

СЦЕНАРИЙ

Захват провизии

Окинава — остров южнее острова Кюсю, на котором обитают гордые подданные королевства Рюкю. В 14м веке это центр торговли между Китаем и соседними странами.

Честолюбивые японцы установили протекторат на острове, вырезали всю местную знать и запретили жителям носить оружие. Самураи притесняли местное население, отбирали у крестьян их скудные пожитки, уводили женщин. Восставших незамедлительно убивали. А если у крестьянина было оружие — он автоматически считался восставшим.

Однако, гордые окинавцы не сдавались и из поколения в поколения вынашивали идеи независимости. В связи с невозможностью достать оружие, крестьяне учились орудовать повседневными предметами быта — нунчаками (устройство для помолки зерна), дагами(серп) и пр. Но были у борцов за независимость Окинавы и сторонники в Японии, ронины - самураи, утратившие хозяина, враги кланов, которые хозяйничали на Окинаве.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Желтый
1. захват обоза: обоз должен оставаться на части карты С к концу игры - 2 очка.
Крестьяне будут благодарны за спасение провизии

2. убийство военачальника самураев(конного) - 2 очка.

Дело чести

3. контроль деревни: за каждый занятый отрядами ронинов гекс деревни по 1 очку.

Крестьяне благодарны за защиту

Красный
1. убийство предводителя ронинов(в составе отряда с но-дати) -3 очка;

2. захват обоза: к концу сценария обоз на карте В-1 очко, к концу сценария обоз на карте Е-2 очка.


Сценарий заканчивается либо по окончании 12 ходов, либо при потере всех боевых единиц одной из сторон (исключая обоз).





ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 12 ходов


В данном сценарии, ронины пытаются отбить припасы, которые самурайские сборщики отобрали в близлежащей деревне, а заодно, постараться убить вражеского военачальника.


Самураи пытаются сохранить обоз и убить военачальника ронинов.

 Конные самураи с командиром: 378


 1-ый отряд самураев с нагината: 373


 2-ой отряд самураев с нагината: 364


 3-ий отряд самураев с нагината: 376


 Отряд асигару с яри: 394


 Обоз: 397


 Самураи с нодати с командиром: 421

 1-ый отряд ополченцев асигару с яри: 40

 2-ой отряд ополченцев асигару с яри: 423

 3-ий отряд ополченцев асигару с яри: 425

 4-ый отряд ополченцев асигару с яри: 111

 Отряд асигару с луками: 424

 Ниндзя: 417

Примечания:

Обоз контролируется игроком, чей отряд стоит в непосредственном контакте с обозом. Если в контакте с обозом стоят несколько отрядов противоположных сторон(не важно сколько с каждой стороны), то обоз стоит на месте. Обоз не восполняет боеприпасов - это провизия крестьян из деревни.

Ниндзя:

Разведчики сообщили при помощи сигнальных огней о появлении врага южнее деревни. Это последнее, что они смогли сообщить.

В начале первого хода ниндзя получают статус "в засаде" и убираются с поля, однако, в этом статусе они могут скрытно передвигаться до 2х гексов в ход (ограничение : движение по крутому и отвесному склону-1гекс. Крутой склон - разница высот=2, отвесный склон - разница высот=3). при контакте с противником ниндзя теряют возможность скрытно передвигаться до конца битвы.

Расстановка дополнительных гексов

44	48	49	53	54	122	117	112	107	108	126	114	144	145	150	3	12	13	17
421	422	423	424	425	394	397	441	443	438	400	402	386	387	388	403	417	418	419