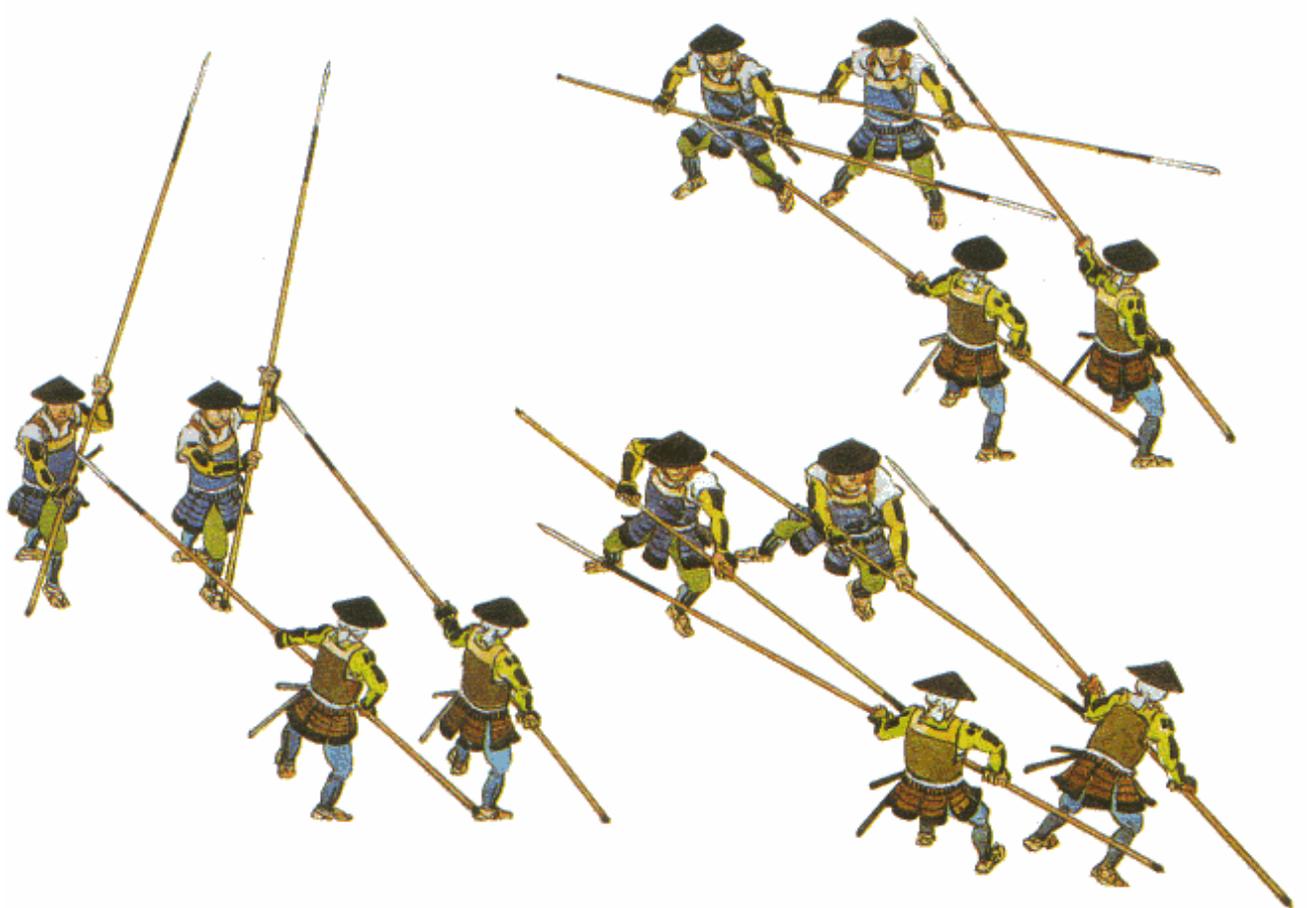


Sengoku - Jidai - Tabletop

Japans Reichseinigungskriege 1467-1616



戦国時代

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Figurendarstellung	3
Landesnatur	4
Lageplan Ostasien	4
Japans Reichseinigungskriege 1467 - 1616	4
Zeittafel	6
Strategische Spiele in der Zeit der Reichseinigungskriege	7
Kampfbedingungen - Würfeln vor dem Aufstellen	8
Gelände	9
Spielfläche	12
verdeckte Aufstellung der Truppen	12
Boote, Kanonenbarken	12
Wetterbedingungen	13
Truppentypen	14
Bewegungseinheiten, Zeit	14
Armeezusammensetzung	14
Befehlsstruktur	14
Sabotage	14
Aufstellung	15
Spielverlauf, Bewegungsbeispiele	15
Fernkampf	18
Nahkampf	20
Ninja-Regeln	21
Feuer legen	21
Belagerung	22
Demoralisierung	22
Gewinn und Verlust einer Schlacht	23
Punktwerte und Kampfprämien	23
DBX mit 12 Elementen	24
Samuraiarmeen nach anderen Regeln	25
Bücherliste	26

Einführung

Diese Regeln sollen strategische Spiele der späten Samuraizeit ermöglichen. DBA kann nicht als wirklich strategisch verstanden werden, dazu sind 12-Element-Armeen zu schematisch und die Spielfläche zu klein. Die grossen DBX-Regeln aber nehmen schon an die 4 Stunden Zeit in Anspruch.

Eine Partie, die in etwa 2 Stunden entschieden werden kann, in einem geografisch begrenzten Gebiet ausgetragen wird und deren Epoche begrenzt bleibt, war meine Zielvorgabe. Andere Regelwerke ermöglichen oft einen zusätzlichen Einblick ins Spiel mit Figuren im Gelände. Als DBX-Spieler habe ich Ideen aus dem französischen Art de la Guerre, Armati der Amerikaner und den Regeln von Chris Peers aufgegriffen und diese einzubeziehen versucht. Gespielt wird in abwechselnden Runden. Die beiden Gegner durchlaufen je eine aktive und eine passive Phase. Beim Zusammenprall gegnerischer Truppen, ab jetzt als **Elemente** (Abbildung Seite 7) bezeichnet, wird die Berührung von gegnerischen Basenvorderkanten als Nahkampf (Abbildung Seite 20) gewertet. Der Angreifer passt sich dabei bis zu einer halben Basenbreite (Abbildung Seite 21) zu. Das mag DBX-Spielern selbstverständlich erscheinen, ist aber nur eine von mehreren Möglichkeiten. Ab Seite 15 wird der Spielverlauf beschrieben, der auch Neueinsteiger ohne Spielerfahrung zu einer Partie verleiten kann.

Die Regeln ermöglichen Schlachten mit optimierten Geländemerkmale, die fast an DBA2.2 erinnern, aber mit bis zu 3 unterschiedlich grossen Befehlsgruppen. Zur Beförderung von Truppen können in schiffbaren Gewässern auch Boote eingesetzt werden. Einfache Belage-

rungsregeln sind auf Seite 22 zu finden. Befestigungen können nicht nur Zuschauern das Gefühl einer wahren Schlacht vermitteln.

Im Anhang werden Armeelisten zu anderen Regelwerken beschrieben, die aber nicht vorhandene Truppentypen beinhalten, da alle diese Armeelisten ursprünglich vom selben Autor stammen. Wer also Schlachten mit grösseren Armeen austragen möchte, kann die hier beschriebenen Listen ab Seite 25 verwenden und nach seinen bevorzugten Regeln austragen.

Figuredarstellung

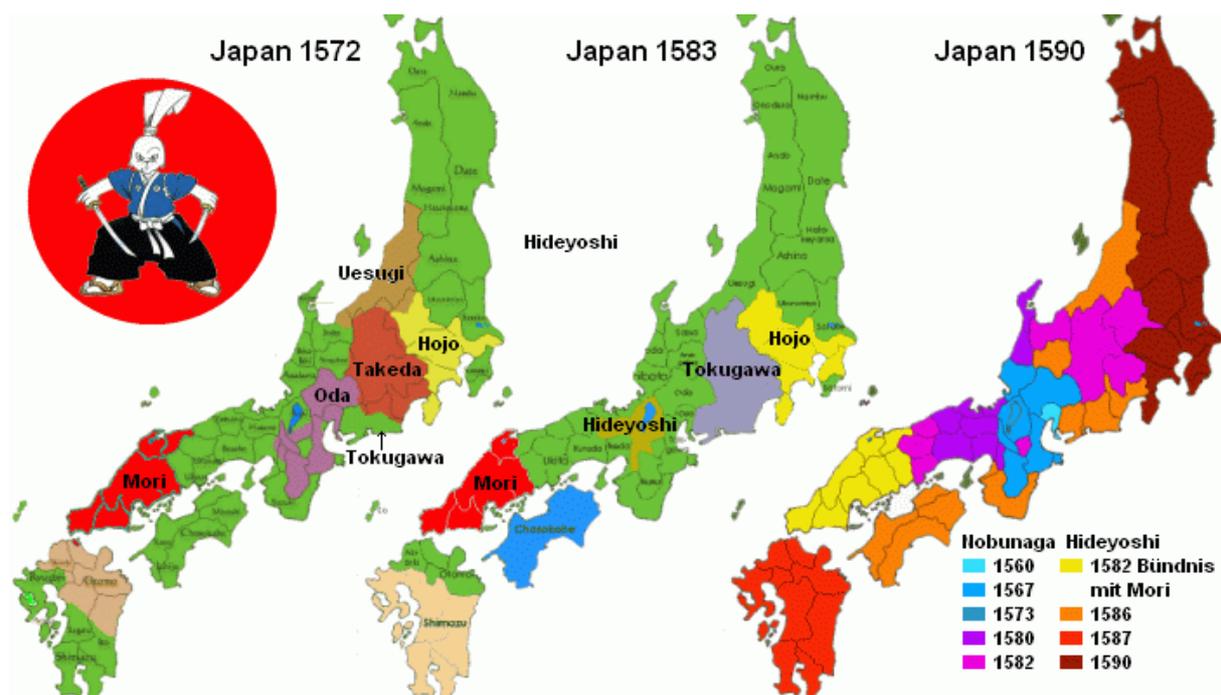
Die DBX-Basierung bietet den Spielern die Möglichkeit, ihre Armeen auch für andere Regeln zu verwenden und wird hier verwendet, obwohl mit anders basierten Armeen bestimmt genauso spannende Schlachten ausgefochten werden können. Werden 15mm Figuren mit 4cm Frontbreite verwendet, kann Fussvolk meistens auf 2cm tiefen Basen aufgestellt werden. Stammeskrieger, Milizen oder Berittene kommen auf 3cm tiefe Reitereibasen zu stehen. Grössere Figuren werden entsprechend auf 6cm breite 3-4cm tiefe Basen gestellt. Bereits vorhandene andersbasierte Elemente können, wenn beide Parteien damit einverstanden sind, natürlich auch verwendet werden. Zum Teil sind meine Kampfmonche auch nur zu dritt basiert.

Eine Base Fusstruppen stellt zwischen 250 - 1000 Krieger dar. Basen von Berittenen bestehen aus etwa 125 - 500 Mann. Eine Base Horden kann 300 - 1500 schlecht bewaffnete oder unwillige Kämpfer darstellen. Eine zusätzliche Base Ninjas stellt eine viel kleinere Anzahl Saboteure dar, 20 - 100 Mann, die aus der Überraschung aber eine Einheit Fusstruppen oder Berittene im schweren Gelände, kampfunfähig machen können. Dementsprechend verbleiben auf der ursprünglichen Base nur noch 150 - 900 Mann, ohne weitere Kampfeinheiten einstecken zu müssen.

Die Aufstellung: **Truppentypen/Basengrösse/Figurenzahl** auf Seite 14 enthält die Basengrößen, die zur bevorzugten Figurengrösse passen.

...Bemerkenswertes ist jeweils andersfarbig notiert...

© TTCH Mai 2014



Landesnatur

Japans ist eine Inselgruppe östlich des asiatischen Festlandes - umgeben vom Pazifik und dem japanischen Meer. Es gibt vier grosse Inseln; Honshu in der Mitte ist die größte, gefolgt von Hokkaido im Norden und den südlichen Inseln Kyushu und Shikoku. Dazu kommen über 6000 kleinere Inseln.

Das ganze Archipel ist über 3000 km lang und erstreckt sich vom subtropischen Süden bis zum kaltgemässigten Norden. Die Gesamtfläche ist mit 377 000 km² in etwa so groß wie die von Deutschland. Über 80 Prozent des Landes sind bergig bis hügelig. Die Wälder nehmen etwa 67 % der Fläche ein. Nur etwa 15 % der Fläche bietet landwirtschaftlich nutzbaren Boden. Kein Ort ist mehr als 200 km vom Meer entfernt.

Der höchste Berg ist der Fuji-san (irrtümlicherweise oft als Fujiyama bezeichnet); er ist 3'776 m hoch. Auch in den Japanischen Alpen befinden sich einige Dreitausender, so etwa der Hotaka-dake. Ebenen sind selten und nicht sehr gross - die grösste ist mit 13.000 km² die Kanto-Ebene - in welcher sich die heutige Hauptstadtregion ausdehnt. Die zahlreichen Fliessgewässer im Landesinneren hatten je nach Jahreszeit sehr unterschiedliche Wasserstände, so dass sie nur für sehr flache Boote befahrbar waren. Der Shinano-gawa ist mit 367 km der längste Fluss.



Die obige veraltete Karte verdeutlicht die Ausdehnung und Lage der japanischen Inseln zueinander, sowie deren Lage zu Korea und innerhalb von Ostasien. Die Insel Okinawa mit der Hauptstadt Naha sind dem chinesischen Festland fast näher als der nächsten japanischen Insel Kyushu. Die Insel Formosa ist das heutige Taiwan.

250 Vulkane, wovon heute noch 60 aktiv sind, und die geographische Lage an der Grenze der sich verschiebenden eurasiatischen und pazifischen Kontinentalplatten führten schon immer zu heftigen Vulkanausbrüchen und Erdbeben.

Auch verheerende Tsunamis, ausgelöst durch starke Seebeben, sind keine Seltenheit. Japan wird in regelmässigen Abständen von Taifunen heimgesucht, die teilweise schwere Verwüstungen anrichten. In den subtropischen bis kalt-gemässigten Klimazonen Japans hat sich eine artenreiche Tier- und Pflanzenwelt entwickelt. Einige Tierarten kommen praktisch nur hier vor. Die sehr fischreichen Gewässer vor den japanischen Küsten liefern eine wichtige Ergänzung zum Grundnahrungsmittel Reis.

Bis zur Reichseinigung und noch darüber hinaus gestaltete sich die Fortbewegung innerhalb Japans sehr beschwerlich. Im Gegensatz zu den Römern etwa kümmerten sich die örtlichen Machthaber nicht um Reisewege und Fernverbindungen, wohl auch um möglichen Gegnern die Erreichbarkeit der eigenen Gebiete nicht zu erleichtern. So blieben weite Inlandstrecken für Lastkarren oft unbefahrbar. Der Nachschub von ganzen Armeen musste von Trägern und Packtieren bewältigt werden.

Während die Nordinsel Hokkaido keine Samuraischlachten erlebt hat, wurden die Ryukyu-Inseln, das heutige Okinawa 1609 vom Shimazu-Clan erobert.

Japans Reichseinigungskriege 1467 - 1616

Die von den Japanern Sengoku-jidai genannte Epoche wird bei uns als "Zeit der streitenden Reiche" übersetzt und mit der Zeitspanne von 1477-1573 bemessen. In der damaligen Hauptstadt Kyoto wütete zuvor der 10-jährige Onin-Krieg. Das dadurch entstandene Machtvakuum löste im ganzen Land verheerende Machtkämpfe aus. Jeder lokale Landesfürst, Daimyo genannt, versuchte auf Kosten seiner Nachbarn seine Machtsphäre zu erweitern.

Dazu kam, dass Japan seit Jahrhunderten Kaiser hatte, ausserdem auch einen obersten Kriegsherrn, den Shogun. Erst 1603 mit der Machtergreifung von Tokugawa Ieyasu wurde das Shogunat von dessen Familie langfristig neu besetzt. Mit dem Tod von Tokugawa Ieyasu endete auch die Epoche der streitenden Reiche.

Das ganze Kastengefüge der japanischen Gesellschaft war damals schon Jahrzehnte, wenn nicht schon länger in Schieflage geraten. Die weitgehend überschuldete Kriegerkaste der Samurai lebte auf Kosten der niedriger gestellten Kaste der Bauern. Vom stolzen berittenen Bogenschützen entwickelten sich verarmte Samurai zum Fussvolk. Vielerorts kam es zu heftigen Bauernaufständen, der so genannten Ikko-Ikki-Bewegung, die eine kastenlose Gesellschaft forderte und von Mönchen getragen wurde, die dadurch auch ihrem Stand mehr Gewicht verleihen wollten. Erst 1580 gelang es Oda Nobunaga, diese militante Bewegung zu zerschlagen.

1573 entmachtete Oda Nobunaga den seit längerem schon bedeutungslosen Ashikaga-Shogun formell und wurde bis zu seinem Tod 1582 zu einem der bedeutendsten Herrscher im Land. Danach kam der aus dem Bauernstand stammende Toyotomi Hideyoshi an die Macht. Von seiner Burg in Osaka aus beherrschte er Japan bis zu seinem Tod 1598. Er war auch für zwei letztlich gescheiterte Korea-Invasionen verantwortlich. Erst da wurde der Weg frei für Tokugawa Ieyasu, der alle Konkurrenten ausschalten konnte.

Aber Japan war immer noch tief gespalten. Im Westen herrschten vielerorts Fürsten, die ihren Glanz Toyotomi Hideyoshi verdankten, sowie seine ehemaligen Heerführer. Im Osten hingegen waren die Vasallen vom erstarkten Tokugawa Ieyasu in der Überzahl. Tokugawa hatte sich an den Koreafeldzügen nicht beteiligt.

Zeitafel

1333-1568	Muromachi-Zeit
1467-1573	Sengoku-Zeit (Zeit der streitenden Reiche)
1467-1477	Ōnin-Krieg
1488-1564	Ikkō-ikki Bewegung
1493	Beginn der Expansion des Odawara Hojo Clans
1512	Einnahme von Kamakura durch Hojo
1518	Belagerung von Arai
1521-1573	Takeda Shingen (Tiger von Kai)
1524	Einnahme von Edo durch Hojo
1530-1578	Uesugi Kenshin (Dragon of Echigo)
1534-1582	Oda Nobunaga
1537-1598	Toyotomi Hideyoshi
1542-1616	Tokugawa Ieyasu
1542	1. Schlacht von Azukizaka - Oda Nobuhide, Oda Nobunagas Vater, besiegt Imagawa Yoshimoto
1542/3	portugiesische Arkebusen in Japan
1542	Belagerung von Toda
1545	Arkebusen Produktion in grossen Stückzahlen
1546	Schlacht von Odaijara - Takeda Shingen besiegt Uesugi Kenshin
1548	Schlacht von Uedahara - Murakami Yoshikiyo besiegt Takeda Shingen 1. Einsatz von Schusswaffen
1553	1. Schlacht von Kawanakajima
1555	2. Schlacht von Kawanakajima
1557	3. Schlacht von Kawanakajima
1560	Schlacht von Okehazama - Oda Nobunaga bezwingt ein zahlenmässig weit- aus stärkere Heer des Imagawa Yoshimoto
1561	4. Schlacht von Kawanakajima
1564	Schlacht von Azukizaka - Tokugawa besiegt die Ikko Ikki von Mikawa
1568	Oda Nobunaga erobert Kyoto
1570	Schlacht von Anegawa - Tokugawa Ieyasu und Oda Nobunaga zerschlagen die Clans der Azai und Asakura
1573	Azuchi-Momoyama-Zeit - Schlacht von Mikatagahara - Takeda Shingen be- siegt Tokugawa Ieyasu
1575	Schlacht von Nagashino (Untergang der Reiterei)
1577	Schlacht von Tedorigawa - Uesugi Kenshin besiegt Oda Nobunaga
1578	Schlacht von Mimigawa - Shimazu Yoshihisa besiegt Tawara Chikataka
1580	Oda Nobunaga zerschlägt die Ikko Ikki Hongan-Ji
1582	Schlacht von Yamazaki - Toyotomi Hideyoshi besiegt Akechi Mitsuhide
1584	Schlacht von Komaki und Nagakute - Toyotomi Hideyoshi gegen Tokugawa Ieyasu
1585	Invasion von Shikoku
1586	Schlacht von Hetsugigawa – Shimazu besiegen Otomo
1587	Invasion von Kyushu - Unterwerfung der Shimazu
1590	Belagerung von Odawara - Unterwerfung der Hojo
1592-1597	Invasion Koreas
1600-1868	Edo-Zeit
1600	Schlacht von Sekigahara
1609	Shimazu-Invasion Okinawas
1614-1615	Belagerung von Osaka
1638	Shimabara Rebellion

Strategische Spiele in der Zeit der Reichseinigungskriege

Die japanische Inselgruppe entwickelte sich sehr unterschiedlich gegenüber dem asiatischen Festland. Seit den Mongoleneinfällen von 1274 und 1281 gab es keinen nennenswerten Kulturaustausch, weder mit China noch Korea. Irgendwann vor 1500 erreichte chinesisches Schiesspulver den japanischen Westen. Da die Chinesen aber auch nur erste bescheidene Schusswaffen aus Keramik, Holz und allmählich auch eiserne Feuertöpfe kannten, Schiesspulver als äusserst unberechenbar galt, brachte diese Art Schusswaffen für militärische Zwecke nur begrenzten Nutzen. Eine Art frühe Handgranaten waren in Japan wohl von den Mongolen her bekannt, wurden aber vorwiegend, wegen der Verwirrung, die sie verursachten, ab und zu von Ninjas verwendet.

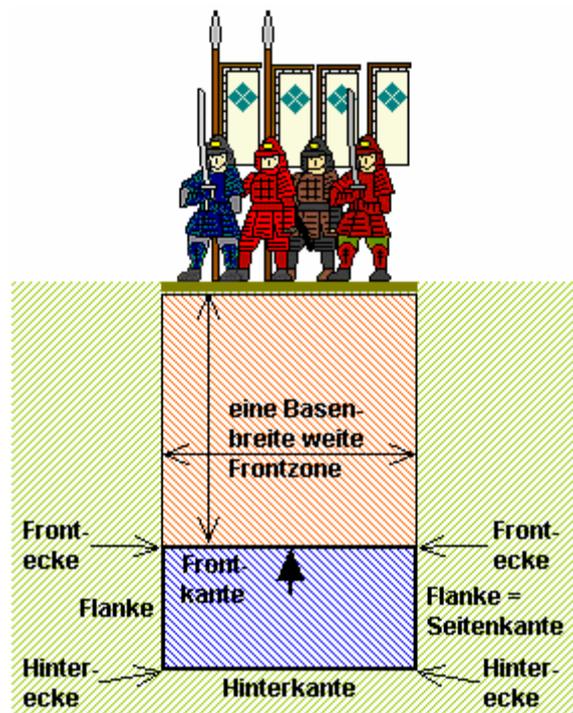
Seit die japanischen Ureinwohner auf den meisten Inseln ausser Hokkaido im Norden ausgerottet waren, gab es in Japan zwei Befehlsgewalten, den Kaiser mit göttlicher Abstammung und den Shōgun, quasi den Unterwerfer der Barbaren. Einen Herrscher mit göttlicher Abstammung in einem Gefecht sterben zu sehen, war für das Volk undenkbar, darum ein weltlicher Heerführer in kriegerischen Zeiten. Mit der Zeit entstand eine feudale Gesellschaft wie anderswo auch. Zu den vornehmen Geschlechtern wurden die Nachfahren der glorreichen Mongolenbezwinger und etliche Unterdrücker von Bauernaufständen, um die sich immer buntere Legenden entwickelten.

Eine feudale Gesellschaft bedingt die Ausbeutung der jeweils unteren Schicht, leistet sich aber Blutrache und dadurch die Dezimierung der oberen Schichten. Da in Japan die Reisproduktion die Grundlage des Wohlstands bildet, Missernten oder deren Vernichtung durch den Feind zur Verelendung ganzer Landstriche führt, entbrannte unter immer weniger, dabei aber wohlhabender werdenden Grundbesitzern ein verheerender Machtkampf.

Während die japanischen Heere bis etwa zur ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts vorwiegend aus berittenen Samuraibogenschützen mit Knechten zu Fuss bestanden, wuchs danach der Anteil des Fussvolks stetig an. Samuraifamilien verarmten, konnten sich keine eigenen Pferde mehr leisten, standen aber weiterhin in der Pflicht der Grundbesitzer. Die Macht der Grundbesitzer stieg mit der Stärke der eigenen Reiterei und der uneingeschränkten Verfügbarkeit des Fussvolks. So wurden aus Bauern Ashigaru=Söldner, befehligt von verarmten Samurai-Offizieren ohne Pferd.

Die Ausbildung eines Samurai-Elite-Eizelkämpfers war wesentlich teurer als die Ausbildung eines Bogenschützen, aber auch dann noch wesentlich teurer als die Ausbildung eines Tepposchützen oder eines Yarikämpfers. Im Gegensatz zum Bogenschützen brauchte der Mann mit Yari (=Lanze oder Pike) oder Teppo (=Arkebuse) keine besondere Begabung für den Gebrauch ihrer Waffe, sondern Drill mit der ihm zugeteilten Waffe. Bei dem einen war das eine stete Folge von Stössen, Hieben und Paraden, egal ob gegen berittene Gegner oder Fussvolk, mit der Stangenwaffe. Beim anderen möglichst schnelles Abfeuern und Nachladen der Schusswaffe.

...da in Japan kein natürliches Salpeter, unerlässlicher Bestandteil von Schiesspulver, vorkommt, musste es in gedeckten Hütten in einem mehrjährigen Prozess aus menschlichem Urin gewonnen werden...



Kampfbedingungen - Würfeln vor dem Aufstellen

Die beiden Oberbefehlshaber sitzen sich auf der Längsseite des Tisches gegenüber, ausser in einem vorgegebenen Szenario oder einer Kampagnenschlacht. Nachdem beide Spieler ihre bevorzugte Jahreszeit bestimmt haben, wird um die Initiative gewürfelt. Sind die Summen gleich hoch, wird solange gewürfelt, bis sich ein unterschiedliches Ergebnis ergibt. Der Spieler mit dem höheren Endergebnis wird Angreifer, der andere ist der Verteidiger. Die Schlacht findet dann in der vom Angreifer gewählten Jahreszeit im vom Verteidiger ausgelegten Heimatgelände statt.

Nun werden alle bis dahin gewürfelten Augenzahlen zusammengezählt. Die Summe ergibt die Stunde nach Mitternacht, zu der die Schlacht beginnen kann. Dann wird die niedrigere Augenzahl des letzten Würfels von der höheren abgezogen; die Differenz gibt den Wetterwert von Seite 13 an.

Wenn die zuletzt gewürfelte Augenzahl des Angreifers ungerade war, so schaut er direkt nach Westen, war sie gerade, so schaut er direkt nach Osten. In Japan gilt eine **4** als eine Unglückszahl. Wer in dieser Phase eine **4** würfelt, kann versuchen seinen Gegner mit unehrenhaften Mitteln zu überlisten und Ninjas anheuern. Erwürfeln beide Spieler zusammen eine **4**, können beide Ninjas anheuern.

Tages + Nachtzeit

Die Summe aller gewürfelten Augenzahlen beim Würfeln vor dem Aufstellen ist gleich der Stunde nach Mitternacht, zu der die Schlacht beginnen kann. Der Aufmarsch ist zu diesem Zeitpunkt abgeschlossen.

Eine Stunde Realzeit ist vergangen, sobald der Verteidiger 4 Runden gespielt hat.

Die Zeit von Sonnenaufgang bis -untergang ist:

- 5.00 Uhr bis 19.00 Uhr im Sommer
- 8.00 Uhr bis 16.00 Uhr im Winter
- 6.00 Uhr bis 18.00 Uhr im Frühling oder Herbst

Morgengrauen ist die Stunde, bevor die Sonne aufgeht, Abenddämmerung die Stunde nach Sonnenuntergang.

Nacht ist zwischen diesen Zeiten. Es ist Mondschein, wenn das letzte Würfelergebnis des Verteidigers beim Würfeln vor dem Aufstellen ungerade war und es weder Bewölkung, noch Nebel oder Regen gibt.

Wenn die Aufstellung zwischen Mitternacht und Sonnenaufgang beendet ist, steht es im Sommer jeder Seite frei, die Schlacht sofort zu beginnen. Wenn das keine Seite will, beginnt sie bei Sonnenaufgang. Im Frühjahr oder Herbst kann sie frühestens eine halbe Stunde vor Sonnenaufgang beginnen. Im Winter beginnt sie erst bei Sonnenaufgang.

Wenn die Schlacht vor Sonnenaufgang beginnt, dann dürfen sich Kommandos, die:

- unzuverlässig sind oder
- deren Bewegungswürfe 2 oder weniger erzielt hatten, bis Sonnenaufgang nicht bewegen, keine weiteren Bewegungspunkte (BP) würfeln, es sei denn, eins ihrer Elemente hat ein feindliches Element gesehen oder wahrgenommen.

Wenn während der Schlacht die Nacht hereinbricht, geht sie weiter, wenn der Mond scheint und einer der Spieler sie fortsetzen will. Sonst wird davon ausgegangen, dass beide Seiten die Schlacht abbrechen und ins Lager zurückkehren. Dann entscheidet jeder Spieler für sich, ob er die Schlacht am nächsten Tag fortsetzen oder sich im Schutz der Dunkelheit zurückziehen will. Wenn sich ein Spieler zurückzieht, ist die Schlacht zu Ende. Jeder Spieler, der sich zurückzieht, spricht damit dem Gegner einen Siegpunkt zu. Wenn sich keiner zurückzieht, werden alle demoralisierten Truppen entfernt, die sich nicht in befestigten BUA aufhalten. Alle anderen Truppen, abzüglich aller Verluste, aber inklusive evtl. nicht eingetroffener Flankenmärsche werden zu Sonnenaufgang neu auf dem Tisch aufgestellt, nach den gleichen Regeln wie für den Beginn einer Schlacht. Allerdings sind Flankenmärsche und Hinterhalte jetzt nicht zugelassen. Die Verluste vom vorigen Tag werden weiterhin angerechnet und die Demoralisierung wird anhand der ursprünglichen Armeestärken bestimmt.

Gelände

Das Gelände spielt bei jeder Schlacht eine wichtige Rolle. Je nach Armee bevorzugen Spieler offenes Gelände, um ihrer Reiterei möglichst viel Bewegungsfreiheit zu gewähren, oder zerklüftetes Gelände, in dem leichte Truppen in Hinterhalten lauern können. Eine überlegte Geländewahl kann der eigenen Armee zu einem entscheidenden Vorteil verhelfen. Das Gelände hat im Spiel Einfluss auf die Bewegungsgeschwindigkeit von Truppen, kann deren Sichtweite einschränken und Deckung gegen feindlichen Beschuss bieten.

Abmessungen von Geländestücken Neben Geländeflächen kann das Schlachtfeld auch lineares Gelände wie Flüsse, deren ausgetrocknete Bette oder Hügelketten aufweisen. Die Form solcher Geländemerkmale ist von deren Art abhängig, fällt aber sehr oft oval aus. Felder, Plantagen oder Ortschaften können aber auch kantig oder rechteckig dargestellt werden. Die flächigen Geländemerkmale sollen in ein gedachtes Rechteck hineinpassen, dessen Länge und Breite zusammen 9 Basenbreiten nicht übersteigen, mindestens aber Flächen von 2x3 Basenbreiten ausfüllen.

Geländemerkmale Unterschieden wird zwischen gutem, rauem und schwerem Gelände:

Gutes Gelände – GG Das ist fester Boden unter den Füßen, der die Beweglichkeit von Einheiten auf dem Spieltisch überhaupt nicht beeinträchtigt. Wenn also kein Geländestück daliegt, handelt es sich stets um gutes Gelände.

Raues Gelände – RG Dabei handelt es sich um flaches oder gebrochenes mit Buschwerk bewachsenes oder steiniges Gelände, bebaute mit Hecken umgebene Felder, mit Bewässerungsgraben durchzogen, Senken oder Hohlwege. Solches Gelände verlangsamt den Vormarsch von geordneten Einheiten, ausser Plänklern.

Schweres Gelände – SG Dazu gehören dichte, flache Wälder, Sümpfe, Sanddünen, Weinberge, Obstgärten oder Hügel mit schroffen bewachsenen oder kahlen Abhängen. Auch Ortschaften gelten als schweres Gelände. Ausser Plänklern werden alle Truppentypen beim Vorkommen benachteiligt und können sich nur in einer 1 Element breiten Kolonne vorwärts bewegen. Berittene Truppen büßen hier ihre Beweglichkeit ein, kämpfen mit **-2**, auch dann, wenn sie gegen Fussvolk darin kämpfen, sich selber aber in **GG** befinden.

Sicht und Hinterhalte

Gewisse Geländearten blockieren die Sicht und gestatten Einheiten, sich darin zu verstecken. Leichtes Fussvolk kann sich überall verstecken, andere Truppen dagegen nur in Wäldern oder Ortschaften. Im Hinterhalt liegende Einheiten können erst entdeckt werden, wenn der Gegner sich ihnen auf 1 Basenbreite annähert.

Deckung

Gelände wie Hecken, Mauern oder Bäume, das dahinter stehenden Einheiten Deckung bietet, erschwert oder verunmöglicht gar gegnerischen Beschuss. Demgegenüber können versteckte Einheiten aber selber beim Schiessen benachteiligt werden.

Einheiten profitieren von der Deckung, wenn die feindliche Schusslinie ins Gelände zielt. Einheiten, deren Vorderkante sich teilweise im schützenden Gelände befindet, werden beim Schiessen benachteiligt.

Geländearten Die folgenden Geländemerkmale werden unterschieden:

Flüsse und Küste

Flüsse sind Wasserläufe, deren Überquerung ungewiss ist. Wird ein Fluss gelegt, muss umgehend dessen Qualität ausgewürfelt werden:

- 1-3 = seicht, raueres Gelände
- 4-5 = tief, schweres Gelände
- 6 = unpassierbar

Die Breite eines Flusses kann bis zu 2 Basenbreiten betragen, kann aber auch eine ganze Seitenkante abdecken und fließt zwischen zwei gegenüber liegenden Kanten der Spielfläche. Ein Fluss kann, ausser über eine Brücke, nur senkrecht zur Fließrichtung überquert werden. Überquert eine Strasse den Fluss, wird angenommen, dass dort die beiden Flussufer mit einer Brücke oder Furt verbunden sind. Verteidigt eine Einheit die Böschung eines Flusses, geniesst sie einen Nahkampfbonus von +1. Sollen darauf Boote eingesetzt werden können, muss während dem Aufstellen die Fließrichtung bestimmt werden.

Eine Furt gilt für alle Truppen als schwieriges Gelände. Sowohl eine Furt als auch eine Brücke können nur in einer ein Element breiten Kolonne überquert werden.

Bei Küsten kann es sich um Seeufer, Ufer von breiten Strömen oder Meeresküsten handeln, die sich über eine ganze Tischkante ausdehnen. Flüsse oder Küsten können sich jeweils nur entlang einer der schmalen Tischkanten erstrecken.

Flüsse beeinträchtigen die Sichtweite nicht, aber wie an Bachufern gewähren ihre Ufer Deckung gegen Beschuss. Truppen, die eine Furt überqueren, dürfen nicht schießen und genießen auch keine Deckung während der Überquerung.

Hügel: Diese werden in zwei Arten aufgeteilt. Niedere Hügel mit sanften Hängen, die die Bewegungsgeschwindigkeit nicht beeinträchtigen, ausser durch darauf wachsende Wälder oder verstreute Felsbrocken, jedoch die Sicht blockieren. Steile Hügel können entweder über die ganze Spielfläche verlaufende Bergfalten sein oder begrenzte schroffe Zinnen oder Grate bilden. Im ersten Fall können sie durchgehend oder durchbrochen sein. Ein steiler Hügel ist auf allen Seiten von steilen Abhängen umgeben. Er hat entweder einen steilen Mittelkamm oder bildet einen Tafelberg mit einer flachen Hochebene. Hügel können zu steil eingestuft werden, um anders als auf einem Pfad in einer ein Element breiten Kolonne überquert zu werden. Solche Pfade können nur von Fussvolk benützt werden und gelten als schwieriges Gelände. Steile Hügel zählen generell als schwieriges Gelände ausser für Plänkler und blockieren die Sicht wie flache Hügel.

In Tabletop-Spielen ist es sehr mühsam zu bestimmen, wie die Hügel sich auf Sichtlinien auswirken. Der Einfachheit halber werden die Hügel der Länge nach halbiert obwohl sie in Realität viel strukturierter verlaufen. Die so entstandene Höhenlinie grenzt die Sicht über den Kamm ab. Daraus kann abgeleitet werden, dass Punkte, die weiter vom Grat weg sind, normalerweise auch tiefer liegen. Die Sichtweite von zwei Elementen auf einem Hügel kann niemals mehr als 2 Basenbreiten betragen. Elemente auf einer Hochebene, die sich weiter als 1 Basenbreite von deren Rand befinden, können weder in die Tiefe sehen noch von unten gesehen werden. Der so entstandene tote Winkel erschwert der Artillerie den Beschuss in die Ebene.

Wälder: Ein Wald ist ein mit Bäumen bewachsenes Geländestück, umgeben von offenem Gelände. Sein Unterholz bietet genügend Deckungsmöglichkeiten, ist aber nicht dicht genug, um eine Durchquerung zu verunmöglichen. Ein Wald kann als „dicht“ oder „licht“ eingestuft werden. Dichte Wälder waren typisch für tief liegende wasserreiche Gebiete wie zum Beispiel Auenwälder, mit dichten Schlingpflanzen bewachsen, die ein Vorwärtskommen erschwerten. Im dichten Wald reicht die Sichtweite 1 Basenbreite weit. Ein lichter Wald in trockenerem Gebiet hat weniger Unterholz. Die Sichtweite reicht hier bis zu 2 Basenbreiten. Truppen an beliebigen Waldrändern können ungehindert hinaus sehen, sind aber selber von aussen nur auf 1 Basenbreite sichtbar oder wenn sie feuern. Sie gelten bei Beschuss als in Deckung. Dichte Wälder gelten als schwieriges Gelände für alle Truppen ausser Plänklern. Lichte Wälder gelten nur für Artillerie als schweres Gelände, sonst als raues Gelände. Auf Hügeln kann es lichten Wald, aber keinen dichten Wald geben.

Buschwerk: Dabei handelt es sich um ebenes, mit Geröll oder Gestrüpp bedecktes, raues Gelände. Darin können sich nur Plänkler verstecken, es ist aber zu offen, um die Sicht zu behindern, und kann in der Ebene, auf Hügeln oder am Fuss von Canyons vorkommen. Unebenes Gelände gilt nur für Plänkler als gutes Gelände, für alle anderen Truppen als raues Gelände.

Felder: Felder können sowohl in der Ebene, als auch auf Hügeln vorkommen und gelten als raues Gelände. Reisfelder können auch überflutet sein, gelten dann als schweres Gelände. Für die Dauer einer Partie ändert sich die Begehbarkeit eines einzelnen Feldes nicht. Verharrende Truppen können sie jedoch als Deckung benützen, zum Beispiel zwischen hohem Getreide. Dabei wird angenommen, dass Berittene darüber hinweg setzen, während Plänkler sie ungehindert passieren können. Auf dem Spielfeld können Felder mit beliebigen Gebäudemodellen dargestellt werden, die jedoch dem Massstab der Figuren nicht entsprechen müssen.

Marschen: Marschen stellen sumpfiges Gelände dar und kommen nur in der Ebene vor, können aber mit Wäldern oder Buschwerk der Wildnis bedeckt sein. Die Sichtweite ist nicht eingeschränkt, und sie bieten auch keine Deckung gegen Beschuss. Marschen können nicht von Berittenen oder Artillerie durchquert werden und gelten für alle Fusstruppen als schwieriges Gelände.

Canyon: Ein Canyon oder eine Schlucht sind Hohlwege mit zwei Steilhängen, die ungefähr parallel im Abstand von 2 Basenbreiten verlaufen, am Boden bedeckt mit Felsbrocken. Am Grund kann entweder ein Bach fließen oder ein Weg verlaufen. Mindestens ein Ende eines Canyons befindet sich am Rand der Spielfläche oder mündet in einen Fluss, falls ein Bach darin fließt. Nur Truppen innerhalb von 1 Basenbreite vom Rand können hinein sehen oder von unten gesehen werden, aber die Sicht auf die andere Seite des Canyons wird nicht beeinträchtigt. Ein Canyon kann gelegt werden, wenn beide Spieler damit einverstanden sind.

Wege: Verkehrsverbindungen, die Reisen erleichtern, sind erst während der Tokugawazeit angelegt worden. Davor wurden oft keine sichtbaren Pfade angelegt, um gegnerischen Truppen kein rasches Vordringen zu ermöglichen. Vorhandene Trampelpfade im Gelände dienen der Optik, haben aber keinen Einfluss auf die Bewegung im schweren Gelände, wo sich Truppen ausser Plänklern ausschliesslich in einer 1-Element breiten Kolonne bewegen können.

bebautes Gelände: Das kann ein unbefestigtes Dorf sein, aber wenn's um eine Belagerung geht, kann es sich auch um eine befestigte Festung handeln, gilt als schweres Gelände.

Schnee: In den japanischen Alpen und anderen Bergregionen kann Schnee bis im Frühsommer liegen bleiben und erschwert Kampfhandlungen erheblich. Wenn unter diesen Bedingungen gekämpft wird, zählt die ganze Spielfläche als schwieriges Gelände für alle Truppen. Wasserflächen sind während dieser Zeit zugefroren und können begangen werden, aber andere Geländeformen bleiben unpassierbar. Schnee kann Verwehungen oder Krusten bilden, durch welche Männer und Pferde unerwartet einbrechen können, und solchen unvorhersehbaren Ereignissen wird im Spiel Rechnung getragen durch die zufällige Bewegungsgeschwindigkeit. Aber es gibt auch Truppentypen, die bei gewissen Geländearten im Winter besser vorwärts kommen. So können Berittene und Artillerie dann Marschen überqueren.

Da Japan sehr zerklüftet ist, drängt sich Bergland mit oder ohne Küste auf, vielleicht sogar Ackerland, mit Flüssen oder Bächen. Je nach den beteiligten Truppen wird auch klar, wo eine Schlacht ausgefochten wird, auf den Inseln Honshu, Shikoku oder Kyushu, oder auf der tropischen Insel Okinawa.

Auslegen der Geländemerkmale

Das Gelände, auf dem sich 6 - 8 Geländemerkmale befinden, kann höchstens 3 der gleichen Art enthalten, ausserdem nur eine Schlucht, entweder einen Fluss, mit oder ohne einem einmündenden kleineren Fluss, eine Küste, oder eine Ortschaft.

Der Verteidiger, der das Gelände auslegt, kann entscheiden, ob ein Fluss oder eine Küste gelegt wird, wenn kein Belagerungs-Szenario gespielt wird. Gelände, welches Bergland darstellt, kann also 3 steile Hügel enthalten.

Nach der Auswahl aller Merkmale wird deren genaue Lage auf der Spielfläche mit 2 Würfeln ermittelt. 1 Würfel legt den betreffenden Sektor fest, der 2. Wurf bestimmt die genauere Lage darin. Bei 1, 2 oder 3 soll das Geländeteil den Spielbrettrand berühren, bei 4, 5 oder 6 muss es mindestens 400 Schritt davon entfernt liegen.

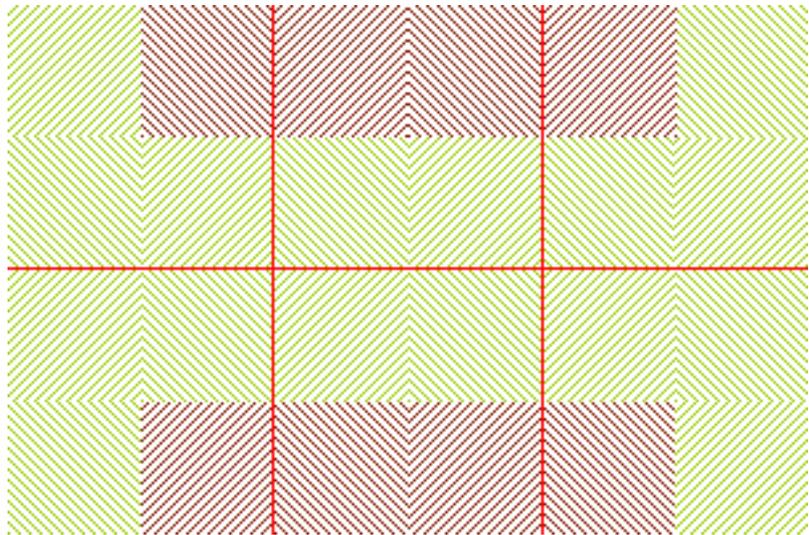
Danach kann der Angreifer versuchen, bis zu 4 Geländeflächen bis zu 600 Schritt zu verschieben. Für jeden erfolgreichen Versuch benötigt es 1 - 2 auf W6. Flüsse oder Küstenlinien können nicht verlegt werden.

Ein Fluss oder eine Küste darf nur entlang der Randsektoren gelegt werden. Mit einem Würfelwurf +3 wird der Abstand vom Spielfeldrand in Basenbreiten ermittelt, der nicht überschritten werden kann, also zwischen 4 - 9 Basenbreiten. Geländeflächen können nicht übereinander gelegt werden. Alle ausgewählten Geländemerkmale werden platziert, auch wenn deren Position mehrmals ausgewürfelt werden muss.

Spielfläche

Schlachten der Sengokuzeit können mit beliebig grossen Figuren gespielt werden. Je nach deren Grösse wird eine entsprechende Spielfläche benötigt: 120x80cm für 6-10-15mm Figuren, oder 180x120cm für 20-28mm Figuren.

Der Aufstellungsbereich einer Armee beschränkt sich auf die Hälfte der eigenen Spielfeld-Seite, beginnend an der eigenen Seitenkante. Links und rechts beschränkt sich die Aufstellungszone (rot markiert) auf 2/3 der eigenen Grundkante.



Bei einer Belagerung kann der Verteidiger seine Befestigungen in seinem Aufstellungsreich, auf den mittleren Sektor beschränkt, aufstellen. Der Belagerer kann seine Truppen innerhalb seiner Spielfeldseite aufstellen.

verdeckte Aufstellung der Truppen

Beide Armeen werden verdeckt gleichzeitig aufgestellt. Dazu wird zwischen den beiden Aufstellungszonen ein Sichtschutz aus Pappe, Styropor oder ähnlichem Material aufgestellt. Dieser wird erst entfernt, wenn beide Armeen auf dem Gelände stehen.

Boote, Kanonenbarken

Flussüberquerungen und Wasserfahrzeuge verkomplizieren zwar den Spielablauf zusätzlich, können aber für etwaige Beobachter willkommene Augenweiden darstellen. Solange beide Spieler damit einverstanden sind, können genügend Boote da sein, um eine Befehlsgruppe zu befördern. Jedes Bootselement (80x40mm/15er Figuren) fasst 1 Element Truppen oder den Befehlshaber mit Gefolge. Belagerungsartillerie kann auch von Kanonenbarken aus schießen. Andererseits können Wasserfahrzeuge auch beschossen werden, etwa mit Brandpfeilen. Solche Transporter gehen dann samt Ladung unter.

Boote haben den Kampffaktor der Truppen, die gerade befördert werden. Pferdetransporter sind also sehr gefährdet wegen dem Geländeabzug.

Wetterbedingungen

Wie reale Kämpfer ziehen es auch Tabletopspieler normalerweise vor, ihre Schlachten bei guten Wetterbedingungen auszutragen. Vom Regen aufgeweichte Wege, Nebel oder Schnee können eine Schlacht entscheidend beeinflussen. Daher ist es verständlich, dass Spieler solche unberechenbaren Risiken vermeiden wollen. Reale Befehlshaber mussten ihre Schlachten aber bei jedem Wetter austragen. Schlachten, die auch die Witterungsbedingungen berücksichtigen, werden realistischer.

Der letzten Wurf beim Würfeln vor dem Aufstellen entscheidet, welches Wetter zu Beginn der Schlacht herrscht, und zwar wird die niedrigere Augenzahl von der höheren abgezogen, die Differenz gibt nach folgender Tabelle das Wetter an:

leichter Wind	klares und trockenes Wetter mit höchstens minimaler Bewölkung	0-1
Windstille	im Winter in den Bergen: Neigung zu Nebel, sonst: Klares und trockenes Wetter, in anderen Jahreszeiten: Neigung zu Dunst	2
starke Winde aus: SW in Honshu & Kyushu, SW auf Okinawa	bewölkt und Neigung zu Regen ganzjährig in Honshu & Kyushu in allen Regionen in Frühling Regenzeit in Frühling oder Sommer auf Okinawa	3
leichte Winde aus: SW in Honshu & Kyushu, SW auf Okinawa	bedeckter Himmel und Neigung zu Regen im Frühling treten alle Flüsse über die Ufer im Winter frieren Flüsse oder Sümpfe in den Bergen zu	4
Neigung zu Schneefall	im Winter in den Bergen von Honshu	5
Neigung zu Regen	im Frühling oder Herbst in Honshu & Kyushu im Frühling auf Okinawa	
Schlamm, Flüsse treten über ihre Ufer	im Frühling in den Bergen im Frühling oder Herbst in Honshu & Kyushu	
Gefahr von Blendung im Sommer		
Durst im Sommer in warmen, im Sommer oder Herbst in trockenen Zonen		
leichte Winde aus: NW in Honshu & Kyushu, aus SW auf Okinawa		

Auswirkungen des Wetters, Wolken und Niederschläge

Bewölkung: Reduziert die Sicht bei Nacht.

Neigung zu Dunst oder Nebel: Dunst oder Nebel beginnen 1 Stunde vor Sonnenuntergang, halten an, bis in einem Zug der durchschnittliche BP-Wurf weniger als 3 beträgt. Falls die Schlacht später als 2 Stunden nach Sonnenuntergang beginnt oder länger als bis zu diesem Moment dauert, wird angenommen, dass sich Dunst oder Nebel zu diesem Zeitpunkt verzogen haben.

Neigung zu Schneefall oder Regen: Diese Wetterlagen setzen ein, wenn in einem Zug der durchschnittliche BP-Wurf 5 oder mehr beträgt. Sie hören auf, wenn in einem Zug der durchschnittliche BP-Wurf weniger als 3 beträgt. Einmal beendet, tritt Schneefall nicht wieder ein, Regen kann mehrmals in der Schlacht auftreten.

Nebel: Die eingeschränkte Sichtweite beeinträchtigt Beschuss über 100 Schritt. Die Sichtweite beschränkt sich auf höchstens 200 Schritt. Ziele ausserhalb dürfen nicht beschossen werden, ausser gegen Geschütze, die in dieser oder der letzten Runde geschossen haben und deren Mündungsfeuer die ungefähre Position verraten hat.

Schneefall, Nebel, Dunst: Reduzieren die Sicht, behindern die Bewegung. Nachteile beim Schiessen, außer wenn man bei Schneefall innerhalb eines Winkels von 45° mit dem Wind schießt.

Regen: Nachteile im Nahkampf oder beim Schiessen für Schützen und Artillerie, nicht aber, wenn sie beschossen werden. Canyons führen Hochwasser.

Schlamm: Ebenes Land ausserhalb von Siedlungen versinkt im Schlamm und wird für alle Truppen schwieriges Gelände, Marschen werden ausser für Plänkler unpassierbar.

Dunkelheit: Die meisten Schlachten werden während des Tages ausgetragen. Aber Überfälle können auch in der Nacht stattfinden. Artillerie, die in dieser oder der letzten Runde geschossen hat, hat durch ihr Mündungsfeuer gegnerischen Truppen ihre Position offenbart.

Sonst beträgt die Sichtweite im Dunkeln 6“. Bewegungsweite und Reichweite von Beschuss werden auf dieselbe Weite eingeschränkt.

Schnee: In den Bergtälern von Honshu kann Schnee im Winter liegen bleiben und erschwert die Kampfhandlungen erheblich. Wenn unter diesen Bedingungen gekämpft wird, zählt die ganze Spielfläche als schwieriges Gelände für alle Truppen. Wasserflächen sind während dieser Zeit zugefroren und können begangen werden, andere Geländeformen bleiben unpassierbar. Berittene und Artillerie können dann Marschen überqueren.

Eis: Flüsse, Marschen und Bäche sind zugefroren und gelten als schwieriges Gelände für alle Truppen. Pfade auf steilen Hügeln sind für alle Truppen unpassierbar.

Truppentypen/Basengrösse/Figurenzahl		15mm/40mm		25mm/60mm	
Art	Belagerungsartillerie	4	1	6	1
Bo	Ashigaru-Bogenschützen	2	3-4	6	3-4
Kl	Samurai Fussvolk oder Hatamoto mit Katana/Naginata	2	3-4	6	3-4
Ni	Ninjas wie Plänkler	2	2-4	6	2-4
Pk	Ashigaru mit Yari (Piken)	2	3-4	6	3-4
Pl	plänkelnde Bogenschützen, chinesische Feuerbüchsen	2	2	6	2
Re	Samurai-Reiterei	3	3	6	3
St	Stammeskrieger mit Yari/Naginata	3	5	6	5
Te	Arkebusenschützen (Teppo)	2	3-4	6	3-4

Bewegungseinheiten, Zeit

Auf dem Spielfeld wird Bewegung jeweils in Schritten (s) gemessen. Dabei entsprechen 100 Schritt 25mm, wenn 15mm Figuren verwendet werden. Werden 25mm Figuren auf 6cm breiten Basen verwendet, entsprechen 100 Schritt 4cm. In gutem Gelände hat Fussvolk eine Bewegungsweite von 300 Schritt, Befehlshaberelemente bewegen sich bis 400 Schritt weit.

Eine Spielrunde entspricht etwa 15 bis 20 Minuten Realzeit, die Bewegungen der Einheiten, den darauf folgenden Beschuss sowie den anschliessenden Nahkampf.

Armeezusammensetzung

Zuerst werden 24 Elemente sowie 2 bis 3 Befehlshaber bereitgestellt. Um die eigene Streitmacht weiter zu stärken, würfelt jeder Spieler mit W6, um die Anzahl zusätzlicher Elemente zu ermitteln; (1-6). Eine kampfbereite Streitmacht besteht somit aus 25 bis 30 Elementen. Der Anteil Samurai, beritten oder zu Fuss darf $\frac{1}{4}$ der Armee nicht übersteigen. Keine Armee darf mehr als 5 Elemente Berittene enthalten, ausser einer Takeda-Streitmacht, die 6 Elemente Reiterei enthalten darf. Mindestens $\frac{3}{4}$ der Streitmacht besteht aus den zu Fuss kämpfenden Ashigaru. Nach 1548 kann eine Armee bis zu $\frac{1}{4}$ aus Arkebusen-Schützen bestehen. Bis zur Hälfte der Streitmacht kann aus Pikenträgern (Yarigumi) bestehen, zu denen auch so bewaffnete Samurai zu Fuss zählen. Armeeliste siehe Seite 23

Befehlstruktur

Jede Befehlsgruppe wird von einem Unterbefehlshaber angeführt, der entweder als Einzelfigur (auf einer eigenen quer gestellten Fussvolk-Base, bei 15mm Figuren ~ 20x40mm) oder mit Eskorte dargestellt wird. Befehlshaber können aber auch auf Rundbasen geklebt werden. Eigene Truppen können die Base des Befehlshabers beliebig durchdringen. Entscheidend ist seine Position nur, um die jeweilige Befehlsreichweite zu bestimmen. Befehlshaber gelten nicht als Kampfelemente, können aber von gegnerischen Truppen beschossen werden.

Die Aufgabe von Befehlshabern besteht darin, bestimmte Teile einer Armee zu befehligen. Samuraiheere der umspielten Epoche konnten sowohl aus einem einzigen Clan bestehen, aber auch aus mehreren Clans zusammengesetzt sein.

Befehlshaber bewegen sich wie Reiterei oder wie Plänkler im entsprechenden Gelände.

Sabotage (unabhängig von angeheuerten Ninjas)

Vor Beginn der Schlacht auf dem Tisch, wird festgestellt, ob und wie viel Ashigaru von gegnerischen Agenten bestochen worden sind, um nicht an Kampfhandlungen teilzunehmen. Bei einer 5 oder 6 auf W6 waren die Agenten erfolgreich. Ein zusätzlicher Wurf mit W3 bestimmt die Anzahl desertierter Elemente. Wer keinen W3 zur Verfügung hat, verwendet ei-

nen W6; dabei bedeuten 1+2 Augen 1 Deserteur, 3+4 Augen bedeuten 2 Deserteure und 5+6 Augen bedeuten 3 Elemente, die den Kampf verweigern. Die Ehre verbietet es den Samurai und den Sohei ihre jeweiligen Herren zu verraten. Sie ignorieren jede Abwerbung. Wenn die Samurai oder Sohei aber auf einer Base mit Aufständischen mitkämpfen, nehmen sie es mit der Ehre nicht so genau und lassen sich auch bestechen. Zu entfernende Deserteure werden nach Wahl des betroffenen geschädigten Spielers entfernt.

Aufstellung

Die einzelnen Befehlsgruppen, die aus mindestens 7 Elementen bestehen, müssen klar ersichtlich von einander getrennt aufgestellt werden.

Spielverlauf, Bewegungsbeispiele

Beginnend mit der ersten aktiven Runde des Angreifers, gefolgt von einer passiven Runde, dadurch aktiven des Verteidigers, folgen abwechselnde Runden. Der Ablauf einer Runde:

- Würfelwurf, um die Anzahl Bewegungen festzulegen.
- Taktische Bewegungen entsprechend der gewürfelten Augenzahl.
- Fernkampffähige Elemente, wie Bogen- oder Tepposchützen beider Seiten, die sich auch in Reichweite von beschussbaren Zielen befinden, schießen je einmal in der Reihenfolge, die vom aktiven Spieler festgelegt wird. Die vom Beschuss verursachten Reaktionsbewegungen werden sofort ausgeführt.
- Alle Elemente, die sich in frontaler Basenberührung mit gegnerischen Elementen befinden, führen in der vom aktiven Spieler festgelegten Reihenfolge Nahkämpfe aus und bewirken oder erleiden Reaktionsbewegungen.

Bewegungspunkte BP

Am Anfang jeder Runde wird für jede Befehlsgruppe gewürfelt. Die erwürfelte Augenzahl bestimmt die Anzahl möglicher Bewegungen in der gegenwärtigen Runde. Ungenutzte BPs können nicht in folgenden Runden genutzt werden und verfallen. Eine taktische Bewegung eines einzelnen Elements oder einer Gruppe von Elementen kostet 1 BP. Für jede Befehlsgruppe wird solange gewürfelt, solange noch deren Elemente auf dem Schlachtfeld stehen. In Japan ist auch eine **9** eine Unglückszahl, da liegt es nahe, auch die **6** irgendwie zu verteufeln. Deshalb bleibt die Befehlsgruppe, für die eine **6** gewürfelt wurde stehen und beteiligt sich nicht an Kampfhandlungen. Sobald Elemente dieser Befehlsgruppe aber beschossen oder angegriffen werden, werden sie zu loyalen Gefolgsleuten. Aus einer gewürfelten **6** entstehen jeweils nur 3 mögliche Bewegungen.

Truppen, die sich ausserhalb von 1200 Schritt von ihrem Befehlshaber entfernt befinden, benötigen für diese Bewegung einen zusätzlichen BP. Besteht zwischen dem Befehlshaber mit seinen Truppen keine Sichtverbindung, beträgt die Befehlsreichweite 600 Schritt.

Taktische Bewegungen

Eine taktische Bewegung ist vom betreffenden Spieler beabsichtigt, kann ein einzelnes Element oder die Gruppe von Elementen betreffen, kostet BPs und ist vor Beschuss und Nahkampf auszuführen. Reaktionsbewegungen wie Zurückprallen, Flucht oder Verfolgung, sind erzwungene Bewegungen, die sofort ausgeführt werden müssen, keine BPs kosten, direkte Folgen von Beschuss oder Nahkampf darstellen und jeweils ein einzelnes Element betreffen. Ist eine korrekte taktische Bewegung einmal ausgeführt, darf sie nicht mehr rückgängig gemacht werden.

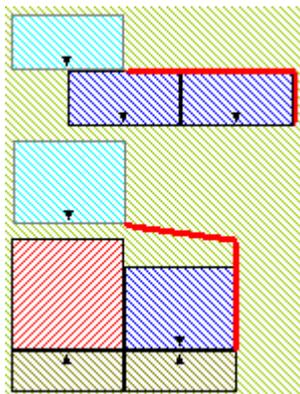
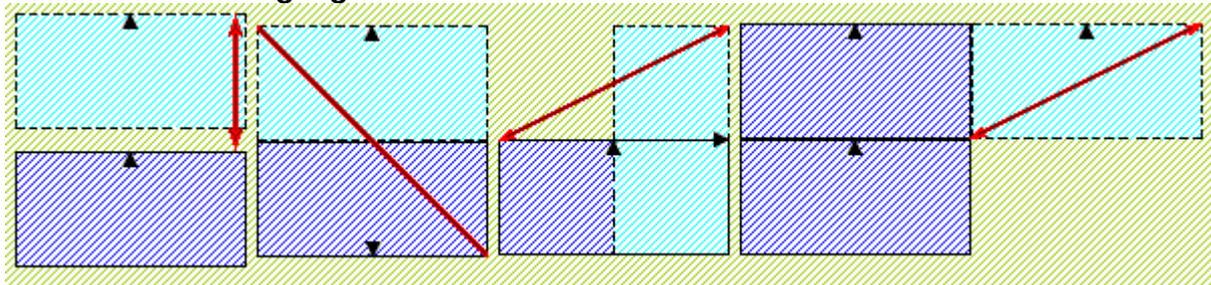
Eine taktische Bewegung eines einzelnen Elements kann in jede Richtung verlaufen, diagonal oder rückwärts, kann durch Lücken hindurchführen, deren Breite jener der näheren Kante entspricht und kann in eine beliebige Richtung weisend enden.

Um als eine Gruppe von Elementen zu gelten, müssen sich 2 Basen entweder an deren Seitenkanten, oder an einer Front- und einer Rückkante ganz berühren und dazu in dieselbe Richtung weisen. Um als Gruppe bewegt werden zu können, müssen sich alle Elemente parallel zueinander bewegen, dabei dieselbe Strecke zurücklegen, oder dem vorderen nachfolgen und sich dazu um dieselbe Achse drehen. Kein Element einer Gruppe darf sich zu Beginn einer Bewegung in Nahkampfkontakt mit einem gegnerischen Element befinden.

Elementgruppen bestehen nur zeitweilig. Kann sich eine Gruppe als Ganzes nicht mehr bewegen, kann sie in kleinere Gruppen oder Elemente zerfallen, die so noch bewegt werden können. Andererseits können Einzelelemente eine Gruppe bilden und als solche in der nächsten Bewegung weiterziehen.

Gruppenbewegungen entlang von Strassen, durch schweres Gelände oder einen Fluss, der nicht als seicht gilt, überquerend, können ausschliesslich in einer 1 Element breiten Kolonne erfolgen (ausser Plänkler). Gruppenbewegungen können dazu genutzt werden, eine solche Kolonne zu bilden, um eine enge Stelle von mindestens 1 Elementbreite zwischen 2 Geländestücken oder Truppen zu passieren, um sich entlang einer Strasse einzureihen, oder um sich bis zu einer halben Elementbreite seitlich zu bewegen, um sich zur gegnerischen Front, die sich innerhalb einer Basenbreite entfernt befindet, auszurichten. Ansonsten können Gruppenbewegungen ausschliesslich geradeaus führen oder sich um eine Vorderkante drehen. Andere Gruppenkörperbewegungen und Ausrichtungen sind nicht gestattet.

Einzelelementbewegungsweiten

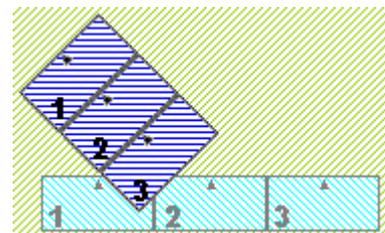


Oben v. l. n. r.: Vorwärtsbewegung, Drehung um 180° mit anschließender Vorwärtsbewegung, 90°-Drehung nach rechts.

Die Truppen, die ein Element darstellen, beherrschen das Aufschliessen eines hinteren Elements an die Front, sei es durch das Ungestüm von Stammeskriegern, oder durch harten Drill.

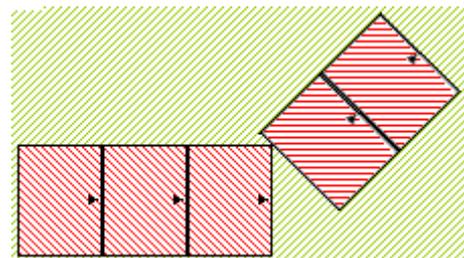
Hindernisse, egal ob Truppen, gegnerische Frontzonen oder Gelände müssen umgangen werden. Dazu kann die Bewegungsweite in Teilabschnitte zerlegt werden. Keine der 4 Ecken des bewegenden Elements darf dabei die ursprüngliche Bewegungsweite überschreiten.

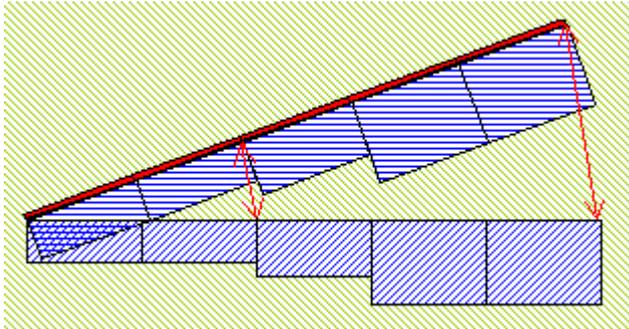
Kolonnenbildung Bildung einer Kolonne von 3 Elementen Bogenschützen. Dabei wird das vorderste Element so nach vorn bewegt, dass die 2 folgenden Basen dahinter eingereiht werden können, um als Gruppe zu gelten, ohne ihre Bewegungsweite zu überschreiten. Kein Element darf hinter seiner ursprünglichen Ausgangsposition zu stehen kommen.



Geknickte Kolonne

Gerät das vorderste Element einer gekrümmten Kolonne in einen Nahkampf mit gegnerischen Elementen, kann es nicht zurückprallen und wird bei einem niedrigeren Kampfwurf vernichtet. Dasselbe gilt beim Zurückprallen durch gegnerischen Beschuss.

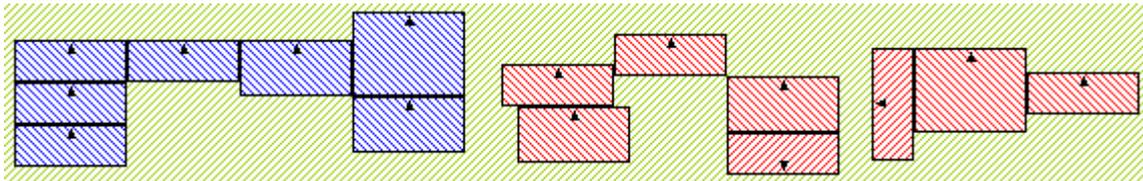




Drehen einer Gruppe von Elementen

Eine Gruppe von Elementen, die ihre Bewegungsrichtung ändern möchte, kann um eine der beiden Vorderecken schwenken.

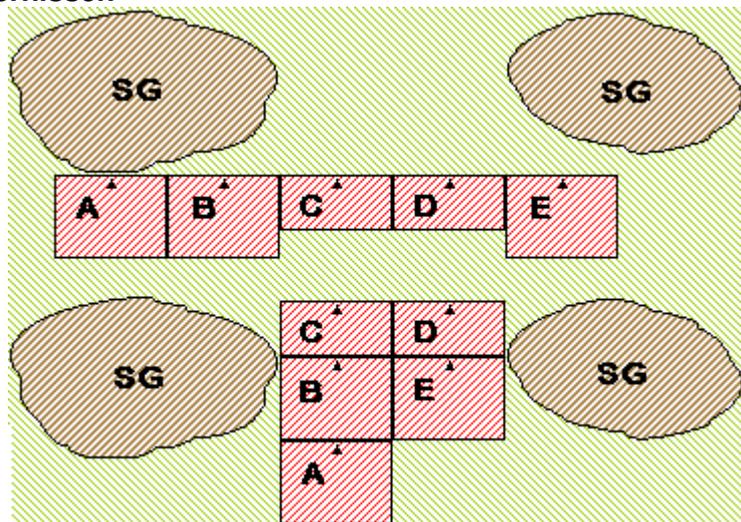
In der Grafik links dient die linke Vorderecke als Drehachse. Dabei darf kein Element weiterbewegt werden als seine maximale Bewegungsweite.



Gruppen: die blauen Elemente bilden eine Gruppe, im Gegensatz zu den roten Elementen

Gruppenbewegung zwischen Hindernissen

Die Gruppe von Elementen A, B, C, D und E kann zwischen Hindernissen passieren, wenn sie ihre Frontbreite verringert. Die Elemente C und D bewegen sich gerade vorwärts. B und A reihen sich hinter C ein, E folgt auf D um die Enge zu passieren. Kein Element darf dabei seine Bewegungsweite überschreiten. Diese Bewegung kostet 1 BP, wenn die beteiligten Elemente am Anfang und am Schluss der Bewegung eine Gruppe bilden. Um die Frontlinie zu verbreitern werden mehrere BPs benötigt.



Überqueren von Flüssen

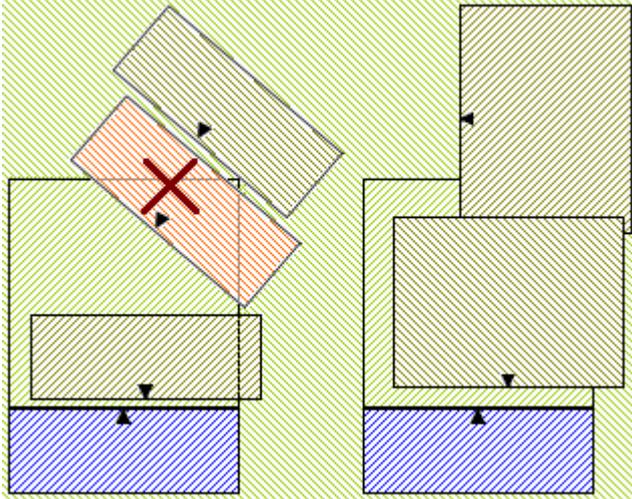
Truppen, die einen Fluss überqueren, können ihre Ausrichtung nicht ändern, bis ihre Front das Flussbett verlassen hat, ausser um in Nahkampf mit einem Gegner zu gelangen, welcher das gegenüberliegende Ufer verteidigt. Für jedes Element, dass versucht einen tiefen Fluss, ausser über eine Furt oder Brücke, zu überqueren, muss mindestens eine 3 gewürfelt werden. Bei einem Wurf von 1 oder 2 muss für die Bewegung zwar ein BP verwendet werden, die Bewegung endet aber unmittelbar am Ufer. Ausserdem kann in dieser Runde kein weiteres Element versuchen den Fluss irgendwo zu überqueren.

Durchdringen eigener Truppen

Berittene können während einer taktischen Bewegung Fussvolk ausser Ashigaru mit Yari durchdringen. Plänkler können alle eigenen Truppen durchdringen. Zurückprallende Elemente können eigene Elemente solange durchdringen, solange diese in derselben Richtung ausgerichtet sind, unmittelbar nach dem ersten so durchdrungenen Element genug Platz ist, es sich beim zurückprallenden Element um Berittene handelt, die durch alle Truppen, ausser Ashigaru mit Yari, Fussvolk, durch Fussvolk ausser Stammeskriegern dringen. Andere Truppen werden, solange diese in derselben Richtung ausgerichtet sind, zurückgedrängt.

Durchqueren der Front eines gegnerischen Elements - FZ

Jedes Element verfügt vor seiner Front über eine Frontzone FZ, deren Abmessungen einem Quadrat mit der Seitenlänge einer Basenbreite entsprechen. Kein Element darf die FZ eines gegnerischen Elements durchqueren, noch jene um ein gegnerisches Lager herum, ausser um mit dem gegnerischen Element in Basenkontakt zu gelangen, oder um das Lager anzugreifen. Endet die taktische Bewegung in der FZ eines Gegners, muss die Front des bewegten Elements dem Gegner parallel zugewandt werden. Befindet sich ein Element in der FZ eines Gegners, kann es diesen frontal angreifen, sich direkt nach hinten zurückziehen, um ausserhalb der FZ zu gelangen oder sich dem Gegner weiter nähern. Ein Element kann durch einen erzwungenen Reaktionszug in die FZ eines Gegners geraten. Eine FZ wird durch ein, auch nur teilweise, dazwischenstehendes Element aufgehoben.



Bewegung innerhalb der gegnerischen Frontzone

links: endet die Bewegung in der Frontzone des Gegners, muss sich der Eindringling parallel gegenüber ausrichten, oder unausgerichtet ausserhalb verharren
rechts: endet der fällige Fluchtzug von Berittenen in der Frontzone des Gegners, dreht sich der Eindringling während seiner nächsten Bewegung diesem Gegner zu, greift ihn an oder verlässt die gegnerische Frontzone gerade nach hinten

Bewegungen in Basenkontakt mit dem Gegner Artillerie darf sich nicht in Basenkontakt mit dem Gegner hineinbewegen. Alle übrigen Truppentypen können als Einzelelemente mit dem Gegner in Basenkontakt gelangen, oder als Teil einer Gruppe von Elementen, wobei zumindest ein Element das gegnerische mit der ganzen Frontbreite an dessen Front- oder Rückbreite berühren muss, oder als Überlappung eines gegnerischen Elements, welches sich schon im Nahkampf befindet. Besteht zwischen gegnerischen Elementen eine Lücke, schmaler als eine Elementbreite, kann es vorkommen, dass sich die Fronten zweier Elemente zwar berühren, nicht aber exakt Frontbreite an Frontbreite ausgerichtet sind und somit auch kein Nahkampf in dieser Runde zwischen den beiden entbrennt. Plänkler in normalem Gelände und leichte Reiterei, die von einer gegnerischen Gruppe von Elementen kontaktiert werden, müssen sich dem Gegner zudrehen, ausser als Teil einer eigenen Gruppe. Ansonsten dreht sich immer die bewegende Gruppe zu. Elemente, welche ein Lager oder BUA angreifen, müssen sich mit diesen in vollem Frontkontakt befinden.

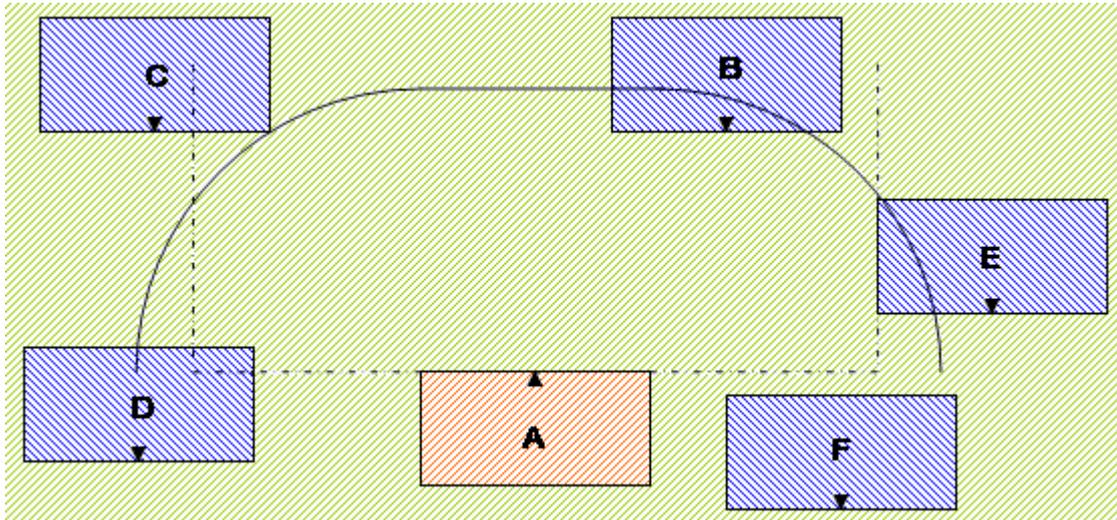
Nahkampfabbruch

Ein Einzelelement kann sich aus einem Nahkampf zurückziehen, solange es sich um einen einfachen Frontbasenkontakt mit freien Flanken und Rücken handelt. Der Nahkampf kann nur von Elementen abgebrochen werden, die in der Geländeart, in der die Bewegung endet, schneller sind, als ihr vorheriger Gegner. Dabei darf das fliehende Element weder die Richtung ändern, noch auf Gegner stossen, noch auf eigene Elemente, die nicht durchdrungen werden können. Die Abbruchbewegung misst mindestens 200 Schritt und endet ohne Drehung in der Richtung des vorherigen Nahkampfgegners.

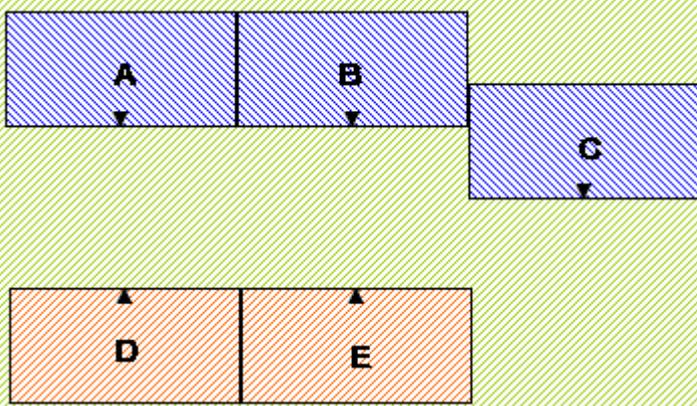
Fernkampf

Bogen- und Tepposchützen können ihre Gegner bis auf 200 Schritt beschiessen. Als mögliches Ziel gilt jedes gegnerische Element in Reichweite, das sich vor der beidseitig um 1 Basenbreite verlängerten Front des Schützen befindet. Auch aus Überlappungen heraus können Fernkämpfer gegnerische Truppen beschiessen, die selber nicht im direkten Nahkampf stehen. Gegnerische Truppen, die eigene Truppen im Nahkampf unterstützen, können auch beschossen werden. Um schiessen zu können, darf kein anderes Element auch nur teilweise

in der Schusslinie der schiessenden Kante (Frontkante) stehen. Innerhalb von Wäldern kann nicht geschossen werden. Fernkampffähige Elemente beider Seiten, die sich in Reichweite voneinander befinden, müssen sich gegenseitig beschossen. Wenn 2 oder 3 Elemente zusammen ein Zielelement oder Lager beschossen, wird 1 Fernkampf ausgetragen mit dem Faktor des dem Ziel am nächsten stehenden Elements. Mehr als 3 Elemente können dasselbe Ziel nicht beschossen. Beschuss von Lager wird von und zu dessen Kante gemessen. Ein fernkampffähiges Element aus einem Lager kann in einem Radius von 360° schießen.



Die Bogenschützen A können Ziele innerhalb der gestrichelten Linien in Reichweite (gebogene Linie) beschossen. A kann also B, C oder D beschossen, nicht aber E oder F, da sich diese beiden Ziele nicht im Schussfeld von A befinden.

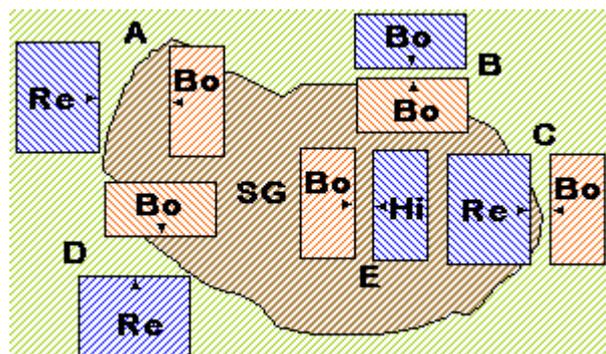


Alle Elemente sind Bogenschützen. Der obere Spieler ist dran, er entscheidet mit A, B und C auf E zu schießen. E muss das Feuer auf B erwidern, den nächsten frontalen Gegner. Der untere Spieler entscheidet, dass D den Beschuss von E unterstützt. Da B und E sich gegenseitig beschossen, gelten sie als Hauptschützen.

Bs Kampffaktor gegen Fusstruppen ist 2, minus 1 wegen einem zusätzlichen gegnerischen Schützen, also 1. E wird von 3 Gegnern beschossen, minus 2 ergibt 0. Auswirkungen dieses Fernkampfs betreffen ausschliesslich: B oder E. Hätte der untere Spieler entschieden, dass D A beschossen soll, wäre dieser Fernkampf nach demjenigen zwischen A, B und C gegen E ausgewürfelt worden. D könnte in diesem Fall ein nachteiliges Ergebnis ignorieren, A könnte nicht mehr zurück schießen, da es eben schon E beschossen hat.

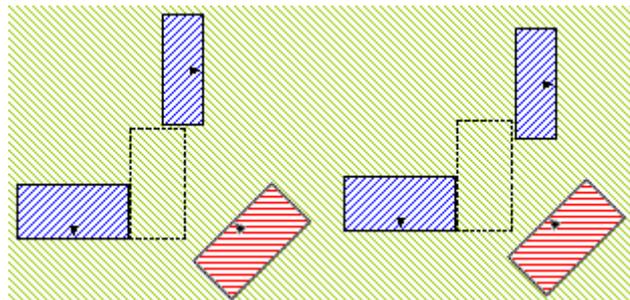
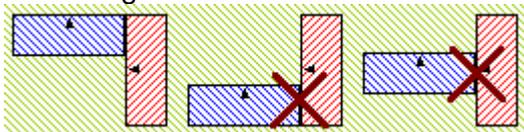
Beschuss im Waldgebiet

- A: Reiterei kann nicht beschossen werden
- B: Bogenschützen können sich beschossen
- C: Reiterei kann beschossen werden, erleidet aber keinen Abzug von -2
- D: Reiterei kann beschossen werden, da sich die Front der Bogenschützen teilweise im GG befindet
- E: Hilfstruppen (Ashigaru) können nicht beschossen werden

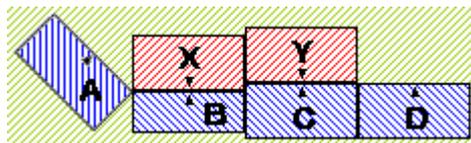


Nahkampf Neben dem eigentlichen Handgemenge, dem Kampf mit Nahkampfwaffen, beinhaltet Nahkampf nach diesen Regeln auch den einleitenden oder unterstützenden Beschuss auf kurze Entfernung. Geraten zwei gegnerische Elemente in Basenkontakt, exakt Frontbasenbreite, Flanke oder Rückbasenbreite an Frontbasenbreite, wobei sich zumindest je 1 gegnerische Frontecke berühren müssen, oder wenn sich 2 Gegner noch im Basenkontakt befinden, oder wenn ein Element mit seiner ganzen Front ein gegnerisches Lager oder BUA berührt, wird ein Nahkampf ausgetragen. Wird ein Element von Gegnern sowohl frontal als auch in der Flanke angegriffen, wird der Nahkampf mit dem Gegner und dessen Kampffaktor ausgetragen, der das eigene Element zuerst berührt hat. Wird ein Element nicht in seiner Front kontaktiert, sondern in seiner Flanke, wird seine Front dem Angreifer zugedreht. Greift ein Element die Flanken von 2 hintereinander stehenden Gegnern an, werden beide zugedreht, wobei das vordere vorne bleibt. Werden auf diese Weise 3 Elemente angegriffen, wird das 3. minimal zurückgeschoben. Ein Element, das keinen Gegner vor seiner Front hat und mit einem Gegner in gegenseitigem rechten oder linken Eckenkontakt steht, überlappt diesen. Gegnerische Elemente, deren Flanken sich gegenseitig berühren, überlappen einander immer. Ein Element kann beidseitig je 1 Gegnerelement überlappen. Pro Flanke kann entweder eine Überlappung oder ein Flankenkontakt gewertet werden. Lager können Gegner weder überlappen noch selber von ihnen überlappt werden. Ausser Fernkämpfer gelten sowohl Berittene als auch Fussvolk als ungestüm, folgen also nach einem erfolgreichen Nahkampf eine Basentiefe nach, ausser überrascht durch Ninjas.

rechts: das angreifende Element in der linken Grafik kann Blau in die Flanke fallen. Das angreifende Element in der rechten Grafik kann Blau nicht in die Flanke fallen, da die Lücke zwischen den beiden gegnerischen Elementen zu klein ist, um durchdrungen zu werden



links: ein legaler Flankenangriff und zwei nicht erlaubte Flankenangriffe



Überlappen des Gegners

A überlappt X, B hat Frontkontakt mit X, C hat Frontkontakt mit Y, C überlappt X, X überlappt C, D überlappt Y

Kampffaktoren Für jedes Element, das sich im Nahkampf befindet, schießt oder welches beschossen wird, erfolgt ein Würfelwurf. Zur geworfenen Augenzahl wird nun der zutreffende Kampffaktor addiert, sowie Faktoren für von hinten unterstützende Elemente, falls vorhanden, dazu alle zutreffenden taktischen Faktoren.

Truppentypen/Faktoren/Bewegung	Fussfolk	Berittene	Geländeart			Weiten
			GG	RG	SG	
Art Belagerungsartillerie	+3/+4	+3/+4	200	100	-	1000
Befehlshaber; Befehlsweite: 600 - 1200	+3	+3	400	300	300	
Bo Bogenschützen	+2	+4	300	200	200	
Kl Samurai Fussvolk	+4	+3	300	200	200	
Ni Ninjas	+4	+2	300	300	300	200
Pk Ashigaru mit Yari	+3	+4	300	200	200	
Pl Plänkler	+2	+2	300	300	300	200
Re Samurai-Reiterei	+3	+3	400	200	200	
St Stammeskrieger	+3	+2	300	200	200	
Te Tepposchützen vor 1575	+2/+3	+3/+3	300	200	200	200
Te Tepposchützen ab 1575	+2/+4	+3/+4	300	200	200	200

ab 1543 erzwingen Musketen neue Kampfaktiken, etwa ab 1548 eingesetzt

Unterstützung von hinten

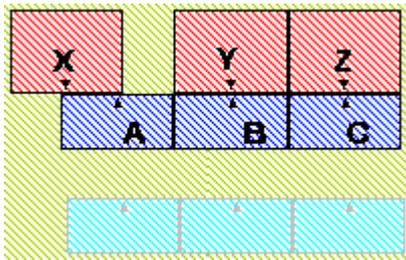
Stammeskrieger können von einem weiteren Element Stammeskrieger unterstützt werden. Fussvolk im Handgemenge kann eigenes Fussvolk ausser Stammeskrieger unterstützen. Tepposchützen können als direkt schießende Fernkämpfer, im Gegensatz zu Bogenschützen, eigenes Fussvolk nicht unterstützen, ausser um gegnerische Elemente zu überlappen.

Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte des Gegners

Reiterei	Zurückprallen
Samurai Fussvolk	Vernichtet durch Reiterei in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger, Ashigaru mit Yari
Ashigaru mit Yari	sonst zurückprallen
Schützen	Vernichtet durch Reiterei oder Stammeskrieger, sonst zurückprallen
Plänkler, Ninjas	Vernichtet durch Reiterei in gutem Gelände, sonst zurückprallen
Stammeskrieger	Vernichtet durch Reiterei in gutem Gelände, sonst zurückprallen
Artillerie	Vernichtet im Nahkampf, sonst keine Wirkung
Lagerverteidiger	Vernichtet durch Beschuss oder Nahkampf und Lagereroberung

Eigene Punktzahl halb oder kleiner

Reiterei	Flucht vor Ashigaru mit Yari in gutem Gelände, oder durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet
Plänkler	Vernichtet durch Bogenschützen, oder Plänkler, sonst Flucht
Andere Truppen	Zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet



Gruppenangriff

Die Gruppe: A, B und C beginnt ihre Bewegung von der hellblauen Position aus, kann X und die Gruppe Y Z angreifen, muss sich aber der Gruppe YZ anpassen. A befindet sich nicht im Nahkampf mit X. Die Gruppe YZ wird von der Gruppe BC angegriffen, dabei wird Y von A überlappt.

Ninja-Regeln

Jede Armee kann höchstens 2 Elemente Ninjas einsetzen. Dazu werden jeweils vor der Schlacht 2 bestimmte, belegbar festgehaltene Elemente Ashigaru mit diesen Schattenkämpfern infiltriert, also zusätzlich belegt. Ninjas können ihr Wirtenelement, ausser gerade im Nahkampf, jederzeit verlassen. Ninjas werden im schweren Gelände nicht langsamer, dürfen sich in derselben Runde 2-mal bewegen, wenn durch diese 2. Bewegung ein Nahkampf mit dem Gegner entsteht, sofern genügend Bewegungspunkte vorhanden sind, können dann aber nicht mehr als Ashigaru abtauchen. In einem solchen Überraschungsangriff kämpft das angegriffene gegnerische Element ohne die Unterstützung seiner Neben- oder Hinterleute, die Ninjas können dann also nicht überlappt werden und kämpfen gegen 1 Gegnerelement. Misslingt dieser Angriff, entziehen sich die Ninjas einem Gegenangriff, indem sie sich 1 BB zurückziehen, aber nur, wenn sie ihren vorherigen Angriff in 1 Bewegung einleiten konnten. Kann es erst durch die 2. Bewegung zum Nahkampf, müssen die Ninjas erst den Gegenangriff überleben, um den Nahkampf abubrechen und sich zurückziehen. Ninjas können während der Aufstellungsphase, im Austausch gegen entsprechende Ashigaru-elemente, auf der eigenen Spielfeldhälfte auch im Hinterhalt verborgen liegen. Ein Hinterhalt kann nur im dazu geeigneten Gelände gelegt werden.

Feuer legen

Ninjas oder fernkampffähige Truppen können versuchen, Feuer zu legen; dazu Befestigungen oder ganze Dörfer oder Waldstücke in Brand setzen. Dazu muss sich das feuerlegende Element einer Runde mit dem betreffenden Merkmal in Kontakt befinden, gegnerische Truppen weder beschossen, noch aktiv einen Nahkampf führen. Wird der Brandstifter dabei durch gegnerische Einwirkung vernichtet oder prallt er zurück, gilt sein Versuch Feuer zu legen als gescheitert. Ein feuerlegendes Element braucht mindestens eine 5 (Ninjas:4), um das betreffende Merkmal in Brand zu setzen. Das Feuer breitet sich unmittelbar vom Brandherd in Windrichtung aus. Am Ende der laufenden Runde hat das Feuer ein Gebiet im Um-

kreis von 3 Basenbreiten erfasst. In der darauf folgenden Runde muss das brennende Gebiet von allen Truppen verlassen werden. Alle, bis dahin nicht evakuierten Truppen gelten als vernichtet.

Von da an brennt das Feuer bis zum Ende der Partie und gilt für alle Truppen als unbegehrbar. Von der zweiten Runde an erfasst das Feuer das Gebiet im Umkreis von 3 Basenbreiten Durchmesser. In der dritten Runde brennt das Dorf, Tempel oder Wehranlage (bis 4 Basenbreiten) lichterloh. Vom Brandherd her in Windrichtung breitet sich Rauch aus. Der Rauch blockiert die Sichtlinie vollständig. Feuer können während es regnet nicht gelegt werden.

Belagerung

Der Zeitablauf von Belagerungen entspricht nicht den üblichen Spielrunden, unterteilt in Bewegung-Beschuss-Handgemenge, sondern ist vielmehr erfolgsabhängig. Im Japan des 16. Jahrhunderts kam auf zwei Feldschlachten etwa eine ausgedehnte Belagerung. Dabei wurde schon 'mal die Umgebung einer Festung überflutet, um die Mauern optimaler mit eigens angefertigten Kanonenbarken bombardieren zu können.

Denkbar sind dabei Situationen, wo der Verteidiger den Angreifer hinter den Befestigungen eines Schlosses oder eines vorübergehenden Lagers erwartet. Dem Verteidiger werden dabei vorbereitete Schutzvorrichtungen zugestanden, dem Belagerer aber die Zeit, um die Belagerung zu organisieren und seine Kräfte zu bündeln.

Dazu werden beiden Seiten 3 Elemente Artillerie zugestanden, die gegen vorhandene Truppen ausgetauscht werden können. egal ob Geschütze nach westlichem Muster, oder von Menschenhand betriebene Katapulte mit Spreng- oder Brandladungen.

Im Japan des 16. Jahrhunderts wurde Belagerungsartillerie ausschliesslich dazu verwendet, Befestigungen mürbe zu schießen und nicht um gegnerische Truppen zu dezimieren.

Während einer Belagerung spielt Zeit eine wesentliche Rolle. Die Gewinnbedingungen können von der Anzahl Spielrunden abhängen. Halten die Verteidiger ihre Festung nach 10 Spielrunden noch, oder befinden sich mehr Belagerer als Verteidiger innerhalb der Festung... Eine andere Art, den Sieger einer Belagerung zu ermitteln besteht darin, 2 oder mehr Elemente des Belagerers während 2 ganzen Spielrunden innerhalb der gegnerischen Befestigungen am Leben zu halten. Um so eine Umklammerung zu sprengen, haben eingeschlossene Truppen im Japan des 16. Jahrhunderts oft mit einem überraschenden Ausfall eine Entscheidungsschlacht erzwungen oder die Geschütze der Belagerer in Brand gesetzt.

Ab der 2. offiziellen Regelversion sind bei DBA willkürliche aber sehr einfache Belagerungsregeln enthalten, die sich anbieten. Bei DBMM gibt es den Versuch von Belagerungsregeln, welche die Spieler nur ihren Bedürfnissen anpassen müssten.

Befestigungen haben bei Beschuss durch Artillerie den Kampffaktor 3. Bei einem Treffer entsteht entlang einer Basenbreite so viel Geröll, dass gegnerische Fusstruppen sich wie im RG fortbewegen können. Eine gewürfelte 6 gilt immer als Treffer.



Demoralisierung

Hat eine Befehlsgruppe ihren Befehlshaber verloren oder einen Drittel ihrer Anfangsstärke eingebüsst, gilt sie in der nächsten Runde als demoralisiert. Taktische Bewegungen dieser Befehlsgruppe können nur noch dazu verwendet werden, um Einzelelemente zu drehen und zu halten oder um Gruppen von Elementen zu halten. Elemente die sich nicht im Nahkampf befinden und solche, die nicht mit BPs gehalten werden, fliehen direkt der eigenen Grundseite entgegen. Bei dieser Bewegung prallt ein Element nicht zurück, wird aber gedreht, falls erforderlich. In jeder folgenden eigenen Runde wird erneut ermittelt, welche Elemente fliehen oder gehalten

werden, wobei zuvor Geflohene auch später gehalten werden können. Elemente einer demoralisierten Befehlsgruppe erleiden im Nahkampf einen Abzug von -2.

Lager

Hinter dem Maku-Schirm, innerhalb des Aufstellungsbereiches, entlang der eigenen Grundkante, erwartet der nicht kämpfende Feldherr den Ausgang der Schlacht. Zusätzlich kann ein Lager mit Reitersperren aus eingerammten, miteinander verbundenen Bambuspfählen gesichert werden, die dahinter mit Schützen bemannt sind. Diese Schützen verlassen diese Befestigungen nicht, schießen rundum wie 1 Element entsprechende Schützen 200s. Innerhalb dieser Maku-Schirme werden die Kopfprämien gewertet, entfallen allfällige gesammelte Punkte, wenn das Lager vom Gegner erobert wird.

Gewinn und Verlust einer Schlacht

Eine Armee, die am Ende einer beliebigen Runde mehr als 1/3 ihrer Elemente verloren hat, oder deren zwei Befehlsgruppen demoralisiert sind, und auch mehr Elemente als der Gegner, hat die Schlacht verloren. Ein vom Gegner erobertes Lager zählt als 2 vernichtete Elemente. Der Verlust von Unterbefehlshabern entscheidet ein Spiel nicht, erschwert aber die Beweglichkeit der Armee, da eine führerlose Befehlsgruppe für jede weitere Bewegung einen zusätzlichen BP benötigt. Elemente, die durch Zurückprallen, Flucht oder auf andere Weise den Spielflächenrand überschreiten, gelten als vernichtet.

Für den einzelnen Ashigaru ist es aber viel wichtiger, dass er die Schlacht überhaupt überlebt hat und dass er sich im Kampf ausgezeichnet hat. Nach jeder gewonnenen Schlacht werden auch für Ashigaru Kampfprämien vergeben.

Solche Prämien können auch an Wettkämpfen vergeben werden, um eindeutiger Ranglisten zu gewährleisten.

Punktwerte: (Sieg: 3 Punkte - Niederlage: 0 Punkte - Unentschieden: 1 Punkt) x 100
- Vernichtetes Feindelement: 1 Punkt x 10 - zusätzlich 1 Punkt für jede Prämie.

Kampfprämien

...für den 1. Angriff (pro Partie)

...für den 1. erbeuteten gegnerischen Kopf (1. vernichtetes Gegnerelement pro Partie)

...für getötete Gegner in Unterzahl (mindestens 3 zu 1)

... für den 1. der die gegnerische Festung (Lager) betritt

...für den Durchbruch der gegnerischen Linien (hinter der gegnerischen Kampflinie)

...für den Sieg in Unterzahl (für den, der das Spiel zu seinen Gunsten dreht)

Samurai Clansarmee des 16. Jahrhunderts

Samurai Reiterei mit Yari (Re)	3-5	Seit Jahrhunderten zeichnete sich die Kampfweise der Japaner durch schnelle Vorstöße aus. Als ungestüme Clanskrieger auf tiefen Basen werden selbst die Heere der Takeda, Uesugi und anderer Clans beschrieben.
- nur Takeda Reiterei bis 1574	3-6	
- nur Ikko Ikki bis 1580	0-3	Erst Tokugawa Ieyasu ist es gelungen, die Truppen nachhaltig zu disziplinieren. Aber auch er hat als Führer religiös motivierter Fanatiker angefangen.
Samurai Fussvolk Hatamoto mit Yari/Naginata oder Yamabushi Kampfmönche (KI)	1-2	
- nur Ikko Ikki bis 1580; Yamabushi bis 1575	2-3	...meine Kampfmönche habe ich alle zu dritt basiert, entscheidend ist nur, dass der Gegenspieler vor Spielbeginn darüber informiert wird...
Ashigaru mit Yari (As),	2-12	
Clanskrieger mit Yari/Naginata (St) bis 1598	0-12	...die Einheimischen auf Okinawa können auch nach 1580 bis zu 5 Plänkler mit chinesischen mehrläufigen Feuerbüchsen einsetzen...
- nur Ikko Ikki bis 1580	3-12	
Bogenschützen (Bo)	0-6	
ab 1548 Tepposchützen (Te)	2-6	
ab 1575	3-6	
- nur Ikko Ikki bis 1580	3-8	
Belagerungsartillerie (Art)	0-3	
nur bis 1542		
plänkelnde Bogenschützen (PI)	0-3	
chinesische keramische Feuerbüchsen (PI)	0-2	

Sengoku Jidai Samurai DBX mit 12 Elementen

Wer schnelle Partien mit je 12 Elementen bevorzugt, hat mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Die wohl einfachste Möglichkeit ist, die vorgegebenen Armeen einfach zu übernehmen. So wird man der Eigenart der Samurai aber überhaupt nicht gerecht. Eigene Armeelisten zu gestalten ist nicht gerade einfach, ausserdem sehr zeitaufwändig. Sobald europäische Feuerwaffen ins Spiel kommen, kann das ursprüngliche DBA gar nichts mehr bieten.

Da die DBR-Listen von der gleichen Feder stammen, schlage ich vor, die folgende Liste zu verwenden:

späte Samurai 1467 - 1616

Samurai Reiterei mit Yari (Re)	1-2
- nur Takeda Reiterei bis 1574	1-3
- nur Ikko Ikki bis 1580	1
Samurai Fussvolk oder Hatamoto mit Yari/Naginata (KI)	1-2
- nur Ikko Ikki bis 1580; Yamabushi bis 1575	2-3
Ashigaru mit Yari (Pk)	2-6
Clanskrieger mit Yari/Naginata (St) bis 1598	0-5
- nur Ikko Ikki bis 1580	3-6
Ashigaru Bogenschützen (Bo) bis 1574	1-3
danach	0-3
ab 1548 Tepposchützen (Te)	2-4
ab 1574	3-4
- nur Ikko Ikki bis 1580	3-5
nur bis 1547	
plänkelnde Bogenschützen (PI)	0-2
chinesische keramische Feuerbüchsen (PI)	0-2

Als Heimatgelände drängt sich Bergland oder Küste auf, vielleicht sogar Ackerland, aber möglichst ohne Strassen. Nennenswerte Handelswege, die ein bequemerer Vorwärtskommen ermöglichten, wurden erst von der Tokugawa Administration in Auftrag gegeben und realisiert.

Ab der 2. offiziellen Regelversion sind bei DBA sehr einfache aber willkürliche Belagerungsregeln enthalten, die sich anbieten. Im damaligen Japan kam auf 2 Feldschlachten etwa 1 ausgedehnte Belagerung. Dabei wurde schon 'mal die Umgebung einer Festung überflutet, um die Mauern besser mit eigens angefertigten Kanonenbarken bombardieren zu können. Die obige Liste passt auch besser zu ihren historischen Gegnern, den Yi-Koreanern: 4/78 und zu den Ming Chinesen: 4/73 der Invasionszeit in Korea 1692-98. Berichten zufolge waren die Bogenschützen der Invasoren den koreanischen Schützen weit unterlegen, machten dies aber mit konzentrierten Arkebusenfeuer wett.

Die Anzahl Samurai, beritten oder als Fussvolk ist auf 3 Elemente begrenzt.

Im Kampf gegen rivalisierende japanische Clans sollte die Samurai Reiterei als Ritter behandelt werden, gegen Chinesen oder Koreaner als gewöhnliche Reiterei.

Tepposchützen haben ab 1548 Nahkampffaktoren: 2/3, Fernkampffaktoren: 3/3

ab der Schlacht von Nagashino 1575 Nahkampffaktoren: 2/4, Fernkampffaktoren: 4/4

Samuraiarmee der ersten DBA-Version

127 Japanese, 1543-1615: 2x3Cv, 4x4Bd, 4x3/4Aux, 2x3Bw

DBA Extension 1500-1900AD

83 Japanese, 1543-1615: 2x3Cv/4Bd, 2x3Cv/4Bd/4Lb, 4x4Sh or 4Aux, 2x4Sh or 2x3Bd (Ronin), 2x4Aux or 4Lb

84 Japanese Ikko'ikki Monks, 1420-1615: 1x3Kn/3Bd, 3x3Bd, 4x3Sh or 3Lb, 4x3Wb

Samuraiarmeen nach anderen Regeln

Egal ob DBM(M), FOG, Armati, ADG oder Impetus, meistens sind es auch die Armeelisten, die mit der Samuraizeit nicht übereinstimmen.

Da die Feldherren während der Schlacht deren Ausgang innerhalb des Maku-Schirms abgewartet haben, während ihnen unterstellte Generale ihre Truppen befligten, bekommt das Lager eine zentrale Bedeutung. Der Verlust eines Lagers entscheidet die Schlacht zwar noch nicht, gilt aber als 2 verlorene kämpfende Elemente.

Auf der Basis von DBM auf 120x180cm für 15er Figuren der späten Samurai 1465 – 1615 mit folgenden Anpassungen:

Fussvolk bewegt sich mit 150p, Reiterei mit 200p.

Ausser Fernkämpfern verhalten sich alle Truppen ungestüm. Ausser im Folgenden gelten die DBM-Regeln. Befehlshaber kosten nichts, werden auf getrennten Basen wie bei DBArrr aufgestellt und so behandelt. Eine Armee wird in 3 oder 4 Befehlsgruppen unterteilt, jede mit einem andersfarbenen Würfel für die Dauer des Spiels.

Jede Armee benötigt ein Lager mit 6 Elementen. Befestigte Lager kosten APs.

DBM Samurai Clan der Sengoku-Zeit 1465 - 1620

Cold, Aggression:0 WW, Rv, H(G), H(S), WD, O, E, RGo, BUA

Samurai Reiterei (Re) à 7AP,	8 – 12
- nur Takeda bis 1574	12 – 16
- nur Ikko Ikki bis 1580	6 - 8
Samurai Fussvolk, oder Hatamoto mit Yari (KI) à 5AP,	8 – 16
- nur Ikko Ikki bis 1580; Yamabushi bis 1575;	8 – 24
Ashigaru mit Yari (As) à 4AP,	18 – 24
Milizen, Kriegerhorden, Fanatiker (St) à 3AP	18 – 24
- nur Ikko Ikki Krieger bis 1580	18 -32
Bogenschützen (Bo); bis 1548 à 3AP	5 - 10
- ab 1548 à 4AP entweder à 3AP oder à 4AP	5 - 10
Tepposchützen (Te) ab 1548 – 1573; Beschuss 3/3 – à 4AP	8 - 16
- ab 1574; Beschuss 4/4 – à 4AP	12 - 20
TP für Lager à 1AP sonst 2AP	0 - 25
Sengoku bune Küstenboote à 3AP [Bd, As, St, Te, Bo] oder	0 - 6
Atake bune Schiffe à 3AP [Bd, As, St, Te, Bo]	0 - 3
nur bis 1542	
plänkelnde Bogenschützen (PI) à 2AP	0 - 8
chinesische keramische Feuerbüchsen (PI) à 2AP	0 - 3

Unterstützung von hinten: +1 für KI, As, St für das hintere Element vom gleichen Typ im GG, für KI unterstützt von As. Gegen Berittene können As von 2 hinteren Elementen As im GG unterstützt werden. Nahkampfverlierer prallen sonst zurück. Gedoppelte werden vernichtet.

Auch nach DBMM müssten gewisse Änderungen vorgenommen werden. Berittene Samurai werden nicht mehr zwingend von ihnen hinterher hetzenden Gefolgsleuten begleitet. Sie bilden eigenständige, mit Yari bewaffnete Reitereinheiten.

FOG-Spieler haben einen sehr ungezwungenen Umgang zu altbewährten Normen, auch wenn Kampflinien unterbesetzt wirken. Bogenschiessende berittene Einheiten entsprechen keinen historischen Truppengattungen des 16. Jahrhunderts in Japan, dienen ausschliesslich der Armeeoptimierung.

Armati-Spieler werden wie andere Tabletoper auch im Regen stehen gelassen. Die unsichtbare Grenze zwischen Mittelalter und Renaissance, leider nicht ganz korrekt gesetzt, das Geschehen auf der anderen Seite der Erdkugel als nicht wichtig einstuft, und so entsprechen die Armeelisten eher feudalen Jagdgesellschaften.

ADG 264.späte Samurai 1350 - 1550

Flachland, Bergland, Waldland, Befehlshaber: +4

berittene Samurai *

schwere Reiterei 10 0-4

zu Elite aufwerten +2

Samurai Fussvolk

schweres Fussvolk mit 2HW 9 4-12

mit Rüstung +2

zu Elite aufwerten +2

Ronin

mittelschweres Fussvolk mit 2HW 8 0-2

zu Elite aufwerten +2

als zweitrangig abwerten -2

Ashigaru mit Yari oder Naginata

mittelschwere Speerträger 7 4-12

mittelschweres Fussvolk mit 2HW 8

Gefolge mit Bogen

Mittelschwere Bogenschützen 5 0-4

mit Pavese +1

Befestigungen 1 0-6

ab 1465

Ikko Ikki Fanatiker

Horden 3 0-6

ungestüm +1

verbündete Kampfmönche

mittelschwere Reiterei * 8 0-1

mittelschweres Fussvolk mit 2HW * 8 0-4

schlecht bewaffnete Mönche

mittelschweres zweitrangiges Fussvolk 5 0-2

Horden 3

Diese Liste entspricht der späten Muromachi-Zeit unter dem Ashikaga Shogunat in Kyoto.

Ab 1548, mit der Einführung der portugiesischen Musketen, wird dem Fernkampf eine wichtigere Rolle beigemessen. Bis zu ¼ der Ashigaru können als Fernkämpfer aufgestellt werden, darunter auch wenige Bogenschützen.

Ikko Ikki Fanatiker dürfen nicht zusammen mit verbündeten Kampfmönchen eingesetzt werden.

Da bei ADG berittene Einheiten mit Bogen schießen können, ist es wichtig, darauf zu achten, dass nach 1500 keine berittenen Bogenschützen eingesetzt werden, Japanische Reiter jener Epoche kämpften wie spätere europäische Ulanen

...in Salven schießende Tepposchützen haben bei ADG keinen Vergleichswert, bitte improvisieren...

...einer leider verschwundenen australischen Seite habe ich folgende Angaben entlehnt...

DBA-Sengoku Imagawa, Hojo, Uesugi, Mori: 2xRe, 4xKl, 3x3Pk,3x3Bo oder Te
Takeda: 3xRe, 3xKl, 3x3Pk, 3x3Bo oder 3Te
Shimazu: 2xRe, 3xKl, 3x3Pk, 4x3Bo oder 3Te
Ikko Ikki: 1xRe, 3xKl, 4x3Pk oder Bo oder Te, 4xSt

Bücherliste

Conlan Thomas: Samuraikrieger ISBN 979-3-7276-7172-2
Habersetzer Roland: Die Krieger des alten Japan ISBN 978-3938305072
Pöcher Harald: Kriege und Schlachten in Japan ISBN 978-3-643-500082-3
Sharpe Michael: Die Schlachten der Samurai ISBN 978-3-613306431
Solum Terje: in englisch: Saga of the Samurai 1-5: ISBN-13: 978-0972092500, 978-0972092517, 978-0972092524, 978-0972092531 & im kleineren Format: ISBN-13: 978-8299914000
Teber Till: Die Schlachten der Sengoku-Zeit 1 SBN 978-3-938447-40-60
Teber Till: Die Schlachten der Sengoku-Zeit 2 ISBN 978-393844740-80
zusätzlich sind in den Büchern von Stephen Turnbull viele Abbildungen enthalten

