1 Qi darf man den blauen Würfel werfen und aktiviert damit den Ortseffekt, der der Würfelzahl entspricht. Dieser muss sofort angewandt werden (z. B. Korrektur der Werte auf der Anzeigetafel). Sowohl positive als auch negative Effekte sind möglich! Die Strafen sind erkennbar, weil sie mit einem Blutspritzer verbunden sind.



Wetter

Jeder Umgebung kann ein Wetter zugeordnet werden. Dadurch wird das Spiel schwieriger und intensiver. Das gewählte Wetter wird vor Spielbeginn markiert. Die korrespondierenden Regeländerungen werden direkt auf der Wettertafel erklärt und müssen in ihrer Gesamtheit berücksichtigt werden. Viel Glück!

	<ul style="list-style-type: none">- Chaque combo réalisé : -1- Si votre Qi est à -2 à la fin d'une manche : -1- Vous ne pouvez provoquer de Blessure niveau 2.
	<ul style="list-style-type: none">- Impossible de découvrir la défense de l'ennemi avec le Ki.- Si votre niveau de Qi est à -2 à la fin d'une manche : -1- Avant d'acheter une carte Action avec du Ki, vous devez en défausser une de votre main.
	<ul style="list-style-type: none">- À chaque fin de manche vous perdez 1 Qi ou 1 Ki (au choix).- Nouvelle condition de victoire : Si vous provoquez une Blessure niveau 2 à l'Ennemi, vous remportez le combat.
	<ul style="list-style-type: none">- Tous les coûts d'utilisation du Ki sont doublés.- Si votre Qi est à -2 à la fin d'une manche : défaite immédiate!

Spielmodus: Kampagne

Auf der Rückseite jeder Anzeige-tafel befindet sich ein Szenario. Eines zeigt Miyamoto Musashis Kämpfe gegen die stärksten Schüler des Yoshioka Dojo. Das andere zeigt den Angriff der Schüler des Dojo Yoshioka gegen Miyamoto Musashi am Ausgang des Dorfes.

Der Kampagnenmodus wird als ein langer Kampf ausgeführt, obwohl es mehrere Gegner gibt. Gewonnene Sonderaktionskarten bleiben bis zum Ende des Spiels erhalten. Die Höhe des Wundwürfels soll von Kampf zu Kampf gehalten werden. Am Ende jedes Kampfes muss die Karte „Zufällige Ereignisse“ verwendet werden (siehe Seite 13).

Kampagne 1 - Dojo Yoshioka:

Um diese erste Kampagne zu gewinnen, musst du vier Gegner sowie den Meister des Dojo besiegen.

Man beginnt unter dem Torbogen und muss einen Gegner nach dem anderen besiegen, um auf dem Pfad voran zu schreiten. Meist kann man zwischen zwei Feinden wählen. Jeder Gegner hat eine bestimmte Anzahl von Lebenspunkten und Qi, wie auf der Yoshioka Dojo-Kampagnenkarte angegeben.



Kampagne 2 - Verlassen des Dorfes:

Um das zweite Szenario zu gewinnen, müssen 11 Gegner besiegt werden. Man startet am Fuße des Baumes und bekämpft die Gegner auf dem Weg zum Ortsausgang nacheinander. Vor jedem Kampf, wird der blaue Würfel geworfen um die Lebenspunkte des Gegners zu bestimmen. Lege die geworfene Anzahl an Lebensmarker und stets 2 Qi für den Gegner bereit.

? = Ergebnis des Würfels.



Zufallsereignisse

Nach jedem Kampf in einer der zwei Kampagnen musst du den blauen Würfel werfen und auf der Karte der Zufallsereignisse nachsehen, welches Ereignis du damit ausgelöst hast.

Wenn das Ergebnis des Würfels ist:

1: Verdienst du +? Technisches Niveau. Das " ? »Das Geschenk auf der Ereigniskarte muss durch eine Zahl ersetzt werden, die der blaue Würfel bestimmt. Beispiel: Am Ende eines Gewinnkampfes würfle ich den blauen Würfel und würfle 1. Also muss ich das "Gedächtnis" -Ereignis auflösen. Ich würfle erneut, ich würfle 3. Also addiere ich 3 zu meiner Technikstufe auf dem Messbrett. Dieser +3 Technikbonus wird ab Beginn des neuen Kampfes berücksichtigt. Dieser Bonus geht offensichtlich am Ende der ersten Runde des neuen Kampfes verloren.

2: Verdienst du +? Stärke.

3: "Wut" gibt dir +3 auf deine Schadenswürfelstufe. Erhöhen Sie Ihre Schadenswürfelstufe um 3. Sie können Stufe 6 nicht überschreiten.

4: Sie verlieren 1 Ki-Punkt.

5: Du verlierst 1 Lebenspunkt.

6: "Broken Sword" zwingt dich, deine Waffe abzulegen und eine andere aus den verfügbaren Waffen auszuwählen (du nimmst die Waffe von dem Feind, den du gerade besiegt hast). Einmal kaputt, können Sie es während der Kampagne nicht mehr verwenden. Wenn keine Waffen mehr verfügbar sind, verlieren Sie das Spiel.



Wichtiger Hinweis: Die Erweiterung Blood and Bushido bietet Ihnen eine zweite Karte "Random Events". Mit dieser zweiten Karte können Sie Kampagnen im "Normal" -Modus anzeigen, während Sie mit der oben gezeigten Karte im "Schwer" -Modus spielen können.



Kampagnenspezifische Regeln:

- ❖ Einmaliger Mulligan: Zu Beginn der Runde darf man die Handkarten abwerfen, um 6 neue zu ziehen. Nur einmal pro Kampagne!
- ❖ Für jeden Gegner, den man mittels einer Verwundungskarte besiegt, erhält man 1 Lebenspunkt und 1 Qi. Die Maxima von 8 Lebenspunkten und 5 Qi bestehen jedoch weiterhin!
- ❖ Die Ereigniskarte muss nach jedem Kampf verwendet werden (mit Ausnahme des Kampagnen-Endkampfes).
- ❖ Umgebungskarten und die Wettertafel sind nicht mit dem Kampagnenmodus kompatibel!

Einfache Variante

Folgende Modifikationen können vorgenommen werden, um das Spiel einfacher zu gestalten:

- 1) Beim Kauf einer zusätzlichen Spezialaktionskarte mittels Qi darf man drei Karten ziehen und eine davon auswählen. Die übrigen beiden Karten wandern auf den Ablagestapel gelegt.
- 2) Drehe zu Spielbeginn den roten Würfel auf 2 (statt auf 1).
- 3) Während des Spielaufbaus ziehst du eine zufällige Spezial-aktionskarte und fügst sie dem Aktionsdeck hinzu.

Variante Für Den Erfahrenen Samurai

Füge während des Spielaufbaus die Karte « HARD MODE » zum Gegnerdeck hinzu. Wird diese Karte in Phase 3 des Kampfes aufgedeckt, gilt die gegnerische Verteidigung als undurchdringlich. Dem Gegner kann kein Schaden zugefügt werden!

Wird die Karte in Phase 5 aufgedeckt, führt der Gegner blitzschnell einen Doppelschlag aus! Zwei Gegneraktionskarten werden nach-einander aus dem Gegnerdeck gezogen. Ihre Auswirkungen werden unmittelbar aufeinanderfolgend abgearbeitet. Das kann eine blutige Angelegenheit werden!



Unter www.Aloneeditionsgames.com finden Sie Videos, Ausdrücke und das FanMade-Erstellungskit für neue Gegner

WAY OF THE SAMURAI

Blood and Bushido

Blood and Bushido ist eine Erweiterung für das Spiel **Way of the Samurai** welche mehrere neue Module in das Grundspiel integriert. Jedes dieser Module kann einzeln oder in Kombination mit anderen Modulen gespielt werden und bringt neben komplett neuen Spielerfahrungen auch neue strategische Herangehensweisen mit sich.

Blood and Bushido setzt sich aus insgesamt 5 Modulen zusammen: einem neuen Gegner, zwei neuen Orten, zwei neuen Waffen und einer neuen Karte, welche den Kampagnenmodus um zufällige Ereignisse erweitert. Wir empfehlen, dass immer mindestens die Module **Bushido** und **Gisei** genutzt werden. Diese können dem Grundspiel hinzugefügt werden, ohne dass sich dadurch etwas am eigentlichen Spielablauf verändert – sie bieten nur neue (*optionale; aber sehr hilfreiche*) Taktiken im Kampf gegen den Gegner.

BLOOD



BUSHIDO



GISEI



YOROI



SHIRO



1 VS. 3



UMGEBUNGSKARTEN



WAFFEN



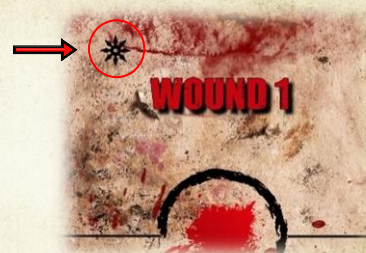
EREIGNISSE



[BLOOD]

Mit dem Blood-Modul kannst du die Art, wie Verwundungskarten auf dich wirken, verändern. Dieses Modul besteht aus 5 neuen Verwundungskarten (*erkennbar an dem kleinen Stern auf der Rückseite der Karten*), welche zusammengenommen ein zweites, eigenständiges Verwundungsdeck bilden. Dieses Deck legst du während des Spielaufbaus direkt neben das klassische Verwundungsdeck des Grundspiels. Fügt du deinem Gegner im laufenden Spiel eine Verletzung zu, dann ziehst du wie gehabt eine Karte vom klassischen Verwundungsdeck. Erleidest hingegen du eine Wunde, so musst du stattdessen eine Karte vom neuen Verwundungsdeck ziehen.

Wichtiger Hinweis: Der Effekt jeder Verwundung, die du beim Spielen mit dem Blood-Modul erleidest, ist anhaltend und gilt für das gesamte laufende Spiel. Lege erhaltene Verwundungskarten so vor dir ab, so dass du sie ständig im Blick hast – mische sie unter keinen Umständen zurück in das Deck. Die Effekte sind kumulativ, d.h. alle Effekte aller erhaltenen Verwundungskarten werden zusammenaddiert und gelten gleichzeitig. Wenn du jemals eine Verwundungskarte ziehen musst, das Verwundungsdeck aber leer ist, verlierst du sofort das Spiel! **Achtung:** Dieses Modul ist nicht kompatibel zum Kampagnenmodus!




Beschreibung der Karten des Blood-Moduls:



Wunde 1 - Armverletzung: Deine Stärke darf den Wert 3 nicht länger überschreiten. Sollte dies doch einmal geschehen, dann wird dein Stärkewert auf 3 limitiert und alle darüber hinaus gehenden Punkte gelten als verloren.

Wunde 2 - Gebrochene Rippe: Entferne den roten Verletzungswürfel aus dem Spiel. Du kannst dessen Effekte nicht verwenden.

 - Combos haben keinen Effekt mehr.



Wunde 1 - Gebrochener Finger: Deine Technik darf den Wert 3 nicht länger überschreiten. Sollte dies doch einmal geschehen, dann wird dein Technikwert auf 3 limitiert und alle darüber hinaus gehenden Punkte gelten als verloren.

Wunde 2 - Tiefer Bauchschnitt: Verliere am Ende jeder Runde (*also immer nach dem zweiten Gegenangriff durch den Gegner*) 1 Lebenspunkt.



Wunde 1 - Gebrochene Schulter: Reduziere die Augenzahl des roten Verletzungswürfels um 3 Punkte. Würde sie dadurch unter 1 fallen, setze sie auf 1.

Wunde 2 - Augenverletzung: Du darfst kein Qi mehr regenerieren – selbst dann nicht, wenn Karten oder Combos es dir explizit erlauben würden.



Wunde 1 - Oberschenkelverletzung: Du verlierst sofort X Lebenspunkte. Wirf einen Würfel. X entspricht der gewürfelten Augenzahl; du kannst auf diese Weise also niemals weniger als 1 oder mehr als 6 Lebenspunkte verlieren.


Wunde 2 - Gleichgewichtsverlust: Du verlierst sofort X Qi. Wirf einen Würfel. X entspricht der gewürfelten Augenzahl; du kannst auf diese Weise also niemals weniger als 1 oder mehr als 6 Qi verlieren.




Wunde 1 – Ausgewichen: Du weichst dem Angriff aus. Es geschieht nichts.

Wunde 2 - Enthauptung: Du verlierst den Kopf – und somit auch sofort das Spiel.

[BUSHIDO]

Mit dem Bushido-Modul kannst du deine  -Combos auf eine ganz neue Art und Weise einsetzen. Dieses Modul besteht aus 7 Karten, welche den 7 Tugenden des Bushido nachempfunden sind. Um dieses Modul in das Spiel zu integrieren platzierst du das Bushido-Deck gut erreichbar neben der Anzeigetafel und legst danach einen blauen Marker als Bushido-Marker direkt neben das Deck.



Wenn du während des Spiels eine  -Combo ausführst, dann hast du nach wie vor alle Möglichkeiten des Grundspiels, also entweder **1 Qi-Marker zurückzugewinnen** oder **1 Spezialaktionskarte zu ziehen**. Neu hinzu kommt eine dritte Möglichkeit: Du kannst nun auch den blauen **Bushido-Marker bewegen**. Liegt dieser noch neben dem Deck, so legst du ihn auf das erste Kanji-Symbol der obersten Bushido-Karte. Mit jeder weiteren Combo darfst du den Sie den Bushido-Marker ein Kanji-Symbol vorrücken. **Sobald der Marker das dritte Kanji einer Karte erreicht, darfst du diese Karte nehmen und musst sie sofort ausführen!**

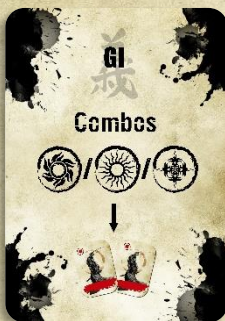



Bushido-Karten belohnen dich mit mächtigen Vorteilen! Hast du eine davon ergattern können, dann lege sie vor dir ab, bis ihr Effekt vollständig abgehandelt wurde. Entferne dann das Bushido-Deck aus dem Spiel (*du darfst pro Spiel nur **eine einzige** Bushido-Karte erhalten*).


Doch die klassischen Combos sind nicht die einzige Möglichkeit, die du hast, um den Bushido-Marker zu verschieben: Du darfst auch jederzeit 2 Qi ausgeben, um den Marker zum nächsten Kanji zu bewegen.

Dieses Modul ist kompatibel zu sowohl dem Kampagnenmodus wie auch dem Samurai-Clan. Eine während einer Kampagne erhaltene Bushido-Karte bleibt ganz regulär bis zum Ende ihres Effekts (*oder alternativ bis zum Spielende*) vor dir liegen.

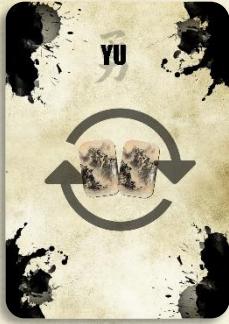
Beschreibung der Bushido-Modulkarten:



Bis zum Spielende darfst du bei jeder  -Combo 2 Spezialaktionskarten (*anstelle von 1*) ziehen, falls du dich für die Spezialaktionskarten-Möglichkeit entscheidest.

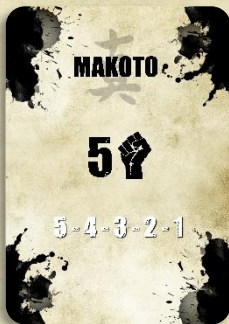
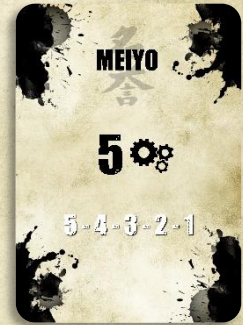
Bis zum Spielende darfst du bei jeder  -Combo die Augenzahl des roten Verletzungswürfels um 2 Punkte (*statt um 1 Punkt*) erhöhen – z.B. von 2 auf 4. Die maximale Augenzahl des Würfels beträgt 6. Eine Erhöhung darüber hinaus ist nicht möglich; eventuelle überzählige Punkte verfallen.





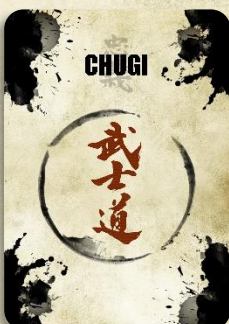
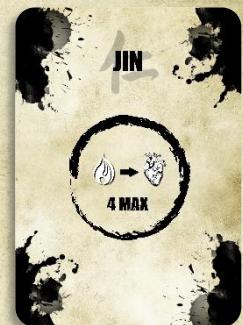
Bis zum Spielende darfst du zu Beginn jeder Runde, nachdem du deine 6 Startaktionskarten gezogen hast, bis zu zwei Karten davon auf den Ablagestapel legen und eine gleiche Anzahl an neuen Karten nachziehen. Dieser Tausch kann nicht rückgängig gemacht werden und ist jede Runde nur 1x ausführbar.

Diese Karte gibt dir einen Bonus von insgesamt 5 Punkten auf deinen Technik-Wert. Lege einen Marker auf die weiße Ziffer 5 im unteren Drittel der Karte. Diese 5 Punkte kannst du nach Belieben nutzen, um deinen Technik-Wert zu boosten. Für jeden genutzten Punkt schiebst du den Marker um eins nach rechts. Du darfst alle 5 Punkte gleichzeitig ausgeben, du darfst sie aber auch über mehrere Runden nach und nach einsetzen. Hast du alle 5 Punkte verbraucht (*d.h. den Marker von der 1 heruntergeschoben*) wirfst du diese Karte ab.



Diese Karte gibt dir einen Bonus von insgesamt 5 Punkten auf deinen Stärke-Wert. Lege einen Marker auf die weiße Ziffer 5 im unteren Drittel der Karte. Diese 5 Punkte kannst du nach Belieben nutzen, um deinen Stärke-Wert zu boosten. Für jeden genutzten Punkt schiebst du den Marker um eins nach rechts. Du darfst alle 5 Punkte gleichzeitig ausgeben, du darfst sie aber auch über mehrere Runden nach und nach einsetzen. Hast du alle 5 Punkte verbraucht (*d.h. den Marker von der 1 heruntergeschoben*) wirfst du diese Karte ab.

Diese Karte erlaubt es dir, Qi in Lebenspunkte umzuwandeln. Du darfst zu jeder Zeit und auch über mehrere Runden verteilt einen oder mehrere deiner Qi-Marker auf die Karte legen und dir dafür die gleiche Anzahl an Lebensmarkern nehmen. Auf dieser Karte dürfen niemals mehr als 4 Qi-Marker liegen - sobald sich 4 Marker auf der Karte befinden wird die Karte abgeworfen und die Qi-Marker wandern zurück in den Vorrat. **Achtung:** Qi-Marker auf dieser Karte gelten als gesperrt; sie können nicht länger als Qi genutzt werden, bis sie zurück in den Vorrat gewandert sind.



Diese Karte gilt wie ein Joker: Suche dir aus dem Bushido-Deck eine Karte nach Wahl heraus und setze diese sofort entsprechend ihres Effekts ein.

[GISEI]

Das Wort *Gisei* entstammt der japanischen Sprache und bedeutet so viel wie „Opfer“ – du nimmst einen kleinen Schnitt hin, um so einer tieferen Wunde zu entgehen und deine strategische Position gegenüber deinem Gegner zu stärken. Das aus 5 Karten bestehende Gisei-Modul ermöglicht dir neue, risikoreichere Strategien. Um das Gisei-Modul ins Spiel zu integrieren mischst du die 5 Karten dieses Moduls zu einem Gisei-Deck und platzierst dieses Deck neben der Anzeigetafel.



Vor jedem Gegenangriff eines Gegners hast du nun die Möglichkeit einen Lebenspunkt auszugeben, um die oberste Gisei-Karte vom Deck zu ziehen. Gisei-Karten erhöhen (*meistens*) deinen Verteidigungswert – aber Vorsicht, dein Opfer könnte es nicht wert gewesen sein ... denn es gibt auch **eine** negative Gisei-Karte. Die gezogene Karte wird sofort ausgeführt und zurück in das Gisei-Deck gemischt. Sie wandert unter keinen Umständen auf den Ablagestapel! Wenn du eine Gisei-Karte ziehst, dann ziehst du sie immer aus einem Deck von 5 Karten.



[1 VS. 3]

Das 1 vs. 3-Modul erlaubt es dir, dich gegen 3 Gegner gleichzeitig zu versuchen, die dich in die Zange nehmen. Jedem Gegner wird eine Zahl (*von 1 bis 3*) zugewiesen und er erhält eine eigene Anzahl an Lebenspunkten und Qi.

Dieses Modul besteht aus 3 nummerierten Gegnerkarten und eine 1 vs. 3-Gegenangriffskarte.

Hier siehst du einen beispielhaften Spielaufbau:



Der Spielablauf unterscheidet sich bei der Integration dieses Moduls nur wenig vom Grundspiel: Nachdem du zu Beginn der Runde deine 6 Aktionskarten gezogen hast, entscheidest du dich welchen Gegner du angreifen möchtest und legst einen Anzeigemarker darauf. Du kannst mit jedem Angriff immer nur einen einzigen Gegner angreifen. Da du in einer Runde zwei Angriffe ausführst darfst du für jeden dieser Angriffe einen anderen Gegner auswählen, es steht dir aber auch frei den gleichen Gegner doppelt anzugreifen.

Nachdem du dich für einen Gegner entschieden und ihn markierst hast, führst du die folgenden Phasen 2 bis 4 entsprechend denen des Basisspiel aus (2 Aktionskarten ausspielen und/oder Qi einsetzen, den Verteidigungswert des Gegners bestimmen, eine weitere Aktionskarte spielen und prüfen, ob der Angriff erfolgreich war). Danach – vor Phase 5 – wirfst du den blauen Würfel und bestimmst über die 1 vs. 3-Gegenangriffskarte die Reaktion deiner Gegner.



Die 1 vs. 3-Gegenangriffskarte zeigt anhand des Würfelwurfs an, welcher Gegner dich mit seinem Gegenangriff attackiert. **Achtung:** Hast du einen Gegner getötet, so führt dieser trotz dem eventuell erwürfelten Karteneffekt keinen Gegenangriff mehr gegen dich aus!

Beispiel: Zeigt der blaue Würfel eine 2, dann werden drei Gegenangriffe gegen dich ausgeführt: Ein Erster von Gegner 1, ein Zweiter von Gegner 2 und der Dritte von Gegner 3.

Beispiel: Du Gegner 2 bereits getötet und eine 4 gewürfelt. Du musst also nur den Gegenangriff von Gegner 3 ausführen.

Sobald du einen Gegner getötet hast, drehst du dessen Karte auf die Rückseite. Er ist tot – er führt keine Gegenangriffe mehr aus. Schaffst du es alle 3 Gegner zu töten, gewinnst du das Spiel.

Achtung: Die Boni des roten Verletzungswürfels beziehen sich immer und ausschließlich nur auf den von dir in diesem Moment angegriffenen Gegner!

[YOROI]

Das japanische Wort *Yoroi* bedeutet „Rüstung“, entsprechend kann dieses Modul entweder dich oder deinen Gegner mit einer Rüstung ausrüsten, die deutliche Vorteile im Kampf mit sich bringt. Trägst du selbst die Rüstung, so wird das Spiel leichter. Gewährst du deinem Gegner eine Rüstung, so wird das Spiel schwieriger. Das Yoroi-Modul besteht aus nur einer einzigen Karte und wir empfehlen den Einsatz dieses Moduls (auf Seiten des Spielers) insbesondere im Kampagnenmodus.

Du selbst trägst die Rüstung:

Lege die Yoroi-Karte vor dir ab und platziere einen Marker auf der weißen 4 im oberen Drittel der Karte. Die Rüstung gewährt dir insgesamt 4 Punkte Schutz, was mit 4 zusätzlichen Lebenspunkten gleichzusetzen ist: Die ersten vier Lebenspunkte, die du im Kampf verlierst, werden von der Rüstung abgezogen. Dazu schiebst du für jeden erlittenen Punkt Schaden den Marker um eine Ziffer nach rechts. Schiebst du auf diese Weise den Marker von der 1 herunter, gilt die Rüstung als zerstört. Entferne die Karte aus dem Spiel. Eventuell übrigbleibender, darüberhinausgehender Schaden (sowie jeglicher zukünftige Schaden) wird wie im Grundspiel direkt von deinen Lebenspunkten abgezogen. Du darfst Rüstungspunkte nicht für Effekte einsetzen, welche du mit Lebenspunkten bezahlen musst (z.B. *Gisei*, *Bokken*).



Dein Gegner trägt die Rüstung:

Lege die Yoroi-Karte neben oder unter die Karte des Gegners und platziere einen Marker auf der weißen 4 im oberen Drittel der Karte. Die Rüstung gewährt deinem Gegner insgesamt 4 Punkte Schutz, was mit 4 zusätzlichen Lebenspunkten gleichzusetzen ist: Die ersten vier Lebenspunkte, die er im Kampf verliert, werden von der Rüstung abgezogen. Dazu schiebst du für jeden erlittenen Punkt Schaden den Marker um eine Ziffer nach rechts. Schiebst du auf diese Weise den Marker von der 1 herunter, gilt die Rüstung als zerstört. Entferne die Karte aus dem Spiel. Eventuell übrigbleibender, darüberhinausgehender Schaden (*sowie jeglicher zukünftige Schaden*) wird wie im Grundspiel direkt von den Lebenspunkten deines Gegners abgezogen.

Sonderregel für beide Verwendungszwecke: Immer dann, wenn die Rüstung Schaden nimmt (*egal ob du sie selber trägst oder dein Gegner gerüstet daher kommt*) und du den Marker eine Ziffer weit nach rechts schiebst, wirfst du zusätzlich den blauen Würfel. Bei einer 1-5 geschieht nichts; bei einer 6 gilt die Rüstung als zerstört und die Karte wird aus dem Spiel entfernt.

Beispiel-Anordnung 1:

Yoroi-Karte neben der Gegnerkarte



Beispiel-Anordnung 2:

Yoroi-Karte unter der Gegnerkarte



[SHIRO]



Mit seiner beeindruckenden Rüstung und einer Doppelschwert-Technik, welche der des legendären Miyamoto Musashi ähnlich ist, gilt Shiro als einer der meistgefürchteten Samurai, mit denen du dich duellieren kannst.

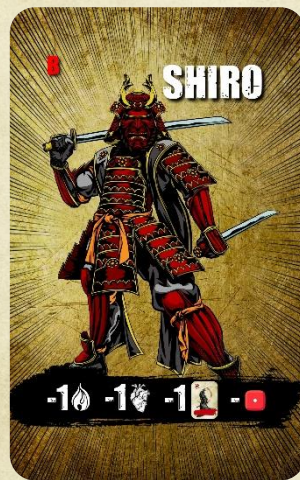
Das Shiro-Modul besteht aus einer doppelseitigen Karte (mit A- und B-Seite). Zu Spielbeginn legst du die Shiro-Karte mit der A-Seite nach oben auf den Tisch. Shiro verfügt am Anfang über 8 Lebenspunkten und 5 Qi.

7

Jedes Mal, wenn du Shiro im Kampf Schaden zufügst (*er also Lebenspunkte oder Qi verliert oder du ihm eine Wunde der Stufe 1 oder 2 zufügst*), musst du die Shiro-Karte umdrehen.

Wird die Karte dadurch **auf die B-Seite gedreht**, musst du bevor es zum Gegenangriff Shiros kommt einen der folgenden Effekte auswählen und sofort ausführen:

- **Verliere 1 Qi** (*dieser Effekt ist nicht wählbar, wenn du nicht mehr über genügend Qi verfügst*).
- **Verliere 1 Lebenspunkt.**
- **Entferne eine beliebige Aktionskarte aus deiner Hand oder vom Ablagestapel aus dem Spiel.** Falls du durch diesen Effekt eine Spezialaktionskarte von deiner Hand aus dem Spiel entfernst, ziehe dafür sofort eine neue Karte vom Standard-Aktionskartendeck nach (*hast du hingegen eine Standard-Aktionskarte oder eine Karte vom Ablagestapel abgeworfen, so ziehst du dafür keine Karte nach!*).
- Reduziere die Augenzahl des roten Verletzungswürfels um 1 (*dieser Effekt ist nicht wählbar, falls der rote Verletzungswürfel bereits eine 1 zeigt*).



Wird die Karte dadurch **auf die A-Seite gedreht**, geschieht nichts. Der Kampf wird normal fortgeführt und Shiro kontert mit seinem Gegenangriff.

[UMGEBUNGSKARTEN]

In dieser Erweiterung sind zwei neue Umgebungskarten enthalten: Der Bambuswald und die Klippe. Um eine Umgebung zu aktivieren musst du wie im Grundspiel 1 Qi ausgeben, den blauen Würfel werfen und auf der Umgebungskarte nachschauen, welcher Effekt dem Würfelwurf entspricht.

Der Aufenthalt im **Bambuswald** kann dir einen Verteidigungsvorteil bringen, allerdings birgt er auch große Gefahren! Eine 1 bis 4 erhöht deinen Verteidigungswert, bei einer 5 oder 6 erleidest du hingegen sofort eine Wunde der Stufe 1 oder 2.



Die **Klippe** ist eine besondere Umgebung: Ihr Effekt darf nur ein einziges Mal pro Kampf genutzt werden. Bei einer 1 bis 3 fügst du dem Gegner eine Wunde der Stufe 1 zu, bei einer 4 bis 6 fällst du von der Klippe, stirbst – und verlierst sofort das Spiel!



[WAFFEN]

Diese Erweiterung bringt zwei neue Waffen ins Spiel: Den YARI und das WAKIZASHI.

YARI

Positive Eigenschaft: Wenn du zu Beginn der Runde deine 6 Aktionskarten ziehst hast du die Möglichkeit einen Mulligan auszuführen: Lege alle diese 6 gerade gezogenen Karten ab und ziehe dafür 6 neue Aktionskarten (*maximal 3x pro Spiel einsetzbar; verwendest du den YARI im Kampagnenmodus dann ist dieser Effekt kumulativ zu dessen „einmaligem Mulligan“, d.h. du darfst hier insgesamt 4x pro Spiel die Karten tauschen*).

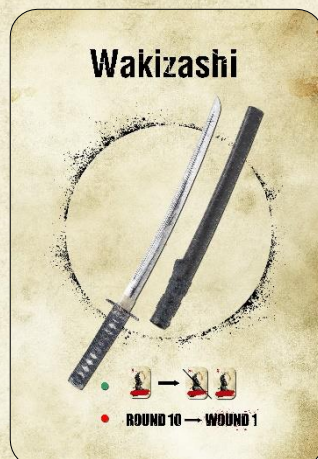
Negative Eigenschaft: Starte das Spiel mit 1 Lebensmarker und 1 Punkt Qi weniger (*d.h. du verfügst zu Spielbeginn nur über 7 Lebenspunkte und 4 Qi*).



WAKIZASHI

Positive Eigenschaft: Immer dann, wenn du eine Spezialaktionskarte ziehen musst, darfst du stattdessen 2 Spezialaktionskarten ziehen. Suche dir eine davon aus, die du behältst und mische die zweite Karte zurück in das Deck der Spezialaktionskarten.

Negative Eigenschaft: Du erleidest am Ende der zehnten Runde automatisch eine Wunde der Stufe 1.





STRETCH GOAL

&

FAN MADE

TAIKYU MODE

Taikyu Mode not only adds the unexpected to your battles, but also new possibilities to improve your strategy. This module is recommended for beginners and experts.

Taikyu is represented by a board card. This map is divided into two parts.

- The left part allows you to follow the rounds and to know how long the fight will have lasted.
- The right part presents 6 lines of consequences.



Play with TAIKYU.

When you draw your 6 Action cards at the start of the round, you must check the symbol of the first card drawn. If it is an "wound" symbol, you should immediately roll the blue die and apply the consequence associated with the result. Most of the consequences are very beneficial for the player. The consequence is valid only during the current round.

Explanations of the consequences:

- 1- If you perform a combo during this round, recover 2 Health points.
- 2- During this round, you can use 1 Ki point against 1 Special Action card.
- 3- During this round, you can use 1 Ki point against 2 levels of Wound die.
- 4- During this round, you can use 1 Ki point to advance your Bushido gauge by one level.
- 5- During this round, you can use 1 Ki point against 2 Health points.
- 6- At the end of the round, the fighter with the fewest Ki point (s) receives a Wound 1. If there is a tie, both lose 1 Ki point.

FAN MADE PNP AND SG

[ENGLISH]

KANABO 1

Positive: You win the fight, when the opponent runs out of Ki.

Negative: -1 Guard at the start of each round.

KANABO 2

Positive: When you cause damage with an attack or a wound card, the opponent loses 1 life point.

Negative: During this fight, you cannot increase your guard using Ki. (Except with a surrounding)

KANABO 3

Positive: If the opponent loses 2 or more Lives with the same attack or with a wound card. You recover 2 Ki points.

Negative: You start each round with -1 in Technique.

MASAKARI 1

Positive: -X Guard = + X Strength.

At any time during the fight. You can lower your Guard and increase your Strength as much. The reverse is impossible.

Negative: None

MASAKARI 2

Positive: Once per round, transform a Technique value into Strength.

Example: a +2 Technique card can be considered as +2 Strength.

Negative: During this fight, you cannot increase your guard using Ki.

TONFA 1

Positive: -X Guard = + X Technique

At any time during the fight. You can decrease your Guard and increase your Technique accordingly. The reverse is impossible.

Negative: None

TONFA 2

Positive: Place only one Action card before revealing the opponent's defense.

Negative: If you must suffer a level 1 or 2 injury, the game is over.

SAI 1

Positive: Once per round, transform a Strength value into Technique.

Example: a +2 Strength card can be considered as +2 Technical.

Negative: During this fight you cannot increase your guard thanks to Ki.

SAI 2

Positive: Recover 1 Ki if at the end of the round your guard is equal to or less than zero.

Negative: -1 of your choice on your gauge chart at the start of the round.

NAGAMAKI

Positive: You can exchange 1 Ki for a card of your choice from the Action deck discard pile at any time.

Negative: Unable to discover opponent's defense by Ki.

KATANA / TANTO

You will have to fight with the two weapons, but you will have to use them separately.

At the start of each round, you must choose to use either the Katana or the Tanto.

When the round starts you draw 3 Action cards, then you choose the Katana or the Tanto (face A or face B). Finally, draw 3 more Action cards to complete your 6-card hand.

The round continues normally.

The chosen weapon is to be used until the end of the round.

Characteristics of the two weapons:

KATANA

Positive: Before a counter-attack you can use a Ki point in order to gain 2 levels of Guard instead of 1 usually. (Cumulative)

Negative: There are 2 types of combos that will not earn you anything during this round.

TANTO

Positive: At any time during the round, you can use a Ki point to gain 2 Strength levels.

Negative: You start the round with -1 level in technique.

TESSEN

Positive: At the start of each round, after having drawn your 6 Action cards, you have the possibility to change location. (The cliff can only be used once per game.)

Negative: You can exchange 1 level of your injury die for a re-roll of the blue die (when it is used on a surrounding). Action possible as many times as you want. You can keep the best result.

KAI

Positive: The bonuses of the wound die are modified. Level 4, you can cause Wound 1. Level 5, you can cause Wound 2.

Negative: You start the game with 2 Ki. (Your Ki pool is always limited to 5)

1 **Kanabo**



- ~~🔥~~ → WIN
- -1 ~~⚔~~ /ROUND

2 **Kanabo**




- DAMAGE = -1 ~~👤~~
- ~~🔥~~ → + ~~⚔~~

3 **Kanabo**



- -2 ~~👤~~ → +2 ~~🔥~~
- -1 ~~⚙~~ /ROUND

1 **Masakari**




- -X ~~⚔~~ = +X ~~👤~~
- ...

2 **Masakari**




- ~~⚙~~ → ~~👤~~
- ~~🔥~~ → + ~~⚔~~

1 **Tonfa**




- -X ~~⚔~~ = +X ~~⚙~~
- ...

2 **Tonfa**



- ~~👤~~ ~~👤~~ → ~~👤~~ ~~👤~~
- WOUND 1/2 → DEAD

1 **Sai**



- ~~👤~~ → ~~⚙~~
- ~~🔥~~ → + ~~⚔~~

2

Sai



- $X \leq 0 \rightarrow +1$
- -1

Nagamaki



- 1 $-$
- \rightarrow

Katana & Tanto



- $\rightarrow +2$
- $\rightarrow 0$ **A**

Katana & Tanto



- $\rightarrow +2$
- -1 / / **ROUND B**

Tessen



- \rightarrow
- \rightarrow

Kai



- W1 W2
- $2/5$

FAN MADE BONUS OPPONENTS //

// ADVERSAIRES BONUS FAN MADE

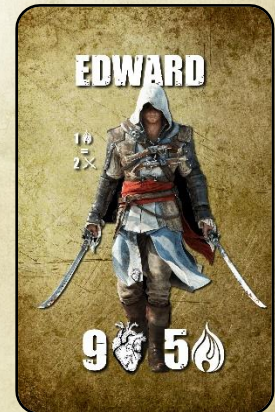


- Les combos (hors combos Blessures), vous permettent de gagner 1 Ki et 1 carte Action Spéciale.



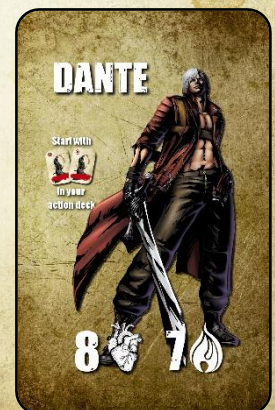
- *Combos (excluding Wound combos), allow you to earn 1 Ki and 1 Special Action card.*

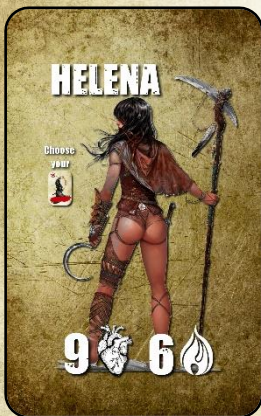
- Gagnez deux niveaux de Garde au lieu d'un seul, lorsque vous utilisez du Ki.
- *Get two levels of Guard instead of just one, when using Ki.*



- Démarrez la partie avec une carte du deck Bushido prise au hasard.
- *Start the fight with a random card from the Bushido deck.*

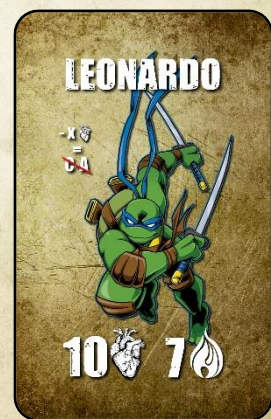
- Démarrez la partie avec deux cartes Action Spéciales au choix dans votre deck Action.
- *Start the fight with two Special Action cards of your choice in your Action deck.*





- Lorsque vous gagnez une carte Action Spéciale, choisissez là.
- *When you gain a Special Action card, choose it.*

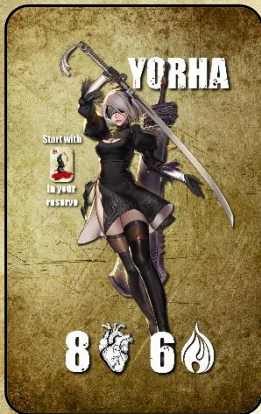
- Si Léonardo perd des points de Vie grâce à une attaque simple (3 cartes Actions), celui-ci ne contre-attaque pas.
- *If Leonardo loses life points with an simple attack (3 Action cards), he does not counterattack.*



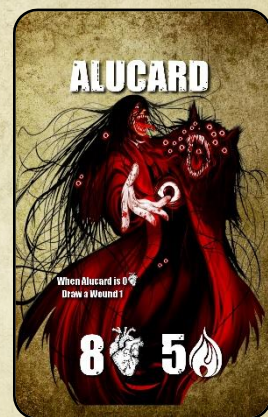
- Durant le combat il est possible de réaliser une nouvelle combinaison de combo qui vous donne droit à une carte Action Spéciale ou un point de Ki. (Un picto de chaque)
- *During the fight, it's possible to make a new combo combination which allows you to gain a Special Action card or a Ki point.*

- Lorsque vous réalisez un combo (hors combo blessure), vous pouvez récupérer deux Ki au lieu d'un.
- *When doing a combo (excluding Wound combo), you can collect two Ki instead of one.*

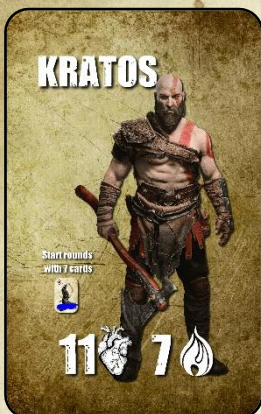




- Démarrez la partie avec une carte Action Spéciale au choix « stockée » dans votre réserve.
- *Start the fight with a Special Action card of your choice “stored” in your reserve.*



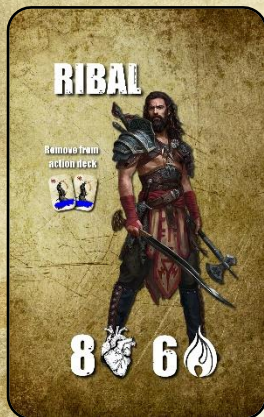
- Lorsque Alucard n’a plus de point de vie, subissez une Wound 1 avant de remporter le combat.
- *When Alucard has run out of life, draw a Wound 1, before winning the fight.*



- Démarrez chaque manche avec 7 cartes Action au lieu de 6.
- *Start each round with 7 Action cards instead of 6.*

- À la fin de chaque manche, perdez 1 point de vie.
- *At the end of each round, you lose 1 life point.*



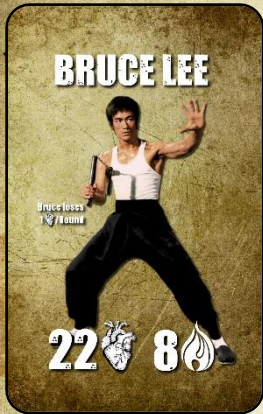


- Retirez 2 cartes Action du deck Action lors de la mise en place. Elles ne seront pas utilisées durant ce combat.
- *Remove 2 Action cards from the Action deck during setup. They will not be used in this fight.*

- Les combos « blessures » (rouge), peuvent être traités comme des combos classique.
- *“Wound” combos (red) can be treated like classic combos.*



- Vous pouvez combattre Zoro avec deux armes en même temps, parmi les suivantes : Bokken, Naginata, Nodachi, Tanto, Yari et Wakizashi.
- *You can fight Zoro with two weapons at the same time, among the following: Bokken, Naginata, Nodachi, Tanto, Yari and Wakizashi.*



- Bruce Lee perd 1 point de vie à chaque fin de manche.
- *Bruce Lee loses 1 life point at the end of each round.*


- Démarrez la partie avec une carte du deck Bushido prise au hasard.
- *Start the fight with a random card from the Bushido deck.*





Merci à tous les participants !!

Thank you to all participants !!

JINNO



Combo = 2

10  4 


KRATOS







Start rounds with 7 cards

11  7 

LEONARDO



-X  = CA 

10  7 

MUGEN



Start with 1 Bushido card

10  6 

SASUKE



10  6 

SKULL



You lose 1  /Round

5  5 

YORHA



Start with  in your reserve

8  6 

ZORO



You can play with 2 compatible weapons

10  6 


AFRO SAMURAI


Combo = 





9  6 


ALUCARD

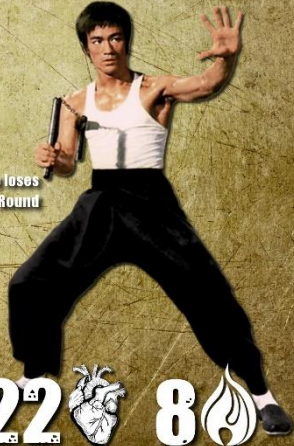
When Alucard is 0  Draw a Wound 1





8  5 

BRUCE LEE

Bruce loses 1  /Round



22  8 


DANTE


Start with  in your action deck





8  7 

JACK

Combo = 



10  6 


EDWARD


1  = 2 





9  5 

HELENA

Choose your 



9  6 

GERALT

Start with 1 Bushido card



11  7 