



# SEKIGAHARA

THE UNIFICATION OF JAPAN



Game Designer  
**Matthew Calkins**



GMT Games LLC ©2011

By Rodger B. MacGowan ©2011

## Sekigahara - חוקים בעברית

### 1. הקדמה

סקיגהרה הוא משחק לשני שחקנים המתאר את יפן בסביבות השנה 1600. שחקן אחד ייצג את טוקוגווה איאשו / Tokugawa Iyasu (להלן שחקן א') - הכח העולה ביפן, ושחקן שני את אישידה מיצונארי / Ishida Mitsunari (להלן שחקן ב') - יורש הממלכה. כל אחד מהצדדים יצר קואליציות של כוחות שונים שנלחמו במשך 7 שבועות על השליטה ביפן. חוסר נאמנות ועריקה הכריעו את הקרב משליטה של אישידה לניצחונו של טוקוגאוה.

המשחק כולל:

מפה, סטיקרים, 96 בלוקים מרובעים (48 לכל צד), 20 קוביות (10 לכל צד), 2 דיסקים זהובים, בלוק מרובע אחד, 2 חפיסות חלפים, 2 שקים קטנים, 2 קלפי הפניה.



### 2. תנאי ניצחון

2.1 ניצחון מיידי -

שחקן א' מנצח מיידי אם אם הבלוק המייצג את אישידה של שחקן ב' נהרג. (ראה תמונה משמאל-בלוק צהוב) או הדיסק המייצג את טויוטומי הידרואי נתפס ע"י היריב. (תמונה למטה הדיסק בקידמת הבלוקים)

שחקן ב' מנצח באופן מיידי אם הבלוק של טוקוגווה איאשו נהרג. (הבלוק השחור בתמונה למעלה). אם שני השחקנים מנצחים בניצחון מיידי באותו הקרב - שחקן ב' מנצח!

2.2 נקודות ניצחון -

נקודות ניצחון נספרות אם בסוף השבוע השביעי אין מנצח בניצחון מיידי, השחקנים מקבלים 2 נקודות בעבור כל טירה, ונקודה אחת בעבור כל שליטה על איזור משאבים. בעל מספר הנקודות הגבוה ניצח. במקרה של שיוויון שחקן ב' - ניצח.



### 3. רכיבי המשחק

#### 3.1 צבעים -

שחקן א' הינו בעל הבלוקים השחורים, לשחקן ב' בלוקים זהובים. הבלוקים על הלוח יסודרו באופן בו כל שחקן יוכל לראות את חזית הבלוקים שלו.

#### 3.2 בלוקים -

כל בלוק מייצג בגסות 5000 לוחמים. כל בלוק שייך למנהיג מסויים אשר סמלו מופיע על הבלוק. השם ההיסטורי של המנהיג מצוין על הקלף הנושא את הסמל הזהה. כוחו של הבלוק הינו בין 4-1 על פי מספר הסמלים המופיעים עליו.

לחלק מהבלוקים יש בנוסף סימן של נשק או של פרש - הנותן לבלוקים אלו כח מסויים (ראה בהמשך). הבלוקים המייצגים מנהיגים מסומנים במעין דגל (ראה בתמונות למעלה, בצידו הימני של הבלוק) - לרוב המנהיגים נקודה אחת בדגל, לשני המנהיגים העיקרים - 3 נקודות בדגל, ומותם הינו הפסד במשחק.

#### 3.3 קלפים -

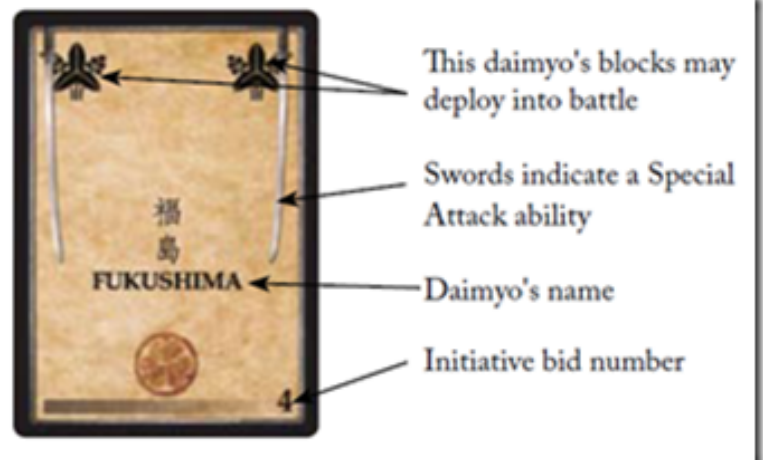


הקלפים מייצגים את האמון שבין המנהיג לכוחותיו. הקלפים משמשים במשחק למכרז על סדר המשחק (6.3) לתנועה (7.2) וכן לשם שימוש ביחידות בקרב (8.2.2)

בפינות העליונות של הקלף מצוין סמל המנהיג המשוויך לקלף. לחלק מהקלפים יהיו חרבות לצידיהן, דבר המקנה לקלף יכולת מיוחדת (ראה בהמשך), שם המנהיג המשוויך לסמל רשום במרכז הקלף (ללא חשיבות מעשית במשחק), בפינה הימנית התחתונה רשום ערך הקלף בעת מכרז.

לכל אחד מהשחקנים חפיסת קלפים משלו, בתחילת המשחק הקלפים יעורבבו בנפרד, ויוצבו כשתי חפיסות אל מול השחקנים (פני הקלפים למטה). כל הקלפים המשוחקים הם מידע גלוי (משמע קלפים מושלכים לערימה כשפניהם למעלה) אולם לא ניתן במהלך המשחק לבחון את ערימת הקלפים שהושלו, אלא להבחין בקלף האחרון בלבד.

כאשר שחקן צריך למשוך קלף נוסף וחפיסת הקלפים הסתיימה, יש לערבב את ערימת הקלפים המושלכים וליצור חפיסה חדשה למשיכה.



#### 3.4 רכיבים נוספים

דיסקים - הם יחידות אשר יכולות להיות מושמדות כמו בלוקים, אולם אינן יכולות לנוע או להלחם. יש 2 דיסקים במשחק, כל אחד צמוד לטירה מסויימת.

סמן תורות - סמן מרובע צידו האחד שחור וצידו השני מוזהב. משמש לסימון התור, התנועה והשחקן המתחיל את התור.

קוביות - קוביות בצבע שחור וזהוב משמשות לסימון השליטה על איזורי המשאבים. קוביות גם משמשות לסימון הפגיעות במהלך קרב, על גבי לוח הפגיעות.

לוח - הלוח מסמן את מרכז הונוס, האי הגדול בופן, מקום בו היו רוב הקרבנות. הלוח כולל את המפה, את לוח הפגיעות, את לוח התורות, וכן את תיבת הגיוס.

#### 4. מיקומים

4.1 כללי - מיקום על המפה הינו עיר, המחובר בדרך לעיר אחרת. המיקום מסומן בעיגול ולעיתים יכולה להופיע בעיר גם טירה. כל מספר של בלוקים יכול להיות בעיר. בלוקים במפה מתחילים ומסיימים תנועתם בעיר.

#### 4.2 איזור משאבים-

איזורי משאבים מסומנים באדום, (מיקום רגיל הינו לבן). השחקן האחרון אשר נכנס או יצא ממיקום כזה שולט בו. השתמש בקוביה בכדי לסמן שליטה. כאשר איזור משאבים טרם היה בשליטת אחד השחקנים הוא נחשב איזור "ניטרלי". איזורים אלו מעניקים נקודת ניצחון אחת בסוף המשחק (2.2) וכן ונוס בשלב הגיוס בעת קבלת תגבורת. (6.2)

#### 4.3 טירות -

טירות הינן למעשה ערים על המפה. לכל טירה יש נאמנות בסיסית לאחד הצדדים, ניתן להבחין בזאת על פי הצבע שעל המפה. שליטה בטירה מתקיימת כאשר לאחד השחקנים בלוקים בטירה ולצד השני אין. אם לאף צד אין בלוקים בטירה, הטירה נחשבת בשליטת השחקן לו יש לטירה נאמנות בסיסית. (כלומר חוזרת למצבה המקורי).

בעת מצור שחקן אחד שולט בטירה ואילו העיר (המיקום) נחשב בשליטת השחקן השני (הנוצר). השחקן אשר שולט ביותר טירות בשלב התגבורת מקבל קלף נוסף (6.2). טירות מספקות 2 נקודות ניצחון בסוף המשחק (2.2).

#### 4.4 קופסת הגיוס

לכל שחקן יש תיבת גיוס. בתחילת כל שבוע בלוקים חדשים מוצבים בתיבה זו. במהלך שבוע (תור) שחקנים יכולים לגייס בלוקים מתיבת הגיוס אל הלוח עצמו. לשחקן ב' (אישידה) יש גם את תיבת מורי, משם יכולים להכנס בלוקים מסויימים ללאוסקה (ראה 9.3).

#### 4.5 בירות

2 ערים:קיוטו ואדו, נחשבות בירות. הם מתחילות את המשחק בשליטת השחקן על פי צבען. בירות הינן איזורי משאבים, וכן מספקות בונוס תנועה (7.3.4).

## 5. סידור ראשוני

5.1 יש לבצע בתחילת המשחק:

- הצב את סמן התור על השבוע הראשון.
- ערבב את חפיסות הקלפים בנפרד.
- כל שחקן מושך 5 קלפים המחפיסה שלו.
- הפרד את הבלוקים עם סמן הסידור הראשוני (בפינה הימנית התחתונה של הבלוק), והכנס את יתר הבלוקים לשק, כל שחקן מכניס את הבלוקים שלו לשק נפרד.
- סדר את הבלוקים על המפה כפי שמתואר בסעיף 5.2 כל הבלוקים מסודרים בצורה כזו שרק בעליהן יכול לראות את חזית הבלוק. (חריג - חמשת הבלוקים בתיבת מורי נשארים גלויים לשני הצדדים).

5.2 הצבת בלוקים

- 5.2.1 בלוקים עם מיקום ספציפי - הצב את הבלוקים עם סמן הסידור הראשוני בערים עם הסימון המתאים. יש בלוק אחד שמתאים לכל סימן על המפה. שים לב שחמישה בלוקים של שחקן ב', בעלי הסימון מורי מוצבים בתיבת מורי בתחילת המשחק.
- 5.2.2 בלוקים המוצבים אקראית - לאחר הצבת הבלוקים על פי הסעיף הקודם מוכנסים כל יתר הבלוקים לשק. לאחר מכן יש להציב בלוקים על פי המוגדר במפה בעזרת בלוקים אקראיים שימשכו מהשק. מיקומים אלו על המפה מסומנים ב +1, +2, +3 המספר מציין את כמות הבלוקים שיש למשוך מהשק בעבור כל מיקום. לפני משיכת הבלוקים על השחקן להכריז לטובת איזו עיר הוא מושך את הבלוקים. להדגיש - שחקן אינו יכול להחליט היכן יציב את הבלוקים לאחר שראה את הבלוק.
- 5.2.3 תגבורת - הוסף את גל התגבורת הראשון. כל שחקן מושך 4 בלוקים אקראיים מהשק ומניח אותם בתיבת התגבורת שלו.

## 6. מחזור שבועי

המשחק נמשך 7 שבועות, כל שבוע כולל 2 תורות (A,B) כל שבוע במשחק כולל את השלבים הבאים, בסדר הרשום לעיל:

6.1 מהלך תור :

- שלב התגבור (6.2)
- שלב קביעת השחקן הראשון (6.3)
- תור A ותור B

## 6.2 שלב התגבור:

כל שחקן מקבל קלפים ובלוקים חדשים כמתואר לעיל:

- כל שחקן חייב להשליך חצי מהקלפים שבידו (מעוגל למטה) - לדוגמא אם יש ברשותך 7 קלפים עליך להשליך 3.
- כל שחקן מושך 5 קלפים. השחקן אשר שולט ביותר טירות מקבל קלף נוסף, משמע 6 קלפים.
- כל שחקן מושך מהשק בולקים כפי שרשום בלוח הגיוס. 2 בלוקים בשבועות השני עד הרביעי, ובלוק אחד בשבועות החמישי עד השביעי. השחקן ששולט ביותר איזורי משאבים מושך בלוק נוסף. במקרה של שיוויון בשליטה באיזורי המשאבים שני השחקנים מושכים בלוק נוסף.
- הצב את הבלוקים שנמשכו בתיבות הגיוס של השחקנים.

דלג על שלב התגבור בשבוע הראשון של המשחק, שכן לשני השחקנים יש את הקלפים והכוחות איתם הם אמורים להתחיל.

## 6.3 שלב קביעת השחקן הראשון

השחקנים עורכים מכרז על השחקן הראשון באמצעות קלפים. כל שחקן משחק קלף אחד כשפניו למטה, והשניים נחשפים יחדיו. השחקן אשר המספר המופיע בתחתית צד ימין של הקלף גבוה יותר הוא הזוכה.

השחקן הזוכה קובע מיהו השחקן שינוע ראשון בשני תורות של אותו שבוע. הצב את סמן התורות על לוח התורות כאשר צבעו של השחקן שינוע ראשון למעלה. שני השחקנים חייבים להשליך את הקלף ששימש במכרז.

## 6.4 תורות A ו B

כל מחזור שבועי כולל 2 תורות A ו B. בכל תור ינוע שחקן אחד וינהל קרבות, לאחריו ינוע השחקן השני וינהל קרבות. כאשר תור A מסתיים הזז את הסמן לתור B. השחקן שהיה ראשון בתור A יהיה גם השחקן הראשון בתור B.

לאחר תור B הזז את הסמן לשבוע הבא, והתחל את מחזור השבוע מחדש. לאחר 7 שבועות המשחק נגמר.

## תור A

- תנועת השחקן הראשון
- קרב השחקן הראשון
- תנועת השחקן השני
- קרב השחקן השני

תור B

- תנועת השחקן הראשון
- קרב השחקן הראשון
- תנועת השחקן השני
- קרב השחקן השני

## 7. שלב התנועה

7.1 כללי -

במהלך שלב התנועה שחקן יכול לא להזיז את יחידותיו(בלוקים), להזיז את חלקן או את כולן. מערום (stack) הינו כלל הבלוקים הנמצאים במקום אחד. מספר המערומים הרשאים לנוע בתור נקבע על פי מספר הקלפים המשוחקים לצורך זה. גיוס ודריסה (overrun) מופיעים גם הם בשלב התנועה.

תנועת כוחות בעזרת קלפים - בתחילת שלב התנועה השחקן הפעיל משליך קלף, שני קלפים או שלושה קלפים בכדי לאפשר את תנועת יחידותיו כר"מ:

- אפס קלפים - אין תנועה. אף מערום אינו יכול לנוע. כל מספר של קלפים יכול להיות מושלך מהיד ולהיות מוחלף בקלפים אחרים.
- אפס קלפים - תנועה מינימלית - מערום אחד יכול לנוע, לחילופין השחקן יכול לבצע גיוס (7.2)
- קלף אחד - תנועה מוגבלת - 3 מערומים יכולים לנוע. במקום תנועה של אחד המערומים שחקן יכול לבצע פעולת גיוס.
- 2 קלפים - תנועה כוללת - כל מערומי השחקן יכולים לנוע, בנוסף השחקן יכול לבצע פעולת גיוס.

לאחר מכן השחקן יכול להניע את המערומים בסדר שיחפוץ.

7.2 גיוס -

גיוס הוא הדרך להעביר בלוקים מתיבת הגיוס אל המפה. שחקן אינו יכול לבצע יותר מפעולת גיוס אחת בתור. בעת תנועה מינימלית או תנועה מוגבלת שחקן יכול לבצע פעולת גיוס במקום תנועה של מערום אחד, בעת תנועה כוללת פעולת הגיוס היא בנוסף ליכולת התנועה.

בלוקים שאך גויסו אינם יכולים לבצע תנועה באותו התור.

ניתן לגייס בלוקים רק באיזורי גיוס. איזור גיוס הינו איזור אשר יש עליו סמן של מנהיג יחידותי, והם נבדלים על פי הצבעים.

לשחקן המגייס יש 2 אפשרויות:

- שחקן יכול להביא לנקודת גיוס את כל הבלוקים הנושאים את הסימן הנמצא בנקודה זו. במקרה זה על השחקן לחשוף את כלל הבלוקים אשר הביא. (להצגה כי אכן מדובר בבלוקים של אותו מנהיג).
- לחילופין שחקן יכול לגייס בלוק אחד שיכול להיות מוצב בכל נקודת גיוס השייכת לו. במקרה זה אין צורך לחשוף את הבלוק שגוייס.

בלוקים יכולים להיות מגוייסים לתוך מצב של מלחמה רק אם מצב המלחמה נוצר ראשית על ידי בלוקים שהיו כבר על המפה. משמע לא ניתן ליזום התקפה עם בלוקים הנמצאים בתיבת הגיוס אולם ניתן לתגבר התקפה שכזו באמצעות בלוקים שרק גוייסו.

### 7.3 תנועה

7.3.1 כללי - כל תנועה נבדקת ממקום תחילתה. כל או חלק מהבלוקים השייכים לשחקן מסויים רשאים לנוע עד לגבול מסוים על פי הכללים למטה (פרט לבלוקים שאך גוייסו). בלוקים נעים לאורך צירים מעיר אחת לשניה. בלוקים שהחלו את תנועתם יחד אינם חייבים לנוע באותו הציר או לסיים תנועתם באותו המקום. ניתן לנוע עם חלק מהבלוקים ולהשאיר אחרים מאחור. מערום יכול להשיל בלוקים תוך כדי תנועה. תנועה חייבת לציית לכללים הללו:

- בלוק אינו יכול להיות חלק מיותר מתנועה אחת בתור.
- מערום חייב להשלים תנועתו לפני תנועת מערום נוסף.
- מערום אינו יכול לאסוף בלוקים בדרכו.
- כל קטע דרך אינו יכול להכיל יותר ממערום אחד, או יותר מפעם אחת במהלך תור תנועה.

7.3.2 תנועה ויחידות אויב - מערום או בלוק חייבים/ים להעצר כאשר הם נתקלים בבלוקים של אויב, אלא אם כן ניתן לדרוס אותם (7.4).

7.3.3 מרחקי תנועה - מרחק התנועה הבסיסי הינו מיקום אחד לתנועה. מרחק זה ניתן להגדלה (+1) בכל אחד מהתנאים המצויינים למטה. אם שלושת התנאים מתקיימים מערום בין 1-4 בלוקים (7.3.5) יכול לנוע למרחק של 4 מיקומים. שלושת התנאים להגדלת מרחק התנועה:

- דרך ראשית - מערום אשר נע רק על דרך ראשית מקבל +1 לתנועתו.
  - מנהיגות - מערום אשר מתחיל את תנועתו במקום בו יש מנהיגות (7.3.4) מקבל +1 לתנועתו.
  - צעידה (Force marching) - מערום אשר מבצע "צעידה" מקבל +1 לתנועתו.
- שחקן פעיל יכול לבצע "צעידה" ע"י השלכת קלף מהיד. צעידה מתייחסת למערום אשר מתחיל ומסיים את תנועתו ביחד. לא ניתן לקיים יותר מצעידה אחת למערום בזמן נתון.

#### 7.3.4 מנהיגות

מנהיגות היא אחד התנאים אשר יכול להגדיל את יכולת התנועה של מערום (+1). מנהיגות יכולה להיות מושגת ממנהיג, טירה או בירה (או כל שילוב של השלושה). אם שחקן משתמש במנהיג בכדי לקבל את בונוס התנועה עליו לחשוף את המנהיג לשחקן היריב. אין כל הכרח כי הבלוקים במערום יהיו זהים לסימן שעל המנהיג. אם יש שימוש בטירה זו חייבת להיות טירה בשליטת השחקן הפעיל, וכן התואמת לו בצבעה. אם בירה נמצאת בשימוש, זו חייבת להיות הבירה המקורית של אותו שחקן. +1 הוא הבונוס המקסימלי למנהיגות, גם במקרה כי בתנועה מסויימת יכול שחקן להציג כי יותר מתנאי אחד מתמלא.

#### 7.3.5 תנועה וגודל היחידה

יחידות גדולות (מערומים) נעים לאט יותר מיחידות קטנות. בעבור כל מערום בן 4 בלוקים מעבר לארבעת הבלוקים הראשונים, יכולת התנועה של המערום מופחת באחד. משמע, היכולת מופחתת באחד בבלוק החמישי, התשיעי, השלוש עשרה וכך הלאה. לכך בלוק יש לחשב את יכולת התנועה על פי גודל הקבוצה עימה הוא נע.

#### 7.3.6 טבלת תנועה

הטבלה שלהלן מתמצתת את נושא התנועה.

מיקום אחד	תנועה בסיסית
+1	דרכים ראשיות
+1	מנהיגות
+1	צעידה
0	1-4 בלוקים
-1	5-8 בלוקים
-2	9-12 בלוקים
-3	13-16 בלוקים
-4 (לא ניתן לנוע).	+17 בלוקים

#### 7.4 דריסה-

##### 7.4.1 כללי

דריסה מתקיימת כאשר כח גדול מאד דורס כח קטן. דריסה יכולה להתבצע במהלך התנועה או לאחר נסיגה. דריסה יכולה להתבצע גם ע"י בלוקים נסוגים, בלוקים מגוייסים, או הבאת בלוקים מתיבת מורי (9.3). על מנת לבצע דריסה של כח אויב, על הכח הדורס להיות גדול פי ארבעה בכמות הבלוקים מהכח הנדרס. הכח הממשי של הבלוק אינו רלוונטי.

#### 7.4.2 ביצוע דריסה

דריסה קוראת באופן מיידי. הדבר מתבצע ללא קשר אם בוצעה הכרזה על קרב. הכח הנדרס מושמד והכח הדורס אינו סובל פגיעה כלשהי. אם דריסה מתבצעת תוך כדי תנועה הכח הדורס ממשיך בתנועתו. כוחות שנמצא בעיר ומחויב לקרב, תורם את כוחו לביצוע דריסה אל מול האויב.

*דוגמא: שני בלוקים נעו לעבר עיר בה נמצא בלוק אחד של היריב. בתנועתו השנייה השחקן מביא אל העיר 2 בלוקים נוספים. ברגע זה מתבצעת דריסה והבלוק הבודד מושמד. 2 הבלוקים שהגיעו זה עתה יכולים להמשיך בתנועתם.*

#### 7.4.3 דריסה וטירות.

כח בתוך טירה אינו יכול להדרס. מצד שני כח בתוך טירה מוסיף לכח המגיע לעיר לטובת ביצוע דריסה לכח אויב הצר על העיר.

### 8. קרבות

#### 8.1 כללי

קרבות מתחוללים לאחר ביצוע כלל התנועות. הקרב מוכרז במקום מסויים על המפה בו נמצאים בלוקים של שני השחקנים. ההכרזה על הקרבות מתבצעת אחת אחרי השנייה על פי סדר שקובע השחקן הפעיל, הקרב הבא מוכרז לאחר סיום הקרב הקודם.

#### 8.2 קרבות

##### 8.2.1 ביצוע

קרב (להבדיל ממצור) מתקיים כאשר אף לא אחד מהצדדים נמצא בתוך טירה. הפריסה הצבאית (8.2.2) מובילה לפגיעות (8.2.3). הצד שפגע יותר מנצח בקרב. כל הבלוקים המעורבים בקרב נשארים חסויים עד לשלב הפריסה. לאחר הקרב, בלוקים שנחשפו, מוסתרים שוב. השחקן הפעיל (התוקף) מתחיל את הקרב עם הפריסה הראשונה. לאחר מכן המגן יכול להגיב (8.5) כאשר הקרב מסתיים השחקן שיצר את הפגיעה הגדולה יותר, ניצח. במצב של תיקו, המגן מנצח.

##### 8.2.2 קלפים ופריסה.

קלפים משמשים לשילוב בלוקים בקרב. כל קלף יכול לשלב בלוק אחד. לקלף המשלב בלוק בקרב חייב להיות אותו סמל המופיע על הבלוק. לא ניתן לשחק קלף ובלוק בעלי סמלים שונים. חריג - כל קלף, עם כל סמל יכול לשמש לטובת שילוב הבלוקים של אישידה (ראה תמונה בסעיף 2.1 - הבלוק הצהוב) והבלוק השחור של לי. (הבלוק העליון בתמונה, היחיד בעל ארבעת הסמנים). כתזכורת לכך מופיע סימן של מלבן (מעין קלף) על שני הבלוקים.



לא ניתן להשתמש באותו בלוק או באותו קלף פעמיים באותו הקרב.

### 8.2.3 ביצוע פריסה

השחקן הפעיל מציג קלף מידו, וחושף בלוק בעל סמל זהה לקלף אותו הציג. השחקן סופר את מספר הסמלים שעל הבלוק (מספר פגיעות) ומוסיף מספר זה ללוח הפגיעות.

### 8.2.4 פריסה התחלתית של מנהיג

ניתן לשחק בלוק של מנהיג מבלי לשחק קלף אם טרם שוחק קלף קודם על ידי אותו שחקן בקרב זה. מנהיגים ששוחקו בדרך זה חסינים בפני בדיקת נאמנות (8.6).  
הערה - שחקן יכול להמשיך ולהוציא מנהיגים ללא קלפים עד אשר יוציא את הבלוק הראשון שלו בעזרת קלף.

## 8.3 פגיעות

### 8.3.1 כללי

האפקטיביות בקרב נמדדת באמצעות פגיעות. הפגיעות מסומנות בלוח הפגיעות באמצעות קוביות. כל צד מודד את הפגיעה המצטברת שלו בנפרד.

### 8.3.2 פגיעה בסיסית

הפגיעה הבסיסית בעת פריסת יחידה (בלוק) הוא מספר הסמלים המופיע על הבלוק. מספר זה יכול לנוע בין אחד לארבע.

### 8.3.3 בונוס פגיעה

הוסף +1 פגיעה לכל בלוק שכבר שוחק בקרב זה הנושא את הסמל של הבלוק שנפרס עתה.  
דוגמא: שחקן יקבל 4 נקודות פגיעה על פריסת בלוק עם 2 סמלים, באם שיחק קודם לכן בקרב זה 2 בלוקים בעלי סמל זהה.

## 8.4 התקפה מיוחדת

### 8.4.1 השפעת פרשים ורובים

קלפים בעלי חרבות בצידיהם מאפשרים התקפה מיוחדת. כאשר יחד עם הוצאת קלף עם חרב משוחק בלוק עליו סמל של פרש או רובה, נוצרת התקפה מיוחדת. במצב כזה הוסף 2 נקודות פגיעה, וכן 2 נקודות פגיעה נוספות בעבור כל בלוק בעל סמל של פרש או רובה שכבר שוחק בקרב זה. (להדגיש - באם ההתקפה המיוחדת היא של פרש, יש להוסיף 2 נקודות רק לבלוקים של פרשים ששוחקו עד כה, ולהפך).  
אם משוחק בלוק עליו סמל של פרש או רובה, ללא שימוש בקלף עם חרב, אין כל תוספת לפגיעה.



## 8.4.2 קלפים כפולים

לחלק מהקלפים סמל כפול בפינות העליונות של הקלף (ראה בתמונה קלף ימני תחתון לדוגמא). שימוש בקלף זה מאפשר שילוב של אחד או שני בלוקים בקרב. שני הבלוקים חייבים להיות בעלי סמל הזהה לסמל על הקלף. הבלוקים משולבים בקרב אחד אחרי השני כאילו שולבו על ידי שני קלפים נפרדים. (כך שלדוגמא הבלוק השני יכול לקבל בונסו הנובע מהמצאותו של הבלוק הראשון בקרב). אף לא אחד מבלוקים אלו יכול ליזום התקפה מיוחדת. אם בוצע שימוש בקלף בעל סמל כפול להוצאת בלוק היכול להיות משולב על ידי כל קלף (אישידה ולי) - לא ניתן לשלב יחד עימם בלוק נוסף.

## 8.5 יוזמה

היוזמה נמצאת אצל השחקן הנמצא בנחיתות בקרב (אשר יצר עד כה פחות נקודות פגיעה). לשחקן זה יש אפשרות להמשיך ולשלב בלוקים אחד אחרי השני, עד אשר הוא נמצא ביתרון. כאשר הוא הפך מוביל, היוזמה עוברת לצד השני. יש לזכור כי היות ושייוון הינו לזכות המגן, בהיווצר שייוון היוזמה עוברת למתקיף. היוזמה עוברת מצד לצד עד אשר השחקן אשר אצלו היוזמה (ולמעשה נמצא בנחיתות בפגיעה) מודיע כי אינו מתכוון לשלב בלוקים נוספים. בשלב זה היוזמה עוברת לצד השני שיכול בנקודה זו לשלב בלוקים נוספים על פי יכולתו ורצונו. כאשר שחקן זה מכריז כי סיים. הקרב נגמר. כאשר שחקן הכריז כי סיים לשלב בלוקים, הוא אינו יכול לחזור בו ולהוסיף בלוקים לקרב זה. הוא עדיין יכול להמשיך ולשחק קלפי בדיקת נאמנות (8.6) כנגד השחקן שממשיך לשלב בלוקים.

## 8.6 בדיקת נאמנות

8.6.1 ביצוע - קלפי בדיקת נאמנות הינם קלפים בעלי שני דגלים גדולים (ראה תמונה בסעיף 8.4 קלף עליון מימין). קלפים אלו משוחקים מחוץ לתורו של השחקן, ומיד לאחר שהשחקן היריב שילב בלוק בעת קרב, הדבר נעשה על מנת "לבדוק את נאמנותה של היחידה למנהיגה". אם השחקן אשר שילב יחידה זו בקרב יכול להציג בעת בדיקת הנאמנות קלף נוסף מידו בעל סמל זהה, בו יכול היה להשתמש לטובת שילוב הבלוק, היחידה נותרת נאמנה. הקלף שהוצג להוכחת הנאמנות על ידי השחקן ששילב את הבלוק, נותר ברשות אותו שחקן. קלף בדיקת הנאמנות בו נעשה שימוש מושלך. אם השחקן ששילב את הבלוק, אינו יכול להוכיח נאמנות (על ידי הצגת קלף נוסף בעל סמל זהה) הבלוק עובר לצד היריב, ומגביר את הפגיעה של השחקן היריב. העבר את הבלוק למערום הבלוקים של היריב, וסמן את הפגיעה של הבלוק הנוכחי כאילו שוחק על ידי השחקן היריב. בסיום הקרב בלוק זה מושב לשחקן המקורי.

8.6.2 נאמנות והתקפה מיוחדת - בלוקים שעורקים לצד השני אינם מקבלים תוספת כלשהי בעבור סמל התקפה מיוחדת שעשוי להיות עליהם. יחד עם זאת, בלוקים אלו עשויים לתרום בהמשך נקודות פגיעה באם השחקן אליו ערקו בלוקים אלו ישחק התקפה מיוחדת.

8.6.3 נאמנות וקלפים כפולים - ניתן לשחק קלף בדיקת נאמנות לאחר ששחקן שיחק קלף כפול, במצב זה השחקן יכול להוכיח נאמנות על ידי הצגת קלף אחד נוסף (ולא שניים), גם אם שוחקו 2 בלוקים. במצב בו אינו יכול להוכיח נאמנות 2 הבלוקים יערקו. בונסו הפגיעה של הבלוק השני (+1) בגין ההתאמה לבלוק שכבר שוחק - בתוקף.

## 8.7 הפסד בקרב

### 8.7.1 כיצד לקבוע הפסד ?

לאחר הקרב שני הצדדים סובלים הפסדים על פי הפגיעה בהם. כל צד מפסיד בלוק אחד בעבור כל 7 פגיעות בו (מעוגל למטה). הצד המפסיד בקרב, מפסיד בלוק אחד נוסף.  
דוגמא: בקרב שחקן א' יצר 9 נקודות פגיעה, ושחקן ב' 5 נקודות פגיעה. שחקן א' ניצח ואינו מפסיד אף בלוק. שחקן ב' מפסיד 2 בלוקים.

### 8.7.2 בחירת הפסדים

המתקיף מפסיד את הבלוקים שלו ראשון, לאחר מכן המגן. השחקנים מחליטים אלו מהבלוקים שלהם יוסרו. בלוקים שערקו במהלך הקרב מוסרים ראשונים ללא יכולת בחירה של השחקן, לאחר מכן בלוקים אחרים. בלוקים שמוסרים מהלוח נחשפים לשחקן היריב.

### 8.7.3 משמעות הפסד

בלוקים שמוסרים בעת קרב יוצאים מהמשחק, ולא חוזרים לעולם למשחק. שמור את הבלוקים שהוסרו לאחר קרבות בצדי הלוח חשופים לשני השחקנים.

## 8.8 נסיגה

8.8.1 כללי - השחקן המפסיד חייב לסגת עם יתרת הבלוקים לעיר (או טירה) סמוכה בהמשך הדרך מהמקום בו נערך הקרב. אין כל מגבלה לגודל הכח (מערום) שנע יחד בעת נסיגה מקרב.

8.8.2 נסיגת תוקף - כאשר התוקף מפסיד הוא חייב לסגת לאחד המקומות מהם הגיעו חלק המכוחות התוקפים. לא ניתן לסגת אל תיבת הגיוס כמובן. אם הדבר בלתי אפשרי, התוקף יכול לסגת למיקום אחר. לעולם לא ניתן לסגת אל תיבת הגיוס או אל תיבת מורי (9.3).

8.8.3 נסיגת מגן - כאשר המגן נסוג, אם הוא יכול, עליו לסגת למיקום בו אין כוחות אויב, וכן לא מהמקום אליו נכנס האויב למתקפה. אם אין מקום כזה, המגן יכול לסגת אל כל מקום שהוא המחובר בדרך, כולל מקום ממנו הגיע האויב, או/ו מקום המכיל כוחות אויב. (8.8.5)

8.8.4 נסיגה לטירה - טירה יכולה להכיל כוחות נסוגים, אם הקרב נערך במיקום עם טירה. טירה יכולה לקבל כוחות נסוגים רק אם מדובר בכוחות ששלטו בטירה קודם לקרב. במקרה בו טירה אפשרית לנסיגה, יכול השחקן לסגת לטירה עם 2 בלוקים לכל היותר. אם יש לשחקן הנסוג יותר משני בלוקים, יתרת הבלוקים ממשיכים לסגת כמערום אחד.

### 8.8.5 נסיגה לתוך קרב

יכול ונסיגה תיצור קרב חדש (או אפילו דריסה), במקרה כזה בצע את הקרב מיידית, ופעל על פי תוצאותיו. הכוחות הנסוגים הם התוקף במצב כזה. אם הכוחות הנסוגים מצטרפים לקרב שאמור להתרחש, הם מצטרפים לכוחות הנמצאים בקרב. ייתכן מצב בו כוחות נסוגים יצטרפו לכוחות הנצורים בטירה, גם מעבר

למספר הכוחות הרשאים להיות בטירה עד לפעם הבאה שיוכרז קרב (8.9.6). הדבר ישנה את המצור לכדי קרב.

## 8.9 מצור

8.9.1 כללי - כאשר קרב נערך במקום בו נמצאת טירה, צד אחד יכול להחליט להשאר בתוך הטירה. במקרה כזה הקרב נחשב מצור. בכדי שכח יחליט להיות בתוך טירה הוא חייב להחשב השולט בטירה זו. טירה יכולה להכיל לכל היותר 2 בלוקים. דיסקים אינם נחשבים בספירה. הצד השולט בטירה הוא הצד אשר כוחותיו היו בה לפני הקרב.

### 8.9.2 הכרזה על מיקום הכוחות

כוחות יכולים להיות בתוך או מחוץ לטירה. מספר הבלוקים היכולים להיות בטירה הינו 2 לכל היותר. כאשר הקרב מוכרז, ולא לפני, השחקן השולט בטירה יכול להכריז אם הכוחות בתוך או מחוץ לטירה. אם הם מחוץ לטירה - מתקיים קרב. אם הם בתוך הטירה - מתקיים מצור. כח הגדול משני בלוקים חייב לבחור להשאר מחוץ לטירה, שכן לא ניתן להשאיר חלק מהכוחות מחוץ לטירה ואחרים בתוך הטירה. כח יכול לבחור לצאת ולהלחם גם אם בשלב קודם בחר להשאר בתוך הטירה. אם השחקן הפעיל שולט בטירה ובחר להשאר בה, אזי במהלך התור שלו אין כל קרב או מצור במיקום זה.

### 8.9.3 דיסקים

דיסקים לעולם נחשבים בתוך הטירה, ללא קשר למיקום הבלוקים. דיסקים אינם נספרים לענין הגבלת 2 הבלוקים בטירה. דיסקים הם יחידות שניתנות להשמדה כמו בלוקים, אולם אינם יכולים לנוע או להלחם. רק תוצאה של מצור יכולה להשפיע על דיסק, לא קרב מחוץ לטירה.

### 8.9.4 ביצוע מצור

השחקן התוקף הינו בעל היוזמה לכל אורך המצור, וממשיך לשלב בלוקים ככל שיחפוץ. המגן אינו משחק קלפים בהיותו נצור, כמו גם אינו חושף את הבלוקים הנצורים. בצע את האמור לעיל בעת מצור:

- התוקף משלב בקרב כמה בלוקים שיחפוץ, על פי ההליך הרגיל של קרב.
- כאשר התוקף סיים, המגן מושפע מהפגיעות. אין פגיעה לכח הנוצר. בלוק אחד, או דיסק מושמד בעבור כל פגיעה של 7 של התוקף. (התוקף יכול לתקוף עם פגיעות של פחות מ-7 אולם הכח הנצור לא יפסיד בלוקים).
- השחקן הנצור בוחר איזה בלוק או דיסק הוא יפסיד. זהות הבלוק הופכת למידע פומבי, והבלוק מונח בצדי הלוח.
- אם כלל הבלוקים והדיסקים שבטירה הושמדו, הטירה נופלת לידי התוקף.
- אם לא כל הבלוקים שבטירה הושמדו, היחידות משני הצדדים נותרים בעיר, בתוך ומחוץ לטירה. אם הדבר מתרחש, הכח בטירה נקרא כח נצור (8.9.6) הכח שאינו בטירה חייב להכריז על קרב בכל תור אשר הקיום המשותף הזה בנקודה מתקיים.
- השחקן המגן מושך קלף אחד על כל בלוק שהפסיד (אך לא על דיסק). (8.10)

### 8.9.5 הגבלות על מצור

- לא ניתן להשתמש בכל התקפה מיוחדת בעת מצור (פרש או נשק).
- לא ניתן לשחק קלפי בדיקת נאמנות.

### 8.9.6 כח נצור

כח נצור לא יכול לעזוב את הטירה. כח נוצר יכול כולו או חלקו לעזוב את הנקודה ולמעשה להסיר את המצור. אם בלוקים נוספים נכנסו לנקודה בה בלוקים ידידותיים נמצאים במצור, הכח הנכנס מצטרף לכח הנצור לטובת הקרב. קרב שיתקיים במצב זה כולל אוטומטית את כל הבלוקים בנקודה בטירה ומחוצה לה.

### 8.10 קבלת קלפים

לאחר קרב, מצור, או דריסה, השחקנים מקבלים מיידית קלפים נוספים, משמע לפני ביצוע קרב נוסף. לאחר קרב או מצור השחקנים משליכים את כל הקלפים אשר בהם השתמשו ומושכים מספר זהה של קלפים מהחפיסה. כל צד מושך בנוסף קלף אחד בעבור כל שני בלוקים שהפסיד בקרב. לאחר מצור, השחקן המגן מושך קלף בעבור כל בלוק שהפסיד. לא מתקבל קלף בעבור הפסד של דיסק.

## 9. חוקים מיוחדים



9.1 טויוטומי הידרואי - הדיסק מוצב באוסקה. הפסד של דיסק זה הוא למעשה ניצחון של שחקן א'. היות וכך דיסק זה הוא האחרון להסרה מהלוח באם מתרחש מצור על הטירה באוסקה.

(הדיסק בקידמת התמונה, עם הסמל עליו).

9.2 סאנאדה מיאסוקי - (הדיסק המרוחק בתמונה, עם ששת הנקודות עליו), הדיסק מוצב בעיגול על יד טירת Ueda. בעת הפסד של בלוק בטירה ניתן במקום זאת להסיר דיסק זה.

9.3 תיבת מורי - לא ניתן להוסיף בלוקים לתיבת מורי, ניתן רק לקחת בלוקים מתיבה זו. בלוקים אלו אינם יכולים לנוע באותו התור בו הם מגיעים לאוסקה. אם אוסקה מותקפת ע"י שחקן א' (טוקוגוה) ברגע שקרב מוכרז, כל הבלוקים בתיבת מורי מופיעים באוסקה, ומצטרפים לקרב.

### 9.4 נאומסה - השטן האדום

בלוק לי (ראה גם 8.2.2) בעל ארבעת הסמלים, הינו הבלוק היחיד במשחק בעל 4 סמלים. הוא מתחיל את המשחק בקיוסו. אין קלף התואם את הסמל שעליו, וניתן לשלבו בקרב בעזרת כל קלף שהוא (להוציא קלף בדיקת נאמנות).

## 9.5 בלוק אישירה

(ראה תמונה בסעיף 2.1) שחקן א' מנצח מיידית באם הצליח להשמיד בלוק זה. (2.1) ניתן לשחק בלוק זה עם כל קלף שהוא (8.2.2) מלבד קלף בדיקת נאמנות.