

WAY OF THE SAMURAI

Roll and Write

Way of the Samurai – Roll and Write ist ein Duell-Spiel, basierend auf dem Karten-Spiel *Way of the Samurai* von 2020.

Ihr spielt als Miyamoto Musashi und bestreitet epische Kämpfe gegen herausragende Gegner.

Notwendiges Material

Zusätzlich zum vorliegenden Kampfbuch benötigt ihr außerdem noch:

- vier sechsseitige Standard-Würfel.
- einen Stift

Finleitung

Way of the Samurai – R&W besteht aus einem Kampfbuch mit 39 Duellen. Jede Doppelseite entspricht einem Duell. Jedes dieser Duelle besteht aus bis zu 20 Runden. In jeder Runde würfelt ihr bis zu drei Würfel und zählt die Ergebnisse zu euren "Angriffs-" (*Attack*), "Verteidigungs-" (*Defense*) und/oder "Fokus-" (*Focus*) Werten. Du kannst auch deine Geist-Punkte (KI) ausgeben, um deine Resultate zu modifizieren.

Spielkomponenten

Ein Duell ist immer durch eine Doppelseite im Kampfbuch repräsentiert. Eine **Spielerseite** und eine **Gegnerseite**.

Gegnerseiten unterscheiden sich von Gegner zu Gegner, aber auch die Spielerseite kann sich, abhängig von der Schwierigkeit des Kampfes, unterschiedlich darstellen.

SPIELERSEITE

Geistes-Punkte (KI-Punkte)

Wenn du einen Geistes-Punkt aus gibst, streiche das nächste freie Symbol weg. Wenn du einen Geistes-Punkt erhältst, entferne die letzte Markierung oder male ein neues Symbol auf das Blatt.

Spieler-Tabelle

Diese Tabelle stellt die Runden des Kampfes, sowie die Verteilung der Spieler-Charakteristiken dar.

Level 1 und Level 2 Verletzungs-Tabelle

Diese Tabelle zeigt euch die Level 1 und Level 2 Verletzungen.

The main board for the player side includes:

- A row of 10 heart icons at the top.
- A row of 10 water drop icons below the hearts.
- A table with columns for 'ROUND', 'ATTACK', 'DEFENSE', and 'CONCENTRATION'.
- A character portrait of Miyamoto Musashi.
- A 'Konzentrations-Tabelle' (Concentration Table) with a grid of numbers and symbols.
- A 'Schwere Wunden Tabelle' (Heavy Wounds Table) with a grid of symbols and numbers.
- A 'Verletzungs-Tabelle' (Injury Table) showing a human figure with level 1 and level 2 injury markers.

Gesundheitspunkte des Spielers

Wenn du einen Gesundheitspunkt verlierst, streiche eines der Herzen weg. Wenn du dein letztes Herz wegstreichst, hast du das Spiel verloren.

Miyamoto Musashi

Dein Charakter.

Konzentrations-Tabelle

Diese Tabelle zeigt dir die Belohnungen die du bekommen kannst, wenn du deine Konzentrations-Punkte sammelst.

Schwere Wunden Tabelle

Diese Tabelle zeigt dir die verschiedenen Schweren Wunden.

GEGNERSEITE

Name des Gegners

Gesundheitspunkte des Gegners

Wenn dein Gegner Gesundheit verliert, streiche ein Herz weg.

Verteidigungs- und Gegenangriffs-Tabelle des Gegners

Diese Tabelle zeigt die Verteidigungs- und Gegenangriffs-Stufe des Gegners. Sie gibt außerdem an, wieviel Schaden man erhält, wenn man nicht genügend Verteidigung hat.

The main board for the opponent side includes:

- The name 'Oda Nobunaga' with a star icon.
- A row of 10 heart icons below the name.
- A row of 4 icons with numbers: 4: -1, 6: -2, 8: -3, 10: -4.
- A 'Verteidigungs- und Gegenangriffs-Tabelle' (Defense and Counter-Attack Table) with a grid of numbers and symbols.
- A character portrait of Oda Nobunaga in armor.

Schwierigkeits-Level

Die Schwierigkeitslevel reichen von einem Stern bis hin zu vier Sternen.

Widerstandsbereich des Gegners

Dieser zeigt den Angriffswert an, den du erreichen musst, um deinen Gegner zu verwunden.

Gegner

Spielablauf

Jedes Spiel von Way of the Samurai R&W repräsentiert einen Kampf. Dieser Kampf dauert maximal 20 Runden.

Jede Runde hat zwei Phasen: Die Spieler-Phase und die Gegner-Phase.




Ihr spielt jede Runde mit allen vier Würfeln. Ihr würfelt eine gewisse Anzahl dieser vier Würfel während der Spieler-Phase und der Gegner würfelt die restlichen Würfel in der Gegner-Phase.

Je mehr Würfel ihr in der Spieler-Phase würfelt, umso mehr Angriffs- Verteidigungs- und/oder Konzentrationspunkte werdet ihr haben. Aber der Gegner erhält dadurch auch eine stärkere Verteidigung und eine bessere Gegenattacke, je weniger Würfel er wirft.

Beschreibung der Spieler-Tabelle

Die Spielertabelle ist das wichtigste Element der Spielerseite. Diese Tabelle hat vier Spalten: Runde (*Round*), Angriff (*Attack*), Verteidigung (*Defense*) und Konzentration (*Concentration*).

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1				
2				
3				

Die Rundenspalte ist in zwei Teile aufgeteilt. Der erste Teil zeigt die Rundennummer und der zweite Teil die Anzahl an Würfeln, die du maximal würfeln darfst. Das Symbol:  erlaubt dir **maximal drei Würfel** der vier vorhandenen zu würfeln. Wenn das Symbol:  sichtbar ist, **maximal zwei Würfel**. Und falls das Symbol dieses ist:  dann darfst du **nur mit einem einzelnen Würfel** in dieser Runde würfeln.

Die restlichen Würfel werden dann vom Gegner in der Gegner-Phase gewürfelt.

Das Ergebnis von jedem Würfel zeigt dir dann seine jeweilige Angriffs-, Verteidigungs- und/oder Konzentrationsstärke in dieser Runde.


Die Angriffs-Spalte erlaubt dir, deine Angriffsstärke für diese Runde einzutragen. Sie ist ebenfalls in zwei Teile aufgeteilt. Der erste Teil ist für deine Angriffsstärke und der zweite Teil für die Differenz zwischen deinem Angriffswert und dem Verteidigungswert des Gegners (dieser wird in der Gegner-Phase festgelegt).

Die Verteidigungs-Spalte erlaubt dir, deine Verteidigungsstärke für diese Runde einzutragen. Sie ist ebenfalls in zwei Teile aufgeteilt. Der erste Teil ist für deine Verteidigungsstärke. Im zweiten Teil gibst du an, ob deine Verteidigung erfolgreich war oder nicht. Falls sie erfolgreich war, trag einen Haken ein, falls nicht, kreuz das Feld aus.

Die Konzentrations-Spalte erlaubt dir deine Konzentrationspunkte einzutragen, die du für spätere Boni oder Überraschungsangriffe aufsparen kannst.

Rundenablauf (und mehr)

Hier folgt eine detaillierte Beschreibung der ersten drei Runden eines Spiels. Darin werden alle möglichen Interaktionen beschrieben und alle Regeln erklärt, die für das Spiel notwendig sind.

- Der Kampf ist gegen Oda Nobunaga.
- Jede Runde beginnt immer mit der Spieler-Phase.
- Leg die vier Würfel vor dich.
- Sieh dir die erste Spalte der Spieler-Tabelle an. Sie zeigt das Symbol: 
- Du kannst deshalb bis zu drei Würfel benutzen.
Du entscheidest dich auch dazu, alle drei Würfel zu verwenden.
- Die Ergebnisse der Würfel sind z.B. 3 – 5 – 4.
- Wenn du mehrere Würfel benutzt, kannst du das Ergebnis eines Würfels nicht aufteilen, aber du kannst die Ergebnisse mehrerer Würfel zusammenaddieren.
(s. Seite 9 für die Benutzung eines einzelnen Würfels)
- Du benutzt die 3 und 4 für deinen Angriffswert.
Du hast also 7 in deinem Angriff (*Attack*).
- Du benutzt die 5 für deinen Verteidigungswert.
- Du hast also 5 in deiner Verteidigung (*Defense*).
- Du hast keine Würfel mehr übrig, also hast du 0 in Konzentration (*Concentration*).

ROUND			
	ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1	 7	5	0
2			

Die **Spieler-Phase** ist damit vorüber und danach kommt die **Gegner-Phase**:

- Wirf die verbleibenden Würfel. Das Ergebnis ist z.B. eine 6.
- Sieh dir die Verteidigungs- und Gegner-Tabelle an.
Die erste Spalte ganz links zeigt den summierten Wert aller Gegnerwürfel an und gibt dir die Reihe vor, die für diese Runde abgehandelt wird. In diesem Beispiel war der Wert 6, also handeln wir die Reihe 6 von links nach rechts ab.
Die zweite Spalte zeigt den Verteidigungswert des Gegners für diese Runde.
Die dritte Spalte zeigt die Stärke Gegenattacke des Gegners und die letzte Spalte den Schaden, den du erhältst, sollte deine Verteidigung nicht ausreichend für die Gegenattacke des Gegners sein.

5	X		< 4	
6	X ²		< 3	-4 
7	X ³		< 5	

- Zieh den Verteidigungswert des Gegners aus seiner zweiten Spalte von deinem Angriffswert in deiner Spielertabelle ab. Das Ergebnis ist dein endgültiger Angriffswert. Schreib ihn in die Angriffsspalte der aktuellen Runde deiner Spielertabelle. Im Beispiel hat der Gegner eine Verteidigung von 2. Unser endgültiger Angriffswert ist daher $5 - 2 = 3$.

ROUND		ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1		7 5	5	0
2				

- Sieh dir danach den **Widerstandsbereich des Gegners** an, um die Höhe des Schadens zu ermitteln, die du ihm zufügst. Dein Angriff ist 5, also fügst du deinem Gegner 1 Schaden zu. Kreuze ein Herz auf der Seite des Gegners weg.
Da du einen Angriff mit einem Angriffswert 5 ausgeführt hast, hast du die Voraussetzung von Angriffswert 4 erfüllt, aber nicht die Voraussetzung von Angriffswert 6. Daher fügst du nur den Schaden von Angriffswert 4 zu.
Wenn du einen stärkeren Angriff hast, als auf der Tabelle dargestellt, verfallen die übrigen Angriffspunkte. Du kannst sie nicht mit in die nächste Runde nehmen.

	4: -1	6: -2	8: -3	10: -4
--	-------	-------	-------	--------

- Dein Angriff ist beendet, jetzt musst du dem Gegenangriff deines Gegners widerstehen. In unserem Beispiel, wenn dein Verteidigungswert kleiner als 3 sein sollte, dann erleidest du 4 Schaden und du müsstest ein Kreuz in das Feld neben deinem Verteidigungswert in deiner Tabelle machen. Dein Verteidigungswert ist aber 5, also nimmst du keinen Schaden. Mach einen Haken in das Feld neben deinem Verteidigungswert. ✓

	< 4
2	< 3
3	< 5

Runde 1 ist danach vorbei und wir beginnen mit Runde 2.

1		7 5	5	0
2				

- Du kannst diese Runde maximal zwei Würfel benutzen. Du entscheidest dich auch dazu, beide zu benutzen.
- Deine Ergebnisse sind z.B.: $5 - 1$.
 Der Würfel mit dem Ergebnis 1 wird dir nicht sehr helfen können, also entschließt du dich, einen KI-Punkt auszugeben (wegstreichen), um den Würfel neu zu werfen.

KI-Punkte

Deine KI-Punkte können dir eine große Hilfe in deinen Kämpfen sein.

Während der Spieler-Phase kannst du einen KI-Punkt ausgeben, um eine der folgenden Aktionen auszuwählen:

- ❖ Einen Würfel erneut würfeln
- ❖ Deinen Attacke- oder Verteidigungswert um eins erhöhen.

Während der Gegner-Phase kannst du einen KI-Punkt ausgeben, um einen der Gegner-Würfel erneut zu würfeln.

Du kannst maximal drei KI-Punkte pro Runde ausgeben.

Wenn du keine KI-Punkte mehr hast, wird das Spiel normal weitergespielt.

Du kannst KI-Punkte zurückerlangen, indem du Konzentration aus gibst (s. Seite 6 & 7).

- Du würfelst den Würfel mit der 1 neu und du würfelst eine 4. Deine Werte sind danach 5 und 4.
- Du schreibst eine 5 in Angriff, 0 in Verteidigung und die 4 in Konzentration.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5 ✓	0
2		5	0 ✓	4
3				

Konzentration

Konzentration sammeln ist in vielen Fällen eine sinnvolle Strategie. Wenn du einen oder mehrere Würfel hast, die du nicht in Angriff oder Verteidigung benutzen willst, weil sie vielleicht zu schwach sind, dann kannst du sie der Konzentration zuordnen.

Konzentration funktioniert als ein Sammelbecken für Punkte, die du für Boni oder Überraschungsangriffe auf deinen Gegner ausgeben kannst.

- ❖ Anders als deine Angriffs- und Verteidigungswerte, die jede Runde zurückgesetzt werden, wird deine Konzentration jede Runde zum aktuellen Wert hinzugerechnet.
- ❖ Sieh dir die Konzentrationstabelle an, um rauszufinden, wie viele Punkte du für welchen Bonus ausgeben musst.
- ❖ Konzentrationspunkte können nur in der **Spielerphase** ausgegeben werden.

Beispiel:

John hat seine Konzentrationspunkte wie in Bild A gezeigt gesammelt. In seiner Spielerphase entscheidet er sich dazu, 12 Punkte auszugeben, um eine Überraschungsattacke gegen seinen Gegner auszuüben. Er streicht sich deshalb von seinen 17 Punkten in Bild B durch und schreibt die übrig gebliebenen Punkte auf. ($17 - 12 = 5$).

A		B		
CONCENTRATION		CONCENTRATION		
1		1		
1		1		
5		5		
5		5		
5		5		
10		10		
14		14		
17		17		
17		17 5		

8	+1	
12	-1	
18	+4	
23	-2	
28	+4	
34	-3	
40	-X	

Beschreibung der Boni für Konzentrationspunkte

- ❖ 8 Punkte: Erhalte einen KI Punkt.
- ❖ 12 Punkte: Der Gegner verliert **eine** Gesundheit.
- ❖ 18 Punkte: Du bekommst einen **+4 Bonus auf deinen Angriff**, den du diese Runde ausgeben musst.
- ❖ 23 Punkte: Dein Gegner verliert **zwei** Gesundheit.
- ❖ 28 Punkte: Du bekommst einen **+4 Bonus auf deine Verteidigung**, den du diese Runde ausgeben musst.
- ❖ 34 Punkte: Dein Gegner verliert **drei** Gesundheit.
- ❖ 40 Punkte: Würfeln einen der Würfel. Dein Gegner verliert Gesundheit entsprechend der Augenzahl. **Bei einer 6 ist der Gegner enthauptet und du gewinnst den Kampf sofort.**

Danach ist die Spielerphase vorbei und wir kommen zur Gegnerphase.

- Es sind zwei Würfel übrig, also würfelt der Gegner diese. Die Ergebnisse sind 5 und 2. Also in Summe 7.
- Schau dir die Reihe mit der 7 auf der Gegner-Tabelle an.



7	X ³	☹	< 5	☹
---	----------------	---	-----	---

- Reihe 7 zeigt uns, dass wir 3 von unserem Angriffswert abziehen müssen. Unser endgültiger Angriffswert ist dann 2. Das reicht nicht aus, um unseren Gegner zu verletzen.

ROUND		ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1	3	7	5	5 ✓
2	5	5	2	0 x
3	5			

- Reihe 7 gibt auch an, dass du, wenn dein Verteidigungswert kleiner als 5 ist, auch noch **eine Stufe 1 Verletzung** erleidest.


Verletzungen

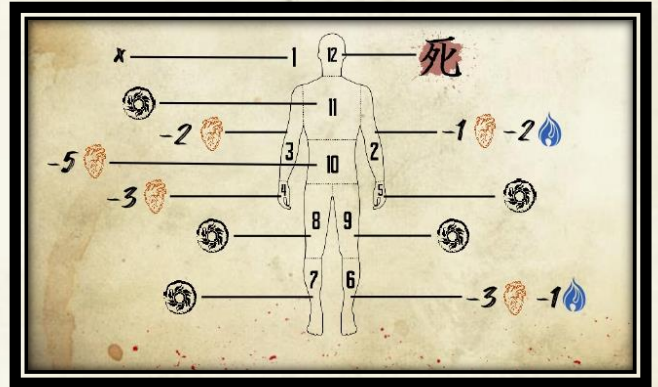
Es gibt zwei Arten von Verletzungen, Stufe 1 und Stufe 2 Verletzungen. Diese werden durch die Symbole  und  dargestellt.

Wenn du eine **Stufe 1 Verletzung** bekommst, wirf **einen Würfel** und schau dir die Verletzungstabelle auf deiner Spielerseite an.

Wenn du eine **Stufe 2 Verletzung** bekommst, wirf stattdessen **zwei Würfel** und zähle beide Ergebnisse zusammen.


Deine Würfelergebnisse bestimmen, welchen Bereich dein Gegner verletzt hat.

- ❖ Wenn du eine Stufe 1 Verletzung bekommst und eine 1 würfelst, dann duckst du dich unter dem Angriff hinweg und erleidest keinen Schaden.
- ❖ Wenn du eine Stufe 2 Verletzung bekommst und eine 12 würfelst, dann wurdest du von deinem Gegner enthauptet und verlierst das Spiel sofort.
- ❖ Wenn dein Ergebnis dieses Symbol anzeigt , dann erleidest du eine schwere Wunde. (s. weiter unten)



- ❖ Wenn du KI-Punkte abziehen must, du aber keine mehr hast, dann verliere stattdessen entsprechend viel Gesundheit.
- ❖ Wenn du eine Verletzung erhältst, streiche diesen Bereich durch.
- ❖ Wenn du eine Verletzung in einem Bereich erhältst, der bereits durchgestrichen ist (außer Bereich 1 oder 12), dann verlierst du die entsprechende Gliedmaße oder der Körperbereich ist ernsthaft beeinträchtigt. Streich den erhaltenen Schaden von deinen Lebenspunkten weg und **setze das Spiel mit der folgender Beeinträchtigung fort: Ab sofort kannst du nur noch mit einem Würfel pro Runde würfeln und dein Gegner würfelt immer mit drei Würfeln bis zum Ende des Duells.**

Schwere Wunden

Wenn dein Ergebnis dieses Symbol anzeigt , dann erleidest du eine Schwere Wunde. Wirf einen Würfel und vergleiche das Ergebnis mit der Schwere Wunden Tabelle.

Schwere Wunden geben dir einen großen Schaden oder eine Beeinträchtigung bis zum Ende des Duells.

Wenn du eine Schwere Wunde erhältst, kreuze den kleinen Kreis links neben dem entsprechenden Ergebnis an.

Während eines Duells kannst du keine Schwere Wunde zweimal erhalten. Solltest du das Ergebnis erneut würfeln, wirf den Würfel erneut.

		
<input type="radio"/>		
<input type="radio"/>		
<input type="radio"/>		-1 / Round
<input type="radio"/>		 = 0
<input type="radio"/>		 -X 
<input type="radio"/>		 -X 

Beschreibung der Schwere Wunden:

- ❖ 1 – Bis zum Ende des Duells kannst du keine Würfel mit dem Ergebnis 1 mehr benutzen. Diese werden sofort nach dem Würfeln beiseitegelegt und sind erst nächste Runde wieder verfügbar.
- ❖ 2 – Bis zum Ende des Duells kannst du keine Würfel mit dem Ergebnis 2 mehr benutzen. Diese werden sofort nach dem Würfeln beiseitegelegt und sind erst nächste Runde wieder verfügbar.

- ❖ 3 – Verliere zu Beginn jeder Runde eine Gesundheit.
- ❖ 4 – Deine Konzentrationspunkte werden auf Null runtergesetzt. Du kannst wieder neue Punkte sammeln, aber du fängst wieder vom Anfang an.
- ❖ 5 – Wirf einen Würfel und verliere KI-Punkte in der Höhe des Ergebnisses.
- ❖ 6 – Wirf einen Würfel und verliere Gesundheitspunkte in der Höhe des Ergebnisses.

- In unserem Beispiel hast du 0 Verteidigung, also erleidest du eine Level 1 Verletzung.
- Du wirfst einen Würfel und das Ergebnis ist 3. Du verlierst deshalb zwei Gesundheitspunkte, wie in Bereich 2 „Rechter Arm“ angegeben.






Runde 2 ist danach vorbei und die Runde 3 beginnt.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5	✓ 0
2		5 2	0	x 4
3				
4				

- Runde 3 erlaubt dir nur einen einzelnen Würfel zu benutzen. Das Ergebnis ist eine 5.
- Du trägst eine 2 in Verteidigung, eine 3 in Angriff und eine 0 in Konzentration ein.

Wenn du nur einen Würfel benutzt (und auch nur dann), kannst du das Ergebnis zwischen deinem Angriff, deiner Verteidigung und deiner Konzentration aufteilen.

- Du benutzt einen KI-Punkt, um deinen Angriff auf 4 zu erhöhen.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5	✓ 0
2		5 2	0	x 4
3		4	2	4
4				

- Der Gegner wirft seine drei Würfel. Die Summe der Würfel ergibt eine 10 (2 – 5 – 3).
- Du siehst dir Reihe 10 der Gegner-Tabelle an und erkennst, dass du eine mögliche Stufe 2 Verletzung riskierst.
- Du benutzt einen KI-Punkt, um die Würfel des Gegners neu zu würfeln. Das neue Ergebnis ist 13 (4 – 3 – 6).

- Reihe 13 zeigt uns, dass der Gegner eine Verteidigung von 0 hat, also ist deine abschließende Angriffsstärke 4.
- Der Gegner verliert eine Gesundheit. Du kreuzt eines seiner Herzen weg.
- Seine Gegenattacke ist 2, aber du hast eine Verteidigung von 2, also nimmst du keinen Schaden.

10	✕ ⁰	👤 < 3	❤❤
11	✕ ¹	👤 < 2	-1 🍀
12	✕ ²	👤 < 1	-1 🍀
13	✕ ⁰	👤 < 2	-2 🍀

Die dritte Runde ist vorbei.

Fahre Runde für Runde weiter fort wie beschrieben und möge der beste Samurai gewinnen.

Sieg

Wenn dein Gegner keine Gesundheits-Punkte mehr hat, hast du das Spiel gewonnen.

Niederlage

Wenn du keine Gesundheits-Punkte mehr hast, hast du das Spiel verloren.

Niederlage ohne besiegt worden zu sein

- ❖ Wenn du am Ende von Runde 20 mehr Gesundheitspunkte als dein Gegner hast, gibst du den Kampf auf, deine Klinge bleibt unbefriedigt und deine Ehre befleckt.
- ❖ Wenn dein Gegner am Ende von Runde 20 mehr Gesundheitspunkte als du hat, gibst du den Kampf auf. Du solltest besser noch ein wenig mehr trainieren...

Rundenübersicht

Spielerphase

- Wirf einen oder mehrere Würfel.
- Trage die Ergebnisse in deine Tabelle für die aktuelle Runde ein.

Gegnerphase

- Wirf die verbleibenden Würfel für den Gegner.
- Berechne deine abschließende Angriffsstärke.
- Verursache Schaden gemäß deiner abschließenden Angriffsstärke.
- Erleide Schaden gemäß des Gegenangriffs des Gegners und deines Verteidigungswertes.
- Fahre mit der nächsten Runde fort.

Hast du Fragen zu den Regeln?

Poste sie auf der Facebook-Seite: **Way of the samurai – Alone Editions** oder schick eine e-mail an aloneditions@gmail.com

Way of the samurai – Roll & Write ist ein Spiel von Youssef Fârhi, veröffentlicht von Alone Editions.

Illustrationen: Warm Tail Art, Isaxar, DhImage, Kalleck. Übersetzung: Andreas Altpeter. All right reserved © 2024