

**Titel: 'War Stories' "Sengokuki"**

**Auteurs:**

Richard van Oostrum  
Rob Vermeer

**Artwork:**

Richard van Oostrum  
Rob Vermeer

**Spelmateriaal:**

1x Speelbord  
38x Bordkaarten  
20x Pionnen  
2x Markers  
1x Spelregelboekje

Leeftijd: 10+  
Aantal spelers: 2  
Speelduur: ca. 30 minuten

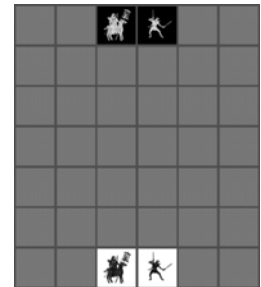
War Stories ("Sengokuki") is een strategisch bordspel voor 2 personen. Het speelt zich af in het 16e eeuwse feodale Japan. Twee oude daimyo's (krijgsheren) vertellen tijdens een theeceremonie over een grote veldslag die ze beiden meegemaakt hebben. De spelers spelen elk zo'n daimyo die probeert zich het preciese verloop van de veldslag te herinneren, om zo de winnaar van de veldslag te achterhalen. Een goed geheugen zowel als tactisch inzicht zijn onontbeerlijk bij dit spel. Door tactisch de legers te verplaatsen en te onthouden waar nieuwe legers het speelveld kunnen betreden, proberen de spelers elkaars krijgsheer te verslaan, om zo zelf als overwinnaar uit het verhaal naar voren te kunnen komen.

**Doel van het spel:**

Doel van het spel is, de Daimyo van de tegenstander vast te zetten, met behulp van de eigen pionnen en het speelveld.

**Vorbereiding:**

1. Het speelveld wordt in de lengte tussen de spelers neergelegd.
2. Bepaal wie er met welke kleur speelt (zwart of wit). Wit begint.
3. Wit plaatst zijn **Shinobi** (huurling) en **Daimyo** (krijgshere) (zie 'pionnen') aan zijn zijde van het speelveld, zoals aangegeven in het diagram (Daimyo links, Shinobi rechts). Zwart plaatst zijn Daimyo en Shinobi tegenover die van de witte speler.
4. De bordkaarten worden met hun achterkant (met de 4 kleuren cirkel) naar boven gelegd en geschud, daarna op de overige velden van het bord geplaatst.
5. Wens elkaar **senryaku wo kuwadate** (een goede strategie)



**Beginsituatie**

**Spelverloop:**

De spelers spelen om beurten, en kunnen in hun beurt kiezen tussen:

1. Twee bordkaarten omdraaien.
2. Een pion verplaatsen / een pion van de tegenstander 'slaan'.

## 1. Twee bordkaarten omdraaien.

In een beurt mag een speler 2 bordkaarten op het speelveld één voor één omdraaien. Er zijn 2 soorten bordkaarten:

### Legerkaarten:

Deze kaarten worden gebruikt om nieuwe pionnen op het speelveld te krijgen. Elke Legerkaart bestaat uit 2 afbeeldingen, te weten een **kamon** (familiesymbool) en een pion. Het speelveld in beginsituatie bevat in totaal 8 **Kibatai** (ruiters), 8 **Ashigaru** (zwaardvechters) en 8 **Kihei** (speervechters), opgedeeld in 4 verschillende kamon (rood, geel, groen, blauw).

Als een speler er in zijn beurt in slaagt, 2 dezelfde Legerkaarten om te draaien (pion én kamon hetzelfde), heeft deze speler **Engun** (versterkingen), en verdient daarmee de op de bordkaarten afgebeelde pion. De speler verwijdert de omgedraaide bordkaarten en plaatst de gewonnen pion (met de kleur van de speler boven) op de plek van de laatst omgedraaide bordkaart. Als de Legerkaarten verschillen draait hij ze weer dicht en is de volgende speler aan de beurt.

### Landschapskaarten:

De Landschapskaarten bepalen de vorm van het slagveld. Er zijn 2 soorten Landschapskaarten, te weten de **Ki** (boom) en de **Heiya** (vlakte). Het speelveld in beginsituatie bevat in totaal 8 Heiya en 6 Ki.

Als een speler in zijn beurt 1 of 2 Ki omdraait, draait hij beide kaarten weer dicht en is de volgende speler aan de beurt. Ki blijven dus tot het eind van het spel op tafel liggen.

### Yonhon no ki (4 bomen) regel:

Als een speler in 2 opeenvolgende beurten 2 Ki omdraait, heeft deze het spel verloren. De Daimyo pleegt **seppuku** (zelfmoord).

Als er een Heiya omgedraaid wordt, wordt deze normaal gesproken van het speelbord verwijderd, en wordt er daarvoor in de plaats een nieuwe kaart omgedraaid. Dit gaat net zolang door tot er geen Heiya meer wordt omgedraaid.

### Optionele Shinobi wo tsukau regel:

Als een speler in zijn beurt **als eerste 2 kaarten 2 Heiya** (vlakte) omdraait, worden de twee Heiya van het bord verwijderd en verdient de speler een extra Shinobi op de plek van de laatst opgedraaide Heiya, waarna zijn beurt voorbij is. In alle andere gevallen wordt een Heiya verwijderd en in plaats daarvan een nieuwe kaart omgedraaid (als de speler als eerste 2 kaarten bijv. een Heiya en een Kibatai draait, verwijdert hij de Heiya en draait hij een nieuwe kaart open. Is dit weer een Heiya, dan verdient deze speler dus **geen** Shinobi, maar verwijdert hij deze Heiya en draait weer een nieuwe kaart, enz.).

## 2. Een pion verplaatsen / een pion van de tegenstander 'slaan'.

Het leger van een speler kan maximaal bestaan uit 5 verschillende typen pionnen, de opdeling van en het aantal pionnen in een leger is afhankelijk van het aantal Engun die een speler op tafel heeft gevonden. De pionnen kunnen lopen of slaan en hebben hierbij allemaal een eigen manier van voortbewegen. (tip: let bij de pionnen op de houding van de wapens voor een geheugensteuntje) De pionnen kunnen alleen lopen of staan op velden van het speelveld, waar geen bordkaarten liggen. Ook kunnen pionnen niet over andere pionnen of bordkaarten 'heenspringen' (De Kibatai is hierop een uitzondering)

Het 'slaan' van een pion wil zeggen, dat de eigen pion naar een veld wordt verplaatst, waar zich een pion van de tegenstander bevindt. Aangezien er altijd maar 1 pion op een veld kan staan, wordt de pion van de tegenstander hierdoor van het speelbord verwijderd en is dus 'geslagen'. De eigen pion neemt op het speelveld de plek in van de geslagen pion (er kan na het slaan dus niet 'doorgelopen' worden).

Na lopen of slaan met een pion is de beurt van een speler voorbij.

De Kibatai is het enige spelstuk dat over tussenliggende bordkaarten en/of andere pionnen kan 'springen'. De Kibatai mag echter nooit eindigen op een veld bezet door een bordkaart.

### Kyousei ("gedwongen"):

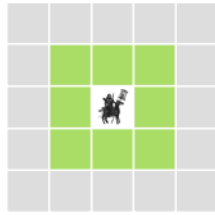
De Daimyo wordt gedwongen te bewegen, maar heeft de mogelijkheid naar een ander veld te vluchten. De Daimyo wordt gedwongen te bewegen als hij een veld bezet waar hij geslagen kan worden.

### Haisen ("verloren"):

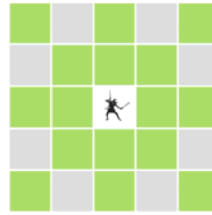
De Daimyo wordt gedwongen te bewegen, maar heeft geen mogelijkheid meer om naar een veld te vluchten, waar hij niet geslagen kan worden in de volgende beurt.

Kyousei en Haisen worden aangekondigd door de speler, die de Daimyo bedreigt.

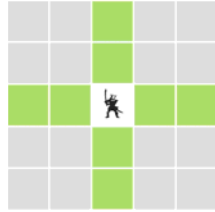
## Pionnen



De **Daimyo** (krijgsheer) mag 1 veld horizontaal, verticaal of diagonaal verplaatst worden/slaan.



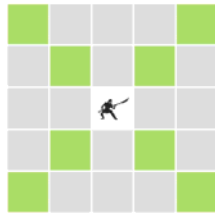
De **Shinobi** (huurling) mag 1 of meer velden horizontaal, verticaal of diagonaal verplaatst worden/slaan.



De **Ashigaru** (zwaardvechter) mag 1 of meer velden horizontaal of verticaal verplaatst worden/slaan.



De **Kibatai** (ruiter) mag 1 veld horizontaal óf verticaal, gevolgd door 1 veld diagonaal verplaatst worden/slaan. Kibatai is het enige spelstuk dat over andere pionnen en bordkaarten kan 'springen'.



De **Kihei** (speervechter) mag 1 of meer velden diagonaal verplaatst worden/slaan.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als een van de **Daimyo's Haisen** staat of als er door een speler **Yonhon no ki** wordt gespeeld. De speler die Haisen staat of die Yonhon no ki speelt heeft verloren.

## Nobori regel (optionele regel):

Deze variant maakt gebruik van de 2 meegeleverde markers, de **Nobori** (vaandels).

De 2 nobori worden aan het eind van een beurt geplaatst op de bordkaarten die zijn omgedraaid. Als dit niet van toepassing is (de speler heeft in zijn beurt gelopen met een pion, een **Engun** gekregen, of **shinobi wo tsukau** gespeeld), worden de eventueel op het bord liggende nobori aan het eind van de beurt verwijderd. Hierna is de beurt aan de volgende speler. De bordkaarten waar de nobori op liggen, mogen niet omgedraaid worden.

©2004 Symbiose

Kijk voor wijzigingen / toevoegingen / voorbeelden / tips op [http:// www.symbiosegames.nl/warstories](http://www.symbiosegames.nl/warstories)