FELKELŐ NAP

TERVEZTE: ERIC M.LANG

MŰVÉSZETI VEZETŐ: ADRIAN SMITH

DELTA VISION

CMON

Tartalomjegyzék

BEVEZETÉS 2
Cél 2
A JÁTÉKELEMEK 3
ALAPFOGALMAK 5
A játéktábla 5
Klánparavánok 6
Figurák 6
Évszakkártyák 7
Becsület 7
Tárgyalás 8
ELŐKÉSZÜLETEK 8
A klánok előkészítése 8
A Kami előkészítése 9
Az évszakpaklik előkészítése 9
Utolsó lépések 9
AZ ÉVSZAKOK MENETE 10
ÉVSZAK-ELŐKÉSZÜLET 10
Felkészülés a háborúra 10
Évszakkártyaszett 11
Évszakbevétel 11
Túszok vissza 11
TEASZERTARTÁS 11
Egy szövetség hatása 12
POLITIKAFÁZIS 13
Utasításkör 13
Toborzás *14*
Marsall *15*
Kiképzés *16*
Betakarítás *17*
Árulás *18*
Kami-körök 19
HÁBORÚFÁZIS 20
Csaták végrehajtása 22
Szeppuku *22*
Túszejtés *22*
Rónin felbérlése *23*
Csata kimenetele *23*
Császári költők *23*
Háborús jóvátétel *24*
ÉVSZAKZÁRÁS 25
TÉL ÉVSZAKA – A VÉGJÁTÉK 25
A KLÁNOK 26
KÉSZÍTŐK 27
SZABÁLYÖSSZEGZŐ 28

BEVEZETÉS

A hatalmas és elfeledett Kami visszatért az alvilágból, és elégedetlen a birodalom jelenlegi sógunjával.

A Nagy Újév tavaszának kezdetén a Kami összegyűjtötte a szent klánjait egy küldetésre: szerezzék meg Nippon földjét, és juttassák vissza őket a becsületességükhöz, spirituális hagyományaikhoz.

Azonban minden klán a saját hagyományaihoz ragaszkodva képzeli el az egyedülállóan nagy visszatérést egy igen erős diplomáciai háborúval egybekötve, mind a nyolc tartományban.

Szövetségeket kell kovácsolni, az árulás elkerülhetetlen, a becsület állandóan emelkedik és zuhan. A politikai utasításokkal KELL navigálni, és pusztító háborúkat kell megvívni, amiket csak kiváló képességekkel és ravasz tárgyalásokkal lehet megnyerni.

És csak egy győzedelmeskedhet a tél eljövetelekor.

Te, tiszteletre méltó sógun, vezess egyet ezekből a nagy klánokból! Becsületes, erényes vagy, a szellemi erőd jelentős? Az acél mestere vagy? Ugyanis mindezekre szükséged lesz ahhoz, hogy beteljesítsd az ősi ígéretet.

CÉL

A *Felkelő Nap* 3-5 játékos részére készült játék, ami a legendás feudális Japánban játszódik. A játékosok a klánjukat az évszakok során gyűjtött győzelmi pontokkal próbálják a győzelemre vezetni. Szövetségeket kötnek, és szakítanak meg, politikai akciókat választanak, hódolnak az isteneknek, fejlesztik a klánjukat, és a bábuikat elhelyezik Japán körül. Győzelmi pontokat több módon is lehet szerezni a csaták megnyerésétől, a megfelelő tartományban történő betakarításig, a klán által összegyűjtött erények kijátszásával. Mire a tél megérkezik, a legtöbb ponttal rendelkező játékos fogja kormányozni a Felkelő Nap földjét!

A JÁTÉKELEMEK

5 klánparaván

1 játéktábla

7 szentélylapka

10 politikaiutasítás-lapka

21 alap évszakkártya *(évszakonként 7)*

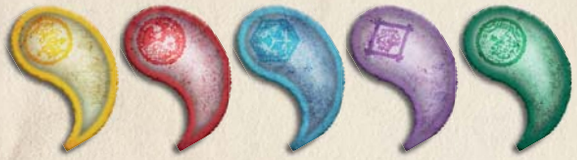
5 politikai/háború lapka

24 háborústartomány-jelző *(évszakonként 8)*

15 teáskannaszett évszakkártya *(évszakonként 5)*

15 lovasszett évszakkártya *(évszakonként 5)*

15 árkádszett évszakkártya *(évszakonként 5)*



5 szövetségjelző

20 erődjelző
(klánonként 4)

20 róninjelző

8 háborúszámjelző

65 műanyag érme

10 klánjelző
(klánonként 2)

10 Bonszai klán figura
(6 busi, 3 sintó, 1 daimjó)

10 Koi klán figura
(6 busi, 3 sintó, 1 daimjó)

10 Szitakötő klán figura
(6 busi, 3 sintó, 1 daimjó)

10 Lótusz klán figura
(6 busi, 3 sintó, 1 daimjó)

10 Teknős klán figura
(6 busi, 3 sintó, 1 daimjó)

8 szörnyfigura

5 hatalmas szörny alap *(klánonként 1)*

15 sintó
fehér alap

5 daimjó
fekete alap

15 nagy szörny alap *(klánonként 3)*

4 - SZABÁLYKÖNYV

ALAPFOGALMAK

A JÁTÉKTÁBLA

Térkép
A tábla szívében Japán térképe látható, ahol a játék során a legtöbb konfliktus lesz.

Becsületsáv
Ezek a helyek a klánok közti relatív becsület bemutatására szolgálnak. Amelyik klánnak a jelzője fentebb van, annak nagyobb a becsülete.

Szentélyhelyek
Minden játék kezdetén 4 véletlenszerűen választott szenthelylapka kerül ezekre a helyekre. Ezek azoknak a szentélyeknek felelnek meg, amiket a sintó végigjárhat, hogy imádkozzon a különböző kamikhoz.

Politikai utasítás helyek
A körük során a játékosok ezekre a helyekre teszik a választott politikai utasításokat, balról jobbra haladva.

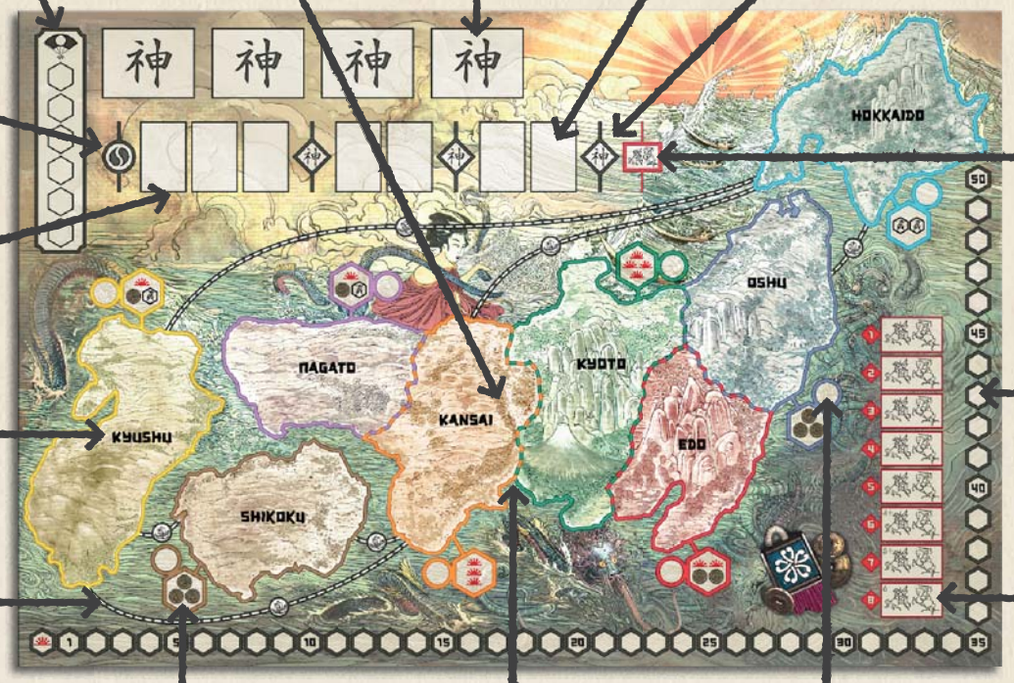
Kamikör-jel
Amikor a politikafázis elér egyet ezekből a jelekből, egy Kami-kör következik, amit balról jobbra haladva minden szentélyen végre kell hajtani.

Teaszertartásjel
Minden évszak egy teaszertartással kezdődik, ahol szövetségek alakulhatnak ki.

Politikasáv
Ezek a helyek és jelek mutatják az egyes köröket minden politikafázisban.

Tartományok
A térkép 8 különböző tartományra van osztva, amik vastag színes vonalakkal határoltak. A tartományokat figurákkal és erődökkel lehet elfoglalni.

Hajózási útvonalak
Ezek a vonalak bizonyos tartományokat kötnek össze a térképen. A hajózási útvonallal összekötött tartományok közt úgy mozoghatnak a figurák, mintha azok szomszédosak lennének.



Háborúfázisjel
A politikafázis véget ér, amikor eléri ezt a jelet, és elkezdődik a háborúfázis.

Győzelmipont-sáv
Ezeken a helyeken a klánok győzelmi pontjait (vagy GyP) tartjátok nyilván a játék során. *Ha egy klán átlép az 50-es helyen, akkor a jelzőjét tegyétek vissza az 1-esre, de fordítsátok a másik oldalára, hogy emlékeztessen: 50 pontot hozzá kell adni a pontjaihoz.*

Háborústartomány-hely
Minden évszak kezdetén a majd a háborúfázis során zajló csaták kerülnek ezeken a helyeken meghatározásra az adott évszakhoz tartozó háborústartomány-jelzők véletlenszerű lerakásával.

Jutalmak
Ezekhez a tartományokhoz kapcsolt hatszögek azt a jutalmat mutatják, amit a játékos kap, ha itt sikeresen betakarít. Ezek érmék, győzelmi pontok, és/vagy róninjelzők különböző kombináció lehetnek.

Határ
Ha két tartomány szomszédos, akkor kétszínű határvonal választja el őket. A figurák a szomszédos tartományok között ezen határvonalak átlépésével mozoghatnak.

Háborúszámhely
Minden tartománynak van egy helye, ahova a háborúszám-jelző kerül, emlékeztetve arra, hogy az adott helyen lesz-e csata ebben az évszakban, és a háború milyen sorrendben éri el az adott helyet.

Klánparavánok

Minden klánnak saját klánparavánja van, ami a legfontosabb kláninformációkat is tartalmazza. A politikafázis során semmit sem lehet elrejteni a paravánok mögé. A háborúfázis során a játékosok a tétjeiket rejtik a paraván mögé, és semmi mást.

Klánképesség
Minden klán egyedi képességgel rendelkezik, ami az egész játék során hat.

Kezdeti becsületszint
Ez mutatja az egyes klánok relatív helyét a becsületsávon a játék kezdeti előkészületei során.

Évszakbevétel
A játékosok minden évszakot csak a klánparavánjukon megadott érmemennyiséggel kezdhetik el.

Otthontartomány
Minden klán a játékot egy daimjóval, egy busival, és egy erőddel a megjelölt saját otthontartományán kezdi.

Klánfigura emlékeztető
Ez a rész a különböző klánfigurák sajátosságaira emlékeztet.

Játék végi bónusz
Ez a győzelmipont-bónuszra emlékeztet, amit a játékos a játék végén kaphat a különböző tartományokból összegyűjtött háborústartomány-jelzőkért.

Figurák

Minden klánnak 10 figurája van: 1 daimjó, 3 sintó, és 6 busi. Ezeket a klánparaván melletti készletében tartja a játékos, amíg nem kerülnek használatba, és ide kerülnek vissza, ha megölik őket.

A játékban minden figurának 1-es az ereje, hacsak a játékos által megszerzett speciális évszakkártyán nincs máshogy megadva.

Az egyes klánfigurák könnyebb megkülönböztetése érdekében minden daimjónak fekete alapot adjatok, és minden sintónak fehéret.

Busi – Ők a játékos gyalogosai. Nincs semmilyen speciális tulajdonságuk. Minden klánnak két különböző formájú busi figurája van, de ezek minden szempontból egyformán működnek.

Sintó – Ők szellemharcosok, akik ugyanúgy képesek harcolni, mint bármelyik busi, de van egy különleges képességük is: toborzásukkor a játékos dönthet úgy, hogy a térképre tétel helyett imádkozni küldi őket egy kamihoz.

Daimjó – Ő a játékos erőinek a vezetője, és a legmegbízhatóbb figurája. Nem tudja más játékos elfogni, és az árulásakcióval sem lehet levenni a térképről. Valamint immunis minden speciális hatásra, mint például arra a szörnyképességre, ami automatikusan megöl egy figurát.

Szörnyek – Ezeket a legendás lényeket a játékos a *kiképzésakció*val adhatja a klánjához. Megszerzésükkor a játékos tegyen rájuk a klánja színének megfelelő alapot. A szörny azonnal felkerül a játékos egyik erődjébe, és a játékos klánjának a része lesz a játék hátralévő felében. Ha megölik, akkor a játékos készletébe kerül. Nincs korlátozva a játékos klánjához csatlakozó szörnyek száma (még ha a klán kifogy a szörnyalapból, akkor sem). Minden szörnynek egy különleges képessége van, ami az évszakkártyáján van részletezve *(az erejük 1, hacsak nincs más feltüntetve)*.

Évszakkártyák

Az évszakkártyák 3 évszakra vannak osztva: tavasz, nyár és ősz, és különleges képességet adnak annak a klánnak, aki megszerzi a lapot.

Az alap évszakkártyák hátlapján nincs semmilyen speciális jel, ez jelzi, hogy minden játékban benne kell lenniük.

Az évszakkártyaszettek hátlapján mindig van egy speciális jel, ami azonosítja őket. Minden játéknál a játékosok kiválasztanak (vagy véletlenszerűen kapnak) 1 szett évszakkártyát, amit az alapkártyákhoz adnak.

Típus
Ez mutatja, hogy milyen típusú a kártya.

Érmeköltség
Ez mutatja meg, hogy mennyi pénzt kell a játékosnak elköltenie, hogy megszerezze a kártyát.

Képesség
Az egyes évszakkártyák különböző képességeket adnak a játékosnak, amit itt írunk le.

A kártyatípusok:

◀ **Erősítés** (zöld) – Ezen kártyák képessége erősíti a játékos klánját, speciális képességet ad a figuráinak vagy az akcióinak.

Erény (kék) – Ezek a kártyák plusz GyP-ket vagy más előnyöket adnak a játékosnak, a megadott feltételek teljesülésekor. ▶

◀ **Szörny** (barna) – Ezek a kártyák egy egyedi képességű szörnyet adnak a klánnak.

Háborús fejlesztés (piros) – Ezek a kártyák speciális előnyöket adnak a játékosnak minden háborúfázis kezdetén. ▶

◀ **Télfejlesztés** (világoskék) – Ezek a kártyák plusz győzelmi pontokat érhetnek a játék végén, ha teljesülnek a megadott feltételek.

Becsület

A Becsület egy kézzelfogható elem a *Felkelő Nap* játékban. A nagyobb becsület több előnyt ad a játékosnak, míg a kisebb becsület a világ sötét erőinek hűségét hozza. De mindenekelőtt a becsület rendez le minden vitát.

A becsületsávot ( ) a tábla bal oldalának tetején arra használjuk, hogy az egyes klánok egymáshoz viszonyított becsületét mutassuk. Amelyik klánnak a jelzője a becsületsáv tetején van, annak lesz a legnagyobb becsülete, míg az alul lévő klánnak a legkisebb. Ha egy klán jelzője egy másik felett van, akkor nagyobb a becsülete. Ha egy klán jelzője egy másik alatt van, akkor kisebb a becsülete.

A becsület legfontosabb hatása ez:

Holtverseny esetén a holtversenyben lévők közül a nagyobb becsületű nyer.

Ez bármilyen holtversenynél így van, akár a játékosok erejének összehasonlításakor egy tartományon betakarítás vagy csata során, akár az erejük összehasonlításakor egy szentélynél egy Kami-kör során, vagy az érméik összehasonlításakor egy háborús előnynél a csata során. Ha a játékosok holtversenyben állnak, nézzétek meg a becsületüket. Aki a becsületsávon magasabban áll, az nyeri a vitát.

Ha konfliktus alakul ki egy képesség végrehajtásának időzítésében, akkor a nagyobb becsületű érintett játékos dönti el, hogy elsőnek vagy utolsónak jön.

BECSÜLET SZERZÉSE ÉS ELVESZTÉSE

Több különböző akció is eredményezhet egy játékosnak becsületvesztést vagy nyerést. A becsület mindig a klánok egymás közti viszonyát mutatja, így két klán sosem foglalhatja el ugyanazt a helyet a becsületsávon.

Amikor egy klán becsületet szerez, a jelzőjét 1 hellyel feljebb viszi a becsületsávon, ugyanakkor egy hellyel lefelé kell mozgatni a fölötte lévő klán jelzőjét. Ha egy klán már a becsületsáv legfelső helyén áll, a szerzett becsület nincs rá hatással.

◀ *PÉLDA: A TEKNŐS klán becsületet szerez, ezért a jelzője 1-et felfelé lép, míg a LÓTUSZ jelző, ami fölötte volt, 1-et lefelé mozog.*

Amikor egy klán veszít a becsületéből, a jelzőjét vigye 1 hellyel lejjebb a becsületsávon, ugyanakkor az alatta lévő klán jelzőjét 1 hellyel vigye feljebb. Ha egy klán már a becsületsáv alján van (az alatta lévő üres helyeket figyelmen kívül hagyva), akkor a becsületvesztés nincs rá hatással.

▶ *PÉLDA: A LÓTUSZ veszít a becsületéből, így a jelzője lefelé megy, míg az alatta lévő SZITAKÖTŐ jelző felfelé lép egyet.*

TÁRGYALÁS

A *Felkelő Nap* játékban a játékosokat arra buzdítjuk, hogy használják a diplomáciát, tárgyalást, sőt a megvesztegetést is, hogy elérjék a céljukat.

A játékosok a játék folyamán bármikor alkut köthetnek akár a szövetségesükkel, akár egy ellenséggel. Például:

„Ebben az évszakban Kyotón kívül maradok, ha te sem mész Hokkaidóba.“

„Ebben a csatában hagyd meg nekem a felbérlést, én meghagyom neked a túszejtést.“

Ne felejtsétek, hogy az alku betartása nem kötelező. A játékosok bármikor szabadon megszeghetik az ígéretüket, bár ez azzal járhat, hogy a többi játékos nem akar majd a későbbiekben egyezséget kötni az adott játékossal. A megegyezés titokban is készülhet, anélkül, hogy a többi játékos hallaná azt.

Megvesztegetés vagy „barátságjelzők”, csak a teaszertartás és a politikafázis során történhet, a háborúfázis alatt nem. A játékosok szabadon adhatnak érméket és róninjelzőket a készletükből a többi játékosnak, hogy megpróbálják meggyőzni arról, tegyenek meg valamit. Például:

„Adok 2 érmét neked, ha szövetségre lépsz velem erre az évszakra.“

„Ha kijátszod a betakarítást most, neked adom a betakarítási jutalmamként kapott róninjaim felét.“

Megint csak emlékeztetnénk: ezek betartása sem kötelező.

ELŐKÉSZÜLETEK

A KLÁNOK ELŐKÉSZÍTÉSE

1 – Elsőként minden játékos válasszon egy elérhető klánt magának, és tegye annak a klánnak **paravánj**át maga elé, tegyen egy **politika/háború lapká**t mögé (a politika oldalával felfelé).

A ki nem választott figurák és játékelemek kerüljenek vissza a játék dobozába.

ÜLÉSI SORREND

Nagyon fontos, hogy a játékosok az asztal körül helyes sorrendben üljenek le, azaz a választott klánjuk kezdeti becsületszintjének megfelelően (ami a klánparavánjukon van feltüntetve). A legalacsonyabb kezdeti becsületszintszámmal rendelkező játékos kezdi a játékot. A következő szintű klán játékosának kell a baljára ülnie, és így tovább. Így az óramutató járása szerint kerülnek sorra a játékosok, kezdve a legkisebb kezdeti becsületszintű klánnal, majd növekvő sorrendben folytatva az asztal körül. Az ülési sorrend (és így a körsorrend is) az egész játék során állandó marad.

PÉLDA: 5 fős játék esetén az ülési sorrend a KOI, LÓTUSZ, TEKNŐS, SZITAKÖTŐ és BONSZAI sornak felel meg az óramutató járása szerint haladva.

2 – Mindenki tegye az egyik **klánjelző**jét a játéktábla **győzelmipont-sáv**jának első helyére ( ).

3 – A másik klánjelzőjét pedig a **becsületsáv**ra. A klán **kezdeti becsületszint**jétől függ, hogy hova kerül a jelző. A legkisebb számmal rendelkező klán jelzője kerüljön a legfelső helyre. Alá a következő kezdeti becsületszintű klán jelzője kerüljön stb. Ne maradjon üres hely a klánjelzők között, csak sáv alján maradhat üres hely a játékosszám függvényében.
Példa: *5 fős játék esetén a becsületsáv kezdeti sorrendje fentről lefelé haladva KOI, LÓTUSZ, TEKNŐS, SZITAKÖTŐ és BONSZAI lesz.*

4 – Vegyétek el a klánotok **daimjó**figuráját, **3 sintó**figuráját és **6 busi**figuráját, és ellenőrizzétek, hogy fekete műanyag alap került-e a daimjófigurára, és fehér a sintófigurákra a könnyebb azonosítás érdekében. Az összes figurátokat tegyétek a klánparavánotok mellé (ez lesz a készleted).

5 – Vegyétek el a klánotok színének megfelelő **műanyag alap**okat, és tegyétek melléjük. Ezeket a megszerzett szörnyekhez fogjátok majd felhasználni.

6 – Vegyétek el a klánotokhoz tartozó **4 erődjelző**t és a **szövetségjelző**t, és tegyétek melléjük.

7 – **Otthontartomány:** Minden játékos fogja a daimjófiguráját, 1 busifiguráját és 1 erődjelzőjét, és tegye őket a játéktáblára, az otthontartománya belsejébe (a klánparavánokon látható az otthontartomány).

A Kami előkészítése

8 – Keverjétek meg képpel lefelé a 7 **szentélylapká**t. Húzzatok fel 4-et, és tegyétek képpel felfelé a játéktábla szentélyhelyeire, balról jobbra haladva. *Az első játéknál sorrendben ezeket használjátok: Amaterasu, Fujin, Hachiman és Tsukuyomi.* A 3 megmaradt szentélylapka kerüljön vissza a játék dobozába.

Az évszakpaklik előkészítése

9 – Fogjátok az **alap évszakkártyá**kat és tegyétek őket képpel lefelé a tábla mellé, 3 különálló pakliba: tavasz, nyár és ősz.

A játékosoknak el kell dönteniük, melyik **évszakkártyaszett**et használják a játék során. A *Felkelő Nap* alapdoboza 3 különböző szettet tartalmaz: lovas, árkád és teáskanna, mindegyik más játékélményt ad. *Az első játékalkalomhoz az árkádszettet javasoljuk használni. A szettet kiválaszthatjátok véletlenszerűen is, ha például összekevertek minden szettből 1 lapot, és húztok belőle 1-et.* A szett kiválasztása után fogjátok az egyes évszakokhoz tartozó 5-5 lapot és tegyétek az alap tavasz, nyár és ősz paklikhoz.

Így minden évszakpakli 12 lapból fog állni. Az összes többi évszakkártyát tegyétek vissza a játék dobozába.

Utolsó lépések

10 – Válogassátok szét a **háborústartomány-jelző**ket a számuk alapján: I, II és III. A 3 paklit képpel lefelé külön-külön keverjétek meg, majd tegyétek a 8-8 jelzőt tartalmazó paklikat a tábla mellé.

11 – Tegyétek az összes **háborúszámjelző**t a tábla mellé.

12 – Képpel lefelé keverjétek össze a **10 politikaiutasítás-lapká**t, és tegyétek egy pakliba a tábla mellé.

13 – Tegyétek az összes **szörnyfigurá**t a tábla mellé, hogy minden játékos elérje.

14 – Tegyétek az összes **érmé**t és **róninjelző**t általános készletként a tábla mellé úgy, hogy minden játékos elérje őket.

FONTOS: *A többi játékelemmel ellentétben az **érmé**k és a **róninjelző**k korlátlannak számítanak. Abban az igen ritka esetben, ha ezek általános készlete kifogyna, használjatok valamilyen helyettesítőt a pótlásukra.*

AZ ÉVSZAKOK MENETE

A *Felkelő Nap* játék 4 fordulóból áll, amit évszakoknak hívunk. A tavasszal kezdődik, követi a nyár, majd az ősz. Amikor eljön a tél, a játék a végéhez ér. Ekkor már nem történik sok minden, mivel a föld csendben nyugszik a hóréteg alatt, és a játékosok a bónuszaikat számolják ki, hogy kiderüljön, ki a győztes.

Az egyes évszakok fázisai:

1) Évszak-előkészület
2) Teaszertartás
3) Politikafázis
4) Háborúfázis
5) Évszakzárás

A szövetségek kovácsolása után minden évszak 2 fő fázisra oszlik: az első a **politikafázis**, ahol a játékosok politikai utasításokat játszanak ki, és imádkoznak a kamikhoz, hogy felkészítsék a klánjukat, és elhelyezzék az erőiket a táblán. A második a **háborúfázis**, ahol a vitatott tartományokban zajlanak a csaták.

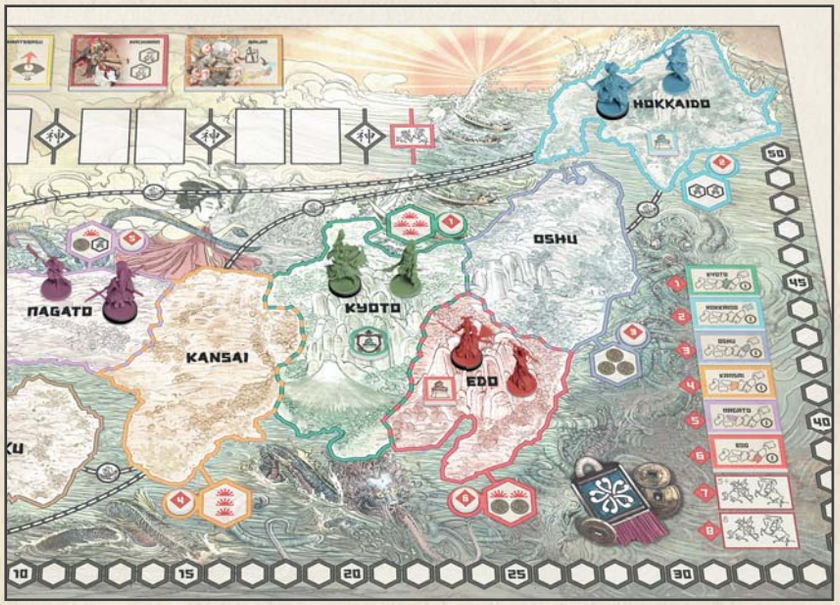
ÉVSZAK-ELŐKÉSZÜLETEK

Minden évszak kezdetén néhány feladatot végre kell hajtani a következő sorrendben:

Felkészülés a háborúra

Az aktuális évszakhoz (I-tavasz, II-nyár, III-ősz) tartozó **háborústartomány-jelző**k paklijából húzzatok és tegyetek jelzőket képpel felfelé a tábla háborús tartomány helyeire. A *játékosok számánál 2-vel több* jelzőt kell letenni a táblára. Azaz például egy 4 fős játék esetén 6 jelzőt kell használni. Ezt a tábla háborús tartományok helyeinél is feltüntettük, a felső 5 helyet mindig fel kell tölteni, a megmaradtakból csak azokat és akkor, ha a játékosok száma megegyezik a helyhez írt számmal.

Majd fogjátok a **háborúszámjelző**ket, és tegyétek őket a háborústartomány-jelzőkkel megadott tartományok háborúszámhelyeire a táblán. A felhasználásra nem került háborúszámjelzőket tegyétek vissza a játék dobozába.



PÉLDA: Egy 4 fős játék esetén a tavasz évszakhoz 6, véletlenszerűen választott háborústartomány-jelző kerül le.

Évszakkártyaszett

Ha maradt évszakkártya a tábla mellett az előző évszakból, dobjátok el azokat.

Fogjátok az aktuális évszak évszakkártya pakliját, és **minden** kártyáját csapjátok fel a tábla mellé úgy, hogy minden játékos elérhesse őket.

Az azonos kártyákat elcsúsztatva egymásra tehetitek, hogy látszódjon, mennyi lap van a pakliban. Ez segít a játékosoknak abban, hogy átlássák az elérhető lehetőségeket.

PÉLDA: Ezek a teáskannaszettel kiegészített tavasz évszakkártyák letéve.

Évszakbevétel

A játékosoknak jelenleg még nincs érméjük. Most mindenki annyi **érmé**t kap a közös készletből, amennyi az évszakbevétele, ami a klánparaván ján van feltüntetve.

Túszok vissza

A nyár, az ősz és a tél kezdetén, ha a játékosoknál van olyan figura, amit másik játékostól ejtettek túszul (lásd a 22. oldalon), akkor azokat most adják vissza a tulajdonosuknak. **Minden túszfiguráért,** amit a játékos **visszaad, 1 extra érmé**t kap a közös készletből.

Teaszertartás

Az évszak-előkészület végeztével minden évszak egy teaszertartással kezdődik, ahol a játékosok az adott évszakra kötendő szövetségekről tárgyalnak. Az előző évszak minden szövetsége megszűnik, és minden játékos fogja a klánja szövetségjelzőjét, hogy szövetségeket kössön.

Egy szövetségben való részvétel hatalmas dolog lehet, bónuszokat adhat a játékosnak, és bizonyos fokú védelmet is (lásd a következő oldal). Azonban néha korlátozhatja, vagy hátrányos lehet a terveire nézve. Ezért nagyon fontos, hogy a játékos bölcsen válassza meg, kivel akar szövetséget, mit hajlandó ezért a szövetségért megtenni, milyen nyereséget vár a szövetségtől, vagy akar-e egyáltalán szövetséget erre az évszakra.

Ahhoz, hogy a játékospárok közt szövetség kovácsolódjon, az szükséges, hogy mindketten akarják azt. Amikor létrejön egy szövetség, a két játékos tegye úgy összse a szövetségjelzőjét, hogy egy teljes kört formáljanak együtt, és mindenki jól lássa (mi a tábla jobb felső üres sarkát javasoljuk erre). A szövetségek az aktuális évszakra érvényesek (hacsak egy *árulás* utasítás meg nem töri azt), és a következő évszakig nem lehet új szövetséget kötni.

PÉLDA: A LÓTUSZ és a TEKNŐS játékos úgy dönt, hogy szövetségre lép, közben a SZITAKÖTŐ és a KOI játékosok is kötöttek egyet.

A játékosszámtól függően a teaszertartás több, játékospárok közti szövetség létrejöttével végződhet, és akár az is megtörténhet, hogy egy vagy több játékos nem lép szövetségre senkivel. Ugyan a szövetségen kívüli játékosok elesnek néhány bónusztól, de felfedezhetik a teljesen független parti előnyeit.

Ne felejtsétek, hogy ugyan a szövetségek kölcsönösen előnyösek lehetnek, de a *Felkelő Nap* egy versenyjáték, ahol a végén csak egy játékos nyerhet. Szóval a szövetségek, és az alkuk hosszabb távon mindig a személyes érdekeket szolgálják.

Tárgyalási tanács

A teaszertartás egy kiváló lehetőség tárgyalási képességek elsajátítására. Egy megfelelő szövetség létrehozása nagyon erőssé tehet. A játékos olyan szövetségest szeretne, akit kevésbé érdekel a játékos által megkívánt tartomány, vagy olyan képessége van, amit szeretne a saját oldalán tudni. Ha egy szövetség nem tűnik előnyösnek a másik számára, néhány érme felajánlása igen meggyőző lehet.

Egy szövetség hatása

- A szövetséges játékosok a politikafázis során erős bónuszokat biztosítanak egymásnak a politikai utasításokból (lásd a 13. oldalon).
- A szövetséges játékosok nem harcolnak egymással a háborúfázis során, ha csak ők vannak egy tartományon. A győzelmi pontokat automatikusan az kapja, akinek nagyobb az ereje ott (lásd a 21. oldal).
- Két szövetséges és más játékosok csatájában, ha az egyik szövetséges játékos győz, nem öli meg a szövetségese figuráit (lásd 23. oldal).
- A szövetséges játékosok továbbra is ellenfeleknek számítanak az évszakkártya-képességek és más hatások célpontjaiként.
- Ha egy szövetség egyik játékosa kijátszik egy *Árulás* politikai utasítást, akkor azonnal veszít a becsületéből, és a szövetség felbomlik (lásd a 18. oldalon).
- Abban a valószínűtlen esetben, amikor a szövetségben lévő játékosok a játék végén holtversenyben állnak, megosztoznak a győzelmen.

Politikafázis

A politikafázis során a játékosok a körükben egy politikai utasítást választanak, hogy felkészítsék a klánjukat, és az erőiket a stratégiájuknak megfelelően pozicionálják.

Ahogy azt a tábla politikasávja mutatja, minden évszak politikafázisa mindig a következő sorrend szerint zajlik:

- 3 utasításkör
- Kami-kör
- 2 utasításkör
- Kami-kör
- 2 utasításkör
- Kami-kör
- Háborúfázis kezdete

Utasításkör

A játék kezdetén a becsületsáv tetején tartózkodó játékos veszi magához a politikaiutasítás-paklit, hogy az első politikai utasítást kijátssza.

A következő évszakok kezdetén az lesz az első játékos, aki végrehajt egy utasításkört, aki az előző évszak utolsó utasításkörét végrehajtó játékos balján ül. A könnyebb megjegyezhetőség kedvéért a politikaiutasítás-paklit mindig az előtt a játékos előtt tartsátok, aki a következőt kijátssza majd.

Egy utasításkör során az a játékos, akinek épp birtokában van a politikaiutasítás-pakli, felhúzza a felső 4 utasításlapkát, és titokban megnézi őket. Majd választ 1-et közülük, és *a többi 3 lapkát képpel lefelé, sorrendjük megváltoztatása nélkül visszateszi a paklira*. Ezt követően a kiválasztott politikai utasítást képpel felfelé az első elérhető politikai utasítás helyre teszi a játéktáblán (balról jobbra haladva), így minden játékos látja, melyik utasítást kell végrehajtani ebben a körben.

PÉLDA: Az aktuális játékos felhúzza a felső 4 utasításlapkát.

PÉLDA: Az aktuális játékos úgy dönt, hogy a toborzást játssza ki, a többit képpel lefelé visszateszi a paklira.

A választott politikai utasítást **minden** játékos végrehajtja, kezdve a választó játékos balján ülővel, majd az óramutató járása szerint haladva a többiek következnek. Aki választotta az utasítást lesz így az utolsó, aki végrehajtja azt (a *Kiképzés* utasítás kivételével, lásd a 16. oldalon). Az egyes politikai utasítások összefoglalása megtalálható a politikalapkán, amit a játékosok a klánparavánjuk mögött tartanak. Az *Árulás* utasítás kivételével minden utasítás 2 részből áll: Az egyik rész, amit **MINDEN JÁTÉKOS** végrehajthat, és a másik, a bónuszrész, amit csak az **AKTUÁLIS JÁTÉKOS ÉS SZÖVETSÉGESE** (ha van neki) hajthat végre.

Az óramutató járása szerint haladva a játékosok egyesével végrehajtják a választott utasítást. Csak az utasítást választó játékos, és a szövetségese hajthatja végre az utasítás bónuszát is. Ez addig folytatódik, míg minden játékos végrehajtja az utasítást.

Amint az aktuális utasításkör véget ér, az aktuális játékos képpel lefelé átadja a megmaradt politikaiutasítás-lapok paklját a balján ülő játékosnak, aki az új aktuális játékos lesz, és aki végrehajtja a következő utasításkört (kivéve, ha a politikasáv azt jelzi, hogy következőnek egy Kami-kört kell végrehajtani, lásd a 19. oldalon).

Most pedig nézzük az 5 választható politikai utasítást.

TOBORZÁS

A *toborzás* utasítás lehetővé teszi a játékosoknak, hogy több figurájukat is a táblára tegyék a seregeiket megerősítve velük. Aki ezt az utasítást választja, az a játékos dönt utoljára arról, hogy hova teszi le a figuráit, először megnézi, hogy ellenfelei mit tesznek.

MINDEN JÁTÉKOS

A játékos behívhat a készletéből 1-1 figurát minden olyan tartományba, ahol van egy erődje. Azaz például, ha a játékosnak 3 erődje van a térképen, akkor legfeljebb 3 figurát hívhat be, és az egyes figurákat azokra a tartományokra kell tennie, ahol az adott erődök vannak. A játékosnak 1-nél több erődje is lehet ugyanazon a tartományon, ebben az esetben annyi figurát tehet az adott tartományra, amennyi erődje van ott. Nincs korlátozva az egyes tartományokon álló figurák száma. Ha a játékosnak nincs több figurája a készletében, akkor nem tud behívni másik figurát.

AKTUÁLIS JÁTÉKOS ÉS A SZÖVETSÉGESE

A játékos behívhat 1 plusz figurát az egyik tetszőleges erődjéhez, akkor is, ha már hívott oda egyet.

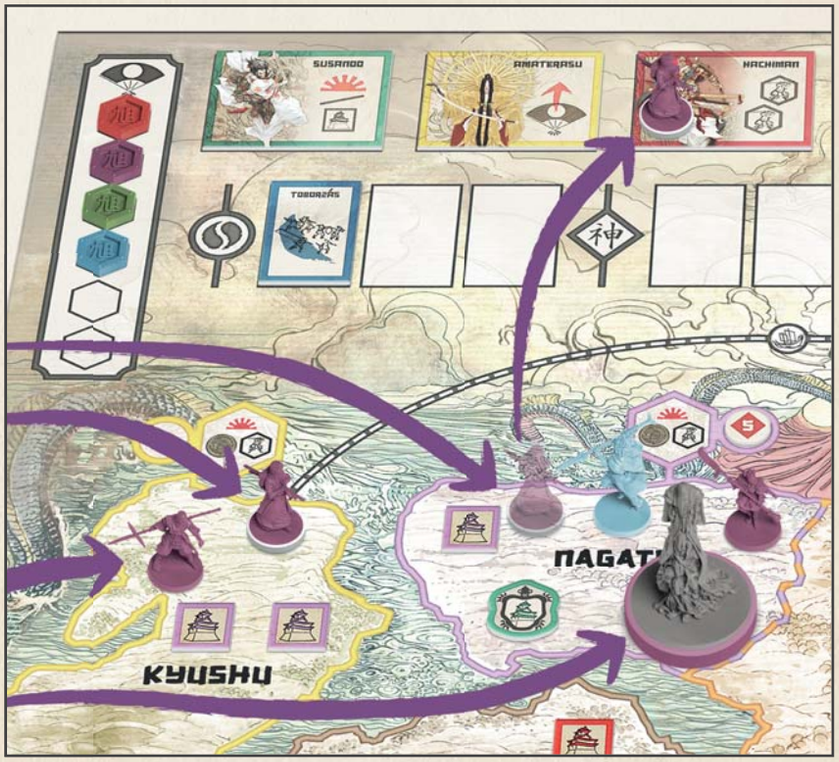
TÁRGYALÁSI TANÁCS

Ha több erődöd van, mint az ellenfeleidnek egy toborzás esetén, az azt jelenti, hogy több figurát kapsz, mint ők. Megér egy próbát más játékos megvesztegetése azért, hogy akkor játssza ki ezt az utasítást, amikor neked a legelőnyösebb. Ha egy sintót egy szentélyhez küldtél, az évszak végéig ott fog maradni. Ezért talán érdemes először tárgyalni a szövetségeseddel, hogy ki, melyik kamihoz fog imádkozni, és így nem vesztegetsz el szükségtelenül egy sintót.

SINTÓ BEHÍVÁS

Ha a játékos egy sintó harcost hívott be, akkor úgy is dönthet (de csak a behívás pillanatában), hogy elküldi megmászni a szent hegyeket, hogy imádkozzon az egyik kamihoz. Ha így tesz, akkor a sintót arról a tartományról ahova behívták, azonnal át kell tennie a tábla tetején lévő 4 szentélylapka egyikére. Nincs korlátozva az egyes szentélyekhez tehető sintók száma.

Ha egy sintó az egyik szentélynél imádkozik, akkor ő nincs a térképen. Nem lehet sem a térképre, sem egy másik szentélyhez áttenni.



PÉLDA: A LÓTUSZ játékos kijátssza a toborzást. Miután minden játékos végrehajtotta a toborzást, a LÓTUSZ játékos is végrehajtja. Mivel 3 erődje van a térképen (2 Kyushuban és 1 Nagatóban), így összesen 4 figurát hívhat be (1-et minden erődbe, és plusz 1-et valamelyik erődbe az utasítás bónusza miatt). A játékos úgy dönt, egy busit és egy sintót hív Kyushu erődjeibe, egy sintót a nagatói erődbe, és a bónuszért a Yurei szörnyet, ami a készletében van már, Nagatóra. Majd úgy dönt, hogy a Nagatóba hívott sintót Hachiman szentélyébe küldi imádkozni.

MARSALL

A *marsall* utasítás lehetővé teszi a játékosoknak, hogy a figuráikat a stratégiájuknak megfelelően mozgassák a térképen. Valamint új erődöket is építhetnek, hogy megvessék a lábuk. Ha a játékos *marsall*t játszik ki, akkor az ellenfelei után döntheti el, hogy hova mozog a figuráival.

MINDEN JÁTÉKOS

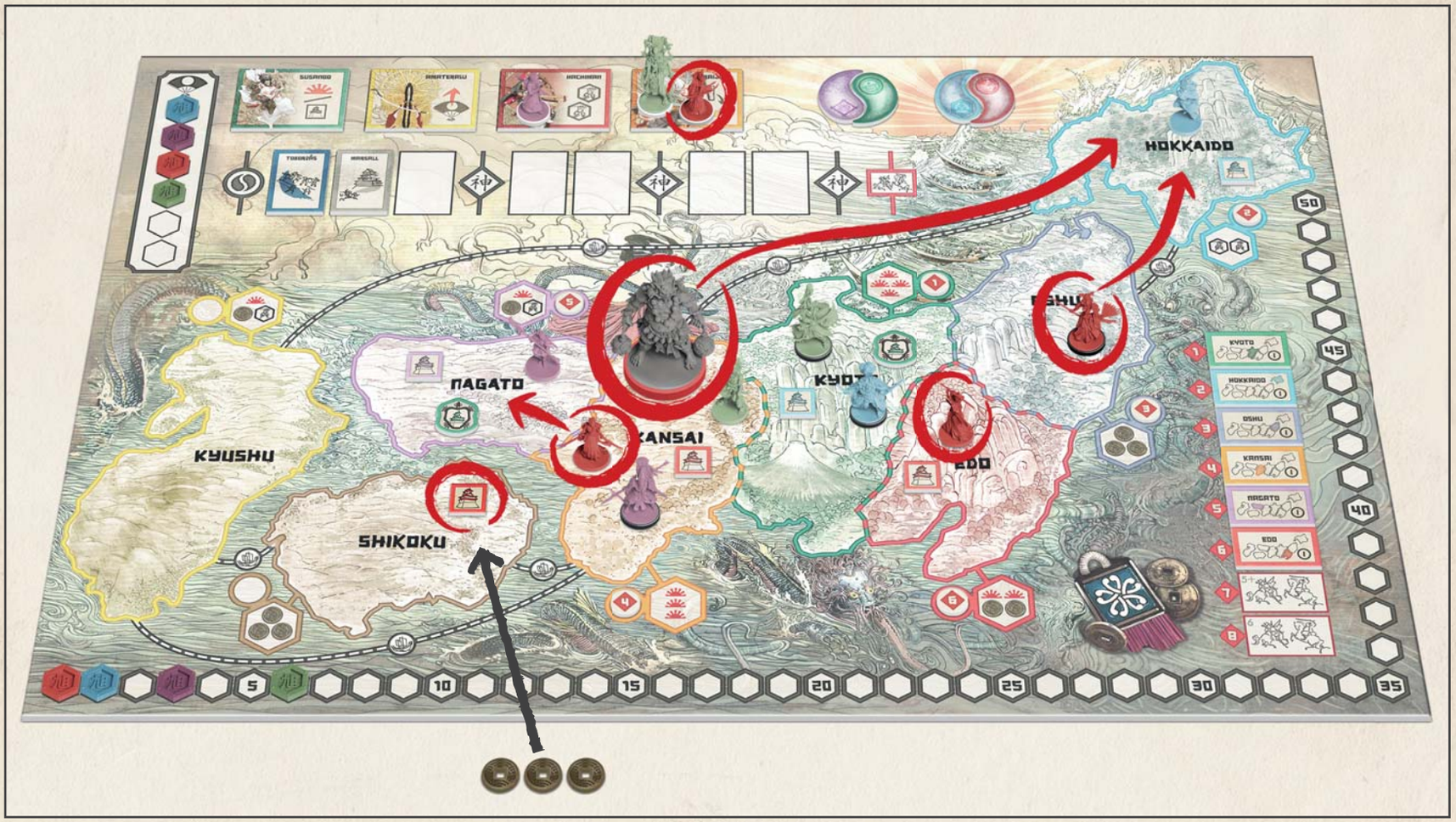
A játékos a figurái *mindegyikével* egy szomszédos tartományra léphet a térképen. Ez azt jelenti, hogy vagy átlép egy határon, vagy egy hajózási útvonalon megy egy szomszédos tartományba. A játékos bármennyi figurájával léphet, de ha úgy szeretné, akkor egyikkel sem lép. Ne felejtsétek, minden figura csak *egyszer* léphet minden *marsall* utasításkor.

TÁRGYALÁSI TANÁCS

Hasznos lehet úgy csatát nyerni, hogy nem kell harcolnod. Amikor lépsz a figuráiddal, meg kell próbálnod a többi játékossal üzletet kötni, hogy legyen esélyed ellenállás nélkül egy tartományon lenni a háború bekövetkeztekor.

AKTUÁLIS JÁTÉKOS ÉS A SZÖVETSÉGESE

A játékos elköltheti 3 érmét, hogy egy új erődöt építsen bárhol a térképen. Ha így tesz, akkor a 3 érmét a közös készletbe fizeti be, elvesz 1 erődjelzőt a saját készletéből, és leteszi azt abba a tartományba, *amelyikbe szeretné*. Nem kell olyan tartománnyal szomszédosnak lennie, ahol már van erődje, és az egyes tartományokon sincs korlátozva, hogy mennyi erődje lehet egy játékosnak. Ha a játékos letette mind a 4 erődjét, akkor nem tud több erődöt építeni.



PÉLDA: A SZITAKÖTŐ játékos kijátssza a marsallt, így ő kerül sorra utoljára. Az asztal körül haladva a KOI végrehajtja a saját marsall akcióit. Egy busival Kansairól Nagatoba lép egy határt átlépve. A Vér onija és a daimjója Hokkaidóra megy hajózási útvonalat használva. Úgy dönt, hogy Edoról nem megy el a busival, a Raijin szentélyen imádkozó sintójával pedig nem mehet sehova (a szentélyeken álló figurák nem léphetnek el onnan).
Végül, mivel szövetségben áll az ezt az utasítást kiválasztó SZITAKÖTŐ klánnal, végrehajtja a marsall bónuszát, azaz elköltött 3 érmét, és egy új erődöt épít Shikokun.

KIKÉPZÉS

A *kiképzés* utasítás lehetővé teszi a játékosoknak, hogy új évszakkártyákat szerezzenek a klánjuknak, mindenféle új képességekkel fejlesszék, és még szörnyeket is adhatnak a csapatukhoz.

FONTOS: *A többi utasítással ellentétben, a kiképzés utasítást választó játékos hajtja végre azt ELŐSZÖR, ő vehet fel először lapokat az elérhető kártyák közül.*

MINDEN JÁTÉKOS

A játékos megszerezhet 1 évszakkártyát a játéktábla melletti aktuális kínálatból, ha kifizeti az érmeköltségét. A játékos kiválaszt egy neki tetsző évszakkártyát, befizeti a közös készletbe a kártyán megadott érmeösszeget (néhány kártya ingyenes). Majd képpel felfelé leteszi az újonnan szerzett évszakkártyát a klánparavánja mellé, hogy minden játékos lássa azt. A kártya képessége a megszerzése után rögtön hat.

FONTOS: *A játékos 1-nél több példányt is szerezhet a későbbi kiképzés körökben ugyanabból az évszakkártyából. Ez esetben a hatásaik összeadódnak.*

AKTUÁLIS JÁTÉKOS ÉS A SZÖVETSÉGESE

Amikor a játékos szerez egy évszakkártyát, akkor 1 érmével olcsóbban veheti azt meg (0 a minimum). A játékos *kiképzés* utasításonként csak egy évszakkártyát szerezhet.

PÉLDA: A TEKNŐS játékos kijátszik egy kiképzést, és elsőként választhat egyet az aktuális évszakkártya-kínálatból. Ő a Koponya oni szörnykártyát választja, ami 2 érmébe kerül. Mivel ő játszotta ki az utasítást, megkapja annak 1 érmés árcsökkenés bónuszát. Így 1 érmét fizet be a készletéből a közös készletbe, és leteszi a választott kártyát a paravánja mellé.

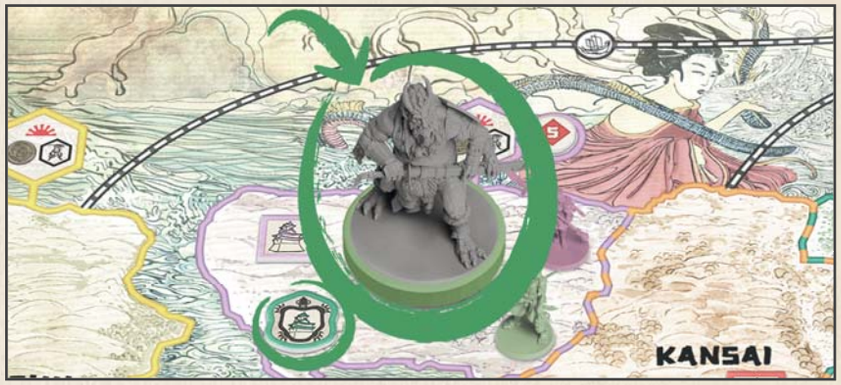
TÁRGYALÁSI TANÁCS

Ha látod, hogy egyik ellenfelednek kevés az érméje, és van olyan kártya, amit nagyon szeretne a kiképzés utasításkor, ajánlj fel neki segítséget a kártya árának kifizetéséhez, mert ezzel igen erős alkupozícióba kerülsz.

SZÖRNYEK MEGSZERZÉSE

Amikor a játékos egy szörny évszakkártyát szerez, akkor nemcsak a lapot teszi maga elé, hanem a megfelelő szörnyfigurát is, amire rátesz egy alapot a klánja színében, és azonnal behívja őt valamelyik olyan tartományra, ahol van erődje.

A szörny mostantól a klánja egyik figurájának számít, úgy, mint egy daimjója, sintója vagy busija, és 1-es erővel rendelkezik, hacsak nincs másképp megadva. Ha megölik, a játékos készletébe kerül, és újra behívható a térképre, akár egy normál klánfigura. Nincs korlátozva egy klán szörnyeinek száma.



A TEKNŐS játékos a színének megfelelő alapot ráteszi a szörnyfigurára, és azonnal behívja őt egy olyan tartományra, ahol van erődje.

BETAKARÍTÁS

A *betakarítás* utasítás lehetővé teszi a játékosoknak, hogy némi érmét szerezzenek, és talán learathatja az általa irányított tartományok jutalmát.

MINDEN JÁTÉKOS

A játékos 1 érmét kap, amit a közös készletből vesz el.

AKTUÁLIS JÁTÉKOS ÉS A SZÖVETSÉGESE

A játékos begyűjti minden olyan tartomány jutalmát, ahol neki van a legnagyobb ereje. Egyesével ellenőrizzétek le a tartományokat összeadva az egyes klánok figuráinak erejét. A játékos csak akkor kapja meg a tartomány jutalmát, ha az ő figurái összesített ereje az adott tartományon nagyobb, mint a többi kláné. Mint mindig, holtverseny esetén a nagyobb becsületű klán ereje számít nagyobbnak a tartományon.

TÁRGYALÁSI TANÁCS

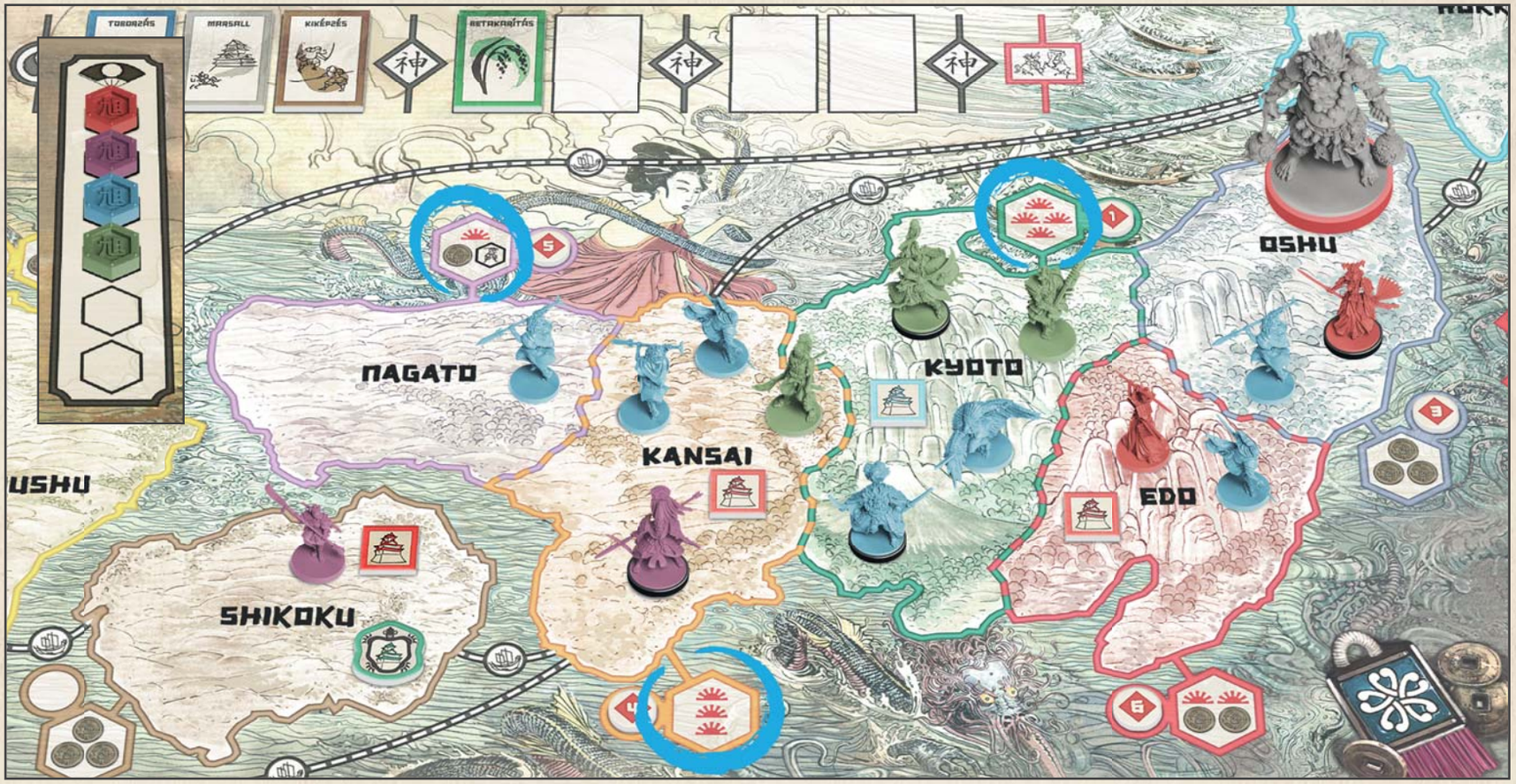
Betakarításkor az időzítés a legfontosabb. Ha a játékos olyan helyzetben van, hogy bőséges betakarítás elé néz, akkor érdemes a szövetségesének megígérnie, hogy kap a leendő érme- és róninjutalomból, ha azonnal kijátssza a betakarítást.

Az egyes tartományok által felajánlott jutalmak:

győzelmi pont – Lépj a klánjelződdel egy helyet előre a játéktábla alján lévő győzelmipont-sávon.

érme – Vegyél el 1 érmét a közös készletből.

rónin – Vegyél el 1 rónint a közös pakliból.



PÉLDA: A SZITAKÖTŐ játékos kijátssza a betakarítást, és automatikusan szerez egy érmét. Majd végrehajtja az utasításbónuszt, ellenőrzi az összes tartományt, ahol jelen van, hogy megnézze, ki ott a legerősebb:

***Nagato** – Itt csak az ő klánja erői tartózkodnak, így kap egy győzelmi pontot, egy érmét és egy róninjelzőt.*

***Kansai** – Itt 2 erővel rendelkezik, míg a LÓTUSZ és a TEKNŐS csak 1-1 erővel. A SZITAKÖTŐ 3 GyP-t kap.*

***Kyoto** – Itt 2 erővel rendelkezik, és a TEKNŐSnek 2 ereje van itt. Mivel jelenleg a SZITAKÖTŐnek nagyobb a becsülete, mint a TEKNŐSnek, kap még 4 GyP-t.*

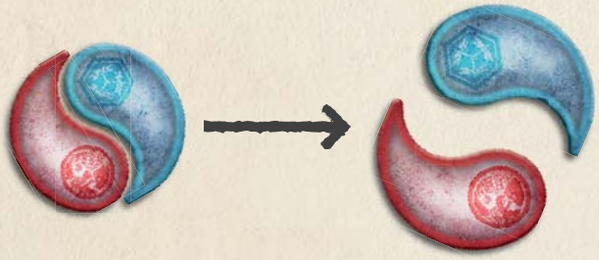
***Edo** - A SZITAKÖTŐnek és a KOInak is 1 ereje van itt. Mivel a KOInak nagyobb a becsülete, a SZITAKÖTŐ Edóért nem kap betakarítási jutalmat.*

***Oshu** – KOInak 2 ereje van itt, míg a SZITAKÖTŐnek csak 1, így nem kap itt jutalmat.*

ÁRULÁS

A többi utasítással szemben, az *árulás* **csak** az aktuális játékosnak szolgál előnnyel, mivel a maga ügye mellé állítja az ellenfelei figuráit, ezzel minden szövetségben helyrehozhatatlan pusztítást okozva. Ez egy nagyon erős és veszélyes utasítás, amit nem szabad könnyedén kijátszani.

Ha a játékos szövetségben áll, akkor ez azonnal felbomlik, és az áruló játékos veszít a becsületéből. Ha az áruló játékos *nincs* szövetségben senkivel, akkor *nem* veszít a becsületéből.



PÉLDA: A KOI játékos árulást játszik ki. Ő szövetségben áll a SZITAKÖTŐ klánnal, ami azonnal felbomlik, és a KOI játékos veszít a becsületéből.

Amikor a játékos az *árulást* játssza ki, akkor legfeljebb 2, különböző játékoshoz tartozó figurát kiválaszthat a térképről, amiket azonnal a saját készletéből ugyanolyan típusú figurákra cserél. A játékos nem cserélheti le ugyanannak a játékosnak 2 figuráját. A már táblán lévő figurájával sem cserélheti le egyik ellenfele figuráját sem, és akkor sem cserélhet, ha nincs az ellenfél figurájával azonos típusú figurája a készletében. Azonban a készletében lévő szörnnyel lecserélhet egy másik szörnyet. A különböző neveik ellenére azonos típusú figuráknak számítanak. A lecserélt figurákat tegye vissza a tulajdonosa készletébe (ők azonban nem számítanak megöltnek). Fontos megjegyeznünk, hogy ha a játékos megtöri a szövetségét, attól még nem kell lecserélnie a szövetségese egyik figuráját.

Daimjófigurára nem hat az árulás.

A szentélyen álló sintófigurára sem hat az árulás (nem úgy, mint a térképen).

A játékos nem cserélhet le egy figurát, ha nincs ugyanolyan típusú figurája a készletében.

Egy becserélt figura nem számít behívottnak (a sintó nem küldhető imádkozni).

TÁRGYALÁSI TANÁCS

Az árulás ellenére itt a lehetőség a határozott tárgyalásokra. Szinte bármelyik figurát leveheted a tábláról. Esetleg lehetne néhány kérésed, amiért cserébe megkímélnéd ellenfeleid értékes vagyonát...

PÉLDA: Az árulás kijátszása után a KOI játékos lecseréli a TEKNŐS Koponya oni szörnyét a Komainu szörnyre, ami a készletében volt, és lecseréli a SZITAKÖTŐ busiját egy a készletéből elvett busira.

Kami-körök

Miután egy utasításkör végrehajtásra került és a politikasávon a következő jel a Kami-jel, akkor a politikafázis egy rövid időre megszakad, és egy Kami-kört kell végrehajtani, ahol azok a klánok, akik küldtek néhány sintó harcost a szentélyekhez imádkozni, nagy jutalmakban részesülhetnek.

Egy Kami-kör során a játékosok sorban végrehajtják a 4 szentélylapka hatását. A bal szélső szentéllyel kezdik, és jobb felé folytatják. Minden szentélyben a játékosok összehasonlítják az ott található klánok erejét. Csak a legnagyobb erővel rendelkező klán kapja meg az adott szentély kamijának a jutalmát. Mint mindig, holtverseny esetén a közülük több becsülettel rendelkező játékos ereje számít nagyobbnak. Ha egy szentélyen nincs sintó, egyszerűen lépjétek át a Kami-kör során.

A különböző kamik eltérő jutalmakat ajánlanak a szentélyükben a legnagyobb erővel rendelkező játékosnak. Ezek azonnal érvényesülnek, még a következő szentély előtt.

A nap istennője, **Amaterasu** a hozzá legjobban imádkozó klánnak lehetővé teszi, hogy klánjelzőjét a becsületsáv legfelső helyére tegye. Nem számít, mennyire kicsi volt a becsülete, egyből a legfelső helyre kerül, az összes többit lejjebb tolva.

FONTOS: *Ez a becsületváltozás már kihat ezen Kami-kör következő szentélyeiben az esetleges holtversenyekre.*

A szél istene, **Fujin** a hozzá legjobban imádkozó klánnak lehetővé teszi, hogy legfeljebb 2 figurájával lépjen a térképen. A játékos vagy 2 figurájával lép egy-egy szomszédos tartományba, vagy 1 figurájával lép kétszer egymás után. Mint a *marsall* utasításnál, a figura vagy egy határon megy át, vagy két tartomány közti hajózási útvonalat használ.

A mennydörgés istene, **Raijin** a hozzá legjobban imádkozó klánnak lehetővé teszi, hogy 1 busit behívjon, azaz a készletéből a térkép egy **tetszőleges** tartományára tegye, még akkor is, ha nincs ott erődje.

A tenger istene, **Ryujin** a hozzá legjobban imádkozó klánnak lehetővé teszi, hogy megszerezzen egy évszakkártyát a tábla melletti kínálatból ugyanúgy kifizetve a teljes érmeköltséget, mint a *kiképzés* utasításnál.

A háború istene, **Hachiman** a hozzá legjobban imádkozó klánnak 2 róninjelzőt ad a közös készletből.

A vihar istene, **Susanoo** a hozzá legjobban imádkozó klánnak annyi győzelmi pontot ad, amennyi erődje van épp a játékosnak a térképen.

A hold istene, **Tsukuyomi** a hozzá legjobban imádkozó klánnak 2 érmét ad a közös készletből.

PÉLDA: A Kami-körben a szentélyek balról jobbra lesznek kiértékelve:
***Susanoo –** SZITAKÖTŐ és KOI 1-1 erővel holtversenyben áll. Mivel KOInak van nagyobb becsülete, ő kap 2 GyP-t (mivel 2 erődje van).*
***Amaterasu –** Csak a SZITAKÖTŐnek vannak itt erői, így felkerül a becsületsáv tetejére.*
***Hachiman -** SZITAKÖTŐ és LÓTUSZ 1-1 erővel holtversenyben áll. Mivel már a SZITAKÖTŐ áll a becsületsáv tetején, ő kapja a 2 róninjelzőt.*
***Raijin –** TEKNŐSnek 1-gyel több az ereje itt, mint KOInak, így ő hívhat be egy busit bármelyik tartományra.*

Amint mind a 4 szentély ki lett értékelve, a politikafázis a következő játékos utasításkörével folytatódik. Ha ez volt az évszak harmadik Kami-köre, akkor a politikafázis véget ér, és elkezdődik a háborúfázis.

HÁBORÚFÁZIS

A háborúfázis során a játékosok a különböző vitatott tartományokért háborúznak. A csatagyőztes játékosok extra győzelmi ponthoz jutnak, különösen, ha különböző tartományok sorát hódítják meg. Azonban a ravasz játékosok a vesztes csatáikból is hasznot húzhatnak, ha ők a háború művészetének mesterei.

A háborúfázis kezdetén a játékosoknak a politika/háború jelzőjüket a háború oldalával felfelé kell fordítaniuk. Ekkor lesz felhasználva minden, a játékosok által szerzett háborús fejlesztés évszakkártya is. *Megjegyezzük, hogy „A háború kezdetén" fázishatások minden évszak háborúfázisának kezdetén jutnak érvényre, nem az egyes csaták kezdetén.*

Minden évszakban *csak* azokon a tartományokon lesz háború, amelyek egy háborúszámjelzővel meg lettek jelölve, amit a háborústartomány-jelző határoz meg az évszak-előkészületek során. Mivel ezek a jelzők véletlenszerűen kerülnek le minden évszakban, ezért, hogy melyik tartományban lesz háború, és milyen sorrendben kell azokat végrehajtani, az minden évszakban változik.

FONTOS: *A háborúfázis során a játékosok nem adhatnak egymásnak a tárgyalások részeként érméket vagy róninjelzőket.*

Az 1-es számú tartománnyal kezdve, és növekvő sorrend szerint haladva, egymás után minden tartományon oldjátok fel a háborús helyzetet:

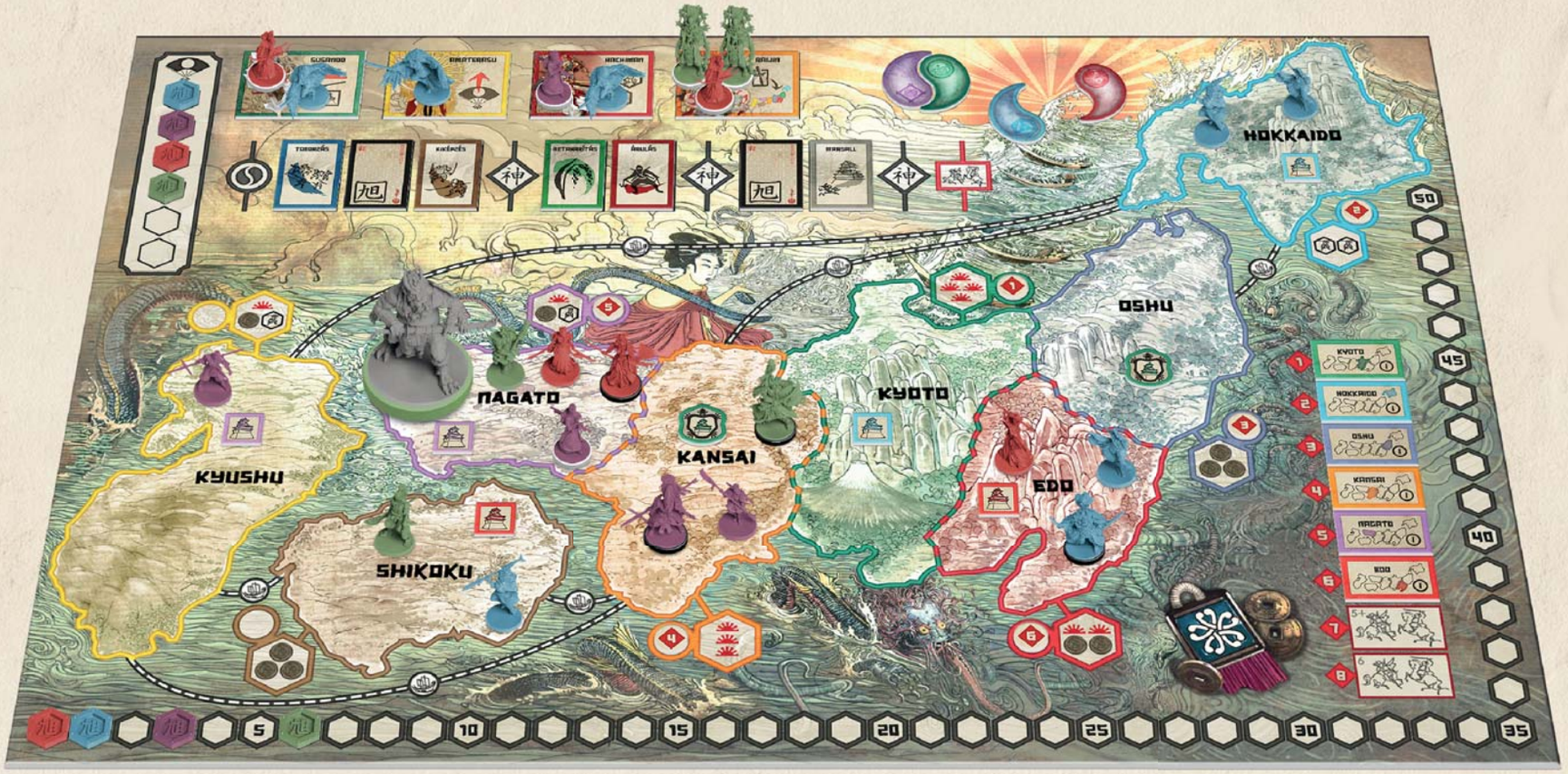
- **Ha senkinek sincsenek erői a tartományon**, akkor nem történik semmi, és a megfelelő háborústartomány-jelzőt egyszerűen dobjátok el.

- **Ha csak 1 játékosnak vannak erői a tartományon**, akkor ő vegye el a megfelelő háborústartomány-jelzőt, és képpel felfelé tegye a klánparavánja mellé.

- **Ha csak 2 szövetséges játékosnak vannak erői a tartományon**, akkor nem alakul ki csata. Amelyiküknek nagyobb ereje van a tartományon, az vegye el a megfelelő háborústartomány-jelzőt, és képpel felfelé tegye a klánparavánja mellé. Mint mindig, ha holtverseny állna fenn, akkor amelyik játékosnak nagyobb a becsülete, annak számít nagyobbnak az ereje a tartományon.

- **Ha legalább 2 olyan játékosnak vannak erői a tartományon, akik *nem* szövetségesek**, akkor **csatá**ra kerül sor a győztes meghatározásához (lásd a köv. fejezet).

PÉLDA: Ahogy a tavasz a végéhez közeledik, a háborúfázisra kerül sor, a megadott tartományokon sorban fel kell oldani a háborús helyzetet:
1) Kyoto – Senkinek sincsenek itt erői, a háborústartomány-jelző dobásra kerül.
2) Hokkaido – SZITAKÖTŐnek van itt ereje csak, így megkapja a háborústartomány-jelzőt.
3) Oshu – Senkinek sincs itt figurája; de a TEKNŐS speciális képessége, hogy az erődjei 1-es erejűnek számítanak. A TEKNŐS kapja a háborústartomány-jelzőt.
4) Kansai – TEKNŐSnek és LÓTUSZnak is 2-es az ereje itt. Mivel szövetségesek, nem lesz csata. A LÓTUSZnak nagyobb a becsülete, ő kapja a háborústartomány-jelzőt.
5) Nagato – TEKNŐSnek, LÓTUSZnak és KOInak vannak itt erői. Mivel TEKNŐS és LÓTUSZ szövetségesek, KOI pedig nem, így csata alakul ki itt hármuk között (lásd a köv. fejezetet).
6) Edo – KOInak és SZITAKÖTŐnek vannak itt erői. Mivel ők nem szövetségesek, egy csatára kerül sor.



Csaták végrehajtása

Csatákra *csak* olyan tartományokban kerül sor, ahol legalább 2, nem szövetséges játékosnak vannak erői. A csatában *minden* olyan játékos részt vesz, akinek van valamennyi ereje a tartományban, akkor is, ha szövetségesek egymással. Amikor csatára kerül sor, az érintett játékosoknak lehetőségük lesz az érméikért megpróbálni háborús előnyöket szerezni. Ezek nem csak az egyes játékosok összesített erejét változtathatják meg a tartományon (ezzel megváltoztatva a csata kimenetelét), de egyéb előnyökhöz is juttathatják a játékosokat.

A csata megkezdése előtt minden játékosnak jól láthatóan kell elrendeznie az érméit és a róninjelzőit a klánparavánja mellett. A játékosoknak a teljes igazságot kell válaszolniuk, ha megkérdezik tőlük mennyi érméjük és róninjuk van.

Megkezdődik a csata! Az érintett játékosok az összes érméjüket tegyék a klánparavánjuk mögé, és a háborúlapka különböző háborús előnyeire tegyék le azokat. Ezt egyszerre és titokban hajtsa végre mindenki. A játékosok bármennyi érmét tehetnek az egyes helyekre (akár nullát is), annak megfelelően, hogy melyik előnyt/előnyöket szeretnék megszerezni. Minden olyan érme, amit a játékos nem akar felhasználni háborús előny szerzésére, az a háborúlapka alá kerüljön (figyeljetek arra, hogy az ellenfeleitek ne tudják megmondani, hogy mennyit tettetek az egyes helyekre, és hogy tettetek-e a háborúlapkán kívülre is).

Amint minden játékos kijelentette, hogy elhelyezte az érméit, egyszerre mindenki emelje fel a paravánját, hogy láthatóak legyenek a licitek.

A háborúlapkán kívülre tett minden érme ebbe a csatába nem számít bele, és visszakerül a játékos készletébe. A játékosok ezek után összehasonlítják az egyes háborús előnyök helyeken, hogy az egyes játékosok mennyi érmét tettek oda. A bal szélső háborús előnnyel kezdenek *(szeppuku)*, majd jobbra haladnak. Minden háborús előnyt az a játékos nyer meg, aki a legtöbb érmét tette az adott helyre. Mint mindig, holtverseny esetén a benne részt vevő játékosok közül a nagyobb becsülettel rendelkező számít a több érmével rendelkezőnek az adott helyen. Ha egy háborús előnyön senkinek nincs licitje, akkor azt ugorjátok át, folytassátok a következővel.

Csak aki megnyerte az adott háborús előnyt, az hajthatja végre. Azonban a győztes játékosnak nem kell végrehajtani a megszerzett előnyt, hisz lehet, hogy csak azért akarta megnyerni, hogy más ne használhassa azt fel.

A háborús előnyöket balról jobbra egyesével értékeljétek ki. Ne felejtsétek, hogy egy háborús előny eredménye kihatással lehet a következő háborús előnyök eredményére.

SZEPPUKU

A rituális önfeláldozásban több becsület van, mint az ellenséged kezétől elszenvedett megalázó vereségben.

Aki megnyeri a szeppukut, az dönthet úgy, hogy az **összes** figuráját azonnal megöli a tartományon. Ha így tesz, akkor azonnal szerez 1 győzelmi pontot *minden* ily módon megölt figurájáért, valamint *minden* ily módon megölt figurájáért becsületet is szerez. *(Az így megváltoztatott becsület lesz a következő háborús előnynél a holtverseny eldöntő.)* Ha egy játékos úgy dönt, hogy végrehajtja a szeppukut, akkor neki *minden* figuráját meg kell ölnie; nem hagyhat életben egyet sem a tartományon. Ettől még a játékos továbbra is részt vesz a csatában, úgyis, hogy nincs már figurája a tartományon.

TÚSZEJTÉS

A túszejtés elegendő lehet egy csata menetének megváltoztatásához, és a további vérontás elkerüléséhez.

Aki megnyeri a túszejtést, kiválaszthat 1 másik játékoshoz tartozó figurát a tartományon (akár a szövetségesétől is). A választott figurát leveszi a tartományról, és a klánparavánja mellé teszi a túszejtő játékos. Csak majd a következő évszak előkészületei során kerül vissza a játékosához. Ez a figura nem lesz megölve, őt csak elfogták.

Ha a játékos túszt ejt, akkor még 1 győzelmi pontot is ellop attól a klántól, akié az elfogott figura. Léptessétek 1 hellyel vissza a klánjelzőjét a győzelmipont-sávon, és lépjetek 1 helyet előre a túszejtő klánjelzőjével. Ha a célpont klánnak nincs győzelmi pontja, akkor a túszejtő sem szerez győzelmi pontot.

FONTOS: ***A daimjó immunis a túszejtés hatására, és nem lehet célpontja ennek a háborús előnynek.***

RÓNIN FELBÉRLÉSE

Egy rónin zsoldossereg az oldaladon lehet a különbség a győzelem és a vereség közt, ha van elég érméd a hűségük biztosításához.

Aki megnyeri a rónin felbérlését, az dönthet úgy, hogy a róninjelzőit a tartományon lévő erőihez adja. Minden, a készletében található róninjelző +1 erőt jelent a csata kimenetelének meghatározásakor. Ne felejtsétek, hogy ezeket a róninjelzőket nem kell elkölteni, amikor ily módon használjátok őket, és a következő csatára újra elérhetővé válnak.

Ha a rónin felbérlése győztesének nincs róninjelzője, akkor nem ad erőt a csapatainak. Azonban így megakadályozza, hogy bárki más róninjelzőt tudjon adni az erőihez.

CSATA KIMENETELE

A csatát az utolsó háborús előny, a *császári költők* kiértékelése előtt be kell fejezni. Most hasonlítják össze a játékosok az aktuális teljes erejüket, ami a tartományon van. Ez jelentősen megváltozhatott a csata kezdetén kialakult helyzettől, mivel néhány figura *szeppukut* hajthatott végre, másokat *túszul ejt*hettek, és egy klán *róninokat bérel*hetett fel, hogy megnövelje az erejét.

A legtöbb erővel rendelkező klán nyeri a csatát. Elveszi a megfelelő háborústartomány-jelzőt, és képpel felfelé a klánparavánja mellé teszi. Mint mindig, holtverseny esetén közülük a nagyobb becsülettel rendelkező játékos számít a nagyobb erejűnek a tartományon.

A tartományon található minden olyan figurát azonnal megölnek, ami vesztes játékoshoz tartozik. Azonban, ha van olyan vesztes, aki szövetségese a győztes játékosnak, az ő figuráit *nem* ölik meg.

MEGJEGYZÉS: ***Ha egy csata végére egy játékosnak sem marad semennyi ereje a tartományon, akkor a nagyobb becsületű nyer.***

CSÁSZÁRI KÖLTŐK

Akár megnyersz, akár elveszítesz egy csatát, az „igaz dicsőséget" a bukott harcosok becsületéről írt hősköltemények zengik majd.

Aki megnyeri a császári költőket, az annyi győzelmi pontot szerez, amennyi harcost megöltek a csata során. Az nem számít, melyik játékos figurái, és az sem, hogy ölték meg őket (szeppukuval, szörnyképességgel, vagy a csata befejezéseként), minden megölt figura győzelmi pontot hoz a császári költőket megnyerő játékosnak. A könnyebb összeszámolás érdekében a játékosok a megölt figuráikat különítsék el a készletüktől a császári költők kiértékeléséig.

HÁBORÚS JÓVÁTÉTEL

A csata véget ér, és minden vesztes játékos dobja az összes érmét a háborúlapkáról a közös készletbe.

A győztes játékos azonban a háborúlapkára tett összes pénzét szétosztja a vesztesek közt. Az érméket egyenlően kell elosztani a vesztesek közt, akik a készletükbe teszik azt, és használhatják a következő csatákban. Ha az érméket nem lehet egyenlően elosztani, akkor a győztes játékos dönti el, hogy melyik játékos(ok) kapjon (kapjanak) plusz pénzt.

Ezt követően a következő tartomány háborús helyzetét kell feloldani, addig folytatva, míg minden háborúszámot végig vettek, és a háborúfázis véget ér.

PÉLDA: Nagatón csata alakul ki a TEKNŐS, a KOI és a LÓTUSZ között. A TEKNŐS és a LÓTUSZ szövetségesek, de mivel KOI is ott van, így harcolniuk kell.

TEKNŐSnek 4 ereje van itt (1 a busi miatt, és 3 a Koponya oni miatt, mivel a TEKNŐSnek a legkisebb a becsülete a tartományon). Van még 4 érméje és 1 róninja.

KOInak 2 ereje van itt (1 a busi miatt, és 1 a daimjó miatt). Van még 8 érméje és 2 róninja.

LÓTUSZnak 1 ereje van itt a sintó miatt. Van még 6 érméje és 3 róninja.

TÁRGYALÁSI TANÁCS

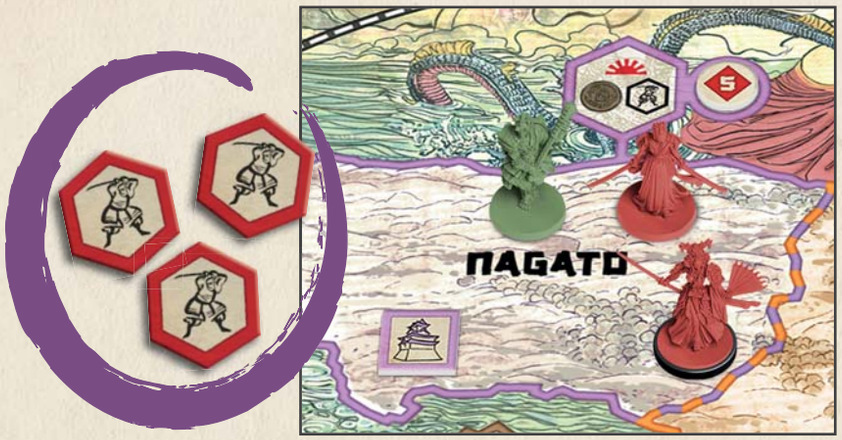
Még egy csata káoszában is lehetséges tárgyalni. Ugyan a játékosok nem adhatnak egymásnak érméket és róninokat a háborúfázis során, ettől még lehet üzletet kötni a jobb esélyekért. Például a szövetségesek együttműködhetnek az ellenség ellen abban, hogy egyes háborús előnyöket kiemelten kezelnek, és meggyőződnek arról, hogy abban nem versenyeznek egymással. És ha meg lehet bízni a szavukban, akkor...

A 3 játékos fogja az érméit, és titokban leteszik azokat a háborúlapkájuk helyeire. Amint kész vannak, a licitjeik felfedik:

SZEPPUKU – LÓTUSZ nyeri a szeppukut, és úgy dönt, hogy megöli a sintóját, amiért 1 GyP-t kap, és becsületet szerez.

TÚSZEJTÉS – TEKNŐSnek és LÓTUSZnak is 3 érméje van. Mivel a LÓTUSZnak nagyobb a becsülete, így ő nyer. A játékos úgy dönt, hogy a TEKNŐS Koponya oniját ejti túszul (annak ellenére, hogy szövetségesek).

RÓNIN FELBÉRLÉSE – LÓTUSZ nyer KOI ellenében a 2 érméjével az 1 ellen, és így felbérelheti a 3 róninjelzőjét, amivel 3 erőhöz jut.



CSATA KIMENETELE - TEKNŐSnek az ereje 1-re csökkent, KOInak még mindig 2 van, a LÓTUSZnak pedig 3, köszönhetően a felbérelt róninoknak. LÓTUSZ nyeri a csatát, és elveszi Nagato háborústartomány-jelzőjét. KOI mindkét figuráját megöli. Azonban mivel a győztes LÓTUSZszal szövetséges, így TEKNŐS busiját nem ölik meg.

CSÁSZÁRI KÖLTŐK – KOI 3 érméje legyőzi TEKNŐS 1 érméjét. KOI a csatában meghalt minden figura után kap 1 GyP-t, így 3 GyP-hez jut (1 a LÓTUSZ szeppukut elkövető sintója miatt, és 2-t, a csata kimenetelekor meggyilkolt saját figuráiért).

HÁBORÚS JÓVÁTÉTEL – TEKNŐS és KOI az összes felhasznált érméjét dobja (KOI megmentett 4 érmét, amit a háborúlapkán kívülre tett, hogy majd a SZITAKÖTŐ elleni csatában használja fel). LÓTUSZ ezután a 2 vesztes közt elosztja a felhasznált érméit, 3-3 érmét kap a TEKNŐS és KOI is.

ÉVSZAKZÁRÁS

A háborúfázis után néhány takarítási lépést kell végrehajtani még a következő évszak előtt:

Érmék és róninok dobása – A játékosok készletében lévő minden érme és róninjelző kerüljön vissza a közös készletbe. Az erőforrásokat újra kell építeni a következő évszakban.

Sintó vissza – A szentélylapkákon álló minden sintó visszakerül a tulajdonosa készletébe. A következő évszakban újra kell küldeni majd őket imádkozni. *Fontos megjegyzés: a térképen lévő figurákat évszakról évszakra ott kell hagyni a helyükön.*

Politikai utasítások vissza – A táblán található politikai utasításokat vegyétek vissza, és keverjétek vissza a politikai utasítások paklijába, ami az ebben az évszakban az utolsó utasításkört végrehajtó játékos balján ülő játékos előtt van.

A következő évszak kezdődik az évszak-előkészülettel.

A TÉL ÉVSZAKA, A VÉGJÁTÉK

A tél kezdete jelzi a játék végét. Béke száll a földre, ahogy a fehér hó beteríti azt, és egy új császár emelkedik fel a hatalmas Kami ereje által.

A tél folyamán csak a *Túszok vissza* évszak-előkészületi lépést, továbbá a játékosoknál lévő, a túszok visszaadására életbe lépő évszakkártyák hatását kell végrehajtani.

A játékosok ezután még a következőkért kapnak győzelmi pontokat:

Télfejlesztés – Ez az évszakkártya plusz győzelmi pontokat ad a különböző feltételektől függően.

Háborústartomány-jelzők – Minden háborústartomány-jelző pontot ad, ami attól függ, hogy melyik évszakban nyerte a játékosa:

Tavasz (I) = 1 győzelmi pont
Nyár (II) = 2 győzelmi pont
Ősz (III) = 3 győzelmi pont

Háborústartomány-szett bónusza – A játékosok győzelmipont-bónuszt kapnak a *különböző* tartományokból szerzett háborústartomány-jelzők számától függően. Ugyanahhoz a tartományhoz tartozó több jelző nem számít bele a bónuszba, csak a különböző tartományok jelzői számítanak:

KÜLÖNBÖZŐ HÁBORÚS-TARTOMÁNY-JELZŐK SZÁMA	GYŐZELMIPONT-BÓNUSZ
3-4	10 GyP
5-6	20 GyP
7-8	30 GyP

Minden játékos lépjen a klánjelzőjével a győzelmipont-sávon annyit, amennyi plusz győzelmi pontot szerzett. Ha egy játékos átlépne az 50-es mezőn, akkor a jelzőjét tegye az 1-es mezőre, és fordítsa a jelzőjét a másik oldalára, hogy látható legyen, már elérte az 50 pontot. A győzelmi pontok összeszámolása után a legtöbb pontot szerző játékost kiáltják ki győztesnek!

Holtverseny esetén a holtversenyben állók közül a nagyobb becsületű lesz a nyertes. Abban a nagyon ritka esetben, amikor 2 szövetséges játékos áll holtversenyben az első helyen, megosztoznak a győzelmen.

A KLÁNOK

A *Felkelő Nap* játékban minden klán olyan egyedi képességgel rendelkezik, ami megkülönbözteti a többiektől.

Koi klán

Örvények a folyamban – Mindig alkalmazkodó és kiszámíthatatlan. A Koi klán az érméket róninként tudja használni. A háborúfázis kezdetén a Koi játékosnak el kell dobnia az összes róninjelzőjét, amiért ugyanannyi érmét kap a közös készletből.

Egy csatában, a *rónin felbérlése* lépés értékelésekor minden érme, ami a Koi játékos készletében van, róninjelzőnek számít, és hozzáadódik a tartományon lévő figuráinak erejéhez, ha a Koi játékos nyerte a *rónin felbérlése* háborús előnyt.

Bonszai klán

Szent adomány – Egyre növekvő és örökzöld, a Bonszai klánnak nagyon kevés érmét kell költenie az erőforrások megszerzéséhez.

Mindennek, amit megvesznek, legyen az évszakkártya vagy egy erőd, az ára maximum 1 érme. Ha az ára 2 vagy több érme lenne, akkor az ár nekik 1 érme. Ha nulla érme volt az ár, akkor marad ingyenes.

Abban az esetben, ha a Bonszai játékos egy kedvezményhez jutna, mint például a *kiképzés* utasítás bónusz, akkor azt a klán képesség után alkalmazza, így a költség nullára csökken.

Szitakötő klán

Fátyolszárnyak – A Szitakötő klán szó szerint repülni tud a térkép fölött, bárhol megjelenhet a többi klánt érintő korlátozások nélkül.

Ha a Szitakötő játékos behívja egyik figuráját, akkor azt bármelyik tartományra teheti, nem számít van-e ott erődje, vagy nincs. A *toborzás* utasítással behívható figuráinak a száma ettől még függ a térképén lévő erődjeinek a számától.

Ha a szitakötő játékos lép a figuráival, akkor azokat bármelyik tartományra teheti a térképen, nem számít a távolság. A Szitakötő klán figuráinak soha sincs szüksége a hajózási útvonalak használatára ahhoz, hogy egy másik tartományra lépjenek.

Teknős klán

Az örök teknő – A Teknős klán az erődjeit óriás legendás teknősök teknőjére építi. Ezek az elpusztíthatatlan erődök tudnak mozogni a térképen, és a tartományok vitáihoz is csatlakozhatnak.

Amikor a Teknős játékos mozgatja a figuráit, akkor az erődjével is mozoghat, pontosan úgy, mintha egy klánfigurája lenne.

Minden Teknős klán erőd 1-es erejűnek számít az általa elfoglalt tartományon, mintha egy klánfigura lenne. Ez mind a betakarításra, mind a háborúra hatással van. Azonban az erődöket nem lehet megölni, soha nem ejthetők túszul, és sohasem lehet lecserélni az *árulás* utasítással.

Lótusz klán

Határozd meg az irányt – A Lótusz kán határozza meg a politikai irányvonalat a politikai utasítások forgatásával, kénye-kedve szerint.

Az utasításköreiben a Lótusz játékos egyet választ a 4 felhúzott politikai utasításból, majd képpel lefelé teszi maga elé anélkül, hogy a többi játékos látná, mi az. A Lótusz játékos ezután bejelenti, hogy milyen utasítást akar végrehajtani, bármit választhat *(toborzás, marsall, kiképzés, betakarítás* vagy *árulás)*.

JÁTÉKTERVEZŐ: *Eric M. Lang*

MŰVÉSZETI VEZETŐ: *Adrian Smith*

GYÁRTÁS: *Thiago Aranha*

VEZETŐ GRAFIKAI TERVEZÉS: *Mathieu Harlaut*

GRAFIKAI TERVEZÉS: *Louise Combal, Marc Brouillon*

KANJI ARTWORK: *Mario Kamiya*

MINIATÚRÁK RENDEZÉSE: *Mike McVey*

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

JÁTÉKTÁBLA KINÉZET: *Nicolas Fructus*

FEJLESZTÉS: *Fel Barros (vezető), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tola, Leo Almeida*

SZABÁLY: *Thiago Aranha*

JÁTÉKTESZTELŐK: *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 Zywiel, 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, Jorrin 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*

KIADÓ: *David Preti*

© 2017 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. The Guillotine Games logo is a trademark of Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

EZ A TERMÉK NEM GYEREKJÁTÉK. NEM JAVASOLJUK 13 ÉVESEK VAGY FIATALABBAK RÉSZÉRE.

MAGYARORSZÁGON KIADJA ÉS KIZÁRÓLAGOSAN FORGALMAZZA: *Delta Vision Kft.*

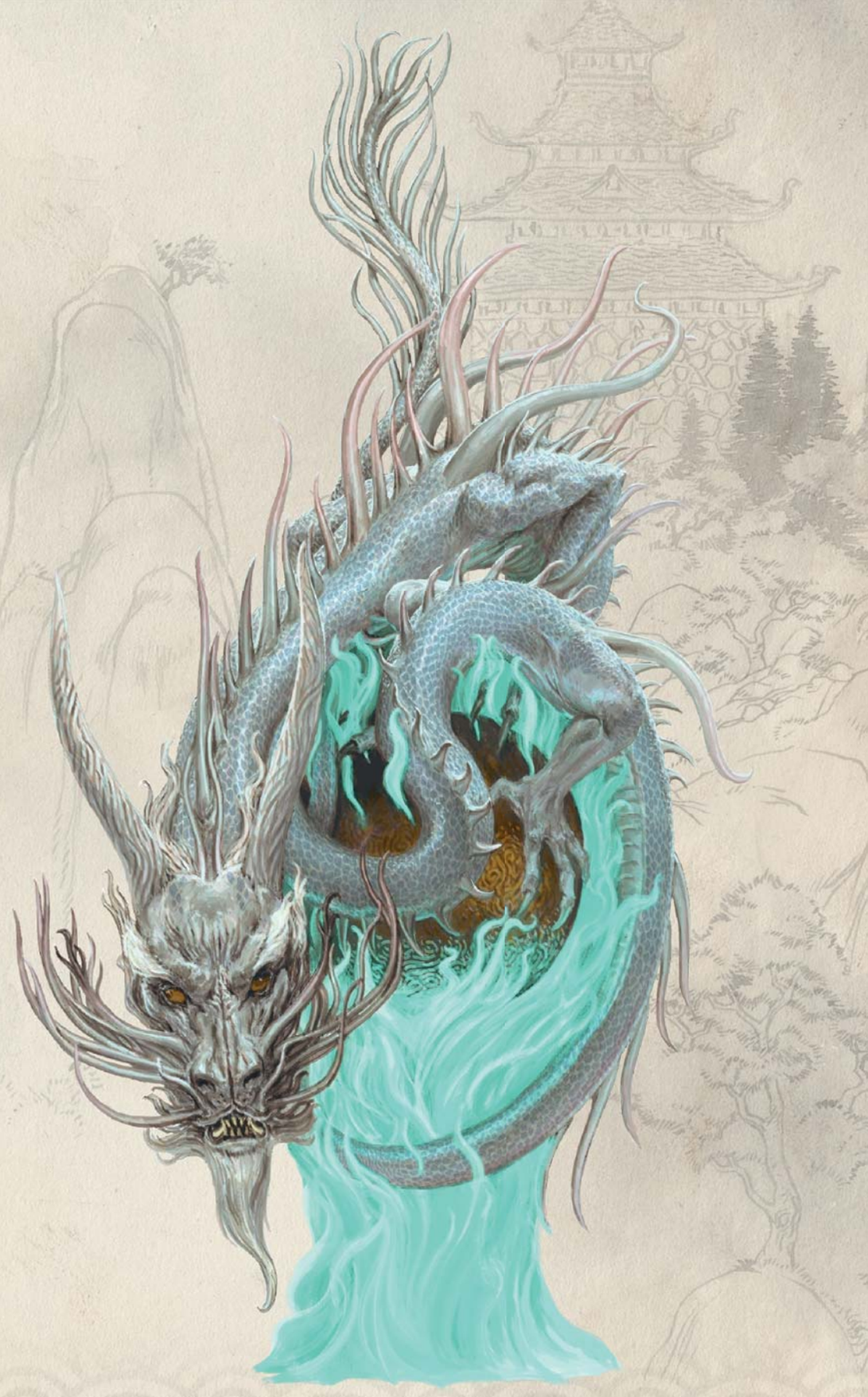
FELELŐS KIADÓ: *Terenyei Róbert*

KÉSZÍTETTE: *Giczi Gyula, Cherubion Kft.*

FORDÍTOTTA: *Dudás Károly*

www.deltavision.hu

DELTA VISION



SZABÁLYÖSSZEGZŐ

ELŐKÉSZÜLETEK

- Fogjatok egy szett évszakkártyát, és tegyétek az alap kártyákhoz.
- Húzzatok 4 szentélylapkát.
- Tegyétek a klánjelzőiteket a becsületsávra az egyes klánok kezdeti becsületszintjének megfelelően.
- A játékosok 1 daimjóval, 1 busival és 1 erőddel kezdik a játékot az otthontartományukon.

MINDEN ÉVSZAK

ÉVSZAK-ELŐKÉSZÜLET

- Tegyétek le a háborústartomány-jelzőket és a megfelelő háborúszám jelzőket.
- Az aktuális évszakkártyákat tegyétek a játéktábla mellé.
- Minden játékos kapja meg az aktuális évszakbevételét.
- Minden túsz vissza, 1 érme jár mindegyikért a közös készletből.

TEASZERTARTÁS

Tárgyalások az új szövetségekről.

POLITIKAFÁZIS

UTASÍTÁSKÖR

Az utasításokat az óramutató járása szerint haladva kell végrehajtani, kezdve a kijátszó balján ülővel. Minden utasítás egy képességet ad minden játékosnak, és egy bónusz képességet az aktuális játékosnak és a szövetségesének:

- **TOBORZÁS**

  Mindenki: Minden erődjéhez odahívja egy figuráját. A behívott sintót a szentélylapkához is lehet küldeni imádkozni.

  Te és a szövetségesed: Egy plusz figurát is behívhattok.

- **MARSALL**

  Mindenki: Minden figurájával átmehet egy határon vagy hajózási útvonalon.

  Te és a szövetségesed: Építhettek egy erődöt 3 érméért.

- **KIKÉPZÉS** - Az aktuális játékos jön először.

  Mindenki: Megvehet egy elérhető évszakkártyát. Az árát érmében fizeti.

  Te és a szövetségesed: Eggyel kevesebb érmét fizettek.

- **BETAKARÍTÁS**

  Mindenki: Kap 1 érmét.

  Te és a szövetségesed: Minden olyan tartomány után jutalmat kapsz, ahol a te erőid vannak többségében.

- **ÁRULÁS**

  Csak az aktuális játékos: Lecserélheti bármelyik 2 figurát (különböző játékosoktól) a térképről 1-1 saját ugyanolyan típusú figurára. Ha egy szövetség tagja a játékos, akkor az megszakad és veszít a becsületéből.

MINDEN ÉVSZAK (FOLYTATÁS)

KAMI-KÖRÖK

Balról jobbra értékeljétek a szentélylapkákat. Az egyes szentélyeken a legnagyobb erővel rendelkező jutalmat kap az adott kamitól.

HÁBORÚFÁZIS

A háborús helyzet feloldása a háborúszámjelzővel megjelölt tartományokon.

- Üres tartomány – Háborústartomány-jelző dobása.
- Csak 1 játékos – Elveszi a háborústartomány-jelzőt.
- Csak 2 szövetséges játékos – A nagyobb erővel rendelkező játékos veszi el a háborústartomány-jelzőt.
- Legalább 2 nem szövetséges játékos – Csata alakul ki:

CSATA EREDMÉNYE

A játékosok titokban érméket tesznek a különböző háborús előnyökre. Balról jobbra haladva értékelik ki az egyes háborús előnyöket, az adott előnyön a legtöbb érmét ajánló játékos végrehajthatja azt:

SZEPPUKU: Megölheted az összes figurádat. 1 GyP-t és becsületet kapsz értük.

TÚSZEJTÉS: Ejthetsz 1 túszt. Kapsz 1 GyP-t ettől az ellenféltől.

RÓNIN FELBÉRLÉSE: Róninjelzőket adhatsz az erőidhez.

CSATA KIMENETELE: Adott tartományon a legnagyobb erővel bíró játékos győz, megöli a vesztes játékosok minden figuráját (kivéve a szövetségeséhez tartozókat).

CSÁSZÁRI KÖLTŐK: 1 GyP-t kap minden megölt figuráért.

A vesztesek minden felhasznált érméjüket dobják. A győztes a felhasznált érméit egyenlően elosztja a vesztesek közt.

ÉVSZAKZÁRÁS

- Érmék és róninjelzők dobása.
- A sintók visszakerülnek a tulajdonosuk készletébe.
- A politikai utasítások újrakeverése.

JÁTÉK VÉGE – A TÉL ÉVSZAKA

Minden túsz vissza, majd extra GyP-k a télfejlesztésekért, háborústartomány-jelzőkért és a háborústartomány-szett bónuszból (ahogy a klánparaván mutatja).

A legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Holtverseny esetén a becsület dönt. Ha szövetségesek állnak holtversenyben, akkor megosztoznak a győzelmen.

EGYÉB SZABÁLYOK

Becsület – Holtverseny esetén a holtversenyben állók közül a nagyobb becsületű nyer. Ha problémás a képességek végrehajtási sorrendje, az érintettek közül a nagyobb becsületű dönti el, hogy elsőként vagy utolsóként kerüljön ő sorra.

Tárgyalás – A teaszertartás és politikafázis során a játékosok adhatnak egymásnak érméket és róninjelzőket a tárgyalásuk részeként. A szerződések sosem kötelezőek.