Kampania 1560

Kampania to specyficzny rodzaj rozgrywki prowadzony przez więcej niż dwóch graczy. Toczy się na dwóch płaszczyznach. Pierwszą z nich jest część strategiczna: gracze wybierają jeden z wielkich klanów okresu Sengoku i poprzez podboje i dyplomację dążą do zjednoczenia Japonii pod swoimi rządami. (Klany jakie gracze mogą wybrać wraz z włościami jakie do nich należą rozpisane są na stronach 7 i 8) Drugą natomiast jest płaszczyzna taktyczna czyli rozgrywanie bitew, które toczą się na wcześniej opisanych zasadach.

Czas w grze: podobnie jak podczas bitwy czas podczas rozgrywki strategicznej ubiega w rundach podzielonych na tury każdego z graczy. Każda runda odpowiada jednemu sezonowi roku. Każde cztery rundy składają się na rok w grze. Deklaracje swoich akcji gracze przeprowadzają w hierarchii od gracza posiadającego największą ilość prowincji aż po gracza, który posiada ich najmniej. Jeżeli zdarzy się, że kilku graczy posiada taką samą ilość prowincji rundę zaczyna ten, który otrzymuje z nich najwyższy dochód. Należy pamiętać o zapisywaniu wszystkich zmian zachodzących na mapie strategicznej gdyż ten typ rozgrywki jest przystosowany do długich zmagań graczy. (najczęściej toczących się nawet tygodniami)

Akcje graczy: każdy gracz podczas swojej tury może wykonać kilka czynności jak zmiana stosunków dyplomatycznych z innymi klanami czy zaatakowanie innej prowincji. (tą akcję gracz może przeprowadzić tylko raz na turę)

Mapa strategiczna: to mapa archipelagu japońskiego podzielona na 68 historycznych prowincji Japonii. Każda prowincja cechuje się specyficznym ukształtowaniem terenu, zasobnością i wydajnością pól ryżowych oraz specjalnymi obiektami.

Obiekty specjalne: w niektórych prowincjach znajdują się obiekty specjalne, które maja wpływ na rozgrywkę.

- Porty: tylko z prowincji posiadającej port można wyprowadzać ataki na prowincje przeciwnika znajdujące się na innej wyspie.

- Świątynie: jeżeli prowincja posiadająca świątynie zostanie zaatakowana gracz kontrolujący ta prowincje może podczas bitwy wystawić dodatkowo dwa oddziały *Naginata Sohei* w swoich szeregach za których nie musi płacić z puli *koku* prowincji.

- Pałac cesarski: gracz kontrolujący prowincje, w którym znajduje się pałac cesarza może wystawić w swojej armii (podczas ataku wyprowadzanego z tej prowincji oraz podczas jej obrony) dodatkowe, dowolne dwa oddziały, za które nie musi płacić z puli *koku* prowincji.

- Faktoria broni palnej: gracz kontrolujący prowincje, w której znajduje się faktoria może wystawić w swojej armii (podczas ataku wyprowadzanego z tej prowincji oraz podczas jej obrony) dodatkowy oddział uzbrojony w broń palną, za który nie musi płacić z puli *koku* prowincji.

- Kopalnia żelaza: gracz kontrolujący prowincje, w której znajduje się kopalnia żelaza może wystawić w swojej armii (podczas ataku wyprowadzanego z tej prowincji oraz podczas jej obrony) dowolny dodatkowy oddział nie uzbrojony w broń palną, za który nie musi płacić z puli *koku* prowincji.

Dyplomacja: każdy klan posiada pewne ustalone stosunki dyplomatyczne z każdym innym rodem. Aby uprościć zawiłości dyplomacji podzieliłem je na kilka konkretnych terminów:

- Pokój: klan jest w stanie pokoju z innym klanem. Ich stosunki są obojętne jednak mogą być przerwane nagłym wypowiedzeniem wojny przez którąś ze stron.

- Wojna: klan jest w stanie wojny z innym klanem co daje mu możliwość atakowania jego prowincji.

- Sojusz: ustanowienie sojuszu z innym klanem daje mu pewność, ze klan ten nie ma żadnych wrogich stosunków wobec naszego klanu, przynajmniej do czasu. Sojusz może być zerwany podczas tury gracza. W tym momencie stosunki dyplomatyczne z tym klanem maja status pokoju. Tak więc aby wypowiedzieć wojnę swojemu sojusznikowi trzeba na to poświęcić dwie tury. Sojusznicy mogą także wspólnie atakować prowincje innych klanów, z którymi są w stanie wojny.

- Wasal: nie może wypowiedzieć wojny swojemu seniorowi. Wasale mogą wspólnie z seniorem atakować prowincje innych klanów, z którymi są w stanie wojny jednak po wygranej bitwie zdobyta prowincja przechodzi w ręce seniora. (który z kolei może nią obdarować swojego wasala)

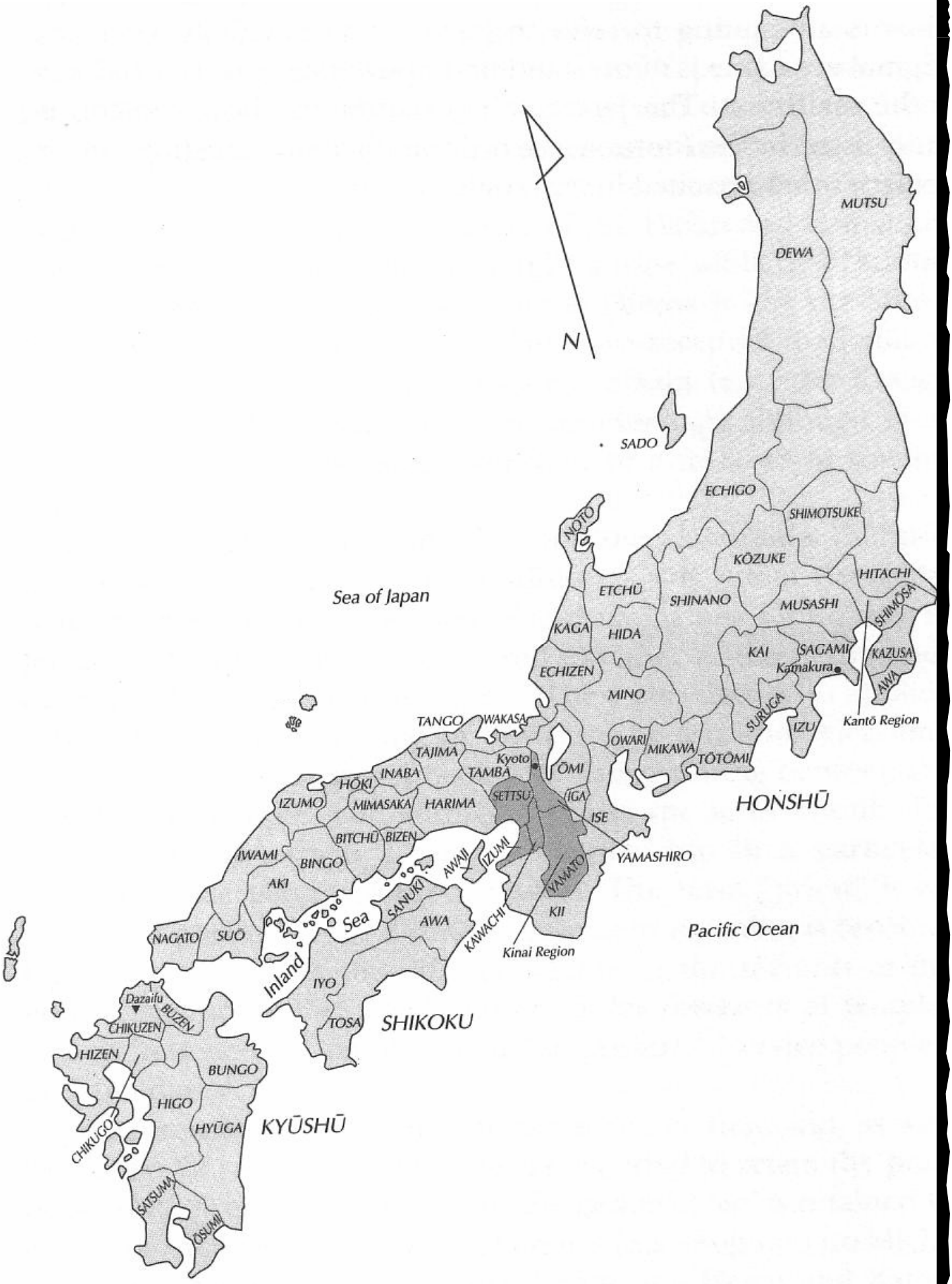
- Senior: klan, który posiada wasali. Może obdarowywać ich prowincjami oraz wspierać w działaniach wojennych. Prowadzą oni jednak oddzielną politykę.

Wojny: klan, który jest w stanie wojny z innym klanem może zadeklarować chęć zaatakowania jego prowincji. W takim przypadku wskazuje prowincje, która ma stać się celem ataku oraz własną prowincję, z której wyprowadzi atak. Siły jakich mogą użyć gracze podczas bitwy jest uzależniona od koku w jakie zaopatrują ich armie wskazane prowincje. Należy pamiętać o tym, że zasoby koku prowincji odnawiają się raz na 4 rundy (w lecie – okresie żniw) tak więc gracze nie muszą wykorzystywać całych zasobów prowincji i zatrzymać zasoby koku na następne rudny gry. Należy przy tym pamiętać, że zasoby, które nie zostaną wykorzystane do następnych żniw przepadają. (chłopi przeznaczają je na własne cele)

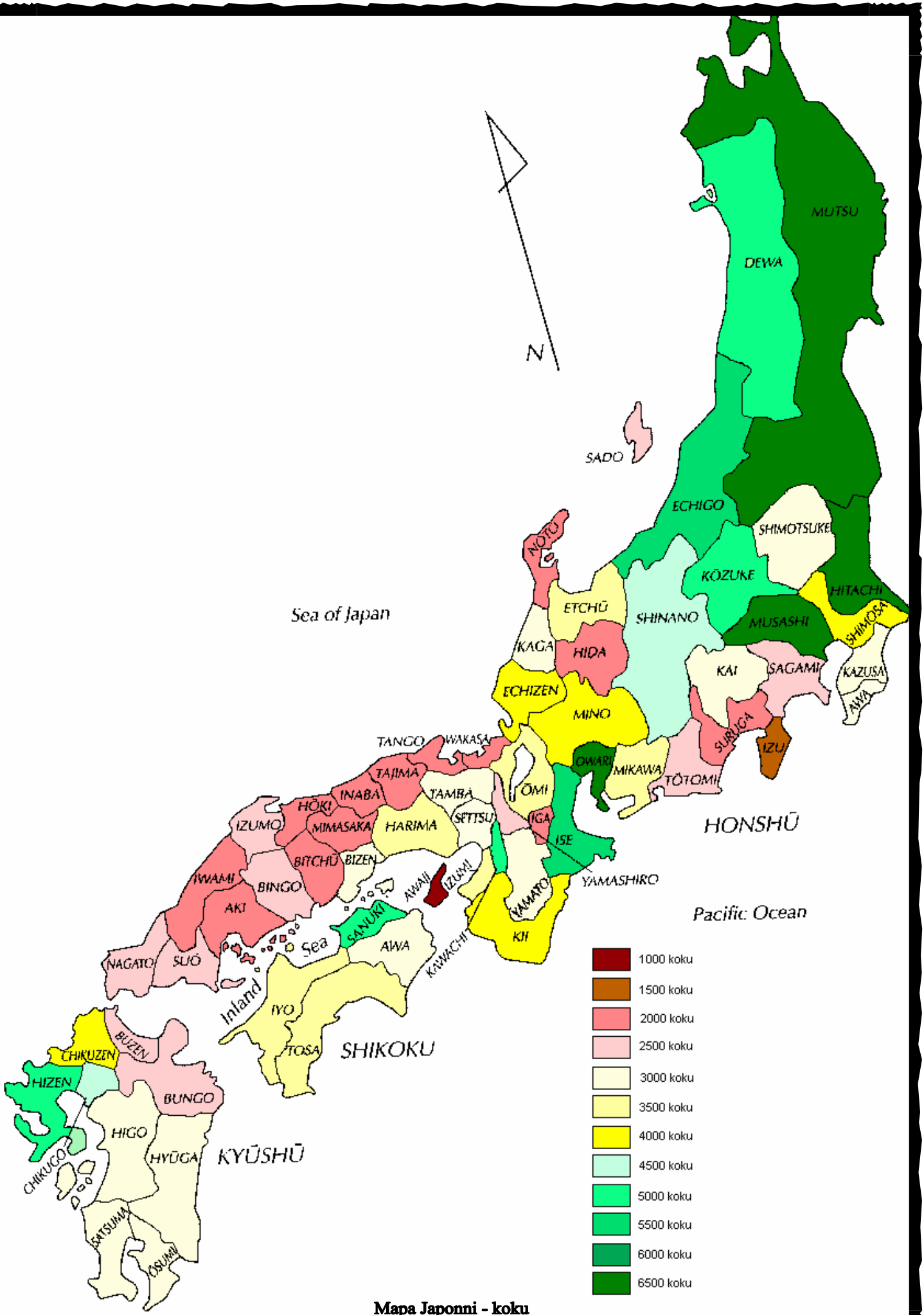
Bitwy: po zadeklarowaniu chęci ataku na daną prowincję i ustaleniu wykorzystania do tego posunięcia zasobów koku, gracze przystępują do formowania swoich armii na zasadach standardowej rozgrywki.

Pole bitwy: w zależności od ukształtowania terenu prowincji (góry, rzeki, pola ryżowe przy prowincjach o wysokim dochodzie koku) należy dobrać odpowiednie szkice pól bitew umieszczonych w **dodatku D.**

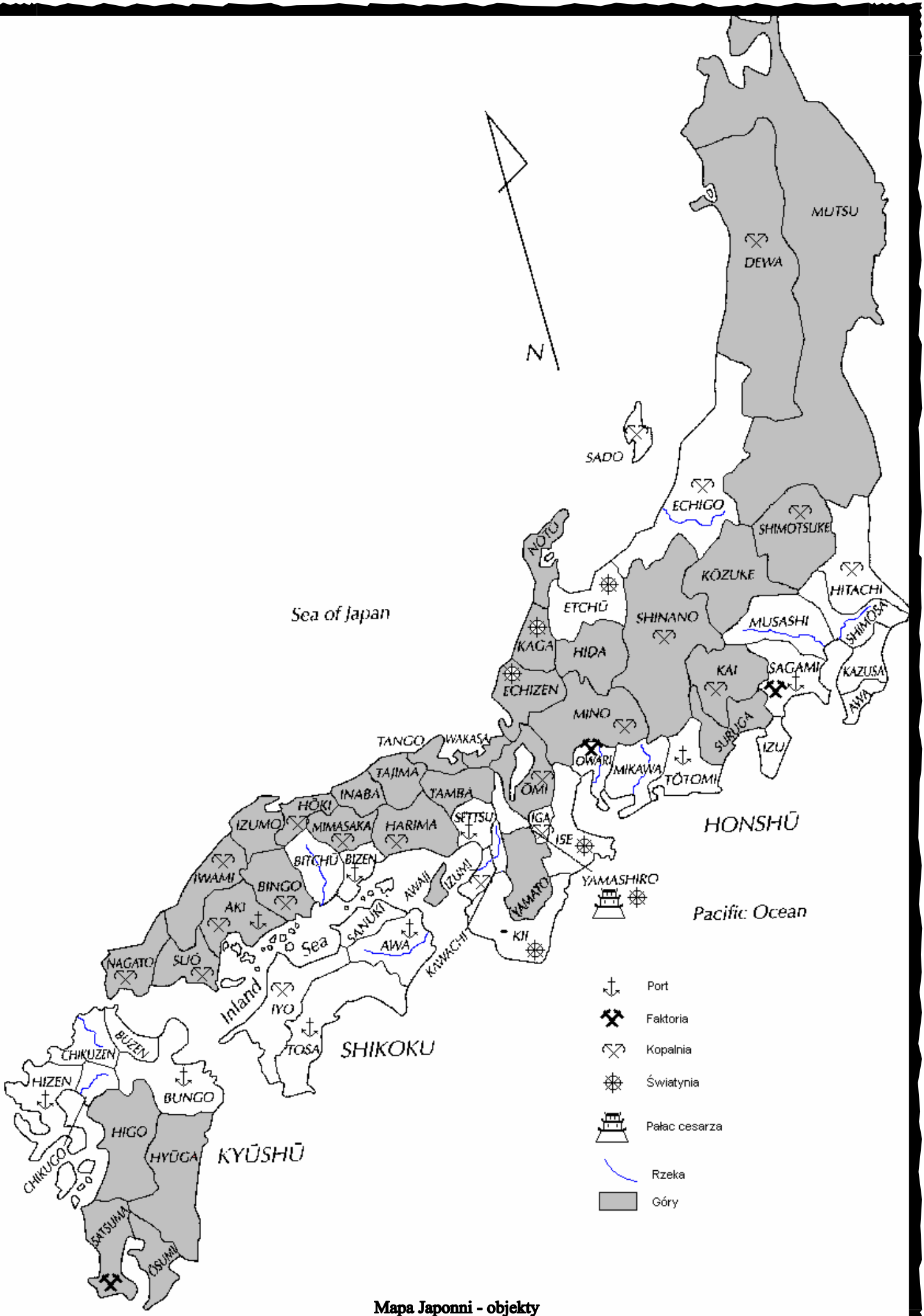
Oblężenia: to specyficzny rodzaj rozgrywania bitwy. Jeżeli napastnik zaatakował prowincje i uprzednio wygrał standardową bitwę ma możliwość szturmowania zamku. W tym przypadku należy rozegrać następną bitwę tym razem na zasadach rozgrywki „oblężenie”. Jeżeli gracz postanowił jednak oblegać zamek bez szturmowania go musi odczekać 4 rundy zanim prowincja przejdzie w jego posiadanie. Oczywiście podczas tego czasu klan, którego siły są oblegane może postanowić odbić zamek deklarując wysłanie wojsk do tej prowincji.



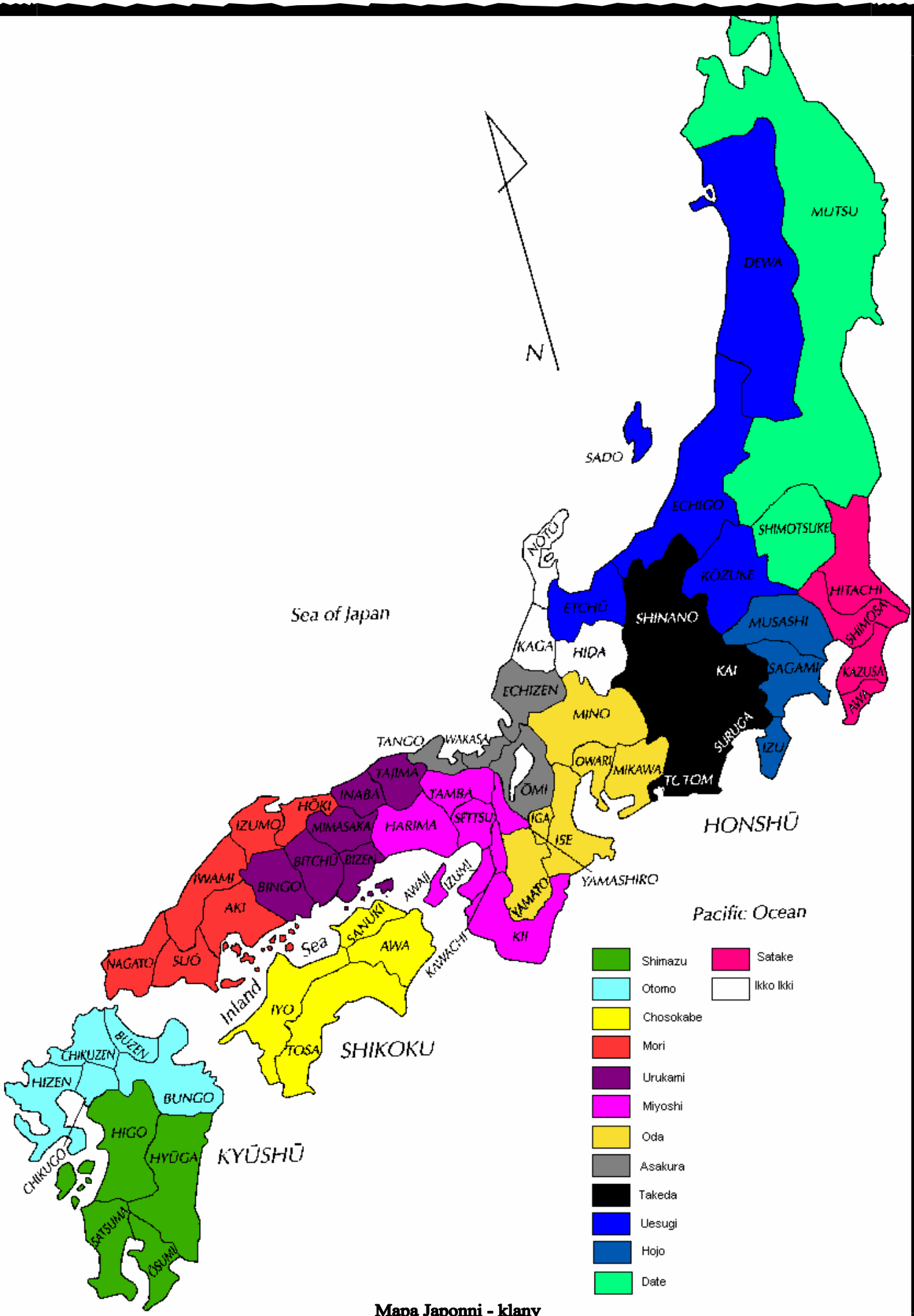
Mapa Japonii - prowincje



Mapa Japonni - koku



Mapa Japonni - objekty



Mapa Japonni - klany

Klany
Kampania 1560

Klan Asakura

Posiadłości:
Echizen
Tango
Wakasa

Klan Chosokabe

Posiadłości:
Tosa
Iyo
Sanuki
Awa

Klan Date

Posiadłości:
Mutsu
Shimotsuke

Klan Hojo

Posiadłości:
Musaschi
Sagami
Izu

Klan Miyoshi

Posiadłości:
Izumi
Kawachi
Settsu
Yamashiro
Awali
Tamba
Harima
Kii

Klan Mori

Posiadłości:
Nagato
Suo
Aki
Iwami
Izumo
Hoki

Klan Oda

Posiadłości:
Owari
Iga
Ise
Mikawa
Yamato
Mino

Klan Otomo

Posiadłości:
Buzen
Bungo
Chikuzen
Chikugo
Hizen

Klan Satake

Posiadłości:
Hitachi
Schimosa
Kazusa
Awa

Klan Shimazu

Posiadłości:
Satsuma
Osumi
Hyuga
Higo

Klan Takeda

Posiadłości:
Shinano
Kai
Suruga
Totomi

Klan Uesugi

Posiadłości:
Echigo
Kozuke
Sado
Etchu
Dewa

Klan Urukami

Posiadłości:
Bingo
Bitchu
Bizen
Mimasaka
Inaba
Tajima

Ikko Ikki

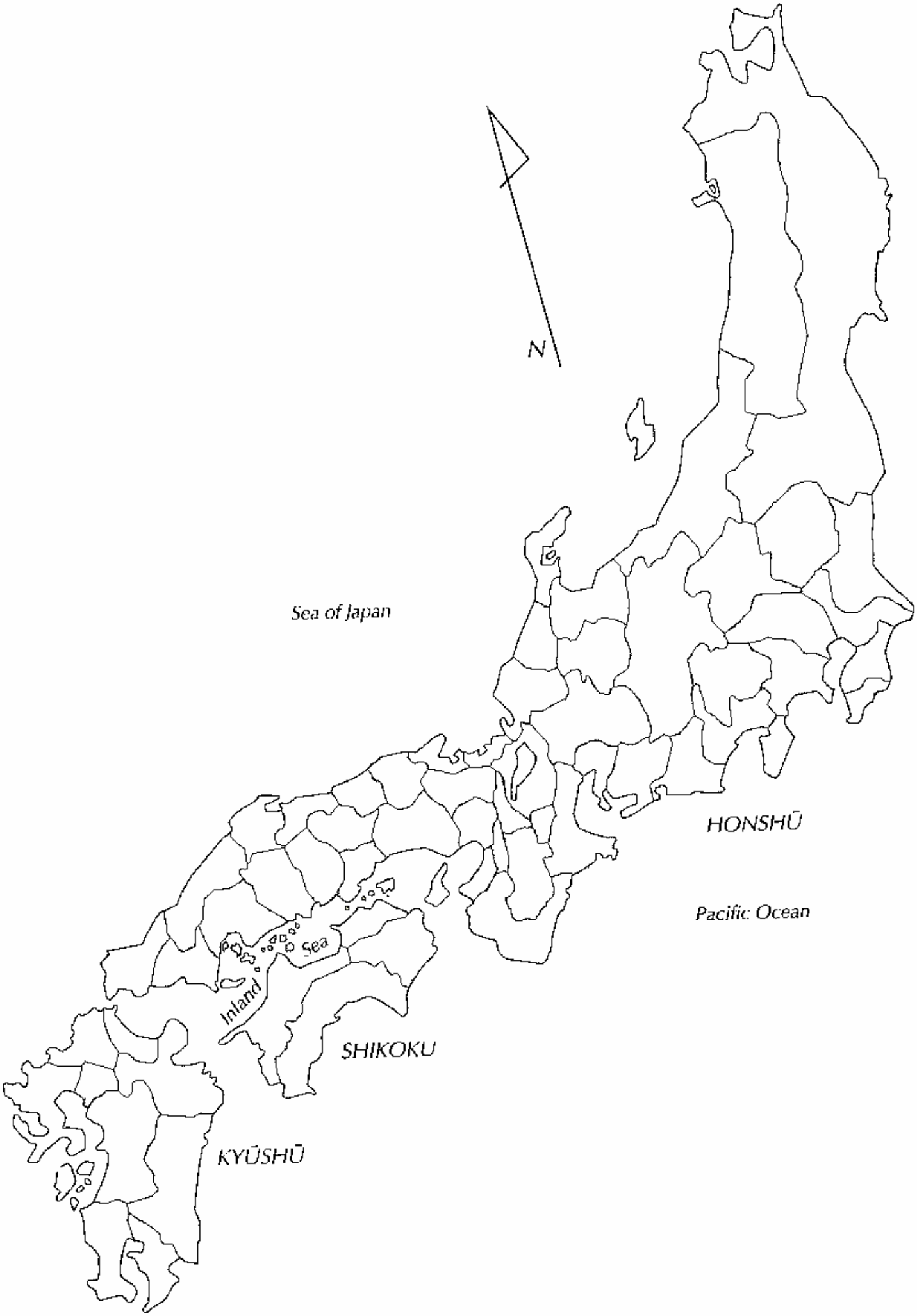
Posiadłości:
Kaga
Etchu
Noto

Stosunki między klanami

	-												
		-											
			-										
				-									
					-								
						-							
							-						
								-					
									-				
										-			
											-		
												-	
													-

Stosunki między klanami

	-												
		-											
			-										
				-									
					-								
						-							
							-						
								-					
									-				
										-			
											-		
												-	
													-


N
Sea of Japan
HONSHŪ
Pacific Ocean
Inland
Sea
SHIKOKU
KYŪSHŪ