

Dirk Henn

SZOGUN

DWÓR TENNŌ

D
O
D
A
T
E
K

1



 **REBEL.PL**
Wydawnictwo gier

Podstawowe zasady gry „Szogun” nie ulegają zmianie.
Instrukcja zawiera opis dodatkowych zasad z rozszerzenia.

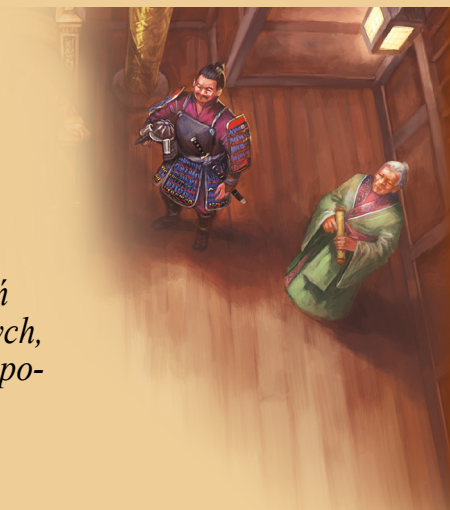

**QUEEN
GAMES**

Gra Dirka Henna dla 3–5 graczy w wieku 12+

Japonia w okresie Sengoku:

Daimyō wciąż walczą o imperialne prowincje, a chłopskie powstania i klęski głodowe osłabiają centralną władzę w kraju.

Szałę zwycięstwa może przychylić nie kto inny, jak tylko odsunięty w cień Tennō, niebiański władca. Używając swoich umiejętności dyplomatycznych, możesz zaskarbić sobie przychylność Tennō, który obdarzy Cię cennymi podarkami i wielkimi przywilejami.



Zawartość pudełka

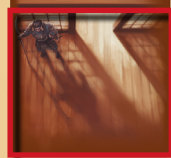
- **1 Dwór Tennō** – W dolnej części tej planszy znajduje się hol wejściowy; tutaj dworscy urzędnicy pytają o pozwolenie na wejście do sali audiencyjnej.

W sali audiencyjnej znajdują się pola dla 3 kart przywilejów.



Sala audiencyjna z polami na 3 karty przywilejów.

Pod polami na karty znajdują się symbole 4, 3 i 2 dworskich urzędników.



Hol wejściowy

- **5 dodatkowych osobistych plansz** – Każda plansza dodaje do osobistych plansz z gry podstawowej 3 nowe opcje akcji.



Na dodatkowych osobistych planszach znajdują się 3 pola akcji.

- **35 drewnianych dworskich urzędników** – Po 7 w każdym z kolorów graczy. Gracze będą korzystać z dworskich urzędników, aby zabiegać o karty przywilejów na Dworze Tennō.



- **21 kart przywilejów** – Każda taka karta to specjalny przywilej, z którego jego właściciel może skorzystać tylko raz. Numer u dołu karty służy do jej identyfikacji i ustalenia kolejności kart przywilejów na polach Dworu Tennō.

Szczegółowy opis wszystkich kart przywilejów można znaleźć na stronie 6.

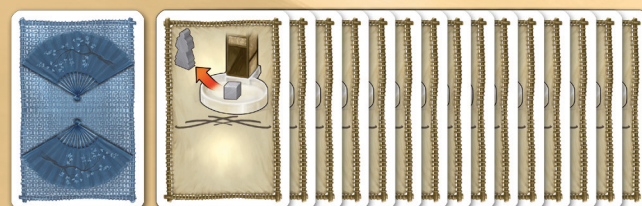


Rewers i awersy kart przywilejów.

- **15 kart wieży bitew** – Te karty służą do zamiany armii w dworskich urzędników.

- **1 instrukcja**

W tym rozszerzeniu znajduje się nowa talia kart z podstawowej wersji gry. Podczas rozgrywek z wykorzystaniem niniejszego rozszerzenia należy korzystać z nowych kart. Oprócz tego 20 kart jest powiązanych z wariantem rozgrywki „Samuraj”. Zasady tego wariantu znajdują się w osobnej instrukcji.



Rewers i awersy kart wieży bitew

Przygotowanie do gry

Gracze używają zasad przygotowania gry zawartych w instrukcji podstawowej.

Dwór Tennō należy umieścić po lewej lub prawej stronie głównej planszy.

Oprócz elementów z gry podstawowej, każdy z graczy otrzymuje również:

- 1 dodatkową osobistą planszę,
- 7 dworskich urzędników w swoim kolorze oraz
- 3 karty wieży bitew.

Gracze umieszczają dodatkowe osobiste plansze obok standardowych osobistych plansz. Podczas rozgrywki na mniej niż 5 graczy niepotrzebnych dworskich urzędników i karty wieży bitew należy odłożyć do pudełka.

Wrzucając początkowe armie do wieży bitew, każdy z graczy bierze po jednym dworskim urzędnikiem za każdą ze swoich armii, która wypadła z wieży na tackę. Gracz umieszcza tych urzędników w holu wejściowym Dworu Tennō, a armie odkłada do swojej rezerwy.

Talię kart przywilejów należy potasować i umieścić zakrytą obok planszy.



Podczas pierwszego wrzucania armii do wieży bitew, na tackę wypadły 2 zielone chłopskie armie, 2 niebieskie armie Janka, 2 czerwone armie Tomka i 1 fioletowa armia Ani. Janek i Tomek umieszczają po 2 dworskich urzędników w holu wejściowym Dworu Tennō, zaś Ania umieszcza tam tylko jednego ze swoich dworskich urzędników. Gracze zbierają armie, które wypadły na tackę i odkładają je do swoich rezerw.

Przebieg rozgrywki

Podstawowy przebieg rozgrywki zostaje wzbogacony 2 dodatkowymi fazami podczas rund wiosny, lata i jesieni. Czwarta runda (zima) pozostaje niezmienną.

Dwie dodatkowe fazy.

■ Wykładanie kart przywilejów

■ Wykonywanie akcji na Dworze Tennō

Rozszerzeniu ulega również ■ faza Planowania akcji i licytacji kolejności graczy, bowiem gracze będą również planować akcje znajdujące się na swoich dodatkowych osobistych planszach.

Po prawej znajduje się uaktualniony przebieg rundy.

■ Wykładanie kart akcji

■ Wykładanie kart specjalnych

■ Wykładanie kart przywilejów

■ Planowanie akcji, zarówno na osobistych planszach, jak i na dodatkowych osobistych planszach, i licytacja kolejności graczy

■ Ustalanie wydarzenia

■ Ustalanie kolejności graczy

■ Wykonywanie akcji na Dworze Tennō

■ Wykonywanie akcji

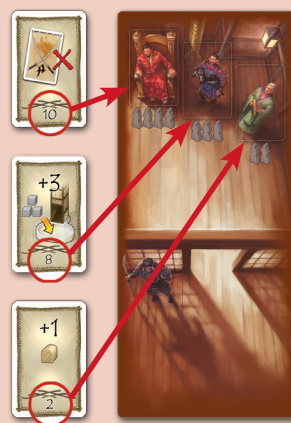
Szczegółowy opis nowych faz

■ Wykładanie kart przywilejów

Gracze dobierają trzy wierzchnie karty z talii przywilejów i umieszczają je odkryte na polach w sali audiencyjnej Dworu Tennō.

Kartę o **najwyższym** numerze należy umieścić na polu, pod którym znajdują się symbole **czterech** dworskich urzędników.

Kartę o następnym, niższym numerze należy umieścić na polu, pod którym znajdują się symbole **trzech** dworskich urzędników. Wreszcie kartę o **najniższym** numerze należy umieścić na ostatnim **pustym** polu.



Na przykład: wylosowano karty o numerach 10, 8 i 2. Kartę przywileju z numerem 10 należy umieścić na polu, pod którym znajdują się symbole 4 dworskich urzędników, kartę z numerem 8 na polu, pod którym znajdują się symbole 3 dworskich urzędników, a kartę z numerem 2 należy umieścić na pozostałym polu, pod którym znajdują się symbole 2 dworskich urzędników.

Planowanie akcji i licytacja kolejności graczy

Planując akcje na swoich osobistych planszach, gracze planują również akcje z dodatkowych osobistych plansz. Gracze planują swoje akcje jednocześnie i w sekrecie.

Gracz **musi** umieścić **jedną kartę** na każdym z pól dodatkowej planszy (jeśli ma taką możliwość).

Trzy pola akcji z dodatkowej planszy pozwalają graczom **zamieniać armie w dworskich urzędników** i umieszczać ich na Dworze Tennō. Każdy z graczy może zamienić 1, 2 albo 3 armie.

Akcje, jakie gracze wykonują z pól z dodatkowych plansz podczas **fazy Wykonywania akcji** na Dworze Tennō, będą zależeć od kart, które gracze umieszczą na tych polach:

Karty prowincji

Jeśli gracz umieścił na którymś z pól akcji **kartę prowincji**, musi **natychmiast** usunąć z tej prowincji tyle **swoich armii**, ile wynika z danej akcji. Następnie gracz bierze taką samą liczbę dworskich urzędników ze swojej rezerwy i umieszcza ich w holu wejściowym Dworu Tennō. Gracz odkłada armie do swojej rezerwy. W prowincji musi pozostać **przynajmniej jedna armia**.

Karty wieży bitew

Jeśli gracz umieścił na którymś z pól akcji **kartę wieży bitew***, musi **natychmiast** usunąć (**ostrożnie!**) tyle **swoich armii** z tacki wieży bitew, ile wynika z danej akcji. Następnie gracz bierze taką samą liczbę dworskich urzędników ze swojej rezerwy i umieszcza ich w holu wejściowym Dworu Tennō. Gracz odkłada armie do swojej rezerwy.

Karty skrzyń

Jeśli gracz nie chce zamieniać armii w dworskich urzędników lub też nie może tego zrobić, na danym polu akcji swojej dodatkowej planszy umieszcza kartę skrzyni. W takim przypadku gracz **nie wykona żadnej akcji**. Należy **zignorować skrzynie** widniejące na użytej w ten sposób karcie skrzyni.

Jeśli akcja nie może zostać ukończona (na przykład w prowincji/na tacke nie ma odpowiedniej liczby armii albo w rezerwie brakuje dworskich urzędników), gracz nie wykonuje jej.

Trzy pola akcji z dodatkowej osobistej planszy:



Zamiana 1 armii



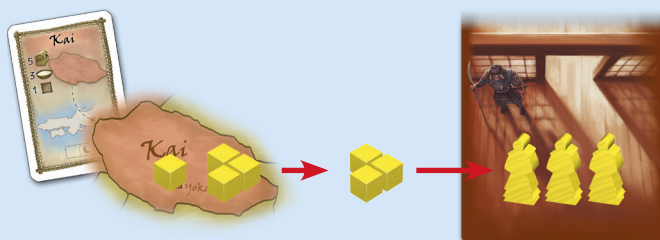
Zamiana 2 armii



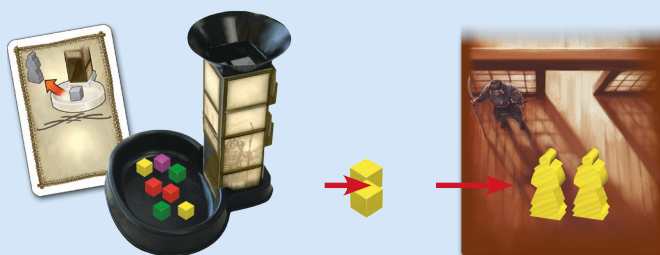
Zamiana 3 armii

Za każdą zamienioną armię należy umieścić w holu wejściowym jednego dworskiego urzędnika.

Ważne! Na dodatkowych planszach karty należy układać bokiem!



Barbara umieściła na swojej dodatkowej planszy kartę prowincji Kai. Położyła tę kartę na polu zamiany 3 armii, dlatego usuwa z Kai 3 ze swoich armii i umieszcza 3 ze swoich dworskich urzędników w holu wejściowym Dworu Tennō. W Kai pozostanie tylko jedna z jej armii.



Barbara umieściła na swojej dodatkowej planszy kartę wieży bitew. Położyła tę kartę na polu zamiany 2 armii, dlatego usuwa 2 ze swoich armii z tacki wieży bitew i umieszcza 2 ze swoich dworskich urzędników w holu wejściowym Dworu Tennō.

***Karta wieży bitew zagrana na osobistą planszę (z gry podstawowej) wywołuje taki sam efekt jak karta skrzyni – gracz nie wykonuje danej akcji. Karta wieży bitew umieszczona na polu licytacji jest uważana za kartę skrzyni o wartości 0.**



Na swoim trzecim polu Barbara umieściła kartę skrzyni. Z tego pola Barbara nie wykona żadnej akcji.

■ Wykonywanie akcji na Dworze Tennō

Po ustaleniu nowej kolejności, gracze wykonują swoje akcje na Dworze Tennō. Gracze wykonują te akcje **przed** akcjami z gry podstawowej.

Wykonanie akcji na Dworze Tennō składa się z **dwóch kroków**.

1. Odkrycie kart i umieszczenie dworskich urzędników

Gracze odkrywają w ustalonej kolejności swoje karty z dodatkowych planszy i wykonują odpowiednie akcje, tak jak opisano to powyżej.

Pierwszy gracz odkrywa **najpierw** swoją kartę z pola **zamiany 3 armii** i wykonuje związaną z nią akcję. Następnie gracz postępuje w ten sam sposób z kartą z pola **zamiany 2 armii** i wreszcie z pola **zamiany 1 armii**. Dopiero kiedy gracz wykona te wszystkie akcje, przyjdzie kolej na następnego gracza.

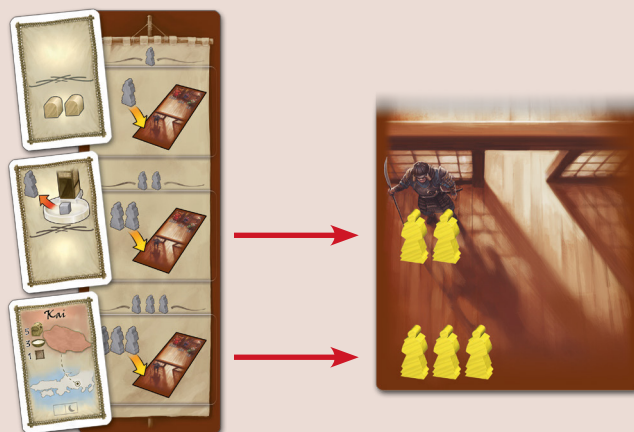
Gdy wszyscy gracze wykonają już akcje z dodatkowych plansz, ten krok zostanie zakończony, a gracze przejdą do kroku drugiego.

2. Wykorzystanie dworskiego przywileju

Gracz, który posiada w **holu wejściowym** **najwięcej** dworskich urzędników, jako pierwszy może zabiegać o względy Tennō. Pozostali gracze będą mogli to zrobić w kolejności malejącej liczby umieszczonych w holu urzędników. W przypadku remisu rozstrzyga normalna kolejność graczy.

Aktywny gracz przesuwa **wszystkich** swoich dworskich urzędników z holu wejściowego do sali audiencyjnej. Gracz może teraz zabiegać u Tennō o jakiś przywilej. To oznacza, że gracz **może** wziąć **jedną** ze spoczywających na planszy **kart przywilejów** (jeżeli nie chce, nie musi tego robić). Jeśli gracz weźmie jakąś kartę, musi odłożyć do rezerwy tylu dworskich urzędników, ile symboli znajduje się pod polem danej karty. Gracz **musi natychmiast zastosować się** do treści wybranej karty przywileju (o ile to możliwe), a następnie usunąć ją z gry. Kiedy wszystkie odkryte karty przywilejów zostaną zabrane, ten krok dobiega końca.

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje na Dworze Tennō, pozostali w sali audiencyjnej dworscy urzędnicy wracają do holu wejściowego. Niewykorzystane karty przywilejów z pól Dworu Tennō należy usunąć z gry. Następnie gracze przechodzą do fazy wykonywania akcji.



Barbara umieściła na swojej dodatkowej osobistej planszy jedną kartę skrzyni, jedną kartę wieży bitew i jedną kartę prowincji. Razem może umieścić w holu wejściowym 5 dworskich urzędników.



Barbara (żółty) posiada najwięcej dworskich urzędników w holu wejściowym, dlatego to ona jako pierwsza może zabiegać o względy Tennō. Barbara przesuwa wszystkich swoich urzędników z holu do sali audiencyjnej. Następnie decyduje się na kartę z numerem 8 i zabiera tę kartę z Dworu Tennō. Za ten przywilej Barbara musi zapłacić (usunąć z Dworu Tennō) trzech ze swoich dworskich urzędników. Wreszcie Barbara stosuje się do treści karty. Po niej przychodzi kolej na Tomka (czerwony) – to on posiada drugą największą liczbę urzędników na Dworze Tennō. Tomek przesuwa swoich urzędników z holu do sali audiencyjnej, wybiera kartę z numerem 2, usuwa odpowiednią liczbę urzędników i stosuje się do polecenia z karty. Janek i Ania posiadają tyle samo dworskich urzędników w holu wejściowym. Janek zajmuje jednak wyższą pozycję w kolejności graczy, dlatego to on jako pierwszy przesuwa swoich niebieskich dworskich urzędników do sali audiencyjnej. Niestety, nie może zabrać karty z numerem 10, ponieważ nie posiada na Dworze Tennō odpowiedniej liczby urzędników.

Ania również nie może wziąć tej karty przywileju, ale mimo to przesuwa swoich dworskich urzędników do sali audiencyjnej.

Koniec gry

Zasady z gry podstawowej, dotyczące końca gry i warunków zwycięstwa, nie ulegają zmianie.

Karty przywilejów

Zazwyczaj efekt karty przywileju musi zostać wykorzystany natychmiast po jej wybraniu. **Karty z numerami 4, 10, 11 i 18 stanowią wyjątek od tej reguły!**



1

Gracz może usunąć kartę wydarzenia, która wpływałaby na rozgrywkę podczas tej rundy. To wydarzenie zostanie zignorowane. Gracz nie musi jednak usuwać karty wydarzenia, jeśli tego nie chce.



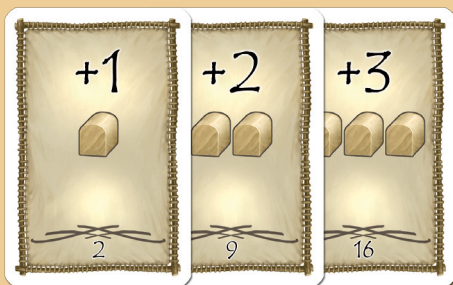
4

Gracz usuwa jeden znacznik powstania z dowolnej ze swoich prowincji. Jeśli gracz nie kontroluje żadnej takiej prowincji, może zatrzymać tę kartę, aby usunąć następny znacznik powstania, który pojawi się w jednej z jego prowincji. Tę kartę należy odrzucić po wykorzystaniu.



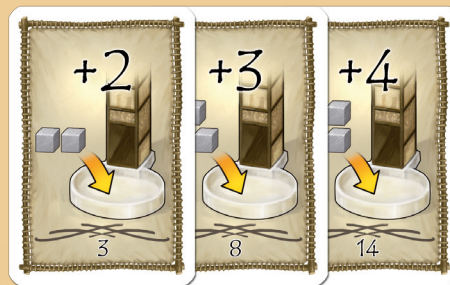
12

Gracz może wystawić za darmo 3 armie w dowolnej ze swoich prowincji lub w prowincji neutralnej. W tym drugim przypadku gracz otrzyma kartę prowincji bez przeprowadzania bitwy.



2, 9, 16

Gracz otrzymuje wskazaną liczbę skrzyń.



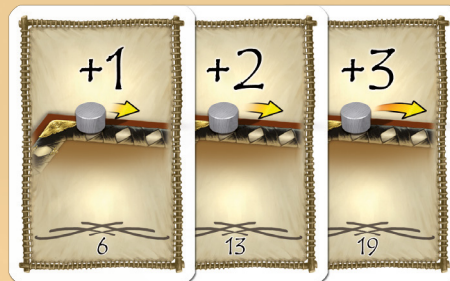
3, 8, 14

Gracz umieszcza na tacce wieży bitew wskazaną liczbę armii ze swojej rezerwy.



5, 15, 20

Gracz otrzymuje wskazaną liczbę jednostek ryżu i przesuwa do przodu swój znacznik na torze zapasów żywności o odpowiednią liczbę pól.



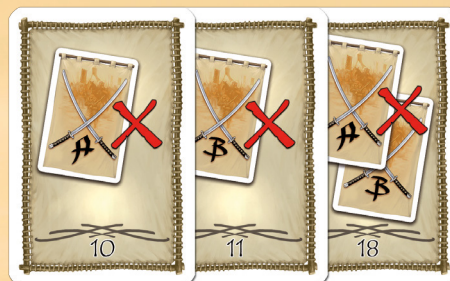
6, 13, 19

Gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów zwycięstwa i przesuwa do przodu swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.



7, 17, 21

W jednej ze swoich prowincji gracz buduje wskazaną budowlę za darmo. Gracz musi przestrzegać normalnych zasad budowania.



10, 11, 18

Podczas tej rundy dany gracz nie może być atakowany akcją bitwy/ruchu -A- lub -B- albo -A- i -B-. Pod koniec rundy usuń tę kartę z gry.



Rozszerzenie do gry „Szogun” autorstwa Dirka Henna, dla 3–5 graczy w wieku 12+

SAMURAJ

Możesz korzystać z tego minirozszerzenia samodzielnie albo też wraz z dodatkiem „Dwór Tennō”.

Podstawowe zasady gry „Szogun” nie ulegają zmianie.

Instrukcja zawiera opis dodatkowych zasad z rozszerzenia.

Elementy rozszerzenia

- 5 zestawów kart (każdy składający się z 4 różnych wzorów)
- 1 instrukcja



Przygotowanie do gry

Każdy z graczy otrzymuje jeden zestaw (4 karty) i umieszcza go przed sobą, tworząc odkryty stos. Karty muszą zostać ułożone w odpowiedniej kolejności (patrz rysunek). Karta z pustą flagą sashimono powinna znaleźć się na wierzchu.



Przebieg rozgrywki

Zawsze po ustaleniu kolejności graczy, należy sprawdzić, czy ktoś kontroluje prowincje w **przynajmniej 4 różnych regionach**. Gracz, który spełnia ten warunek, umieszcza wierzchnią kartę ze swojego stosu kart na spód tego stosu i otrzymuje jedną z premii wskazanych na nowej wierzchniej karcie. Premie otrzymuje się zgodnie z wcześniej ustaloną kolejnością graczy.

Jeśli gracz nie spełnia wymienionego wyżej warunku, nie rusza swojego stosu (wierzchnia karta nie ulega zmianie).

Uwaga! Oczywiście w tym wypadku gracz nie otrzyma żadnej premii!

Po zakończeniu zimy wszyscy gracze układają swoje stosy w taki sam sposób jak na początku rozgrywki.

Uwaga! Jeśli gracze korzystają jednocześnie z rozszerzenia „Dwór Tennō”, spełnienie powyższego warunku sprawdza się przed wykonaniem akcji na Dworze!



Korzyści:

Otrzymujesz wskazaną liczbę skrzyń

Umieść wskazaną liczbę swoich armii na tacce

Otrzymujesz wskazaną liczbę jednostek ryżu

Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów

