

ZSTĄPIENIE KAMI - INSTRUKCJA

ZESTAW KART PÓR ROKU



Rozszerzenie „Zstąpienie Kami” zawiera zupełnie nowy zestaw kart Pór Roku – zestaw Gór. Karty z tego zestawu można dodać do podstawowych kart Pór Roku zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji do gry *Rising Sun* na stronie 9. Chociaż zestaw Gór został przygotowany z myślą o grze z rozszerzeniem „Zstąpienie Kami”, to można go użyć w każdej rozgrywce. Co więcej, z zasad tego rozszerzenia można korzystać podczas gry z dowolnym zestawem Pór Roku.

ZSTĄPIENIE KAMI

To rozszerzenie dodaje nowe zasady do gry, które wzbogacą każdą rozgrywkę w *Rising Sun*. O ile Kami są obecne już w grze podstawowej – gracze chcąc zyskać moce Kami, wysyłają Shinto, by oddawali im cześć w Świątyniach – to w „Zstąpieniu Kami” ich wpływ jest nieporównywalnie większy. Kami przybierają cielesną postać i zstępują z uświęconych gór, niosąc pomoc swoim najwierniejszym wyznawcom. Ich obecność zmienia zasady gry w danej prowincji oraz są one tymczasowo traktowane jak figurka przynależąca do najbardziej im oddanego Klanu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po zakończeniu etapu „Przygotowanie Kami”, umieść odpowiednie karty i figurki Kami przy kaflach ich Świątyni. Odłóż pozostałe 3 karty i figurki Kami do pudełka – nie będą uczestniczyć w tej rozgrywce.



WKROCZENIE DO PROWINCJI

Na początku każdej Pory Roku Kami znajdują się poza planszą, nie wpływając w żaden sposób na grę. Ich figurki pojawiają się na Mapie w turze Kami, pod warunkiem, że ktoś Oddaje im Cześć.

W trakcie każdej tury Kami, natychmiast po rozpatrzeniu zdolności danej Świątyni, gracz który ma w niej największą łączną siłę, umieszcza figurkę danego Kami w DOWOLNEJ Prowincji. Oprócz tego zabiera kartę tego Kami i kładzie ją przed sobą. Kafle Świątyń rozpatrywane są w normalnej kolejności, zaczynając od lewej strony. Jeśli w Świątyni danego Kami nie ma żadnych figurek, to Kami nie pojawi się w tej turze na planszy – będzie to możliwe w kolejnej turze, o ile ktoś Odda mu Cześć.

PRZEMIESZCZENIE DO INNEJ PROWINCJI

Na tych samych zasadach, w kolejnych turach Kami, ich figurki, które znajdują się już na planszy, mogą zostać umieszczone w innej Prowincji. Po rozpatrzeniu zdolności danej Świątyni Kami, gracz który ma w niej największą łączną siłę, może przemieścić figurkę danego Kami do DOWOLNEJ innej Prowincji, niezależnie od odległości między nimi. Nie jest to uważane za przesunięcie/ruch.

KONTROLOWANIE KAMI

Po tym, jak Kami zstąpią na Mapę, ich zdolności wpływają na Prowincję, w której się znajdują oraz dotychczas do siły gracza, który w tej rundzie jest ich najwierniejszym wyznawcą.

W każdym momencie gry, ten gracz, który ma największą łączną siłę w Świątyni danego Kami, kontroluje jego figurkę. Aby zaznaczyć ten fakt, kontrolujący gracz umieszcza przed sobą kartę danego Kami. Jeśli inny gracz zostanie najwierniejszym wyznawcą danego Kami (czy to przez większą siłę, czy przez posiadanie więcej Honoru w wypadku remisu), natychmiast przejmuje on kontrolę nad Kami i zabiera kartę Kami poprzedniemu właścicielowi, kładąc ją przed sobą.

Przebywając na Mapie, Kami oddziałuje na grę na dwa różne sposoby:

- jako figurka danego Klanu,
- poprzez swoją Moc.

KAMI JAKO FIGURKA KLANU

Każde Kami jest traktowane jako figurka Klanu gracza, który ma największą łączną siłę w Świątyni danego Kami (dodatkowo zaznaczone przez posiadanie karty Kami). Jeden gracz może kontrolować równocześnie więcej niż jedno Kami.

- Figurka Kami ma siłę równą 1, dodawaną do siły kontrolującego ją Klanu, zarówno podczas Żniw, jak i Działań Wojennych.
- Kami korzysta ze zdolności kontrolującego Klanu oraz jego ulepszeń.
- Kontrolujący gracz może przesunąć figurkę Kami, stosując się do zasad przesuwania figurek Klanu.
- Podobnie jak Daimyo, figurki Kami nie można wziąć jako Jeńca ani usunąć z Mapy za pomocą Zdrady. Jest ona również odporna na inne efekty specjalne.
- Figurki Kami NIGDY nie mogą zostać zabite.

Pamiętaj, że Kami może przejść pod kontrolę innego gracza w każdym momencie gry. Może się to zdarzyć nawet podczas rozpatrywania Bitwy – jeśli w Świątyni danego Kami gracze mają równe siły, a zamienią się miejscami na torze Honoru.

MOC KAMI

Każde Kami wpływa na Prowincję, w której znajduje się jego figurka, zgodnie z opisem na jego karcie. Warto podkreślić, że jego Moc działa zupełnie niezależnie od zdolności jego Świątyni i może z niej skorzystać dowolny gracz, który spełni odpowiedni warunek, a nie tylko gracz kontrolujący dane Kami.



AMATERASU

Amaterasu ceni Honor ponad wszystko, chroniąc Klan o największym Honorze w Prowincji, w której przebywa.

Figurki gracza, który spośród wszystkich graczy, których siły znajdują się w tej Prowincji ma największy Honor, nie mogą zostać zabite przez innych graczy. Zarówno po przegranej Bitwie, jak i na skutek innych efektów, figurki tego gracza nie mogą zostać zabite. Jednakże gracz nadal może zabić swoje figurki przez Seppuku lub inne efekty, jeśli tak postanowi.

TSUKUYOMI

Tsukuyomi obdarowuje wielkim bogactwem wszystkie Klany przebywające w jego Prowincji.

W fazie Działań Wojennych, tuż przed rozpatrzeniem Prowincji, w której znajduje się figurka Tsukuyomi, wszyscy gracze, którzy dysponują choć 1 punktem siły w tej Prowincji, otrzymują po 4 Monety. Moc Tsukuyomi działa także, gdy w jego Prowincji nie będzie rozpatrywana Bitwa.



SUSANOO

Susanoo więzi swoją Mocą wszystkie figurki w Prowincji, w której się znajduje.

Wszystkie figurki (za wyjątkiem innych Kami) w Prowincji, w której znajduje się figurka Susanoo, kategorycznie nie mogą jej opuścić. Niezależnie od okoliczności, czy zdolności, które posiadają - takich jak np. odporność na efekty figurek Daimyo.



RAIJIN

Raijin wybija na swych bębnach rytm, który poraża wszystkich za wyjątkiem Bushi i Kami – obniżając do zera ich siłę.

Potwory, Daimyo, Shinto oraz każda inna figurka, która nie jest innym Kami lub Bushi, nie liczy się do siły w tej Prowincji, bez znaczenia, do którego gracza przynależy (zarówno podczas Żniw, jak i Działań Wojennych).





FUJIN

Fujin przybywa na skrzydłach pomyślnych wiatrów, podwajając Wynagrodzenie za Żniwa w Prowincji, w której przebywa, dodatkowo obdarzając Wynagrodzeniem Klan, który zwycięży w niej Wojnę.

Rozpatrując Rozkaz Żniwa, gracz, który zdobędzie Wynagrodzenie z tej Prowincji, otrzymuje je podwojone. Przykładowo, jeśli według zasad powinien otrzymać 2 Monety i 2 Punkty Zwycięstwa, otrzymuje w zamian 4 Monety i 4 Punkty Zwycięstwa.

Jeśli gracz zdobędzie żeton Wojny w tej Prowincji, niezależnie od tego, czy była tam rozpatrywana Bitwa, otrzymuje także Wynagrodzenie za Żniwa tej Prowincji, tym razem bez podwojenia.

RYUJIN

Siła tego Kami rośnie razem z dobrobytem kontrolującego go Klanu. Im więcej różnych typów kart Pór Roku ten Klan posiada, tym potężniejszy jest Ryujin.

W przeciwieństwie do innych Kami, Moc Ryujina **nie oddziałuje na Prowincję**, w której przebywa, nie dając tym samym dodatkowych możliwości innym graczom. Jego siła jest liczona w inny sposób i może nawet wynosić 0.

Ryujin jest **atutem wyłącznie w rękach gracza, który go kontroluje** i posiada siłę zależną od różnorodności kart Pór Roku, jakie ten gracz posiada.

Ryujin posiada 1 punkt siły za każdy różny typ karty Pór Roku, jaki posiada Klan, który go kontroluje. Liczba kart nie ma znaczenia, liczy się jedynie ich różnorodność (typy kart Pór Roku to Wzmocnienia, Cnoty, Potwory, Ulepszenia Wojenne i Ulepszenia Zimowe). Tym samym, siła Ryujina może wynosić od 0 do 5 punktów.



HACHIMAN

Obecność Hachimana wzmacnia oddziały najemne w Prowincji, w której się znajduje - podwajając siłę żetonów Roninów.

Gracz, który wygrał Przewagę „Najmij Ronina” w czasie rozpatrywania Bitwy w Prowincji, w której znajduje się Hachiman, otrzymuje +2 do siły za każdy żeton Ronina, który posiada w swojej rezerwie (zamiast standardowego +1 do siły).

CZYSZCZENIE PO PORZE ROKU

Na końcu każdej Pory Roku usuńcie wszystkie figurki Kami z Mapy, umieszczając je przy odpowiednich Świątyniach. Podobnie zbierzcie wszystkie karty Kami i połóżcie je obok planzsy. W następnej Porze Roku Kami mogą ponownie zstąpić na Mapę podczas tury Kami.