



## НАЧАЛО ИГРЫ:

### Используемые фракции:

- 6 игроков → все
- 5 игроков → без жёлтого\*
- 4 игрока → без жёлтого\* и синего\*
- 3 игрока → без жёлтого\*, синего\* и чёрного\*
- \* - на поле недоступны провинции этих цветов

### Каждый игрок получает:

- **12 отрядов:** 3 ставятся на поле
- **6 крепостей** (маркеры контроля): 3 ставятся на поле
- **1 жетон очков**
- **12 карт дипломатии** (родственники, сила & торговля)
- **1 памятку**

## ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ:

- **Резерв:** Колоды ханафуда и самураев (**перемешайте** каждую); 3 вида жетонов приказов; 9 кубиков; 1 песочные часы
- Раздайте по **3 карты самураев** каждому игроку: **Выберите 1**, остальные сбросьте (возьмите **фигурку** самурая)
- Раздайте по **4 карты ханафуда (ресурсов)** каждому игроку
- Поместите **жетоны очков** на шкалу очков = в соответствии со **значениями (X)** на выбранных картах самураев
- Игрок, у которого больше всех очков, становится **Наместником** императора. **При ничьей** бросьте кубики
- **Наместник указывает провинции** по одной, в **любом порядке** (он сам выбирает в каком):
  - Наместник указал на провинцию игрока → **Этот игрок должен** поместить 1 крепость и (или) самурая и (или) отряд(ы)
  - К моменту, когда указаны все **3 провинции** игрока → **Этот игрок должен** разместить самурая и 3 стартовых отряда

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Побеждает игрок, набравший больше всех очков
- Очки можно заработать:
  - **Войной:** за победу в сражениях
  - **Экономикой:** за сбор разных наборов карт ресурсов
  - **Дипломатией:** за **родственников других** игроков
- Очки **можно потерять**, если ваших родственников **убьют** другие игроки
- Свои карты дипломатии рекомендуется **менять** (пока вы держите их в руке, очков они не принесут)
- Игра заканчивается, если в **КОНЦЕ** раунда кто-то наберёт **60 очков** → при ничьей партия продолжается

## ФАЗЫ РАУНДА:

- I) **ВЫБОР НАМЕСТНИКА**
- II) **ЗИМА:** дипломатия (4 минуты)
- III) **ВЕСНА:** раздача приказов
- IV) **ЛЕТО:** выполнение приказов
- V) **ОСЕНЬ:** торговля/найм войск/очки

## I) ВЫБОР НАМЕСТНИКА ИМПЕРАТОРА

- **Выбор** → Наместником становится тот, у кого **больше всех очков**. **Ничьи** разрешает предыдущий наместник
- В фазу лета Наместник определяет **порядок выполнения приказов**
- **Совет:** Наместник - очень **мощная** роль; если кто-то станет наместником несколько раз, **скорее всего он победит**

## II) ЗИМА: ДИПЛОМАТИЯ

- **Игроки могут меняться картами дипломатии** и вести **публичные или тайные** переговоры в течение **4 минут**
- Карты ресурсов обменивать **нельзя**, но можно отдавать другим игрокам чужих родственников

## 3 ВИДА КАРТ ДИПЛОМАТИИ:

### 1) КАРТЫ РОДСТВЕННИКОВ (ЧЛЕНОВ СЕМЬИ):



- Осенью **выложите перед собой в открытую** такую карту, чтобы получить очки (X). Максимум по 1 карте каждого цвета. Это временные очки, они теряются, если забрать карту в руку.
- Если вас **атаковали**, можете казнить родственника того, кто на вас напал (карта должна быть в руке, а не на столе). Нападающий **теряет очки (2X)**, вы **получаете = значение (X)**



### 2) КАРТЫ ВОЕННОЙ ПОДДЕРЖКИ:

- В бою сыграйте 1 карту: свою **карту 0** (блеф) **ИЛИ чужую карту** (не цвета нападающего), чтобы получить поддержку.
- **Поддержка = количество символов** цвета карты поддержки, **выпавшее на кубиках**, но не больше **чем (X)** на карте. Если оба игрока сыграли поддержку одного цвета, срабатывает только **старшая**. Верните карты владельцам (игрокам цвета карт).
- Нельзя **отдать свою карту 0** и использовать чужие 0.



### 3) КАРТЫ ТОРГОВЛИ:

- Осенью **посмотрите X карт ресурсов** владельца, **заберите 1**.

## ОТСУТСТВУЮЩИЕ СЕМЬИ (3-5 игроков):

- Вскройте **2 случайные карты** каждого отсутствующего цвета
- **Аукцион за каждую карту** = Поместите **ваши** карты дипломатии под одну из них **рубашкой вверх**
- В **конце** фазы зимы вскройте все карты, **ставка = суммарное значение** карт
  - **Ничья:** карты ставки остаются на месте
  - **Проигравший(ие):** забирают свои ставки
  - **Победитель** = замешивает свою ставку в колоду отсутствующих семей. Если потом эти карты вскроются, он забирает их себе (для ставок будет доступно меньше карт).
- Когда кто-то **разыгрывает** карту отсутствующей семьи, **замешайте её назад** в колоду
- **Карта торговли отсутствующей семьи:** наберите X карт из колоды ресурсов, заберите 1, остальные замешайте обратно в колоду.

### III) ВЕСНА: РАЗДАЧА ПРИКАЗОВ

- Игроки **одновременно** размещают **приказы** (каждый кладет по 1 приказу в каждую свою провинцию).

#### Описание всех 3 приказов:

##### 1) Производство

- Наберите 2 карты ресурсов



##### 2) Вербовка

- В провинции появляются 2 новых отряда  
В секторе может быть **6 отрядов + любое кол-во самураев**



##### 3) Перемещение:

- Суша:** можете переместить любое кол-во отрядов/самураев **из провинции в любые соседние** провинции
- Море:** можете переместить любое кол-во отрядов/самураев **из провинции в 1 соседний сектор на море**
- Рейд:** переместите отряды/самураев **из провинции** в соседнее **море**, затем в любые соседние **провинции**.
  - Рейды позволяют быстрее перемещаться, но они **опаснее** обычного перемещения
  - Брось кубик за каждый отряд** (не за самураев) в рейде → **Каждый** ваш символ = **отряд потерян**



#### Примечания:

- Все отряды игрока в одном морском секторе называются **флотилией** (макс. 6 отрядов + любое кол-во самураев)
- В одном море могут быть флотилии разных игроков → **морских сражений в игре не бывает**
- Все флотилии** активируются **Наместником** в фазу лета. При активации владелец флотилии выбирает:
  - а) ничего не делать; б) передвинуть любые отряды: в **соседнее море ЛИБО** в **любые соседние провинции** на суше

### IV) ЛЕТО: ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

- Наместник** активирует **все провинции и флотилии, одну за другой** (там выполняются приказы), **в любом порядке**
- Когда активируется провинция, **вскройте** выложенный на неё жетон приказа и **сразу же** выполните его

#### СРАЖЕНИЯ (если у вас 6 провинций, атаковать нельзя):

- Разыгрывается** когда отряд **входит в провинцию врага:**

1) Подсчитайте **отряды** обеих сторон (+1 сила за отряд)

2) За **каждого** вашего **самурая** в бою возьмите 1 кубик

и выставьте на нём ваш символ (он даёт +1 силу)

**Защитник** может использовать **свойства** своих самураев, после него самураев может использовать атакующий

3) **Бросьте оставшиеся** кубики **ОДИН раз** (получите +1 силу за каждый выпавший ваш символ)

4) **Атакующий** и **защитник** играют **по 1 карте военной поддержки** и **возвращают их владельцам** (см. раздел про виды карт дипломатии)

- Ничья:** разыграйте ещё один раунд боя

- Проигравший:** теряет **все** отряды и всех самураев

- Победитель:**

- **Теряет отряды** = **столько же**, сколько отрядов потерял проигравший (самураев не теряет).
- **Получает очки** = **потери** отрядов **обеих** сторон. При победе нападающего очки **удваиваются**.

- Если провинция **захвачена:**

- **Замените** в ней **крепость** противника на свою
- Удалите из неё **жетон приказа**

### V) ОСЕНЬ

- Оригинальное правило = Наместник указывает игроков по очереди, и они делают **ход** (выполняют любые действия)

- ВАРИАНТ ПРАВИЛ** (ослабляет Наместника): Очередность **по очкам** (у кого больше, ходит первым, ничья - кубики)

1) Использовать **карты торговли** (см. раздел про виды карт дипломатии)

2) **Сыграйте набор из 5 чужих карт дипломатии (любых):** 1 каждого цвета = +10 очков, по -1 очку остальным

3) Сбросьте **наборы(ы) карт ресурсов**, чтобы получить **очки** (виды наборов указаны в памятке)

4) Сбросьте 5/7 карт **с лентами**, чтобы получить 1/2 **самураев** = в вашей провинции(ях) + они **приносят X очков**

5) Выложите на стол **чужую карту родственника** (макс. 1 каждого цвета) = **получите (+X) очков**

6) Верните со стола в руку **чужую карту родственника** = **потеряйте (-X) очков**

7) Прикажите **самураю совершить сепукку** (ритуальное самоубийство), чтобы получить разовый бонус (см. ниже)

8) **Наймите наёмников** если у вас **нет провинций и флотилий:**

- **Отряды:** максимум 6, по 3 очка за каждого
- **Самурай:** 1 (наберите 3, выберите одного) за 6 очков
- Поместите их в любой **морской сектор**

#### САМУРАИ

- Погибший самурай **даёт одноразовое свойство:**

- **Синий:** Посмотрите **руку игрока** и **заберите 1 карту дипломатии** (не 0).

- **Зелёный:** Возьмите 1 карту из **колоды ресурсов** (перемешайте колоду)

- **Красный:** Перебросьте любое количество кубиков (1 раз за бой)

- Когда самурай гибнет (в бою или при сепукку) вы **НЕ** теряете очки

- Если в одной провинции находятся **Чосогейб** и **Экес**, срабатывает только свойство **Чосогейба**

- **Вакизака** и **Баба:** Баба первым играет 2 карты поддержки (в открытую)