

Legenda Pieciu Kręgów



GRA KARCIANA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

Cesarstwo ogarnął zamęt...

– Tam! Widzisz? – Doji Kuwanan gwałtownie uniósł rękę, a jego zbroja, lakierowana w barwy Żurawia na srebrno i niebiesko, zaklekotała. Wskazywał cienką smugę pyłu daleko na horyzoncie, gdzie równina spotykała się z niebem.

Towarzyszący mu na patrolu Takeaki zmrużył oczy i osłonił je dłonią przed blaskiem słońca.

– To pewnie wóz kupca. Tej wiosny deszcze jeszcze się nie zaczęły. – powiedział, wzbijając kurz spod podeszew swoich okrytych zbroją sandałów zori.

Wokół głosy ptaków mieszały się z zaśpiewem i bębnami chłopów, którzy w ich rytm ciskali ziarno w świeżo wyoraną brudę. Chłodny powiew drażnił nozdrza dwóch samurajów ziemistą wonią nawozu i kołysał wysoką trawą na równinie.

Kuwanan potrząsnął głową.

– Za dużo kurzu jak na jeden wóz. A do najbliższej karawany zostało parę tygodni.

Wybiegł na szczyt pobliskiego, wygiętego w wysoki łuk mostu, by lepiej widzieć. Zza łagodnego szczytu wzgórza wyłaniały się właśnie brązowe sylwetki zbrojnych, zmierzające wprost ku Żurawiom.

– Cisza! – Kuwanan warknął na chłopów, a ci w gnieniu oka przerwali taniec zasiewów. Przez ptasie trele zaczęły przebijać się odgłos galopujących kopyt. Takeaki zmiął pod nosem przekleństwo.

– Ktoś się zbliża! Wracać do wioski! – krzyknął Kuwanan i chłopcy w te pędy pobiegli wzdłuż drogi. Wraz z Takeakiem założyli cięciwy na łuki i zajęli pozycję obronną w najwyższym punkcie mostu.

– Skoro Lew wreszcie postanowił zaatakować, niech tylko spróbuje odebrać nam tę wioskę! – samuraj sięgnął po strzałę i odwiódł cięciwę.

Opis gry

Legenda Pięciu Kręgów: Gra karciana to gra dla dwóch graczy, wcielających się w przywódcę jednego z siedmiu Wielkich Klanów Rokuganu. Gracze będą walczyć o polityczną i militarną dominację, przestrzegając jednocześnie zasad kodeksu bushido, aby zachować honor. Każdy gracz dowodzi swoimi siłami, korzystając z dwóch talii: **TALII DYNASTII**, która zawiera postaci i miejsca znajdujące się w prowincjach klanu, oraz **TALII KONFLIKTU**, na którą składają się taktyki, manewry i polityczne sztuczki, mogące przechylić szalę zwycięstwa w nadchodzącej walce.



Rewers karty dynastii



Rewers karty konfliktu

Gracze będą toczyli liczne konflikty, aby spustoszyć prowincję przeciwnika. Ten, kto spustoszy prowincję, w której przeciwnik ulokował swoją twierdzę, wygrywa grę. Gracze muszą przy tym uważać na stan swojego honoru, ponieważ grę można wygrać także, osiągając jego wysoki poziom, lub sromotnie przegrać, okrywszy się hańbą i straciwszy cały honor.



Jak korzystać z tej instrukcji?

Niniejsza broszura zawiera wprowadzenie do *Legandy Pięciu Kręgów: Gry karcianej*. Należy traktować ją jako przewodnik dla nowych graczy podczas nauki gry i rozgrywania pierwszej partii. W pierwszej części książeczki przedstawiono zasady i przebieg całej rundy, a także podstawowe strategie.

Po zapoznaniu się z podstawowymi zasadami gracze będą mogli zbudować własne talie, które zwiększą przyjemność płynącą z rozgrywki. Zasady budowania talii znajdują się na stronie 18.

Druga część Zasad Wprowadzających to prezentacja świata Rokuganu i siedmiu Wielkich Klanów, którymi gracze mogą pokierować w zestawie podstawowym. Na końcu książeczki gracze znajdą trzy dodatki, które opisują zaawansowane kwestie związane z rozgrywką, odpowiadają na najczęstsze pytania i szczegółowo opisują schemat kart.

Pełne zasady gry można znaleźć w Kompendium Zasad, dostępnym online na www.galakta.pl/15k. W tym dokumencie zawarto wyjaśnienie wszystkich zaawansowanych zasad, takich jak interpretacja tekstu na kartach, rozwiązywanie problemów z kolejnością czy też dokładna sekwencja faz w rundzie.

Zaleca się, aby nowi gracze zapoznali się przede wszystkim z Zasadami Wprowadzającymi, a do Kompendium Zasad zglądali tylko podczas gry, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Living Card Game (gra LCG)

Legenda Pięciu Kręgów: Gra karciana to gra dla dwóch graczy, w którą można grać, używając tylko zawartości niniejszego zestawu podstawowego.

Ponieważ jednak *Legenda Pięciu Kręgów: Gra karciana* jest grą LCG® (ang. *Living Card Game*®), można rozszerzyć i zmodyfikować ją za pomocą kolejnych zestawów dodatkowych (Zestawów dynastii), składających się z 60 kart. Inaczej niż w grach kolekcjonerskich, we wszystkich zestawach dodatkowych LCG lista kart jest stała – nie są one pakowane losowo.



Elementy gry

Poniżej przedstawiono elementy gry, aby gracze mogli się z nimi łatwo zapoznać. Szczegółowy opis schematu kart można znaleźć w Dodatku III: Schemat kart na stronie 32.



7 kart twierdzi



17 kart prowincji



117 kart dynastii



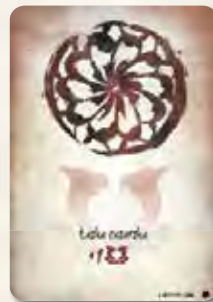
5 kart ról (dwustronnych)



98 kart konfliktu



2 karty pomocy (dwustronne)



1 karta Łaski cesarskiej (dwustronna)



20 znaczników stanu (dwustronnych)



40 żetonów losu



50 żetonów honoru



1 znacznik pierwszego gracza



2 wskaźniki licznika



5 żetonów kręgów (dwustronnych)

Składanie licznika

Licznik honoru należy złożyć, korzystając z plastikowych łączników. Płytkę z liczbami przytwierdza się do zakrywającej części, tak jak pokazano na poniższym diagramie.



Główne założenia

W tym rozdziale znajdują się podstawowe założenia gry, o których należy pamiętać podczas nauki i samej rozgrywki.

Jadeitowa zasada

Jeśli tekst na karcie bezpośrednio stoi w sprzeczności z tekstem zasad, tekst na karcie ma pierwszeństwo.

Zwycięstwo i porażka

Grę można wygrać na trzy sposoby: pustosząc prowincję przeciwnika, w której znajduje się jego twierdza, zdobywając 25 punktów honoru lub sprawiając, że przeciwnik straci cały honor.

Prowincje i twierdze

Karty prowincji graczy przedstawiają różnorodne warunki i wydarzenia, które mają miejsce na ziemiach Wielkich Klanów Rokuganu.

Podczas gry gracze będą deklarować ataki przeciwko prowincjom przeciwnika, a udane ataki mogą doprowadzić do spustoszenia prowincji.

Po tym, jak trzy z czterech prowincji gracza, w których nie ma twierdzy, zostaną spustoszone, można deklarować ataki przeciwko prowincji z twierdzą tego gracza. Kiedy prowincja z twierdzą danego gracza zostanie spustoszona, natychmiast przegrywa on grę.

Strategia: pustoszyć prowincje!

W rozgrywkach z wykorzystaniem wyłącznie zestawu podstawowego gracze najczęściej będą odnosić zwycięstwo przez spustoszenie prowincji przeciwnika. Nowi gracze powinni skupić się na tej taktyce dopiero, kiedy poznają zasady gry.

Honor i hańba

Honor to zarówno sposób postępowania klanu gracza, jak i to, jak jego działania są postrzegane. Gracze rozpoczynają grę z ilością honoru określoną przez kartę swojej twierdzy. Będą go zyskiwać, tracić i wymieniać na skutek różnych sytuacji w czasie gry. Jeśli któryś z graczy będzie posiadał **25 lub więcej honoru** w swojej puli, natychmiast wygrywa grę. Jeśli gracz **nie ma honoru** w puli, natychmiast przegrywa.



Karta przygotowana i w ukłonie

Karty wchodzą do gry w pozycji przygotowanej (ustawione pionowo tak, aby tekst na karcie dało się przeczytać od lewej do prawej). Na koniec konfliktu lub w celu użycia pewnych zdolności karty należy ukłonić, co zaznacza się poprzez obrócenie ich o 90 stopni (na bok). Jeśli karta jest w ukłonie, oznacza to, że została już użyta i nie można ukłonić jej ponownie, dopóki nie zostanie przygotowana w odpowiednim kroku gry lub poprzez zdolność karty.



Przygotowana



W ukłonie

Los

Los to podstawowy zasób w grze, reprezentujący karmę i przeznaczenie klanu. Najczęstszym sposobem użycia losu jest opłacanie nim kosztu zagrywanych kart.



Po zagranie postaci gracz, który ją kontroluje, może umieścić na niej dowolną liczbę żetonów losu ze swojej puli losu. Każdy żeton losu na postaci pozwala jej pozostać w grze przez dodatkową rundę.

Podczas fazy losu (zobacz: "Faza 4: Los" na stronie 16) należy odrzucić każdą postać, na której nie ma żetonów losu. Następnie należy usunąć po jednym żetonie losu ze wszystkich pozostałych postaci.

W kolejności graczy

Wyrażenia „w kolejności graczy” używa się na oznaczenie kolejności, w jakiej gracze rozpatrują lub wykonują kroki gry. Kiedy należy zrobić coś w kolejności graczy, najpierw robi to pierwszy gracz, a następnie drugi gracz.

Wyzwalane zdolności kart

Wiele zdolności kart (takich jak akcje, przerwania i reakcje) gracze wyzwalają dobrowolnie w trakcie gry. Jeśli w treści zdolności nie jest napisane inaczej, można z niej skorzystać raz na rundę. Więcej o zdolnościach kart można przeczytać na stronie 29.

Przygotowanie gry

Aby przygotować rozgrywkę należy wykonać poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Wybranie talii

Na potrzeby pierwszej gry każdy z graczy powinien wybrać jedną z startowych talii opisanych poniżej. Numer kolekcjonerski każdej karty (w spisie kart w talii podany w nawiasie) znajduje się w prawym dolnym rogu karty.

◇ **Podstawowa talia klanu Żurawia:** Ta talia wykorzystuje jako twierdzę Shizuka Toshi (2) oraz następujące prowincje: Sztuka Pokoju (9), Umocnione pozycje (17), Nocny wypad (21), Za wspólną sprawę (23) i Publiczna kompromitacja (24).

Talia dynastii Żurawia wykorzystuje wszystkie karty dynastii Żurawia (40–53), po jednej kopii każdej z kart neutralnych Dworzanin Otomo (122), Mistyk Miya (125), Dogodna pozycja (128), Cesarski skład (129) oraz po dwie kopie każdej z kart neutralnych Gwardzista Seppun (123) i Wędrowny ronin (127).

Talia konfliktu Żurawia wykorzystuje wszystkie karty konfliktu Żurawia (139–148) i po jednej kopii każdej karty neutralnej (200–213).

◇ **Podstawowa talia klanu Lwa:** Ta talia wykorzystuje jako twierdzę Yōjin no Shiro (4) oraz następujące prowincje: Sztuka Wojny (11), Ziemie Przodków (15), Wypiełgnowany ogród (19), Medytacje nad Tao (20), i Pielgrzymka (22).

Talia dynastii Lwa wykorzystuje wszystkie karty dynastii Lwa (67–80), po jednej kopii każdej z kart neutralnych Gwardzista Seppun (123), Wędrowny ronin (127), Dogodna pozycja (128), Cesarski skład (129) oraz po dwie kopie każdej z kart neutralnych Dworzanin Otomo (122) i Mistyk Miya (125).

Talia konfliktu Lwa wykorzystuje wszystkie karty konfliktu Lwa (160–169) i po jednej kopii każdej karty neutralnej (200–213).

2. Utworzenie puli żetonów i kręgów

Wszystkie żetony losu i honoru, znaczniki stanu oraz kartę Łaski cesarskiej należy położyć w jednym miejscu, w zasięgu wszystkich graczy. Tę strefę nazywa się ogólną pulą zasobów. Kręgi należy położyć razem w zasięgu każdego z graczy. Tę strefę nazywa się pulą niezajętych kręgów.



3. Ustalenie pierwszego gracza

Należy losowo wybrać pierwszego gracza i położyć przed nim znacznik pierwszego gracza. Drugi gracz zyskuje 1 żeton losu z ogólnej puli zasobów i dodaje go do swojej puli losu.



Znacznik pierwszego gracza

4. Przetasowanie talii dynastii i konfliktu

Gracze dokładnie tasują swoje talie dynastii i talie konfliktu (każdą osobno) i przekazują je przeciwnikowi do ostatecznego „przełożenia”. Następnie każdy z graczy kładzie swoją talię dynastii po lewej stronie swojej strefy gry, a talię konfliktu po prawej.

5. Rozłożenie prowincji i twierdzy

Każdy gracz w tajemnicy wybiera jedną ze swoich prowincji, kładzie ją zakrytą powyżej swojej talii dynastii i umieszcza na niej swoją kartę twierdzy. Następnie obaj gracze kładą pozostałe cztery prowincje zakryte w dowolnej kolejności pomiędzy swoimi taliami dynastii i konfliktu. Następnie gracze kładą po jednym liczniku honoru obok swoich talii konfliktu.

6. Wypełnienie prowincji

Każdy z graczy kładzie po jednej karcie z wierzchu swojej talii dynastii na każdej swojej pustej prowincji bez twierdzy. Gracze będą mogli zagrywać karty ze swoich prowincji podczas rundy gry.



Rewers karty dynastii

Po umieszczeniu tych kart w trakcie przygotowania gry każdy z graczy może sprawdzić, jakie karty wylosował i dołożył do swoich prowincji. Następnie może wybrać te, które chce zatrzymać, i wymienić pozostałe (tzw. mulligan). Karty, które mają zostać wymienione, należy odłożyć na bok i rozdać po jednej nowej, zakrytej karcie na każdą pustą prowincję. Karty, które zostały odłożone na bok, należy następnie wtasować do talii.

Uwaga: po tym kroku gracze **nie** mogą już podglądać zakrytych kart w swoich prowincjach.

7. Dobranie początkowej ręki

Każdy gracz dobiera cztery karty ze swojej talii konfliktu w celu utworzenia początkowej ręki. Kart tych używa się zazwyczaj w fazie konfliktu, aby zdobyć przewagę i wygrać konflikt.



Rewers karty konfliktu

Po dobraniu tych kart każdy z graczy może sprawdzić, jakie karty wylosował, wybrać te, które chce zatrzymać i wymienić pozostałe (mulligan). Karty, które mają zostać wymienione, należy odłożyć na bok, po czym dobrać taką samą liczbę kart z talii konfliktu. Na koniec wymienione karty wtasowuje się do talii.

8. Otrzymanie początkowego honoru

Każdy gracz otrzymuje żetony honoru w liczbie równej wartości honoru oznaczonej w lewym dolnym rogu jego karty twierdzy.

Gracze mogą teraz rozpocząć rozgrywkę.



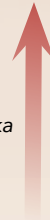
Wartość honoru twierdzy

Sugerowany obszar gry (Klan Żurawia, w trakcie gry)

Znacznik pierwszego gracza



Strefa gry przeciwnika



Twierdza

Pula losu



Pula i licznik honoru

Strefa domu



Stos odrzuconych kart dynastii

Talia dynastii

Prowincje bez twierdzy

Talia konfliktu

Stos odrzuconych kart konfliktu

Kolejność faz w grze

Rozgrywka w *Legendę Pięciu Kręgów: Grę karcianą* toczy się w serii rund. Podczas każdej rundy gracze wprowadzają do gry nowe postaci ze swoich prowincji, decydują, jak honorowo będą działać w nadchodzących konfliktach, atakują prowincje drugiego gracza, sprawdzają los swoich postaci i przegrupowują się przed kolejną rundą. Każda runda podzielona jest na pięć następujących faz:

1. Faza dynastii
2. Faza dobierania
3. Faza konfliktu
4. Faza losu
5. Faza przegrupowania

Każdą z tych faz opisano szczegółowo poniżej.

Faza 1: Faza dynastii

Podczas fazy dynastii klany mobilizują wojska i przydzielają zasoby ze swoich prowincji.

Faza dynastii składa się z trzech kroków:

Krok 1. Ujawnienie kart w prowincjach

W kolejności graczy, każdy gracz odkrywa wszystkie zakryte karty dynastii w swoich prowincjach. Należy zacząć od karty najbardziej po lewej i ujawniać kolejne karty na prawo. **Uwaga:** karty postaci w prowincjach nie są jeszcze w grze, co oznacza, że gracze nie będą mogli używać ich dopóki nie zostaną zagrane w kroku trzecim, co wyjaśniono poniżej.

Krok 2. Gromadzenie losu

Każdy gracz zabiera tyle żetonów losu, ile wskazuje wartość losu na jego karcie twierdzy. Liczbę żetonów losu otrzymywanych w tym kroku mogą modyfikować również inne karty.

Krok 3. Zagranie postaci z prowincji

W kolejności graczy, gracze na zmianę mogą podjąć jedno z następujących działań: zagrać kartę postaci ze swojej prowincji, wyzwolić odpowiednią zdolność karty (zobacz strona 30) lub spasować. **Uwaga:** podczas tego kroku gracz nie może zagrywać dodatków ani postaci z ręki.

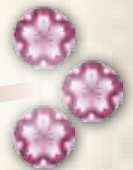
Gracz, który spasuje jako pierwszy, zyskuje 1 żeton losu. Pasując, gracz rezygnuje z możliwości zagrywania postaci z prowincji lub wyzwala akcję do końca tej fazy. Drugi gracz kontynuuje zagrywanie kart postaci i wyzwala akcję, aż także spasuje. Kiedy obaj gracze spasują, gra przechodzi do fazy dobierania.

Zagrywanie postaci z prowincji

Aby zagrać postać z prowincji, gracz musi najpierw opłacić jej koszt (wskazany przez liczbę w lewym górnym rogu karty), wydając odpowiednią ilość losu ze swojej puli losu do ogólnej puli żetonów. Następnie przesuwa tę kartę z prowincji do swojej strefy **DOMU**, mieszczącej się przed prowincjami gracza. Wszystkie postaci wchodzą do gry przygotowane.

Po zagraniu postaci gracz, który ją kontroluje, może umieścić na niej dowolną liczbę żetonów losu ze swojej puli. Położenie żetonów losu na postaci pozwoli jej pozostać w grze w kolejnych rundach.

Koszt karty



Po zapłaceniu kosztu postaci można na niej położyć dodatkowe żetony losu.

Po tym, jak gracz dołoży żeton losu na postaci lub zrezygnuje z tej możliwości, prowincja, z której ta postać została zagrana, musi zostać **WYPELNIONA** poprzez umieszczenie w niej zakrytej karty z talii dynastii (bez podglądania).

Strategia: dodatkowe żetony losu

Położenie dodatkowych żetonów losu na postaci to inwestycja, która może mieć duży wpływ na późniejszą grę. Najlepiej wykorzystać żetony na najpotężniejsze i najbardziej istotne dla strategii postaci. Położenie trzech żetonów na postaci o koszcie 1 zapewnia trzy dodatkowe tury wpływania na grę tanią postacią, podczas gdy umieszczenie tych samych trzech żetonów losu na postaci o koszcie 4 pozwala oddziaływać na grę przez kolejne tury silniejszą postacią. Umiejętność wykorzystania żetonów losu, aby osiągnąć jak najlepszy efekt, to ważny strategiczny aspekt gry.

Warto także pamiętać, że niewydane żetony losu pozostają w puli gracza i przechodzą z rundy na rundę. Dlatego jeśli w danym momencie nie opłaca się wydawać wszystkich żetonów losu, lepiej zatrzymać je i wykorzystać w późniejszym etapie gry.

Miejsca

Miejsca to typ kart, przedstawiający włości, budynki, fortyfikacje i inne lokalizacje, które można znaleźć w prowincjach graczy.

Kart miejsc, które znajdują się w prowincjach graczy, nie zagrywa się. Miejsce zmienia się obrony prowincji, kiedy jest ona atakowana, i pozostaje aktywne tak długo, jak długo jest odkryte w prowincji.



Miejsce Cesarski skład zwiększa siłę obrony prowincji Pielgrzymka z 5 do 6.



Faza 2: Dobieranie

W czasie fazy dobierania klany przygotowują się do nadchodzących konfliktów.

Podczas tej fazy każdy z graczy decyduje, jak honorowo będzie działał w kolejnych fazach tej rundy, lub, mówiąc językiem gry, gracze licytują punktami honoru, ile kart dobiorą z talii konfliktu. Karty te, trzymane przez graczy w ręce, przedstawiają ukryte spiski, zaskakujące taktyki, intrygi, sztuczki i tajne informacje.

Faza dobierania składa się z 4 kroków:

1. Każdy gracz w tajemnicy wybiera liczbę od 1 do 5 na swoim liczniku honoru.
2. Następnie obaj gracze ujawniają liczbę, którą wybrali.
3. Gracz, który wybrał większą liczbę przekazuje swojemu przeciwnikowi tyle żetonów honoru, ile wynosi różnica między wybranymi przez graczy wartościami. Jeśli obaj gracze wybrali tę samą liczbę, nie przekazuje się honoru.
4. Każdy z graczy dobiera tyle kart ze swojej talii konfliktu, ile wynosi liczba na jego liczniku honoru.

Po wykonaniu powyższych kroków należy przejść do fazy konfliktu.

Przykład: Katarzyna, grająca klanem Żurawia, w tajemnicy ustawia swój licznik honoru na 2. Tomasz, który gra klanem Lwa, także w tajemnicy wybiera liczbę na swoim liczniku. Kiedy gracze są gotowi, jednocześnie ujawniają swoje wskaźniki. Katarzyna odkrywa swoją 2, a Tomasz 5. Ponieważ wybór Tomasa jest o 3 większy, musi przekazać Katarzynie 3 żetony honoru ze swojej puli. Katarzyna dobiera następnie 2 karty ze swojej talii konfliktu (czyli tyle, ile wynosiła jej stawka w licytacji honoru), a Tomasz dobiera 5 kart ze swojej talii konfliktu (tyle, ile wynosiła jego stawka).

Dobieranie i wypełnianie

Podczas gry gracze często natrafiają na polecenia „dobrania kart” lub „wypełnienia” prowincji. Karty zawsze dobiera się z talii konfliktu danego gracza do jego ręki. Prowincje zawsze należy wypełniać zakrytymi kartami z talii dynastii danego gracza.

Brak kart

Jeśli gracz ma wypełnić prowincję kartą ze swojej talii dynastii lub dobrać kartę ze swojej talii konfliktu, ale nie ma już kart w odpowiedniej talii, traci 5 żetonów honoru, tasuje odpowiedni stos kart odrzuconych i kładzie go zakryty, tworząc w ten sposób nową talię dynastii lub konfliktu. Następnie kontynuuje wypełnianie prowincji lub dobieranie kart.

Strategia: licytacja honoru

Jest wiele rzeczy, które należy wziąć pod uwagę, kiedy dochodzi do licytacji.

Po pierwsze, czy jesteś zadowolony z kart w ręce? Czy sądzisz, że przydadzą się w tej rundzie? Jeśli uważasz, że te karty ci wystarczą, możesz spróbować ustawić niską liczbę, aby zachować lub zyskać honor. Jeśli czujesz, że potrzebujesz więcej opcji, obstaw wyższą wartość, aby dobrać więcej kart.

Po drugie, sprawdź ile honoru masz ty i twój przeciwnik i nie obstawiaj zbyt wysoko, jeśli miałyby to przybliżyć twojego przeciwnika do zwycięstwa.

Po trzecie zastanów się, jaki może być najbardziej prawdopodobny ruch twojego przeciwnika, i przemyśl, czy opłaca się wyrównać do tego wyniku (aby nie przekazywać honoru) lub obstawić inaczej (aby zmienić przewagę w liczbie kart na ręce lub żetonach honoru).

Na koniec warto przemyśleć, czy ty lub twój przeciwnik bylibyście w stanie, pozyskawszy więcej kart, wpłynąć na kierunek, w jakim toczy się gra.

Po wzięciu tego wszystkiego pod uwagę, ustaw swój licznik honoru i sprawdź, co się stanie – nigdy nie można mieć pewności co do ruchu przeciwnika, dlatego jest to jeden z najbardziej strategicznych i emocjonujących momentów gry.

Faza 3: Konflikt

Podczas fazy konfliktu klany toczą starcia militarne i konfrontacje polityczne. Konflikt militarny to większa bitwa lub walka pomiędzy pojedynczymi postaciami. Rozprawy, kłótnie i debaty, jak i intrygi oraz zakulisowe machinacje są przedstawione w grze w postaci konfliktów politycznych.

Podczas tej fazy każdy z graczy będzie miał szansę zainicjować konflikt przeciwko swojemu przeciwnikowi. Po jego rozstrzygnięciu, gracze porównują swoją chwałę, aby zdobyć łaskę cesarską.

Każdy konflikt posiada dwie właściwości: żywioł i typ.

Żywioł

W *Legendzie Pięciu Kręgów: Grze karcianej* występuje pięć żywiołów: Powietrze, Ziemia, Ogień, Woda i Pustka. Po wygraniu konfliktu gracz otrzymuje nagrodę, którą określa się mianem efektu kręgu, a która zależy od żywiołu tego konfliktu. Każdy z żywiołów zapewnia inny efekt, co zostanie opisane w dalszej części tej instrukcji.

Typ

Są dwa rodzaje konfliktów: militarne i polityczne. Typ konfliktu określa, czy podczas jego rozpatrywania postać używa swojej sprawności militarnej, czy politycznej (zobacz obrazek poniżej).

Podczas jednej fazy konfliktu każdy gracz może zadeklarować tylko jeden konflikt danego typu.

Możliwość zadeklarowania konfliktu

Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze na przemian mogą deklarować konflikty przeciwko jednej z prowincji swojego przeciwnika. Podczas tej fazy każdy gracz ma dwie takie możliwości, w następującym porządku:

1. Pierwszy gracz ma pierwszą możliwość zadeklarowania i rozpatrzenia konfliktu.
2. Następnie drugi gracz ma możliwość zadeklarowania i rozpatrzenia konfliktu.
3. Pierwszy gracz ma drugą możliwość zadeklarowania i rozpatrzenia konfliktu.
4. Drugi gracz ma kolejną możliwość zadeklarowania i rozpatrzenia konfliktu.

Gracz zawsze może spasować i nie deklarować konfliktu, jednak w takim wypadku zrzeka się całkowicie szansy na zadeklarowanie danego konfliktu podczas tej fazy.



Atak i obrona (terminologia)

Kiedy gracz deklaruje konflikt przeciwko prowincji przeciwnika, jest on **ATAKUJĄCYM GRACZEM**, a postaci, które biorą udział w konflikcie po jego stronie, to **UCZESTNICZĄCE** i **ATAKUJĄCE POSTACI** (zwane dalej również **ATAKUJĄCYMI**).

Gracz, którego prowincja jest atakowana, jest **BRONIĄCYM GRACZEM**, a postaci, które biorą udział w tym konflikcie po jego stronie, to **UCZESTNICZĄCE** i **BRONIĄCE POSTACI** (zwane dalej również **OBROŃCAMI**).

Deklarowanie i rozpatrywanie konfliktu

Aby zadeklarować i rozpatrzyć konflikt, należy wykonać po kolei poniższe kroki:

1. **Zadeklarowanie konfliktu** – atakujący gracz określa, które postaci atakują, co atakują i jak atakują.
2. **Zadeklarowanie obrońców** – broniący gracz określa, które postaci zostają przydzielone do obrony.
3. **Akcje w konflikcie** – gracze na przemian używają zdolności kart, aby zdobyć przewagę w konflikcie.
4. **Rozpatrzenie konfliktu** – należy sprawdzić wynik konfliktu i wprowadzić do gry jego konsekwencje.

Każdy z tych kroków został szczegółowo opisany poniżej.

Krok 1. Zadeklarowanie konfliktu

Aby zadeklarować konflikt, atakujący gracz musi:

- Zadeklarować typ i żywioł konfliktu, jaki chce zainicjować. (Przykład: „Deklaruję polityczny konflikt ognia”).
- Zabrać niezajęty żeton kręgu zadeklarowanego żywiołu i umieścić go na prowincji przeciwnika, stroną z zadeklarowanym typem ku górze. W ten sposób oznacza się atakowaną prowincję. Gracz nie może zadeklarować żywiołu, jeśli krąg tego żywiołu nie znajduje się w puli niezajętych kręgów. Ponadto gracz nie może zadeklarować konfliktu przeciwko prowincji z twierdzą przeciwnika, dopóki przynajmniej trzy prowincje tego przeciwnika nie zostaną spustoszone.
- Zadeklarować, które **przygotowane** postaci (pod kontrolą atakującego gracza) zostają przydzielone do ataku, i przesunąć je do przodu, oddzielając je tym samym od postaci, które nie zostały przydzielone do ataku. Gracz musi zadeklarować przydzielenie przynajmniej jednej postaci, aby zainicjować konflikt.

Uznaje się, że powyższe czynności są wykonywane jednocześnie. Jeśli którejkolwiek z nich nie można wykonać, konflikt nie może zostać zainicjowany.

Po zadeklarowaniu konfliktu, jeżeli atakowana prowincja jest zakryta, należy ją ujawnić. Może to wywołać efekty, które wpłyną na konflikt i jego rezultat.

Krok 2. Zadeklarowanie obrońców

Broniący gracz może teraz zadeklarować postaci jako obrońców.

- Broniący gracz deklaruje, które **przygotowane** postaci (pod jego kontrolą) zostają przydzielone do obrony, i przesuwają je do przodu, oddzielając je tym samym od postaci, które nie biorą udziału w obronie. Jeśli nie chce, broniący gracz nie musi deklarować obrońców.

Uwaga: postać, która w danej sprawności ma myślnik (-) zamiast wartości, nie może brać udziału w konfliktach danego typu.



Przesuń postać do przodu ze swojej strefy domu, aby zaznaczyć, że deklarujesz tę postać jako atakującą lub broniącą.

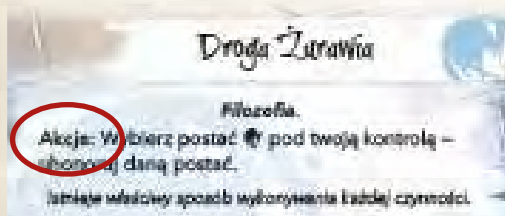
Krok 3. Akcje w konflikcie

Podczas tego kroku gracze naprzemiennie używają zdolności akcji, aby wpłynąć na konflikt i zdobyć przewagę.

Broniący gracz jako pierwszy ma możliwość wykonania akcji. Następnie gracze wykonują akcje naprzemiennie do momentu, aż obaj kolejno spasują.

Podczas swojej możliwości wykonania akcji gracz może:

- ▶ Aktywować zdolność akcji z jednej ze swoich kart. Można wyzwać tylko akcje postaci lub dodatków znajdujących się w grze, w odkrytej prowincji, która nie jest spustoszona, lub na karcie miejsca albo twierdzy. Gracz może także zagrać z ręki kartę wydarzenia z opisaną na niej akcją, płacąc jej koszt w żetonach losu.



Pogrubione słowo „Akcja:” na kartach takich jak Droga Żurawia wskazuje, że to akcja, którą można zagrać podczas konfliktu.

- ▶ Zagrać z ręki dodatek, płacąc jego koszt i dołączając go (częściowo wsuwając go pod postać) do postaci w grze. Od momentu, w którym dodatek pojawia się w grze, może modyfikować statystyki danej postaci i zapewniać jej dodatkowe zdolności.
- ▶ Zagrać postać z ręki, płacąc jej koszt. Gracz, który kontroluje tę postać, może umieścić ją jako uczestniczącą w konflikcie po swojej stronie lub w swojej strefie domu. Gracz ten może położyć teraz na zagranej właśnie postaci dowolną liczbę żetonów losu ze swojej puli.
- ▶ Spasować. Jeśli gracz spasuje, a jego przeciwnik wykona kolejną akcję (inną niż spasowanie), pasujący gracz wraca do sekwencji wymiany akcji.

Po wykonaniu jednej z powyższych akcji gracz powinien oznajmić, ile wynosi aktualnie wartość sprawności po obu stronach konfliktu, gdyby miał się on zakończyć bez podejmowania kolejnych akcji (zobacz krok 4 po prawej).

Kiedy obaj gracze kolejno spasują, należy przejść do następnego kroku.

Strategia: akcje w konflikcie

Zdolności akcji mogą wpłynąć sytuację w grze na wiele różnych sposobów. Niektóre z nich mogą podnosić lub obniżać wartość odpowiedniej sprawności postaci. Ukłonienie postaci sprawi, że jej sprawność nie będzie się liczyła podczas rozpatrywania konfliktu. Przesunięcie postaci do domu całkowicie usunie ją z konfliktu. Uehonorowanie lub zhańbienie postaci (zobacz „Honor osobisty” na stronie 30) zmieni wartość sprawności postaci w zależności od jej chwały. Jest też wiele innych, specjalnych zdolności, które mogą zmienić wynik konfliktu. Wymiana akcji między graczami to pełen napięcia moment podejmowania wielu taktycznych decyzji, które mogą mieć duży wpływ na rozgrywkę.

Krok 4. Rozpatrzenie konfliktu

W tym kroku gracze określają wynik konfliktu.

Typ konfliktu określa, którą wartość sprawności należy wziąć pod uwagę przy sprawdzaniu wyniku. Podczas konfliktu militarnego liczy się sprawność militarna, a podczas konfliktu politycznego – sprawność polityczna.

Każdy z graczy określa łączną wartość sprawności (zgodnej z typem konfliktu) uczestniczących w konflikcie **przygotowanych** postaci, biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory. Gracz z wyższą sumą wygrywa konflikt.

Uwaga: postaci w ukłonie nie dodają swojej wartości sprawności do wyniku konfliktu.

W przypadku remisu konflikt wygrywa atakujący. Jeśli gracz remisuje wartością sprawności wynoszącą 0, w konflikcie nie zostaje wyłoniony zwycięzca.

Jeśli w momencie podliczania sprawności w konflikcie nie bierze udziału żadna broniąca postać (przygotowana lub w ukłonie), a atakujący gracz wygrał, konflikt uznaje się za niebroniony. Po rozpatrzeniu niebronionego konfliktu, broniący gracz traci 1 żeton honoru.

Jeśli atakujący gracz wygra, należy sprawdzić, czy prowincja została spustoszona (zobacz: następna strona) i rozpatrzyć efekt kręgu (zobacz: następna strona).

Jeśli broniący gracz wygra konflikt, prowincja nie zostaje spustoszona i nie należy rozpatrywać efektu kręgu – temu graczowi udało się odeprzeć przeciwnika i obronić swoje ziemie przed najazdem.

Gracz, który wygrał konflikt, bierze krąg, o który toczyła się walka, i dodaje go do swojej puli zajętych kręgów. Jeśli żaden z graczy nie wygrał konfliktu, krąg należy odłożyć do puli niezajętych kręgów.

Zakończenie konfliktu

Kiedy wszystkie efekty zwycięstwa w konflikcie zostaną rozpatrzone, każdą uczestniczącą w nim postać należy uklonić i cofnąć do domu. Konflikt jest teraz zakończony. Teraz konflikt może zadeklarować drugi gracz, o ile jeszcze nie wykorzystał obu szans (zobacz strona 10).

Po tym, jak obaj gracze wykorzystali lub spasowali każdą ze swoich możliwości zadeklarowania konfliktu, należy przejść do walki o Łaskę cesarską na stronie 16.

Przykład konfliktu można znaleźć na stronie 14.

Pustoszenie prowincji

Jeśli atakujący gracz wygra konflikt, należy sprawdzić, czy broniona prowincja została spustoszona. Jeśli atakujący gracz wygrał konflikt z przewagą sprawności równą lub większą od siły prowincji (w lewym górnym rogu karty), prowincja zostaje spustoszona. **Uwaga:** podczas ataku na prowincję z twierdzą twierdza dodaje swoją siłę do siły broniącej prowincji.

Aby zaznaczyć, że prowincja została spustoszona, należy obrócić ją o 180 stopni.



Niespustoszona



Spustoszona

Spustoszone prowincje nie mogą być celem kolejnych konfliktów i nie można używać ich zdolności. Spustoszona prowincja pozostaje taka do końca gry.

Jeśli atakujący gracz wygra konflikt i spustoszy prowincję, może odrzucić znajdującą się w niej kartę dynastii. Broniący gracz wypełnia następnie prowincję zakrytą kartą z wierzchu swojej talii.

Gracz nadal może zagrywać karty ze spustoszonej prowincji i wypełniać ją kolejnymi zakrytymi kartami ze swojej talii dynastii.

Efekty kręgów

Za każdym razem, kiedy atakujący wygra konflikt (niezależnie od tego, czy prowincja została spustoszona), może zdecydować się na rozpatrzenie efektu kręgu żywiołu tego konfliktu. Efekty kręgów są następujące:

☉ **Powietrze:** atakujący gracz zabiera 1 żeton honoru swojemu przeciwnikowi albo zyskuje 2 żetony honoru.

♣ **Ziemia:** atakujący gracz dobiera 1 kartę ze swojej talii konfliktu i odrzuca 1 losową kartę z ręki swojego przeciwnika.

♠ **Ogień:** atakujący gracz wybiera postać w grze i honoruje ją lub hańbi (zobacz: strona 30).

♣ **Woda:** atakujący gracz wybiera postać i przygotowuje ją albo wybiera postać bez żetonów losu i kłania ją.

♠ **Pustka:** atakujący gracz wybiera postać i usuwa z niej 1 żeton losu.

Strategia: Atak i obrona

Podczas każdej fazy konfliktu występują cztery możliwości konfliktu: dwie, kiedy gracz atakuje, i dwie, kiedy będzie się bronił. Zastanów się, które konflikty będą dla ciebie najważniejsze, i nadaj im wyższy priorytet. Czasami oplatę się zrezygnować z konfliktu, na którym ci nie zależy, aby mieć większe szanse, na zwycięstwo w kolejnych, ważniejszych walkach.

Ważna jest również kolejność, w jakiej inicjujesz konflikty. Czy pierwszy konflikt potraktujesz jak zwiad, podczas którego zbierzesz informacje i zmusisz przeciwnika do zmarnowania zasobów? A może będzie to zmasowany atak, mający na celu przejęcie kontroli nad całą rundą?

Wybierając krąg, zastanów się, który z efektów chcesz rozpatrzyć i jednocześnie uniemożliwić to przeciwnikowi. Czasami najlepszym wyborem jest odebranie przeciwnikowi możliwości wyboru.

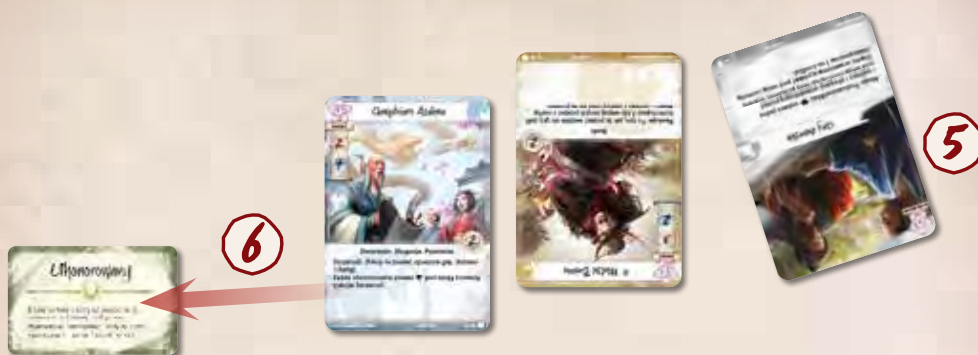
Ostatecznie musisz także wziąć pod uwagę wszystkie możliwe scenariusze: co stanie się, jeśli atakujący gracz wygra? Jeśli broniący gracz wygra? Czy broniący gracz może przegrać, ale uratować swoją prowincję przed spustoszeniem? Przydziel zasoby i siły tak, aby zwiększyć szanse na pożądany wynik.

Przykład konfliktu

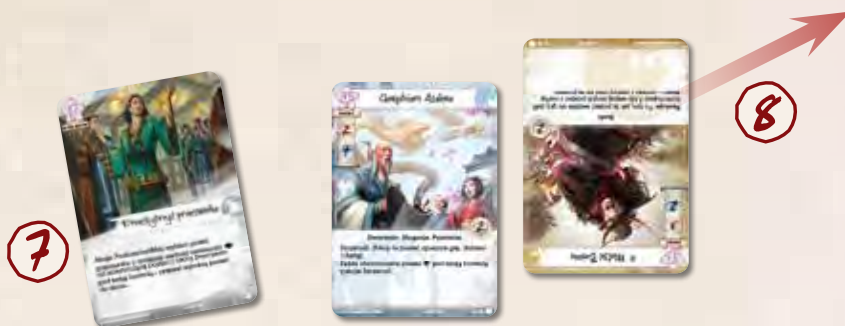


Katarzyna, grająca Klanem Żurawia, deklaruje konflikt przeciwko Tomaszowi, który dowodzi Klanem Lwa. Przesuwa swojego uhonorowanego Gawędziarza Asahinę do przodu ze strefy domu i deklaruje go jako atakującego (1). Wybiera krąg powietrza z puli niezajętych kręgów i kładzie go na jednej z prowincji Tomasza polityczną stroną do góry (2). W ten sposób oznaczona zostaje atakowana prowincja i typ konfliktu (polityczny). Tomasz odwraca teraz kartę prowincji, odkrywając Umocnione pozycje (3). Następnie na obrońcę deklaruje Matsu Beionę i przesuwa ją do przodu ze strefy domu (4).

Przykład konfliktu (kontynuacja)



Po tym, jak wszyscy gracze zadeklarowali uczestniczące postaci, broniący gracz może wykonać akcję. Tomasz wykorzystuje tę możliwość, aby zagrać kartę Gry dworskie (5), i hańbi Gawędziarza Asahina Katarzyny. To sprawia, że stan „Ushonorowany” zostaje usunięty z jej postaci (6), a jej siła spada z sześciu do czterech. Całkowita siła polityczna po stronie Katarzyny wynosi teraz cztery, a po stronie Tomasza dwa.



Teraz Katarzyna ma okazję, aby wykonać akcję i zagrywa wydarzenie Przechytrzyć przeciwnika, wybierając na jego cel Matsu Beionę (7). To wydarzenie odsyła Matsu Beionę do domu, usuwając ją z konfliktu (8). Całkowita siła polityczna po stronie Katarzyny w dalszym ciągu wynosi cztery, a po stronie Tomasza obniżyła się do zera.



Teraz Tomasz może wykonać akcję. Postanawia spasować, ponieważ nie ma teraz możliwości zmiany wyniku konfliktu. Katarzyna również pasuje, gdyż nie ma środków, aby jeszcze bardziej zwiększyć swoją przewagę. Katarzyna wygrywa niebroniony konflikt cztery do zera. Tomasz traci jeden żeton honoru, ponieważ konflikt był niebroniony. Umocnione pozycje mają 5 siły, a Katarzyna wygrała o 4, co oznacza, że prowincja nie zostaje spustoszona. Katarzyna rozpatruje efekt kręgu powietrza i zabiera 1 żeton honoru Tomaszowi. Następnie zabiera krąg powietrza i kładzie go obok swojej twierdzy. Na koniec Gawędziarz Asahina wraca do domu i przechodzi do ukłonu (9). Konflikt jest zakończony.

Walka o Łaskę cesarską

Na końcu fazy konfliktu każdy z graczy podlicza całkowitą wartość chwały (na karcie zaznaczono ją po prawej stronie, nad polem tekstowym) na przygotowanych postaciach i dodaje ją do liczby kręgów w swojej puli zajętych kręgów. Gracz, który uzyska wyższą sumę, zdobywa kartę Łaski cesarskiej i umieszcza ją wybraną stroną (militarną lub polityczną) do góry obok swojej twierdzy. Ten gracz „zapewnił sobie przychylność Cesarza”, która zależnie od strony, na którą karta jest obrócona, będzie zapewniała graczowi, +1 do odpowiedniej sprawności podczas konfliktów danego typu. Jeśli żaden z graczy nie osiągnie przewagi, Łaska cesarska pozostaje tam, gdzie się znajduje (niezajęta lub pod kontrolą gracza, który aktualnie ją ma, na tej samej stronie).

Po zakończeniu walki o Łaskę cesarską należy przejść do fazy losu.



Wartość chwały

Faza 4: Los

Faza losu to moment, w którym karma i przeznaczenie zaczynają silniej oddziaływać i różne postaci zbliżają się do swojego ostatecznego losu.

Na początku fazy losu należy odrzucić każdą postać, na której nie ma żetonów losu (w kolejności graczy). Kiedy postać jest odrzucana, umieszcza się ją w stosie kart odrzuconych talii, z której pochodzi. **Uwaga:** kiedy postać opuszcza grę, odrzuca się również wszystkie dołączone do niej dodatki.

Następnie każdy gracz (w kolejności graczy) usuwa jeden żeton losu z każdej pozostałej postaci pod swoją kontrolą.

Na koniec należy umieścić 1 żeton losu na każdym niezajętym kręgu. **Uwaga:** kiedy gracz wybiera krąg z żetonami losu podczas konfliktu, który inicjuje, zabiera wszystkie żetony losu z tego kręgu i dodaje je do swojej puli.

Po zakończeniu powyższego procesu, gra przechodzi do fazy przegrupowania.



Faza 5: Przegrupowanie

Faza przegrupowania to czas, kiedy przywódcy klanów mają okazję przygotować się na kolejną rundę gry.

Na tę fazę składają się cztery kroki:

Krok 1. Przygotowanie każdej karty w grze

Każdy gracz przygotowuje wszystkie swoje karty w ukłonie.

Krok 2. Odrzucenie niechcianych kart z prowincji

W kolejności graczy każdy gracz może odrzucić dowolną liczbę odkrytych kart ze swoich niespustoszonych prowincji. Każdy gracz musi odrzucić wszystkie odkryte karty ze swoich spustoszonych prowincji. Odrzucone karty należy zastąpić zakrytymi kartami z talii dynastii.

Krok 3. Odłożenie wszystkich kręgów do puli niezajętych kręgów

Wszystkie kręgi należy odłożyć jednocześnie.

Krok 4. Przekazanie znacznika pierwszego gracza

Gracz, który posiada znacznik pierwszego gracza, przekazuje go swojemu przeciwnikowi. Ten gracz będzie pierwszym graczem w następnej rundzie gry.

Koniec fazy przegrupowania wyznacza koniec aktualnej rundy. Należy teraz przejść do fazy dynastii kolejnej rundy gry. Gra toczy się w ten sposób, dopóki jeden z graczy nie wygra.

Strategia: odrzucanie kart

Podczas tego kroku masz okazję wymienić wybrane karty dynastii, jeśli uważasz, że nie pomogą ci w kolejnych rundach. W ten sposób zyskujesz możliwość dobrania nowej karty z talii dynastii, więc jeśli potrzebujesz konkretnej karty, spróbuj ją w ten sposób znaleźć. Oczywiście jeśli uważasz, że wszystkie karty w twoich prowincjach będą przydatne, nie powinieneś ich wymieniać!

Co teraz?

Powyżej przedstawiono wszystkie zasady potrzebne do rozegrania pierwszej gry. Po zakończeniu gry, z krótkiego opowiadania „Pora toczenia wojen” na stronie 19 gracze mogą dowiedzieć się więcej o Kacicie Asami. Informacje wprowadzające na temat wielkich klanów Rokuganu można znaleźć na stronie 22.

Gracze mogą rozegrać teraz jeszcze kilka gier treningowych taliami startowymi lub, jeśli są gotowi, mogą rozpocząć budowanie własnych talii (zobacz: strona 18). Warto też zapoznać się na koniec z kilkoma bardziej zaawansowanymi zasadami, które przedstawiono w dodatkach na stronie 29.



Budowanie talii

Zestaw podstawowy *Legandy Pięciu Kręgów: Gry karcianej* został zaprojektowany tak, aby zapewnić dobre wrażenia z rozgrywki i dużą różnorodność rozgrywanych partii. Jednak po rozegraniu kilku gier taliami startowymi gracze są już gotowi, aby wypróbować własne strategie i stworzyć swoje niepowtarzalne talie.

Po co tworzyć własne talie?

Tworzenie talii to proces, dzięki któremu gracz może zmienić swoją talię, wprowadzając do niej nowe strategie i pomysły. Dzięki temu może doświadczyć gry w nowy sposób – zamiast próby opanowania strategii talii startowych, może budować własne talie, oparte na takich założeniach, jakie najbardziej mu się podobają. Konstruując własne talie, gracze nie tylko biorą udział w grze, ale także decydują o jej kształcie i przebiegu.

Wpływ

Każda twierdza zapewnia kontrolującemu ją graczowi określoną liczbę punktów wpływu, których można użyć podczas budowania talii. Wpływu używa się, aby umieścić **nieklanowe karty z jednego innego klanu** w swojej talii konfliktu.

Wiele kart konfliktu posiada koszt wpływu, zaznaczony na dole karty. Każda łodyga bambusa oznacza jeden punkt wpływu. Łączna wartość wpływu na nieklanowych kartach w talii gracza nie może przekroczyć wartości wpływu na jego twierdzy.

Jeśli karta konfliktu z symbolem klanu nie ma wartości wpływu, nie może być użyta jako nieklanowa karta w innej talii. Neutralne karty, które nie mają wartości wpływu, mogą znaleźć się w każdej talii.



Koszt wpływu wynoszący 2

Zasady rozbudowy talii

Zasady rozbudowy talii stosuje się podczas oficjalnej gry turniejowej. Kolejne kopie tego zestawu podstawowego i inne rozszerzenia zapewniają dodatkowe możliwości rozbudowy talii. Poniżej znajdują się podstawowe wytyczne do stworzenia własnej talii:

- 1 twierdza
- 5 prowincji
- 1 talia dynastii (40-45 kart)
- 1 talia konfliktu (40-45 kart)
- 1 karta roli (opcjonalnie)

Należy przestrzegać następujących obostrzeń:

- ♦ Gracz musi wybrać dokładnie 1 twierdź. Każda karta, której przynależność odpowiada twierdzy gracza, to karta **KLANOWA**.
- ♦ Gracz może używać 1 karty roli. Podczas przygotowania gry kartę roli należy położyć obok twierdzy gracza. Zmienia ona możliwości budowania talii i rozgrywki.
- ♦ Talia dynastii musi zawierać co najmniej 40, ale nie więcej niż 45 kart. Każda z tych kart musi być klanowa lub neutralna (neutralne karty nie posiadają symbolu przynależności w prawym górnym rogu).
- ♦ Talia konfliktu musi zawierać co najmniej 40, ale nie więcej niż 45 kart. Każda z tych kart musi być klanowa, neutralna lub kupiona od jednego innego klanu za wpływ (zobacz: ramka „Wpływ” po lewej).
- ♦ Gracz nie może zawrzeć więcej niż 10 postaci w talii konfliktu.
- ♦ Gracz nie może zawrzeć więcej niż 3 kopii tej samej karty (o takiej samej nazwie) w swoich taliach dynastii i konfliktu (w dowolnej kombinacji).
- ♦ Zestaw prowincji gracza musi zawierać dokładnie 5 prowincji, po 1 powiązanej z każdym kręgiem. (Związek z danym kręgiem oznaczono symbolem kręgu w lewym dolnym rogu karty). Każda prowincja musi być klanowa lub neutralna. W zestawie prowincji gracza nie może się znaleźć więcej niż jedna kopia danej karty (o takiej samej nazwie).

Rozgrywka z jednym zestawem

Podczas budowania talii dla jednego gracza za pomocą kart z jednego zestawu podstawowego minimalna liczba kart w talii dynastii i konfliktu to 30.

Aby za pomocą jednego zestawu podstawowego zbudować talie dla dwóch graczy, należy podzielić karty neutralne po równo pomiędzy graczy (tak jak w grze wprowadzającej) i użyć wszystkich kart i punktów wpływu dostępnych dla wybranych par klanów.



Pora toczenia wojen

Kakita Asami z Klanu Żurawia pieczołowicie napełniła cztery czarki: po jednej dla każdego przedstawiciela Klanu Lwa, jedną dla swojego obrońcy i jedną dla siebie. Jakże pragnęła znów być uczennicą, wrócić do czasów, gdy jej największym zmartwieniem było opanować do perfekcji technikę nalewania herbaty, a nie zapobiec wojnie między swoim klanem i Lwem!

Westchnęła cicho i wróciła na miejsce, z wdziękiem klękając na macie *tatami*. Pomieszczenie było niewielkie i skromne jak na gust Żurawia, ale przecież zamek ten leżał w samym sercu ziem Lwa.

– Kapłani słyszą laments naszych czcigodnych przodków, którzy domagają się, by Żuraw zwrócił Równinę Osari prawowitym właścicielom – rzekł twardo Ikoma Eiji, historyk prowadzący negocjacje w imieniu Klanu Lwa. Jego towarzyszką, wojowniczą Matsu Beiona, krążyła nerwowo od ściany do ściany ze zmarszczonym gniewnie czołem. Z trudem panowała nad sobą, kipiąc wściekłością i frustracją. Asami mogła z łatwością sprowokować wojowniczkę do wybuchu, jednak na nic by się to nie zdało. Ojciec polecił jej otworzyć dyplomatyczną furtkę na wypadek zerwania głównych rokowań, prowadzonych w Cesarskiej Stolicy. A gdyby i tu zrobiło się za gorąco – cóż, właśnie dlatego był z nią Kaezin-san, jej obrońca, jej *yōjimbō*.

Asami upiła łyk herbaty i uśmiechnęła się łagodnie.

– Najwyraźniej wasi *shugenja* źle odczytali omeny. Klan Żurawia jest prawowitym panem równiny. – To prawda, *shugenja* Lwa naprawdę potrafili rozmawiać z przodkami w zaświatach, ale „nadnaturalne” zeznania nie miały żadnej sądowej wagi.

Historyk Ikoma powstał i z oburzeniem machnął dłonią w stronę horyzontu, mrużąc gniewnie oczy.

– Wasze wojska okupują równinę zaledwie dwie pory roku. Wcześniej strzegł jej Klan Lwa.

Asami spojrzała na swojego strażnika, który z kamiennym spokojem śledził każdy ruch Matsu. Odezwała się grzecznie:

– To prawda, przez trzy krótkie pokolenia Lew stał na straży równiny. Ale nasi najstarsi samuraje wciąż pamiętają czasy, gdy to Żuraw wypasał tamtejsze bydło i zbierał plony z pól, jak czynił od nieprzeliczonych wieków.

Klan Żurawia potrzebował Równiny Osari bardziej, niż kiedykolwiek wcześniej. Straszliwe tsunami spustoszyło pola ryżowe na wybrzeżu i kapłani nie umieli powiedzieć, jak prędko duchy Ziemi powrócą, by ta znów zaczęła rodzić. Właśnie dlatego klan nie mógł sobie pozwolić na kolejną wojnę, zwłaszcza, że walki wokół Toshi Ranbo przybrały na sile.

– Żuraw ukradł te ziemie Lwu! – Ikoma z trzaskiem zamknął wachlarz i wymierzył go w Asami. – Pokonał nas nie orężnie, z honorem, ale z pomocą niegodnych sztuczek! Nie mieliście sił, by zwyciężyć, a jednak wygraliście! Lew o tym pamięta. Nasi przodkowie nie kłamią.



Asami głęboko westchnęła. Wiedziała, że Lew rzuci takie oskarżenie, ale sądziła, że spróbuje sformułować je dworniej.

Historyk zapatrzył się w zwój, na którym wypisano cytaty z *Dowodzenia Akodo*, najważniejszego traktatu o sztuce wojny, dzieła samego Kami. Brzmiał: „Bez honoru nie można zwyciężyć. Bez strachu nie można ponieść klęski”. W zamyśleniu zaczął gładzić zarośnięty podbródek.

Asami pamiętała inny fragment *Dowodzenia* i rozważała, czy nie uraczyć gospodarza jego mądrością: *Na polu bitwy każde działanie jest honorowe. Ale nim zdążyła przemówić, Ikoma podjął wywód.*

– U zarania Cesarstwa, pierwszy Hantei powierzył Panu Akodo pieczę nad tą równiną, by jej doglądał w jego imieniu. Niebiosy pragną, by powiewał nad nią sztandar Lwa.

Asami zamknęła oczy i pomodliła się w duchu do Pani Doji, by następne słowa, które wypowie, miały w sobie powagę dorównującą jej determinacji oraz lekkość i wdzięk godne przodkini.

– Nie możemy bez końca patrzeć w przeszłość, skoro przyszło nam żyć tu i teraz. Gdyby Niebiosy naprawdę orzekły, że Lew będzie na wieki władał równiną, nie zdołalibyśmy jej wam odebrać.

Zaległa niezręczna cisza. Za rozsuniętymi drzwiami i drewnianą werandą widać było płatki wiśni, wirujące nad dziedzińcem. Przypomniały one Asami płatki śniegu na wietrze i długie noce spędzane w domu, wśród opowieści, pieśni i niezręcznych uśmiechów pierwszej miłości. Ale zima minęła, a wkrótce przemienie i wiosna. Zbliżało się lato, pora toczenia wojen.

Ikoma rozpoczął kontratak.

– Czy zaprzeczysz, że to Lew najlepiej zagwarantuje równinie bezpieczeństwo? Wasze posiadłości na wybrzeżu nie raz padały łupem piratów. Byłoby hańbą, gdyby podobne bandy przestępców pustoszyły wioski na Osari. Czyż nie pragniemy tego samego: chronić ziemie Cesarza najlepiej, jak to możliwe?

Asami musiała dobrze ważyć słowa, by nie zasugerować, że odpowiedź brzmi „nie”.

– Dobrze strzeżemy równiny.

– Sprawdźmy to w praktyce! – krzyknęła Matsu. – Honor nakazuje nam odebrać te ziemie siłą! Nie traćmy czasu na czczą gadaninę. Zmierzmy się na polu bitwy! Nasi przodkowie pragną sprawiedliwości. Żuraw rozpierzchnie się, słysząc nasz ryk!

– Uspokój swoją towarzyszkę – powiedziała Asami spokojnie, ignorując wybuch *bushi*. Zdało jej się, że na ustach historyka przez moment gościł uśmiešek. Potem zapytał:



– Czy lękasz się, że Beiona-san zrealizuje swoje groźby? Czyż Doji Kuwanan-sama nie stacjonuje właśnie na granicy, strzegąc wioski Shirei?

Serce Asami zamarło w piersi. To możliwe, ale nie miała pewności. Nie widziała Kuwanana od miesiąca, odkąd po śmierci ojca przestał do niej pisać. Czyżby tak źle ukrywała swoje uczucia? Co historyk mógł o tym wiedzieć? Nie. Niemożliwe. Kuwanan na pewno jest gdzieś indziej, na polecenie siostry służy na bezpiecznym dworze.

Panel za nimi rozsunał się. Wszedł służący, by wręczyć historykowi zwój.

– Pilna wiadomość, mój panie.

Ikoma zabrał list i odprawił sługę. Gdy czytał, w pokoju zaległa głucha cisza.

– Pani Asami, wygląda na to, że nasza rozmowa dobiegła końca. Tak jak się obawiałem, grupa pozbawionych czci roninów wymordowała żołnierzy Żurawia przy Shirei Mura.

Ciało Kuwanana leży bez ruchu wśród krwi i błota, które plamą jego błękitno-srebrną zbroję. Plugawy ronin wywija jego rodową katana, parodiując starożytną technikę rodu Kakita.

Przegnała ten obraz z głowy, ale serce wciąż waliło jej jak młotem, a policzki oblały się czerwienią. Asami odruchowo sięgnęła po wachlarz, by osłonić usta, ale natychmiast go opuściła, jakby nigdy nie próbowała ukryć swojej reakcji.

– To straszne wieści – wyksztusiła. Ikoma Eiji usiadł z powrotem, sięgnął po zestaw do kaligrafii i zaczął pisać list.

Siły Klanu Żurawia nie mogły ulec – na pewno nie „bandzie roninów”, jak twierdził Lew. Nawet jeżeli faktycznie walczyli z roninami, musiał opłacić ich wróg, który najpewniej wzmocnił ich też swoimi *ashigaru*, bez sztandarów klanu.

Honor nakazywał Asami uwierzyć w słowa historyka, a przynajmniej udawać, że dała im wiarę, ale serce nie chciało się zgodzić. Doji Kuwanan nie mógł zginąć. Gdyby Czempion Klanu Żurawia straciła i ojca, i brata tej samej wiosny, czy mogłaby wciąż pragnąć pokoju? Czy też musiałyby pomścić najbliższych?

Pozbawiona dalszych argumentów Asami mogła tylko modlić się cicho, by jej klan odzyskał na czas wioskę.

Gdyby Lew pierwszy „pokonał” roninów, sprawa Żurawia bardzo by ucierpiała. Wróg znów próbował sprowokować jej klan do działania, bo ktokolwiek oficjalnie wypowie wojnę, utraci przychylność Cesarza.

– Kaezin-san – powiedziała, podnosząc się. *Yōjimbō* wstał tuż za nią. – Pora wracać do domu.

Dłoń Matsu Beiony spoczęła na rękojeści katany. Kaezin postąpił krok przed Asami, która zauważyła, jak dyskretnie luzuje miecz w pochwie, gotów uderzyć w każdej chwili. Ikoma Eiji odłożył pędzel i westchnął.

– Rozmowy w Otosan Uchi nie dobiegły jeszcze końca i nasz pan życzy sobie, byś pozostała jego honorowym gościem, póki sprawy nie zostaną zamknięte.

Historyk ujął to dość zgrabnie, ale Asami bez trudu zrozumiała właściwe znaczenie jego słów: ona, Kaezin i cała świta zostali zakładnikami na wypadek, gdyby jednak doszło do wojny.

– Pani Asami, zechciej proszę dodać kilka słów od siebie – powiedział, wskazując na papier. – Przedstawiciele Żurawia w Otosan Uchi na pewno ucieszą się, widząc twoje pismo i wiedząc, że jesteś bezpieczna pod naszym dachem.

Z tego listu Kakita Yuri dowie się zatem, jak bardzo go zawiodła – jako negocjatorka i jako córka.

Ostatni płatek wiśni oderwał się od gałęzi i spłynął na ziemię.



Wielkie Klany

Siedem Wielkich Klanów Rokuganu od tysiąca lat służy Chryzantemowemu Tronowi stosownie do swych sił i słabości. W niniejszej sekcji znajdziesz krótki opis każdego z nich.

Klan Kraba



Południowej granicy Rokuganu strzeże budowla tyleż cudowna, co ponura. Mur Kaiu przecina krainę niczym ogromna blizna, a jego idealnie dopasowane, szare bloki kamienia wznoszą się na trzydzieści metrów wwyż i sięgają na dziesięć metrów w głąb. Od południa graniczy z Krainami Cienia, skażonym pustkowiem, gdzie panoszą się potwory rodem z Jigoku. Na północ ciągną się ziemie Klanu Kraba, budowniczych i obrońców Muru.

Gdy Siedem Gromów zwyciężyło Fu Lengą i jego armie wyparto z Rokuganu, pierwszy Cesarz nakazał odgradzić Rokugan od Krain Cienia. Klan Kraba od wieków wypełnia to polecenie z całkowitym oddaniem. Przesądni wieśniacy szepczą, że fundamenty Muru wzmocniła krew samurajów, chociaż Krab nigdy nie zniżyłby się do uprawiania magii krwi, nawet w obronie ukochanego Cesarstwa. Ale to zgrabna metafora poświęcenia Klanu Kraba. Inni mogą wysławiać Tysiąc Lat Pokoju, ale w ustach Kraba ta nazwa brzmiałaby fałszywie, skoro jego klan codziennie traci ludzi odpierając ataki na Mur i wskutek straszliwej mocy Skazy Krain Cienia. Ale mimo tego Klan Kraba nigdy się nie ugiął i niestrudzenie trwa na posterunku, broniąc granicy Cesarstwa.

Strategia: Klan Kraba

Klan Kraba to nieugięci, stoicy i nieustraszeni obrońcy Cesarstwa w walce przeciwko zagrożeniu pochodzącemu z Krain Cienia. Ten klan najlepiej czuje się podczas obrony przed atakami wroga, kiedy ma okazję reagować na agresję i może działać jako drugi w rundzie. Spróbuj odpierać najsilniejsze ataki wroga i uderzać, kiedy jest osłabiony. Ponieważ Klan Kraba to także niezrównani budowniczowie, posiada liczne miejsca wspomagające obronę prowincji i wzmacniające postaci, dlatego upewnij się, że masz kilka dodatkowych kart miejsc w swojej talii dynastii.



Upór był od zawsze cechą Krabów. Kami Hida zbudował swoją siedzibę w niedostępnych górach na południu, twierdząc, że przyjmie na służbę wyłącznie ludzi gotowych żyć z nim na pustkowiu. Trzech spośród kandydatów próbowało szczególnie się zasłużyć, więc Kami nakazał im zabić potężnego demona. Zdołali tego dokonać umiejętnie współpracując, i w nagrodę Hida pozwolił im założyć wielkie rodziny Klanu Kraba. Zadania rodów po dziś dzień odpowiadają roli, którą założyciele pełnili w legendarnym boju. Ród Hiruma, którego protoplasta wytropił bestie, kształci zwiadowców. Kuni, potomkowie odkrywcy słabych punktów demona, służą jako uczeni kapłani. I wreszcie Kaiu, wywodzący się od twórcy miecza, którym zgładzono potwora, to od wieków rzemieślnicy i inżynierowie, budowniczowie muru noszącego ich imię.

Potem do klanu dołączyła jeszcze jedna rodzina, a stało się to w niezwykłych okolicznościach. Ród Yasuki, mając dość ciągłych pretensji wyniosłego Klanu Żurawia, zerwał z nim więzi i poprzysiągł wierność Krabowi, który z ochotą ją przyjął. Zamiast samurajów na wojnę z Krainami Cienia rodzina Yasuki szkoli dworzan, dyplomatów i kupców, jest więc dla wojowniczego Klanu Kraba niezbędna.

Zdaniem życzliwych, siła i niezłomna determinacja przynoszą Klanowi Kraba zaszczyt. Ale ludzie, którzy żyją bezpiecznie z dala od Muru i nie znają poświęcenia, którego wymaga obrona Cesarstwa, często uważają Krabów za nieokrzesane osiłki, zbyt tępe, by zrozumieć zawilgości prawdziwej kultury. Sam Klan Kraba nie zważa na postronne opinie, nie miesza się w intrygi i spory. Odwraca się plecami od dworów Rokuganu, by zwrócić twarz w stronę prawdziwego nieprzyjaciela – Krain Cienia.

Klan Żurawia

U zarania Cesarstwa, Kami upadli z Wysokiej Równiny Niebios na ziemię i znaleźli się w świecie okrucieństwa i wojny. Kami Doji, siostra Hantei, pierwszego Cesarza, zaczęła cywilizować lud zamieszkujący tę dziką krainę. Była wcieleniem wdzięku i elegancji, więc niosła wszędzie spokój i ukojenie, tak jak piękna pogoda uspokaja wzburzone morze. Uczyła ludzi pisania, by tworzyli kroniki swoich dokonań, polityki, aby zarządzali swoimi sprawami, ekonomii i handlu, aby się bogacili, oraz sztuki i kultury, by ich życie stało się lepsze. Niektórzy z uczniów, głęboko poruszeni wspaniałością Doji, złożyli jej hołd i zostali pierwszymi samurajami Klanu Żurawia. Od tamtej pory Żuraw jest dla Cesarstwa niczym poezja i jej twórca jednocześnie, niczym kujący miecze kowal i wojownik, który tym mieczem włada. Czymkolwiek by się nie trudnili, samuraje Klanu Żurawia zawsze dążą do doskonałości, stanowiąc ideał, do którego inne Klany mogą co najwyżej aspirować.

Klanem włada rodzina Doji, ucieleśnienie perfekcji, gracji i piękna. Uśmiechając się łagodnie, Doji obsypują swych nieprzyjaciół podarunkami, niepostrzeżenie łąpiąc ich w skomplikowaną sieć długów i zobowiązań, z której



niełatwo się wyplątać. Kakita, ród nazwany imieniem męża Pani Doji, pierwszego Szmaragdowego Czempiona, tworzy niezrównaną muzykę, poezję, malarstwo i rzeźbę. Ale najwyższym osiągnięciem tego rodu jest szybkie jak myśl uderzenie miecza podczas pojedynku *iaijutsu*, gdy mistrzostwo i sztuka splatają się w jedno. *Shugenja* z rodu Asahina to pokojowe serce Żurawia, rozjemcy i uzdrowiciele, którzy odrzucają przemoc i gardzą wojną. A gdy tej nie da się uniknąć, tworzą talizmany *tsangusuri*, które chronią wojowników walczących w ich imieniu. Ci zaś pochodzą głównie z zawsze czujnej rodziny Daidoji, dyskretnych i śmiercionośnych obrońców klanu. Kształci ona zarówno Żelaznych Żurawi, którzy stanowią trzon armii klanu, jak i mistrzów sprytnych manewrów i zwodniczych taktyków. Działający z ukrycia zwiadowcy z rodziny Daidoji nękają znacznie liczniejsze wojska przeciwnika, siejąc w jego szeregach zwątpienie i grozę, by Klan mógł stanąć do otwartej bitwy dopiero, gdy zwycięstwo będzie pewne.

Klan Żurawia budzi wśród mieszkańców Cesarstwa sprzeczne uczucia. Jego dokonania wywołują jednocześnie szacunek i nienawiść, a gracja i elegancja wzbudza podziw i zazdrość. Są jednocześnie twórcami rzeczy pięknych i wcielonym pięknem, zawsze stoją po stronie pokoju i grzeczności, ale mają na podporządku śmiercionośną ostrza. Ale wszyscy samuraje Cesarstwa zgadzają się w jednej kwestii. Żuraw nie tylko decyduje, co można zwać kulturą, choć jego nienaganne stroje wyznaczają standardy mody dla reszty Rokuganu, piękno Cudownych Ogrodów i nieprzebrane bogactwo wybitnych dzieł sztuki porusza do głębi, a sztuka dyplomatyczna pozwala dominować na dworach Cesarstwa. On po prostu ucieleśnia kulturę Rokuganu.

Strategia: Klan Żurawia

Klan Żurawia słynie jako największa siła polityczna Szmaragdowego Cesarstwa. Jego honorowi samuraje doskonale przewodzą i chronią klan przed zewnętrznym zagrożeniem. Wykorzystaj przewagę polityczną, aby rozbić przeciwników podczas konfliktu. Staraj się uhonorować swoje postaci i kontrolować grę, trzymając przeciwników na dystans. Klan Żurawia ma tylko kilka postaci, które są godnymi przeciwnikami w konflikcie militarnym, więc położenie na nich kilku dodatkowych żetonów losu, aby obronić się przed konfliktami tego typu, może zadecydować o zwycięstwie lub przegranej.



Klan Smoka



W Cesarstwie ceni się posłuszeństwo i szanuje tradycje – dlatego właśnie Klan Smoka stanowi dla niego zagadkę. Wierni naukom tajemniczego założyciela, Kami Togashiego, samuraje Smoka kładą szczególny nacisk na indywidualne poszukiwanie doświadczeń i drogi do oświecenia. Od tysiąca lat, które minęły od upadku Kami, zwolennicy Togashiego uchodzą za dziwaków. Mieszkają w wysokich górach na północy, gdzie pełnią niepojęty obowiązek – czuwają nad Cesarstwem. Ale przy tym rzadko mieszają się do polityki Rokuganu na wzór innych klanów, a gdy już to robią, nikt prócz nich samych nie zna ich motywów. W sekrecie wypełniają bowiem proroctwa swojego założyciela, nawet gdy sami nie są pewni, czego wizja miałaby dotyczyć.

Smok posiada oczywiście swoje tradycje, ale nawet one różnią się od zwyczajów powszechnych w Cesarstwie od tysiąclecia. Powiada się, że *shugenja* Smoka są gruncie rzeczy wojownikami, wojownicy – mnichami, a mnichów po prostu nie sposób zrozumieć. Choć rodzina Mirumoto kształci fenomenalnych szermierzy, walczą oni w stylu nazywanym *niten*, czyli „dwa nieba”, dzierżąc jednocześnie katanę i wakizashi. *Shugenja* z rodu Agasha studiują alchemię, dziwaczną sztukę, która pozwala podczas modlitwy przechodzić od jednego Żywiotu do drugiego i tworzyć niezwykle cuda: specjalnie hartowane miecze i proszek na fajerwerki. Rodziny zwykle kooperują, więc *bushi* Smoka rozumieją duchy żywiołów lepiej, niż reszta wojowników Cesarstwa, a *shugenja* zaskakująco często stają do walki. Dworzanie z rodu Kitsuki również doskonale się w sztuce miecza, ale w pierwszym rzędzie są niezrównanymi mistrzami obserwacji, ich niepojęta dla

reszty Rokuganu technika pozwala łączyć drobne poszlaki w całość obrazu przestępstwa. Są wreszcie wytatuowani mnisi z Zakonu Togashi, zwani też *ise zumi*. Zdobią ciała magicznymi tatuażami i zawsze podążają własną ścieżką, która jednym nakazuje żyć w górskiej pustelni, a innym – przemierzać Cesarstwo w poszukiwaniu nowych doświadczeń.

Skłonność do indywidualizmu sprawia, że przyjaciół i wrogów mają raczej pojedynczy samuraje Smoka, niż cały klan. Gdy jednak przyjąć ogólną perspektywę, okaże się, że tajemniczy styl życia i izolacja zaskarbiły Smokowi niewielu wrogów i jeszcze mniej bliskich sojuszników. Ponieważ żyją po drugiej stronie Cesarstwa, właściwie nie mają kontaktu z Krabem. Utrzymują serdeczne relacje z sąsiadami – Klanem Feniksa, który również poświęca się religii i mistryce, oraz Klanem Jednorożca, którego dziwne zwyczaje też nie budzą zaufania reszty Rokuganu. Trudniejsza relacja łączy Smoka z Lwem, który podejrzliwie patrzy na wszelkie przejawy indywidualizmu, i Żurawiem, ze względu na trwającą od zarania Cesarstwa rywalizację pomiędzy szermierzami Kakita i Mirumoto. Najdziwniejsza relacja łączy jednak Smoka i Skorpiona, ten pierwszy wydaje się bowiem świetnie rozumieć tajemnice drugiego, ku wielkiemu niezadowoleniu agentów Skorpiona zdemaskowanych przez śledczych Kitsuki.

Bardzo niewielu ludzi może powiedzieć, że rozumie Klan Smoka. Niektórzy twierdzą, że wszystkie paradoksy i zagadki, w których klan się lubuje, to tylko gra, trywialna szarada udająca duchową głębię. Na takie zarzuty Smok odpowiada przysłowiem *ise zumi*:

– Cóż jest mądrością? – zapytał ktoś.

– Cóż nią nie jest? – odparł ktoś inny.

Strategia: Klan Smoka

Członkowie klanu Smoka uchodzą za tajemniczych samotników, którzy odizolowali się od cywilizacji w północnych górach Rokuganu, aby poszukiwać wiedzy i dostąpić oświecenia. Jedną z największych sił klanu jest dobre wykorzystywanie dodatków, więc zainwestowanie dodatkowych żetonów losu w kluczowe postaci, do których dołączysz kilka dodatków, będzie zawsze dobrym pomysłem – w ten sposób zarówno postać, jak i dodatki dłużej będą oddziaływać na grę. Klan Smoka potrafi zachować równowagę między siłą militarną i polityczną. Wykorzystaj tę harmonię i uderzaj tam, gdzie twój przeciwnik jest obecnie najslabszy.

Klan Lwa

Każdy samuraj Rokuganu mierzy odwagę, honor i poczucie obowiązku miarą Klanu Lwa.

Niezrównani żołnierze i niepokonani dowódcy tego klanu formują największą armię Cesarstwa, i ta dumna wojskowa tradycja czyni Lwa Prawą Ręką Cesarza, której zadaniem jest bronić bezpieczeństwa władcy i trwałości jego panowania. Wobec tak ważnej powinności, strach nie znaczy nic, a groźba śmierci tylko wzmacnia determinację, nie ma bowiem większego zaszczytu, niż zginąć w honorowej walce. Klan Lwa walczył w niezliczonych wojnach i dobrze wie, że zwycięża ten, kto ma odwagę atakować.

Cztery rodziny Lwa od prawieku ucieleśniają Siedem Filarów Bushidō. Ród Akodo nosi nazwisko założyciela klanu, kami Akodo Jednookiego, boga wojny i największego dowódcy wszech czasów. Podobno od tysiąca lat żaden generał z rodziny Akodo nie przegrał bitwy, nic zatem dziwnego, że ród cieszy się reputacją niepokonanych dowódców i wybitnych strategów. Rodziny Matsu to pazury Klanu Lwa, ostrzone każdego dnia podczas morderczego treningu. Każdy Matsu to wojownik od kotyski aż po grób, niezrównany i straszliwy siewca śmierci, gotów w każdej chwili oddać życie na chwałę Rokuganu. Rodzina Ikoma kształci historyków, dokumentujących dzieje Rokuganu od jego powstania – to oni piszą legendy o wielkich wojownikach. Historia



to klucz do zwycięstwa, gdyż samuraj uczy się najwięcej, studiując dokonania swoich przodków. Ród Kitsu łączy Królestwo Śmiertelnych z Królestwem Czcigodnych Przodków, a wywodzący się zeń sōdan-senzo potrafią porozumiewać się z duchami zmarłych. To potężni *shugenja*, którzy przywołują dusze pradawnych bohaterów by, korzystając z ich wiedzy oraz doświadczenia, poprowadzić Klan Lwa do zwycięstwa nawet przeciw największym przeciwnościom. Łącząc strategię, zajadłość, mądrość i tradycję, cztery rody Lwa składają się na perfekcyjną maszynę wojenną, której podporządkowany jest każdy aspekt samurajskiego życia.

Jako dowódcy armii Cesarza, samuraje Klanu Lwa oceniają pozostałe klany wyłącznie pod względem przydatności dla obrony Rokuganu i wierności czcigodnym cnotom *bushidō*. Niezlomność i odwaga Kraba zawsze budziły szacunek Lwa, choć jego zdaniem strategią i dyscypliną można osiągnąć więcej, niż czystą siłą. Odwieczna wrogość wobec Żurawia rodzi się z prostego pytania: co służy Cesarstwu lepiej, pompastyczna paplanina dworaków czy niezłomna i zawsze gotowa stał? Lew nie zwraca uwagi na Smoka, który kryje się w górach i w związku z tym nie przydaje się Cesarstwu. Ponieważ pokój oznacza kres samurajskiego stylu życia, Lew nie znosi pacyfizmu Feniksa. Skorpionom nie można ufać, choćby ich maski krzywiły się w słodkich uśmiechach, bo zawsze są gotowe uządlić. Jednorożcom brak dyscypliny, co świadczy o ich barbarzyństwie – a dzikusy nie potrafią zrozumieć *bushidō*.

Lew żyje, oddycha i umiera dla Cesarza i dla Rokuganu. Gdyby jednak interes władcy i dobro Cesarstwa zaczęły się rozchodzić, jaką morderczą lub niehonorową drogę musiałby wybrać Klan Lwa?

Strategia: Klan Lwa

Klan Lwa jest dumny, agresywny i porywczy, a nade wszystko ceni sobie sprawność militarną. Klan Lwa posiada największy zastęp wojowników w całym Rokuganie, dlatego jego talie często zalewają strefę gry postaciami, aby zwiększyć swoją siłę. Więcej postaci pozwala maksymalnie wykorzystać zdolność twierdzy i zdobyć pewność, że zawsze będziesz mógł wziąć udział we wszystkich konfliktach militarnych. Jednakże postaci z wysoką sprawnością polityczną są w tym klanie rzadkością i często opłaca się zainwestować w nie więcej żetonów losu, aby móc obronić się przed konfliktami tego typu.





Klan Feniksa

Klan Feniksa składa się z kontrastów: posiada straszliwą moc i nakłada na siebie wielkie ograniczenia, jest niezmiernie mądry, ale głęboko pokorny, ceni osobiste poświęcenie i chwalebne odrodzenie. Ten niezwykle spłot cnót wyznacza drogę najbardziej duchowionego z Wielkich Klanów, strażnika Tao Shinsei i opiekuna duszy Cesarstwa. Płomień Feniksa najmocniej płonął w Shibie, najmądrzejszym i najskromniejszym z upadłych Kami. Gdy jego bracia i siostry tworzyli podwaliny swego dziedzictwa i czynili sobie ziemię poddaną, Shiba pożądał tylko mądrości i harmonii. Ale w godzinie próby udał się wraz z Shinsei, Małym Mistrzem, do czarownika Isawy, by jego plemię dołączyło do wojny przeciw Krainom Cienia. Isawa dostrzegł mądrość tego posłannictwa, ale nie chciał oddać swego ludu pod rządę Kami. Odmówił zatem, a wtedy Shiba padł na kolana i przysiągł, że jeśli plemię dołączy do Cesarstwa, on i jego potomkowie zawsze będą służyć dziedzicom czarownika. Ten akt pokory legł u podstaw pokojowych tradycji Feniksa, klanu, w którym wojownicy i kapłani żyją jak równi sobie.

Klan Feniksa po dziś dzień kroczy drogą Shiby. Władą nim Rada Mistrzów Żywiołów, a jego członkowie rozmawiają z duchami krainy i służą jako kapłani oraz doradcy duchowi. Feniks dba o świątynie w całym Cesarstwie, naucza tajemnic Tao i pilnuje równowagi między śmiertelnymi i bogami. Najważniejsza z rodzin, Isawa, to ulubieńcy kami, najpotężniejsi shugenja i najmędrsi uczeni Cesarstwa.



Większość rokugańskich tradycji shugenja wywodzi się właśnie z tego rodu, w którym po dziś dzień rodzi się najwięcej dzieci słyszających głosy duchów. Rodzinie Isawa służy ród Shiba, jedyna rodzina wojowników Feniksa, sławna ze swoich *yōjimbō*. Jako zaprzysiężeni obrońcy shugenja, samuraje Shiba studiują teologię i filozofię, by chronić swoich podopiecznych przed wszelkim zagrożeniem, również gdy jest nadprzyrodzone. Na czele rodu stoi Czempion Feniksa, który nie pełni tej funkcji z racji urodzenia, ale jako wybraniec dziedzicznego miecza Feniksa, Ofushikai. Ale nawet Czempion Klanu zgina kolano przed Mistrzami Żywiołów, co byłoby nie do pomyślenia w innym klanie. Jeżeli Isawa to umysł Feniksa, a Shiba to jego zbrojne ramię, Asako stanowią serce klanu. Pełna współczucia przemowa dworzanina Asako potrafi zażegnać każdy konflikt, a wywodzący się z tego rodu uzdrowiciele radzą sobie ze wszystkimi dolegliwościami. To również najważniejsi badacze Tao, a niewielka grupka mnichów Asako dba o bibliotekę, w której złożono czcigodny dokument, i strzeże jego najważniejszych tajemnic do czasu, gdy świat będzie na nie gotowy.

Jak zapach kadzidła przenika niepostrzeżenie do najdalszych kątów świątyni, tak królestwa duchów przeplatają się ze światem śmiertelnych. Feniks pośredniczy między nimi, zwracając się do każdej duszy w Cesarstwie. Szept jego modlitwy może skłonić górę, by upadła, przekonać wyschniętą rzekę, aby na powrót popłynęła, odegnać zarazę, ukoić niespokojnego upiora i sprawić, że jałowa równina wyda obfite plony. Ale Feniks rozumie doskonale, że nawet najszlachetniejsze życzenie może mieć straszliwe i niszczycielskie konsekwencje, jeżeli zakłóci równowagę żywiołów. Chociaż inne klany uważają, że Feniks jest zbyt ostrożny w swoich kontaktach z kami, nie chcą zgoda sprawdzić, czy zawsze bezwzględnie kroczy drogą pokoju i harmonii.

Strategia: Klan Feniksa

Nikt nie może się równać z Klanem Feniksa w sztuce magicznej, a członkowie klanu nie są zainteresowani tradycyjnymi działaniami wojennymi. Użyj klanowych shugenja, aby przycisnąć przeciwnika potężnymi efektami, pozostając jednocześnie bezpiecznie ukrytym w strefie domu. Mistrzostwo żywiołów pozwoli ci wykorzystać te kręgi, których akurat potrzebujesz i uniemożliwi przeciwnikowi skorzystanie z niezbędnych mu kręgów. Niechęć do konfliktów militarnych może także wpłynąć na twojego przeciwnika, powodując, że jego ataki staną się mniej groźne.



Klan Skorpiona



Wypowiadając cztery straszliwe słowa, Kami Bayushi powiódł swoich stronników z nowo powstałego Klanu Skorpiona na ścieżkę mroczną i niebezpieczną. Na granicach Cesarstwa zbierał się wówczas wróg, ale i w samym Rokuganie nie brakowało nieprzyjaciół. Bayushi poprzysiągł, że nie cofnie się przed niczym w obronie Cesarstwa i gdy kodeks *bushidō* wiązał Prawą i Lewą Rękę Cesarza, potężne legiony Lwa i dworzan Żurawia, Ukryta Ręka pozostawała wolna. By pokonać kłamców, złodziei i zdrajców z innych Wielkich Klanów, podwładni Bayushiego musieli kłamać, kraść i oszukiwać. Ich bronią stał się szantaż, trucizna i sabotaż. Skorpion brudził ręce, by inni mogli pozostać nieskalani.

Wszystkie Skorpiony noszą maski, które wprost oznajmniają, jak są dwulicowi, a każda z rodzin specjalizuje się w innym rodzaju łotrstwa. Bayushi ma na twarzy ujmujący uśmiech, a za plecami zatrute ostrze. Czy to na polu bitwy, czy wśród subtelnych intryg dworu, samuraje z tej rodziny zawsze potrafią zbliżyć się do wroga i zatopić w nim żądło na podobieństwo godła klanu. Shosuro uchodzą za rodzinę uzdolnionych artystów i aktorów. Ale wszystko to kłamstwo i gra pozorów, bo właśnie z tego rodu wywodzą się szpiedzy i sabotażyści Klanu Skorpiona, jego truciele i mordercy oraz najstrasliwsi ze wszystkich

– przerażający, legendarni ninja. Soshi, rodzina *shugenja*, opanowała niezwykłą sztukę bezgłosnego rozmawiania z kami i podobno potrafi też wykorzystać cień jako broń i zbroję. Wreszcie ród Yogo, wywodzący się z Klanu Feniksa, strzeże Cesarstwa przed wpływem Fu Lenga i tropi każdego, kto para się zakazaną sztuką magiczną. Przed wiekami Mroczny Kami osobiście przeklął wszystkich potomków Yogo i od tej pory ich przeznaczeniem jest zdradzić osobę, którą kochają najbardziej. Dlatego właśnie Yogo wstąpił na służbę Bayushiego, którego nie potrafił pokochać.

Skorpion jednocześnie jednoczy pozostałe klany w słusznym gniewie na swe łotrstwa, i dba, by były podzielone, aby nie zagroziły pozycji Cesarza. To zaskarbiło mu przez wieki licznych nieprzyjaciół. Lew i Krab najczęściej padają ofiarą skorpionich podstępów. Żuraw i Feniks twierdzą, że nigdy nie zniżą się do poziomu Skorpiona, nawet jeżeli na dworze czasem stają po jego stronie. Niecodzienne obyczaje Jednorożca konfundują wprawdzie nawet Skorpiona, ale Klan Wiatru przywiózł ze swej tułaczki za Płonącymi Piaskami wiele przydatnych sztuczek i narzędzi, z których najużyteczniejszym okazało się opium, źródło bogactwa Ryoko Owari, największego i najbogatszego miasta w całym Cesarstwie.

Ale mimo złowrogiej reputacji Klanu, a może właśnie dzięki niej, nikt nie jest bardziej lojalny niż Skorpion. W klanie kłamców i obłudników najbardziej ceni się i szanuje z trudem zdobyte zaufanie. Odstępców karze się szybko i straszliwie, więżąc ich dusze w miejscu zwanym Zagajnikiem Zdrajców. Ale niezłomna lojalność to niewielkie zadośćuczynienie wobec niebezpiecznej, lecz niezbędnej roli, którą Klan pełni odkąd jego założyciel wypowiedział cztery pamiętne słowa: „Będę twoim łotrem, Hantei”.

Strategia: Klan Skorpiona

Inne klany uważają, że Klan Skorpiona to pokretni złoczyńcy, ale tak naprawdę (choć czymże jest „prawda”?) klan ten chce tylko chronić Cesarstwo wszystkimi możliwymi środkami. Grając tym klanem, będziesz musiał obstawiać wysokie wyniki na liczniku honoru, aby uzyskać przewagę w kartach, co zawsze pozwoli Ci zaskoczyć przeciwnika sztuczkami i pułapkami. Pamiętaj jednak, żeby nie znaleźć się w sytuacji, kiedy możesz pozbyć się całego honoru! Próbuje też zhańbić postaci wroga, aby obniżyć ich sprawność i zmniejszać szanse na to, że pokonają cię w konflikcie.

Klan Jednorożca



Przed tysiącleciem Klan Ki-Rin opuścił Rokugan, by odszukać wrogów, którzy mogli kryć się za jego granicami. Podróż była mordęgą, podczas której zmagali się z licznymi, dziwacznymi i potężnymi zagrożeniami. Przewyciężając kolejne przeszkody, Klan uczył się, zmieniał styl walki, praktyki magiczne, a nawet filozofię życia. By przetrwać, musiał się dostosować i pokonywać trudności. Po ośmiu stuleciach Klan Wiatru wrócił do Rokuganu pod sztandarem Jednorożca. Jego horda przybyła od strony Krain Cienia, tworząc wyłom w linii obrony Kraba, przekraczając Mur i ruszając w samo serce Cesarstwa.

Nosili futra, mówili nieznanym językiem i walczyli niespotykaną bronią. Choć wciąż czcili Kami Shinjo, bardzo oddalili się od obyczajów Szmaragdowego Cesarstwa. Gdy inne klany błagały duchy żywiołów o przychylność, Jednorożec używał „magii imion”, *meishōdō*, by wydawać *kami* rozkazy – to praktyka, którą *shugenja* z innych klanów uznają za barbarzyńską, jeżeli nie wprost heretycką. Spośród tych, którzy opuścili Rokugan, powróciło ledwie kilka rodzin. Mężni Shinjo

stoją na czele klanu, ich linia wywodzi się bowiem od założycielki. Służą im Utaku, ród straszliwych panien wojny i młodzieży biegłej w akrobatycznych technikach jazdy konnej i prowadzenia wojny. Dyplomaci z rodziny Ide szybko na powrót zrozumieli, jak niebezpieczne są dwory Rokuganu, a czarownicy z rodziny Luchi bronią klanu przy pomocy dziwnej i egzotycznej magii. Ale prócz tego z Jednorożcem wróciła rodzina Moto, horda ponurych barbarzyńców, którzy dołączyli do klanu podczas wędrówki i nie postawili stopy w Rokuganie, póki Klan Wiatru nie powrócił w dziewiątym stuleciu. Każda z tych rodzin hoduje ogromne stada najlepszych na świecie koni.

Klan Jednorożca może wydawać się serią yin i yang: cierpliwi Ide kontrastują z zapalczywymi Utaku, a eteryczni mistycy Luchi z posępnymi Moto. Choć jednak te wiatry wieją z różnych kierunków, wszystkie wirują wokół serca klanu, odważnej i pełnej miłosierdzia rodziny Shinjo.

Powrót Klanu Jednorożca nie był łatwy. Mimo niewątpliwych dowodów ich dziedzictwa, Jednorożców witano jak barbarzyńskich najeźdźców, a nie powracających bohaterów. Przebili się przez obronę Kraba i pokonali broniącą Cesarstwa armię Klanu Lwa – ani jedna, ani druga nie zdołała oprzeć się sile kawalerii. Ponowne włączenie w społeczeństwo Rokuganu było zatem nie lada wyzwaniem i mogło przynieść opłakane skutki. Szczęśliwie, ciemność rozjaśniło światło nadziei. Klan Żurawia dotrzymał pradawnego sojuszu i Jednorożec zyskał potężnego sojusznika na dworze. Feniks obserwuje magię Jednorożca z mieszaniną zaniepokojenia i fascynacji. Smok szanuje mądrość dzieci Shinjo, Skorpion ceni sojusznika, którym może manipulować, a całe Cesarstwo z podziwem wielbi śmigłe i potężne rumaki klanu. Być może zatem Jednorożec wrócił wreszcie do domu.

Strategia: Klan Jednorożca

Nomadzi z Klanu Jednorożca są agresywni i mają praktyczne podejście do życia. Co więcej, do perfekcji opanowali sztukę wojenną i cenią sobie mobilność na polu bitwy. Używaj przewagi, jaką daje potężna kawaleria, aby wymanewrować przeciwnika podczas fazy konfliktu tak, by nie wiedział, czego ma się spodziewać w kolejnej rundzie. Wykorzystuj zdolności pozwalające na przesuwanie postaci z i do konfliktów, zawsze dorównując wrogowi. Klan Jednorożca najlepiej sprawdza się, kiedy ma inicjatywę, więc jeśli tylko jesteś pierwszym graczem – wykorzystaj to. Pamiętaj też, że twój klan dużo lepiej sprawdza się podczas ataków niż obrony, dlatego graj agresywnie i pokonaj przeciwnika, zanim on zdoła pokonać ciebie!



Dodatek I: Zaawansowane mechaniki gry

W tym rozdziale opisane zostały zaawansowane reguły, na które gracze mogą natknąć się podczas gry. W celu zapoznania się z pełnymi zasadami, należy sięgnąć do Kompendium Zasad, dostępnego na stronie:

www.galakta.pl/15k.

Interpretacja zdolności kart

Jedną z najciekawszych cech *Legandy Pięciu Kręgów: Gry karcianej* są wyjątkowe zdolności kart. Poniżej przedstawiono podstawowe zasady, które pomogą graczom lepiej je zrozumieć.

Zdolność karty to specjalna zasada, którą karta wprowadza do gry. Podstawowa zasada, która zadziała w większości przypadków, brzmi: „zrób to, co jest napisane na karcie”. Dodatkowe szczegóły, które można znaleźć w tym rozdziale i w Kompendium Zasad pomogą graczom rozwiązać bardziej zawiłe sytuacje, które mogą się pojawić podczas rozgrywki.

W grze występuje kilka typów zdolności kart, a każdy z nich nieco inaczej oddziałuje na grę. Typy, o których mowa, to: zdolności stałe, zdolności wyzwalane (akcje, przerwania, reakcje i zdolności wymuszone) oraz słowa kluczowe.

Zdolności stałe

Zdolność stała to każda zdolność, niebędąca słowem kluczowym, która nie jest poprzedzona pogrubionym tekstem, wskazującym na moment zagrania. Zdolności stałe pozostają aktywne, dopóki karta, na której są wydrukowane, pozostaje w grze.

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to zdolność, zapewniająca określone zasady karcie, na której jest wydrukowana. Słowa kluczowe występujące w grze wyjaśniono na stronie 36.

Zdolności wyzwalane

Gracze inicjują **zdolności wyzwalane** w określonych momentach gry. Gracz kontrolujący kartę może wyzwolić jej zdolność, ale nie musi tego robić (wyjątkiem są zdolności wymuszone, inicjowane przez samą grę).

Każdą zdolność wyzwalaną, wydrukowaną na konkretnym egzemplarzu karty, można wyzwolić raz na rundę, chyba że na samej karcie napisano inaczej.

W grze występują 3 typy zdolności wyzwalanych: **akcje**, **przerwania** i **reakcje**. Akcje są wyzwalane przez gracza w dowolnym oknie akcji. Schemat rundy, ze wskazanymi oknami akcji, znajduje się na kolejnej stronie, pod nagłówkiem „Możliwość wykonania akcji”. Większość przerwania i reakcji gracz może wyzwolić, kiedy zajądą warunki opisane przez zdolność karty. Niektóre przerwania i reakcje mogą być poprzedzone słowem **wymuszone/wymuszona**. Zainicjowanie takiej zdolności jest obowiązkowe, kiedy zostanie spełniony warunek wyzwolenia. (**Uwaga:** zdolności wymuszone także podlegają limitowi jednej zdolności na rundę, która odnosi się do wszystkich zdolności wyzwalanych).

Na każdą wyzwalaną zdolność składa się przynajmniej jeden z poniższych elementów:

- ♦ **Warunek wyzwolenia** – opisuje on moment, w którym zdolność może zostać wyzwolona.
- ♦ **Koszt** – wskazuje, co gracz kontrolujący tę kartę musi zrobić, aby użyć tej zdolności.
- ♦ **Wymagania dotyczące celu** – ten element mówi o tym, które elementy gry mogą stać się celem zdolności. Słowo „wybrać” oznacza, że aby skorzystać ze zdolności, należy obrać przynajmniej jeden cel.
- ♦ **Efekt** – opisuje, jak zdolność wpływa na stan gry za każdym razem, kiedy zostanie użyta. Efekt zdolności jest zawsze oddzielony od warunku wyzwolenia/kosztu/wymagań dotyczących celu za pomocą myślnika (–).

Pojedynek

Niektóre zdolności kart mogą doprowadzić do **pojedyнку** dwóch postaci. Aby rozegrać pojedynek, należy wykonać poniższe kroki:

1. Sprawdzić, których postaci dotyczy pojedynek i jaki typ sprawności będzie używany. Będzie to opisane na karcie, która rozpoczęła pojedynek.
2. Każdy gracz w tajemnicy wybiera liczbę na swoim liczniku honoru.
3. Gracze odkrywają wskaźniki.
4. Gracz, który wybrał większą liczbę, daje swojemu przeciwnikowi tyle żetonów honoru, ile wynosi różnica między wybranymi przez graczy liczbami. Jeśli wybrane liczby są równe, nie dochodzi do przekazania honoru.
5. Każdy gracz dodaje wybraną wartość do odpowiedniej sprawności pojedynkującej się postaci, którą kontroluje.
6. Postać z wyższą sumą wygrywa pojedynek (jeśli sumy są równe, żaden z graczy nie wygrywa ani nie przegrywa pojedynku). Konsekwencje pojedynku opisane są na karcie.

Honor osobisty

W trakcie gry niektóre efekty mogą doprowadzić do sytuacji, w której postać będzie uhonorowana lub zhańbiona. Opisuje to sposób, w jaki postrzegane są działania danej postaci w rokukańskim społeczeństwie.

Postaci mogą znajdować się w jednym z trzech stanów:

- Uhonorowanym
- Zwykłym
- Zhańbionym

Uhonorowana postać zyskuje znacznik stanu „Uhonorowany” i, dopóki go posiada, dodaje wartość swojej chwały zarówno do sprawności militarnej, jak i politycznej. Kiedy uhonorowana postać opuszcza grę, gracz, który ją kontrolował, zyskuje 1 żeton honoru.

Zhańbiona postać zyskuje znacznik stanu „Zhańbiony” i, dopóki go posiada, odejmuje wartość swojej chwały zarówno od sprawności militarnej, jak i politycznej. Kiedy zhańbiona postać opuszcza grę, gracz, który ją kontrolował, traci 1 żeton honoru.

Kiedy uhonorowana postać zostaje zhańbiona, traci swój stan „Uhonorowany”, odrzuca znacznik stanu i wraca do zwykłego stanu (nie posiada żadnego znacznika stanu). Podobnie, kiedy zhańbiona postać zostaje uhonorowana, traci swój stan „Zhańbiony”, odrzuca znacznik stanu i wraca do zwykłego stanu.

Postać ze znacznikiem stanu „Uhonorowany” nie może zostać uhonorowana, a postać ze znacznikiem stanu „Zhańbiony” nie może zostać zhańbiona.

Inne terminy

W tym miejscu opisano kilka terminów, na które gracze mogą natknąć się podczas gry.

Przyjazny – słowo „przyjazny” przypomina, że do opłacenia kosztu można wykorzystać tylko karty kontrolowane przez gracza wyzwalającego zdolność.

Poświęć – jeśli gracz ma poświęcić kartę, musi wybrać kartę pod swoją kontrolą, która spełnia określone warunki, i odrzucić ją.

Cecha – cechy są wypisane pogrubioną kursywą u góry pola tekstowego. Cecha jest fabularnym opisem, który sam nie posiada żadnych zasad, ale do którego mogą odnosić się zdolności kart.

Możliwość wykonania akcji

W tym rozdziale opisano, kiedy graczom wolno użyć zdolności podczas każdej z faz gry.

Faza dynastii

Gracz może użyć zdolności akcji zawsze, kiedy przychodzi jego kolej zagrania karty z prowincji.

Kiedy gracz spasuje podczas tej fazy, nie może już zagrywać kart ani używać zdolności akcji w tej fazie.

Faza dobierania

Akcje można zagrywać po tym, jak gracze dobiorą karty zgodnie ze swoimi licznikami honoru. Podczas tego okna akcji gracze mogą zagrywać akcje naprzemiennie, aż obaj kolejno nie spasuują.

Faza konfliktu

Każdy z graczy może użyć zdolności akcji po tym, jak faza się rozpocznie, ale przed pierwszą możliwością zainicjowania konfliktu. Podczas tego okna gracze mogą zagrywać akcje naprzemiennie, aż obaj kolejno nie spasuują. Po tym, jak konflikt zostanie rozpatrzony, otwiera się okno akcji przed kolejną możliwością zainicjowania konfliktu.

Podczas rozpatrywania konfliktu, po tym, jak zostaną wyznaczeni obrońcy, otwiera się specjalne okno akcji, podczas którego obaj gracze, **zaczynając od broniącego**, naprzemiennie mogą zagrywać akcje, aż obaj kolejno nie spasuują.

Faza losu

Każdy z graczy może użyć zdolności akcji po kroku, podczas którego gracze umieszczają po 1 żetonie losu na każdym niezajętym kręgu. Podczas tego okna gracze mogą zagrywać akcje naprzemiennie, aż obaj kolejno nie spasuują.

Faza przegrupowania

Każdy z graczy może użyć zdolności akcji po tym, jak faza się rozpocznie, przed przygotowaniem kart. Podczas tego okna gracze mogą zagrywać akcje naprzemiennie, aż obaj kolejno nie spasuują.

Dodatek II: Często zadawane pytania

- ◇ *Dlaczego efekt kręgu można zastosować, kiedy przeciwnik wygra konflikt, którym spustoszył moją prowincję Pielgrzymka (22)?*

Tekst zdolności na spustoszonej prowincji jest nieaktywny. Podczas rozpatrywania konfliktu należy najpierw sprawdzić, czy prowincja została spustoszona, a następnie zastosować efekt kręgu. Dlatego, ponieważ prowincja jest spustoszona, zdolność Pielgrzymki, która mogłaby zapobiec rozpatrzeniu efektu kręgu, jest nieaktywna, kiedy efekt ten zostaje zastosowany.

- ◇ *Czy jeśli używam karty Plan awaryjny (205), aby zmienić wartość honoru podczas licytacji honoru, zmieniam cyfrę na swoim liczniku?*

Nie, ta karta zmienia wartość honoru wyłącznie na potrzeby rozpatrzenia danej licytacji. Liczba, na którą gracz ustawił swój licznik, pozostaje niezmienną aż do kolejnej licytacji.

- ◇ *Czy mogę użyć efektu kręgu Wody, aby przygotować jedną ze swoich postaci, która uczestniczy w konflikcie?*

Kiedy efekt kręgu jest rozpatrywany, postaci uczestniczące w konflikcie nie przeszły do ukłonu i nie zostały odesłane do domu. Ponieważ postać jest przygotowana, nie można wybrać jej na cel ponownego przygotowania. Jeśli uczestnicząca w konflikcie postać jest w ukłonie, gracz może użyć Kręgu Wody, aby ją przygotować, choć nie da mu to przewagi na długo, ponieważ postać ta za moment przejdzie do ukłonu i wróci do domu.

- ◇ *Jeśli spustoszę własną prowincję za pomocą zdolności na karcie Bezkresne równiny (14), czy konflikt się kończy?*

Nie, należy kontynuować rozpatrywanie konfliktu według zwykłych kroków tej fazy. Konflikt może nadal wpłynąć na grę w inny sposób (np. efektem kręgu lub rezultatem nieobronionego konfliktu), a jego rezultat wciąż mogą zmienić akcje i reakcje. Podczas kroku sprawdzenia, czy broniona prowincja została spustoszona, nic się nie dzieje, ponieważ prowincja już jest spustoszona.

Dodatek III: Schemat kart

W tym dodatku pokazano szczegółowy opis każdego typu karty.

Schemat kart

1. **Nazwa:** nazwa karty.
2. **Koszt:** koszt w punktach losu, który należy uiścić, aby zagrać kartę.
3. **Typ karty:** określa, jak karta jest zagrywana lub wykorzystywana podczas gry.
4. **Symbol klanu:** klanowa przynależność karty.
5. **Sprawność militarna:** wartość sprawności militarnej postaci.
6. **Dodatkowa sprawność militarna:** dodatkowa wartość sprawności militarnej, którą karta zapewnia postaci, do której jest dołączona.
7. **Sprawność polityczna:** wartość sprawności politycznej postaci.
8. **Dodatkowa sprawność polityczna:** dodatkowa wartość sprawności politycznej, którą karta zapewnia postaci, do której jest dołączona.
9. **Chwała:** wartość chwały karty.
10. **Żywioł:** wskazuje na przynależność prowincji do danego żywiołu.
11. **Siła:** wartość siły prowincji.
12. **Dodatkowa siła:** dodatkowa wartość siły, którą miejsce lub twierdza zapewnia prowincji, w której się znajduje.
13. **Początkowy honor:** liczba żetonów honoru, które zapewnia twierdza na początku gry.
14. **Wartość losu:** liczba żetonów losu, które zapewnia dana twierdza podczas każdej fazy dynastii.
15. **Wartość wpływu:** liczba punktów wpływu, zapewnianych przez daną twierdzą na potrzeby budowania talii.
16. **Cechy:** opisowe przymioty karty, do których mogą odnosić się zdolności kart.
17. **Zdolność:** wyjątkowy sposób, w jaki karta działa podczas gry.
18. **Koszt w punktach wpływu:** koszt, jaki należy opłacić, aby włączyć kartę do talii konfliktu.
19. **Informacja o produkcie:** wskazuje na to, z jakiego produktu pochodzi karta.



Wydarzenie



Miejsce



Prowincja



Dodatek



Schemat kart

1. **Nazwa:** nazwa karty.
2. **Koszt:** koszt w punktach losu, który należy uiścić, aby zagrać kartę.
3. **Typ karty:** określa, jak karta jest zagrywana lub wykorzystywana podczas gry.
4. **Symbol klanu:** klanowa przynależność karty.
5. **Sprawność militarna:** wartość sprawności militarnej postaci.
6. **Dodatkowa sprawność militarna:** dodatkowa wartość sprawności militarnej, którą karta zapewnia postaci, do której jest dołączona.
7. **Sprawność polityczna:** wartość sprawności politycznej postaci.
8. **Dodatkowa sprawność polityczna:** dodatkowa wartość sprawności politycznej, którą karta zapewnia postaci, do której jest dołączona.
9. **Chwała:** wartość chwały karty.
10. **Żywioł:** wskazuje na przynależność prowincji do danego żywiołu.
11. **Siła:** wartość siły prowincji.
12. **Dodatkowa siła:** dodatkowa wartość siły, którą miejsce lub twierdza zapewnia prowincji, w której się znajduje.
13. **Początkowy honor:** liczba żetonów honoru, które zapewnia twierdza na początku gry.
14. **Wartość losu:** liczba żetonów losu, które zapewnia dana twierdza podczas każdej fazy dynastii.
15. **Wartość wpływu:** liczba punktów wpływu, zapewnianych przez daną twierdzą na potrzeby budowania talii.
16. **Cechy:** opisowe przymioty karty, do których mogą odnosić się zdolności kart.
17. **Zdolność:** wyjątkowy sposób, w jaki karta działa podczas gry.
18. **Koszt w punktach wpływu:** koszt, jaki należy opłacić, aby włączyć kartę do talii konfliktu.
19. **Informacja o produkcie:** wskazuje na to, z jakiego produktu pochodzi karta.



Rola



Twórcy gry

Fantasy Flight Games

Projekt i rozwój gry:

Brad Andres, Erik Dahlman i Nate French

Dalszy rozwój: Daniel Lovat Clark, Chris Gerber, Caleb Grace, Lukas Litzinger, Matthew Newman, Daniel Schaefer, Damon Stone i Matthew Watson

Redakcja: Kevin Hynes i Kevin Tomczyk

Korekta: Christine Crabb

Projekt graficzny: Mercedes Opheim i Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Darren Tan

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Zarządzający dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Teksty fabularne: Katrina Ostrander

Tworzenie i rozwój dodatkowych treści fabularnych:

Marie Brennan, Robert Denton III, D.G. Laderoute, Annie VanderMeer Mitsoda, Mari Murdock i Ree Soesbee

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Asmodee North America

Kierownik produkcji: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Wydawca: Christian T. Petersen

Galakta

Tłumaczenie gry: Wiktor Marek

Tłumaczenie fragmentów fabularnych:

Tomasz Z. Majkowski

Korekta wersji polskiej:

Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wydawca: Galakta

Oryginalną Legendę Pięciu Kręgów (własność intelektualną oraz grę) stworzyli: Ryan Dancey, Matt Staroscik, D.J. Trindle, Matt Wilson, Dave Williams, John Wick oraz John Zinser.

© 2017 Fantasy Flight Games. Legenda Pięciu Kręgów i Fantasy Flight Supply są TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games znajduje się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

Testerzy: Aaron Wong, Aaron J. Wong (The Daimyō), Aidan Cox, Alan Bahr, Alex Konecky, Alex Wehbe, Alex Whitney, Andrew Summerhill, Andrew Young, Andrey Oveshnikov, Anette Hall, Antti „WWDrakey” Korventausta, Arthur Campbell, Az Johnston, Bastien Poujol, Ben Crowell, Ben Cumming, Ben Matthews, Benjamin Higgins, Benoit Sigal, Blake Wyatt, Bob Martin, Bob Stephens, Brad „Kolot Informant” Reeves, Brad Rollins, Bradley Bowling, Brandon Doughty, Brandon Zimmer, Brian Frost, Brodie Benseid, Callum Overfield, Carl Anderton, Carl DeBeer, Chris Goglia, Chris Hayes, Chris Hutcherson, CJ Heintz, Cory Hockman, Dan King, Daniel Landrum, Darren Hazelden, Darin Walsh, Dave Goss, Dave Hancock, David Pallett, David Reed, Derek Marantz, Devin Bell, Dmitry Zoubko, Donovan Sparks, Doug Keester, Eric Hoath, Erich Ridlon, Erin Bahr, François „Silme” Martinez, Gaby Juif, Geoff Bergh, Gene Saunders, Grant Huddleston, Hwan-yi Choo, Jake „The Snake” Ryan, Iiro „Ire” Jalonen, James Taylor, James Waumsley, Jason Aubry, Jason Collins, Jason Erb, Jason M Wallace, Jason Riedinger, Jay Morgan, JD Wilkins, Jeff Lindsay, Jeff Woosley, Jeremy Zwirn, Jesse Anderson, Jesse Mariona, Jim Freeman, Joe Meredith, John Briggs, John Rogers, Jordan Dixon, Josh Wood, Joshua Bergmann, Joshua Bow, Jukka Raninen, Julien Buton, Julien Escalier, Justin Parker, Kelly Hoelsing, Kevin Foster, Lachlan „Raith” Conley, Larik „mplain” Borts, LeAnn LaFollette, Liisa Ronkainen-Lindroos, Mark Baker, Mark Delaney, Mark McLaughlin, Matrim Charlebois, Matt Demand, Matt Nott, Matthew Ley, Matthew Tyler, Matthew White, Max Way, Maxim Lazarev, Michael Hong, Michael Johnesee, Michael Lawrence, Michael Southern, Mike Brost Jr., Mike Cook, Monjoni Osso, Muxi „Lucas” Li, Nat Trahan, Nathalie Benies, Nathan Quinn, Nick Howard, Noah Smith, Paul Evans, Paul Moore, Paul Steiner, Peter Hilbelink, Rachel Backa, Randall Jurgens, Reginald „The Angry Crab” Garth, Rhett Jenkins, Ross Graham, Ryan Billington, Sam Sued, Samuel Benies, Shawn Sanders, Stéphane Alimi, Stetson Zirkelbach, Steve Mumford, Steven LaFollette, Stuart Siddons, Team Marike’s House, Thomas Pecqueur, Tobin „For JK” Lopes, Tom Capor, Tom MacKenzie, Tom Melucci, Tonya Segee i Viktor „Cypher” Nelipovich

Specjalne podziękowania dla naszych testerów!



Kolejność faz

1. **Faza dynastii** (otrzymanie żetonów losu, zagrywanie postaci z prowincji)
2. **Faza dobierania** (licytacja honoru, dobieranie kart)
3. **Faza konfliktu** (deklarowanie konfliktów, walka o Łaskę cesarską)
4. **Faza losu** (odrzućcie postaci, usunięcie żetonów losu, dodanie żetonów losu na niezajęte kręgi)
5. **Faza przegrupowania** (przygotowanie kart, odrzucenie kart z prowincji, przekazanie znacznika pierwszego gracza)

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe informuje o specjalnych zasadach dotyczących karty, na której się znajduje. Poniższa lista stanowi przypomnienie działania każdego z nich. Dokładny opis działania każdego ze słów kluczowych przedstawiono w Kompendium Zasad.

Rodowy: kiedy karta, do której dołączony był rodowy dodatek, opuści grę, rodowy dodatek nie zostaje odrzucony, ale wraca do ręki swojego właściciela.

Kurtuazja: kiedy ta postać opuszcza grę, gracz, który ją kontroluje, zyskuje jeden żeton losu.

Ukrycie: kiedy ta postać zostanie zadeklarowana jako atakująca, gracz, który ją zadeklarował, może wybrać inną postać bez ukrycia. Wybrana postać nie może zostać zadeklarowana jako obrońca podczas kroku „deklarowanie obrońców”.

Ograniczenie: gracz może zagrać tylko jedną kartę z ograniczeniem na rundę ze swojej prowincji i/lub ręki.

Bez dodatków: do tej karty nie można dołączyć żadnych dodatków.

Duma: kiedy ta postać wygra konflikt, uhonoruj ją. Kiedy ta postać przegra konflikt, zhańb ją.


Niezwykły: postać nigdy nie może mieć dołączonych więcej niż dwóch niezwykłych dodatków.


Szczerzość: kiedy ta karta opuszcza grę, gracz, który ją kontrolował, dobiera jedną kartę ze swojej talii konfliktu.

Symbole i oznaczenia

Poniżej przedstawiono objaśnienie symboli i oznaczeń występujących w grze.

Typy konfliktu

Militarny 

Polityczny 

Symbole klanów

Krab



Żuraw



Smok



Lew



Feniks




Skorpion





Jednorożec





Symbole i efekty kręgów

 **Powietrze:** atakujący gracz zabiera 1 żeton honoru swojemu przeciwnikowi albo zyskuje 2 żetony honoru.

 **Ziemia:** atakujący gracz dobiera 1 kartę ze swojej talii konfliktu i odrzuca 1 losową kartę z ręki swojego przeciwnika.

 **Ogień:** atakujący gracz wybiera postać w grze i honoruje ją lub hańbi.

 **Woda:** atakujący gracz wybiera postać i przygotowuje ją albo wybiera postać bez żetonów losu i kłania ją.

 **Pustka:** atakujący gracz wybiera postać i usuwa z niej 1 żeton losu.

