



Bushido Breaker

Nur du kannst das Leben des Shogun retten... oder es beenden.

2-4 Spieler | 12+ Jahre | 30-60 Min



Einleitung

Die Sengoku Periode ist eine Zeit großer Unruhen und weitreichender Korruption im feudalen Japan. Der Kaiser ist nur eine Marionette des mächtigen Shoguns und viele möchten diesen Titel erlangen.

Bist du der ehrenhafte Samurai, der dem strengen Codex des Bushido folgt und den Shogun notfalls mit seinem Leben beschützt? Du weißt, wie instabil die derzeitige Regierung ist und misstraut den Motiven der anderen Daimyos. Sei gewappnet für den aufziehenden Sturm!

Bist du der Ninja, ein lautlose Söldner, der in der Kunst des Tötens ebenso bewandert ist wie in der Spionage? Du wurdest von einem verräterischen Daimyo angeworben, um den Shogun zu beseitigen. Schleiche dich in die Festung des Shogun und töte ihn und alle anderen, die dir dabei im Weg stehen!

Es liegt an dir allein, ob der Shogun lebt oder stirbt...

Bushido Breaker ist ein asymmetrisches Kartenspiel für 2-4 Spieler, in dem der Ninja-Spieler seine Züge im Verborgenen ausführt. Der Samurai-Spieler muss versuchen, aufgrund der Ereignisse auf dem Spielfeld die richtigen Schlussfolgerungen zu ziehen und die Mission des Ninja zu vereiteln.

Die Spieler einigen sich auf jeweils eine Rolle, Ninja oder Samurai. Um den Shogun zu töten, muss der Ninja-Spieler entweder alle Samurai auf dem Spielfeld eliminieren oder eine vorbestimmte Anzahl an Alarmen deaktivieren. Der Samurai-Spieler hingegen kann den Shogun nur dadurch schützen, dass er alle Ninja gefangen nimmt oder tötet, bevor diese ihr Ziel erfüllt haben.

In jeder Spielrunde wählt zuerst der Ninja-Spieler eine Aktionskarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Anschließend wählt der Samurai-Spieler eine Handkarte, legt sie offen vor sich ab und teilt dem Ninja-Spieler mit, auf welchen Samurai er die Aktion spielen möchte.

Sofern er dadurch die verdeckte Aktion des Ninja-Spielers vereitelt, muss dieser seine verdeckt gespielte Aktionskarte aufdecken. Andernfalls führt der Ninja-Spieler seine Aktion aus und legt die gespielte Karte entweder verdeckt auf den Ablagestapel (1x-Effekt) oder nimmt sie auf die Hand zurück (∞ -Effekt).

- 3 Hinweis: Die Begriffe Samurai und Samuraikarte werden in dieser Spielregel gleichbedeutend verwendet.

Komponenten

8 Orte | 44 Aktionskarten | 8 Spezialkarten



7 Samuraikarten | 1 Aktionsblock m. 40 Blatt



Movement Tracker

Check box that matches your action and write down the resulting location number. For specials, write "special"

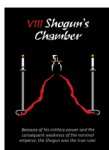
Move	Hide	Submerge	Alarm	Stun	Shriek	Location
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Noticed Noticed & Captured Killed

Spielaufbau (2 Spieler)

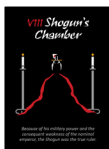
4

Platziere die folgenden Ortskarten wie unten abgebildet. Lege unter jede Ortskarte mit Ausnahme der Kammer des Shogun eine halb verdeckte Samuraikarte.



5 Spielaufbau (3-4 Spieler)

Platziere die folgenden Ortskarten wie unten abgebildet. Lege unter jede Ortskarte mit Ausnahme der Kammer des Shogun eine halb verdeckte Samuraikarte.



Verteilung der Aktionskarten

Aktionskarten verbleiben je nach Typ für die gesamte Dauer des Spiels in deiner Hand oder werden nach Verwendung abgeworfen. Beide Seiten verfügen über unterschiedliche Aktionskarten. **Spiel zu zweit oder zu viert (1 gegen 1, 2 gegen 2)**

Jeder Samurai-Spieler erhält folgende Karten auf die Hand:
5x Katana | 2x Yumi | 1x Search Room (Raum durchsuchen)
| 1x Move (Bewegen) | 1x Check Alarm (Alarm prüfen)
| 1x Check Exits (Ausgänge prüfen) | 1x Spezialkarte, die verdeckt aus allen verfügbaren ausgewählt wird.

Eine Auflistung und Beschreibung aller Karten befindet sich auf den Seiten 8 und 9.

Jeder Ninja-Spieler erhält folgende Karten auf die Hand:
5x Kunai | 2x Shuriken | 1x Hide (Verstecken) | 1x Move (Bewegen) | 1x Sabotage Alarm (Alarm sabotieren) | 1x Smoke Bomb (Rauchbombe) | 1x Spezialkarte, die verdeckt aus allen verfügbaren ausgewählt wird.

Spiel zu dritt (1 Ninja gegen 2 Samurai)

Die Verteilung der Karten ist dieselbe wie oben mit einer Ausnahme: der Ninja-Spieler erhält 2 Spezialkarten, die beiden Samurai-Spieler erhalten hingegen keine.

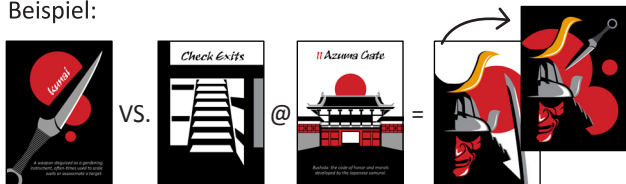
Der Ninja-Spieler

Als Ninja-Spieler beginnst du das Spiel wahlweise am Ost- (Azuma Gate) oder Westtor (Nishi Gate), ohne dem Samurai-Spieler deine Entscheidung mitzuteilen. Dazu schreibst du die Nummer des gewählten Ortes (röm. Ziffer) verborgen vor den Blicken des Samurai-Spielers in die erste Zeile deines Aktionsblocks und kreuzt in derselben Zeile die für diese Runde geplante Aktion an.

Im ersten Spielzug hast du folgende Möglichkeiten:

- 1) Töte den am selben Ort befindlichen Samurai mit dem Kunai.
 - 2) Töte einen Samurai an einem **orthogonal** (waag- oder senkrecht) angrenzenden Ort mit dem Shuriken.
 - 3) Verstecke (Hide) dich am aktuellen Ort.
 - 4) Bewege (Move) dich zu einem **orthogonal** angrenzenden Ort.
 - 5) Sabotiere den Alarm (Sabotage Alarm) am aktuellen Ort.
 - 6) Spiele deine Spezialkarte, falls sinnvoll.
- Sobald du eine Aktion gewählt hast, legst du die entsprechende Handkarte verdeckt vor dir ab und darfst sie nicht mehr gegen eine andere austauschen.

Beispiel:



Der Ninja-Spieler

8

Falls du erfolgreich warst, und deine Aktion **nicht** vom Samurai-Spieler **gekontert** wurde, führe die Aktion nun aus, ohne die Karte aufzudecken.

Drehe die Karte des getöteten Samurai auf ihre (dunkle) Rückseite oder entferne sie aus dem Spiel, wenn du eine Angriff-Aktion (Kunai oder Shuriken) gespielt hast.

Falls dein Angriff gekontert wurde (Kunai von Katana bzw. Shuriken von Yumi), wirst stattdessen du **getötet** und bist aus dem Spiel.

Falls du bei deiner Aktion **entdeckt** (noticed) wurdest (eine Nicht-Angriff-Aktion wurde vom Samurai-Spieler gekontert), musst du die gespielte Aktionskarte aufdecken und eines der beiden Kästchen am Aktionsblock ankreuzen. Nach der zweiten Entdeckung wirst du gefangen und bist aus dem Spiel.

Einmal pro Spiel kannst du die Rauchbombe (Smoke Bomb) ausspielen, um deinem Tod oder einer Gefangennahme zu entgehen.

Aktionskarten, die nur begrenzt einsetzbar sind (1x, 2x) werden am Ende der Runde auf einen von zwei Ablagestapeln gelegt:

Auf den offenen Stapel kommen nur die Karten, die bei einer Entdeckung durch den Samurai-Spieler aufgedeckt wurden, alle anderen landen auf dem verdeckten Ablagestapel. Der Samurai-Spieler darf den offenen Ablagestapel jederzeit durchsehen.

Der Samurai-Spieler

Nachdem der Ninja-Spieler seine Karte verdeckt gespielt hat, zeige auf eine noch im Spiel befindliche Samuraikarte. Es ist nur eine Aktion pro Runde und Samuraikarte erlaubt. Wähle eine verfügbare Aktionskarte für diesen Samurai.

Im Spiel zu dritt sollten die beiden Samurai-Spieler warten, bis der Ninja-Spieler seine Karte gespielt hat und erst dann beratschlagen. Du kannst die meisten Aktionen des Ninja-Spielers kontern, um ihn zu töten oder zu entdecken.

Ohne den Startort des Ninja-Spielers zu kennen, musst du dich in der ersten Runde für einen der beiden Samurai entscheiden (Nishi oder Azuma Gate) und eine Aktion wählen:

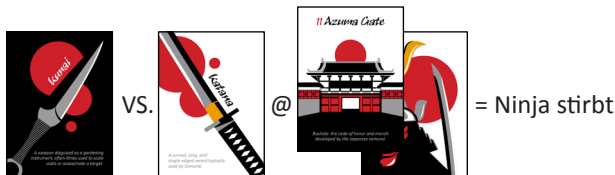
- 1) Ziehe dein Katana, um einen Kunai Angriff am selben Ort zu kontern und den Ninja dabei zu töten.
- 2) Prüfe den Alarm (Check Alarm), um den Ninja beim Sabotieren des Alarms (Sabotage Alarm) am selben Ort zu entdecken.
- 3) Prüfe Ausgänge (Check Exits) um den Ninja beim Bewegen (Move) vom aktuellen Ort zu entdecken.
- 4) Durchsuche Raum (Search Room), um den Ninja in seinem Versteck (Hide) am aktuellen Ort zu entdecken.

Der Samurai-Spieler

10

5) Bewege (Move) den Samurai an einen anderen, orthogonal angrenzenden Ort. Beliebig viele Samurai dürfen sich an einem Ort aufhalten.

6) Spiele deine **Spezialkarte**, falls sinnvoll.



Du kannst auch einen Samurai an einem orthogonal angrenzenden Ort aktivieren und durch:

7) Spielen von Yumi den Ninja töten, falls dieser einen Shuriken auf genau diesen Samurai gespielt hat. Eine genaue Auflistung aller Aktionen findest du im nächsten Abschnitt...

11 *Übersicht der Aktionskarten*

Im Anschluss an den deutschen Namen findest du in Klammer die auf den Karten aufgedruckten, englischen Begriffe, gefolgt von der maximalen Anzahl an Verwendungen. Alle Aktionen müssen entweder am selben (S) oder an einem orthogonal (O) angrenzenden Ort gespielt werden. Am Ende jedes Eintrages findest du einen Hinweis über die Aktion des Gegners, die als Konter für diese Aktion gilt ($\rightarrow\leftarrow$).

Beachte, dass alle anderen Aktionen, die nicht in der Klammer aufscheinen, keinen Kontereffekt haben und somit nicht verhindern, dass die Aktion des Ninja-Spielers erfolgreich ausgeführt wird.

Ninja	Samurai
Kunai (Kunai), 1x, S, ($\rightarrow\leftarrow$ Katana) Töte einen Samurai am selben Ort.	Katana (Katana), 1x, O, ($\rightarrow\leftarrow$ Kunai, Shuriken) Tötet den Ninja, wenn dieser am selben Ort mit Kunai angegriffen hat. Blockt einen Shuriken, der von einem anderen Ort auf diesen Samurai geworfen wurde. Der Ninja wird dabei weder entdeckt, noch getötet.
Alarm Sabotieren (Sabotage Alarm), ∞ , S, ($\rightarrow\leftarrow$ Prüfe Alarm) Drehe die Ortskarte auf die Rückseite. Der Alarm ist nun deaktiviert.	Prüfe Alarm (Check Alarm), ∞ , S, ($\rightarrow\leftarrow$ Alarm Sabotieren) Entdeckt den Ninja, wenn dieser am selben Ort den Alarm sabotieren möchte und verhindert die Aktion.

Ninja	Samurai
<p>Bewegen (Move), ∞, O, (→← Prüfe Ausgänge) Bewege dich an einen angrenzenden Ort. Darf nur 2 Runden in Folge gespielt werden.</p>	<p>Prüfe Ausgänge (Check Exits), ∞, S, (→← Bewegen) Entdeckt den Ninja, wenn sich dieser vom aktuellen Ort wegbewegen möchte. Der Ninja muss angeben, zu welchem Ort er sich bewegt.</p>
<p>Shuriken (Shuriken), 1x, O, (→← Yumi, Katana) Töte einen Samurai an einem angrenzenden Ort.</p>	<p>Yumi (Yumi), 1x, O, (→← Shuriken) Tötet den Ninja, wenn dieser von einem benachbarten Ort aus den Samurai mit Shuriken attackiert und verhindert die Aktion.</p>
<p>Verstecken (Hide), ∞, S, (→← Raum Durchsuchen) Verstecke dich am aktuellen Ort. Darf nur 2 Runden in Folge gespielt werden.</p>	<p>Raum Durchsuchen (Search Room), ∞, S, (→← Verstecken) Entdeckt den Ninja, wenn dieser sich am selben Ort verstecken möchte.</p>
<p>Rauchbombe (Smoke Bomb), 1x, S/O, (→← Tod/ Gefangennahme) Spiele diese Karte, nachdem der Samurai-Spieler deine Aktion gekontert hat und du dadurch getötet oder gefangen genommen würdest. Du kannst dadurch dieses Schicksal verhindern.</p>	<p>Bewegen (Move), ∞, O, (→← Shuriken) Bewege den Samurai zu einem angrenzenden Ort. Diese Aktion verhindert auch, dass der Samurai von Shuriken getroffen wird.</p>

13 *Übersicht der Spezialkarten*

Diagonale Bewegung ist die einzige Aktion, die nicht in orthogonaler Richtung ausgeführt wird.

Ninja	Samurai
<p>Doppel-Shuriken (Shurikens), 1x ($\rightarrow\leftarrow$Yumi, Bewegungen) Attackiere zwei Samurai an zwei unterschiedlichen Orten, jeweils orthogonal angrenzend an den Ninja. So wie ein einzelner Shuriken, können auch Doppel-Shuriken durch Yumi und Bewegungen gekontert werden.</p>	<p>Verstärkung (Reinforcements), 1x Platziere zwei zusätzliche Samuraikarten an einem beliebigen Ort (auch an verschiedenen) mit Ausnahme der Kammer des Shogun (VIII). Diese Aktion findet zwischen zwei Spielrunden statt und kann nur dann ausgeführt werden, wenn sich vier oder weniger Samurai auf dem Spielfeld befinden.</p>
<p>Diagonale Bewegung (Move Diagonally), 2x, -, ($\rightarrow\leftarrow$Prüfe Ausgänge) Bewege dich zu einem diagonal angrenzenden Ort. Diese Aktion kann durch Prüfe Ausgänge gekontert werden.</p> 	<p>Alarme Reparieren (Repair Alarms), 1x Reaktiviere zwischen zwei Spielrunden zwei beliebige Alarme auf dem Spielfeld.</p> 

Ninja	Samurai
<p>Blasrohr (Blowgun), 1x, -, (->← Keine!)</p> <p>Zeige auf eine beliebige Samurai auf dem Spielfeld und triff ihn mit einem Giftpfeil. Er wird am Ende der nächsten Runde sterben. Es gibt keinen Konter gegen diesen Angriff!</p>	<p>Showdown (Showdown), 1x</p> <p>Wenn am Ende einer Spielrunde nur noch zwei Samuraikarten auf dem Spielfeld liegen, bewege diese und alle Ninja in den Korridor des Shogun (VII) und entferne alle anderen Ortskarten. Der Ninja-Spieler gewinnt, wenn er beide Samurai töten kann.</p>
<p>Blendpulver (Metsubushi), 1x, O, (->← Katana)</p> <p>Wenn dein Angriff mit Kunai durch das Katana des Samurai gekontert wurde, kannst du Blendpulver spielen, um das Katana wirkungslos zu machen und den Samurai trotzdem zu töten.</p>	<p>Enthüllung (Revelation), 1x</p> <p>Zwinge den Ninja-Spieler, dir am Ende einer Spielrunde die letzten vier Einträge auf seinem Aktionsblock zu zeigen.</p>

Sieg und Niederlage

Der Ninja-Spieler kann das Spiel auf zwei Arten gewinnen:

- Er tötet alle Samurai und hat damit einen freien Weg in die Kammer des Shoguns...
- Er sabotiert drei (2 Spieler) oder fünf (3-4 Spieler) Alarme und bewegt sich im Anschluss in die Kammer des Shogun (VIII).
- Alle Zeilen des Aktionsblocks sind ausgefüllt bevor der Ninja eines der beiden oben genannten Ziele erfüllt.

Der Samurai-Spieler kann das Spiel ebenfalls auf zwei Arten gewinnen:

- Er tötet alle Ninja
- Er entdeckt jeden Ninja zwei Mal.

Zusätzliche Anweisungen

- Im Spiel zu viert dürfen sich beide Ninja am selben oder an unterschiedlichen Orten aufhalten. Die Samurai-Spieler können ihre Aktionen frei miteinander absprechen, die Ninja-Spieler sollten dies aus offensichtlichen Gründen unterlassen.
- Wenn ein Ninja einen Ort betritt, der über einen Nachtigallenboden (Nightingale Floor) verfügt, muss er laut „ZIRP!“ sagen.
- Der Samurai-Spieler hat lediglich einen Ablagestapel für 1x-Effekt Karten und muss diese immer offen ablegen.

Besondere Situationen

- Es kann vorkommen, dass zwei Ninja-Spieler mit ihren Aktionen denselben Samurai oder Ort zum Ziel haben und dieser mit seiner Aktion beide Angriffe kontert. In diesem Fall verlieren beide Ninja-Spieler.
- Wenn ein Samurai den Angriff eines Ninja erfolgreich kontert aber in derselben Runde durch den Angriff des zweiten Ninja getötet wird, ist auch sein Konter gegen den ersten Ninja wirkungslos und er stirbt.
- Sobald im Spiel zu dritt oder viert die vorletzte Samuraikarte aus dem Spiel genommen wird, legen beide Samurai-Spieler ihre Handkarten zusammen und planen die verbleibenden Spielzüge für den verbleibenden Samurai gemeinsam.

Danksagung

Folgende Menschen haben dieses Spiel ermöglicht:

Spieldesign und graphische Gestaltung: Zach White

Helfer: Mai, Miguel, Phil, James, Thomas und
Erin

Deutsche Übersetzung: G. Uitz (V1.0, Aug. 2017)

Weiter Informationen zu Designer und Spielen findest du
unter:

zachandwhite.com



zach & white