

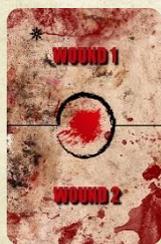
# WAY OF THE SAMURAI

## Blood and Bushido

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

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

### BLOOD



### BUSHIDO



### GISEI



### YOROI



### SHIRO



### 1 VS. 3



### UMGEBUNGSKARTEN



### WAFFEN



### EREIGNISSE



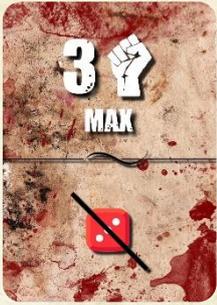
## [ BLOOD ]

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

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



## Beschreibung der Karten des Blood-Moduls:



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

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

 - Combos haben keinen Effekt mehr.



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

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



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

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



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

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



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

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

# [ BUSHIDO ]

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



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

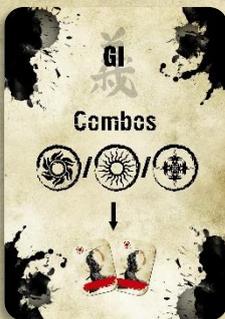


Bushido-Karten belohnen dich mit mächtigen Vorteilen! Hast du eine davon ergattern können, dann lege sie vor dir ab, bis ihr Effekt vollständig abgehandelt wurde. Entferne dann das Bushido-Deck aus dem Spiel (*du darfst pro Spiel nur **eine einzige** Bushido-Karte erhalten*).

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

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

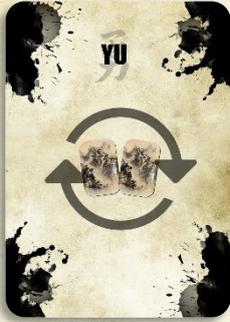
## Beschreibung der Bushido-Modulkarten:



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

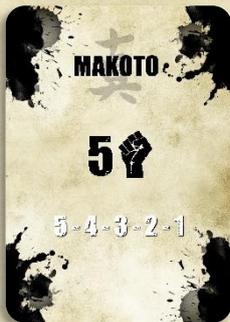
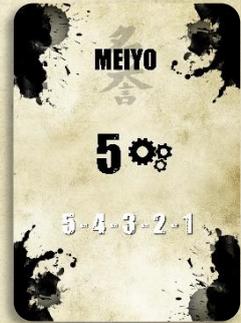
Bis zum Spielende darfst du bei jeder  -Combo die Augenzahl des roten Verletzungswürfels um 2 Punkte (*statt um 1 Punkt*) erhöhen – z.B. von 2 auf 4. Die maximale Augenzahl des Würfels beträgt 6. Eine Erhöhung darüber hinaus ist nicht möglich; eventuelle überzählige Punkte verfallen.





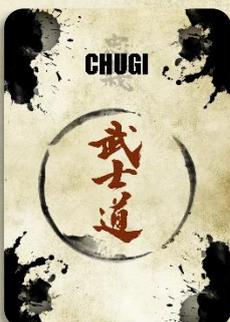
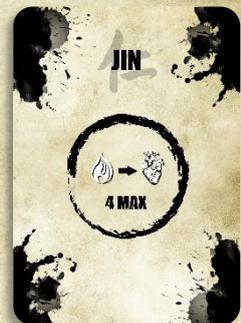
Bis zum Spielende darfst du zu Beginn jeder Runde, nachdem du deine 6 Startaktionskarten gezogen hast, bis zu zwei Karten davon auf den Ablagestapel legen und eine gleiche Anzahl an neuen Karten nachziehen. Dieser Tausch kann nicht rückgängig gemacht werden und ist jede Runde nur 1x ausführbar.

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



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

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



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

## [ GISEI ]

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



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



## [ 1 VS. 3 ]

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

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

Hier siehst du einen beispielhaften Spielaufbau:



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

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



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

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

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

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

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

## [ YOROI ]

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

### Du selbst trägst die Rüstung:

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



### Dein Gegner trägt die Rüstung:

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

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

Beispiel-Anordnung 1:

*Yoroi-Karte neben der Gegnerkarte*



Beispiel-Anordnung 2:

*Yoroi-Karte unter der Gegnerkarte*



## [ SHIRO ]



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

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

7

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

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

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



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

## [ UMGEBUNGSKARTEN ]

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

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



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



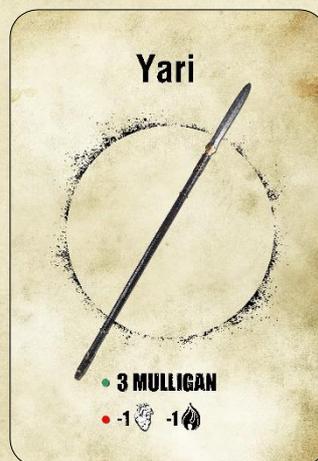
## [ WAFFEN ]

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

### YARI

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

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



### WAKIZASHI

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

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

