

In Senji hunkeren tot 6 verschillende families naar macht in Japan. Oorlog voeren, pacten sluiten en die op het juiste moment terug verbreken, speciale krachten van Samoerai en economische ontwikkeling zijn de mogelijkheden waarover de spelers beschikken. Wie als eerste 60 punten scoort, mag zich terecht tot nieuwe Shogun kronen.

Senji wordt in een aantal spelrondes gespeeld.
Elke ronde stelt 1 jaar voor.
Een jaar is opgesplitst in 5 fasen.

Fase 1: Begroet de keizer:

De speler met het meeste punten begeleidt met zijn familie de keizer.
De aanwezigheid van de keizer brengt enkele voordelen met zich mee.
Zo bepaalt de gelukkige familie de volgorde waarin de spelers bevelen moeten uitvoeren en in welke volgorde de spelers tijdens de herfst aan de beurt komen.
Bij gelijkstand beslist die familie ook wie de nieuwe gastheer van de keizer wordt.

Fase 2: Diplomatie in de winter:

Gedurende exact 4 minuten mogen de spelers met elkaar onderhandelen.
Ze mogen daarbij eender welke afspraken maken.
Een afspraak is echter niet bindend.
De diplomatieke kaarten worden gebruikt om afspraken hard te maken.
Er zijn 3 soorten kaarten:

- Familieleden worden door spelers uitgewisseld om vertrouwen te winnen.
Elk familielid heeft een verschillende waarde; 1, 2, 3, 4 of 5.
Het is toegestaan familieleden die je van spelers ontvangt aan andere spelers door te geven.
Als je een andere speler een familielid toevertrouwd, kan hij die op twee manieren gebruiken.
1) Als je die speler toch aanvalt, kan hij beslissen jouw familielid te vermoorden.
Daarbij verlies je dubbel zoveel punten als de waarde van het familielid terwijl de andere speler de waarde van het familielid aan punten wint.
2) Hij kan de kaart open op tafel spelen tijdens de herfst.
Op die manier wint hij evenveel punten als de waarde van de kaart.
Per familie mag je slechts 1 persoon op die manier gijzelen.
- Militaire kaarten worden door spelers uitgewisseld om steun te bieden in gevechten.
Deze kaarten hebben waarde 0, 1, 2 of 3.
Tijdens een gevecht mag je zo'n kaart uitspelen om de symbolen van die familie aan jouw gevechtswaarde toe te voegen. De waarde van de kaart geeft het maximaal aantal symbolen aan dat je op die manier mag gebruiken.
- Handelkaarten worden gebruikt om overeenkomsten kracht bij te zetten.
Ze hebben een waarde van 1, 3 of 5.
Als je op een later tijdstip deze kaart terugkrijgt, mag die speler één hanafuda kaart van de jouwe kiezen. De waarde van de kaart geeft aan uit hoeveel kaarten hij mag kiezen.

Fase 3: Bevelen geven in de lente:

In de lente plaatsen de spelers in elk van hun gebieden gedekt een bevel.
Er zijn 3 mogelijke bevelen:

- Productie laat een speler toe 2 hanafuda kaarten te trekken.
- Beweging maakt verplaatsing van legers mogelijk.
- Rekruteren zorgt voor 2 nieuwe legers.

Fase 4: Bevelen uitvoeren in de zomer:

De speler met de keizer duidt een provincie aan. Het bevel in deze provincie wordt kenbaar gemaakt en uitgevoerd. In een gebied mogen maximum 6 legers staan.

De actie beweging biedt een paar verschillende mogelijkheden.

- Je mag legers uit een gebied bewegen naar aangrenzende gebieden.
- Je mag legers uit een gebied bewegen naar een aangrenzend zeegebied.
- Je mag legers uit een zeegebied bewegen naar een aangrenzend zee- of landgebied.

Per leger moet je één dobbelsteen werpen.

Per eigen familiewapen dat je gooit, verlies je een leger.

- Je mag er ook voor kiezen niet te bewegen.

Er ontstaan gevechten als je beweegt naar landgebieden van andere spelers.

De speler met de hoogste gevechtswaarde wint het gevecht.

De gevechtswaarde bestaat uit verschillende elementen.

- Elk leger is 1 punt waard.
- Als je een samoerai bezit, mag je een dobbelsteen met jouw familiewapen naar boven onder de samoerai plaatsen. De dobbelsteen is 1 punt waard.
- Gooi de overgebleven dobbelstenen.
Elke dobbelsteen met jouw familiewapen naar boven, geldt voor 1 punt.
- Speel eventueel een militaire kaart om jouw gevechtswaarde te verhogen.
Je mag geen militaire kaart van jouw tegenstander spelen en je kan slechts 1 militaire kaart spelen. Als beide spelers een militaire kaart willen spelen, moeten ze die gelijktijdig omdraaien.
Daarna keren de militaire kaarten terug naar hun oorspronkelijke familie.

De verdediger mag eventueel een familielid van de aanvaller doden om punten te scoren. De verliezer moet al zijn legers en zijn samoerai van het bord nemen. De winnaar verliest evenveel legers als de verliezer maar mag zijn samoerai houden. De winnaar krijgt 2 keer zoveel punten als het aantal gesneuvelde legers als hij de aanvaller was. In het geval dat de verdediger wint, worden evenveel punten als het aantal gesneuvelde legers toegekend.

Samoerai tellen daarbij niet als legers. Als je een gebied overneemt, moet je daar een fort plaatsen. Het eventuele bevel van die provincie wordt niet meer uitgevoerd.

Fase 5: Hanafuda kaarten in de herfst:

De speler met de keizer bepaalt de spelersvolgorde. De actieve speler mag zoveel acties uitvoeren als hij wil. Hij kan daarbij kiezen uit verschillende mogelijkheden (alweer).

- Door combinaties van hanafudakaarten in te leveren kan je punten scoren of extra samoerai huren.
- Door handelkaarten terug te bezorgen aan hun familie kan je een extra hanafuda kaart trekken.
- Als je 5 familiekaarten terugbezorgt aan hun families zonder de voordelen ervan op te eisen, ontvang je 10 punten op voorwaarde dat elke aanwezige familie tenminste 1 kaart ontvangt.
- Je mag familieleden open op tafel spelen om punten te verdienen.
Je kan er ook voor kiezen familieleden terug op handen te nemen.
- Als je geen legers meer bezit, mag je tot 6 legers huren. Ze kosten elk 3 punten.

De winnaar:

Het spel eindigt als 1 of meer spelers na een jaargang 60 punten of meer bezitten.

De speler met het meeste punten wint.

Senji is een geslaagd onderhandelingsspel waarin je moet onderhandelen en moet aanvallen als je punten wilt verzamelen. Elke kaart heeft zijn eigen kracht en die moet je zo goed mogelijk uitbuiten. Natuurlijk kan je ook afspraken maken zonder dat je daarbij kaarten uitwisselt, maar op die manier houd je natuurlijk niks achter de hand. De puntenverdeling zorgt ervoor dat de aanvaller wordt beloond, want lege gebieden veroveren levert niks op.