

AUTOR GRAY: ERIC M. LANG
ILUSTRACJE: ADRIAN SMITH

MS

旭

RISSIA



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	02
CEL GRY	02
KOMPONENTY GRY	03
PODSTAWOWE POJĘCIA.....	05
Plansza	05
Zastönki Klanów	06
Figurki	06
Karty Pór Roku	07
Honor	07
Negocjacje	08
PRZYGOTOWANIE DO GRY	08
Przygotowanie Klanu	08
Przygotowanie Kami	09
Przygotowanie talii Pór Roku.....	09
Ostatnie kroki.....	09
ROZGRYWANIE PÓR ROKU.....	10
PRZYGOTOWANIE PORY ROKU	10
Przygotowanie do Wojny	10
Przygotowanie kart Pór Roku	11
Dochód Sezonowy.....	11
Zwrot Jeńców	11
CEREMONIA PICIA HERBATY	11
Efekty Sojuszy.....	12
FAZA DZIAŁAŃ POLITYCZNYCH	12
Tury Rozkazów	12
Werbunek	14
Formacja	15
Szkolenie.....	16
Żniwa	17
Zdrada	18
Tury Kami	19
FAZA DZIAŁAŃ WOJENNYCH.....	20
Rozpatrywanie Bitew	22
Seppuku	22
Weź Jeńca	22
Najmij Ronina	23
Wynik Bitwy	23
Cesarscy Poeci.....	23
Reparacje wojenne.....	24
CZYSZCZENIE PO PORZE ROKU	25
ZIMA – KOŃCOWY ETAP ROZGRYWKI... ..	25
KLANY	26
TWÓRCY.....	27
PODSUMOWANIE ZASAD	28

WPROWADZENIE

Kami, zapomniane lecz potężne istoty, powracają z zaświatów, rozczarowane biegiem spraw w Imperium pod rządami obecnego szoguna.

Z początkiem wiosny Wielkiego Nowego Roku, Kami zebrały swoje poświęcone klany, a przed nimi tylko jeden cel: odzyskać ziemie Japonii i przywrócić na nich szlachetne duchowe obyczaje.

Każdy klan jest jednak związany własną dumną tradycją i ma własną wizję tego wielkiego powrotu, więc w ośmiu prowincjach toczyć się będzie dyplomatyczna wojna o wpływy.

Choć zdrad nie da się uniknąć, a szacunek innych przyptywa i odpływa, wciąż trzeba wykuwać nowe sojusze. Politykę prowadzić się będzie za pomocą politycznych rozkazów, a w każdej spośród toczonych niszczycielskich wojen zwyciężyć można dzięki wybitnym zdolnościom i sprytnym negocjacjom.

Zaś z nadejściem zimy tylko jeden klan może zatryumfować.

Ty, zacny szogunie, poprowadzisz do zwycięstwa jeden z tych wielkich klanów. Czy siła twego honoru, cnót i ducha, jak również opanowanie stali wystarczą do spełnienia tej dawnej obietnicy?



CEL GRY

Rising Sun to gra planszowa dla 3-5 graczy, której akcja rozgrywa się w legendarnej feudalnej Japonii. Każdy z rywalizujących graczy prowadzi swój Klan do zwycięstwa poprzez zdobywanie Punktów Zwycięstwa na przestrzeni kilku Pór Roku. Gracze będą tworzyć i zrywać sojusze, podejmować działania polityczne, wielbić bóstwa, adaptować swoje klany do zmieniającej się sytuacji i rozmieszczać swoje figurki na mapie Japonii. Punkty Zwycięstwa zdobyć można na kilka sposobów – od wygrywania bitew, poprzez opieranie się na kluczowych Prowincjach, aż do wykorzystywania Cnót zgromadzonych przez twój Klan. Gdy nastanie zima, gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa obejmie rządy nad Krajem Wschodzącego Słońca!

2 - INSTRUKCJA

KOMPONENTY GRY



5 zastonek Klanów



1 plansza



7 kafli Świętyń



10 kafli Rozkazów Politycznych



21 podstawowych kart Pór Roku
(7 dla każdej Pory Roku)



5 kafli Polityki/Wojny



24 żetony Wojen w Prowincjach
(8 dla każdej Pory Roku)



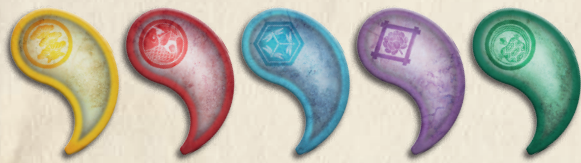
15 kart Pór Roku
z zestawu Herbacianego
(5 dla każdej Pory Roku)



15 kart Pór Roku
z zestawu Jeźdźca
(5 dla każdej Pory Roku)



15 kart Pór Roku
z zestawu Torii
(5 dla każdej Pory Roku)



5 żetonów Sojuszu



20 żetonów Warowni
(4 dla każdego Klanu)



20 żetonów
Roninów



8 żetonów
Kolejności Wojny



65 plastikowych
Monet



10 znaczników Klanów
(2 dla każdego Klanu)



10 figurek Klanu Bonsai
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 figurek Klanu Koi
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 figurek Klanu Wążki
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 figurek Klanu Lotosu
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 figurek Klanu Żółwia
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



8 figurek Potworów



5 wielkich podstawek dla Potworów
(1 dla każdego Klanu)



15 białych
podstawek
Shinto

5 czarnych
podstawek
Daimyo

15 dużych podstawek dla Potworów
(3 dla każdego Klanu)

4 - INSTRUKCJA

PODSTAWOWE POJĘCIA

PLANSZA

Mapa

W centrum planszy znajduje się Mapa Japonii, na której rozgrywa się większość konfliktów toczonych w trakcie gry.

Tor Honoru

Na tych polach zaznacza się względne poziomy Honoru różnicujące Klany. Jeśli znacznik danego Klanu znajduje się wyżej, to znaczy, że Klan ten ma więcej Honoru.

Ikona Ceremonii Picia Herbaty

Każda Pora Roku rozpoczyna się Ceremonią Picia Herbaty, podczas której zawiązywane są Sojusze.

Tor Działań Politycznych

Te pola i ikony wskazują kolejne tury fazy Działań Politycznych.

Prowincje

Mapa podzielona jest na 8 odrębnych Prowincji, których Granice wyznaczają grube kolorowe linie. Prowincje mogą być zajęte przez Figurki lub Warownie.

Szlaki Morskie

Te linie łączą niektóre Prowincje na Mapie. Jeśli Prowincje połączone są Szlakiem Morskim, Figurki mogą przesuwać się między nimi, tak jakby tereny te były przyległe.

Wynagrodzenie

Te przyłączone do Prowincji sześciokątne pola pokazują Wynagrodzenie, jakie gracz otrzyma za pomyślnie przeprowadzone w tej Prowincji Żniwa. Mogą to być różne kombinacje Monet, Punktów Zwycięstwa i/lub żetonów Roninów.

Pola Świątyń

Na początku gry na tych polach rozmieszcza się 4 losowe kafle Świątyń. Przedstawiają one Świątynie, do których mogą udać się Shinto, aby Oddawać Cześć różnym Kami.

Granice

Jeśli Prowincje do siebie przylegają, zostało to zaznaczone rozdzielającą je dwukolorową linią Granicy. Figurki mogą poruszać się między przyległymi Prowincjami dzięki przekraczaniu tych Granic.

Pola Rozkazów Politycznych

Na tych polach, kolejno od lewej do prawej, gracze w trakcie swojej tury, będą umieszczać wybrane Rozkazy Polityczne.

Ikony tury Kami

Kiedy faza Działań Politycznych dotrze do jednej z tych ikon, przeprowadzana jest tura Kami, w trakcie której rozpatruje się efekty wszystkich Świątyń w kolejności od lewej strony do prawej.

Ikona fazy Działań Wojennych

Faza Działań Politycznych dobiega końca, kiedy dotrze do tej ikony – rozpoczyna się wówczas faza Działań Wojennych.

Tor Punktów Zwycięstwa

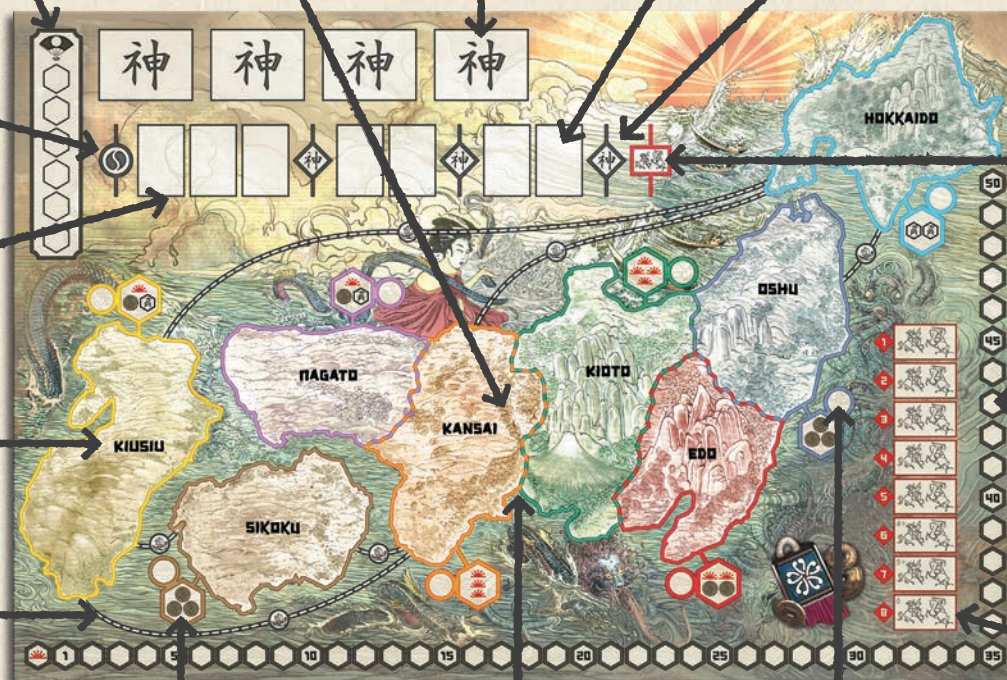
Na tych polach Klany śledzą zdobywane w trakcie gry Punkty Zwycięstwa (w skrócie PZ). Jeśli Klan miałby przesunąć swój znacznik poza pole nr 50, przesunij go z powrotem na pole nr 1, zarazem odwracając go na drugą stronę (przypomina to o konieczności dodania 50 PZ do wyniku).

Pola Wojen w Prowincjach

Na początku każdej Pory Roku kolejność Bitew, jakie zostaną rozpatrzone w trakcie fazy Działań Wojennych, jest ustalana losowo poprzez umieszczenie na tych polach kilku odpowiednich dla danej Pory Roku żetonów Wojen w Prowincjach.

Pola Kolejności Wojny

Każda Prowincja ma pole, na którym można umieścić żeton Kolejności Wojny – przypomina on, gdzie w danej Porze Roku toczą się Bitwy, oraz w jakiej kolejności będą miały miejsce.



ZASŁONKI KLANÓW

Każdy Klan dysponuje własną zastonką, na której pokazane są wszystkie istotne dla niego informacje. Pamiętajcie, że w trakcie fazy Działań Politycznych nie należy niczego chować za zastonką. Z kolei w trakcie fazy Działań Wojennych zastonka skrywa tylko i wyłącznie Monety rozłożone przez graczy.

Zdolność Klanu
Każdy Klan posiada wyjątkową umiejętność, której efekty obowiązują przez całą grę.

Początkowy poziom Honoru
Wskazuje względną pozycję, którą Klan zajmuje na torze Honoru podczas początkowego przygotowania do gry.

Dochód Sezonowy
Na początku każdej Pory Roku gracz dysponuje tylko taką liczbą Monet, jaka jest pokazana na jego zastonce.

Prowincja Macierzysta
Każdy Klan rozpoczyna grę we wskazanej Prowincji Macierzystej, w której ma 1 Daimyo, 1 Bushi i 1 Warownię.

Przypomnienie opisu figurek Klanów
Ta część zastonki przypomina graczowi o specyfice poszczególnych figurek.

Premia na koniec gry
Jest to przypomnienie o premii, jaką w postaci Punktów Zwycięstwa gracz otrzymuje na koniec gry; przyznaje się ją za zebranie żetonów Wojen w Prowincjach z jak największej liczby Prowincji.

3-4	→	10	
5-6	→	20	
7-8	→	30	

FIGURKI

Każdy Klan posiada 10 figurek: 1 Daimyo, 3 Shinto i 6 Bushi. Kiedy nie znajdują się w użyciu, należy trzymać je w rezerwie obok zastonki Klanu; tam też należy odłożyć figurki, które zostały zabite.

O ile pozyskana przez gracza karta Pory Roku wyraźnie nie wskazuje inaczej, wszystkie figurki w grze mają Siłę równą 1.

W celu łatwiejszego rozróżnienia różnych figurek, umieść figurki Daimyo w czarnych podstawkach, a figurki Shinto w białych podstawkach.



Bushi – to żołnierze piechoty. Nie mają żadnych specjalnych umiejętności. Choć każdy Klan ma dwa różniące się wyglądem rodzaje figurek Bushi, oba działają dokładnie tak samo.



Shinto – ci duchowi wojownicy mogą walczyć tak jak Bushi, ale posiadają dodatkowo specjalną zdolność: podczas Werbunku gracz może zdecydować, że Shinto nie pozostanie na Mapie, a zamiast tego zostanie wysłany do Świątyni w celu Oddania Czczy Kami.



Daimyo – to dowódca twoich sił i najbardziej niezawodna spośród figurek. Inni gracze nie mogą wziąć jej jako Jeńca, nie można jej też usunąć z Mapy za pomocą Zdrady. Jest również odporna na inne efekty specjalne, np. na zdolność Potwora, która automatycznie zabija figurkę.

Potwory – te legendarne monstra można dodać do swojego Klanu za pomocą akcji *Szkolenia*. Kiedy Potwór zostanie pozyskany, osadź go na jednej z podstawek w kolorze



swojego Klanu. Potwór zostaje natychmiast Przyzwany do jednej z twoich Warowni i pozostaje częścią Klanu aż do końca gry. Jeśli zostanie zabity, trafia do twojej Rezerwy. Nie ma limitu Potworów, jakie Klan może posiadać (można zdobywać kolejne nawet jeśli skończyły się już przeznaczone dla nich kolorowe podstawki). Każdy Potwór dysponuje specjalną zdolnością opisaną na jego karcie Pory Roku (o ile nie podano inaczej, ich siła również wynosi 1).

KARTY PÓR ROKU

Karty Pór Roku dzielą się na trzy Pory: Wiosnę, Lato i Jesień, a zdobywający je Klan otrzymuje dzięki nim różne zdolności.



Podstawowe karty Pór Roku nie mają na rewersie żadnego oznaczenia – muszą być częścią każdej rozgrywki.



Zestawy kart Pór Roku mają na rewersie specjalne ikony, umożliwiające ich rozróżnienie. W każdej rozgrywce gracze wybiorą (lub wylosują) 1 zestaw kart Pór Roku, który dodadzą do kart podstawowych.

Rodzaj
Wskazuje, do jakiego rodzaju należy dana karta.



Koszt w Monetach
Wskazuje, ile Monet gracz musi wydać, aby pozyskać tę kartę.

Zdolność
Karty Pór Roku przyznają graczowi różne zdolności, których opis znajduje się tutaj.

Oto rodzaje kart:



◀ **Wzmocnienia** (zielone) – karty te wzmacniają twój Klan nadając specjalne umiejętności twoim figurkom lub akcjom.



Cnoty (niebieskie) - karty te pozwalają na uzyskanie dodatkowych Punktów Zwycięstwa lub innych korzyści, wywoływanych przez określone warunki. ▶



◀ **Potwory** (brązowe) - te karty przyznają twojemu Klanowi Potwora wraz z wyjątkową zdolnością.

Ulepszenia Wojenne (czerwone) - specjalne korzyści zapewniane przez te karty są realizowane na początku lub w trakcie każdej fazy Działania Wojennych. ▶

◀ **Ulepszenia Zimowe** (błękitne) - karty te zapewniają dodatkowe Punkty Zwycięstwa po spełnieniu określonych warunków na końcu gry.

HONOR

Honor to istotny element w grze *Rising Sun*. Wysoka wartość Honoru daje wiele korzyści, natomiast jego niska wartość związuje cię z ciemniejszymi stronami tego świata. Ale nade wszystko Honor rozstrzyga wszelkie spory.

Tor Honoru (🏯) w lewym górnym rogu planszy jest wykorzystywany do śledzenia poziomu Honoru, jaki dany Klan ma względem innych. Jeśli znacznik Klanu znajduje się na szczycie toru Honoru, ten Klan ma najwyższy Honor; jeśli znacznik znajduje się na dole toru, ten Klan ma najniższy Honor. Klan ma wyższy poziom Honoru od tych, których znaczniki znajdują się niżej. Klan ma niższy poziom Honoru od tych, których znaczniki znajdują się wyżej.

Zasadnicze znaczenie Honoru polega na tym, że:

Zawsze, gdy gracze remisują, wygrywa ten spośród nich, który ma wyższy Honor.

Ta zasada odnosi się do wszystkich remisów, bez względu na to, czy porównujemy siłę Klanów znajdujących się w Prowincjach podczas Żniw lub Bitwy, czy też porównujemy siłę w Świątyniach podczas tury Kami, czy może liczbę Monet podczas licytowania Przewag Wojennych w czasie Bitwy. Kiedy gracze remisują, sprawdźcie na torze Honoru poziom Honoru remisujących graczy. Remis wygrywa ten, czyj znacznik znajduje się wyżej na torze.

Jeśli zachodzi konflikt w zakresie kolejności wykonania różnych zdolności, zaangażowany weń gracz o wyższym poziomie Honoru decyduje, czy rozpatruje swoją zdolność jako pierwszy, czy jako drugi.

ZDOBYWANIE I UTRATA HONORU

Zdobycie i utrata Honoru może nastąpić na skutek różnych akcji. Poziom Honoru określa się zawsze względem innych Klanów, więc dwa Klany nigdy nie mogą zajmować tego samego pola na torze Honoru.

Zawsze gdy Klan zdobywa Honor, przesunij jego znacznik o 1 pole do góry na torze Honoru, zarazem przesuując o 1 pole w dół ten znacznik, który wcześniej znajdował się nad nim. Jeśli Klan ma już swój znacznik na szczycie toru Honoru, zdobywanie Honoru nie wywiera efektu.



◀ **PRZYKŁAD:** Klan **ŻÓŁWIA** zdobywa Honor, więc jego znacznik należy przesunąć do góry, natomiast leżący powyżej znacznik Klanu **LOTOSU** należy przesunąć w dół.

Zawsze gdy Klan traci Honor, przesunij jego znacznik o 1 pole w dół na torze Honoru, zarazem przesuując o 1 pole do góry ten znacznik, który wcześniej znajdował się pod nim. Jeśli Klan ma już swój znacznik na dole toru Honoru (pomijając ewentualne puste pola poniżej), utrata Honoru nie wywiera efektu.

▶ **PRZYKŁAD:** Klan **LOTOSU** traci Honor, więc jego znacznik należy przesunąć w dół, natomiast leżący poniżej znacznik Klanu **WAŹKI** należy przesunąć do góry.



NEGOCJACJE

W grze *Rising Sun* gracze są zachęceni do stosowania dyplomacji, negocjacji, a nawet przekupstwa w celu przysłużenia się swojej sprawie.

Gracze mogą w każdym momencie gry dobijać targu z innymi – Sojusznikami i Wrogami. Przykładowo:

*“W tej Porze Roku nie wkroczę do Kioto,
jeśli ty będziesz się trzymać z dala od Hokkaido.”*

*“Zostaw mi w tej Bitwie możliwość najęcia
Ronina, a ja pozwolę ci wziąć Jeńca.”*

Należy jednak mieć na uwadze, że żadne ustalenia nie są w pełni wiążące. Gracz zawsze może nie dotrzymać danej obietnicy, choć grożą za to konsekwencje – inni gracze najprawdopodobniej nie będą chcieli w przyszłości wchodzić z taką osobą w układy. Targu można także dobijać w tajemnicy, tak aby inni gracze nie mogli tego ustyszczyć.

Przekupstwa, lub wręczenia „dowodów przyjaźni”, można dokonać tylko w fazie Ceremonii Picia Herbaty lub w fazie Działań Politycznych – nie można tego robić w fazie Działań Wojennych. Gracze mogą przekazywać innym Monety i Roninów ze swoich rezerw, aby przekonać ich do zrobienia określonych rzeczy. Przykładowo:

“Dam ci 2 Monety, jeśli w tej Porze Roku zawrzesz ze mną Sojusz.”

*“Jeśli teraz zagrasz Żniwa, dam ci połowę Roninów,
których otrzymam jako Wynagrodzenie z tych Żniw.”*

Przypominamy jednak, że żadne z tych ustaleń nie są wiążące.

8 - INSTRUKCJA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZYGOTOWANIE KLANU

- 1 - Najpierw każdy z graczy wybiera do gry jeden z dostępnych Klanów, po czym umieszcza **zastonkę Klanu** przed sobą i umieszcza za nią **kafel Polityki/Wojny** (stronę Polityki ku górze).

Wszystkie figurki i inne należące do niewybranych Klanów komponenty, należy odłożyć do pudełka.

USADZENIE PRZY STOLE

Istotne jest, aby gracze siedzieli przy stole w kolejności wyznaczonej przez początkowy poziom Honoru wybranych przez siebie Klanów (zgodnie ze wskazaniem na zastonkach Klanów). Klan o najwyższym poziomie Honoru (o najniższym numerze) rozpocznie grę jako pierwszy. Kolejny Klan o niższym poziomie Honoru musi siedzieć po lewej stronie poprzedniego gracza i tak dalej. Zatem kiedy rozgrywka toczy się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczyna się od Klanu o najwyższym Honorze i postępuje zgodnie z malejącym jego poziomem. Należy zauważyć, że usadzenie graczy przy stole (a co za tym idzie kolejność rozgrywania tur) nie zmienia się w ciągu gry.

PRZYKŁAD: W 5-osobowej rozgrywce zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara kolejność rozgrywania jest następująca: **KOI**, **LOTOS**, **ŻÓŁW**, **WAŹKA** i **BONSAI**.

- 2 - Umieść jeden ze swoich **znaczników Klanu** na pierwszym polu (☀) toru Punktów Zwycięstwa na planszy.
- 3 - Drugi znacznik Klanu umieść na **torze Honoru**. Odpowiednie dla znacznika miejsce na tym torze zależy od **początkowego poziomu Honoru** danego Klanu. Na najwyższym polu swój znacznik kładzie Klan, którego Honor opisany jest najniższą liczbą. Poniżej będzie znajdować się Klan o kolejnym wyższym numerze i tak dalej. Pomiędzy znacznikami Klanów nie zostawia się żadnych pustych pól, chociaż w zależności od liczby graczy, puste pola mogą znajdować się poniżej ostatniego znacznika. **Przykład:** W 5-osobowej rozgrywce początkowe poziomy Honoru (od góry do dołu) są następujące: **KOI**, **LOTOS**, **ŻÓŁW**, **WAŹKA** i **BONSAI**.
- 4 - Weź figurkę **Daimyo** należącą do twojego Klanu, **3** figurki **Shinto** i **6** **Bushi**; upewnij się, że dla łatwego rozróżnienia figurki Daimyo są osadzone w czarnej podstawce, a figurki Shinto – w białych podstawkach. Wszystkie swoje figurki trzymaj obok zastonki Klanu, tak aby inni gracze mogli je widzieć. Stanowią one twoją rezerwę.
- 5 - Weź wszystkie **plastikowe podstawki** w kolorze twojego Klanu i połóż je obok siebie. Użyjesz ich, jeśli pozyskasz Potwory.
- 6 - Weź **4 żetony Warowni** i należący do twojego Klanu **znacznik Sojuzsu** – połóż je obok siebie.
- 7 - **Prowincja Macierzysta:** Każdy gracz bierze 1 figurkę Daimyo, 1 figurkę Bushi i 1 żeton Warowni, po czym umieszcza je w swojej Prowincji Macierzystej (zgodnie ze wskazaniem na zastonce Klanu).

PRZYGOTOWANIE KAMI

- 8** - Pomieszczać 7 zakrytych kafli Świątyń. Dobierz 4 kafle Świątyń i umieść je na polach Świątyń, kładąc je kolejno od lewej do prawej. Początkujący gracze powinni użyć następujących Świątyń w podanej kolejności: Amaterasu, Fujin, Hachiman i Tsukuyomi. Pozostałe 3 kafle Świątyń należy odłożyć do pudełka.

PRZYGOTOWANIE TALII PÓR ROKU

- 9** - Weź podstawowe karty Pór Roku i umieść je zakryte obok planszy w trzech oddzielnych taliach: Wiosny, Lata i Jesieni.

Gracze następnie decydują, którego zestawu kart Pór Roku chcą użyć w tej rozgrywce. W podstawowej wersji gry *Rising Sun* znajdują się 3 odmienne zestawy: Herbaciany, Jeźdźca i Torii – każdy oferuje odmienne doświadczenia płynące z rozgrywki. Początkujący gracze powinni użyć zestawu Torii. Gracze mogą również dokonać tego wyboru losowo, tasując ze sobą po jednej karcie z każdego zestawu i losując jedną z nich. Po dokonaniu wyboru zestawu weź z niego należące do każdej Pory Roku 5 kart i potasuj je razem z odpowiednimi podstawowymi kartami Wiosny, Lata i Jesieni.

Każda z talii Pór Roku będzie wówczas zawierać 12 kart. Wszystkie pozostałe karty Pory Roku należy odłożyć do pudełka.

OSTATNIE KROKI

- 10** - Podziel żetony Wojen w Prowincjach zgodnie z ich oznaczeniem liczbowym: I, II i III. Pomieszczać zakryte żetony i utwórz z nich 3 zakryte stosy, każdy składający się z 8 żetonów.
- 11** - Umieść wszystkie żetony Kolejności Wojny w pobliżu planszy.
- 12** - Pomieszczać 10 kafli Rozkazów Politycznych (zakrytych) i umieść je w stosie obok planszy.
- 13** - Umieść wszystkie figurki Potworów w pobliżu planszy, w zasięgu wszystkich graczy.
- 14** - Umieść wszystkie Monety i żetony Roninów we wspólnych pulach obok planszy, w zasięgu wszystkich graczy.

UWAGA: W przeciwieństwie do innych komponentów gry, liczba Monet i Roninów nie jest ograniczona liczbą komponentów w pudełku. Jeśli (w rzadkich przypadkach) któraś z tych pul się wyczerpie, użyjcie zamienników w zastępstwie brakujących elementów.



ROZGRYWANIE PÓR ROKU

Gra *Rising Sun* toczy się przez 4 rundy nazywane Porami Roku. Rozpoczyna się Wiosną, potem następuje Lato i wreszcie Jesień. Gdy nadchodzi Zima, gra wchodzi w końcowy etap. Niewiele dzieje się w pokrytej warstwą śniegu krainie – gracze podliczają premie i ustalają, kto został zwycięzcą.

Fazy każdej Pory Roku:

- 1) Przygotowanie Pory Roku
- 2) Ceremonia Picia Herbaty
- 3) Faza Działań Politycznych
- 4) Faza Działań Wojennych
- 5) Czyszczenie po Porze Roku



Po fazie Ceremonii Picia Herbaty każda Pora Roku dzieli się na dwie główne fazy: najpierw następuje faza Działań Politycznych, w trakcie której gracze zagrywają Rozkazy Polityczne oraz Oddają Cześć Kami w celu przygotowania swoich Klanów, a także rozmieszczają wojska na planszy. Potem ma miejsce faza Działań Wojennych, w trakcie której rozpatruje się Bitwy toczone w spornych Prowincjach.

PRZYGOTOWANIE PORY ROKU

Na początku każdej Pory Roku trzeba wykonać kilka kroków w określonej kolejności:

PRZYGOTOWANIE DO WOJNY

Weźcie losowe **żetony Wojen w Prowincjach**, odpowiadające danej Porze Roku (I - Wiosna, II - Lato, III - Jesień) i połóżcie je odkryte na polach Wojen w Prowincjach na planszy. Na planszy należy wyłożyć tyle żetonów, ilu jest graczy plus 2. Tak więc na przykład w rozgrywce 4-osobowej użyjecie 6 żetonów. Wskazują na to również same pola Wojen w Prowincjach narysowane na planszy – 5 górnych pól należy zapętnić zawsze, a kolejne tylko wtedy, kiedy liczba graczy biorących udział w rozgrywce odpowiada liczbie nadrukowanej na polu.

Następnie weźcie **żetony Kolejności Wojny** i umieśćcie każdy z nich na polu Kolejności Wojny w Prowincjach wskazanych przez znajdujące się na planszy żetony Wojen w Prowincjach. Niewykorzystane żetony Wojen w Prowincjach należy odłożyć do pudełka.



PRZYKŁAD: W tej 4-osobowej rozgrywce, w czasie Wiosny należy losowo wybrać 6 żetonów Wojen w Prowincjach.

PRZYGOTOWANIE KART PÓR ROKU

Jeśli jakieś karty Pory Roku pozostały obok planszy po poprzedniej Porze Roku, należy je teraz odrzucić.

Weźcie talię kart Pór Roku odpowiadającą bieżącej Porze i wyłóżcie **wszystkie** karty z tej talii (odkryte) w zasięgu wszystkich graczy.

Jeśli karty występują w kilku kopiach, można je układać jedna na drugiej, ułożone tak, aby widać było liczbę kart w stosie. Dzięki temu gracze łatwo zobaczą wszystkie dostępne dla siebie opcje.



PRZYKŁAD: To są karty Wiosny używane w rozgrywce, dla której dobrano zestaw Herbaciany.

DOCHÓD SEZONOWY

Na tym etapie gracze nie powinni mieć żadnych **Monet**. Otrzymują teraz tyle Monet ze wspólnej puli, ile wynosi ich Dochód Sezonowy (zgodnie ze wskazaniem na zastonce Klanu).

ZWROT JEŃCÓW

Jeśli na początku Lata, Jesieni lub Zimy, jakiś gracz ma figurki które wziął jako Jeńców (zob. str. 22), zostają one teraz zwrócone ich właścicielom. Za każdego odesłanego w ten sposób Jeńca gracz odsyłający otrzymuje 1 dodatkową Moneta z wspólnej puli.

CEREMONIA PICIA HERBATY

Każdą Porę Roku (kiedy jej przygotowanie dobiegnie końca) otwiera Ceremonia Picia Herbaty; w jej trakcie gracze zasiadają do negocjowania Sojuszy na daną Porę Roku. Wszystkie Sojusze zawarte w poprzedniej Porze Roku tracą swą moc, a każdy z graczy bierze swój żeton Sojuszu, aby nawiązać nowy układ.

Bycie częścią Sojuszu to potężne narzędzie, które nie tylko zapewnia określone premie, ale też do pewnego stopnia zapewnia bezpieczeństwo (zob. następna strona). Niekiedy jednak Sojusze mogą cię ograniczać lub szkodzić twym planom. Decyzje o tym, z kim chcesz wejść w Sojusz (jeśli w ogóle), jak daleko chcesz się posunąć i czego oczekujesz po tym Sojuszu, mają ogromne znaczenie dla przebiegu gry.

Sojusze zawierane są między parami graczy – każdy gracz z tej pary musi zgodzić się na Sojusz. Gdy powstaje Sojusz, gracze biorący w nim udział łączą swoje żetony Sojuszu aby powstało z nich pełne koło, po czym umieszczają je w zasięgu wzroku wszystkich graczy (sugerujemy układać je na pustej przestrzeni w prawym górnym rogu planszy). Sojusze trwają przez całą bieżącą Porę Roku (o ile nie zostaną zerwane za pomocą Rozkazu Zdrada), tak więc do czasu nastania nowej Pory Roku nie można tworzyć żadnych nowych Sojuszy.



PRZYKŁAD: Zawarto dwa sojusze – jeden między Klanami **LOTOSU** i **ŻÓŁWIA** drugi między Klanami **WAŻKI** i **KOI**.

W zależności od liczby graczy Ceremonia Picia Herbaty może zakończyć się powstaniem kilku sojuszy między parami graczy, zaś jeden lub więcej graczy może pozostać poza jakimikolwiek Sojuszami. Klan niesprzymierzony nie skorzysta wprawdzie z żadnych premii, ale może za to cieszyć się przywilejami całkowitej niezależności.

Należy pamiętać, że choć Sojusze mogą przynosić profity obu zaangażowanym w nich stronom, w grze *Rising Sun* gracze rywalizują ze sobą i ostatecznie tylko jeden z nich zwycięży. Tak więc w perspektywie długoterminowej wszystkie Sojusze i ustalenia powinny zawsze być obliczone na osiągnięcie własnych korzyści.

WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA NEGOCJACJI

Ceremonia Picia Herbaty to doskonała okazja, aby wykazać się umiejętnościami negocjacji. Zawarcie odpowiedniego Sojuszu może dać znaczne korzyści. Możesz więc wejść w Sojusz z kimś, kto nie jest zainteresowany Prowincjami, których sam pożądasz, albo kto dysponuje zdolnościami, które chcesz mieć po swojej stronie. Jeśli dla tej drugiej strony Sojusz jest mało opłacalny, możesz spróbować przekonać współgracza za pomocą kilku Monet.



EFEKTY SOJUSZY

- Sprzymierzeni gracze przyznają sobie nawzajem profity z Rozkazów Politycznych zagrywanych przez siebie w fazie Działań Politycznych (zob. str. 13).
- Jeśli sprzymierzeni gracze są jedynymi w danej Prowincji, nie toczą ze sobą żadnych walk w trakcie fazy Działań Wojennych. Zwycięstwo automatycznie odnosi ten, kto dysponuje tam większą siłą (zob. str. 21).
- Jeśli Bitwa obejmuje obu sprzymierzonych oraz innych graczy, a zwycięstwo w niej odniesie jeden ze sprzymierzonych, nie zabija on figurek swojego Sojusznika (zob. str. 23).
- Na potrzeby zdolności kart Pór Roku i innych efektów gry, gracze sprzymierzeni nadal uważani są za przeciwników.
- Jeśli gracz sprzymierzony zagra Rozkaz Polityczny *Zdrada*, natychmiast traci Honor, a Sojusz zostaje zerwany (zob. str. 18).
- W rzadkim przypadku, w którym sprzymierzeni remisują na końcu gry, gracze ci dzielą się zwycięstwem.

FAZA DZIAŁAŃ POLITYCZNYCH

W trakcie fazy Działań Politycznych gracze kolejno wybierają Rozkazy Polityczne w celu przygotowania swoich Klanów i rozmieszczenia sił zgodnie z obraną przez siebie strategią.

Tak jak pokazano na torze Działań Politycznych na planszy, w każdej Porze Roku faza Działań Politycznych przebiega następująco:

- 3 tury Rozkazów
- Tura Kami
- 2 tury Rozkazów
- Tura Kami
- 2 tury Rozkazów
- Tura Kami
- Początek fazy Działań Wojennych

TURY ROZKAZÓW

Na początku gry ten z graczy, którego Klan jest najwyżej na torze Honoru, bierze stos Rozkazów Politycznych i rozgrywa pierwszą turę Rozkazów.

Na początku kolejnych Pór Roku pierwszym w kolejności jest gracz siedzący na lewo od tego, kto w poprzedniej Porze Roku zagrał Rozkaz jako ostatni. Aby o tym nie zapomnieć, zawsze trzymajcie stos Rozkazów w pobliżu tego gracza, który użyje go jako następny.



Podczas tury Rozkazów gracz posiadający stos Rozkazów dobiera z niego 4 wierzchnie kafle i ogląda je w tajemnicy przed innymi. Wybiera z nich 1 Rozkaz Polityczny, a pozostałe 3 odkłada zakryte na wierzch stosu bez przetasowywania. Następnie wybrany przez siebie Rozkaz Polityczny umieszcza odkryty na pierwszym wolnym polu Rozkazów Politycznych na planszy (licząc od lewej) – tak aby wszyscy gracze mogli zobaczyć, jaki Rozkaz zostanie wykonany w tej turze.



PRZYKŁAD: Rozgrywający swoją turę gracz dobiera 4 kafle z wierzchu stosu Rozkazów Politycznych.

PRZYKŁAD: Aktualny gracz decyduje się na zagranie Werbunku, odkładając pozostałe kafle na wierzch stosu.

Wybrany Rozkaz Polityczny jest następnie wykonywany przez **wszystkich** graczy, poczynając od gracza siedzącego po lewej stronie od tego, kto zagrał rozkaz (i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Co za tym idzie, gracz, który zagrał Rozkaz, wykona go jako ostatni (z wyjątkiem Rozkazu Szkolenie, zob. str. 16). Podsumowanie efektów każdego Rozkazu Politycznego znajduje się na kafkach Polityki, które gracze mają za swoimi zastonkami. Oprócz Zdrady, wszystkie Rozkazy składają się z dwóch części: jedną z nich mogą wykonać **WSZYSCY GRACZE**, natomiast drugą, dodatkową, może wykonać tylko **AKTUALNY GRACZ I JEGO SOJUSZNIK**.

Jeden po drugim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują wybrany Rozkaz. Tylko ten z graczy, który zagrał Rozkaz, oraz jego ewentualny Sojusznik, może wykonać dodatkową akcję Rozkazu. Tura toczy się tak długo, aż wszyscy gracze wykonają Rozkaz.

Kiedy bieżąca tura Rozkazów zakończy się, aktualny gracz przekazuje zakryty stos pozostałych Rozkazów Politycznych graczowi po lewej, który staje się nowym aktualnym graczem i wykonuje następną turę Rozkazów (chyba że tor Rozkazów Politycznych wskazuje, że należy teraz rozegrać turę Kami, zob. str. 19).

Teraz zapoznamy się ze wszystkimi pięcioma Rozkazami Politycznymi, spośród których gracze dokonują wyboru.



WERBUNEK

Rozkaz *Werbunek* pozwala graczom wzmocnić swoje armie za pomocą umieszczania nowych figurek na planszy. Gracz, który zagrał Rozkaz, dołoży swoje figurki jako ostatni – zobaczywszy wcześniej, co zrobili przeciwnicy.

WSZYSCY GRACZE

Gracz może Przyzwać 1 ze swoich figurek z rezerwy do każdej Prowincji, w której ma Warownię. Jeśli, przykładowo, gracz ma na Mapie 3 Warownie, może

Przyzwać do 3 figurek, a każda z nich musi być umieszczona w tej Prowincji, w której znajduje się Warownia. Gracz może mieć w danej Prowincji więcej niż 1 Warownię – w takim przypadku może Przyzwać w tym miejscu tyle figurek, ile ma tam Warowni. Liczba figurek, jaka może znajdować się w danej Prowincji nie jest ograniczona. Jeśli gracz nie ma już figurek w rezerwie, nie może wykonać Przyzwania.

AKTUALNY GRACZ I JEGO SOJUSZNIK

Gracz może Przyzwać dodatkowo 1 figurkę do 1 ze swoich Warowni, nawet jeśli Przyzwał tam już inną figurkę.

WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA NEGOCJACJI

W sytuacji, w której masz więcej Warowni niż przeciwnicy, *Werbunek* oznacza, że zdobędziesz więcej figurek od nich. Warto spróbować przekupić innego gracza, aby zagrał ten Rozkaz wtedy, kiedy będzie ci to najbardziej na rękę.

Jeśli wyślesz Shinto do Świątyni, pozostanie on tam do końca Pory Roku. Warto wcześniej wynegocjować z Sojusznikiem, kto Odda Cześć któremu Kami, tak aby nie zużywać Shinto na próżno.

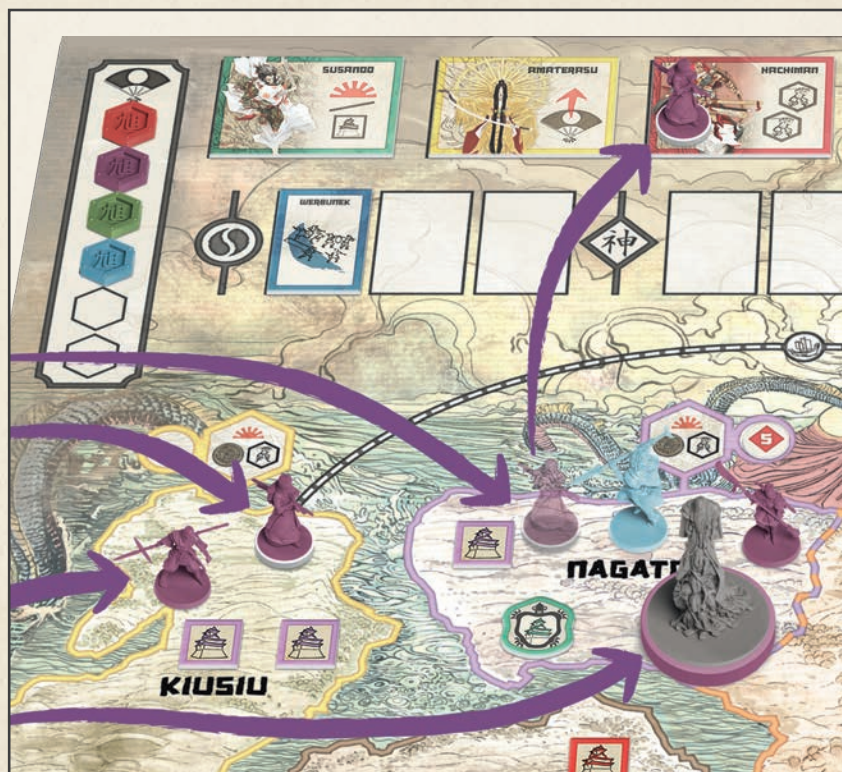


14 - INSTRUKCJA

PRYZYWANIE SHINTO

Kiedy Przyzywasz wojownika Shinto (i tylko w momencie tego Przyzwania), gracz może zdecydować, że nakaże mu wspięcie się na świętą górę w celu Oddania Cześci Kami. Jeśli gracz się na to zdecyduje, Shinto należy natychmiast usunąć z Prowincji, do której został Przyzwany i umieścić go na dowolnym z 4 kafli Świątyni na planszy. Liczba Shinto, jaka może znajdować się w danej Świątyni, nie jest ograniczona.

Uważa się, że Shinto, który modli się w Świątyni, nie znajduje się na Mapie. Nie można przesunąć go ani na Mapę, ani do innej Świątyni.



PRZYKŁAD: Grający Klanem **LOTOSU** zagrywa *Werbunek*. Po tym, jak Rozkaz wypełnili wszyscy inni gracze, do *Werbunku* przystępuje Klan **LOTOSU** ponieważ ma na planszy 3 Warownie (2 w Kiusiu i 1 w Nagato), może Przyzwać łącznie 4 figurki (1 za każdą Warownię i 1 dodatkową w którejś ze swoich Warowni, jako bonus za zagranie Rozkazu). Gracz decyduje się na Przyzwanie 1 Bushi i 1 Shinto w Warowniach w Kiusiu, a także 1 Shinto w Warowni w Nagato; jako premię Przyzywa ze swojej rezerwy Potwora Yurei, który trafia do Nagato. Następnie decyduje, że wyśle Shinto z Nagato, aby Oddać Cześć Hachimanowi w jego Świątyni.

FORMACJA



FORMACJA

Rozkaz *Formacja* pozwala graczom na przesuwanie swoich figurek po Mapie, zgodnie z obraną przez siebie strategią. Pozwala również wznosić nowe Warownie w celu tworzenia przyczółków. Jeśli zagrałeś *Formację*, przesuń swoje figurki dopiero po tym, jak zrobią to przeciwnicy.

WSZYSCY GRACZE

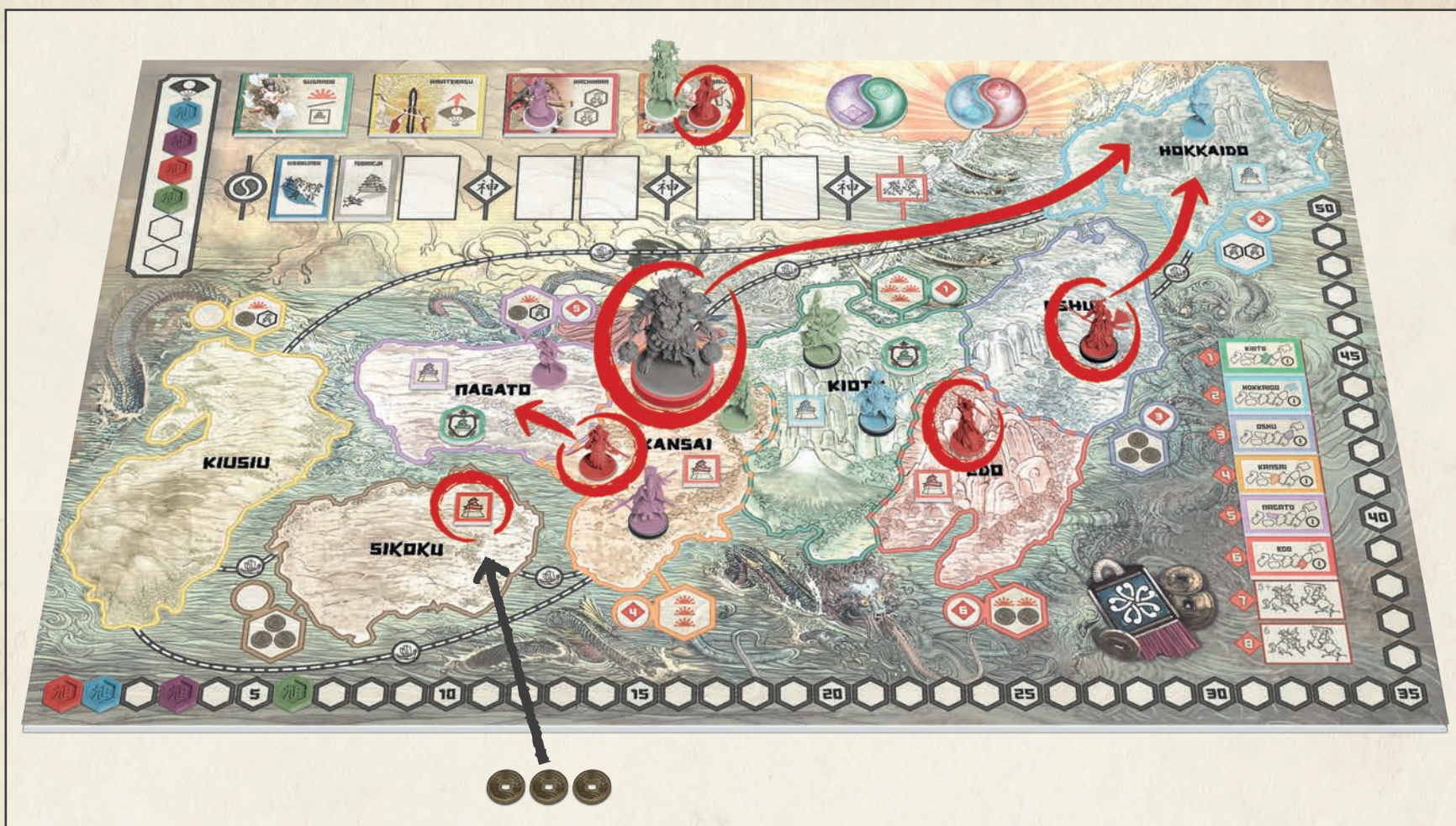
Każdą ze swoich figurek znajdujących się na Mapie gracz może przesunąć do sąsiedniej Prowincji. Oznacza to albo przekroczenie Granicy albo skorzystanie ze Szlaku Morskiego. Gracz może, zgodnie ze swoim wyborem, poruszyć wszystkie ze swoich figurek lub tylko niektóre, może też nie poruszyć żadnej. Należy jednak pamiętać, że po zagranie Rozkazu *Formacja*, każdą z figurek można poruszyć *tylko raz*.

WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA NEGOCJACJI

To ogromna przewaga móc wygrać bitwę bez żadnej walki. Kiedy przesuwasz figurki po Mapie, staraj się zawierać układy z innymi graczami w taki sposób, aby nie mieć w swojej Prowincji żadnych wrogich sił, kiedy nadejdzie Wojna.

AKTUALNY GRACZ I JEGO SOJUSZNIK

Gracz może wydać 3 Monety, aby wznosić nową Warownię w dowolnym miejscu na Mapie. Jeśli się na to zdecyduje, oddaje 3 Monety do wspólnej puli, bierze Warownię ze swojej rezerwy i umieszcza ją w *dowolnej* wybranej przez siebie Prowincji. Nie musi ona przylegać do Prowincji, w której znajduje się już Warownia tego gracza; nie ma również limitu w zakresie liczby Warowni mogących znajdować się w danej Prowincji. Jeśli gracz wybudował już wszystkie swoje 4 Warownie, nie może wznosić kolejnych.



PRZYKŁAD: *Formację* zagrał Klan **WAŹKI** i to on wykona ją jako ostatni. Zgodnie z kolejnością usadzenia graczy przy stole, Klan **KOI** może pierwszy rozpatrzyć *Formację*. Przesuwa Bushi z Kansai do Nagato, przemieszczając go przez Granicę. Ponadto za pomocą Szlaku Morskiego przesuwa Oni Krwi oraz Daimyo do Hokkaido. Postanawia zostawić 1 Bushi w Edo, nie może również

przesunąć Shinto znajdującego się w Świątyni Raijina (figurek znajdujących się w Świątyniach nie wolno przesuwać).

I wreszcie, ponieważ znajduje się w Sojuszu z Klanem **WAŹKI**, który zagrał ten Rozkaz, **KOI** może skorzystać z bonusu – wydać 3 Monety i wznosić Warownię w Sikoku.



SZKOLENIE

Dzięki Rozkazowi Szkolenie gracze pozyskują dla swoich Klanów nowe karty Pory Roku, ulepszając je o nowe umiejętności, a nawet dodając Potwory do swoich armii.

UWAGA: W przeciwieństwie do innych Rozkazów, gracz, który zagrał Szkolenie, rozpatrzy je PIERWSZY – będzie mógł jako pierwszy wybrać spośród dostępnych kart.

WSZYSCY GRACZE

Każdy gracz może pozyskać 1 kartę Pory Roku spośród tych aktualnie wyłożonych przy planszy – w tym celu należy opłacić jej koszt (wyrażony w Monetach). Gracz wybiera kartę Pory Roku, którą chce zakupić i zabiera ją dla siebie, zarazem odrzucając pokazaną na tej karcie liczbę Monet do wspólnej puli (niektóre karty są darmowe). Gracz umieszcza nowo otrzymaną kartę odkrytą obok swojej zastanki Klanu, tak aby była widoczna dla wszystkich graczy. Zdolność karty uważana jest za aktywną natychmiast po zakupie tej karty.

UWAGA: Za pomocą kilku Rozkazów Szkolenia gracz może pozyskać więcej niż 1 kopię danej karty. W takiej sytuacji zdolności tych kart kumulują się.

AKTUALNY GRACZ I JEGO SOJUSZNIK

Jeśli gracz kupuje kartę Pory Roku, może za nią zapłacić o 1 Monetę mniej niż wynosi pokazany na niej koszt (koszt minimalny wynosi 0). Nadal jednak gracz może zakupić tylko 1 kartę Pory Roku za każdy zagrany Rozkaz Szkolenia.



PRZYKŁAD: Klan **ŻÓŁWIA** zagrał Szkolenie i jako pierwszy wybierze kartę Pory Roku, którą chce pozyskać. Wybiera kartę Potwora „Oni Czaszek”, która kosztuje 2 Monety. Ponieważ to on zagrał Rozkaz, może skorzystać z premii dającej zniżkę o wartości 1 Monety. Grający Klanem **ŻÓŁWIA** odrzuca 1 Monetę ze swojej rezerwy i umieszcza wybraną kartę obok zastanki Klanu.

WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA NEGOCJACJI

Jeśli gracz požąda jakiejś karty, lecz nie wystarczy mu na nią pieniędzy, oferta pomocy finansowej może być potężnym narzędziem negocjacyjnym.

POZYSKIWANIE POTWORÓW

Kiedy gracz pozyskuje kartę Pory Roku typu „Potwór”, nie tylko kładzie ją obok siebie, ale bierze również odpowiadającą karcie figurkę Potwora, umieszcza ją w podstawie w kolorze swojego Klanu i natychmiast Przyzywa ją do dowolnej Prowincji, w której ma Warownię.

Taki Potwór jest traktowany jak figurka Klanu, tak samo jak Daimyo, Shinto i Bushi; ma siłę równą 1, o ile nie zaznaczono inaczej. Jeśli zostanie zabity, trafia do rezerwy gracza i może być z powrotem Przyzywany na Mapę, tak jak zwykła figurka Klanu. Liczba Potworów, które dany Klan może posiadać, nie jest ograniczona.



Przytwierdza następnie podstawkę w kolorze Klanu do figurki Potwora i natychmiast Przyzywa ją do Prowincji, w której ma Warownię.





ŻNIWA

Rozkaz Żniwa pozwala graczom zdobyć Monety, a w pewnych wypadkach także czerpać korzyści z kontrolowanych przez siebie Prowincji.

WSZYSTY GRACZE

Gracz otrzymuje 1 Monetę, którą bierze ze wspólnej puli.

AKTUALNY GRACZ I JEGO SOJUSZNIK

Gracz otrzymuje Wynagrodzenie wyszczególnione dla każdej Prowincji, w której w danym momencie ma największą siłę spośród tam obecnych. Sprawdźcie wszystkie Prowincje po kolei, w każdej sumując siłę figurek znajdujących się tam Klanów. Gracz otrzymuje Wynagrodzenie tylko wówczas, jeśli siła jego Figurek w Prowincji przewyższa siłę każdego innego obecnego tam Klanu. W przypadku remisu – jak zawsze – za wygrywającego uznaje się tego gracza, który ma więcej Honoru.

WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA NEGOCJACJI

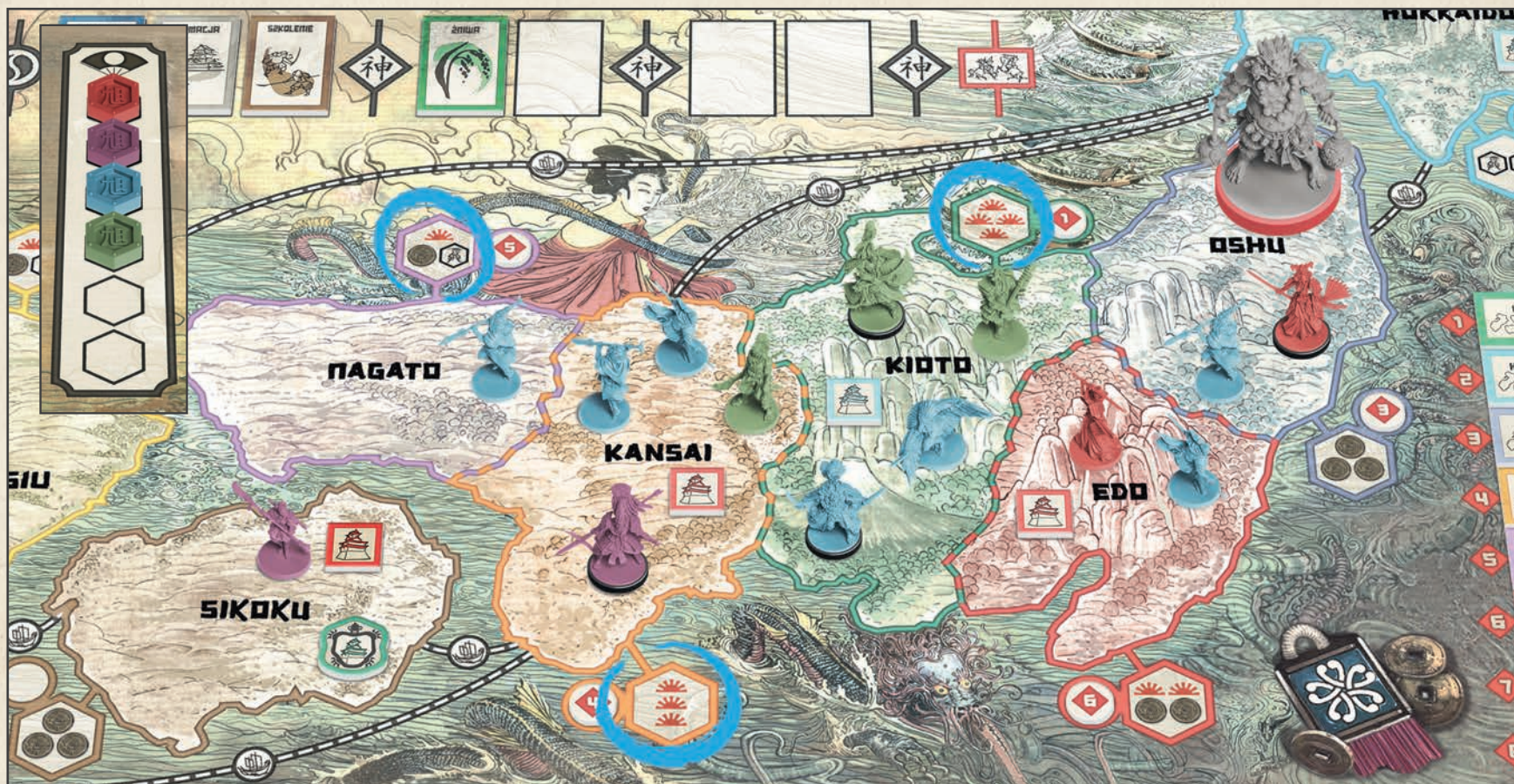
W przypadku Żniw, czas ma kluczowe znaczenie. Jeśli w danym momencie Żniwa bardzo ci się opłacają, być może warto obiecać swojemu Sojusznikowi kilka Monet i Roninów z nadchodzących Żniw w zamian za to, że zagra on ten Rozkaz od razu.

Prowincje oferują następujące nagrody:

Punkt Zwycięstwa – Przesuń znacznik swojego Klanu o 1 pole w kierunku wyższych wartości na torze u dołu planszy.

Moneta – Weź 1 Monetę ze wspólnej puli.

Ronin – Weź 1 żeton Ronina ze wspólnej puli.



PRZYKŁAD: Grający Klanem **WAŹKI** zagrywa kartę Żniw i automatycznie zyskuje Monetę. Następnie korzysta z premii dla osoby zagrywającej i sprawdza Prowincje, w których jest obecny, aby zobaczyć, gdzie jego siła przewyższa siły innych Klanów:

Nagato – jest tam jedynym Klanem, więc zdobywa Punkt Zwycięstwa, Monetę i Ronina.
Kansai – Klan ma tam siłę równą 2, a Klany **LOTOSU** i **ŻÓŁWIA** mają po 1 punkcie siły. Klan **WAŹKI** zdobywa 3 PZ.

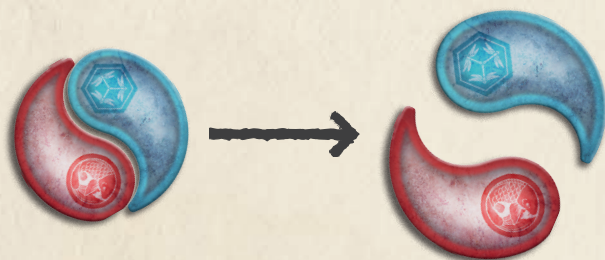
Kioto – Klan ma tam siłę równą 2, tak samo jak Klan **ŻÓŁWIA**. Ponieważ w tej chwili Klan **WAŹKI** ma wyższy Honor niż Klan **ŻÓŁWIA**, otrzymuje kolejne 4 PZ.
Edo – zarówno Klan **WAŹKI** jak i Klan **KOI** mają po 1 punkcie siły. Ponieważ **KOI** ma wyższy Honor, Klan **WAŹKI** nie otrzymuje żadnych bonusów ze Żniw w Edo.
Oshu – Klan **KOI** ma tam siłę równą 2, natomiast Klan **WAŹKI** siłę równą 1, nie otrzymuje więc żadnych nagród.



ZDRADA

W odróżnieniu od pozostałych rozkazów, *Zdrada* daje korzyści **tylko** aktualnemu graczowi, ponieważ skłania figurki przeciwnika do przejścia na jego stronę, powodując nieodwracalne podziały we wszelkich Sojuszach. Ten Rozkaz jest potężny i niebezpieczny; nie powinno się zagrywać go bez zastanowienia.

Jeśli gracz znajduje się w Sojuszu, ten Sojusz zostaje natychmiast zerwany; gracz, który zagrał *Zdradę*, traci Honor. Jeśli gracz zagrywający *Zdradę* nie znajdował się w Sojuszu, *nie* traci Honoru.



PRZYKŁAD: Grający Klanem **KOI** zagrywa *Zdradę*. Traci Honor, a jego Sojusz z Klanem **WAŹKI** zostaje natychmiast zerwany.

Po zagranii *Zdrady* gracz wybiera do 2 figurek na Mapie (muszą należeć do różnych graczy) i natychmiast wymienia je na figurki tego samego rodzaju pochodzące z własnej rezerwy. Nie można wymienić 2 figurek należących do 1 gracza, wymienić figurki przeciwnika na taką, która znajduje się już na planszy, ani też wymienić figurki przeciwnika na pochodzącą z własnej rezerwy figurkę innego rodzaju. Potwór z rezerwy może być użyty do zastąpienia dowolnego innego Potwora. Mają one wprawdzie różne nazwy, ale jest to ten sam typ figurki. Zastępowane figurki powracają do rezerw swoich właścicieli (choć nie traktuje się ich jak zabite). Należy pamiętać, że jeśli gracz właśnie zerwał Sojusz, nie musi koniecznie zastępować figurek należących do swojego byłego Sojusznika.

Na figurki Daimyo nie wpływa rozkaz *Zdrada*.

Nie wpływa on również na figurki Shinto znajdujące się w Świątyniach (w odróżnieniu od tych obecnych na Mapie).

Gracz nie może zastąpić figurki, jeśli nie ma w swojej rezerwie figurki tego samego rodzaju.

Wymiana figurki nie jest uważana za Przyzwanie (zatem Shinto nie może zostać wysłany do Świątyni).



PRZYKŁAD: Po zagranii *Zdrady*, Klan **KOI** wymienia Potwora Oni Czaszek należącego do Klanu **ŻÓŁWIA** na Potwora Komainu ze swojej rezerwy, a także Bushi Klanu **WAŹKI** na Bushi ze swojej rezerwy.

WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA NEGOCJACJI

Okazja do zdecydowanych negocjacji nadarza się nawet podczas *Zdrady*. Jest bowiem w twojej mocy usunąć niemal każdą figurkę z Mapy. Może by tak postawić żądania w zamian za obietnicę oszczędzenia cennych zasobów przeciwnika?



TURY KAMI

Jeśli zgodnie ze wskazaniem na torze Działañ Politycznych, po rozpatrzeniu tury Rozkazu gracze docierają do ikony Kami, faza Działañ Politycznych zostaje czasowo zawieszona, aby gracze rozpatrzyli turę Kami – w jej wyniku gracze, którzy wystali wojowników Shinto do Świątyń, mogą zyskać znaczne korzyści.

Podczas tury Kami gracze rozpatrują efekty każdego z 4 kafli Świątyń po kolei, poczynając od lewej strony i postępując w prawo. Gracze porównują łączną siłę swoich Klanów obecnych w Świątyniach. Tylko ten, kto ma najwyższą łączną siłę, otrzyma błogostawieństwo Kami danej Świątyni. W przypadku remisu – jak zawsze – za wygrywającego uznaje się tego gracza, który ma więcej Honoru. Jeśli w danej Świątyni nie ma żadnego Shinto, należy po prostu pominąć ją podczas rozpatrywania tej tury.

W każdej Świątyni gracz o największej łącznej sile może otrzymać inną zdolność pochodzącą od danego Kami. Te zdolności należy rozpatrzeć natychmiast, zanim gracze przejdą do kolejnej Świątyni.



Bogini słońca, **Amaterasu**, pozwala swojemu najwierniejszemu wyznawcy przesunąć jego znacznik Klanu na szczyt toru Honoru. Bez względu na to, jak mało Honoru Klan posiadał, jego znacznik trafia na górne pole toru, a wszystkie znaczniki, które wcześniej leżały wyżej, należy przesunąć w dół.

UWAGA: Pamiętajcie, że może to zmienić zasady rozstrzygnięcia remisów przy rozpatrywaniu efektów kolejnych Świątyń w tej turze Kami.



Bóg wiatru, **Fujin**, pozwala swemu najwierniejszemu wyznawcy wykonać do dwóch ruchów swoimi figurkami na Mapie. Gracz może zdecydować, że poruszy 2 figurki do sąsiednich Prowincji, może też 1 figurkę wykonać 2 ruchy pod rząd. Tak jak w przypadku Rozkazu Formacja, figurka może przekroczyć Granicę lub skorzystać ze Szlaku Morskiego.



Bóg piorunów, **Raijin**, pozwala swemu najwierniejszemu wyznawcy Przyzwać 1 Bushi ze swojej rezerwy i umieścić go w dowolnej Prowincji na Mapie, nawet jeśli ten gracz nie ma tam Warowni.



Bóg mórz, **Ryujin**, pozwala swemu najwierniejszemu wyznawcy pozyskać leżącą obok planszy, dostępną kartę Pory Roku – należy przy tym opłacić jej pełny koszt, tak jak podczas rozkazu Szkolenia.



Bóg wojny, **Hachiman**, przyznaje swemu najwierniejszemu wyznawcy 2 żetony Roninów ze wspólnej puli.



Bóg burz, **Susano**, przyznaje swemu najwierniejszemu wyznawcy tyle Punktów Zwycięstwa, ile Warowni ten gracz ma w danym momencie na Mapie.



Bóg księżyca, **Tsukuyomi**, przyznaje swemu najwierniejszemu wyznawcy 2 Monety ze wspólnej puli.



PRZYKŁAD: Rozpoczyna się tura Kami. Świątynie należy rozpatrzyć od lewej do prawej:
Susa-no – Klan **WAŹKI** i Klan **KOI** remisują (mają po 1 punkcie siły). Ponieważ **KOI** ma wyższy Honor, Klan ten otrzymuje 2 PZ (gdyż ma w tej chwili 2 Warownie).
Amaterasu – jedynie Klan **WAŹKI** ma tam swoje siły, przesuwa więc swój znacznik na szczyt toru Honoru.
Hachiman – Klan **WAŹKI** i Klan **LOTOSU** remisują (mają po 1 punkcie siły). Jednak teraz na szczycie toru Honoru znajduje się Klan **WAŹKI** i to on otrzymuje 2 żetony Roninów.
Raijin – Klan **ŻÓŁWIA** ma tam o 1 punkt siły więcej niż Klan **KOI** więc może przywołać 1 Bushi w dowolnej Prowincji na Mapie.

Po rozpatrzeniu wszystkich 4 Świątyń kolejny gracz kontynuuje fazę Rozkazów Politycznych – wykonuje on swoją turę Rozkazów. Jeśli natomiast była to trzecia tura Kami w tej Porze Roku, faza Działań Politycznych dobiegła końca i rozpoczyna się faza Działań Wojennych.

FAZA DZIAŁAŃ WOJENNYCH

Podczas fazy Działań Wojennych gracze toczą Bitwy o sporne Prowincje. Wygrywanie Bitew to dla gracza droga do zdobycia Punktów Zwycięstwa, szczególnie jeśli jest on w stanie podbić kilka różnych Prowincji. Jednak sprytny gracz, biegły w sztuce wojny, może czerpać korzyści nawet z tych Bitew, które przegrywa.

Na początku fazy Działań Wojennych gracze powinni odwrócić swoje kafle Polityki/Wojny na stronę Wojny. Na tym etapie należy również rozpatrzyć wszystkie posiadane przez graczy karty Ulepszeń Wojennych. Zwróć uwagę, że efekty „na początku fazy Działań Wojennych” są rozpatrywane jednokrotnie na początku tej fazy w każdej Porze Roku, nie na początku każdej Bitwy.

W trakcie każdej Pory Roku wojna będzie toczyć się tylko w tych Prowincjach, które oznaczono żetonem Kolejności Wojny, zgodnie z żetonami Wojen w Prowincjach dobranymi na etapie Przygotowania Pory Roku. Ponieważ w każdej Porze Roku te żetony dociągane są losowo, z każdą Porą Roku zmieniają się Prowincje, w których toczy się wojna, a także kolejność rozpatrywania Bitew.

UWAGA: W trakcie fazy Działań Wojennych gracze nie mogą przekazywać sobie nawzajem Monet ani Roninów w ramach prowadzonych negocjacji.

Poczynając od Prowincji oznaczonej numerem 1 i postępując zgodnie z rosnącą numeracją, w każdej oznaczonej Prowincji należy po kolei rozpatrzyć Wojnę:

- **Jeśli nikt nie ma swoich sił w tej Prowincji**, nic się nie dzieje; żeton Wojen w Prowincjach należy po prostu odrzucić.
- **Jeśli tylko 1 gracz ma swoje siły w tej Prowincji**, bierze on z niej żeton Wojen w Prowincjach i kładzie odkryty obok swojej zastonki Klanu.
- **Jeśli w tej Prowincji swoje siły mają tylko 2 gracze będący ze sobą w Sojuszu**, nie rozpatruje się Bitwy. Gracz, który ma tam łącznie więcej punktów siły, bierze z tej Prowincji żeton Wojen w Prowincjach i kładzie go odkryty obok swojej zastonki Klanu. W przypadku remisu – jak zawsze – za wygrywającego uznaje się tego gracza, który ma więcej Honoru.
- **Jeśli w tej Prowincji swoje siły ma co najmniej 2 graczy nie będących ze sobą w Sojuszu**, należy rozpatrzyć Bitwę, aby ustalić, kto zwyciężył (zob. następny rozdział).

PRZYKŁAD: Gdy Wiosna ma się ku końcowi, gracze rozgrywają fazę Działań Wojennych, rozpatrując po kolei Wojnę we wskazanych Prowincjach:

- 1) Kioto – ponieważ nikt nie ma tam swoich sił, ten żeton Wojen w Prowincjach należy odrzucić.
- 2) Hokkaido – jedynie Klan **WAŻKI** ma tam swoje siły, zabiera więc żeton Wojen w Prowincjach.
- 3) Oshu – nikt nie ma tam swoich figurek, jednak specjalna zdolność Klanu **ŻÓŁWIA** pozwala traktować Warownię jako 1 punkt siły. Zatem to Klan **ŻÓŁWIA** zabiera żeton Wojen w Prowincjach.
- 4) Kansai – Klany **ŻÓŁWIA** i **LOTOSU** mają tam po 2 punkty Siły. Ponieważ między nimi trwa Sojusz, nie rozpatruje się Bitwy. Klan **LOTOSU** ma wyższy Honor, dlatego to on zabiera żeton Wojen w Prowincjach.
- 5) Nagato – swoje siły rozlokowały tam Klany **ŻÓŁWIA**, **LOTOSU** i **KOI**. Klany **ŻÓŁWIA** i **LOTOSU** są w Sojuszu, lecz klan **KOI** nie, zatem wszystkie 3 Klany muszą stoczyć Bitwę! Zobacz przykład opisany w następnym rozdziale.
- 6) Edo – zarówno Klan **KOI** jak i Klan **WAŻKI** mają tam swoje siły. Ponieważ nie znajdują się już w Sojuszu, zostanie tu rozpatrzona Bitwa.





ROZPATRYWANIE BITEW

Bitwy toczą się *tylko* w tych Prowincjach, gdzie swoje siły ma co najmniej 2 gracze niebędących razem w Sojuszu. W Bitwę zaangażowani są wszyscy gracze, którzy mają swoje siły w tej Prowincji, nawet jeśli wśród nich są Sojusznicy. Kiedy rozgrywa się Bitwa, jej uczestnicy będą mogli używać Monet, aby zdobyć określone Przewagi Wojenne. Mogą one nie tylko zmienić układ sił poprzez wpływanie na łączną liczbę punktów siły każdego gracza (w ten sposób wpływając na wynik Bitwy), ale także przyznawać graczom inne korzyści.

Nim rozpocznie się Bitwa, wszyscy gracze muszą w widocznym miejscu wyłożyć swoje Monety i Roninów obok zastonki Klanu. Jeśli zostanie o to zapytany, gracz musi podać prawdziwą liczbę posiadanych Monet i Roninów.

Rozpoczyna się Bitwa! Zaangażowani weń gracze chowają za zastonkami posiadane przez siebie Monety i przydzielają je do różnych Przewag Wojennych, umieszczając je na różnych polach kafla Wojny. Wszyscy gracze robią to jednocześnie i w tajemnicy przed innymi. W zależności od tego, jakie Przewagi chcą zdobyć, gracze mogą przeznaczyć na dane pole dowolną liczbę spośród posiadanych Monet (także zero). Wszystkie Monety, których gracze nie przeznaczają na Przewagi Wojenne, powinny zostać odłożone poniżej kafla Wojny i za zastonką – upewnijcie się, że inni gracze nie będą w stanie zorientować się, na którym polu kładzicie swoje Monety albo czy kładzicie je na kaflu czy pod nim.

Kiedy wszyscy gracze zadeklarują, że przydzielili już Monety, należy podnieść wszystkie zastonki jednocześnie i odstąpić swoje przydziały.

Monety znajdujące się poza kaflam Wojny nie są brane pod uwagę w tej Bitwie – należy odłożyć je do rezerwy gracza. Gracze następnie porównują liczbę Monet przydzielonych przez siebie do poszczególnych pól Przewag, poczynając od tego z lewej strony (Seppuku) i przechodząc kolejno w prawo. Każdą Przewagę Wojenną wygrywa ten, kto przeznaczył na nią najwięcej Monet. W przypadku remisu – jak zawsze – za wygrywającego uznaje się tego gracza, który ma więcej Honoru. Jeśli na daną Przewagę nikt nie przeznaczył Monet, należy po prostu pominąć ją w rozpatrywaniu.

Tylko gracz, który wygrał daną Przewagę, może ją wykonać. Istnieje jednak możliwość, że gracz zrezygnuje z wykonania tej Przewagi, np. wtedy, kiedy wykupił ją tylko po to, żeby zapobiec wykonaniu jej przez innego gracza.

Przewagi Wojenne rozpatruje się po kolei, od lewej do prawej. Zwróć uwagę, że rozpatrzenie jednej z Przewag może wpłynąć na wynik i rozpatrzenie kolejnej Przewagi.



SEPPUKU

Więcej jest honoru w rytualnym samopoświęceniu, niż w poniżającej śmierci z ręki wroga.

Gracz, który wygrał Przewagę „Seppuku”, może zdecydować, że natychmiast zabije **wszystkie** swoje figurki w danej Prowincji. Jeśli to uczyni, natychmiast otrzymuje zarówno 1 Punkt Zwycięstwa, jak i zyskuje Honor, za każdą zabita w ten sposób figurkę (*należy pamiętać, że może to doprowadzić do zmiany gracza, który będzie wygrał remisy przy rozpatrywaniu kolejnych Przewag*). Jeśli gracz zdecyduje się na popełnienie Seppuku, musi zabić wszystkie swoje figurki; nie może części z nich pozostawić w Prowincji. Mimo wszystko gracz taki nadal bierze udział w Bitwie, nawet jeśli w Prowincji nie pozostały już żadne jego figurki.



WEŹ JEŃCA

Za pomocą brania jeńców można zmienić losy bitwy i uniknąć dalszego rozlewu krwi.

Gracz, który wygrał Przewagę „Weź Jeńca”, może pojąć z danej Prowincji 1 figurkę należącą do innego gracza (nawet jeśli jest to Sojusznik). Wybraną figurkę należy zabrać z Prowincji i umieścić obok zastonki Klanu tego gracza, który wziął Jeńca. Zostanie ona zwrócona właścicielowi w fazie Przygotowania następnej Pory Roku. Należy pamiętać, że taka figurka nie została zabita, a jedynie przechwycona.

Jeśli gracz bierze Jeńca, kradnie również 1 PZ Klanowi, do którego należy przechwytywana figurka. Znacznik tego Klanu należy cofnąć o 1 pole na torze Punktów Zwycięstwa, zaś znacznik Klanu biorącego Jeńca należy przesunąć o 1 pole do przodu. Jeśli Klan, do którego należała przechwytywana figurka, nie ma żadnych Punktów Zwycięstwa, gracz rozpatrujący wzięcie Jeńca nie otrzymuje PZ.

UWAGA: Przewaga „Weź Jeńca” nie ma wpływu na Daimyo – figurka ta nie może być celem tego efektu.



NAJMIJ RONINA

Armia najemnych Roninów u twego boku może zdecydować o zwycięstwie – o ile masz dość pieniędzy, by zapewnić sobie ich lojalność.

Gracz, który wygrał Przewagę „Najmij Ronina”, może zwiększyć swoją siłę w Prowincji o posiadane żetony Roninów. Za każdy żeton Ronina w swojej rezerwie, gracz otrzymuje +1 do siły, co może wpłynąć na wynik Bitwy. Pamiętaj, że tak wykorzystywane żetony Roninów nie zużywają się, wszystkie będzie można nająć ponownie do kolejnej Bitwy.

Jeśli tę Przewagę wygrał gracz, który nie ma żadnych żetonów Roninów, nie może on wesprzeć swoich figurek żadną dodatkową siłą. Pozbawił natomiast tej możliwości innych graczy.

WYNIK BITWY

Zanim będzie można rozpatrzyć ostatnią Przewagę Wojenną, należy określić Wynik Bitwy. W tym momencie gracze porównują łączne siły, jakimi dysponują w Prowincji. Mogły one ulec zmianie od momentu rozpoczęcia Bitwy, ponieważ niektóre figurki mogły popełnić *Seppuku*, inne mogły zostać wzięte jako *Jeńcy*, zaś jeden z Klanów mógł *Nająć Roninów*, aby wzmocnić swoje siły.

Bitwę wygrywa ten z Klanów, który dysponuje największą łączną siłą. Grający tym Klanem zabiera żeton Wojen w Prowincjach i umieszcza go odkryty przy swojej zastonce Klanu. W przypadku remisu – jak zawsze – za wygrywającego uznaje się tego gracza, który ma więcej Honoru.

Wszystkie figurki graczy, którzy przegrali tę Bitwę, zostają natychmiast zabite. Jeśli jednak któryś z przegrywających graczy jest w Sojuszu ze zwycięzcą, jego figurek *nie* zabija się.

UWAGA: Jeśli przy końcu Bitwy żaden gracz nie dysponuje jakkolwiek siłą w Prowincji, wygrywa gracz z najwyższym Honoru.



CESARSCY POECI

Bez względu na to, czy w bitwie odniosłeś zwycięstwo czy poniosłeś porażkę, prawdziwym sukcesem może okazać się epicki poemat na cześć poległych wojowników.

Gracz, który wygrał Przewagę „Cesarscy Poeci”, otrzymuje tyle Punktów Zwycięstwa, ile figurek zostało łącznie zabitych w tej Bitwie. Nie ma znaczenia, do którego z graczy należały zabite figurki, ani w jaki sposób zostały zabite (czy za pomocą *Seppuku*, czy zdolności Potworów, czy też w wyniku rozstrzygnięcia Wyniku Bitwy), punkty za wszystkie zabite figurki trafiają do gracza, który korzysta z Cesarskich Poetów. Aby łatwiej było policzyć należne punkty, trzymajcie zabite figurki obok rezerw ich graczy, aż do czasu rozpatrzenia kroku „Cesarscy Poeci”.



REPARACJE WOJENNE

Bitwa została zakończona, a każdy przegrany gracz traci wszystkie Monety przypisane do kafla Wojny (odkłada je do wspólnej puli).

Z kolei gracz wygrywający przekazuje zadeklarowane na kaflu Wojny Monety przegranym. Monety należy podzielić równo pomiędzy przegranych, oni zaś odkładają Monety do swoich rezerw – będą mogli wykorzystać je w przyszłych Bitwach. Jeśli liczby zadeklarowanych Monet nie da podzielić się równo między graczy, zwycięzca sam decyduje, kto dostanie więcej.

Wojna jest następnie rozpatrywana w następnej Prowincji i tak dalej, aż wszystkie Prowincje oznaczone żetonami Kolejności Wojny zostaną rozpatrzone – faza Działania Wojennych dobiega wówczas końca.



PRZYKŁAD: W Nagato trzeba rozpatrzyć Bitwę między Klanem **ŻÓŁWIA**, Klanem **KOI** i Klanem **LOTOSU**. Klany **ŻÓŁWIA** i **LOTOSU** są w Sojuszu, ale ponieważ obecny jest jeszcze Klan **KOI**, wszystkie obecne tam Klany muszą wziąć udział w Bitwie.

Klan **ŻÓŁWIA** ma tam 4 punkty siły (1 pochodzi od Bushi, a 3 z Oni Czaszek, ponieważ Klan ten ma najniższy Honor spośród obecnych w Prowincji). Ma również 4 Monety i 1 Ronina.

KOI ma 2 punkty siły (1 pochodzi od Bushi i 1 od Daimyo). Ponadto posiada 8 Monet.

Klan **LOTOSU** ma 1 punkt siły, pochodzący od Shinto. Ma również 6 Monet i 3 Roninów.

WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA NEGOCJACJI

Negocjacje można prowadzić nawet w zamęcie Bitwy. Pomimo tego, że w fazie Działania Wojennych nie można przekazywać sobie Monet ani Roninów, nadal można dobijać targów. Na przykład Sojusznicy mogą zdecydować się działać wspólnie przeciwko wrogowi poprzez ustalenie, które Przewagi Wojenne są najistotniejsze oraz kto będzie starał się wygrać które z nich (aby Sojusznicy nie rywalizowali niepotrzebnie o te same Przewagi). Ta metoda sprawdza się oczywiście o tyle, o ile na słowo współgracza można polegać...

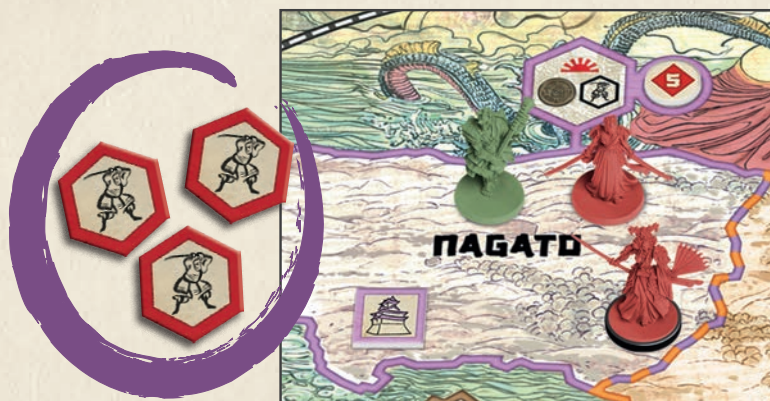
3 graczy przydziela swoje Monety do odpowiednich pól na kaflu Wojny. Kiedy wszyscy skończą, należy odkryć przydziały:



SEPPUKU – Klan **LOTOSU** wygrywa Seppuku i decyduje się zabić własnego Shinto, dzięki czemu zdobywa 1 PZ i 1 punkt Honoru.

WEŻ JEŃCA – Klany **ŻÓŁWIA** i **LOTOSU** przydzieliły na to pole po 3 Monety. Wygrywa Klan **LOTOSU** ponieważ ma wyższy Honor. Gracz postanawia wziąć jako Jeńca Potwora Oni Czaszek należącego do Klanu **ŻÓŁWIA** (choć są Sojusznikami).

NAJMIJ RONINA – Klan **LOTOSU** przebija Klan **KOI** 2 Monetami do 1, może zatem nająć 3 swoich Roninów, zdobywając 3 punkty siły.



WYNIK BITWY - Klan **ŻÓŁWIA** ma teraz tylko 1 punkt siły, **KOI** ma nadal 2 punkty siły, a Klan **LOTOSU** ma 3 punkty siły dzięki najętym Roninom. Bitwę wygrywa Klan **LOTOSU** i bierze żeton Wojen w Prowincjach leżący w Nagato. Obie figurki należące do Klanu **KOI** zostają zabite. Bushi Klanu **ŻÓŁWIA** nie zostaje zabity, ponieważ Klan ten jest w Sojuszu ze zwycięskim Klanem **LOTOSU**.

CESARSCY POECI – 3 Monety przypisane przez Klan **KOI** biją 1 Monetę przypisaną przez Klan **ŻÓŁWIA**. Klan **KOI** zdobywa 1 PZ za każdą figurkę zabita w tej Bitwie, otrzymuje zatem 3 PZ (1 za Shinto Klanu **LOTOSU**, który popełnił Seppuku oraz 2 za swoje własne figurki zabite na skutek rozpatrywania Wyniku Bitwy).

REPARACJE WOJENNE – Klany **ŻÓŁWIA** i **KOI** odrzucają wszystkie użyte Monety (**KOI** pozostawił sobie 4 Monety poza kaflę Wojny, aby móc ich użyć w następnej Bitwie przeciw Klanowi **WAŹKI**). Klan **LOTOSU** dzieli przypisane Monety pomiędzy przegranych, dając po 3 Monety Klanowi **ŻÓŁWIA** i Klanowi **KOI**.

CZYSZCZENIE PO PORZE ROKU

Kiedy faza Działań Wojennych się zakończy, należy jeszcze dokonać kilku czynności w ramach czyszczenia obszaru gry przed następną Porą Roku:

Odrzucenie Monet i Roninów – wszystkie Monety i żetony Roninów w rezerwie gracza należy zwrócić do wspólnej puli. Gracze muszą odbudować rezerwy w trakcie następnej Pory Roku.

Powrót Shinto – wszystkie figurki znajdujące się w Świątyniach należy odłożyć do rezerw właścicieli. Aby zyskać błogostawieństwo Kami, gracze muszą ponownie wystać je do Świątyń w trakcie następnej Pory Roku. Wszystkie figurki znajdujące się na Mapie pozostają na niej podczas zmiany Pory Roku.

Zwrot Rozkazów Politycznych – weźcie Rozkazy Polityczne leżące na planszy i potasujcie je razem ze stosem Rozkazów Politycznych leżącym obok gracza, który siedzi po lewej od tego, kto w obecnej Porze Roku wykonał turę Rozkazów jako ostatni.

Rozpoczyna się następna Pora Roku (od Przygotowania Pory Roku).

ZIMA – KOŃCOWY ETAP ROZGRYWKI

Początek Zimy oznacza, że gra wchodzi w etap końcowy. W krainie przykrytej warstwą białego puchu zapada spokój, a pod skrzydłami wielkich Kami na tron wstąpi nowy Cesarz.

Jedyny krok Przygotowania Pory Roku, jaki należy wykonać Zimą, to Zwrot Jeńców, ponieważ gracze mogą być w posiadaniu kart Pór Roku, których efekty aktywują się w odpowiedzi na zwrot jeńców.

Gracze mogą zdobyć dodatkowe Punkty Zwycięstwa za następujące rzeczy:

Ulepszenia Zimowe – te karty Pór Roku przyznają Punkty Zwycięstwa w zależności od spełnienia określonych warunków.

Żetony Wojen w Prowincjach – każdy żeton Wojen w Prowincjach przyznaje tyle Punktów Zwycięstwa, ile na nim nadrukowano, w zależności od Pory Roku, w której został zdobyty:

Wiosną (I) = 1 Punkt Zwycięstwa

Latem (II) = 2 Punkty Zwycięstwa

Jesienią (III) = 3 Punkty Zwycięstwa

Zestaw żetonów Wojen w Prowincjach – gracze otrzymują również Punkty Zwycięstwa w zależności od tego, z ilu różnych Prowincji pozyskali żetony Wojen w Prowincjach. Posiadanie kilku żetonów z tej samej Prowincji nie liczy się przy tej premii – znaczenie mają jedynie żetony z różnych Prowincji.

LICZBA RÓŻNYCH ŻETONÓW WOJEN W PROWINCJACH	LICZBA PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA
3-4	10 PZ
5-6	20 PZ
7-8	30 PZ

Na torze Punktów Zwycięstwa przesunąć znacznik Klanu każdego gracza o tyle pól do przodu, ile Punktów Zwycięstwa dany Klan zdobył. Jeśli Klan miałby przesunąć swój znacznik poza pole nr 50, przesunąć go z powrotem na pole nr 1, zarazem odwracając go na drugą stronę (przypomina to o konieczności dodania 50 PZ do wyniku). Po zaznaczeniu na torze wszystkich zdobytych PZ należy wyłonić zwycięzcę – zostaje nim ten, kto ma najwięcej PZ.

W przypadku remisu wygrywa ten, kto ma najwyższy Honor. Jeśli (co zdarza się rzadko) remisujący gracze są w Sojuszu, obaj dzielą się zwycięstwem.

KLANY

Każdy z Klanów występujący w grze *Rising Sun* posiada specjalną zdolność odróżniającą go od innych.

KLAN KOI



Zawierowania w strumieniu – nieustannie zmieniający się i nieprzewidywalny Klan Koi może używać Monet tak, jakby były Roninami. Na początku fazy Działań Wojennych grający Klanem Koi musi odrzucić wszystkie posiadane żetony Roninów, w zamian biorąc ze wspólnej puli tyle samo Monet.

Kiedy w trakcie Bitwy rozpatrywany jest krok *Najmij Ronina*, wszystkie należące do Klanu Koi Monety w jego rezerwie traktuje się jak żetony Roninów – dodając swoją siłę do siły figurek w Prowincji, jeśli Klan Koi wygrał Przewagę *Najmij Ronina*.

KLAN WAŻKI



Skrzydła z babiego lata – Klan Ważki dosłownie przemieszcza się po Mapie drogą powietrzną; nie obowiązują go zwykłe ograniczenia nakładane na inne Klany.

Kiedy grający Klanem Ważki Przyzywa swoje figurki, może umieścić je w dowolnej Prowincji, bez względu na to, czy ma tam Warownię czy nie. Liczba figurek, jakie można przywołać za pomocą Rozkazu *Werbunek* jest nadal ograniczona liczbą Warowni na Mapie.

Kiedy grający Klanem Ważki przesuwa swoje figurki, może umieścić je w dowolnej Prowincji, bez względu na to, jak odległa by ona nie była. Figurki należące do Klanu Ważki nigdy nie muszą używać Szlaków Morskich do poruszania się między Prowincjami.



KLAN BONSAI

Uświęcona obfitość – wiecznie rozwijający się Klan Bonsai wydaje niewiele Monet na zdobywanie zasobów.

Koszt każdego zakupu, czy to karty Pory Roku, czy Warowni, wynosi najwyżej 1 Monetę. Jeśli dana rzecz kosztowała 2 lub więcej Monet, koszt wynosi 1. Jeśli koszt wynosił zero, dana rzecz pozostaje darmowa.

Jeśli Klan Bonsai korzysta z premii przyznawanej innym efektem, np. Rozkazem *Szkolenie*, należy go zastosować po użyciu zdolności Klanu – w wyniku tego koszt spada do zera.

KLAN ŻÓŁWIA



Pancerz wieczności – Klan Żółwia wznosi Warownie na pancerzach wielkich legendarnych żółwi. Te niezniszczalne twierdze mogą poruszać się po mapie, a nawet włączać się do sporów toczonych w Prowincjach.

Kiedy Klan Żółwia przesuwa swoje figurki, może zdecydować, że poruszy również Warownie, tak jakby były figurkami Klanu.

Każda Warownia Klanu Żółwia liczy się jak 1 punkt siły w Prowincji, w której się znajduje, tak jakby była figurką Klanu. Ma to wpływ zarówno na Żniwa, jak i na Działania Wojenne. Warownia nie może zostać zabita, nigdy nie można też Wziąć jej jako Jeńca, nie można też zastąpić jej inną figurką za pomocą Rozkazu *Zdrada*.

KLAN LOTOSU

Nadać rytm biegowi rzeczy – Klan Lotosu określa bieg polityki, zamieniając zagrywane Rozkazy Polityczne w cokolwiek zapagnie.

W swojej turze Rozkazów grający Klanem Lotosu wybiera 1 z 4 dobranych Rozkazów Politycznych i umieszcza go zakryty na Planszy – żaden z graczy nie widzi jego awersu. Grający Lotosem ogłasza, jaki Rozkaz będzie rozpatrywany, wybierając dowolną spośród dostępnych możliwości (*Werbunek*, *Formacja*, *Szkolenie*, *Żniwa*, *Zdrada*).

AUTOR GRY: Eric M. Lang

ILUSTRACJE: Adrian Smith

PRODUKCJA: Thiago Aranha

PROJEKT GRAFICZNY: Mathieu Harlaut, Louise Combal, Marc Brouillon

KIEROWANIE WYKONANIEM FIGUREK: Mike McVey

MODELE: Arnaud Boudoiron, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Yannick's Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Jose Roig, Edgar Skomorowski, Remy Tremblay

PLANSZA: Nicolas Fructus

ROZWÓJ GRY: Fel Barros (kierownictwo), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tola, Leo Almeida

INSTRUKCJA: Thiago Aranha

TEKST POLSKI: Piotr Wiśniewski

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Maciej Mutwil

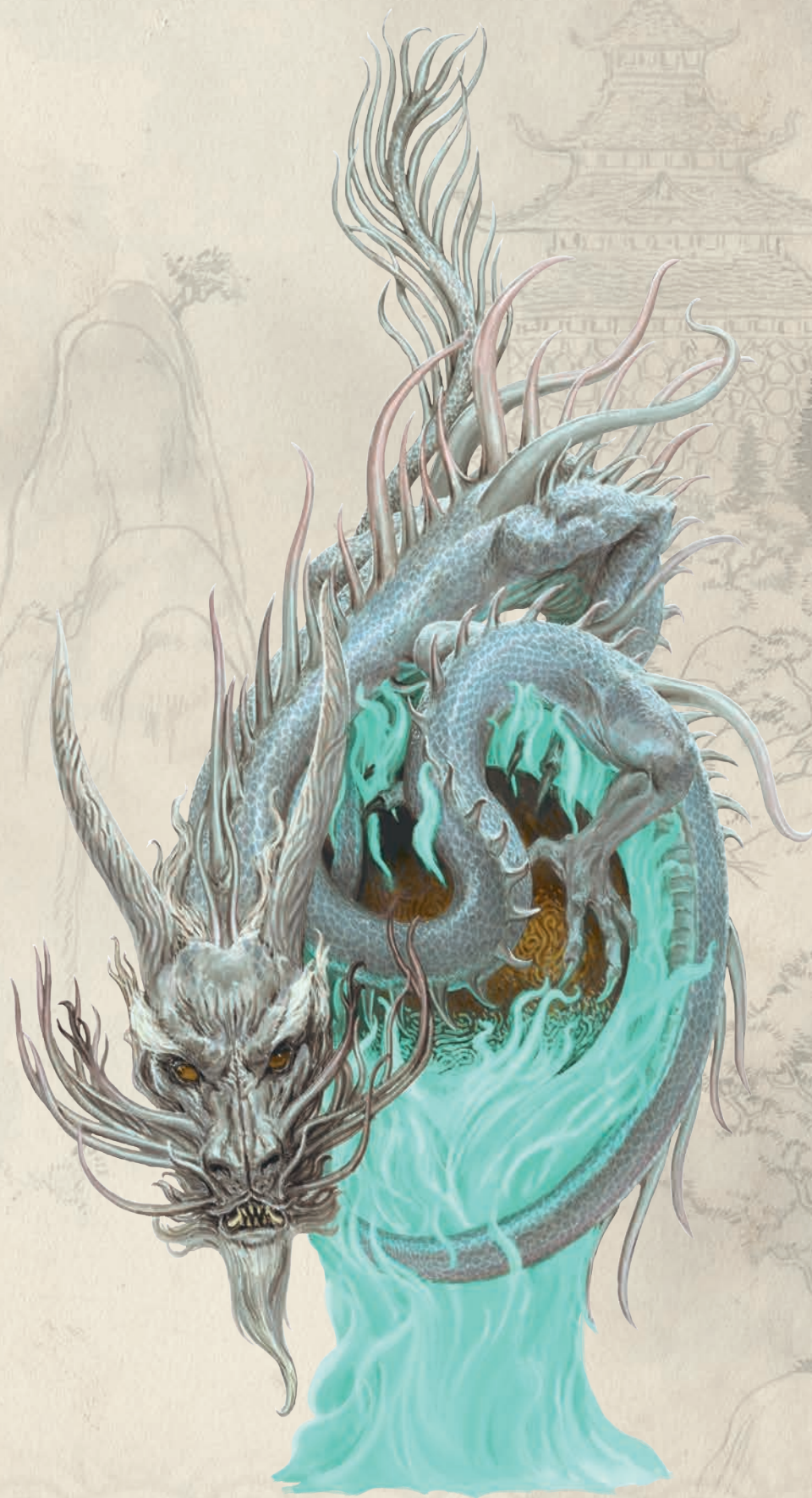
KOREKTA: Robert Deninis

TESTERZY: Alan Teare, Alfredo Alencar, Andrew Moore, Anthony Walker, Bogdan Tudose, Brett Lavoie, Bruno Meira, Caio da Quinta, Carolina Negrão, Caryl Tan, Cauê Llop, Chris M. Cormier, Christopher Chung, Cindy Mohareb, Daniel Carvalheiro, Daniel Silva, Danilo Sparapani, Daryl Andrews, Dave Schokking, Dhruv Mayank, Diego de Moraes, Douglas McQuiggan, Ed Gass-Donnelly, Edson Tirelli, Eduardo Buffardi, Eduardo Cunha Vilela, Eitan Grinspun, Elizabeth Malette, Eric McQuiggan, Erica Hayes-Bouyouris, Errol Elumir, Fabul Henrique, Flavio Oota, George Zywiell, Graydon Armstrong, Guilherme Goulart, Gustavo Hendrigo, Humberto Mendes, Isadora Leite, James Taylor, James Wilkinson, Jamie Maltman, Jeff Ridpath, Jennifer Neilly, João José Goes, John Lloyd, John Radic, Jonathan George, Jorin B., Justin Edward, Justin Knott, Justin Mohareb, Kenneth Antonio, Laurie Cheung, Leslie Cheung, Livia Sparapani, Lucas Martini, Luiz Alvarez, Luiz Kalagar, Luiza Pirajá, Marc Goudge, Mark Whiting, Mateen Mahboubi, Matthew Tee, Maurício Torselli, Max Hansen, Michael Chang, Mike Barnett, Mike White, Mikhail Honoridez, Mischa Auerbach-Ziogas, Mitch Schroeder, Mitchell McCulloch, Mydia Amélia, Nabeel Hussain, Nahuel Clerico, Nancy Vuong, Nick Switzer, Nick Walker, Norm Weir, P. Orbis Proszynski, Patricia Gil, Paulo Cercere, Paulo Shinji, Peter C. Hayward, Peter Jung, Peter Lipson, Renato Bardela, Rodrigo Esper, Rodrigo Sonnesso, Rory O'Connor, Sascha Matzkin, Sean Jacquemain, Sergio Roma, Sharon Lam, Sinthuja Kanesh, Sonja Lang, Tiffany Ann, Travis Provick, Trevor Douglas, Victor Ferreira Soares, Yuval Grinspun

WYDAWCA: David Preti

© 2017 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone.
Żadna część tej publikacji nie może być powielana bez specjalnego pozwolenia. Logo The Guillotine Games jest zastrzeżonym znakiem towarowym Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON i logo CMON są zastrzeżonymi znakami towarowymi CMON Global Limited. Rzeczywiste elementy mogą różnić się od przedstawionych. Figurki i plastikowe komponenty są zmontowane, lecz nie są pomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



RISING SUN - 27

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wybierz zestaw kart Pór Roku, który dodasz do podstawowych kart Pór Roku.
- Dobierz 4 kafle Świątyń.
- Znaczniki Klanów ułóż na torze Honoru zgodnie z początkowymi poziomami Honoru każdego Klanu.
- Gracze rozpoczynają z 1 Daimyo, 1 Bushi i 1 Warownią w swojej Prowincji Macierzystej.

PRZEBIEG PORY ROKU

PRZYGOTOWANIE PORY ROKU

- Umieść żetony Wojen w Prowincjach i odpowiednie żetony Kolejności Wojny.
- Ułóż karty Pór Roku obok planszy.
- Daj każdemu graczowi tyle Monet, na ile wskazuje przystępujący mu Dochód Sezonowy.
- Zwróć wszystkich Jeńców – każda zwrócona w ten sposób figurka daje ci 1 Monetę ze wspólnej puli.

CEREMONIA PICIA HERBATY

Wynegocjujcie nowe Sojusze.

FAZA DZIAŁAŃ POLITYCZNYCH

TURY ROZKAZÓW

Rozkazy rozpatruje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poczynając od gracza siedzącego na lewo od gracza, który rozpatrywał je ostatnio (a w pierwszej rundzie od gracza o najwyższym Honorze). Każdy Rozkaz daje wszystkim graczom pewną zdolność, a aktualnemu graczowi i jego Sojusznikowi jedną dodatkową zdolność:

• WERBUNEK

Wszyscy gracze: Przyzwij po 1 figurce przy każdej ze swoich Warowni. Przyzwani Shinto mogą być wysłani do Świątyni, aby Oddać Cześć Kami.

Ty i Sojusznik: Przyzwij 1 dodatkową figurkę.

• FORMACJA

Wszyscy gracze: Możesz przesunąć każdą ze swoich figurek, przemieszczając ją przez jedną Granicę lub wzdłuż Szlaku Morskiego.

Ty i Sojusznik: Możesz dodatkowo wybudować Warownię, płacąc za nią 3 Monety.

• SZKOLENIE - aktualny gracz rozpatruje je jako pierwszy.

Wszyscy gracze: Kup dostępną kartę Pory Roku. Zapłać jej koszt w Monetach.

Ty i Sojusznik: Zapłać za nią 1 Monetę mniej.

• ŻNIWA

Wszyscy gracze: Weź 1 Monetę.

Ty i Sojusznik: Zdobądź Wynagrodzenie z każdej Prowincji, w której masz największą siłę spośród tam obecnych.

• ZDRADA

Tylko ty: Wymień 2 dowolne znajdujące się na mapie figurki (muszą pochodzić od różnych graczy) na figurki tego samego typu pochodzące z twojej rezerwy. Jeśli byłeś w Sojuszu, zostaje on zerwany, a ty tracisz Honor.

TURA KAMI

Rozpatrz wszystkie Świątynie od lewej do prawej. Gracz, który w danej Świątyni ma łącznie największą siłę, otrzymuje zdolność przyznawaną przez Kami tej Świątyni.

PRZEBIEG PORY ROKU (CIĄG DALSZY)

FAZA DZIAŁAŃ WOJENNYCH

We wskazanej kolejności rozpatrz Wojnę w tych Prowincjach, na których leży żeton Kolejności Wojny.

- Prowincja bez sił któregokolwiek z graczy – odrzuć żeton Wojen w Prowincjach.
- Obecny tylko 1 gracz – bierze on żeton Wojen w Prowincjach.
- Obecni tylko 2 sprzymierzeni gracze – gracz z najwyższą łączną siłą bierze żeton Wojen w Prowincjach.
- Obecni co najmniej 2 niesprzymierzeni gracze – rozpatrz Bitwę:

ROZSTRZYGANIE BITEW

Gracze w tajemnicy przydzielają Monety na różne Przewagi Wojenne.

Gracze rozpatrują Przewagi od lewej do prawej – ten, kto zaoferował najwięcej pieniędzy na daną Przewagę, może skorzystać z jej zdolności:

SEPPUKU: Możesz zabić wszystkie swoje figurki w wybranej prowincji. Za każdą otrzymujesz 1 PZ i 1 punkt Honoru.

WEŹ JEŃCA: Zabierz przeciwnikowi 1 figurkę, jako Jeńca, i 1 PZ.

NAJMIJ RONINA: Możesz wesprzeć swoje siły żetonami Roninów.

Wynik Bitwy: Gracz, który ma łącznie najwięcej siły w danej Prowincji, wygrywa Bitwę – figurki przegranych zostają zabite (o ile nie należą do gracza sprzymierzonego).

CESARSCY POECI: Otrzymujesz 1 PZ za każdą zabita figurkę.

Przegranı odrzucają Monety, które postawili na Przewagę. Postawione przez siebie Monety zwycięzca rozdziela po równo między przegranych.

CZYSZCZENIE PO PORZE ROKU

- Odrzućcie Monety i żetony Roninów.
- Shinto powracają ze Świątyń do rezerw swoich właścicieli.
- Przetasujcie Rozkazy Polityczne.

KOŃCOWY ETAP GRY – ZIMA

Zwróćcie wszystkich Jeńców, następnie dodajcie do swoich PZ te otrzymane z Ulepszeń Zimowych, żetonów Wojen w Prowincjach oraz ich zestawów (zgodnie ze wskazaniem na zastónkach Klanów).

Gracz z największą liczbą PZ wygrywa grę. Jeśli jest remis, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma wyższy Honor. Jeśli remisują Sojusznicy, dzielą się wygraną.

INNE ZASADY

Honor – zawsze, gdy gracze remisują, wygrywa ten spośród nich, którego poziom Honoru jest wyższy. Jeśli zachodzi konflikt w zakresie kolejności wykonania różnych zdolności, zaangażowany weń gracz o wyższym poziomie Honoru decyduje, czy rozpatruje swoją zdolność jako pierwszy czy jako drugi.

Negocjacje – podczas Ceremonii Picia Herbaty i fazy Działań Politycznych gracze mogą w ramach swoich negocjacji przekazywać sobie Monety i żetony Roninów. Układy nigdy nie są wiążące.