

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ЭРИКА М. ЛЭНТА
ИЛЛЮСТРАЦИИ ЭДРИЕНА СМИТА

ЭПНУОЗ

旭

ВОСПЯЦОХЭДВ



ПРАВИЛА ИГРЫ



CM
ON

HOBBY
WORLD
Играть интересно

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	02
Суть игры	02
СОСТАВ ИГРЫ	03
ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ	05
Игровое поле	05
Ширмы домов	06
Фигурки	06
Карты времён года	07
Честь	07
Переговоры	08
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	08
Подготовка домов	08
Подготовка ками	09
Подготовка колоды времён года ...	09
Последние шаги	09
ВРЕМЕНА ГОДА	10
ПОДГОТОВКА К ВРЕМЕНИ ГОДА ..	10
Подготовка к войне	10
Подготовка карт времён года	11
Доход в каждое время года	11
Освобождение заложников	11
ЧАЙНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ	11
Последствия союзов	12
ФАЗА ПОЛИТИКИ	12
Ходы приказов	12
Вербовать	14
Маршировать	15
Тренировать	16
Собирать	17
Предать	18
Ходы ками	19
ФАЗА ВОЙНЫ	20
Розыгрыш битв	22
Сэппуку	22
Взятие в заложники	22
Найм ронинов	23
Исход битвы	23
Поэмы павшим	23
Военные репарации	24
ЗАВЕРШЕНИЕ ВРЕМЕНИ ГОДА	25
ЗИМА — КОНЕЦ ИГРЫ	25
ВЕЛИКИЕ ДОМА	26
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	27
КРАТКИЕ ПРАВИЛА	28

ВСТУПЛЕНИЕ

Великие и забытые ками вернулись из загробного мира, недовольные сёгуном и состоянием дел в Империи.

В начале весны на Великий Новый год они собрали священные дома и поручили вернуть стране законы чести и духовные традиции.

Но каждый дом имеет собственные славные традиции и по-своему видит путь возвращения величия. И вот восемь регионов страны охватывает дипломатическая война.

Закключаются союзы, но предательство неизбежно. Кто-то теряет честь, кто-то её обретает. Политические приказы должны быть исполнены, а опустошительная война — продолжена. Каждый рассчитывает на собственные навыки и хитрые переговоры.

Когда придёт зима, только один дом одержит победу.

Вам, великий сёгун, предстоит возглавить свой дом. Достанет ли вам силы и чести, добродетелей и крепкой стали, чтобы исполнить древнее обещание?

СУТЬ ИГРЫ

Действие настольной игры «Восходящее солнце» разворачивается в феодальной Японии. Каждый игрок стремится привести свой дом к победе, получив больше всего победных очков. Игроки заключают и разрывают союзы, выбирают политические действия, делают подношения богам, усиливают свои дома и размещают войска на территории Японии. Победные очки можно получить множеством способов, от побед в битвах до сбора ресурсов и розыгрыша карт добродетелей. Когда наступит зима, игрок с наибольшим количеством победных очков станет единоличным правителем Страны восходящего солнца.



Если у вас возникнут вопросы по правилам, мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОСТАВ ИГРЫ



5 ширм домов



1 игровое поле



7 жетонов святилищ



10 жетонов политических приказов



21 основная карта времён года
(по 7 на каждое время года)



5 политических/военных жетонов



24 жетона воюющих регионов
(по 8 на каждое время года)



15 карт времён года набора «Заварочный чайник»
(по 5 на каждое время года)



15 карт времён года набора «Всадник»
(по 5 на каждое время года)



15 карт времён года набора «Арка»
(по 5 на каждое время года)



5 жетонов союзов



20 жетонов крепостей (по 4 на дом)



20 жетонов ронинов



8 номерных военных жетонов



65 пластиковых монет



10 меток домов (по 2 на дом)



10 фигурок дома Бонсай (6 буси, 3 синто, 1 даймё)



10 фигурок дома Карна (6 буси, 3 синто, 1 даймё)



10 фигурок дома Стрекозы (6 буси, 3 синто, 1 даймё)



10 фигурок дома Лотоса (6 буси, 3 синто, 1 даймё)



10 фигурок дома Черепахи (6 буси, 3 синто, 1 даймё)



8 фигурок монстров



5 гигантских подставок для монстров (по 1 на дом)



15 белых подставок для синто



5 чёрных подставок для даймё

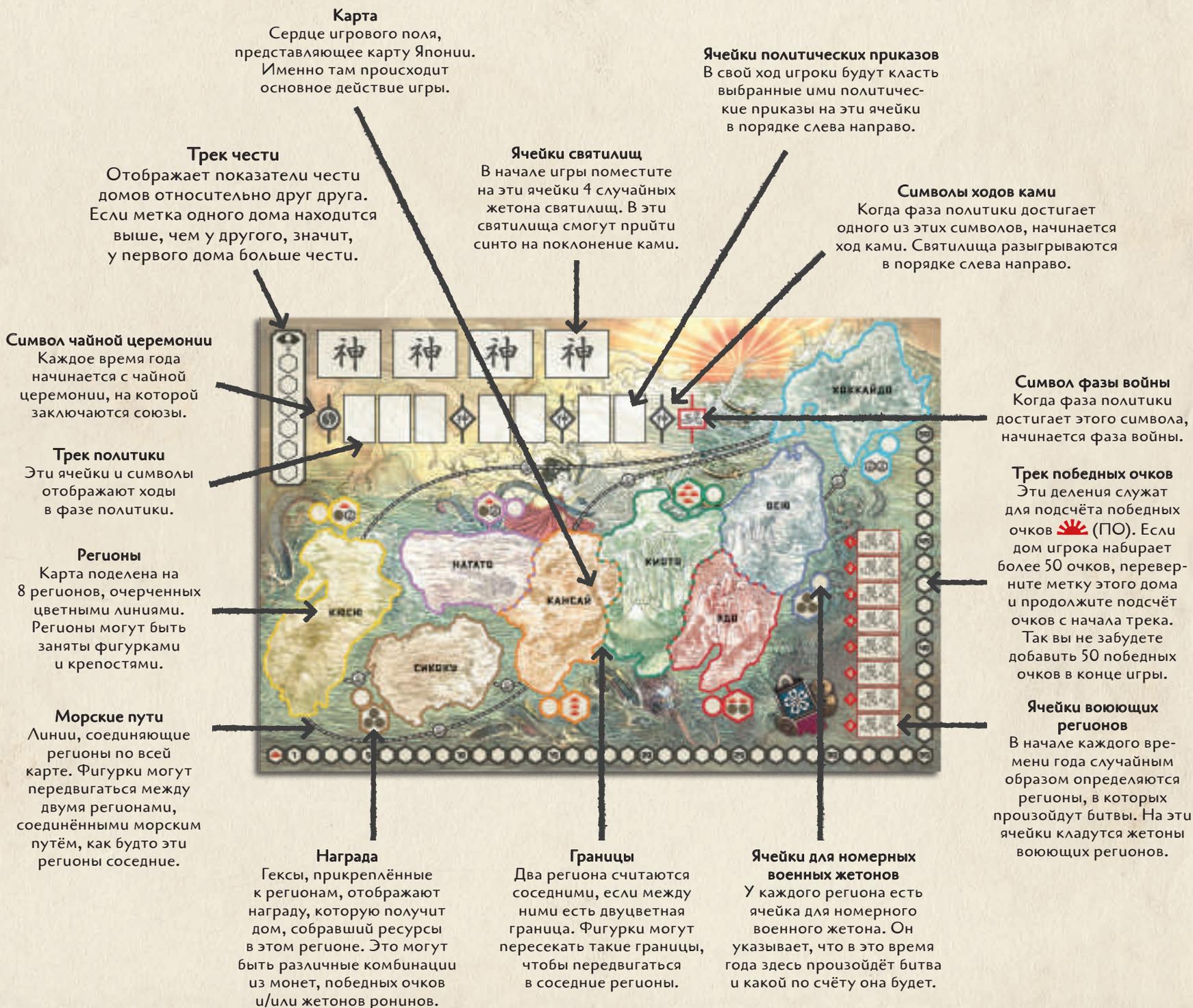


15 больших подставок для монстров (по 3 на дом)

4 - ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Ширмы домов

У каждого дома есть ширма с полезной информацией. Помните, что в фазе политики нельзя что-либо прятать за ширмой. В фазе войны игроки скрывают за ширмой свои ставки, но ничего более.

Свойство дома

У каждого дома есть уникальное свойство, действующее на протяжении всей игры.

Стартовое значение чести
Показывает, как расположена метка этого дома относительно меток других домов во время подготовки к игре.



Доход в каждое время года

Каждое время года игрок начинает с тем количеством монет, которое указано на ширме его дома.

Домашний регион
Каждый дом начинает игру с даймё, буси и крепостью в указанном регионе.

Справочная информация о фигурках
Напоминание об особенностях разных фигурок.

Бонус в конце игры
Напоминание о том, сколько победных очков можно получить в конце игры за различное количество собранных жетонов уникальных воюющих регионов.

Фигурки

Каждый дом представлен 10 фигурками: 1 даймё, 3 синто и 6 буси. Игроки держат в резерве перед ширмами все свои фигурки, которые в данный момент не используются или убиты.

Все фигурки в игре обладают силой 1, если на карте времени года не указано иного.

Чтобы проще отличать типы фигурок, прикрепите чёрные подставки ко всем даймё, а белые — ко всем синто.



Буси — это ваша пехота. Они не обладают особыми свойствами. У каждого дома есть фигурки буси двух различных форм — кроме внешнего вида, они ничем не отличаются.



Синто — это ваши набожные воители, которые в битвах считаются как буси, но обладают особым свойством: вербуя синто, вы можете отправить его на поклонение каму, вместо того чтобы выставлять на карту.



Даймё — это ваш военачальник и самая важная фигурка. Даймё нельзя взять в заложники и нельзя удалить с карты предательским действием. Он невосприимчив к особым эффектам, таким как свойство монстра автоматически убивать фигурку.

Б - ПРАВИЛА ИГРЫ



Монстры — это легендарные создания, которые могут присоединиться к вашему дому с помощью действия тренировки. Приобретя монстра, прикрепите к нему подставку цвета вашего дома. Монстр немедленно призывается в одну из ваших крепостей и становится членом вашего дома до конца игры. Если монстр убит, он перемещается в ваш резерв. В игре нет ограничений на количество монстров в вашем доме (даже если у вас закончатся цветные подставки). У каждого монстра есть особое свойство, описанное на его карте времени года. По умолчанию монстр обладает силой 1, если не сказано иное.

КАРТЫ ВРЕМЁН ГОДА

Карты делятся на 3 времени года: весну, лето и осень — и дают своим обладателям различные свойства.



На основных картах времён года отсутствуют специальные символы на рубашке. Эти карты используются в каждой партии.



Карты времён года из наборов отмечены особыми символами на рубашках. В начале каждой партии игроки выбирают (или определяют случайным образом) 1 набор карт времён года, который добавляется к основным картам.



Тип
Тип карты выделяется подписью и цветом.

Цена в монетах
Сколько монет нужно потратить, чтобы приобрести эту карту.

Свойство
Каждая карта времени года даёт игроку особое свойство, указанное в тексте.

Существуют следующие типы карт:



◀ **Совершенствование** (зелёный) — усиливает ваш дом и даёт особые свойства вашим фигуркам или вашим действиям.



◀ **Добродетель** (синий) — даёт дополнительные победные очки или дополнительные преимущества в зависимости от ситуации. ▶



◀ **Монстр** (коричневый) — даёт вашему дому фигурку монстра с уникальным свойством.

◀ **Военное усиление** (красный) — даёт преимущество в начале фазы войны. ▶

◀ **Зимнее усиление** (голубой) — даёт дополнительные победные очки в конце игры в зависимости от ситуации.



Честь

Честь играет огромную роль. Высокая честь даёт вам преимущества, а бесчестье свяжет вас с тёмной стороной мира. Но главное, честь решает все споры.

Трек чести (☞) располагается в левом верхнем углу поля и показывает честь домов относительно друг друга. Дом, метка которого расположена выше всех других, обладает наибольшей честью. Дом, метка которого расположена ниже других, обладает наименьшей честью. Если метка дома игрока находится выше метки другого дома, то он обладает большей честью; если ниже, то меньшей честью. Ключевой момент, связанный с честью:

При ничьей побеждает претендент с большей честью.

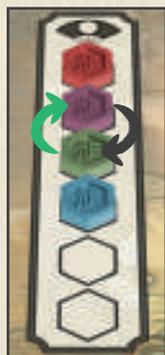
Это относится ко всем возможным ничейным ситуациям: когда сравниваются силы игроков в регионах при сборе ресурсов или в битве; когда сравниваются силы игроков в святилищах во время хода ками; когда в ходе битвы сравнивается количество монет при определении военного преимущества. Если между игроками ничья, сравните их честь. Претендент с большей честью побеждает в споре.

Если при определении порядка срабатывания свойств возникает спор, порядок срабатывания определяет игрок, участвующий в споре и обладающий большей честью.

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРЯ ЧЕСТИ

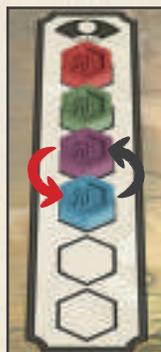
В различных игровых ситуациях честь можно получить или потерять. Честь — понятие относительное, поэтому два дома не могут занимать одно и то же деление трека чести.

Каждый раз, когда дом получает честь, метка этого дома поднимается по треку чести на 1 деление вверх, меняясь местами с находящейся там меткой другого дома — та опускается на 1 деление вниз. Если метка дома уже выше всех на треке чести, получение чести этим домом не имеет эффекта.



◀ **ПРИМЕР:** дом **ЧЕРЕПАХИ** получает честь, его метка поднимается вверх, а метка дома **ЛОТОСА** опускается вниз.

Каждый раз, когда дом теряет честь, метка этого дома опускается по треку чести на 1 деление вниз, меняясь местами с находящейся там меткой другого дома — та поднимается на 1 деление вверх. Если метка дома уже находится ниже всех на треке чести, потеря чести этим домом не имеет эффекта.



▶ **ПРИМЕР:** дом **ЛОТОСА** теряет честь, его метка опускается вниз, а метка дома **СТРЕКОЗЫ** поднимается вверх.

ПЕРЕГОВОРЫ

В ходе партии игрокам рекомендуется прибегать к дипломатии, переговорам, а иногда и к подкупу.

Игроки могут заключать сделки в любой момент игры, причём как с союзниками, так и с врагами. Например:

«В это время года не буду идти на Киото, если вы будете держаться подальше от Хоккайдо».

«В этой битве оставьте найм ронинов мне, и я позволю вам взять заложника».

Всегда помните, что эти сделки ничем не закреплены. Так игрок в любой момент может нарушить обещание, и это приведёт разве что к потере доверия. Сделки могут заключаться в секрете от остальных.

Подкуп возможен в ходе чайной церемонии и фазы политики, но только не в ходе фазы войны. Игрок может безвозмездно отдавать другим игрокам монеты и жетоны ронинов из своего резерва, чтобы убедить оказать ему помощь. Например:

«Я дам вам 2 монеты, и в это время года вы заключите со мной союз».

«Если вы сейчас сыграете сбор ресурсов, я дам вам половину тех ронинов, которых получу в качестве своей награды за сбор».

Опять же помните, что выполнять условия сделки необязательно.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка домов

- 1 — Каждый игрок выбирает один из доступных домов и ставит перед собой ширму этого дома. Внутри ширмы (со стороны игрока) помещается **политический/военный жетон** (политической стороной вверх). Все компоненты и фигурки невыбранных домов уберите в коробку.

Порядок рассадки

Важно, чтобы игроки сели вокруг стола согласно стартовому порядку чести домов. Играющий за дом с наименьшим стартовым значением чести (числом на ширме) ходит первым. Слева от него садится игрок, занимающий следующее по порядку положение на треке чести. И так далее по часовой стрелке, пока круг не завершит игрок с наибольшим стартовым значением чести (он окажется справа от первого игрока). В дальнейшем рассадка игроков и порядок хода меняться не будут.

ПРИМЕР: в партии на пятерых порядок хода следующий: дом **КАРПА**, дом **ЛОТОСА**, дом **ЧЕРЕПАХИ**, дом **СТРЕКОЗЫ** и дом **БОНСАЙ**.

- 2 — Поместите метку вашего дома на первое деление (☀) трека победных очков.
- 3 — Поместите другую метку вашего дома на **трек чести** — на то деление, которое указано на ширме вашего дома (**стартовое значение чести**). Затем сдвиньте все метки вверх, чтобы заполнить пробелы. Дом с наименьшим значением занимает верхнюю позицию трека чести. Затем следующий дом и так далее. Между метками не должно быть пустых делений. В нижней части трека могут оказаться пустые деления — их количество зависит от числа игроков. **Пример:** в партии на пятерых стартовый порядок на треке чести сверху вниз следующий: дом **КАРПА**, дом **ЛОТОСА**, дом **ЧЕРЕПАХИ**, дом **СТРЕКОЗЫ** и дом **БОНСАЙ**.
- 4 — Возьмите фигурки вашего дома: 1 **даймё**, 3 **синто**, 6 **буси**. Убедитесь, что к даймё прикреплена чёрная подставка, а к синто — белые. Так их будет удобнее отличать. Поместите все ваши фигурки рядом с ширмой, чтобы остальные игроки их видели. Это ваш резерв.
- 5 — Возьмите все **пластиковые подставки** цвета вашего дома и сложите в резерв. Они понадобятся при приобретении монстров.
- 6 — Возьмите 4 **жетона крепостей** и **жетон союза** вашего дома. Поместите их в ваш резерв.
- 7 — **Домашний регион:** каждый игрок берёт из своего резерва 1 фигурку даймё, 1 фигурку буси и 1 жетон крепости и помещает их на поле в свой домашний регион (указан на ширме).

В - ПРАВИЛА ИГРЫ

Подготовка ками

- 8** - Перемешайте 7 жетонов **святилищ** лицевой стороной вниз. Случайным образом вытяните **4 жетона** и поместите их на ячейки святилищ слева направо лицевой стороной вверх. Если вы играете впервые, рекомендуем следующий стартовый порядок: Амата́расу, Фудзин, Хатиман и Цукуёми. Оставшиеся 3 жетона святилищ уберите в коробку.

Подготовка колоды времён года

- 9** - Возьмите **основные карты времён года** и поместите их рядом с полем лицевой стороной вниз, разделив на 3 колоды: весну, лето и осень.

Игроки договариваются, какой **набор карт времён года** будут использовать в партии. В базовой коробке их три: «Всадник», «Заварочный чайник» и «Арка». В первой партии рекомендуем использовать «Арку». Как вариант, игроки могут выбрать случайный набор, перемешав по карте из каждого набора и вытянув вслепую одну из них. Выбрав набор, разделите его карты по временам года и добавьте их в соответствующие колоды основных карт.

В результате каждая колода времени года будет состоять из 12 карт (7 основных и 5 из набора). Карты неиспользующихся наборов уберите в коробку.

Последние шажки

- 10** - Разделите **жетоны воюющих регионов** по номерам: I, II и III. Перемешайте их по отдельности лицевой стороной вниз и сложите в 3 стопки рядом с полем (в каждой будет 8 жетонов).
- 11** - Поместите все **номерные военные жетоны** рядом с полем.
- 12** - Перемешайте **10 жетонов политических приказов** лицевой стороной вниз и поместите стопкой рядом с полем.
- 13** - Поместите все **фигурки монстров** рядом с полем.
- 14** - Поместите все **монеты и жетоны ронинов** по отдельности рядом с полем — это общий запас.

ВАЖНО: в отличие от прочих компонентов, число монет и жетонов ронинов ничем не ограничено. Если у вас закончились их физические копии, замените их чем-нибудь ещё (например, пуговицами).



ВОСХОДЯЩЕЕ СОЛНЦЕ - 9

ВРЕМЕНА ГОДА

Партия в «Восходящее солнце» состоит из 4 раундов, которые представлены временами года. Игра начинается с весны, продолжается летом, затем наступает осень, а с приходом зимы партия завершается. Когда землю укроет слой снега, игроки подсчитывают итоговые значения победных очков и определяют победителя.

Каждое время года состоит из следующих фаз:

- 1) Подготовка к времени года
- 2) Чайная церемония
- 3) Фаза политики
- 4) Фаза войны
- 5) Завершение времени года



После того как на чайной церемонии заключаются союзы, поочередно разыгрываются 2 основные фазы времени года: **фаза политики** (розыгрыш политических приказов, поклонение kami и размещение войск на поле) и **фаза войны** (розыгрыш битв в регионах).

ПОДГОТОВКА К ВРЕМЕНИ ГОДА

В начале каждого времени года нужно по очереди пройти следующие этапы.

Подготовка к войне

Возьмите стопку **жетонов воюющих регионов**, соответствующую текущему времени года (I — весна, II — лето, III — осень), и случайным образом выложите на ячейки воюющих регионов на поле. Количество выложенных жетонов равно *количеству игроков плюс 2*. Например, при игре вчетвером выкладываете 6 жетонов. Напоминанием об этом служат числа внутри ячеек воюющих регионов: верхние 5 ячеек всегда заняты, а нижние 3 — в зависимости от количества игроков.

Затем возьмите **номерные военные жетоны** и поместите на предназначенные для них ячейки регионов в соответствии с номерами около выложенных жетонов воюющих регионов. Все неиспользуемые номерные военные жетоны уберите в коробку.



ПРИМЕР: подготовка к весне на 4 игроков. Игроки случайным образом выбрали 6 жетонов воюющих регионов и поместили номерные жетоны от 1 до 6 на предназначенные для них ячейки.

ПОДГОТОВКА КАРТ ВРЕМЁН ГОДА

Если рядом с полем остались карты предыдущего времени года, сбросьте их.

Возьмите колоду текущего времени года и поместите все её карты лицевой стороной вверх рядом с полем в досягаемости всех игроков.

Одинаковые карты можно положить друг на друга с небольшим сдвигом, чтобы было видно их количество. Это поможет игрокам лучше видеть все возможные варианты.



ПРИМЕР: карты весны — основные и из набора «Заварочный чайник».

ДОХОД В КАЖДОЕ ВРЕМЯ ГОДА

На этот момент у игроков не должно быть монет. Теперь каждый игрок получает из общего запаса столько монет, сколько указано на его ширме в графе «Доход в каждое время года».

ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАЛОЖНИКОВ

В начале лета, осени и зимы, если у игрока есть в заложниках чужие фигурки (см. стр. 22), он возвращает их владельцам. За каждого возвращённого заложника игрок получает 1 дополнительную монету из общего запаса.

ЧАЙНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

После подготовки ко времени года начинается чайная церемония. Игроки садятся за стол переговоров и заключают союзы на текущее время года. Все союзы, заключённые в предыдущее время года, распадаются — игроки забирают свои жетоны союзов и теперь будут заключать их заново.

Союз — могущественный инструмент, дающий игровые преимущества и некоторые гарантии безопасности (см. стр. 12). Однако он также может ограничить вас в возможностях и испортить ваши планы. Очень важно ясно понимать, с кем имеет смысл заключить союз, как далеко он может завести, что с него можно получить и нужен ли вам в принципе союз в это время года.

Союз заключается между парой игроков, которые на этот союз согласны. Когда союз заключён, оба игрока берут свои жетоны союзов и соединяют вместе, образуя круг. Поместите этот круг так, чтобы все игроки его видели (например, на изображении солнца в верхней части поля). В одно время года игрок может заключить только один союз. Этот союз будет длиться в течение всего времени года (если только не будет разорван приказом «Предать»).



ПРИМЕР: дома **ЛОТОСА** и **ЧЕРЕПАХИ** заключили союз. Другой союз заключили дома **СТРЕКОЗЫ** и **КАРПА**.

Чайная церемония может закончиться заключением одного или нескольких союзов, или вообще без них. Если игрок не стал заключать союз, он лишится некоторых преимуществ, однако сможет получить выгоду от полной независимости. Всегда помните, что в «Восходящем солнце» бывает только один победитель, поэтому любой союз и любая сделка в конечном итоге должны служить развитию вашего дома.

ПОВОД ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

Чайная церемония предоставляет отличную возможность попрактиковаться в дипломатии. Заключение правильных союзов может стать ключом к победе. Вы можете заключить союз с игроком, которого мало интересуют ваши регионы или который может помочь вам своими свойствами. Если союз с вами не кажется ему выгодным, попробуйте предложить несколько монет в качестве компенсации.

Последствия союзов

- Союзники предоставляют друг другу преимущества от политических приказов, которые они разыграют в фазе политики (см. стр. 12).
- Союзники не воюют друг с другом в фазе войны, если в одном регионе оказываются только их фигурки. В таких случаях победа автоматически достаётся союзнику с превосходством в силе в этом регионе (см. стр. 21).
- Если в битве, в которую вовлечены союзники и другие игроки, побеждает один из союзников, он не убивает фигурки своего союзника (см. стр. 23).
- Союзники всё равно считаются соперниками — это важно для свойств некоторых карт времён года и других эффектов.
- Если союзник разыгрывает политический приказ «Предать», он немедленно теряет честь, а союз разывается (см. стр. 18).
- Существует маловероятная ситуация, когда союзники побеждают в партии с одинаковым количеством победных очков. В таком случае они делят победу.

ФАЗА ПОЛИТИКИ

В фазе политики игроки выбирают политические приказы, которые нужны для подготовки домов и войск к дальнейшим событиям.

Как показано на треке политики, в каждое время года фаза политики состоит из следующих ходов:

- 3 хода приказов
- Ход ками
- 2 хода приказов
- Ход ками
- 2 хода приказов
- Ход ками
- Начало фазы войны

Ходы приказов

В начале партии игрок, чья метка дома находится на верхней позиции трека чести, берёт стопку политических приказов и разыгрывает первый ход приказа.

В начале каждого последующего времени года первым разыгрывает ход приказа тот, кто сидит слева от игрока, который последним разыграл ход приказа в предыдущее время года. Чтобы было проще запомнить, кладите стопку политических приказов рядом с тем игроком, которому предстоит разыгрывать ход приказа следующим.



В свой ход приказа активный игрок снимает с верха стопки 4 жетона приказов и изучает их втайне от других. Он выбирает 1 политический приказ и возвращает 3 оставшихся на верх стопки лицевой стороной вниз (не перемешивая). Затем он кладёт выбранный политический приказ лицевой стороной вверх на первую свободную ячейку политических приказов на поле (слева направо).



ПРИМЕР: игрок снял с верха стопки 4 политических приказа.



ПРИМЕР: игрок решил разыграть приказ «Вербовать». Он кладёт соответствующий жетон на самую левую свободную ячейку политических приказов, а оставшиеся возвращает на верх стопки.

Выбранный политический приказ получают возможность выполнить **все игроки**, начиная с того, кто сидит слева от игрока, выбравшего приказ, и далее по часовой стрелке. Игрок, который выбрал приказ, выполняет этот приказ последним (исключение — приказ «Тренировать», см. стр. 16). Эффекты каждого политического приказа кратко описаны на политических жетонах, лежащих за ширмами домов. Все приказы, за исключением «Предать», состоят из двух частей: первую могут выполнить **ВСЕ ИГРОКИ**, а вторую (привилегированную) — только **ИГРОК, ВЫБРАВШИЙ ЭТОТ ПРИКАЗ, И ЕГО СОЮЗНИК** (если есть).

Каждый игрок в порядке по часовой стрелке может выполнить выбранный приказ. Игрок, выбравший приказ, и его союзник также могут выполнить его привилегированную часть. Так продолжается до тех пор, пока каждый не получит возможность выполнить приказ.

Как только ход приказа завершён, выбравший его игрок передаёт стопку политических приказов (лицевой стороной вниз) соседу слева. Теперь этот игрок становится активным, выбирает приказ и выполняет следующий ход приказа (и так до тех пор, пока не начнётся ход ками, см. стр. 19).

Давайте подробно рассмотрим все 5 возможных политических приказов.



ВЕРБОВАТЬ

Приказ «Вербовать» позволяет игрокам размещать фигурки на игровом поле. Игрок, выбравший этот приказ, последним решает, куда поместить свои фигурки, — таким образом, ему предоставляется возможность увидеть, что сделают соперники.

ВСЕ ИГРОКИ

Игрок может призвать 1 фигурку из своего резерва в каждый регион, где у него есть крепость. Например, игрок с тремя крепостями на карте может призвать 3 фигурки и поместить каждую из них в регион с крепостью. У игрока в одном регионе могут оказаться несколько крепостей. В таком случае он может призвать в этот регион столько фигурок, сколько у него там крепостей.

Количество фигурок в одном регионе не ограничено. Если в резерве игрока закончились фигурки, их больше призывать нельзя.

АКТИВНЫЙ ИГРОК И ЕГО СОЮЗНИК

Игрок может призвать 1 дополнительную фигурку в 1 любой регион со своей крепостью, даже если он уже призвал туда фигурку в этот ход.

ПОВОД ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

Если у вас больше крепостей, чем у других игроков, вы призываете больше фигурок. В таком случае имеет смысл подкупить другого игрока, чтобы он сыграл приказ «Вербовать».

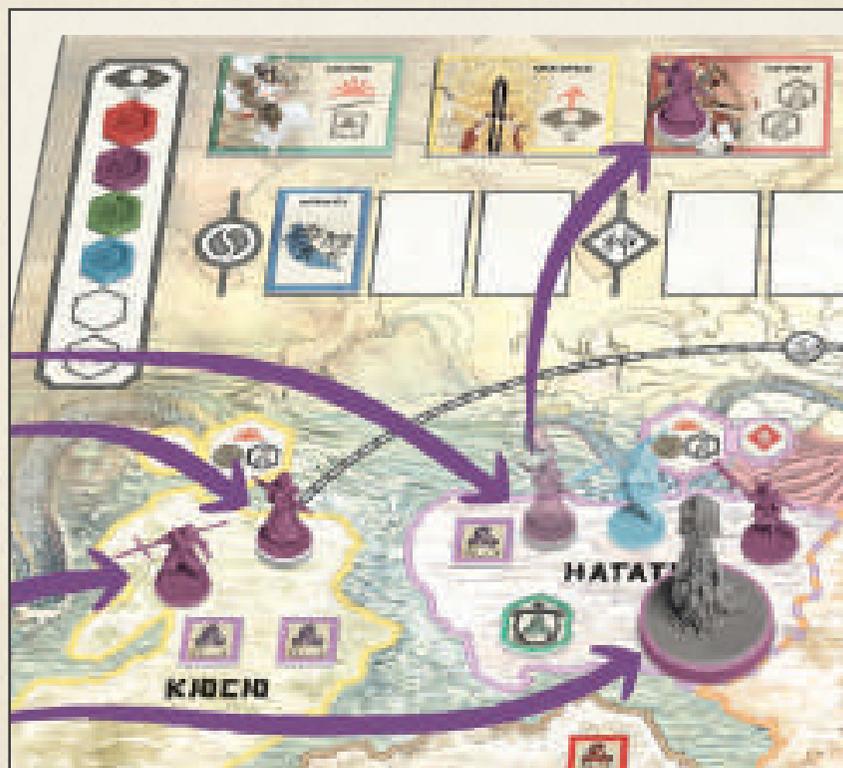
Когда вы отправляете синто в святилище, он остаётся там до конца времени года. Поэтому полезно предварительно договориться со своим союзником о том, каким именно kami будут поклоняться ваши синто, чтобы не создать ненужную вам конкуренцию.



Призыв синто

Призывая синто (и только в тот момент, когда он призван), игрок может отправить его в священные горы на поклонение одному из kami. В этом случае немедленно уберите синто из региона, куда он был призван, и поместите на один из четырёх жетонов святилищ в верхней части поля. На каждом жетоне святилища может находиться сколько угодно синто.

Считается, что поклоняющийся синто не находится на карте. Его нельзя переместить на карту или в другое святилище.



ПРИМЕР: дом ЛОТОСА разыгрывает приказ «Вербовать». Сначала этот приказ могут выполнить все прочие игроки, а затем его выполняет дом ЛОТОСА.

У дома ЛОТОСА на карте 3 крепости (2 в Кюсю и 1 в Нагато), поэтому он может призвать 4 фигурки (1 за каждую крепость плюс 1 фигурку в качестве привилегии). Игрок призывает буси и синто в крепость Кюсю, ещё одного синто в крепость Нагато и в качестве привилегии — монстра Юрэй из своего резерва в Нагато. Затем он решает отправить только что призванного синто из Нагато в горы на поклонение Хатиману.



МАРШИРОВАТЬ

Приказ «Маршировать» позволяет игрокам передвигать свои фигурки по карте. Также он даёт возможность построить новые крепости, чтобы усилить свои позиции. Игрок, выбравший этот приказ, последним решает, куда передвинуть свои фигурки, — таким образом, ему предоставляется возможность увидеть, что сделают соперники.

ВСЕ ИГРОКИ

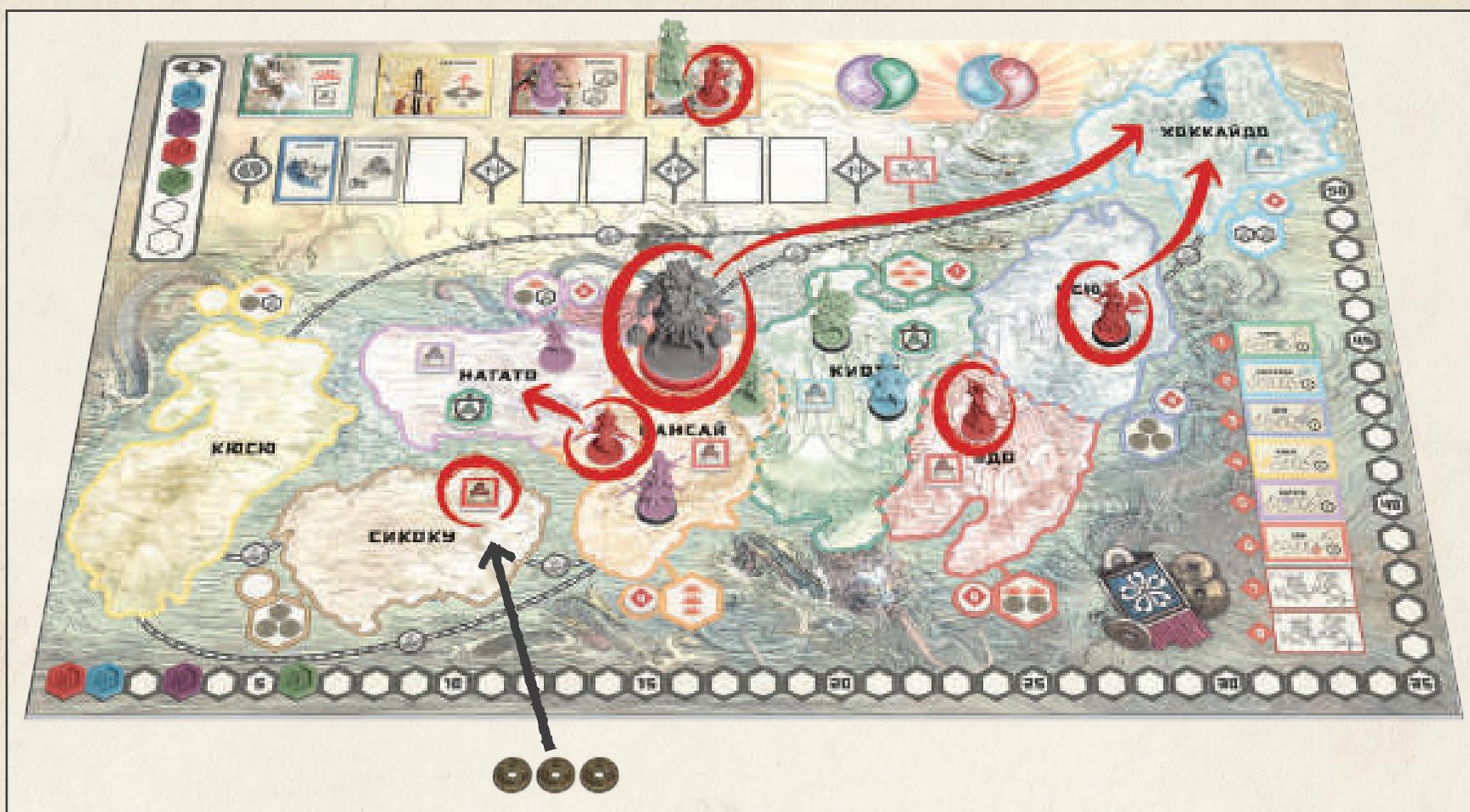
Игрок может передвинуть по карте каждую свою фигурку в соседний регион через границу или по морскому пути. Игрок может выбрать для передвижения любое количество своих фигурок, а может не передвигать их вовсе. Главное, помнить, что в ходе приказа «Маршировать» каждую фигурку можно передвинуть только 1 раз.

ПОВОД ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

Чтобы получить преимущество в бою, необязательно принимать в нём участие. Передвигая свои фигурки, пытайтесь заключать сделки с другими игроками — это позволит вам избежать встреч в регионах, которые вы хотите захватить.

АКТИВНЫЙ ИГРОК И ЕГО СОЮЗНИК

Игрок может потратить 3 монеты, чтобы построить в любом регионе карты новую крепость. В этом случае он сбрасывает 3 свои монеты в общий запас, берёт из своего резерва 1 крепость и помещает в **любой** регион на свой выбор (даже не соседний с регионами, где уже есть его крепости). В одном регионе может быть сколько угодно крепостей. Если игрок уже построил все 4 свои крепости, он больше не может строить новые.



ПРИМЕР: дом **СТРЕКОЗЫ** разыгрывает приказ «Маршировать», поэтому передвигает свои фигурки последним. В порядке хода первым ходит дом **КАРПА** — он передвигает своего буси через границу из Кансай в Нагато. Затем он пользуется морским путём, чтобы передвинуть Они крови и даймё в Хоккайдо. Он решает никуда не передвигать буси из Эдо, а синто, находя-

щегося в святилище Райдзина, вообще передвигать нельзя. Поскольку дом Карпа является союзником дома **СТРЕКОЗЫ**, он пользуется привилегией и тратит 3 монеты, чтобы построить в Сикоку новую крепость.



ТРЕНИРОВАТЬ

Приказ «Тренировать» позволяет игрокам приобрести новые карты времён года. С их помощью игроки обзаводятся ценными свойствами и получают контроль над монстрами.

ВАЖНО: игрок, выбравший этот приказ, действует **ПЕРВЫМ** — он получает возможность раньше других приобрести одну из доступных карт времени года.

ВСЕ ИГРОКИ

Игрок может приобрести 1 карту времени года из лежащих в открытую рядом с полем. Для этого нужно заплатить её цену — сбросить в общий запас столько монет, сколько указано под названием карты. Некоторые карты бесплатные. Игроки размещают приобретённые карты времён года лицевой стороной вверх рядом со своими ширмами так, чтобы все могли их видеть. Свойство карты начинает работать сразу после приобретения.

ВАЖНО: игрок может приобрести в том числе и такую карту времени года, которая у него уже есть. Свойства одинаковых карт суммируются.

АКТИВНЫЙ ИГРОК И ЕГО СОЮЗНИК

Приобретая карту времени года, игрок может заплатить на 1 монету меньше её цены (минимум 0). За один приказ «Тренировать» игрок может приобрести только 1 карту времени года.



ПРИМЕР: дом **ЧЕРЕПАХИ** разыгрывает приказ «Тренировать» и первым решает, какую карту времени года приобрести. Выбор падает на карту монстра **Они черепок**, которая стоит 2 монеты. Дом **ЧЕРЕПАХИ** пользуется привилегией и получает скидку в 1 монету. Теперь он сбрасывает 1 монету из своего резерва и размещает карту **Они черепок** рядом со своей ширмой.

ПОВОД ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

Если вы видите, что у соперника не хватает монет на то, чтобы приобрести нужную ему карту, вы можете предложить ему помощь в покрытии расходов и попросить что-то взамен.

ПРИОБРЕТЕНИЕ МОНСТРОВ

Приобретая карту времени года с монстром, игрок не только кладёт её перед собой, но и берёт из общего запаса фигурку изображённого монстра, прикрепляет к ней подставку своего цвета и немедленно призывает этого монстра в любой регион, где есть его крепость.

Монстр считается одной из фигурок этого дома, как даймё, синто и буси. По умолчанию монстр обладает силой 1, если не сказано иное. Если монстр убит, он возвращается в резерв владельца и может быть впоследствии призван снова, как и любая другая фигурка дома. Количество монстров в одном доме ничем не ограничено.



ПРИМЕР: дом **ЧЕРЕПАХИ** прикрепляет подставку своего цвета к фигурке монстра и немедленно призывает его в регион со своей крепостью.





СОБИРАТЬ

Приказ «Собирать» позволяет игрокам получать монеты, жетоны ронинов и победные очки.

ВСЕ ИГРОКИ

Игрок получает 1 монету из общего запаса.

АКТИВНЫЙ ИГРОК И ЕГО СОЮЗНИК

Игрок получает награду в каждом регионе, где он имеет превосходство в силе. По очереди проверьте каждый регион, суммируя находящиеся в нём силы фигурок каждого дома. Игрок получает награду только в том случае, если суммарная сила его дома больше суммарной силы каждого другого дома в этом регионе. В случае ничьей превосходством в силе обладает претендент с большей честью.

ПОВОД ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

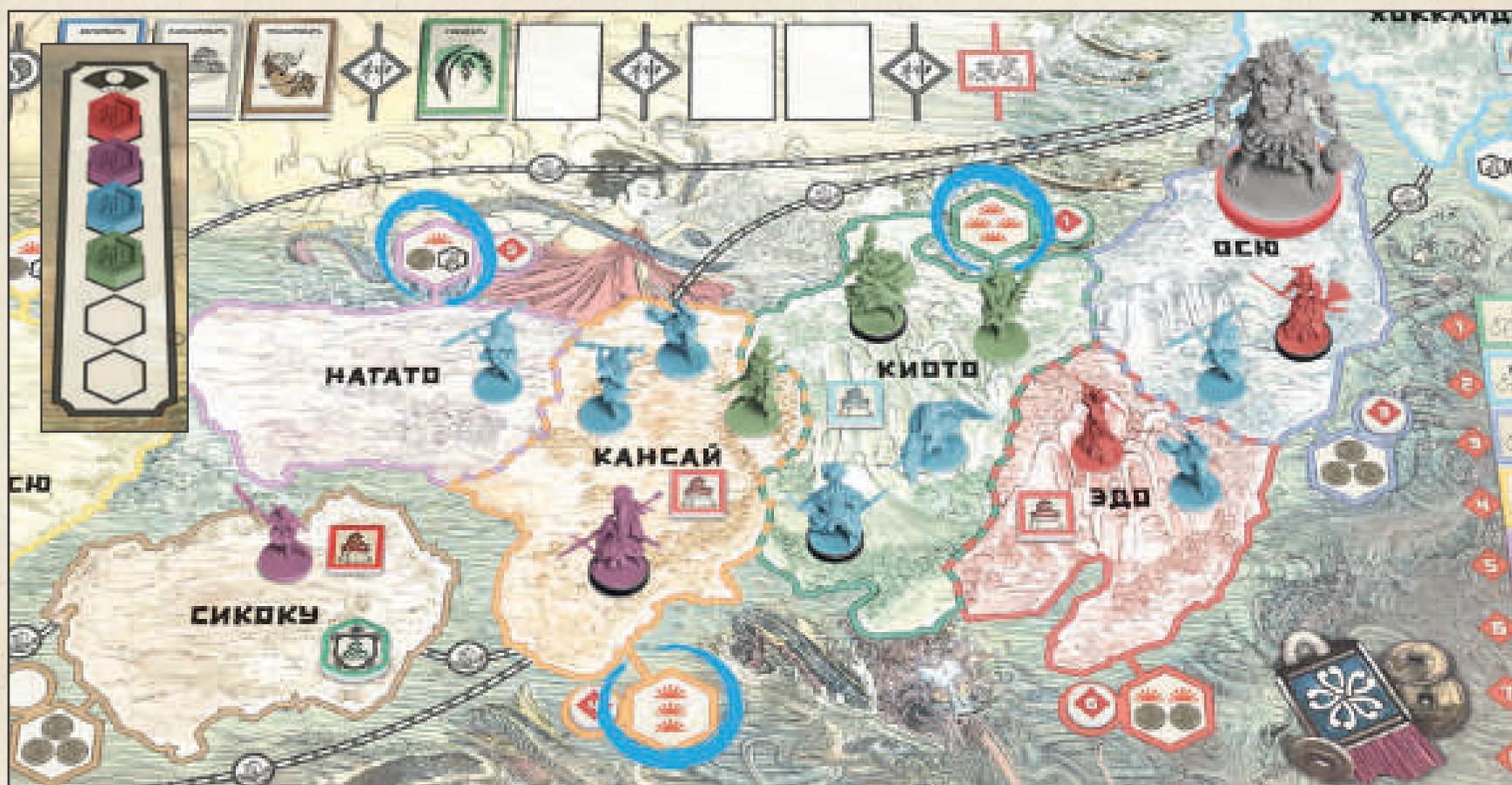
Очень важно не упустить момент. Если вы оказались в ситуации, когда можете получить большую выгоду от приказа «Собирать», не постесняйтесь предложить своему союзнику монету и ронина, чтобы он сыграл этот приказ.

Награды за регионы бывают следующие:

 **Победное очко** — передвиньте метку вашего дома на 1 деление вперёд по треку победных очков.

 **Монета** — возьмите 1 монету из общего запаса.

 **Ронин** — возьмите 1 жетон ронина из общего запаса.



ПРИМЕР: дом **СТРЕКОЗЫ** разыгрывает приказ «Собирать» и автоматически получает монету. Затем он пользуется привилегией и проверяет каждый регион, где у него есть фигурки.

Нагато — чужих фигурок нет, поэтому дом **СТРЕКОЗЫ** получает победное очко, монету и жетон ронина.

Кансай — у дома **СТРЕКОЗЫ** сила 2, у домов **ЛОТОСА** и **ЧЕРЕПАХИ** — по 1. Дом **СТРЕКОЗЫ** получает 3 победных очка.

Киото — у дома **СТРЕКОЗЫ** сила 2, но и у дома **ЧЕРЕПАХИ** сила 2. Поскольку у дома **СТРЕКОЗЫ** больше чести, он получает 4 ПО.

Эдо — у дома **СТРЕКОЗЫ** сила 1, но и у дома **КАРПА** сила 1. Поскольку дом **КАРПА** находится выше на треке чести, дом **СТРЕКОЗЫ** не получает награду.

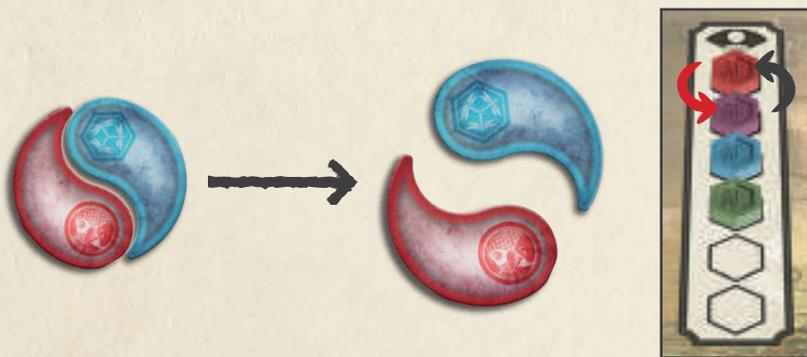
Осю — у дома **КАРПА** сила 2, у дома **СТРЕКОЗЫ** только 1, поэтому дом **СТРЕКОЗЫ** не получает награду.



ПРЕДАТЬ

В отличие от остальных, приказ «Предать» приносит пользу **только активному игроку**. Это могущественный и опасный приказ, он позволяет переманить чужие войска на свою сторону и приводит к разрыву союзов. Предательство даётся непросто и часто влечёт за собой серьёзные последствия.

Если игрок состоял в союзе, этот союз немедленно разрывается, и активный игрок теряет честь. Если игрок не состоял в союзе, то честь он не теряет.



ПРИМЕР: дом **КАРПА** разыгрывает приказ «Предать». Его союз с домом **СТРЕКОЗЫ** немедленно разрывается, и дом **КАРПА** теряет честь.

Активный игрок, выполнивший приказ «Предать», может выбрать на карте 1 или 2 фигурки, принадлежащие **разным** игрокам, и немедленно заменить их **такими же по типу** фигурками **из своего резерва** (нельзя заменять фигурками, которые уже находятся на поле). Учтите, что монстра можно заменить другим монстром из резерва. Даже если у них разные имена, они считаются фигурками одного типа. Заменённые фигурки возвращаются в резервы своих владельцев (они не считаются убитыми). Учтите, что, если игрок разорвал союз, ему необязательно заменять фигурку бывшего союзника.

Предательство не действует на фигурку даймё.

Предательство не действует на фигурки синто, находящиеся в святилищах (только на тех, что на карте).

Игрок не может заменить фигурку, если в его резерве нет фигурки такого же типа.

Замена фигурки не считается призывом (синто не может отправиться на поклонение).

ПОВОД ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

Даже предательство может стать поводом для переговоров. Игроки могут пойти на различные уступки, лишь бы вы не убрали с карты их фигурки.



ПРИМЕР: разыграв приказ «Предать», дом **КАРПА** заменяет Они черепов дома **ЧЕРЕПАХИ** на своего Комаину из резерва, а затем заменяет буси дома **СТРЕКОЗЫ** на своего буси из резерва.



Ходы ками

Когда завершился ход приказа и следующим, согласно треку политики, должен стать ход ками, политическая фаза ненадолго изменяется. Начинается ход ками, в котором дома, отправившие своих синто на поклонение, могут получить различные выгоды.

Вход ками игроки разыгрывают эффекты каждого из четырёх жетонов святилищ в порядке слева направо. В каждом святилище игроки сравнивают свои силы. Только дом с превосходством в силе получает выгоду в святилище. Как обычно, ничьи разрешаются в пользу претендента с большей честью. Если в святилище нет ни одного синто, просто пропустите это святилище.

Каждый ками предлагает уникальное свойство игроку, имеющему превосходство в силе в его святилище. Это свойство срабатывает немедленно, до того как будет разыгран эффект следующего святилища.



Богиня солнца **Аматэрасу** позволяет дому, имеющему превосходство в силе, занять высшее деление трека чести. Не имеет значения, где раньше располагалась метка этого дома. Просто поместите её на высшее деление, а остальные метки спустите ниже.

ВАЖНО: если положение меток на треке чести изменилось, это может повлиять на розыгрыш следующих святилищ.



Бог ветра **Фудзин** позволяет дому, имеющему превосходство в силе, совершить 2 или меньше передвижений своих фигурок по карте. Игрок может либо передвинуть одну свою фигурку дважды, либо одну или две свои фигурки по разу. Как и во время приказа «Маршировать», фигурка может пересекать границы между регионами и пользоваться морскими путями.



Бог грома **Райдзин** позволяет дому, имеющему превосходство в силе, призвать 1 буси из резерва и поместить его в **любой** регион карты, даже если там нет крепости этого дома.



Бог моря **Рюдзин** позволяет дому, имеющему превосходство в силе, приобрести одну из карт времени года, лежащих в открытую рядом с полем, заплатив её полную цену (как во время приказа «Тренировать»).



Бог войны **Хатиман** позволяет дому, имеющему превосходство в силе, взять 2 жетона ронинов из общего запаса.



Бог ветра **Сусаноо** позволяет дому, имеющему превосходство в силе, получить столько победных очков, сколько крепостей этого дома присутствует на карте.



Бог луны **Цукуёми** позволяет дому, имеющему превосходство в силе, взять 2 монеты из общего запаса.



ПРИМЕР: в ход ками святилища разыгрываются слева направо. Сусаноо — силы домов **СТРЕКОЗЫ** и **КАРПА** равны 1. Поскольку дом **КАРПА** находится выше на треке чести, он получает 2 победных очка (за 2 крепости).

Аматэрасу — присутствует только дом **СТРЕКОЗЫ**. Его метка занимает высшее деление трека чести.

Хатиман — силы домов **СТРЕКОЗЫ** и **ЛОТОСА** равны 1. Но дом **СТРЕКОЗЫ** поднялся на высшее деление трека чести, поэтому он получает 2 жетона ронинов.

Райдзин — сила дома **ЧЕРЕПАХИ** на 1 выше, чем у дома **КАРПА**, поэтому он получает возможность призвать своего буси в любой регион.

Когда все 4 святилища разыграны, продолжается фаза политики — следующий активный игрок совершает свой ход приказа. Когда завершился третий за текущее время года ход ками, фаза политики подходит к концу и начинается фаза войны.

ФАЗА ВОЙНЫ

В фазе войны игроки участвуют в битвах за оспариваемые регионы. Победы в битвах дают дополнительные победные очки, особенно если эти победы одержаны в разных регионах. Однако игроки могут получить выгоду и от поражений, особенно если они настоящие мастера военного дела.

В начале фазы войны игроки переворачивают свои политические/военные жетоны военной стороной вверх. Затем они могут разыграть приобретённые карты времён года с военными усилениями. Учтите, что приписка «В начале фазы войны» говорит о начале фазы войны каждого времени года, а не о начале каждой битвы.

В каждое время года война разворачивается в тех регионах, которые отмечены номерными военными жетонами, выложенными при подготовке к этому времени года. Поскольку они определяются случайным образом, порядок розыгрыша регионов в каждое время года будет меняться.

ВАЖНО: в фазе войны игроки не могут свободно давать друг другу монеты или жетоны ронинов в рамках каких-либо договорённостей.

Начиная с региона с номером 1 и далее в порядке возрастания, война поочерёдно разыгрывается в каждом регионе.

- Если в регионе ни у кого нет сил, ничего не происходит и жетон этого воюющего региона просто сбрасывается.
- Если в регионе есть только 1 игрок с силой, он просто забирает себе жетон этого воюющего региона и кладёт его рядом с ширмой своего дома лицевой стороной вверх.
- Если в регионе только 2 игрока имеют силу и они оба союзники, битвы не происходит. Игрок с превосходством в силе забирает жетон этого воюющего региона и кладёт его рядом с ширмой своего дома лицевой стороной вверх. Как обычно, ничьи разрешаются в пользу претендента с большей честью.
- Если в регионе хотя бы 2 игрока, не являющиеся союзниками, имеют силу, происходит битва, которая и определит победителя (см. след. главу).

ПРИМЕР: весна подходит к концу, и начинается фаза войны. Войны разыгрываются по регионам в следующем порядке:

- 1) Киото — здесь ни у кого нет силы, поэтому жетон воюющего региона сбрасывается.
- 2) Хоккайдо — сила здесь есть только у дома **СТРЕКОЗЫ**, поэтому он забирает жетон воюющего региона.
- 3) Осю — здесь ни у кого нет фигурок, но у дома **ЧЕРЕПАХИ** есть особое свойство, которое даёт крепостям этого дома силу 1. Таким образом, дом **ЧЕРЕПАХИ** забирает жетон воюющего региона.
- 4) Кансай — здесь силы домов **ЧЕРЕПАХИ** и **ЛОТОСА** равны 2. Но они союзники, поэтому битвы не происходит. Поскольку у дома **ЛОТОСА** больше чести, он забирает себе жетон воюющего региона.
- 5) Нагато — здесь сила есть у домов **ЧЕРЕПАХИ**, **ЛОТОСА** и **КАРПА**. Дом **ЧЕРЕПАХИ** и дом **ЛОТОСА** состоят в союзе, а дом **КАРПА** нет, поэтому в битве участвуют все три дома. См. пример в следующей главе.
- 6) Эдо — здесь сила есть у домов **КАРПА** и **СТРЕКОЗЫ**. Поскольку они больше не союзники, происходит битва.





РОЗЫГРЫШ БИТВ

Битвы разворачиваются только в тех регионах, где имеют силу хотя бы 2 игрока, не являющихся союзниками. В битве участвуют все игроки, имеющие силу в этом регионе, даже союзники. Когда начинается битва, каждый участвующий в ней игрок может использовать свои монеты, чтобы попытаться получить военные преимущества. Таким образом могут измениться значения сил игроков в оспариваемом регионе, что повлияет на исход битвы. Игроки могут получить и иные выгоды: победные очки, честь и т. д.

Перед началом битвы все игроки должны показать, сколько у них монет и жетонов ронинов. На любой вопрос о количестве этих компонентов они должны отвечать честно.

Затем начинается битва! Все участвующие в ней игроки перекладывают свои монеты за ширмы домов и распределяют по ячейкам военных преимуществ на политических/военных жетонах. Это делается одновременно и втайне от других. Игроки могут положить на каждую ячейку сколько угодно монет (в том числе ни одной). Все монеты, которые игрок решил не распределять по военным преимуществам, кладутся отдельно за ширмой дома, но не на военный жетон (убедитесь, что соперники не видят, куда вы кладёте монеты: на ячейку преимуществ или отдельно).

Когда все игроки распределили монеты, они одновременно поднимают ширмы домов, раскрывая ставки.

Все монеты, лежащие отдельно от военного жетона, возвращаются в резервы владельцев. Затем игроки сравнивают количество монет на каждой ячейке военного преимущества в порядке слева направо (начиная с сэппуку). Военное преимущество получает тот игрок, который поставил на него больше всего монет. Как обычно, ничьи разрешаются в пользу претендента с большей честью. Если ни один из игроков не поставил монет на военное преимущество, оно просто пропускается.

Только игрок, получивший военное преимущество, может им воспользоваться. Он вправе и не пользоваться им (например, если получил преимущество ради того, чтобы лишить его других).

Военные преимущества разыгрываются поочерёдно, слева направо. Помните, что розыгрыш одного военного преимущества может повлиять на розыгрыш следующих.



СЭППУКУ

В ритуальном самопожертвовании больше чести, чем в смерти от руки врага.

Игрок, который получил преимущество «Сэппуку», может немедленно убить **все** свои фигурки в этом регионе. В этом случае **за каждую** убитую таким образом фигурку игрок немедленно получает 1 победное очко и поднимается на 1 деление по треку чести (учтите, что это скажется на разрешении ничьих при определении того, кто получит другие военные преимущества). Решив совершить сэппуку, игрок должен убить **все** свои фигурки в этом регионе; он не может убить только часть из них. Игрок все ещё считается участником битвы, даже если у него не осталось в регионе ни одной фигурки.



ВЗЯТИЕ В ЗАЛОЖНИКИ

Иногда достаточно взять одного заложника, чтобы изменить ход битвы и избежать ненужного кровопролития.

Игрок, который получил преимущество «Взятие в заложники», может немедленно взять из региона 1 фигурку другого игрока (даже союзника) и поместить рядом со своей ширмой. Фигурка вернётся своему владельцу только во время подготовки к следующему времени года. Взятая в заложники фигурка не считается убитой.

Если вы берёте в заложники фигурку, то также забираете 1 победное очко у дома, которому принадлежит эта фигурка. Передвиньте метку этого дома на 1 деление назад по треку победных очков, а свою — на 1 деление вперёд. Если у игрока, чью фигурку вы взяли в заложники, нет победных очков, вы не получаете победное очко.

ВАЖНО: *даймё нельзя взять в заложники, поэтому он не может стать целью этого военного преимущества.*



НАЙМ РОНИНОВ

За хорошую плату армия наёмников может превратить ваше поражение в победу.

Игрок, который получил преимущество «Найм ронинов», может добавить к своей силе в оспариваемом регионе свои жетоны ронинов. За каждый жетон ронинов в своём резерве игрок получает +1 к силе в оспариваемом регионе. При этом жетоны ронинов не тратятся — ронины остаются рядом с вашей ширмой и снова могут быть наняты в следующей битве.

Если преимущество «Найм ронинов» получает игрок без жетонов ронинов, он ничего не добавляет к силе своих фигурок. Это имеет смысл сделать в том случае, если вы хотите лишиться подобного преимущества своих соперников.

ИСХОД БИТВЫ

Исход битвы подводят перед тем, как будет разыграно последнее военное преимущество. Игроки сравнивают свои итоговые силы в оспариваемом регионе. Со времени начала битвы силы могли измениться — после сэппуку, взятия в заложники и найма ронинов. Дом с превосходством в силе побеждает в битве. Он забирает соответствующий жетон воюющего региона и кладёт лицевой стороной вверх рядом со своей ширмой. Как обычно, ничьи разрешаются в пользу претендента с большей честью. Затем в регионе убиваются все фигурки, принадлежащие проигравшим игрокам. Если же один из проигравших является союзником победителя, его фигурки не убиваются.

ВАЖНО: *если к концу битвы в регионе у игроков не осталось силы, то побеждает претендент с большей честью.*



ПОЭМЫ ПАВШИМ

Не важно, кто победил, а кто проиграл, истинная победа достаётся павшим, в чью честь сложены поэмы.

Игрок, который получил преимущество «Поэмы павшим», получает столько победных очков, сколько фигурок было убито в ходе битвы. Не имеет значения, кому принадлежали эти фигурки и как они были убиты (с помощью сэппуку, свойства монстра или на исходе битвы). Чтобы не забыть, сколько именно фигурок было убито в битве, держите их отдельно от резервов игроков до подсчёта очков за поэмы павшим.



ВОЕННЫЕ РЕПАРАЦИИ

Битва завершена, и все проигравшие игроки теряют монеты, которые были распределены по ячейкам военных преимуществ.

Победитель битвы отдаёт все монеты, которые он распределил по ячейкам военных преимуществ, в резерв проигравшим игрокам. Монеты распределяются между игроками равномерно и могут быть использованы в последующих битвах. Если равномерно не получается, то победитель битвы сам решает, кому из проигравших достанется на 1 монету больше.

Затем битва разворачивается в следующем регионе в порядке возрастания номеров на военных номерных жетонах и так до тех пор, пока фаза войны не подойдёт к концу.



ПРИМЕР: битва разворачивается в Нагато между домами **ЧЕРЕПАХИ**, **КАРПА** и **ЛОТОСА**. Дома **ЧЕРЕПАХИ** и **ЛОТОСА** являются союзниками, но здесь дом **КАРПА**, поэтому битва неизбежна.

Сила дома **ЧЕРЕПАХИ** равна 4 (1 у буси и 3 у Они черепов, поскольку у дома **ЧЕРЕПАХИ** меньше всего чести среди тех, кто участвует в битве). У него также 4 монеты и 1 ронин. Сила дома **КАРПА** равна 2 (1 у буси и 1 у даймё). У него также 8 монет и 2 ронина. Сила дома **ЛОТОСА** равна 1 (за счёт синто). У него также 6 монет и 3 ронина.

ПОВОД ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

Даже в хаосе битвы имеет смысл начать переговоры. Несмотря на то, что в фазе войны игроки не могут давать друг другу монеты и ронинов, вы можете заключать выгодные сделки. Например, договоритесь с союзником, на какие военные преимущества вы будете ставить монеты. Если, конечно, друг другу доверяете...

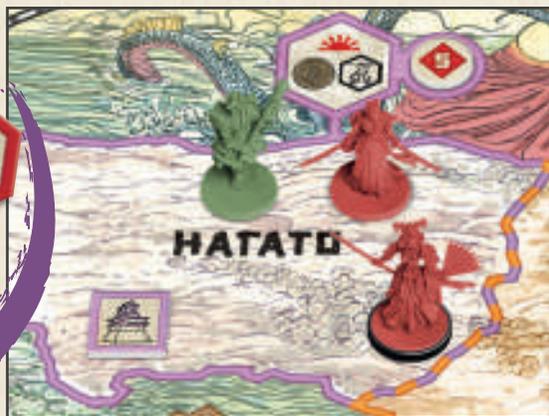
Три игрока берут свои монеты и тайно распределяют их по ячейкам военных преимуществ. Затем они одновременно поднимают ширмы:



СЭППУКУ — дом **ЛОТОСА** выигрывает преимущество «Сэппуку» и решает убить своего синто, чтобы получить 1 победное очко и поднять свою метку на 1 деление вверх по треку чести.

ВЗЯТИЕ В ЗАЛОЖНИКИ — у дома **ЧЕРЕПАХИ** и дома **ЛОТОСА** поставлено по 3 монеты: ничья. Но поскольку у дома **ЛОТОСА** больше чести, он побеждает. Он решает взять в заложники Они черепов дома **ЧЕРЕПАХИ** (несмотря на то, что это союзник).

НАЙМ РОНИНОВ — дом **ЛОТОСА** с 2 монетами побеждает дом **КАРПА** с 1 монетой. Дом **ЛОТОСА** нанимает 3 своих ронинов, и тем самым его сила становится равна 3.



ИСХОД БИТВЫ — сила дома **ЧЕРЕПАХИ** уменьшилась до 1, у дома **КАРПА** осталась равна 2, а у дома **ЛОТОСА** теперь сила равна 3 благодаря ронинам. Дом **ЛОТОСА** побеждает в битве и забирает себе жетон воюющего региона Нагато. Обе фигурки дома **КАРПА** убиты. Буси дома **ЧЕРЕПАХИ** остаётся в регионе, потому что он союзник победителя.

ПОЭМЫ ПАВШИМ — дом **КАРПА** с 3 монетами побеждает дом **ЧЕРЕПАХИ** с 1 монетой. Дом **КАРПА** получает 1 победное очко за каждую убитую в битве фигурку: 1 ПО за совершившего сэппуку синто дома **ЛОТОСА** и 2 ПО за убитые свои фигурки. Итого 3 победных очка.

ВОЕННЫЕ РЕПАРАЦИИ — дома **ЧЕРЕПАХИ** и **КАРПА** сбрасывают все использованные монеты (дом **КАРПА** сохраняет 4 отложенные в сторону монеты, чтобы использовать их в следующей битве против дома **СТРЕКОЗЫ**). Дом **ЛОТОСА** делит поставленные монеты между проигравшими: 3 монеты дому **ЧЕРЕПАХИ** и 3 монеты дому **КАРПА**.

ЗАВЕРШЕНИЕ ВРЕМЕНИ ГОДА

Когда фаза войны закончилась, нужно пройти ещё несколько этапов, прежде чем наступит следующее время года.

Сбросить монеты и ронинов — верните все монеты и жетоны ронинов из резервов игроков в общий запас.

Вернуть синто — верните все фигурки из святилищ в резервы владельцев. Все фигурки, находящиеся на карте, остаются на своих местах.

Верните политические приказы — возьмите с поля политические приказы и замешайте обратно в стопку. Положите эту стопку перед игроком, сидящим слева от того, кто последним делал ход приказа.

Начинается подготовка к новому времени года.

ЗИМА КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается с наступлением зимы. Вместе с белым снегом в Японию наконец приходит мир. Объявляется новый император, которого поддерживают великие камни.

При подготовке к этому времени года пройдите только этап «Освобождение заложников» (это нужно, если у игроков есть карты, которые срабатывают от эффекта освобождения заложников). Затем игроки могут получить дополнительные победные очки за:

Зимние усиления — эти карты дают дополнительные победные очки согласно своим условиям.

Жетоны воюющих регионов — каждый жетон воюющего региона, полученный игроком за время партии, приносит ему столько победных очков, сколько на нём указано — в зависимости от времени года.

Весна (I) = 1 победное очко

Лето (II) = 2 победных очка

Осень (III) = 3 победных очка

Бонус за набор жетонов воюющих регионов — игроки получают победные очки в зависимости от того, сколько жетонов **уникальных** воюющих регионов они собрали по ходу партии. Жетоны одинаковых регионов не учитываются.

КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ УНИКАЛЬНЫХ ВОЮЮЩИХ РЕГИОНОВ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ
3–4	10 ПО
5–6	20 ПО
7–8	30 ПО

Передвиньте метки домов по треку победных очков. Если дом игрока набирает больше 50 очков, переверните метку этого дома и продолжите подсчёт очков с начала трека. Так вы не забудете добавить 50 победных очков к получившемуся значению.

Как только всё будет подсчитано, игрок, набравший больше всего очков, побеждает. В случае ничьей побеждает претендент с большей честью. В редком случае, когда два союзника набрали одинаковое количество очков и претендуют на победу, они побеждают вместе.

ВЕЛИКИЕ ДОМА

У каждого дома есть уникальное свойство, действующее на протяжении всей игры.

Дом Карпа



Омуты в ручье — дом Карпа непредсказуем и легко адаптируется. Этот дом может использовать монеты как ронинов. В начале фазы войны дом Карпа должен сбросить все свои жетоны ронинов и взять из общего запаса такое же количество монет.

Когда в ходе битвы разыгрывается найм ронинов, все монеты в резерве дома Карпа считаются жетонами ронинов и их количество добавляется к силе фигурок дома Карпа в оспариваемом регионе — в том случае если играющий за дом Карпа выиграл преимущество «Найм ронинов». Напомним, что монеты, которые вы положили в ячейки военных преимуществ, **не находятся в резерве.**

Дом Бонсай



Священная награда — всегда растущий и вечно-зелёный дом Бонсай тратит меньше монет при получении ресурсов.

Каждая ваша покупка, будь то карта времени года или крепость, обходится не более чем в 1 монету. Если цена составляет 2 монеты или больше, она становится равна 1 монете. Если цена нулевая, она остаётся нулевой.

Когда дом Бонсай получает скидку (например, за привилегию от политического приказа «Тренировать»), скидка применяется после применения свойства дома. Иными словами, цена становится нулевой.

Дом Стрекозы



Шёлковые крылья — дом Стрекозы может свободно летать по всей карте, игнорируя ограничения, которые должны соблюдать другие дома.

Когда дом Стрекозы призывает фигурку, её можно поместить в любой регион, и не важно, есть ли там его крепость. Однако количество призываемых фигурок всё равно ограничено количеством его крепостей на карте.

Когда дом Стрекозы передвигает свою фигурку, её можно поместить в любой регион карты. Фигурки дома Стрекозы никогда не пользуются морскими путями.

Дом Черепахи



Оболочка вечного — дом Черепахи строит свои крепости на спинах легендарных гигантских черепах, которые шагают по земле и присоединяются к битвам за регионы.

Когда дом Черепахи получает возможность передвинуть свои фигурки, он может передвинуть и крепости, как если бы они были фигурками.

Каждая крепость дома Черепахи считается силой 1 в регионе, где она находится, как если бы она была фигуркой. Это может оказаться важным во время приказа «Собирать» и фазы войны. Кроме того, крепости нельзя убить, взять в заложники или заменить на чужие фигурки приказом «Предать».

Дом Лотоса



Управление потоком — дом Лотоса определяет политический курс, превращая разыгранный им политический приказ в любой другой на свой выбор.

Когда в свой ход приказа дом Лотоса выбирает один из четырёх политических приказов, взятых на руку, он кладёт его на поле лицевой стороной вниз и не показывает другим игрокам. Затем дом Лотоса называет любой политический приказ на свой выбор («Тренировать», «Маршировать», «Вербовать», «Собирать» или «Предать»), и этот приказ будет разыгран.

АВТОР ИГРЫ: Эрик М. Лэнг

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Эдриен Смит

ПРОИЗВОДСТВО: Тьягу Аранья

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Матье Арлу, Луизе Комбаль, Марк Брульон

ПРОИЗВОДСТВО МИНИАТЮР: Майк Маквей

СКУЛЬПТОРЫ: Арно Будуарон, Жак-Александр Гиллау, Джейсон Хендрикс, Янник Хеннебо, Майкл Дженкинс, Арагорн Маркс, Эдгар Рамос, Хосе Ройг, Эдгар Скоморовски, Реми Трембле

ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ПОЛЕ: Никола Фруктюс

РАЗРАБОТКА: Фел Баррос (ведущий), Александру Олтану, Марко Португал, Майкл Шайнол, Фабио Тола, Лео Альмейда

ПРАВИЛА ИГРЫ: Тьягу Аранья

ТЕСТИРОВЩИКИ: Алан Тур, Альфредо Аленкар, Эндрю Мур, Энтони Уокер, Богдан Тюдош, Бретт Лавау, Бруно Мейра, Кайо да Квинта, Каролина Неграо, Кэрл Тан, Кё Ллоп, Крис М. Кормье, Кристофер Чанг, Синли Мохреб, Даниель Кавальеро, Даниель Сильва, Данило Спарани, Дэрил Эндрюс, Дейв Шоккинг, Дхрув Майанк, Диего де Мораес, Дуглас Маккигган, Эд Гасс-Донелли, Эдсон Триелли, Эдуардо Буффарди, Эдуардо Кунья Вилела, Эйтан Гринспун, Элизабет Малетте, Эрик Маккигган, Эрика Хейс-Буюри, Эррол Элумир, Фабул Энрике, Флавио Оота, Жорж Живец, Грейдон Армстронг, Гильерме Гуларт, Густаво Эндрого, Умберто Мендес, Изадора Лейте, Джеймс Тейлор, Джеймс Уилкинсон, Джейми Малтман, Джефф Ридпат, Дженнифер Нейли, Жоан Жозе Гоэш, Джон Ллойд, Джон Радич, Джонатан Джордж, Джоррин Б., Джастин Эдвардс, Джастин Кнотт, Джастин Мохреб, Кеннет Антонио, Лори Ченг, Лесли Ченг, Ливиа Спарани, Лукас Мартини, Луис Альварес, Луис Калагар, Луиза Пирая, Марк Додж, Марк Уайтинг, Матин Махбуби, Мэтью Ти, Маурисио Торселли, Макс Хэнсен, Майкл Ченг, Майк Барнетт, Майк Уайт, Михаил Оноридес, Миша Ауэрбах-Зиогас, Митч Шрёдер, Митчелл Маккалах, Мидия Амелия, Набел Хуссейн, Науэль Клерико, Нэнси Вонг, Ник Свитцер, Ник Уокер, Норм Вир, П. Орбис Прозински, Патрисия Гил, Пауло Серсере, Пауло Синдзи, Питер. С. Ховард, Питер Юнг, Питер Линсон, Ренато Бардела, Родриго Эспер, Родриго Соннессо, Рори О'Коннор, Саша Мацкин, Шон Жакмейн, Серджио Рома, Шэрон Лам, Синтужа Канеш, Соня Лэнг, Тиффани Эн, Трэвис Провик, Тревор Дуглас, Виктор Ферейра Суарес, Юваль Гринспун

ИЗДАТЕЛЬ: Давид Прети

© 2021 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games, and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Rising Sun, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «Мир Хобби»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР И ПЕРЕВОДЧИК: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Кристина Соозар, Дарья Смирнова

РУССКИЙ ЛОГОТИП: Александр Шалдин

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 2.0

hobbyworld.ru



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выберите набор карт времён года и добавьте к основным картам.
- Вытяните 4 случайных жетона святилищ.
- Установите метки кланов на трек чести согласно стартовым значениям чести.
- Каждый игрок начинает с 1 даймё, 1 буси и 1 крепостью в домашнем регионе.

КАЖДОЕ ВРЕМЯ ГОДА

ПОДГОТОВКА К ВРЕМЕНИ ГОДА

- Поместите на поле жетоны воюющих регионов и соответствующие им номерные военные жетоны.
- Поместите рядом с полем карты этого времени года.
- Каждый игрок получает доход в монетах.
- Игроки, державшие заложников, возвращают их владельцам и получают по 1 монете из общего запаса за каждого.

ЧАЙНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

Закljučаются новые союзы.

ФАЗА ПОЛИТИКИ

ХОДЫ ПРИКАЗОВ

Приказы разыгрываются по часовой стрелке. Первым приказ выполняет игрок, сидящий слева от активного. У приказа есть свойство для всех игроков и привилегия для активного игрока и его союзника.

• ВЕРБОВАТЬ

Все игроки: можете призвать 1 фигурку в каждую вашу крепость. Призванных синто можно отправить на поклонение в святилище.

Активный игрок и его союзник: можете призвать 1 дополнительную фигурку.

• МАРШИРОВАТЬ

Все игроки: можете передвинуть каждую вашу фигурку через 1 границу или по морскому пути.

Активный игрок и его союзник: можете также построить 1 крепость за 3 монеты.

• ТРЕНИРОВАТЬ — активный игрок ходит первым.

Все игроки: можете купить одну доступную карту времени года за её цену.

Активный игрок и его союзник: заплатите на 1 монету меньше.

• СОБИРАТЬ

Все игроки: получите 1 монету.

Активный игрок и его союзник: получите награду в каждом регионе, где вы имеете превосходство в силе.

• ПРЕДАТЬ

Только активный игрок: можете заменить на поле 2 любые фигурки разных игроков на ваши фигурки таких же типов. Если вы находились в союзе, разорвите этот союз и потеряйте честь.

ХОДЫ КАМИ

Разыграйте жетоны святилищ слева направо. Игрок с превосходством в силе в святилище может воспользоваться его свойством.

ФАЗА ВОЙНЫ

Разыграйте войну по порядку номерных военных жетонов.

- Пустой регион — сбросьте жетон воюющего региона.
- Только 1 игрок — он берёт жетон воюющего региона.
- Только 2 союзника — игрок с превосходством в силе берёт жетон воюющего региона.
- Хотя бы 2 игрока, не являющихся союзниками, — разыграйте битву.

РОЗЫГРЫШ БИТВЫ

Игроки тайно ставят монеты на различные военные преимущества. Слева и направо игрок с наибольшим количеством монет на военном преимуществе может им воспользоваться.

СЭППУКУ: можете убить все ваши фигурки. Получите 1 победное очко и честь за каждую.

ВЗЯТИЕ В ЗАЛОЖНИКИ: можете взять 1 заложника. Заберите 1 победное очко у этого соперника.

НАЙМ РОНИНОВ: можете добавить ваших ронинов к вашей силе.

ИСХОД БИТВЫ: игрок с превосходством в силе побеждает в битве за регион. Все чужие фигурки в этом регионе убиты (кроме фигурок союзника победителя).

ПОЭМЫ ПАВШИМ: получите 1 ПО за каждую убитую фигурку.

Проигравшие сбрасывают поставленные ими монеты. Победитель распределяет поставленные им монеты равномерно между проигравшими.

ЗАВЕРШЕНИЕ ВРЕМЕНИ ГОДА

- Сбросьте монеты и жетоны ронинов.
- Верните поклоняющихся синто в резервы владельцев.
- Перемешайте политические приказы.

КОНЕЦ ИГРЫ — ЗИМА

Верните заложников владельцам. Получите победные очки за зимние усиления, жетоны воюющих регионов и наборы жетонов воюющих регионов (см. подсказку на ширме). Побеждает игрок, у которого больше очков. При равенстве побеждает претендент, у которого больше чести. Если равенство у двух союзников, они делят победу.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Честь — при ничьих побеждает претендент с большей честью. Если при определении порядка срабатывания свойств возникает спор, порядок срабатывания определяет игрок, участвующий в споре и обладающий большей честью.

Переговоры — игроки могут давать друг другу монеты и жетоны ронинов в ходе чайной церемонии и фазы политики. Условия сделки выполнять необязательно.