

Игра для 3-5 игроков от Dirk Henn

SHOGUN

将軍

GAME RULES 



Правила игры

Игровое Поле - двухстороннее, одно с символом солнца, другое с символом луны. На каждой из сторон изображены 5 регионов Японии, поделенных на 9 провинций каждый.

На обеих сторонах поля отмечены по 8 провинций и окружены светлой границей. Эти провинции не используются при игре втроем.



Символы на игровом поле.

53 Карты Провинций. Для каждой провинции имеется одна или две карты, в зависимости от того, с одной или с двух сторон поля используется карта провинции.

Символы солнца и луны обозначают сторону(ы) поля на которой используется карта провинции.



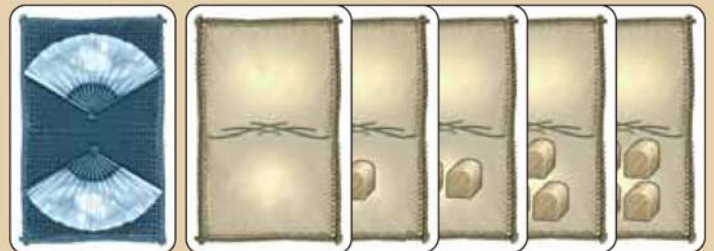
Рубашка карт

Для солнечной стороны

Для лунной стороны

Для обеих сторон

25 Карт Сундуков. По 5 карт для каждого игрока. Верхняя половина карты пустая, на нижней - символы сундуков от 1-го до 4-х.



Рубашка карт

Лицевая сторона карт сундуков

5 Специальных Карт - каждая карта дает своему владельцу особую привилегию.



Рубашка карт

Лицевая сторона специальных карт

10 Карт Действий - показывают очередность, выполнения действий.



Рубашка карт

Лицевая сторона карт действий

12 Карт Событий - верхняя часть карты показывает событие, вызывающее определенное действие, нижняя - потери риса у игроков в зимних раундах.



Рубашка карт

Лицевая сторона карт событий

Событие

Зимние потери риса у каждого игрока

5 Карт Персонажей - используются для определения очередности хода игроков.



Рубашка карт

Лицевая сторона карт персонажей



5 Персональных Полей – двухсторонние. Лицевая сторона используется при начальной расстановке войск в провинциях. Обратную сторону игроки используют на протяжении остальной части игры, планируя действия.



310 Разноцветных Кубиков - армии игроков (по 62 каждого цвета).



20 Зеленых Кубиков - нейтральные армии крестьян.



55 Сундуков - игают роль валюты.
35 цвета дерева - номиналом 1,
20 оранжевых - номиналом 5.

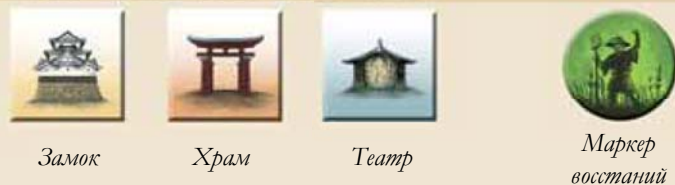
5 Фишек Победных Очков - передвигаются по треку очков, показывая количество очков каждого игрока.



5 Фишек Риса - показывают запас риса каждого игрока.

80 Тайлов Строений – 28 замков, 26 храмов, и 26 театров. Игроки строят здания в своих провинциях для получения победных очков.

42 Маркера Восстаний – используются, чтобы указать уровень волнения среди фермеров в провинции.



1 Башня Сражений (3-части) – используется, чтобы проводить сражения.

1 Лоток Хранения – для сортировки тайлов строений, маркеров восстаний, сундуков.

1 Памятка – краткий обзор, объяснения карт событий.

1 Правила Игры.

Изображенные здесь черные части башни, в комплекте игры сделанны из прозрачного пластика, чтобы каждый игрок мог увидеть результат боя.

Башню Сражений, состоящую из трех частей, необходимо собрать перед игрой.



Цель игры

Как и военачальники 16-го века в Японии, игроки пытаются сохранить статус и уважение своего рода. Самый успешный санет - СЕГУНОМ. Чтобы преуспеть, игрокам предстоит не только захватывать новые провинции и защищать свои от соперников и недовольных крестьян, но и придется возводить замки, храмы, театры.

Игрок, построивший больше всего зданий в каждом из 5 регионов, получит дополнительное вознаграждение.

Подготовка к игре

Провинции в Игре.

Игроки выбирают, на какой стороне поля играть - солнечной или лунной и соответственно раскладывают игровое поле. Ненужные карты провинций откладываются в коробку.

При игре втроем 8 карт провинций не участвуют в игре и тоже возвращаются в коробку. Эти 8 провинций отмечены на игровом поле специальными символами и светлыми линиями границ.

В течение игры, никакие армии не могут быть направлены в эти провинции.



Для солнечной стороны



Для лунной стороны



Для обеих сторон

При игре втроем не используются провинции на солнечной и лунной стороне поля соответственно:



Компоненты для каждого игрока:

Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующие компоненты: персональное поле, карту персонажа, 62 кубика армии, 5 карт сундуков, сундуки:

- 18 для троих игроков
- 15 для четверых игроков
- 12 для пятерых игроков

Армии и сундуки должны оставаться видимыми для других игроков в течении игры. Если игроков меньше пяти, оставшиеся компоненты возвращаются в коробку.



Карта персонажа и 5 карт сундуков



18 Сундуков (при игре втроем)



62 Армии

Размещение Войск

Карты провинций тасуются и размещаются рубашкой вверх возле игрового поля. Затем 2 верхние карты вскрываются.

На лицевой стороне персонального поля игрока, рядом с персонажем, нарисованы девять лагерей с цифрами. Каждый игрок размещает указанное количество армий в соответствующий лагерь (в зависимости от количества игроков используется от 7 до 9 лагерей). Армии в лагере образуют группу. Каждый по очереди (первым начинает самый старший игрок) выбирает себе одну провинцию следующим образом:

открываются две верхние карты провинций; игрок может выбрать любую из них, или взять вслепую верхнюю карту из колоды, размещая в эту провинцию на игровом поле любую группу войск по своему выбору. Карту выбранной провинции игрок забирает в руку.

Если игроки не уверены какую провинцию лучше занять, то они могут воспользоваться примером размещения войск из Памятки.



9 участков для армий

этот участок используется при игре втроем

этот участок используется при игре втроем или вчетвером

На место забранной карты выкладывается новая из колоды. Так продолжается, пока каждый из игроков не переместит свои армии с персонального поля на игровое.

Оставшиеся карты провинций (не принадлежащие игрокам) размещаются на игровом столе, их можно будет завоевать во время игры.

После размещения войск, каждый игрок переворачивает свое персональное поле на сторону с действиями. Армии, оставшиеся у игрока, образуют персональное хранилище.

Если игрок выбирает из 2-х карт, открытых в прошлом раунде, то он может положить эти карты под низ колоды, и открыть 2 новые взамен.



Фишки Победных Очков и Риса

Игроки устанавливают фишки победных очков на "0", на шкале очков и фишки риса рядом со шкалой провизии.



Башня Сражений

Теперь необходимо засыпать в башню начальный набор армий: по 7 армий каждого игрока и 10 армий крестьян.

Армии, выпавшие в поддон, возвращаются игрокам или в резерв армии крестьян.



Сундуки

Сундуки используются для оплаты действий. Каждый получает стартовый набор сундуков, остальные размещаются рядом с игровым полем.

Карты Событий

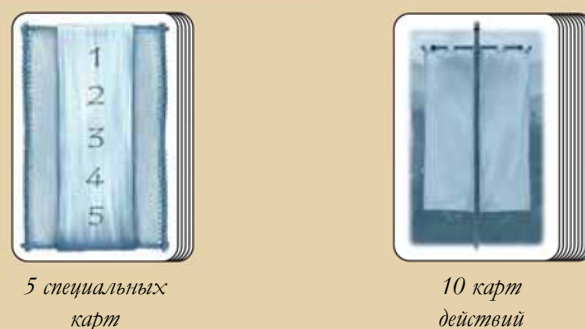
Карты Событий перетасовываются и размещаются рядом с игровым полем. 4 верхние карты вскрываются. На протяжении 3-х раундов (весна, лето, осень), одно событие, начиная с первой карты, будет действовать на каждого игрока.

В 4-м раунде (зима), последняя карта, указывает сколько риса потеряет каждый игрок.



Специальные Карты и карты Действий

размещаются рядом с игровым полем.



Игра

Игра протекает в течении 2 лет, поделенных на 8 раундов. По истечении 3 раундов: весна, лето, осень, наступает 4-ый (зима) - раунд подсчета очков. Затем 4 раунда повторяются.

Весна, Лето, Осень

Каждый из этих 3-х раундов состоит из этапов:

- **Выкладывание Карт Действий**
- **Выкладывание Специальных Карт**
- **Планирование Действий, Аукцион за Очередность Хода**
- **Определение События**
- **Определение Очередности Хода**
- **Совершение Действий**

■ Выкладывание Карт Действий

Действия - это основа игры. Все 10 действий показаны на персональных полях игроков. Игрок может выполнить каждое действие только 1 раз за раунд. Порядок, в котором выполняются действия, определяется в начале каждого раунда - Карты Действий перетасовываются и выкладываются в закрытую. Первые 5 карт вскрываются (1-5), остальные 5 (6-10) остаются закрытыми, в нижней части игрового поля.

Снизу показано, как выкладываются карты действий: вначале номер 1, затем номер 2 и т.д. Первые 5 действий открыты и игроки могут планировать какие действия, в каких провинциях лучше использовать.



Пример выложенных 10 карт действий.

■ Выкладывание Специальных Карт

Специальные Карты перетасовываются и размещаются лицом вверх на игровом поле. Позже, во время игры, эти карты будут разыграны между игроками на аукционе. Каждая карта имеет 2 функции: определение очерёдности хода и особая привилегия, предоставляемая владельцу этой карты в текущем раунде.



+1 Сундук

При использовании действия "Сбор Налогов", игрок получает дополнительно 1 сундук.



+1 Рис

При использовании действия “Конфискация Риса”, игрок получает дополнительно 1 единицу риса.

6 Армий

При использовании действия “Разместить 5 Армий”, игрок может разместить 6 армий.

+1 Армия при Атаке

Атакующий игрок, выбравший действие “Сражение / Передвижение А и В” может бросить 1 дополнительную армию в башню сражений.

+1 Армия при Обороне

Обороняющийся игрок, может бросить 1 дополнительную армию в башню сражений, когда одна из его провинций атакована игроком, выбравшим действие “Сражение / Передвижение А и В”.

Если на действие влияют карта событий и специальная карта, то вначале добавляется эффект карты событий и потом эффект специальной карты.

Пример: игрок собирает налоги в Settsu. Settsu приносит ему 7 сундуков. Однако текущее событие ограничивает прибыль в 5 сундуков. Т.к. у игрока в этот раунд есть специальная карта “+1 Сундук”, то он получает 6 сундуков.



Планирование Действий, Аукцион за Очередность Хода

Одновременно игроки распределяют 10 действий по провинциям.

Каждый выбирает по 1-й карте провинции и взакрытую размещает ее на выбранное действие на персональном поле.

Построить Замок

Игрок платит 3 Сундука и размещает тайл Замка в выбранную провинцию.

Построить Храм

Игрок платит 2 Сундука и размещает тайл Храма в выбранную провинцию.

Построить Театр

Игрок платит 1 Сундук и размещает тайл Театра в выбранную провинцию.

В ситуациях, когда игроку нехватает карт, чтобы использовать все 10 действий, клетки действий остаются пустыми.



Действие:
Построить замок



Действие:
Построить храм



Действие:
Построить театр

Размещать здания в провинции можно только на свободное место.

В провинциях предусмотрены от 1 до 3 мест для зданий.

В одной провинции нельзя размещать здания одного типа.



Пример: игрок построил храм в Аки, в провинции остается 1 свободное место для здания, в котором можно построить либо замок, либо театр.

Конфискация Риса

Игрок получает количество риса, указанное на карте провинции и передвигает фишку риса по шкале провизии.

Сбор Налогов

Игрок получает из банка количество сундуков, указанное на карте провинции.



Действие:
Конфискация риса



Действие:
Сбор налогов

Когда игрок собирает налоги или рис, в провинции может вспыхнуть восстание. (см. “Проведение Сражений” стр. 11).

На каждой карте провинции показаны поступления налогов и риса.



Если восстание не вспыхнуло или было успешно подавлено, то в провинцию выкладывается маркер восстания.

Разместить 5 Армий

Игрок платит 3 Сундука и размещает 5 армий из персонального хранилища в выбранную провинцию.

Разместить 3 Армии

Игрок платит 2 Сундука и размещает 3 армии из персонального хранилища в выбранную провинцию.

Разместить 1 Армию / Переместить Армии

Игрок платит 1 Сундука и размещает 1 армию из персонального хранилища в выбранную провинцию.

Также игрок может переместить армии из своей провинции в любую свою соседнюю провинцию.

Любое количество армий можно переместить в соседнюю провинцию, но в исходной должна оставаться хотя бы одна армия.

Нет ограничений по количеству армий, оккупирующих провинцию.

Провинции, соединенные морским путем (пунктирная линия), считаются соседними.

Сражение / Перемещение -А-

Армии перемещаются из выбранной провинции в соседнюю. Если соседняя провинция не принадлежит игроку (нейтральная или другого игрока), то состоится сражение. (см. "Проведение Сражений" стр. 11)

Сражение / Перемещение -В-

Такие же правила как и в -А-.

Если игрок не хочет использовать действие, то он взакрытую размещает карту с сунуком на клетку действия. В дальнейшем эти действия игнорируются.

Аукцион за Очередность Хода

Каждый игрок взакрытую должен сделать ставку за очередность хода и специальную карту. Для этого игрок выкладывает рубашкой вверх одну из карт сундуков или карту провинции на клетку аукциона своего персонального поля.

Таким образом, все 11 клеток персонального поля должны быть заняты.

На каждой клетке может быть только одна карта.



Действие:
Разместить
5 армий



Действие:
Разместить
3 армии



Действие:
Разместить 1
армию /
Переместить
армии



Пример: армии можно переместить по морскому пути между Shima и Izu.



Действие:
Сражение /
Перемещение -А-



Действие:
Сражение /
Перемещение -В-

Пример: игрок решил собрать налоги в этом раунде. Одна из его провинций - Settsu может принести ему 7 сундуков. Он берет карту с этой провинцией и взакрытую выкладывает ее на действие "Сбор налогов".

Игрок не сможет совершить никаких дополнительных действий в провинции Settsu в этом раунде.



Клетка аукциона

■ Определение События

Карты событий перемешиваются (их будет 2, 3 или 4 в зависимости от раунда). Затем вскрывается верхняя и выкладывается на поле, она показывает событие, которое затрагивает всех игроков в текущем раунде.

Оставшиеся карты в открытую выкладываются рядом с полем.



(Карты Событий описаны в дополнении)

■ Определение Очередности Хода

Игроки вскрывают свои ставки (карты на клетках аукциона) и оплачивают их в банк. Если ставкой была карта провинции, то игрок ничего не платит.

Затем игроки, в соответствии со ставками (начиная с большей), распределяют очередность хода - выбирая специальную карту и заменяя ее, на карту персонажа. Оставшиеся специальные карты убираются в сторону до конца раунда.

Игрок, который поставил карту провинции, забирает специальную карту до игрока, который поставил карту сундуков с 0 сундуков.

И только потом специальную карту берет игрок, который не поставил карту вовсе. (Такое возможно, если у игрока недостаточно карт провинций).

Если несколько игроков сделали одинаковую ставку, то карты персонажей этих игроков перемешиваются и вскрываются по одной, тем самым определяя очередность хода этих игроков.

Расположение карт персонажей показывает очередность хода игроков (при игре втроем или вчетвером пустые клетки игнорируются).

Преимущество ставки в виде карты провинции заключается в том, что вам не нужно платить денег и вы выбираете специальную карту перед игроками, поставившими 0 сундуков. Правда другие игроки будут знать, что вы не сможете совершать действия в этой провинции до конца раунда.



Пример: игрок, выбравший специальную карту с клетки 1, будет ходить первым в этом раунде.



Пример: очередность хода на этот раунд - красный, синий, черный.

■ Совершение Действий

Действия выполняются в том порядке, в котором выложены карты в нижней части игрового поля.

Действие выполняется всеми игроками поочередно.

Если игрок не может выполнить действие, или может выполнить только его часть, то он пропускает это действие в раунде.

Когда все игроки выполнили действие, они переходят к следующему. Закрытая карта действия открывается только когда выполнено предыдущее.

Раунд заканчивается, когда выполнены все 10 действий. Игроки забирают карты персонажей с поля и возвращают специальные карты. Карты событий этого раунда выбывают из игры.

Карты действий перемешиваются и начинается новый раунд.

Игроки вскрывают карты провинций на персональном поле только, когда совершают действие в свой ход.

Игроки убирают карты провинций с персонального поля, когда выполнены 10 действий всеми игроками. Исключение: когда игрок теряет провинцию в сражении, то он сразу отдает карту провинции игроку, одержавшему победу в битве.



Карта действия, выполненного всеми игроками, откладывается в сторону и открывается следующая закрытая карта.

В конце осеннего раунда, карты персонажей остаются на месте и в зимний раунд очередность будет прежней.

Когда заканчивается осенний раунд, наступает зима.

Зима

В этом раунде игрокам придется снабдить провинции рисом или столкнуться с угрозой восстания, а также заработать очки.

Снабжение провинций рисом

Теперь запасы риса каждого игрока уменьшаются. Четвертая карта событий показывает сколько риса должен отдать каждый игрок. Фишки риса передвигаются по шкале провизии на соответствующее количество делений.

После этого у игрока должно остаться по 1 единице риса на каждую провинцию. Если риса не хватает, то в 1 или более провинциях вспыхивают восстания (см. "Проведение Сражений" стр. 11).

Восстания

В таблице провизии на игровом поле указано количество провинций, подвергнувшихся восстаниям и масштаб восстаний.

(см. рис. справа).

Сосед слева от игрока, произвольно вытягивает карты провинций игрока, в количестве указанном в таблице. В этих провинциях вспыхнули восстания (см. "Проведение Сражений" стр. 11). Если восстания происходят более, чем в одной провинции, то их очередность игрок выбирает сам.

Получение очков

Теперь игроки получают победные очки за провинции и здания в них, а также за превосходство зданий в регионе:

- за каждую провинцию 1 очко
- за каждое здание 1 очко
- за превосходство замков в регионе* 3 очка
- за превосходство храмов в регионе* 2 очка
- за превосходство театров в регионе* ... 1 очко

* - Если у нескольких игроков одинаковое количество зданий в регионе, то каждый получает указанные очки минус 1.

Игроки передвигают фишки очков по треку.



Пример: в эту зиму каждый теряет по три единицы риса.

Если восстания вспыхивают у нескольких игроков, то они подавляют их в порядке очередности.

Провинции без провизии Провинции, где вспыхнули восстания Дополнительные крестьяне в башню

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

3-4	2	2
-----	---	---

Пример: игрок контролирует 9 провинций, но у него только 6 единиц риса на зиму. Значит 3 провинции остались без риса (левый столбец в таблице). Поэтому в 2-х провинциях вспыхивают восстания (средний столбец). Сосед слева от игрока вытягивает 2 произвольные карты провинций.

В каждой из этих провинций, игрок должен подавить восстание поочередно. Он берет кубики армии из провинции, добавляет к ним по 1 армии крестьян за каждый маркер восстания в провинции и в данном случае еще 2 (правый столбец в таблице), и бросает их в башню сражений.

После 4-х раундов, выкладываются 4 новые карты событий, все фишки риса передвигаются на 0 и из провинций убираются все маркеры восстаний.

Впереди еще 4 раунда (весна, лето, осень и зима) и окончательный подсчет очков.

После 4 раундов: вскрываются 4 карты событий, убираются маркеры восстаний и фишки риса ставятся на 0.



Проведение сражений

Общие правила для Башни Сражений

Все битвы проводятся при помощи Башни Сражений. Игрок берет все участвующие в бою армии (разноцветные кубики атакующего и обороняющегося) и бросает их в башню вместе со всеми кубиками, находившимися в поддоне башни, до битвы. Некоторые из этих кубиков останутся в башне, а некоторые из тех, что находились в башне выпадут. Выпавшие в поддон кубики и являются результатом сражения.

Опустошать башню во время игры запрещено (только когда игра закончена). Кубики, случайно выпавшие во время игры, должны оставаться в поддоне до следующего сражения.

Когда проводятся сражения?

Сражения проводятся в следующих случаях:

- *Игрок против игрока* - игрок перемещает свои армии в провинцию другого игрока (т.е. в провинцию, где есть армии другого игрока).
- *Игрок против нейтральной провинции* - игрок перемещает свои армии в провинцию без армий (такие провинции называются нейтральными и никому не принадлежат).
- *Восстание крестьян против игрока*

Восстание в провинции игрока может вспыхнуть в двух случаях:

- *Сбор налогов или риса* - игрок собирает рис или налоги в провинции, в которой есть хотябы один маркер восстаний.
- *Зимняя нехватка продовольствия* - игрок не в состоянии снабдить рисом все свои провинции в зимний раунд.

Участвующие в сражении

Игрок против игрока или нейтральной провинции.

Атакующий сражается всеми армиями, которые он переместил в провинцию.

Обороняющийся добавляет все свои армии из этой провинции.

В случае с нейтральной провинцией, к атакующим добавляется 1 армия крестьян.

Кроме того, как и в других сражениях, добавляются все армии из поддона.

Восстание крестьян против игрока

Игрок считается обороняющимся и сражается всеми армиями в данной провинции.



Чтобы атаковать, у игрока должно быть не менее 2-х армий в провинции, из которой он выдвигается: 1 остается в провинции и 1 для нападения на другую провинцию.

Армии крестьян (зеленые кубики) никогда не выставляются на игровое поле!

Когда армии крестьян побеждают в сражении, они убираются из поддона и возвращаются в главное хранилище.

Также за каждый маркер восстаний в провинции к битве добавляется 1 дополнительная армия крестьян.

Восстание Зимой.

Если восстание вспыхнуло в зимний раунд, то к сражению добавляются дополнительные армии крестьян указанные в таблице провизии.

Как и в других сражениях, к битве добавляются все армии из поддона.

Результаты и последствия Сражения.

Чтобы определить исход битвы, игроки считают количество выпавших армий атакующего и обороняющегося. Тот, у кого выпало больше кубиков - побеждает. Армии, не участвовавшие в сражении, игнорируются и остаются в поддоне.

Игрок против игрока или нейтральной провинции.

Если в провинции нет маркеров восстаний, то выпавшие армии крестьян, засчитываются в пользу обороняющегося. (После сражения, в котором принимали участие крестьяне, все зеленые кубики из поддона возвращаются в главное хранилище. Если крестьяне не участвовали в сражении, то зеленые кубики остаются в поддоне.)

Сторона, чьих армий в поддоне оказалось меньше терпит поражение, все армии, сражавшиеся на ее стороне, убираются из поддона и возвращаются в главное хранилище. Победитель теряет такое же количество армий, как и проигравший и возвращает их в хранилище. Остальные армии размещает в завоеванной провинции. Карту провинции получает или сохраняет одержавший победу (в зависимости от ситуации). Если победитель не определен, то армии, участвовавшие в сражении сторон, убираются из поддона в хранилище. Все здания, армии, маркеры восстаний снимаются из провинции, за которую проводилось сражение, а карта провинции возвращается в колоду.

Восстание крестьян против игрока.

Если крестьяне одержали победу или сражение не выявило победителя, то все армии, участвовавшие в сражении убираются из поддона в хранилище. Все здания, и маркеры восстаний снимаются из провинции, а карта провинции возвращается в колоду. Если победу одержал игрок, то из поддона убирается равное количество армий игрока и крестьян и возвращаются в хранилище. Затем игрок размещает оставшиеся в поддоне армии в провинцию.

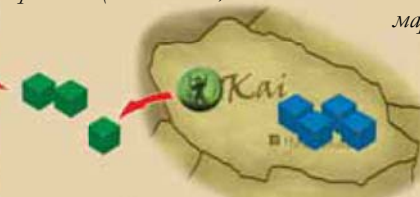


Пример: игрок собирает налоги в Микава. В провинции находится 2 маркера восстаний, поэтому вспыхивает восстание. Игрок берет 4 армии из провинции и добавляет к ним 2 армии крестьян и все армии из поддона, затем бросает их в башню. Если игрок одержит победу в сражении, то он сохранит провинцию и добавит еще один маркер восстаний.



Пример: в зимний раунд игроку не хватает 2 единицы риса. Провинцию Kai выбрали случайным образом для восстания. К сражению добавляются 3 армии крестьян (2 из таблицы и 1 за маркер).

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3



Если обороняющийся одерживает победу за счет армий крестьян (из башни выпали армии крестьян и ни одной армии обороняющегося), то считается, что в сражении победитель не определен.



Пример: синий передвигает 4 армии из Shinano в Козуке, провинцию желтого игрока. Происходит сражение. Все атакующие армии (4 синие) и все обороняющиеся армии (3 желтые) бросаются вместе в башню. В поддон выпадают 3 синих армии, 1 желтая армия и 1 зеленая армия (крестьян).

Т.к. в провинции нет маркера восстаний, то крестьяне сражаются на стороне желтого игрока. Не смотря на это, синие выигрывают (3:2). Желтая, зеленая и две синие армии возвращаются в хранилище. Оставшаяся синяя армия, размещается в Козуке. Синий игрок получает карту провинции Козуке от желтого.



Когда в провинции меняется владелец, карта провинции передается фазу, даже если она лежала на персональном поле игрока.

Конец Игры

Игра заканчивается после второго зимнего раунда. Игрок, набравший большее количество очков становится победителем.

В случае ничьей, побеждает игрок, у которого больше сундуков.



Перевод на русский язык: Алексей aka nastolker, nastolker.wordpress.com

небольшая часть текста из перевода Олега, клуб настольных игр "Игрок", boardgame.com.ua

Разрешено использование данного перевода в НЕ КОМЕРЧЕСКИХ целях при условии обязательного сохранения имён участников перевода

Памятка

Подготовка

1. Рассортируйте карты провинций

2. Раздайте компоненты каждому:

- Персональное поле, карта персонажа, 62 армии
- Сундуки: 18 для 3 игроков
15 для 4 игроков
12 для 5 игроков
- 5 карт Сундуков

3а. Займите начальные провинции

- Разместить армии в 9 провинций (3 игрока)
- Разместить армии в 8 провинций (4 игрока)
- Разместить армии в 7 провинций (5 игроков) **или**

3б. Распределить армии по таблице Начальная Расстановка (см. ниже)

4. Засыпать армии в башню: по 7 армий каждого игрока и 10 армий крестьян (вернуть выпавшие армии в хранилище)

5. Открыть 4 карты Событий

Игра

1. Весна

■ Выкладывание Карт Действий

■ Выкладывание Специальных Карт

■ Планирование Действий/Аукцион за Ход

■ Определение События

■ Определение Очередности Хода

■ Совершение Действий

1. Лето - см. Весна

2. Осень - см. Весна

3. Зима

- Потери риса / потенциальные восстания
- Начисление очков
- Снятие маркеров восстания
- Открыть новые 4 карты события
- Переместить фишки риса на 0

5. Конец года/Конец игры после второй зимы

Таблица Начальной Расстановки

Ниже приведена Начальная Расстановка для солнечной стороны. Новичкам мы рекомендуем использовать солнечную сторону игрового поля и данную расстановку армий в провинциях.

В таблице даны провинции и количество армий для них.

Каждый игрок берет соответствующую карту провинции. (Не забудьте проверить символ игрового поля!)

Начальная Расстановка для 3 игроков

Игрок А		Игрок В		Игрок С	
Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии
Suruga	5	Yamato	5	Bizen	5
Mino	4	Echizen	4	Omi	4
Tamba	4	Shimotsuke	4	Hida	4
Musashi	3	Shimosa	3	Etchu	3
Harima	3	Ise	3	Hoki	3
Izu	2	Hitachi	2	Bitchu	2
Owari	2	Awa-Shikoku	2	Bingo	2
Sagami	2	Kaga	2	Settsu	2
Tajima	2	Kii	2	Shinano	2

для 4 игроков

Игрок А		Игрок В		Игрок С		Игрок D	
Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии
Yamato	5	Kozuke	5	Mimasaka	5	Kai	5
Awa-Shikoku	4	Hida	4	Wakasa	4	Musashi	4
Kaga	4	Ise	4	Awa-Boso	4	Mino	4
Omi	3	Echizen	3	Harima	3	Mikawa	3
Tamba	3	Shinano	3	Bitchu	3	Bingo	3
Kii	2	Etchu	2	Hoki	2	Aki	2
Settsu	2	Shimotsuke	2	Tajima	2	Totomi	2
Noto	2	Shima	2	Kazusa	2	Sagami	2

для 5 игроков

Игрок А		Игрок В		Игрок С		Игрок D		Игрок E	
Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии
Sagami	5	Shimotsuke	5	Mino	5	Hoki	5	Yamato	5
Mimasaka	4	Echizen	4	Hida	4	Shinano	4	Kaga	4
Harima	4	Tamba	4	Iyo	4	Bingo	4	Kii	4
Kazusa	3	Shimosa	3	Owari	3	Echigo	3	Shima	3
Izu	3	Kozuke	3	Totomi	3	Aki	3	Omi	3
Awa-Boso	2	Hitachi	2	Mikawa	2	Izumo	2	Ise	2
Bizen	2	Wakasa	2	Tosa	2	Etchu	2	Noto	2



Карты событий выполняют 2 функции. Верхняя часть карты показывает событие, происходящее при выполнении определенного действия. Нижняя часть - потери риса в зимнем раунде. У игроков есть возможность спланировать свои действия для будущих событий, т.к. 4 карты событий вскрываются в начале каждого года. Следовательно, игроки не находятся во власти событий.

Вдобавок к событиям, специальные карты влияют на действия игрока. Поэтому важно, в каком порядке выполнять дополнительные эффекты карт: первой выполняется карта событий, затем специальная карта.



Когда строишь театр, уберу 1 маркер восстаний.

Потери риса зимой: 5 единиц



Когда строишь театр, уберу 1 маркер восстаний.

Потери риса зимой: 7 единиц



Когда атакована нейтральная провинция, брось в башню 2 армии крестьян.

Потери риса зимой: 3 единицы



Когда атакована провинция с замком, обороняющийся бросает в башню 1 дополнительную армию.

Потери риса зимой: 2 единицы



Когда атакована провинция с замком, обороняющийся бросает в башню 1 дополнительную армию.

Потери риса зимой: 6 единиц



Провинцию с храмом нельзя атаковать в этом раунде.

Потери риса зимой: 3 единицы



При выбранном действии "Сбор Налогов", игрок получает максимум 5 сундуков, даже если на карте провинции указано больше.

Потери риса зимой: 0 единиц



При выбранном действии "Сбор Налогов", игрок получает минимум 6 сундуков, даже если на карте провинции указано меньше.

Потери риса зимой: 2 единицы



Провинцию с храмом нельзя атаковать в этом раунде.

Потери риса зимой: 4 единицы



При выбранном действии "Конфискация Риса", игрок получает минимум 4 единицы риса, даже если на карте провинции указано меньше.

Потери риса зимой: 3 единицы



При выбранном действии "Конфискация Риса", игрок получает максимум 3 единицы риса, даже если на карте провинции указано больше.

Потери риса зимой: 4 единицы



При выбранном действии "Разместить 5 (или 3) Армий", игрок размещает только 3 (или 2).

Потери риса зимой: 1 единица