

## Allgemein gültige Kampfregel:

Ein Kampf gilt für denjenigen (Samurai oder Bushi) als siegreich, der nach Einberechnung der Taktikscheiben (und damit einer eventuellen Verdopplung der eingesetzten Katanas) die größere Kampfstärke (also einen höheren Katana-Wert) besitzt. Dies gilt auch, wenn das Gebiet dadurch nicht erobert bzw. verteidigt wird.

Gibt es beim Vergleich der eingesetzten Katanas ein Unentschieden, verliert der Samurai-Spieler (Angreifer) den Kampf. Die Truppen des Daymios müssen sich in die Ausgangsprovinz zurückziehen. Es werden immer nur Einheiten geschlagen, die auch am Kampf teilnehmen. Werden **NICHT ALLE Verteidiger geschlagen**, müssen sich überlebende angreifende Truppen ebenfalls zurückziehen.



Die Anzahl eingesetzter Katanas auf Seiten der Zweikampf-Taktik wird verdoppelt und die Ergebnisse verglichen. Der Unterlegene **verliert die Differenz** an Truppen.



Die Anzahl eingesetzter Katanas auf Seiten der Schlacht-Taktik wird verdoppelt und die Ergebnisse verglichen. Der Unterlegene **verliert die Differenz** an Truppen.



Die Anzahl eingesetzter Katanas auf Seiten der Meuchelangriff-Taktik wird verdoppelt und die Ergebnisse verglichen. Der Unterlegene **verliert die Differenz** an Truppen.



Die Anzahl eingesetzter Katanas wird miteinander verglichen. Der Unterlegene verliert die Hälfte seiner Samurai-Ehre (aufgerundet) an den Sieger, allerdings **KEINE Truppen**. Besiegte Truppen müssen sich in ein angrenzendes eigenes Gebiet zurückziehen. Können sie dies nicht werden sie vom Spielfeld entfernt, gelten hinsichtlich der Samurai-Ehre aber **NICHT** als in der Schlacht getötet!



Die Anzahl eingesetzter Katanas wird miteinander verglichen. Der Unterlegene **verliert ALLE seine kämpfenden Truppen**.

### Sonderfall 3er Katana in der Schlacht:

Nachdem der Gewinner der Schlacht ermittelt wurde verliert auch dieser für jedes ausgelegte 3er Katana des Verlierers eine Truppe.



Die Anzahl eingesetzter Katanas wird miteinander verglichen. Der Unterlegene **verliert die Differenz** zwischen den eingesetzten Katanas an Truppen. **Tanz der Schatten:** Nach dem Kampf wird für **jedes** eingesetzte 1er Katana eine zusätzliche Truppe des Gegners entfernt.



### Sonderfall: Verräter-Taktikscheibe

**Gewinnt IMMER** gegen jede andere Taktik (unabhängig von den eingesetzten Katanas).

Die Truppen des Unterlegenen werden vollständig vernichtet. Gegen eine andere Verräter-Taktik eingesetzt werden die eingesetzten Katanas miteinander verglichen. Anschließend verliert der Unterlegene die Differenz zwischen den eingesetzten Katanas an Truppen.

## Sonderfälle „nach dem Kampf“:

**Nach dem Kampf sind auf beiden Seiten noch Truppen übrig:** Die Truppen des Daymios müssen sich zurückziehen, auch wenn der Samurai-Spieler siegreich war. **Die Provinz wird nicht erobert!**

**Nach dem Kampf wurden alle Truppen beider Parteien vernichtet: Die Provinz wird neutral**, egal wer den Kampf gewonnen hat. Der ehemalige Besitzer verliert umgehend die Vorzüge der Provinz (Truppen, Verstärkung, Daymio-Ehre).

**Der Samurai verliert den Kampf, tötet aber nach dem Kampf alle verteidigenden Truppen** (z.B. durch Meuchelmord oder 3er Katanas) **und hat selbst mindestens noch eine Truppe übrig:** Er erobert die Provinz für seinen Daymio. Der Samurai erhält jedoch keine Samurai-Ehre, sondern muss sich für die Niederlage verantworten.



### Sonderfall: Meuchelangriff + 1er Katanas

Nachdem der Sieger eines Kampfes fest steht wird **NACH dem Kampf** für jeweils **ZWEI** eingesetzte **1er Katanas** auf Seiten des Meuchlers **EINE zusätzliche am Kampf beteiligte Truppe** des Gegners entfernt. Dies gilt auch gegen den Verräter.



### Sonderfall: Kotau im Kampf

Wird der Kotau als Taktikscheibe verwendet, weil keine andere Taktik zur Verfügung steht, wird dieser bei Offenlegung abgelegt und zufällig eine Kampf-Taktikscheibe aus dem Vorrat gezogen und verwendet. Wird hier erneut ein Kotau gezogen, wird dieser wieder ausgetauscht, bis eine gültige Taktikscheibe gezogen wird.

