

Dirk Henn játéka, 3-5 személy részére

SHOGUN

将
軍

JÁTEKSZABÁLYOK



Tartozékok

- **Játéktábla** – Két oldala van, az egyiket a "Nap", másikat a "Hold" szimbólum jelzi. Mindkét oldal Japán központi részét ábrázolja, de az 5 régió másképp van felosztva. Mindkét esetben a régiók 9 tartományra oszlanak.

Mindkét oldalon 8 tartományt egy szimbólum és egy világos határvonal jelöl. Ha a játékot hárman játszik, ezek a tartományok nem számítanak.



A játéktábla két oldala

- **53 Tartománykártya** – Minden tartományhoz tartozik 1 vagy 2 kártya aszerint, hogy a kártya csak egyik vagy mindkét oldalon szükséges.

A "Nap" és a "Hold" szimbólumok mutatják, hogy az illető tartománykártya a tábla melyik oldalára érvényes.



Hátlap



Érvényes a "Nap" oldalra

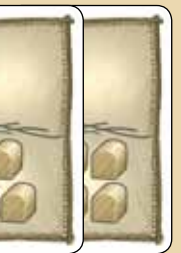


Érvényes a "Hold" oldalra



Érvényes mindkét oldalra

- **25 Láda-kártya** – Egy 5 lapból álló szett minden játékosnak. Minden szett kártyáinak felső oldala üres és az alsó oldalán 0 - 4 kincsesláda található.



A Láda-kártyák elő- és hátlapja

- **5 Különleges kártya** – A kártyák tulajdonosai különleges előnyökben részesülnek.



Az öt Különleges kártya elő- és hátlapja

- **10 Akciókártya** – Az elvégzendő feladatok sorrendjét jelzik.



Az Akciókártyák elő- és hátlapja

- **12 Eseménykártya** – A kártyák felső oldala egy eseményt mutat amely egy bizonyos feladat elvégzését befolyásolja. A kártyák alsó oldala a játékosok rizkvesztését jelzi a téli játékménnet idején.



Esemény

A játékosok téli rizkvesztése

Az Eseménykártyák elő- és hátlapja

- **5 Daimyo-kártya** – A játékosok sorrendjét jelzik.



A Daimyo-kártyák elő- és hátlapja



- **5 Játékostábla** – Mindegyik táblának két különböző oldala van. Az első oldal (tájkép) a kezdő tartományok kiosztására szolgál.

A hátoldalt a játék folyamán a játékosok saját akcióik megtervezésére használják.



- **310 Színes kocka** – A hadseregeket jelképezik, mind az 5 színből 62 kocka van.



- **20 Zöld kocka** – A semleges parasztseregek.



- **55 Kincsesláda** – A játékpénz, 35 természetes színű láda megfelel 1-1 ládának, 20 narancssárga láda, 1 megfelel 5 ládának.



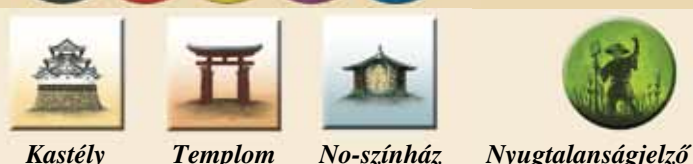
- **5 Pontjelző** – A játékosok aktuális győzelmeit jelölik az eredményjelző táblán.



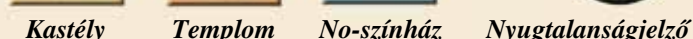
- **5 Rizsjelző** – A játékosok rizskészleteit jelölik az élelmi-szer-tartalékok listáján.



- **80 Épület-lapocskák** – 28 kastély, 26 templom és 26 No-színház. Fel lehet állítani a tartományokban és pontokat érnek a játékosoknak.



- **42 Nyugtalanágjelző** – Jelzik, hogy mennyire elégedetlenek a parasztok egy tartományban.



- **1 Háromrészes dobótorony** – A harcokhoz.

- **1 Tároló** – Az épületlapocskáknak, a nyugtalanág-jelzőknek és a kincsesládáknak.

- **1 Melléklet** – A kezdő felállással, a menetek összefoglalásával és az eseménykártyák magyarázatával.

- **1 Szabályzat**

A dobótorony tálja és tölcse – a rajzzal ellentétben – átlátszó műanyagból készültek, hogy a játékosok követni tudják a harci eseményeket. Technikai okok miatt az ábra feketének mutatja a dobótorony műanyagból készült részeit.

A dobótorony részei:
tölcser, kartontorony,
tálcska, amit minden játék
előtt össze kell állítani.



A játék célja

A játékosok a 16. századi Japán hercegeiként megpróbálják saját klánjukat uralomra juttatni, és Daimyo SHOGUNNÁ válni a játék végén. Ehhez nemcsak a lehető legtöbb tartomány meghódítása szükséges, hanem saját birodalom kiépí-

tése. Ez kastélyok, templomok és színházak építésével lehetséges. Az a játékos, aki Japán 5 régiójának valamelyikében a legtöbb ugyanolyan rendeltetésű épületet építi, értékes bónuszpontokat kap.

A játék előkészítése

Tartományok a játékban

A játékosok először meghatározzák, hogy a játék melyik oldalán - **Nap** vagy **Hold** – játszanak és ennek megfelelően helyezik el a táblát. A nem szükséges tartománykártyákat félreteszik (csak azokkal a tartománykártyákkal játszanak, amelyeken az oldálnak megfelelő szimbólum van).

Ha csak **3 játékos** játszik, akkor **8 tartománykártyára** nincs szükség. Az illető tartományok világos vonallal jelöltek.

A játék során ezeket a tartományokat nem lehet elfoglalni és nem lehet hadseregeket állomásoztatni rajtuk.



... a "Nap" oldalon való játékhoz



... a "Hold" oldalon való játékhoz



... mindkét oldalon való játékhoz

3 játékos esetén kiesnek a következő tartományok:

Izumo	Echigo
Iwami	Mutsu
Sanuki	Kazusa
Tosa	Awa-Boso
Iwami	Iyo
Aki	Tosa
Mutsu	Hitachi
Shimotsuke	Shimosa

A játékosok a következőket kapják:

Egy tetszőleges színű **játékos táblát**, 62 kockából álló **hadsereget**, egy **Daimyo-kártyát**, egy szett **Láda-kártyát** (0-4 kincsesláda) és a következő kezdőtőkét:

3 játékosnál mindenki 18 ládát,
4 játékosnál mindenki 15 ládát,
5 játékosnál mindenki 12 ládát.

A játékosok **hadseregét** és **ládáit** mindenki láthatja!
Kevesebb, mint 5 játékos esetén a nem szükséges elemeket visszatesszük a dobozba.



1 Daimyo- és 5 Láda-kártya



18 láda (3 játékos esetén)



62 hadsereg

A kezdő tartományok elosztása

A **tartománykártyákat** megkeverjük és letesszük őket lapjukkal lefelé. A két legfelső kártyát megfordítjuk.

A **játéktábla első oldalán** a Daimyo képe mellett 9 számított helység tűnik fel. Attól függően, hogy hány játékos játszik, elfoglalnak 7-9 helyet a megfelelő számú katonasággal. Az egy helyen állomásozó katonák egy csoportot alkotnak.

A hadseregeket úgy osztjuk el a kezdő tartományokban, hogy sorra minden játékos – a legidősebbel kezdve – elvesz egyet a két megfordított kártya közül, vagy húz a pakliból egy kártyát és a játékos táblájáról egy **tetszőleges nagyságú hadsereget** helyez a játéktábla egy tartományára.

Minden játékos kézbe veszi a kiválasztott tartományoknak megfelelő tartománykártyákat. A maradék hadsereg alkotja a játékos saját tartalékát.

Megjegyzés: ha nem tudjuk kiválasztani a tartományokat, akkor kihagyhatjuk "A kezdő tartományok elosztását" és kezdetjük a játékot a **Mellékletben** megadott alapállásból.



9 hely a kezdő hadseregek felállítására.

Ezt a helyet csak akkor foglaljuk el, ha hárman játszanak.

Ezt a helyet csak 3 vagy 4 játékos esetében foglaljuk el.

Ha valaki a két nyitott kártya közül elveszi az egyiket, akkor a pakliból új kártyát teszünk a helyére.

Ez addig folytatódik, míg a játékosok mindegyik hadseregüket elhelyezik a játéktáblán.

A ki nem osztott tartománykártyákat félretesszük a játéktábla mellé. A játék során meg lehet hódítani a tartományokat és így megkapni a kártyákat.

A kezdő tartományok kiosztása után mindenki **megfordítja** a játéktábláját az akciómezőkkel felfelé.

Megjegyzés: ha egy játékosnak a következő menetben is ugyanaz a két kártya áll a rendelkezésére, akkor visszateheti őket a pakliba és húzhat helyettük két új kártyát.

A játéktábla hátoldala a 10 akciómezővel, egy árverési mezővel és egy, az összes tartományt összefoglaló táblázattal



Győzelmi pontok és rizstartalék

A játékosok pontjelzői a jelzőoszlop "0"-val jelzett mezőjére kerülnek és a rizsjelzők az élelmiszertartalékokat jelző oszlop legalsó fokára.

Pontjelző oszlop

Élelmiszertartalékot jelző oszlop

Pontjelző

Rizsjelző



Dobótorony

Ezután feltöltjük a dobótornyot.

A fejenként 7 játékoshadsereg, valamint a 10 parasztsereg a toronyba kerül.

Kiesett hadseregek visszakerülnek a tartalékba.

A parasztseregek általános tartalékot képeznek.

Kincsesládák

A kincsesládákkal lehet a különböző akciókat kifizetni. A játékosok között nem kiosztott kincsesládák az általános tartalékba kerülnek.



Példa: 3 játékos esetén a játék megkezdése előtt a toronyba 31 kocka kerül.

Eseménykártyák

Az eseménykártyákat megkeverjük és lefelé fordítva pakliba rendezzük.

Ezután a legfelső **4 eseménykártyát** felfordítva az asztalra tesszük.

A következő 3 menetben ezen események egyike minden játékos számára bekövetkezik.

A 4. menetben (télen) az utolsó eseménykártya megmutatja, mennyi rizstartalékot veszítenek a játékosok.



Példa: 4 - találmásra kihúzott - eseménykártya lapjával felfelé az asztalra kerül

Az **akció-** és **különleges kártyákat** is megkeverjük és lefordítva az asztalra helyezzük.



5 Különleges kártya



10 Akciókártya

A játék menete

A játék 2 éven keresztül folyik, összesen 8 menetben: az első 3 menet (tavasz, nyár és ősz) után következik a "téli" menet, a kiértékelés.

Ezután a második 4 menet következik.

Tavasz, nyár és ősz

Mindhárom menet a következő lépések szerint zajlik:

- Az akciókártyák kirakása
- A különleges kártyák kirakása
- A saját akciók megtervezése és az ajánlattétel
- Esemény meghatározása
- A játékosok sorrendjének a meghatározása
- Az akciók véghezvitele

■ Az akciókártyák kirakása

Az akciók a játékosok cselekvési lehetőségeit jelentik. Mind a **10 akciólehetőség adott a játékosok tábláin**. Minden játékos minden menetben egyszer elvégezheti ezeket az akciókat a saját birodalmában.

Minden menetben meghatározzák az akciók **sorrendjét**.

A 10 akciókártyát megkeverik és az első ötöt lapjukkal felfelé a játéktábla alján levő mezőkre helyezik **1-től 5-ig**. A következő 5 kártyát **lefordítva** a további mezőkre helyezik (6-tól 10-ig).

Megjegyzés: a lapjukkal felfelé fordított kártyák jelzik, mikor mit kell csinálni, először 1, azután 2 és így tovább. Az első 5 akciókártya látható és mindenki megtervezheti, mikor melyik akciót szeretné a saját tartományaiban végrehajtani. A többi 5 akciókártyát csak körönként fedjük fel a játék folyamán.



Példa a 10 akciókártya kirakására

■ A különleges kártyák kirakása

A különleges kártyákat megkeverjük és **lapjukkal felfelé** sorban kirakjuk a megfelelő mezőkre. Később ezekre licitálnak a játékosok. Ezek a kártyák két információt is tartalmaznak: a mező, ahol az adott kártya található, meghatározza a játékos **sorrendjét** a játékban, maga a kártya pedig jelzi, hogy a játékos az **aktuális menetben** milyen **előnyt** kap:

+1 Kincsesláda,

Az "Adóbehajtás" akciónál a játékos 1-gyel több ládát kap.



+1 Rizs

A "Rizsbeszedés" akciónál a játékos 1-gyel több rizst kap.

6 Hadsereg

Az "5 Hadseregfelállítás" akciónál a játékos 6 hadsereget kap.

+1 Hadsereg támadásnál

A támadó játékos a "Harc / A és B mozgatása" akcióknál a saját tartalékból 1 hadsereggel többet tehet a toronyba.

+Hadsereg védekezésnél

A védekező játékos ellenséges "Harc / A és B mozgatása" akcióknál a saját tartalékból 1 hadsereggel többet tehet a toronyba.

Megjegyzés: ha egy akciót egy esemény és egy különleges kártya befolyásol, akkor először az eseményt alkalmazzuk, utána pedig a különleges kártyát.

Példa: Ernő az adókat szedi be Settsuban. Settsu fizet neki 7 ládát. Az aktuális esemény az adó felső határát 5 ládában határozza meg. Mivel ebben a menetben Ernőnek egy "+1 Kincsesláda" különleges kártyája van, 1 ládával többet kap, tehát összesen 6 ládát.



A saját akciók megtervezése és az ajánlattevés

A játékosok egyidejűleg és titokban elhatározzák, hogy melyik tíz akciót hajtják végre a saját tartományaikban.

Minden játékos kiválaszt egy tartománykártyát és lapjával lefelé a saját játéktáblája egy akciómezőjére helyezi.

A következő akciók léteznek:

Kastélyépítés

Befizetünk 3 ládát az általános tartalékba és elhelyezünk egy kastélyt egy tartományban.

Templomépítés

Fizetünk 2 ládát és építünk egy templomot.

No-színházépítés

Fizetünk 1 ládát és építünk egy No-színházat.

Épületet csak **szabad** területre helyezhetünk. Minden tartományban van 1-3 hely ahová lehet építeni.

Egy tartományban nem lehet ugyanazt az épületet többször elhelyezni.

Rizs beszédése

A játékos annyi rizst kap, amennyi a választott tartománykártyán van. A játékos rizsjelzője a megfelelő fokozatra kerül.

Adószedés

A játékos annyi kincsesládát kap az általános tartalékból, amennyi a választott tartománykártyán van.

Ha egy játékos egy tartományban adót és rizst szed, az **felkeléshez** vezethet.

(Lásd a 11. oldalt: Harci szabályok).

Megjegyzés: ha megtörténik az a ritka eset, hogy valakinek nincs elég kártyája ahhoz, hogy mind a tíz akciómezőt lefedje, akkor a maradék mezőket szabadon hagyja. Ezekre az akciókra ugyanaz érvényes, mint azokra a mezőkre, amelyeken láda-kártyák vannak.



Akció:
Kastélyépítés



Akció:
Templomépítés



Akció:
Színházépítés



Példa: Akiban egy templomot építettek. Még van hely 1 másik építményre. Oda már csak színházat vagy kastélyt építhetünk.



Akció:
Rizsbeszedés



Akció:
Adószedés

Minden tartománykártyán megtalálható a beszédhető adó és rizs mennyisége.



Ha **nem tört ki** felkelés vagy egy felkelést sikeresen **levertünk**, akkor egy **nyugtalanágjelző** kerül a tartományba.

5 hadsereg felállítása

Fizetünk 3 ládát és a saját készletünkéből felállítunk 5 hadsereget egy tartományban.

3 hadsereg felállítása

Fizetünk 2 ládát és a saját készletünkéből felállítunk 3 hadsereget egy tartományban.

1 hadsereg felállítása / mozgatása

Miután fizettünk **1 ládát**, felállítunk **egy hadsereget** a kiválasztott tartományban. Ezután **ebből a tartományból** áthúzzhatjuk ezt a hadsereget egy **saját szomszédos** tartományba (harcolni nem lehet!).

Általános szabályok a hadseregek mozgatásánál:

- Akárhány csapatot átvihetünk egy szomszédos tartományba, de legalább **1 hadsereg kell, hogy maradjon az eredeti tartományban**.
- Egy tartományban **akármennyi** hadsereg állomásozhat.
- Azok a tartományok is **szomszédosnak** számítanak, melyek között jelzett út van a tengeren át.

Harc / Mozgatás -A-

A hadseregeket áthelyezzük egyik tartományból a másikba. Ha a szomszédos tartomány nem a sajátunk (semleges, vagy a társunké), akkor harcolunk érte (lásd *Harci szabályok, 11. old.*) ebben az esetben is legalább **1 hadseregnek vissza kell maradnia az eredeti tartományban** helyőrségként.

Harc / Mozgatás -B-

Ugyanúgy mint az -A- esetében.

Ha egy akciót **nem** akar a játékos a saját birodalmában végrehajtani, akkor **letakarja egy Láda-kártyával**. Ebben az esetben **nem számít** a kártyán lévő ládák száma.

Ajánlattevés a játékosok sorrendjére

Mindenki egy titkos ajánlatot tesz a **játékosok sorrendjére, ideértve a különleges akciókat** is. Egy nem használt tartomány- vagy láda-kártyáját **lapjával lefelé** a saját játékos táblájának licitálómezőjére helyezi.

Ha lehetséges - a tábla mind a 11 mezőjén kell, hogy legyen egy lefordított kártya. Egy mezőre csak **1 kártyát** helyezhetünk.



Akció:
5 hadsereg
felállítása



Akció:
3 hadsereg
felállítása



Akció:
1 hadsereg
felállítása/
mozgatása



Példa: a hadseregeket lehet tengeri úton (szaggatott vonal) Shima és Izu között mozgatni.



Akció:
Harc / A
mozgatása



Akció:
Harc / B
mozgatása

Példa: ebben a menetben Peti adót szed. Egyik tartományából – Settsuból – 7 láda adót szedhet. Ha erre határozza el magát, akkor "Settsu" tartománykártyáját a saját játéktábláján lefordítva az "Adószedés" mezőre helyezi. Ez azonban azt is jelenti, hogy ebben a menetben Settsuban már nem végezhet semmilyen más akciót, mivel a kártyáját már letette.



Esemény meghatározása

Az eseménykártyákat (2, 3 vagy 4, a menettől függően) megkeverjük és húzunk egyet belőlük, majd lapjával felfelé a játéktábla eseménymezőjére helyezzük. Ez a kártya mutatja, milyen esemény történik az adott menetben. Az esemény megváltoztatja a játékosok bizonyos akcióit.

A többi eseménykártyát a játéktábla mellé helyezzük.



(Az eseménykártyák magyarázata a Mellékletben található)

A játékosok sorrendjének a meghatározása

A játékosok felfedik az ajánlatukat (a licitáló mezőn lévő kártyát) és a kártyán látható díjat befizetik a bankba, akinek tartománykártyája van, az nem fizet semmit.

Az ajánlatok nagysága szerint a játékosok elfoglalják helyüket a sorrendet jelölő mezőkön (a legnagyobb ajánlat az 1-es és így tovább, csökkenő sorrendben 5-ig) és Daimyo-kártyájukat az ott található különleges kártyára cserélik. A megmaradt különleges kártyákat ebben a menetben félretesszük.

Aki tartománykártyát ajánlott, az előnyben van a láda nélküli láda-kártyát ajánlóval szemben.

Ezután következnek, akik nem ajánlottak kártyát (csak akkor, ha az illetőnek nem volt elég tartománykártyája).

Ha több játékos is ugyanolyan kártyát tett, akkor összekeverik az illetők Daimyo-kártyáit és ezek sorrendje szerint választanak mezőt a játékosok. A játéktáblán lévő Daimyo-kártya mutatja a játékosok sorrendjét.

Az üresen maradt mezőket (3 vagy 4 játékos esetén) nem vesszük figyelembe.

Megjegyzés: egy tartománykártya licitálásának előnye: nem kell fizetni és mégis előnyben vagyunk azzal szemben aki egy "0" értékű láda-kártyát játszik. Hátránya: minden játékos tudja, hogy ebben a menetben melyik tartományban nem viszünk véghez semmiféle akciót.



Példa: ha egy játékos elveszi az 1-es mezőn található különleges kártyát, akkor ő kezdheti a menetet.



Példa a játékra hármasban: ebben a menetben a sorrend a következő: Piros – Kék – Fekete.

Az akciók véghezvitele

Az akciókat abban a sorrendben vesszük véghez, amilyen sorrendben állnak az akciókártyák a játéktábla szélén.

A sorrendnek megfelelően minden játékos elvégzi a megfelelő akciót a következő akció előtt.

Ha egy akció megtehető, akkor kötelesek vagyunk véghezvinni. Ha egy játékos nem, vagy csak részlegesen hajthat végre egy akciót, akkor az akció teljesítése kimarad a jelen menetben.

Ezután felfedjük a következő akciókártyát.

Miután mind a 10 akció teljesítve van, vége a menetnek. Mindenki visszakapja a Daimyo-kártyáját és helyette egy különleges kártyát ad le. A menet eseménykártyáját kivesszük a játékból.

Az akciókártyákat újrakeverjük és kezdődik a következő menet.

A játéktáblán lévő tartománykártyákat csak a 10. akció után vesszük ismét kézbe. Kivéve, ha meghódítják egy tartományunkat. A megfelelő kártyát rögtön átadjuk.



Ha minden játékos elvégezte az akcióit, akkor az akciókártyát félretesszük és megfordítjuk a következőt.

Megjegyzés: az őszi menet után a Daimyo-kártyák a téli menet végéig az asztalon maradnak, mert ugyanez a sorrend érvényes a téli menetben is.

Miután az őszi menet befejeződött, következik a téli menet.

Téli menet

Ebben a menetben a játékosok rizzsel kell, hogy ellássák a tartományokat, különben felkelés törhet ki! Ekkor történik a kiértékelés.

• A tartományok rizzsel való ellátása

Csökken a játékosok rizstartaléka. A negyedik eseménykártya jelzi, hogy a játékosok hány egység rizst vesztenek. Ennek megfelelően megváltoztatjuk a rizsmutatót.

Minden játékosnak kell, hogy legyen tartományonként egy egység rizse. Ha nincs minden tartományban legalább egy egység rizs, akkor a birodalomban egy vagy több felkelésre kerül sor (lásd a Harci szabályokat a 11. oldalon).



Példa: ezen a télen a játékosok 3 egység rizst vesztenek.



Készletláblázat

• Felkelések

A felkelések számát és nagyságát a játéktáblán található készletláblázat adja meg. (lásd jobbra) >>>

A balfelől ülő játékos a **“Felkelő tartományok”** számának megfelelő kártyát húz az illető játékos tartománykártyáiból (nem láda-kártyákat!). Az illető tartományokban kitör a **felkelés** (lásd a Harci szabályokat a 11. oldalon). Ha egy játékosnak több tartományában is felkelés tör ki, akkor meghatározhatja azok sorrendjét.

Éhező tartományok Felkelő tartományok Parasztok, akik a toronyba kerülnek

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

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

• Kiértékelés

A játékosok pontokat kapnak minden tartományért, minden épületért és egy régió belül a legtöbb egyforma épületért is:

Minden saját tartomány	1 pont
Minden épület	1 pont
Egy régió belül:	
A legtöbb kastély*	3 pont
A legtöbb templom*	2 pont
A legtöbb No-színház*	1 pont

* Egyenlőség esetén a játékosok 1 ponttal kevesebbet kapnak.

Minden kapott pont egy mezőt jelent a pontjelzőn.

Az első 4 menet után megfordítunk **4 új eseménykártyát**, a rizsjelzőket ismét **“0”-ra** visszük és a **nyugtalanságjelzőket kivesszük** a tartományokból.

Ezután 4 újabb menet következik (tavasz, nyár, ősz, tél) és az utolsó, téli menet kiértékelésével a játék befejeződik.

4 menet után: 4 új eseménykártya, elvenni a nyugtalanságjelzőket és visszaállítani a rizsjelzőt.



Harci szabályok

Általánosan a dobótoronyról

Minden harc a toronyban dől el. Valamelyik játékos veszi az összes érintett hadsereget (a támadó és a védekező színes kockáit) és a tálban lévő többi kockával együtt a toronyba dobja. Egyes kockák kiesnek a toronyból, mások benne maradnak, így a harc kimenetele a szerencsétől is függ.

Fontos, hogy a tornyot ne ürítsük ki szándékosan (csak a játék után!). A játék közben véletlenül kiesett kockákat hagyjuk a tálban és a következő harc alkalmával dobjuk vissza őket a toronyba.

Mikor harcolunk?

Harcolni kell a következő helyzetekben:

- **Játékos játékos ellen** – ha egy játékos hadseregei olyan idegen tartományba lépnek, ahol már más hadserege áll.
- **Játékos semleges tartomány ellen** – ha egy játékos hadseregei olyan tartományba lépnek ahol nincs más hadsereg (a tartomány semleges és még nem tartozik senkihez).
- **A parasztok fellázadnak egy játékos ellen (felkelés).**
A felkelésnek két oka lehet:
 - **Rizs- és adószedés** – a játékos olyan tartományban szed rizst vagy adót, ahol már legalább 1 **nyugtalan-ságjelző** van;
 - **Téli éhínség** – a játékos a téli időszakban **nem tudja** minden tartományát ellátni **rizsszel**.

Részvétel a harcban

Játékos játékos vagy semleges tartomány ellen

A támadó mindig az összes, az adott tartományban rendelkezésére álló sereggel küzd.

Ehhez jönnek az adott tartományban lévő védő összes seregei.

Ha a **tartomány semleges**, akkor a toronyba **1 paraszthadsereg** kerül a tartalékból.

A csaták alkalmával a **tálkában levő minden hadsereg** is a toronyba kerül.

A parasztok fellázadnak egy játékos ellen (felkelés)

Ebben az esetben a **játékos a védő** és beveti az illető tartományban állomásozó összes seregét.



Megjegyzés: ahhoz, hogy egy tartományt megtámadhassunk, legalább két hadseregre van szükség: az egyik belép a meghódítandó tartományba, a másik pedig az eredeti tartományban marad.

Fontos:

Soha egy tartományra sem kerül parasztsereg!

Még akkor sem, ha a parasztok győznek, a torony tálkájából a parasztsereg kockái az általános készletbe kerülnek.

Ehhez annyi parasztot veszünk el az általános készletből, ahány nyugtalanságjelző volt a tartományban a felkelés előtt.

Felkelés télen

Ha a felkelés téli menetben történik, a készletláblázatnak megfelelő számú parasztot veszünk hozzá.

Ebben az esetben is a toronyba kerül minden hadsereg a tálkából.

A csata eredménye és következményei

Megszámoljuk a toronyból a tálkába kiesett hadseregeket. Az a játékos nyer, akinek a tálkában több hadserege van.

A nem érintett felek hadseregeit nem számoljuk és a tálkában hagyjuk.

Játékos játékos vagy semleges tartomány ellen

Ha a védő tartományában **nincs nyugtalanság**, akkor a tálkában levő **összes parasztsereg a védőnek számítódik be**. (Veszteségek esetén a parasztokat vesszük ki elsőnek, a maradék visszakerül a készletbe).

Az a fél veszít, akinek kevesebb hadserege van a tálkában. A vesztes fél seregei visszakerülnek a készletbe.

A nyertes fél is ugyanannyi hadsereget veszít, ezek is visszakerülnek a készletbe.

A maradék seregét a nyertes elhelyezi a meghódított tartományban. Megkapja vagy megtarthatja a tartománykártyát.

Ha egy csata **döntetlenre** végződik, **mindkét sereg** visszakerül a megfelelő készletbe. A tartományról elveszük az összes **épületet, hadsereget és nyugtalanságjelzőt**. A tartománykártya visszakerül a készletbe.

A parasztok fellázadnak egy játékos ellen (felkelés)

Ha a parasztok győznek vagy döntetlenre végződik a csata, mindkét hadsereg visszakerül a készletbe. Az épületek és a nyugtalanságjelzők, valamint a tartománykártya is a készletbe kerül.

Ha a játékos győz, a tálkából a maradék hadseregét visszateszi a tartományba.

Megjegyzés: ha egy tartomány gazdát cserél, rögtön kézbe kell adni a tartománykártyát, akkor is, ha ennek még a játékos táblán lenne a helye.



Példa: Peti megemeli az adókat Mikawan. Mivel ott már két nyugtalanságjelző van, felkelés tör ki. Peti a 4 mikawai hadseregét a két parasztsereggel és a tálka tartalmával együtt a toronyba helyezi. Ha megnyeri a csatát, megtartja a tartományát és még egy nyugtalanságjelző kerül Mikawara.



Példa: tél van és Ernőnek hiányzik 2 egység rizse. Véletlenül Kai tartományát húzzák ki és ott felkelés tör ki. Összesen 3 parasztsereg harcol (2 a táblázat szerint + 1 a tartományban lévő nyugtalanságjelző miatt).

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



Megjegyzés: ha csak parasztseregek estek a tálkába, akkor az eredmény döntetlennek számít, akkor is ha a védőnek kellett volna győznie.



Példa: a kék játékos 4 hadsereggel belép Shinanoból Kozukéba, ami sárga tartomány. Harcra kerül sor, a támadó (4 x kék) és a védő (3 x sárga) hadseregeket a toronyba dobják. Alul kiesik 3 kék, 1 sárga és 1 zöld (paraszt) hadsereg.

Mivel Kozukeban most éppen nyugalom van, a parasztok a védő – a sárga játékos – oldalán harcolnak. Mégis a kék játékos győz (3:2). A sárga és a zöld hadsereg, valamint 2 kék hadsereg visszakerül a készletbe. A megmaradt "győztes" kék hadsereg Kozuke tartományba kerül. A kék játékos megkapja a sárga játékosról Kozuke tartománykártyáját.



A játék vége

A második téli menet és a második kiértékelés után a játéknak vége. A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek több kincsesládája van.



www.m-agnes.hu



Összefoglaló

Játékelőkészítés

1. A tartománykártyák kiválogatása

(játékoldal/3 játékos)

2. Kellékek kiosztása; minden játékos kap:

- Játékostáblát, Daimyo-kártyát és 62 hadsereget
- Kincsesládát: 3 játékosnál 18-at
4 játékosnál 15-öt
5 játékosnál 12-t
- 1 szett láda-kártyát (0 – 4 Kincsesládával)

3a. A tartományok elosztása kérés szerint

- 3 játékos elfoglal 9 tartományt
- 4 játékos elfoglal 8 tartományt
- 5 játékos elfoglal 7 tartományt, *vagy*

3b. A tartományok elosztása szabály szerint (lásd lent)

4. A dobótorony feltöltése: 7 hadsereg játékosonként és 10 parasztsereg (a kiesett kockák visszakérülnek a készletbe)

5. Négy eseménykártya húzása

Játékmenetek

1. Tavasz

■ Az akciókártyák kirakása

■ A különleges kártyák kirakása

■ A saját akciók megtervezése és az ajánlattétel

■ Esemény meghatározása

■ A játékosok sorrendjének a meghatározása

■ Az akciók véghezvitele

2. Nyár – úgy mint a tavasz

3. Ősz – úgy mint a tavasz

4. Tél

- Gabonaveszteség ill. lázadások
- Pontozás
- Nyugtalanságjelzők eltávolítása
- Négy új esemény húzása
- A rizsjelző lenullázása

5. Év, illetve a második év után a játék vége

A tartományok szabályszerű elosztása

Ez a felosztás a "Nappal" jelölt játékoldalra érvényes. Ezt az oldalt és ezt a felállítást javasoljuk a kezdőknek.

A táblázatok megadják a tartomány nevét és mellette a tartományba helyezett hadseregek számát.

Mindenki megkapja a megfelelő tartománykártyákat (figyelembe kell venni a játékoldal szimbólumát!).

Kezdő felállítás 3 játékosnak

A játékos		B játékos		C játékos	
Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg
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

4 játékosnak

A játékos		B játékos		C játékos		D játékos	
Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg
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

5 játékosnak

A játékos		B játékos		C játékos		D játékos		E játékos	
Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg	Tartomány	Hadsereg
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



Az eseménykártyáknak kétféle szerepük van. A kártya felső része mutatja, hogy egy akció hogyan változik az adott menetben.

Az alsó rész a játékosok téli rizszvesztését mutatja.

Mivel egy év elején mind a 4 eseménykártya lappal felfelé kerül az asztalra, a játékosoknak lehetőségük van ezek függvényében megtervezni a játékot. Így nincsenek teljesen kiszolgáltatva az eseményeknek.

A játékosok akcióira nem csak az eseménykártyák vannak hatással, hanem a különleges kártyák is befolyásolják őket.

Ezért fontos a változtatások kivitelezésének a sorrendje. Általános szabály: először az eseményt vesszük figyelembe, aztán a különleges kártya hatását.

Példa: a játékos 6 hadsereget kap.



Egy No-színház építésénél kivesszünk 1 nyugtalanságjelzőt a tartományból.

Téli rizszvesztés: 5 egység



Egy No-színház építésénél kivesszünk 1 nyugtalanságjelzőt a tartományból.

Téli rizszvesztés: 7 egység



Egy semleges tartomány megtámadásánál 2 parasztsereget dobunk a toronyba.

Téli rizszvesztés: 3 egység



Olyan tartomány támadásánál, ahol kastély is van, a védő a készletéből még egy hadsereget dobhat a toronyba.

Téli rizszvesztés: 2 egység



Olyan tartomány támadásánál, ahol kastély is van, a védő a készletéből még egy hadsereget dobhat a toronyba.

Téli rizszvesztés: 6 egység



Ebben a menetben nem lehet megtámadni olyan tartományokat, ahol templom található.

Téli rizszvesztés: 3 egység



Az "Adószedés" akciónál legtöbb 5 kincsesládát kapunk, akkor is, ha a tartománynak nagyobbak a bevételei.

Téli rizszvesztés: 0 egység



Az "Adószedés" akciónál legkevesebb 6 kincsesládát kapunk, akkor is, ha a tartománynak kevesebb a bevétele.

Téli rizszvesztés: 2 egység



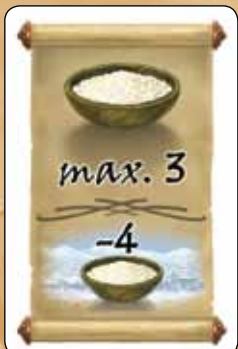
Ebben a menetben nem lehet megtámadni olyan tartományokat, ahol templom található.

Téli rizszvesztés: 4 egység



A "Rizszbeszedés" akciónál legkevesebb 4 egység rizst kapunk, akkor is, ha a tartománynak kevesebb a bevétele.

Téli rizszvesztés: 3 egység



A "Rizszbeszedés" akciónál legfeljebb 3 egység rizst kapunk, akkor is, ha a tartománynak nagyobbak a bevételei.

Téli rizszvesztés: 4 egység



A "5 illetve 3 hadsereget venni" akciónál csak 3, illetve 2 hadsereget kapunk.

Téli rizszvesztés: 1 egység