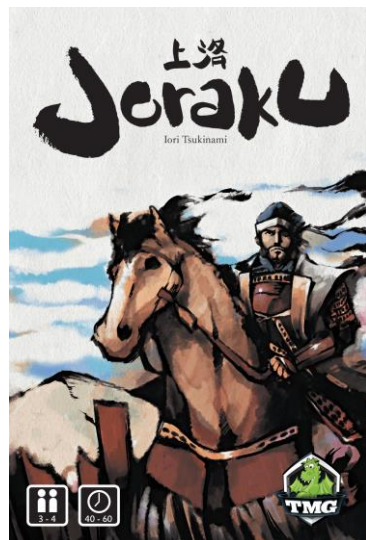


JORAKU - MENETELÉS KIOTÓBA

területfoglalós és ütésvívós harci játék 3-4 hadvezér számára



JÁTÉKELEMEK

- 1 játéktábla 4 pontozókoronggal (minden színből egy)
- 4 hadvezér zseton (minden színből egy)
- 40 samuráj zseton (minden színből tíz)
- 6 hadvezér kártya 1-től 6-ig számozva
- 21 harcokkártya 0-tól 6-ig számozva
- 1 győzelem kártya (Kachidoki)
- 6 szabálmódosító kártya
- 4 játékossegédlet

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos választ egy színt, és elveszi a hozzá tartozó hadvezért és a 10 samuráj zsetont.
2. A 6 hadvezér kártya megkeverése után adjunk egyet véletlenszerűen minden játékosnak.
3. Aki a legnagyobb számmal rendelkező hadvezért kapja, elveszi a győzelem kártyát.
4. Mindenki tegye a hadvezér zsetonját a játéktábla azonos számú területére.
5. A pontozókorongokat tegyék a pontozósáv 0-ás presztízspont (PP) mezőjére.
6. A győzelem kártyával rendelkező játékos kezdheti is a játékot.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

A játék három fordulóból, minden forduló három szakaszból áll: Toborzás → Csata → Presztízsnövelés.

A toborzás során verbuvált harcosokat egyenként külditek majd a csatába. A csatába küldött harcokkártyákkal akciókat hajthattok végre, pl. mozgathatjátok a csapataitokat, ill. elűzhetitek az ellenfelek egységeit, stb. A csatákban szerzett presztízspontokat (PP) a tábla körüli pontozósávon fogjátok vezetni.

Toborzás

1. Keverjétek meg az összes harcokkártyát, és osszátok ki a játékosok száma szerint:
 - **3 játékosnál 6 lapot mindenkinek.**
 - **4 játékosnál 5 lapot mindenkinek.**

A megmaradt lapo(ka)t megtekintés nélkül tegyék félre, ebben a fordulóban nem lesz rájuk szükség.

2. A játékosok megnézik a kézbe kapott lapjaikat, kiválasztanak közülük kettőt, és egyszerre átadják őket képpel lefelé a bal oldali szomszédjuknak.

Csata

1. Az első játékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban **minden játékos kijátszik egy harcokkártyát a kezéből, és azonnal végrehajtja annak hatását.** *Ld. bővebben a Harcokkártyák hatása fejezetet.*
2. Amikor kijátszol egy lapot, a következő szabályokat kell betartanod:
 - i. Az első játékos bármilyen lapot kijátszhat a kezéből.
 - ii. A többi játékosnak ugyanolyan színű lapot kell kijátszania.
 - iii. Csak akkor játszhat ki eltérő színű lapot, ha nem tudja követni a hívottat.
3. Amikor minden játékos kijátszott egy lapot, meg kell nézni, hogy kié lesz az ütés.
 - i. **Az viszi az ütest, aki a legmagasabb számú lapot játszotta ki, függetlenül a színétől.**
 - ii. **A 0-ás lap - nindza - viszi az ütest, ha 6-os is van benne.**
 - iii. **Döntetlen esetén az a játékos viszi az ütest, aki később játszotta ki a kártyáját.**
 - iv. **A győztes elveszi a győzelem kártyát. A következő hívást ő fogja kezdeni, ráadásul plusz PP-ket is szerezhet. A győzelem kártyáról bővebben a Győzelem kártya hatása részben lesz szó.**
4. Ezt addig ismételtek, amíg az összes kártyát ki nem játszátok.

Néhány példa az ütések kiértékelésére, ahol a kártyákat balról jobbra, a játékosok sorrendjében játszották ki.

Example 1: Largest card wins skirmish.



Legmagasabb lap nyeri a csatát, vagyis viszi az ütést.

Example 3: Ninja wins if a 6 is played.



A Nindzsa üti a 6-ost.

Example 2: Later played card wins in a tie.



Ha egy csatában több ugyanolyan erősségű lap is van, akkor a később kijátszott harcos nyeri a csatát, és viszi az ütést.

Example 4: 6 is not played, largest card wins.



Ha nincs 6-os a csatában, akkor a Nindzsa erőssége 0, és a legmagasabb lap viszi az ütést.

Presztízs növelés

A játékosok a 6-os számú területtel - Shinanoval - kezdve, Kiotó felé haladva összehasonlítják a befolyásukat - a harcosaik számát - az egyes területeken, és a fordulótól, ill. a helyezésüktől függően eltérő mennyiségű PP-t kapnak.

Területbirtoklás szempontjából a hadvezér 2-nek számít, a samuráj 1-nek. Egyenlőség esetén az érintett játékosok az alacsonyabb helyezését járó PP-eket kapják meg. A PP-k területenként és fordulónként eltérőek! A forduló és a helyezés alapján kapott PP-eket a pontozósávon le kell lépni. Miután minden területre kiosztották a PP-eket, újabb forduló kezdődik. **A fordulók között az összes harcos a játéktéren marad.**

A JÁTÉK VÉGE

A játék három forduló után ér véget. A legtöbb PP-t szerző játékos a győztes. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a hadvezér kártyáján magasabb szám szerepel.

Példa a pontozásra. A játék első fordulójában vagyunk, így a táblázatok legfelső sorát használjuk.

4. terület Mikawa				5. terület Tōtomi				6. terület Shinano			
1st	2nd	3rd		1st	2nd	3rd		1st	2nd	3rd	
I	5	3	2	I	6	3	2	I	7	4	2
II	4	2	0	II	3	2	0	II	0	0	0
III	3	2	0	III	0	0	0	III	0	0	0

Use the first row for round 1

6. terület Shinano:

A kéknek itt 2 samurája van, övé a legnagyobb befolyás. A kék 7 PP-t kap, mert ő az első, a többiek viszont egyet sem, mert mindannyian holtversenyben negyedikek, és a 4. helyért nem jár pont.

5. terület Tōtomi:

A kéknek és pirosnak egyaránt 2 befolyáspontja van, miközben a sárgának 3, a zöldnek pedig 1. A sárga az első, ezért 6 PP-t kap. A kék és a piros holtversenyben a harmadik, ezért 2-2 PP-t kapnak. Zöld csak negyedik, ezért ő nem szerez PP-t.

4. terület Mikawa:

A pirosnak 4 befolyáspontja van, a zöldnek 3, a sárgának pedig 1. Tehát a piros az első, és 5 PP-t szerez, a zöld a második, és 3 PP-t kap, végül a sárga 2 PP-t.

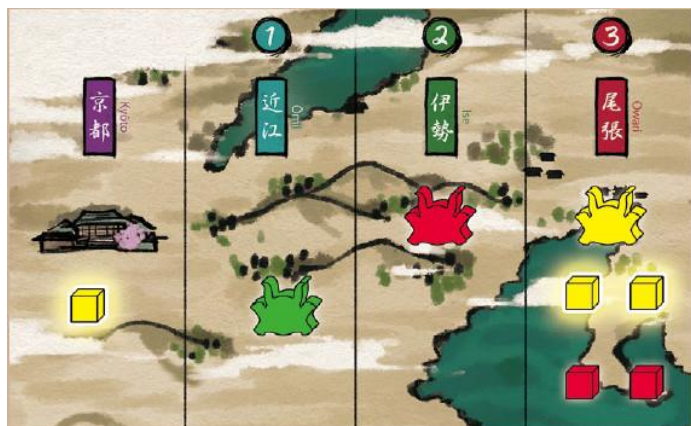
A harcok kártyák hatása

A csatába **kijátszott harcok kártya** hatását azonnal végre kell hajtani:

- **Nindzsa:** Letehetsz 0-3 samurájsetont a készletedből bármely területre. Akár megosztva is; akár Kiotóra is.
- **Harcok kártyák 1-től 6-ig számozva:** Alábbi 2 akció valamelyikét választhatod:
 - A.** Vagy leteszel 0-3 samurájsetont a készletedből a kijátszott kártya számával megegyező területre.
 - B.** Vagy annyi akciót hajthatsz végre, amennyi a kijátszott kártya száma. Az alábbi táblázat azt mutatja, mire költetheted el az AP-eket. A fel nem használt AP-eket nem mentheted el későbbre.

Költség	Akció
2 AP	Átmozgathatod a hadvezéred egy szomszédos területre.
1 AP	Az egyik samurájodat áthelyezheted egy szomszédos területre.
1 AP	Leveheted az ellenfél egyik samuráját arról a területről, ahol a hadvezéred van. Az elűzött samuráj visszakérül a tulajdonosa készletébe.

Példák a kijátszott harcokártyák hatásaira. A kijátszott harcoslap hatását azonnal végre kell hajtani.



Sárga kijátszik egy Nindzsát: 3 samurájsetont vesz a készletéből, és 1 zsetonját Kiotóra, 2 zsetonját pedig a Owari területére helyezi.



Zöld kijátszik egy Nindzsát: 3 samurájsetont vesz a készletéből, 1-et tesz Kiotóra, 1-et az Ōmi területre és 1-et az Ise területre.



A piros kijátszik egy 5-ös lapot, és úgy dönt, hogy 5 AP-t akar. Hadvezérért 2 AP-ért 1-gyel odébbmozgatja, és 1 AP-ért eltávolít 1 zöld samurájt. Végül 1 saját samuráját 2 AP-ért 2 távolságra átmozgatja.



A kék kijátszik egy 2-est: Úgy dönt, hogy a lapját samurájok lehelyezésére használja. Elvesz 3 samurájsetont a készletéből, és mindegyiket Ise területére helyezi.

Ezzel ez a csata véget is ért, aminek a győztese a piros. Elveszi a győzelem lapot, és kap 3 PP-t is, mivel első helyen áll azon a területen, ahol a hadvezére található.

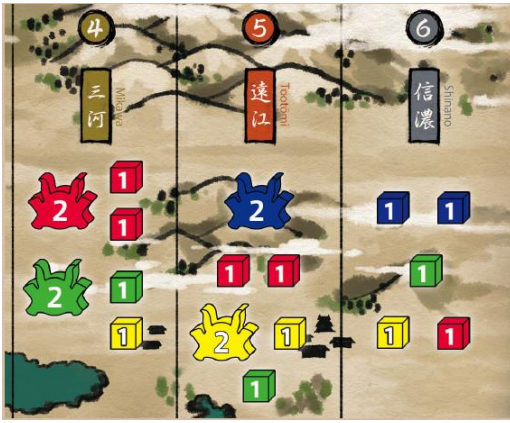
A győzelem kártya hatása

Amikor megkapod, azonnal ellenőrizd le a befolyásod szintjét azon a területen, ahol a hadvezéred található. Emlékeztető: a hadvezér 2-nek, a samuráj pedig 1-nek számít.

Ha holtversenyben áll a játékos, akkor az alacsonyabb helyezésért járó PP-t kapja. Holtversenyben harmadik helyért nem jár pont, mert a 4. nem kap PP-t.

Helyezés	Első	Második	Harmadik
PP	3	2	1

Példák a győzelem kártya hatására:



Ha a piros viszi az ütést, 3 PP-t kap, mivel ő az első azon a területen, ahol a hadvezére van.

Ha a zöld viszi az ütést, 2 PP-t kap, mivel ő a második azon a területen, ahol a hadvezére van.

Ha a kék viszi az ütést, 1 PP-t kap, mivel ő holtversenyben második azon a területen, ahol a hadvezére van, ezért a 3. helyért járó pontot kapja meg.

Ha a sárga viszi az ütést, 3 PP-t kap, mivel ő az első azon a területen, ahol a hadvezére van.

KÉTFŐS JÁTÉKVÁLTOZAT (1 vs. 1)

Az alapjáték szabályai érvényesek 3 kivétellel:

1. A Toborzás során 9 lapot osszatok egymásnak.
2. Csata után nem kapjátok meg a győzelem kártyán levő jutalompontokat.
3. A játék akkor is véget ér, amikor az egyik játékos legalább 50 PP-t szerez.

KÉTFŐS JÁTÉKVÁLTOZAT (2 vs. 2)

Ebben a változatban **a játékosok nem egy, hanem két sereget irányítanak**. Az alapjáték szabályai érvényesek az alábbi eltérésekkel.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A játékosok kiválasztják, melyik két sereggel lesznek.
2. A **hadvezér kártyákból 2-2-t húznak. Az egyiket az 1-3, a másikat a 4-6 pakliból**. A győzelem kártya kerüljön ahhoz a játékoshoz, aki a legmagasabba értékű hadvezért kapta.
3. A hadvezéreket rendeljétek hozzá 1-1 színhez.
4. Tegyétek a hadvezéreket a játéktábla azonos számú területére. A pontozókorongokat tegyétek a pontozósáv 0-ás presztízspont (PP) mezőjére.
5. TIPP! Tegyetek 1-1 plusz színjelölőt az asztal közepére, és ezekhez játszátok ki a lapokat, hogy mindig tudjátok, éppen melyik sereggel kell végrehajtani a harcokkártya hatását.
6. A győzelem kártyával rendelkező játékos kezdi majd a játékot.

Toborzás

1. Keverjétek meg a harcokkártyákat, és **véletlenszerűen vegyetek ki a pakliból 5 lapot**. Megtekintés nélkül tegyétek félre, ezekre most nem lesz szükség.
2. **Osszatok ki 3-3 lapot képpel lefelé**. Megtekintés után tegyétek vissza az asztalra. Kézbe még ne vegyétek ezeket a lapokat, de bármikor megnézhetitek.
3. **Osszatok ezután 5-5 lapot képpel lefelé** mindkét játékos elé. Megtekintés után **válasszatok 1-et majd cseréljétek készletet**. Megint válasszatok 1-et, majd megint cseréljétek készletet.
4. A draftolás befejeztével a játékosok kézbe veszik a 8 lapjukat, és kezdhetik az első csatát.

Csata

1. A győzelem kártyával rendelkező játékos kezdi a hívást. **Az első lapját ahhoz a színéhez kell kijátszania, amelyik előrébb tart a pontozósávon. Egyenlőség esetén a játékos dönti el, melyik seregéhez játsza ki az első lapot**. A kijátszás után szokás szerint azonnal végre is hajtja a hatását. A másik játékos is ahhoz a színéhez fogja az első lapját kijátszani, amelyik előrébb van a pontozósávon.
2. Ezután megint az első játékos jön, aki **a következő lapját a másik színéhez fogja kijátszani**. A másik játékos ugyanezt teszi az ő másik színével.
3. Miután mind a 4 hadvezér beküldött a csatába 1-1 harcost, a szokásos módon megnézitek, kié lett a győzelem. A győztes hadvezér viszi az ütést, magához veszi a győzelem kártyát, és kiosztja neki a jutalompontokat - ha jár.
4. Fentieket addig ismételtek, amíg az összes kártyát ki nem játszátok.

Presztízsnövelés

A fordulók végén esedékes, **a területbirtoklásért járó PP-eket a hadvezérek külön-külön kapják**, vagyis mindegyikük önállóan, egymástól függetlenül küzd a végső győzelemért.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 3. forduló után ér véget. Az a hadvezér a végső győztes, aki a legtöbb PP-t gyűjtötte. Egyenlőség esetén a játékos két seregének PP összegét kell figyelembe venni. Ha ez is döntetlen, akkor az a hadvezér győz, aki az utolsó csatát megnyerte.

SZABÁLYMÓDOSÍTÓ KÁRTYÁK

Az alapjáték hat kártyával bővül, de **ezek közül csak kettőt használtak** majd egyszerre, a többit tegyék vissza a játék dobozába. A véletlenszerűen kiválasztott két lapot tegyék a tábla mellé, hogy mindenki láthassa őket. **A szabáymódosító kártyákon szereplő utasítások elsőbbséget élveznek** a szabálykönyvben szereplő instrukciókkal szemben.

#1	Ha egy játékos presztízsnöveléskor az első helyen áll azon a területen, ahol a hadvezére található, akkor annyi plusz PP-t kap, mint amennyi az adott terület száma.								
#2	Ha egy területen holtverseny van, a játékosok a magasabb helyezésért kapnak pontot, nem pedig az alacsonyabbért.								
#3	Amikor egy játékos megszerzi a győzelem kártyát, ennyi pontot kap a szokásos 3-2-1 helyett: <table><tr><td>Helyezés</td><td>Első</td><td>Második</td><td>Harmadik</td></tr><tr><td>PP</td><td>4</td><td>2</td><td>0</td></tr></table>	Helyezés	Első	Második	Harmadik	PP	4	2	0
Helyezés	Első	Második	Harmadik						
PP	4	2	0						
#4	Játék során egyszer, amikor egy játékos hadvezére Kiotóba ér, annyi PP-t kap, mint amennyi a hadvezérkártyája száma.								
#5	Minden egyes csatában, amikor egy játékos olyan színű lapot játszik ki, mint a kezdőjátékos, kap 2 PP-t.								
#6	A hadvezéredet mindössze 1 AP-ért mozgathatod át egy szomszédos területre.								

KÁRTYASZÖVEGEK

Győzelem kártya

A csata győztese magához veszi ezt a kártyát, a következő hívásban ő lesz a kezdőjátékos, továbbá ellenőrzi hadvezére befolyását, és a helyezése szerint plusz PP-eket kap. Holtversenyért a kevesebb PP jár.

Helyezés	Első	Második	Harmadik
PP	3	2	1

JÁTÉKOSSEGÉDLET

Toborzás

Osszatok a 4 (3) fős játékban minden játékosnak 5 (6) lapot. Ezután mindenki egyszerre ad 2-2 lapot a bal oldali szomszédjának.

Csata

1. A játékosok egymás után kijátszanak 1-1 lapot. Kijátszás után azonnal végrehajtják annak hatását. A kijátszott lap lehetőleg ugyanolyan színű legyen, mint a kezdőjátékosé.
2. Megnézitek, ki viszi az ütést. A legmagasabb értékű lap nyer, szintől függetlenül. A Nindzsa akkor nyer, ha 6-os is van az ütésben. Egyenlőség esetén az utolsóként kijátszott lap nyer.
3. A győztes elveszi a győzelem kártyát, és megnézi, kap-e PP-t. Ő lesz a kezdőjátékos a következő hívásban.
4. Ez addig megy, amíg az összes kártyát ki nem játszottátok.

Presztíznövelés

Csökkenő sorrendben haladva osszatok ki az egyes területek befolyáspontjai alapján kialakult helyezések után járó, fordulónként változó mértékű PP-ket. Holtversenyért a kevesebb PP jár.

Harcoskártyák hatása

Lap **Hatás / Akciók**

Nindzsa Leteszél 0-3 szamurájsetont a készletedből bármely területre. Akár megosztva is.

Lapok 1-től 6-ig VAGY leteszél 0-3 szamurájsetont a készletedből a kijátszott kártya számával megegyező területre,

VAGY annyi akciót hajtasz végre, amennyi a kijátszott kártya száma:

- 2 AP Átmozgatód a hadvezéred egy szomszédos területre.
- 1 AP Egy szamurájodat áthelyezed egy szomszédos területre.
- 1 AP Leveszel egy ellenséges szamurájt arról a területről, ahol a hadvezéred van.

