

WAY OF THE SAMURAI

Ein Spiel von Youssef 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:

Spieler 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.

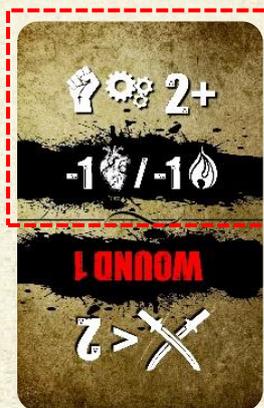
Beispiel 1 :



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



Beispiel 2 :

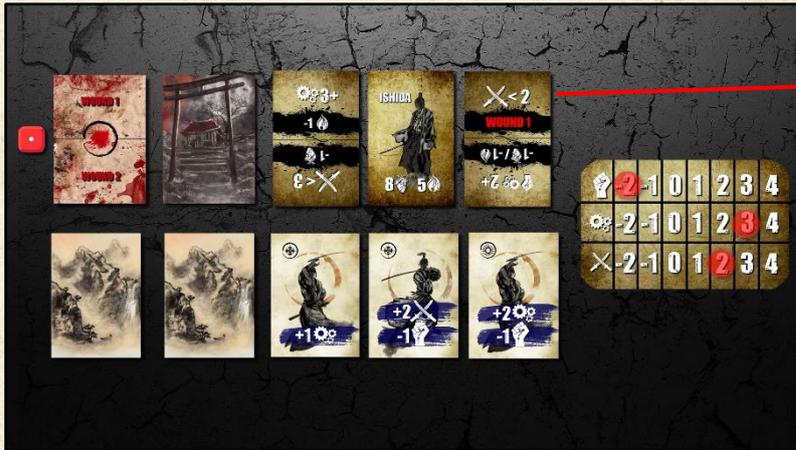


Diese Gegneraktionskarte bedeutet: Wenn die Stärke UND Technik des Spielers 2 oder mehr beträgt, verliert der Gegner 1 Lebenspunkt ODER 1 Qi. Die Entscheidung liegt beim Spieler.

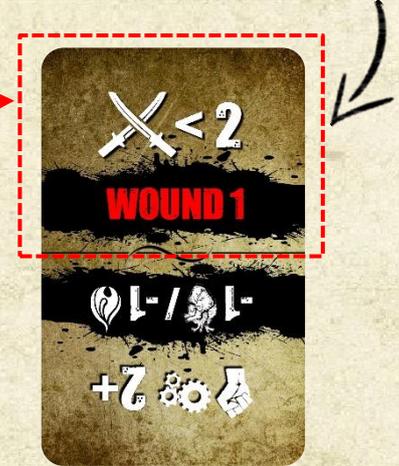
Phase 4 : Vollende die Bewegung deines Samurai: Lege eine dritte Aktionskarte aus deiner Hand zu den beiden anderen. Um erfolgreich zu sein, sollte dein Samurai nun die gegnerische Defensive (aus Phase 3) überwinden. Alternativ, erhöhe die eigene Verteidigung (als Vorbereitung für Phase 5, dem Gegnerangriff). 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!

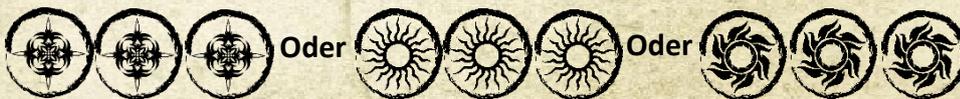
Qi kann auf mehrere Arten benutzt werden :

- ❖ 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.

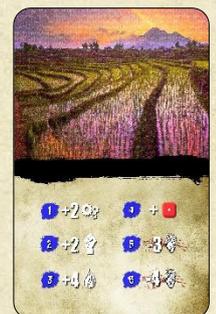


Umgebungskarten

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 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 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 ou 1 (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 est à -2 à la fin d'une manche : défaite immédiate!

Spielmodus: Kampagne

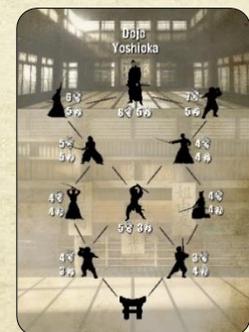
Auf der Rückseite jeder Anzeige-tafel befindet sich ein Szenario. Eines zeigt Miyamoto Musashis Kämpfe gegen die stärksten Schüler des Yoshioka Dojo. Das andere zeigt den Angriff der Schüler des Dojo Yoshioka gegen Miyamoto Musashi am Ausgang des Dorfes.

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