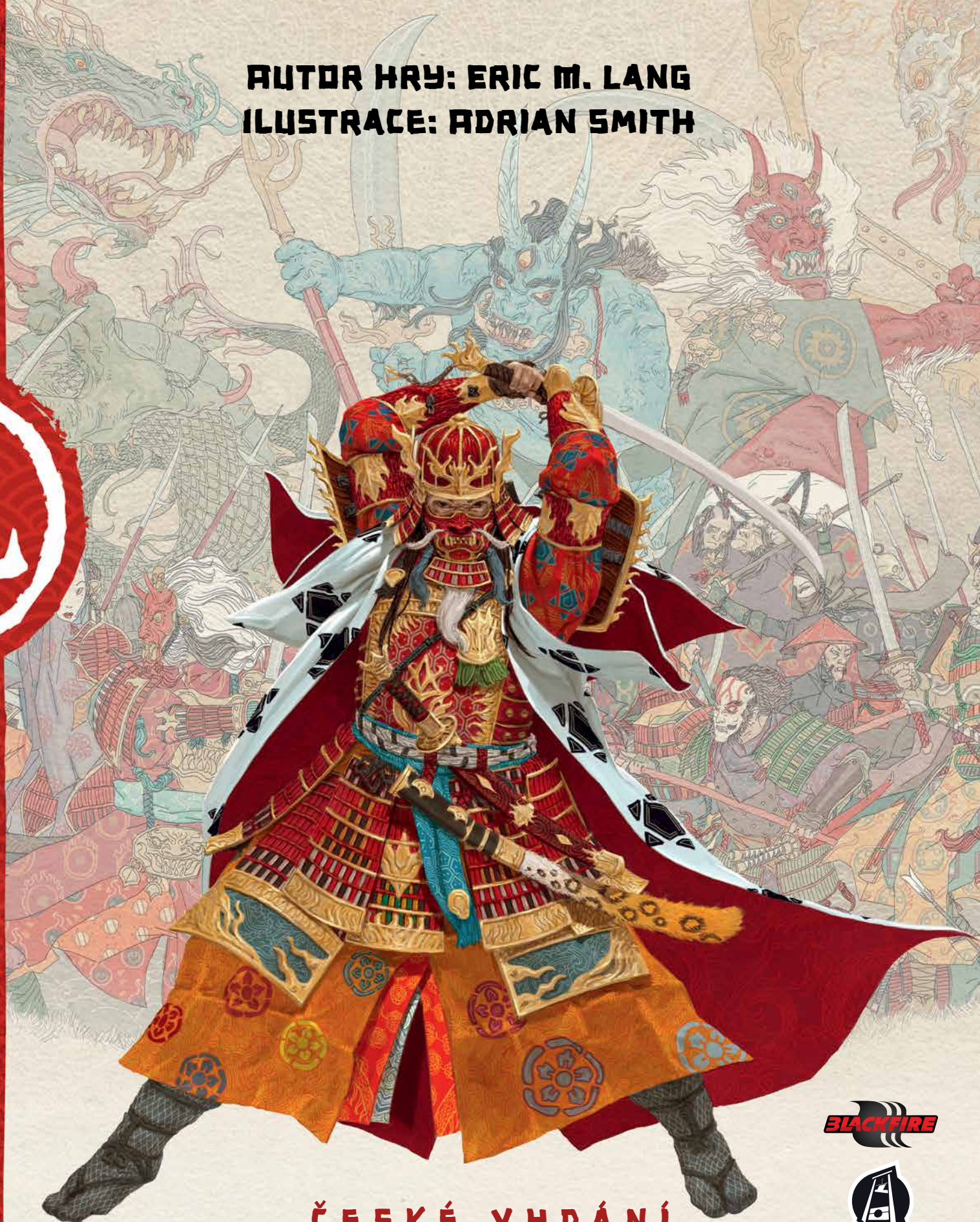


AUTOR HRY: ERIC M. LANG
ILUSTRACE: ADRIAN SMITH



RISE



ČESKÉ VYDÁNÍ

ÚVOD	02
Cíl hry	02
HERNÍ SOUČÁSTI	03
PŘEHLED	05
Herní plán	05
Klanové zástěny	06
Figurky	06
Karty ročních období	07
Čest	07
Vyjednávání	08
PŘÍPRAVA HRY	08
Příprav svůj klan	08
Příprav bohy	09
Příprav balíček ročních období	09
Poslední kroky	09
HRANÍ ROČNÍCH OBDOBÍ	10
PŘÍPRAVA ROČNÍHO OBDOBÍ	10
Příprava na válku	10
Příprava karet ročního období	11
Příjem ročního období	11
Návrat zajatců	11
ČAJOVÝ OBŘAD	11
Výhody spojenectví	12
POLITICKÁ FÁZE	13
Mandáty	13
Verbování	14
Přesun	15
Výcvik	16
Sklizeň	17
Zrada	18
Uctívání bohů	19
FÁZE VÁLKY	20
Vyhodnocení bitev	22
Seppuku	22
Braní zajatců	22
Najmutí Rónina	23
Výsledek bitvy	23
Císařské básně	23
Válečné reparace	24
ÚKLID ROČNÍHO OBDOBÍ	25
ZIMA – KONEC HRY	25
KLANY	26
AUTOŘI	27
PŘEHLED PRAVIDEL	28

Úvod

Velcí a zapomenutí bohové se vrátili z podsvětí, znepokojeni počínáním v císařství vládnoucího Šóguna.

Na začátku jara, během Velkého Nového roku, oslovili bohové posvátné klany s úkolem: Získejte pro sebe zpět zemi Nippon a vraťte jí zpět její čest a duchovní tradice.

Nicméně každý klan je svázán vlastními hrdými tradicemi a každý má vlastní pohled na to, jak velký úkol splnit pomocí diplomacie i válek napříč osmi provinciemi.

Musejí být uzavřena spojenectví, v nichž je zrada nevyhnutelná. Čestnost přináší úspěchy i pády. Politické mandáty musejí být využity a zničující války musejí být vybojovány. Vyhraje ten, kdo prokáže své schopnosti a umění vyjednávat.

S přicházející zimou může zůstat jen jeden vítěz.

Ty, čestný Šógun, vedeš jeden z velkých klanů. Máš čest, ctnost, ducha a vládneš i ocelí, abys mohl splnit tento starodávny slib?



Cíl hry:

Rising Sun je desková hra pro 3 až 5 hráčů, odehrávající se v legendárním feudálním Japonsku. Hráči vedou své klany k vítězství shromažďováním vítězných bodů v průběhu několika ročních období. Uzavírají i opouštějí spojenectví, vybírají politické akce, uctívají bohy, vylepšují svůj klan a umisťují své figurky na mapu Japonska. Vítězné body mohou být získány několika způsoby, od vítězství v bitvách, přes sklizeň ve správné provincii, po hromadění ctností získaných vaším klanem. Jakmile přijde zima, bude hráč s nejvíce body vládnout zemi vycházejícího slunce.

HERNÍ SOUČÁSTI



5 klanových
zástěn



1 herní plán



7 dílků svatých



10 dílků politických
mandátů



21 základních karet ročních
období (7/roční období)



5 politických/válečných tabulek



24 žetonů válečných
provincií (8/roční období)



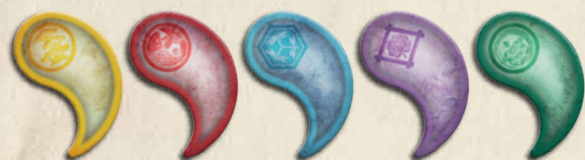
15 karet ročních
období s čajovou
konvicí
(5/roční období)



15 karet ročních
období s jezdcem
(5/roční období)



15 karet ročních
období s bránou
(5/roční období)



5 žetonů spojení



20 žetonů pevností
(4/klan)



20 žetonů
Rónina



8 žetonů
pořadí bitev



65 plastových
mincí



10 žetonů klanů
(2/klan)



10 figurek klanu Bonsaje
(6x Samuraj, 3x Kněz, 1x Daimjó)



10 figurek klanu Ryby
(6x Samuraj, 3x Kněz, 1x Daimjó)



10 figurek klanu Vážky
(6x Samuraj, 3x Kněz, 1x Daimjó)



10 figurek klanu Lotosu
(6x Samuraj, 3x Kněz, 1x Daimjó)



10 figurek klanu Želvy
(6x Samuraj, 3x Kněz, 1x Daimjó)



8 figurek monster



5 velkých podstavců pro monstra (1/klan)



15 bílých
podstavců
pro Kněze



5 černých
podstavců
pro
Daimjóa

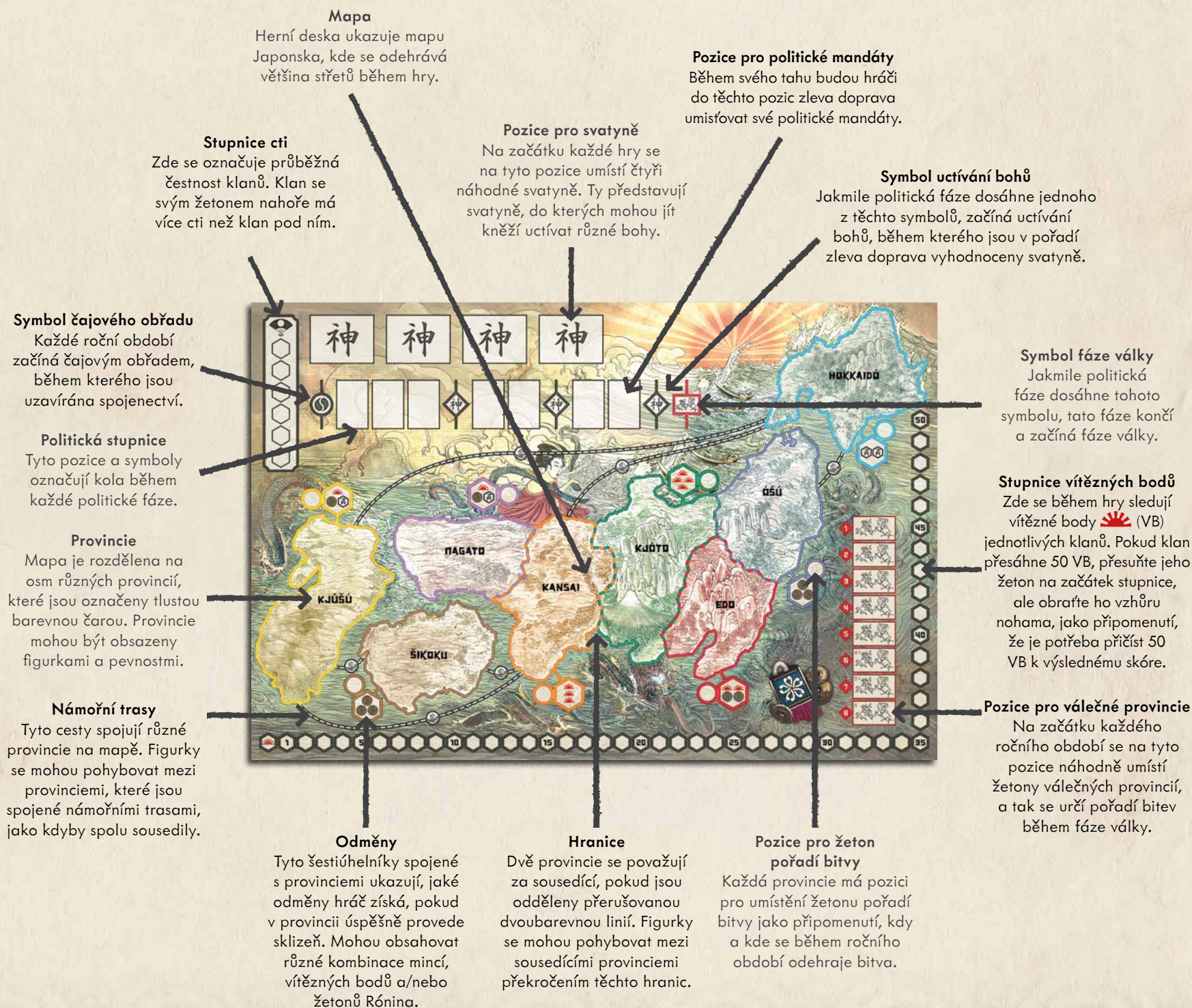


15 podstavců pro monstra (3/klan)

4 - PRAVIDLA

PŘEHLED

HERNÍ PLÁN



KLANOVÉ ZÁSTĚNY

Každý klan má svou vlastní zástěnu, která ukazuje všechny důležité informace. Pamatujte si, že během politické fáze nesmí být za zástěnou nic skryto. Během fáze války jsou za zástěnou skryty nabídky hráčů, ale nic jiného.

Schopnost klanu

Každý klan má speciální schopnost, která ho ovlivňuje v průběhu hry.

Počáteční úroveň cti
Toto číslo ukazuje pozici klanu na stupnici cti během přípravy hry.



Příjem ročního období
Hráči začínají každé roční období s počtem mincí, který je vyobrazen na jejich klanové zástěně.

Domácí provincie
Každý klan začíná hru s Daimjóem, Samurajem a pevností ve vyznačené domácí provincii.

Vlastnosti klanových figurek
Tato část připomíná hráčům, jaké vlastnosti mají různé klanové figurky.

Bonus na konci hry
Tato část připomíná, kolik VB hráč získá za nasbírané žetony z co největšího počtu různých válečných provincií.

FIGURKY

Každý klan má 10 figurek: 1x Daimjó, 3x Kněze a 6x Samuraje. Tyto figurky jsou uchovávány v rezervě hráče vedle jeho klanové zástěny, dokud nejsou použity. Figurky se vrací do rezervy také v případě, že jsou zabity.

Všechny figurky ve hře mají sílu 1, pokud není na kartě ročního období, kterou hráč získal, napsáno něco jiného.

Pro snadnější rozlišení mezi druhy figurek v rámci klanu umístěte každou figurku **Daimjó** na černý podstavec a každou figurku **Kněze** na bílý podstavec.



Samuraj – toto jsou tví pěšáci. Nemají žádné speciální schopnosti. Ačkoliv má každý klan pro Samuraje dvě rozdílné figurky, vlastnosti mají totožné.



Kněz – tito duchovní bojovníci bojují stejně jako Samurajové, ale mají navíc speciální schopnost: pokud je verbuješ, můžeš si vybrat, jestli je pošleš uctívat bohy, nebo je umístíš na mapu.



Daimjó – toto je vůdce tvých sil, nejspolehlivější jednotka. Nemůže být vzat do zajetí jinými hráči a nemůže být odstraněn z mapy zradou. Je také odolný vůči některým speciálním efektům, jako je například schopnost monster automaticky zabít figurku.

6 - PRAVIDLA



Monstrum – tyto legendární bytosti se mohou stát členy tvého klanu během výcviku. Když je získáš, přiřaď k nim podstavec v barvě svého klanu. Monstrum je okamžitě vyvoláno v jedné ze tvých pevností a do konce hry je součástí tvého klanu. Pokud je zabito, vrací se do tvých rezerv. Není žádný limit, kolik monster může klan vlastnit (ani když klanu dojdou barevné podstavce). Každé monstrum má speciální schopnost, která je popsána na jeho kartě ročního období (jeho síla je stále 1, pokud není uvedeno jinak).

KARTY ROČNÍCH OBDOBÍ

Karty ročních období jsou rozděleny na tři období: jaro, léto a podzim. Klanům, které je získají, poskytují různé schopnosti.



Základní karty ročních období nemají žádný speciální znak na zadní straně, což značí, že musejí být součástí každé hry.



Sady speciálních karet ročních období mají speciální symbol na zadní straně. Pro každou hru si hráči zvolí (nebo náhodně vyberou) jednu sadu těchto karet a přidají je k základním kartám.

Typ
Označuje typ karty.



Cena v mincích
Označuje, kolik mincí musí hráč zaplatit, aby získal tuto kartu.

Schopnost
Každá karta ročního období poskytuje hráči nějakou schopnost, která je zde uvedena.

Typy karet jsou následující:



◀ **Vylepšení** (zelená) – tyto karty vylepšují tvůj klan, dávají speciální schopnosti tvým figurkám nebo tvým akcím.



Ctnost (modrá) – tyto karty ti umožní po splnění určitých podmínek získat vítězné body nebo jiné výhody. ▶



◀ **Monstrum** (hnědá) – díky těmto kartám získá tvůj klan figurku monstra se speciální schopností.

Válečné vylepšení (červená) – tyto karty ti dávají speciální výhody, které se spouštějí na začátku každé fáze války. ▶

◀ **Zimní vylepšení** (světle modrá) – tyto karty při splnění určitých podmínek poskytují na konci hry vítězné body navíc.



ČEST

Čest je ve hře Rising Sun hmatatelným prvkem. Mít vysokou čest ti dává několik výhod, zatímco mít nízkou čest ti zpřístupní temnější stránky světa. Ale především, čest vyřeší všechny spory.

Stupnice cti () v levém horním rohu hracího plánu se používá k vzájemnému porovnání cti klanů. Klan se svým žetonem na vrcholu stupnice cti má nejvyšší čest, zatímco klan naspodu má nejnižší čest. Pokud má klan žeton nad jiným, jeho čest je vyšší, pokud má klan žeton pod jiným, jeho čest je nižší.

Nejzákladnější aspekt cti je tento:

V případě jakékoliv remízy se stává vítězem hráč s vyšší ctí.

To platí pro všechny remízy při porovnávání síly v provinciích, během sklizně nebo během bitev a při porovnávání síly ve svatyních během uctívání bohů. Platí to také při porovnávání množství mincí na válečných výhodách během bitev. Pokud je mezi hráči remíza, zkontrolujte jejich čest. Ten, který je výše postavený na stupnici cti, vyhrává spor.

Pokud kdykoliv dojde ke sporu během určení poslušnosti pro vyhodnocování schopností, zapojený hráč s vyšší ctí rozhodne, kdo vyhodnocuje první a kdo poslední.

ZISK A ZTRÁTA CTI

Několik různých akcí může způsobit, že hráč získá nebo ztratí čest. Čest mezi klany se neustále mění, žádné dva klany nemohou mít nikdy žeton na stejném políčku na stupnici cti.

Pokaždé, když klan získá čest, posune svůj žeton na stupnici cti o jedno políčko nahoru a zároveň posune o jedno políčko dolů žeton klanu, který byl nad ním. Pokud je klan již na vrcholu stupnice cti, zisk cti nemá žádný efekt.



◀ **PŘÍKLAD: KLAN ŽELVY** získal čest, proto posune svůj žeton nahoru, zatímco **KLAN LOTOSU** posune svůj žeton dolů.

Pokaždé, když klan ztratí čest, posune svůj žeton na stupnici cti o jedno políčko dolů a zároveň posune o jedno políčko nahoru žeton klanu, který byl pod ním. Pokud je klan již naspodu stupnice cti (nepočítaje prázdná políčka pod ním), ztráta cti nemá žádný efekt.



▶ **PŘÍKLAD: KLAN LOTOSU** ztratil čest, a proto posune svůj žeton dolů. **KLAN VÁŽKY** naopak přesune svůj žeton nahoru.

VYJEDNÁVÁNÍ

Ve hře Rising Sun jsou hráči motivováni používat diplomacii, vyjednávání a dokonce úplatky, aby podpořili své záměry.

Hráči mohou uzavírat dohody v jakémkoliv okamžiku hry, ať už se svými spojenci, nebo se svými nepřáteli. Například:

„Zůstanu v tomto období mimo Kjóto, když ty zůstaneš mimo Hokkaidó.“

„V této bitvě mě nech najmout Rónina a já tě nechám vzít zajatec.“

Pamatujte si, že žádné dohody nejsou závazné. Hráči mohou kdykoliv porušit své sliby s vědomím důsledku, že jiní hráči s nimi pravděpodobně nebudou chtít v budoucnu další dohody uzavírat. Dohody mohou být uzavírány tajně, bez vědomí ostatních hráčů.

Podplácení nebo nabídky přátelství mohou být učiněny během čajového dýchánku a politické fáze, nikoliv ve fázi války. Hráči mohou dát mince a žetony Róninů ze své rezervy ostatním hráčům, aby je přesvědčili, že pro ně mají něco udělat. Například:

„Dám ti 2 mince, aby ses pro toto roční období stal mým spojencem.“

„Pokud nyní zahraješ sklizeň, dám ti polovinu Róninů, které získám ze své sklizeň.“

Znovu připomínáme, že tyto dohody nejsou závazné.

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA SVŮJ KLAN

- 1 - každý hráč si nejprve vybere jeden z dostupných klanů, umístí jeho **klanovou zástěnu** před sebe a za ni položí **politické/válečné tabulky** (politickou stranou nahoru).

Všechny nepoužité všechny komponenty a figurky klanů, vraťte zpět do krabice.

ZASEDACÍ POŘÁDEK:

Je důležité, aby hráči seděli kolem stolu ve správném pořadí v závislosti na **počáteční hodnotě cti klanu**, který si vybrali (jak je vyznačeno na klanových zástěnach). Klan s nejnižší počáteční hodnotou cti bude začínat hru. Klan s následující hodnotou musí být po jeho levici atd. Hra bude probíhat ve směru hodinových ručiček, začne od klanu s nejnižší hodnotou cti a bude pokračovat ve vzestupném pořadí kolem stolu. Pamatujte si, že zasedací pořádek (a tedy pořadí hry) musí zůstat stejný po celou hru.

PŘÍKLAD: Při hře 5 hráčů musí být zasedací pořádek po směru hodinových ručiček následující: **RYBA**, **LOTOS**, **ŽELVA**, **VÁŽKA** a **BONSAJ**.

- 2 - Umístí jeden z **žetonů svého klanu** na první pozici () na **stupnici vítězných bodů** na hracím plánu.
- 3 - Druhý žeton svého klanu umístí na stupnici cti. Pozice, na kterou ho umístí, závisí na počáteční hodnotě cti. Klan s nejnižším číslem je na nejvyšší pozici. Pod ním je klan s následující počáteční hodnotou atd. Mezi žetony klanu by neměla být volná místa. V závislosti na počtu hráčů budou volná místa ve spodní části stupnice. Například při hře 5 hráčů bude počáteční pořadí na stupnici cti následující: **RYBA**, **LOTOS**, **ŽELVA**, **VÁŽKA** a **BONSAJ**.
- 4 - Vezmi si figurky **svého klanu**. Figurku **Daimjóa**, 3 figurky **Kněží** a 6 figurek **Samurajů**. Ujisti se, že černý plastový podstavec je připevněn k **Daimjóovi** a bílé podstavce ke **Kněžím**, abys je lépe rozeznal. Polož všechny figurky viditelně vedle své **klanové zástěny**. Tento prostor je tvá rezerva.
- 5 - Vezmi si všechny plastové podstavce v barvě tvého klanu. Budou použity při získávání monster.
- 6 - Vezmi si 4 **žetony pevností** a **žeton spojení** patřící tvému klanu.
- 7 - **Domácí provincie:** Každý hráč si vezme 1 figurku **Daimjóa**, 1 figurku **Samuraje**, 1 **žeton pevnosti** a umístí je na hrací plán do své domácí provincie (jak je vyznačeno na klanové zástěně).

8 - PRAVIDLA

PŘIPRAVTE BOHY

- 8** - Zamíchejte lícem dolů 7 dílků svatyní. Lízněte 4 dílky svatyní a umístěte je zleva doprava lícem nahoru na pozice svatyní na herním plánu. Noví hráči mohou použít v následujícím pořadí Amaterasu, Fúdžina, Hačimana a Cukujomi. Zbývající 3 dílky svatyní uložte zpátky do krabice.

PŘIPRAVTE BALÍČEK ROČNÍCH OBDOBÍ

- 9** - Vezměte základní karty ročních období a umístěte je lícem dolů vedle hracího plánu. Vytvořte 3 oddělené balíčky: jaro, léto, podzim.

Nyní hráči rozhodnou, kterou sadu karet ročních období ve hře použijí. V základu hra *Rising Sun* nabízí 3 různé sady: **Jezdec**, **Brána** a **Čajová konvice**. Každý nabízí zcela jiný herní zážitek. Noví hráči by měli použít karty se symbolem Brány. Sadu lze také zvolit náhodně tak, že vezmete po jedné kartě z každého balíčku, zamícháte je a jednu líznete. Jakmile je sada vybrána, vezměte 5 karet pro každé roční období a přidejte je do základních balíčků pro jaro, léto a podzim.

Každý balíček ročních období by měl nyní obsahovat 12 karet. Všechny ostatní karty ročních období vraťte do krabice.

POSLEDNÍ KROKY:

- 10** - Rozdělte žetony válečných provincií podle číslic: I, II a III. Zamíchejte je lícem dolů do 3 hromádek po osmi žetonech a položte je vedle hracího plánu.
- 11** - Umístěte všechny žetony s válečným číslem vedle hracího plánu.
- 12** - Zamíchejte 10 dílků politických mandátů lícem dolů a umístěte je na hromádku vedle hracího plánu.
- 13** - Umístěte všechny figurky monster vedle hracího plánu v dosahu všech hráčů.
- 14** - Umístěte všechny mince a žetony Róninů vedle hracího plánu na společnou hromádku v dosahu všech hráčů.

DŮLEŽITÉ: Na rozdíl od ostatních komponent není ve hře omezený počet použitých mincí a Róninů. V nepravděpodobném případě, kdy jedna z těchto komponent dojde, doplňte její zásobu vhodnou náhradou.



HRANÍ ROČNÍCH OBDOBÍ

Hra *Rising Sun* se hraje v průběhu 4 kol, kterým se říká roční období. Začíná se jarem, následuje léto a poté podzim. S příchodem zimy hra končí. Jakmile zemi pokryje sněh, už se nic neděje a hráči počítají své body, aby zjistili, kdo je vítěz.

Fáze každého ročního období:

- 1) Příprava ročního období
- 2) Čajový obřad
- 3) Politická fáze
- 4) Fáze války
- 5) Úklid ročního období



10 - PRAVIDLA

Po uzavření spojení se každé roční období dělí na dvě fáze: první je **politická fáze**, ve které hráči hrají politické mandáty a uctívají bohy, aby připravili své klany a přemístili jejich jednotky na hrací plán. Druhá je fáze války, při které se vyhodnocují bitvy v provinciích.

PŘÍPRAVA ROČNÍHO OBDOBÍ

Na začátku každého ročního období se musí provést několik úkonů v následujícím pořadí:

PŘÍPRAVA NA VÁLKU

Zamíchejte **žetony válečných provincií** pro aktuální roční období (I – jaro, II – léto, III – podzim) a umístěte je lícem nahoru na pozice pro válečné provincie na hracím plánu. Počet žetonů válečných provincií položených na hrací plán musí být roven počtu hráčů plus 2. Například ve hře 4 hráčů bude použito 6 žetonů. To je také vyznačeno u válečných provincií na hracím plánu: prvních 5 pozic je zaplněno vždy, ostatní jen v případě, kdy počet hráčů odpovídá číslu, které je u dané pozice napsané.



Poté vezměte **žetony pořadí bitev** a umístěte každý z nich na pozici pro žeton pořadí bitev u daných provincií, které jsou označeny žetony válečných provincií na hracím plánu.

PŘÍKLAD: Během jara je v této hře 4 hráčů náhodně vybráno 6 žetonů válečných provincií.

PŘIPRAVTE KARTY ROČNÍCH OBDOBÍ

Pokud vedle hracího plánu zůstaly nějaké karty ročních období z předchozího ročního období, odhodte je.

Vezměte balíček karet ročního období pro aktuální roční období a položte všechny jeho karty lícem nahoru vedle hracího plánu v dosahu všech hráčů.

Všechny shodné karty mohou být umístěny na sebe tak, aby byl zřejmý jejich počet. Hráči tak uvidí všechny dostupné volby.



PŘÍKLAD: Vyložené základní karty jara doplněné o sadu Čajové konvice.

PŘÍJEM ROČNÍHO OBDOBÍ

V tuto chvíli by hráči neměli mít žádné mince. Nyní dostanou počet **mincí** podle příjmu ročního období, který je vyznačen na jejich klanové zástěně.

PÁVRAT ZAJATCŮ

Pokud mají hráči figurky, které vzali ostatním jako zajatce (viz str. 22), vrátí je na začátku léta, podzimu a zimy jejich vlastníkům. Za **každou** zajatou figurku, kterou hráč vrátí, získá navíc **jednu minci** ze společné zásoby.

ČAJOVÝ OBŘAD

Jakmile je příprava hotova, následuje čajový obřad, během kterého si hráči navzájem domlouvají spojenectví pro dané roční období. Všechna spojenectví z předchozích ročních období jsou rozvázána a každý hráč si vezme svůj žeton spojenectví, aby mohl nabídnout nová spojenectví.

Mít spojence může být silná věc, která vám poskytuje výhody a zvyšuje bezpečnost (více na následující straně). Někdy vás to však může omezovat nebo poškozovat vaše plány. Je velmi důležité moudře vybrat, s kým se chcete spojit, jak dalece chcete ve spojenectví zajít, co od svého spojence očekáváte a zda chcete ve spojenectví vydržet celé roční období.

Spojenectví jsou uzavírána mezi dvojicemi hráčů, přičemž oba musí souhlasit. Pokud je uzavřeno spojenectví, oba hráči spojí své žetony spojenectví dohromady, čímž z nich utvoří kruh a položí je viditelně vedle hracího plánu (doporučujeme prázdné místo v pravém horním rohu hracího plánu). Spojenectví trvají po celé aktuální roční období (pokud nejsou porušeny mandátem *zrady*) a žádná další nová spojenectví nemohou být uzavřena do začátku následujícího ročního období.



PŘÍKLAD: Hráči **LOTOSU** a **ŽELVY** se rozhodli uzavřít spojenectví, zatímco hráči **VÁŽKY** a **RYBY** uzavřeli jiné.

V závislosti na počtu hráčů může čajový obřad skončit uzavřením několika spojenectví různých dvojic hráčů, a stejně tak mohou někteří hráči zůstat bez spojence. Ačkoli hráč bez spojence může přijít o možnost získat některé výhody, může naopak těžit ze své nezávislosti.

Pamatujte si, že ačkoliv jsou spojenectví vzájemně výhodná, *Rising Sun* je hra, ze které na konci vzejde pouze jeden vítěz. Spojenectví a dohody by proto měly vždy dlouhodobě podporovat vaše osobní zájmy.

TIPY PRO VYJEDNÁVÁNÍ

Čajový obřad je skvělá příležitost pro posílení vašich vyjednávacích schopností. Uzavření spojenectví může být velmi výhodné. Můžete si vybrat spojence, kterého nezajímají provincie, po kterých toužíte, a jehož schopnosti chcete mít na své straně. I když se mu nezdá spojenectví výhodné, nabídka několika mincí může být dostatečně přesvědčivá.

VÝHODY SPOJENECTVÍ

- Spojenci si navzájem poskytují velké výhody z politických mandátů, které hrají během politické fáze (více na str. 13).
- Spojenci spolu nebojují během fáze války, pokud jsou v provincii jako jedinní. Vítězství připadne automaticky tomu, kdo má větší sílu (více na str. 21).
- Pokud v bitvě dvou spojenců a jiných hráčů zvítězí jeden ze spojenců, nezabíjejte figurky druhého spojence (více na str. 23).
- Spojenci jsou stále považováni za protivníky při posuzování schopností karet ročních období a dalších efektů.
- Pokud hráč zahraje politický mandát zrady, okamžitě ztrácí čest a spojenectví je ukončeno (více na str. 18).
- V nepravděpodobném případě, kdy hra skončí remízou mezi spojenci, sdílí oba společné vítězství.

POLITICKÁ FÁZE

Během politické fáze se hráči střídají v hraní politických mandátů, aby připravili svůj klan a pozice svých bojových sil s ohledem na vlastní strategii.

Politická stupnice na hracím plánu ukazuje pořadí a průběh politické fáze:

- 3 kola mandátů
- Uctívání bohů
- 2 kola mandátů
- Uctívání bohů
- 2 kola mandátů
- Uctívání bohů
- Začíná fáze války

KOLA MANDÁTŮ

Na začátku hry si hráč, jehož klan je na vrcholu stupnice cti, vezme balíček karet politických mandátů pro odehrání prvního kola mandátů.

Na začátku následujícího ročního období bude první mandát vybírat hráč sedící po levici hráče, který vybíral mandát v posledním kole mandátů aktuálního ročního období. Pro připomenutí položte balíček politických mandátů do blízkosti hráče, který bude vybírat jako první.



Během kola politického mandátu si hráč, který je momentálně v držení balíčku politických mandátů, lízne vrchní 4 dílky mandátů a tajně se na ně podívá. Vybere si 1 politický mandát a zbylé 3 vrátí bez zamíchání lícem dolů na vrch balíčku. Poté položí vybraný politický mandát lícem vzhůru na první dostupnou pozici pro politické mandáty na hracím plánu (zleva doprava), aby všichni hráči viděli, který mandát bude toto kolo vyhodnocen.



PŘÍKLAD: Aktivní hráč lízne 4 karty z vrchu balíčku mandátů.



PŘÍKLAD: Aktivní hráč se rozhodl zahrát Verbování a ostatní vrací zpět navrch balíčku.

Vybraný politický mandát je prováděn všemi hráči, počínaje hráčem sedícím po levici hráče, který ho vybral, a dále po směru hodinových ručiček. Hráč, který mandát vybral, ho tedy provede jako poslední (s výjimkou mandátu Výcvik – více na straně 16). Efekty všech politických mandátů jsou shrnuty na politických tabulkách, které mají hráči za svými klanovými zástěhami. S výjimkou mandátu Zrady mají všechny mandáty 2 části: jednu část, kterou mohou provést **VŠICHNI HRÁČI**, a jednu bonusovou část, kterou může provést **AKTIVNÍ HRÁČ A JEHO SPOJENEC** (pokud nějakého má).

Hráči jeden po druhém ve směru hodinových ručiček vyhodnotí zvolený mandát. Pouze hráč, který ho vybral, a jeho spojenec mohou také vyhodnotit bonusovou část. Pokračujte, dokud se nevystřídají všichni hráči.

Jakmile je aktuální mandát vyhodnocen všemi hráči, aktivní hráč přesune balíček politických mandátů lícem dolů před hráče po své levici, který se tak stává dalším aktivním hráčem a vykoná další kolo mandátu (dokud politická stupnice neukáže, že musí být provedeno uctívání bohů – více na straně 19).

Pojďme se podívat na všech 5 politických mandátů, které si hráči mohou vybrat.



VERBOVÁNÍ

Mandát Verbování umožňuje hráčům umístit na hrací plán další figurky a tím posílit jejich armády. Hráč, který tento mandát zvolil, rozhoduje jako poslední, kam umístí své figurky s vědomím, co udělali protihráči před ním.

VŠICHNI HRÁČI

Každý hráč může vyvolat 1 figurku ze své rezervy do každé provincie, kde má pevnost. Pokud má například 3 pevnosti, může vyvolat až 3 různé figurky, z nichž musí být každá umístěna do jedné provincie s jeho pevností.

Hráč může mít v dané provincii více než 1 pevnost a v tom případě může do provincie vyvolat počet figurek rovný počtu pevností, které v ní má. Neexistuje žádný limit počtu figurek, které mohou být umístěny v provincii. Pokud hráč nemá žádné figurky v rezervě, nemůže vyvolat žádné další.

AKTIVNÍ HRÁČ A JEHO SPOJENEC

Tito hráči mohou vyvolat 1 figurku navíc v jedné ze svých pevností, i když už tam figurku vyvolali.

TIPY PRO VYJEDNÁVÁNÍ

Verbovat, když máš víc pevností než tví protihráči, znamená, že získáš více figurek než oni. Stojí za pokus podplatit jiného hráče, aby zahrál tento mandát, když je to pro tebe nejvýhodnější.

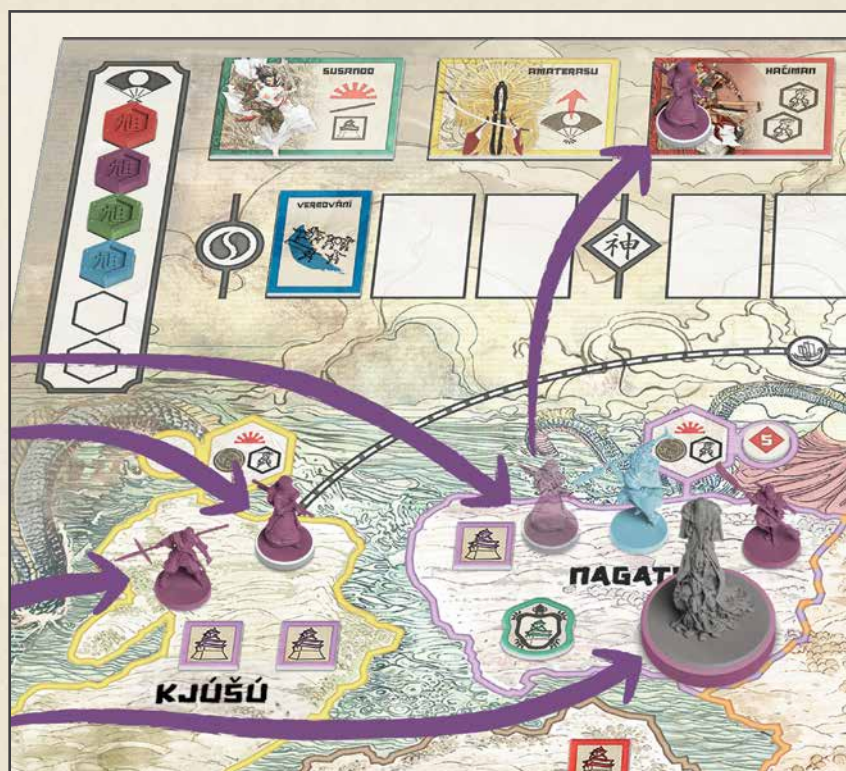
Jakmile umístíš Kněze do svatyně, bude tam do konce ročního období. Je dobré nejprve vyjednat se svým spojencem, kdo bude uctívat kterého boha, abys Kněze nevyplýtl bez užitku.



VYVOLÁNÍ KNĚZE

Když je Kněz vyvolán (a to pouze v okamžiku, kdy je vyvolán) může si hráč vybrat, že ho pošle do svatých hor uctívat jednoho z bohů. Pokud si tak zvolí, Kněze okamžitě vezme z provincie, kde ho vyvolal, a přesune ho na jeden z 4 dílků svatyně v horní části hracího plánu. Neexistuje žádný limit počtu figurek kněží, které mohou být umístěny na každou ze svatyní.

Kněz modlíci se ve svatyni není považován za figurku na mapě. Nemůže se pohnout zpět na mapu ani do jiné svatyně.



PŘÍKLAD: Hráč **LOTOSU** hraje Verbování. Poté, co všichni hráči vyhodnotí tento mandát, hráč **LOTOSU** ho vyhodnotí také. Protože má na mapě 3 pevnosti (2 v Kjúšú a 1 v Nagatu), může vyvolat celkem 4 figurky (1 v každé pevnosti a v některé pevnosti 1 navíc díky bonusu mandátu). Hráč se rozhodl vyvolat Samuraje a Kněze v pevnostech v Kjúšú a Kněze v pevnosti v Nagatu a jako bonus vyvolal monstrum Júrei ze své rezervy v Nagatu. Poté se rozhodl poslat Kněze z Nagata uctívat Hačimana do jeho svatyně.



PŘESUN

Mandát Přesunu umožňuje hráčům strategicky pohybovat jejich figurkami po mapě. Umožňuje jim také stavět nové pevnosti pro upevnění pozic. Pokud zahraješ přesun, budeš se rozhodovat, kam pohneš svými figurkami až po svých soupeřích.

VŠICHNI HRÁČI

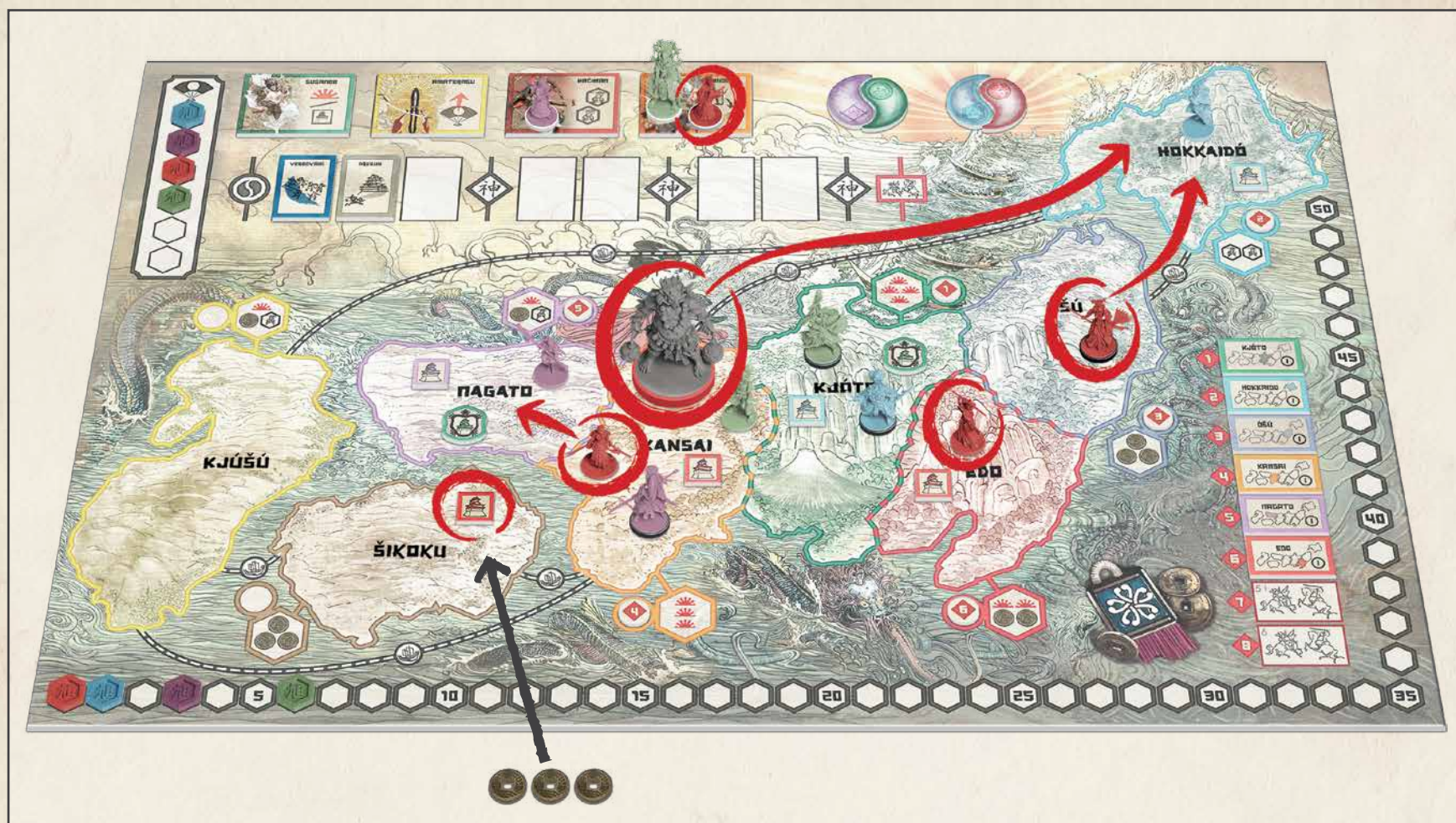
Hráč může přesunout všechny své figurky na mapě do sousední provincie. Přesun do sousední provincie znamená překročení hranice nebo pohyb po námořní trase. Hráč může přesunout tolik figurek, kolik chce, a může se také rozhodnout nehýbat žádnou figurkou, pokud si to přeje. Zapamatujte si však, že s každou figurkou můžete během mandátu Přesun pohnout pouze jednou.

TIPY PRO VYJEDNÁVÁNÍ

Je výhodou vyhrát bitvu, ve které nemusíš bojovat. Když pohybuješ svými figurkami, pokus se uzavřít dohody s jinými hráči, které ti umožní osamostatnit se ve vybrané provincii před tím, než přijde válka.

AKTIVNÍ HRÁČ A JEHO SPOJENEC

Hráč může utratit 3 mince a postavit kdekoli na mapě pevnost. Pokud se tak rozhodne, odhodí 3 mince do společné zásoby, vezme si jednu pevnost ze svých rezerv a položí ji do vybrané provincie. Tato provincie nemusí sousedit s jinou provincií, kde už pevnost má, a neexistuje žádný limit počtu pevností, které v provincii mohou být. Pokud již hráč umístil všechny 4 své pevnosti, nemůže stavět žádnou další.



PŘÍKLAD: Hráč **VÁŽKY** hraje Přesun, takže ho provede jako poslední. Když se k provedení akcí dostane hráč **RYBY**, přesune svého Samuraje přes hranice z Kansai do Nagata. Také přesune svého Démona krve a Daimjóha do Hokkaidó využitím námořní trasy. Rozhodne se, že nebude hýbat se Samurajem v Edu

a nemůže hýbat Knězem, kterého má v Raidžinově svatyni (figurky ve svatyních se nikdy nesmí pohybovat).

A konečně, protože je spojenec s klanem **VÁŽKY**, který vybral mandát, využije bonus Přesunu a utratí 3 mince, aby vybudoval novou pevnost v provincii Šikoku.



VÝCVIK

Mandát Výcvik umožňuje hráčům získat pro své klany nové karty ročních období, vylepšit je všemi možnými novými schopnostmi, a dokonce přidat monstra do jejich řad.

DŮLEŽITÉ: Na rozdíl od ostatních mandátů vyhodnotí mandát Výcvik hráč, který ho vybral, jako PRVNÍ. Jako první si vybírá z dostupných karet.

VŠICHNI HRÁČI

Každý hráč může získat 1 z karet ročního období, které jsou aktuálně vyloženy vedle hracího plánu. Musí zaplatit její cenu v mincích. Hráč si vybere kartu ročního období a do společné zásoby odhodí tolik mincí, kolik je zobrazeno na kartě (některé karty jsou zdarma). Hráč položí nově získanou kartu lícem nahoru vedle své klanové zástěny, takže ji ostatní hráči mohou vidět. Schopnost karty se považuje za využitelnou, jakmile je získána.

DŮLEŽITÉ: Hráč může během následujících Výcviků získat více než jednu kopii stejné karty ročního období. V těchto případech se schopnosti karet sčítají.

AKTIVNÍ HRÁČ A JEHO SPOJENEC

Pokud tito hráči získávají kartu ročního období, zaplatí o 1 minci méně, než je na kartě uvedeno (až do minima 0). Během mandátu Výcvik může každý hráč stále získat pouze 1 kartu ročního období.



PŘÍKLAD: Hráč ŽELVY hraje Výcvik a je tak první, kdo si bude vybírat kartu ročního období. Vybírá si kartu monstra Démon lebek, která stojí 2 mince. Jelikož hrál mandát, bonus Výcviku mu poskytuje slevu 1 minci. Odhodí 1 minci ze své rezervy a položí vybranou kartu vedle své klanové zástěny.

TIPY PRO VYJEDNÁVÁNÍ

Pokud vidíte, že má váš soupeř málo mincí a v nabídce jsou karty, které by chtěl při mandátu Výcvik získat, nabídněte mu pomoc. Uhrazení ceny vybrané karty může být velmi silným vyjednávacím nástrojem.

ZÍSKÁNÍ MONSTER

Pokud hráč získá kartu ročního období Monstrum, nejen že si vezme kartu k sobě, ale získá také odpovídající figurku monstra, připevní k ní podstavec v barvě svého klanu a okamžitě ji vyvolá v provincii, kde má pevnost.

Monstrum se nyní počítá jako jedna figurka klanu, stejně jako Daimjó, Kněz a Samuraj a má sílu 1, pokud není uvedeno jinak. Pokud je zabito, vrací se do rezervy hráče a může být znovu vyvoláno na mapu, stejně jako normální figurky klanu. Neexistuje žádný limit počtu monster, které klan může vlastnit.



Hráč ŽELVY připevní podstavec v barvě svého klanu k figurce monstra a okamžitě ji vyvolá v provincii, kde má pevnost.





SKLIZEŇ

Mandát Sklizeň umožňuje hráčům získat mince a také další odměny, které nabízí provincie, jež kontrolují.

VŠICHNI HRÁČI

Každý hráč získá jednu minci ze společné zásoby.

AKTIVNÍ HRÁČ A JEHO SPOJENEC

Každý z těchto hráčů získává odměny vyznačené u každé provincie, kde má aktuálně své síly. Zkontrolujte provincie jednu po druhé a sečtěte dohromady sílu všech figurek jednotlivých klanů. Hráč dostane odměny z provincie pouze v případě, že je součet síly jeho figurek větší, než je síla kteréhokoliv jiného klanu přítomného v dané provincii. A jako vždy, pokud dojde k remíze, hráč s vyšší hodnotou cti je považován za toho, kdo má v provincii větší sílu.

TIPY PRO VYJEDNÁVÁNÍ

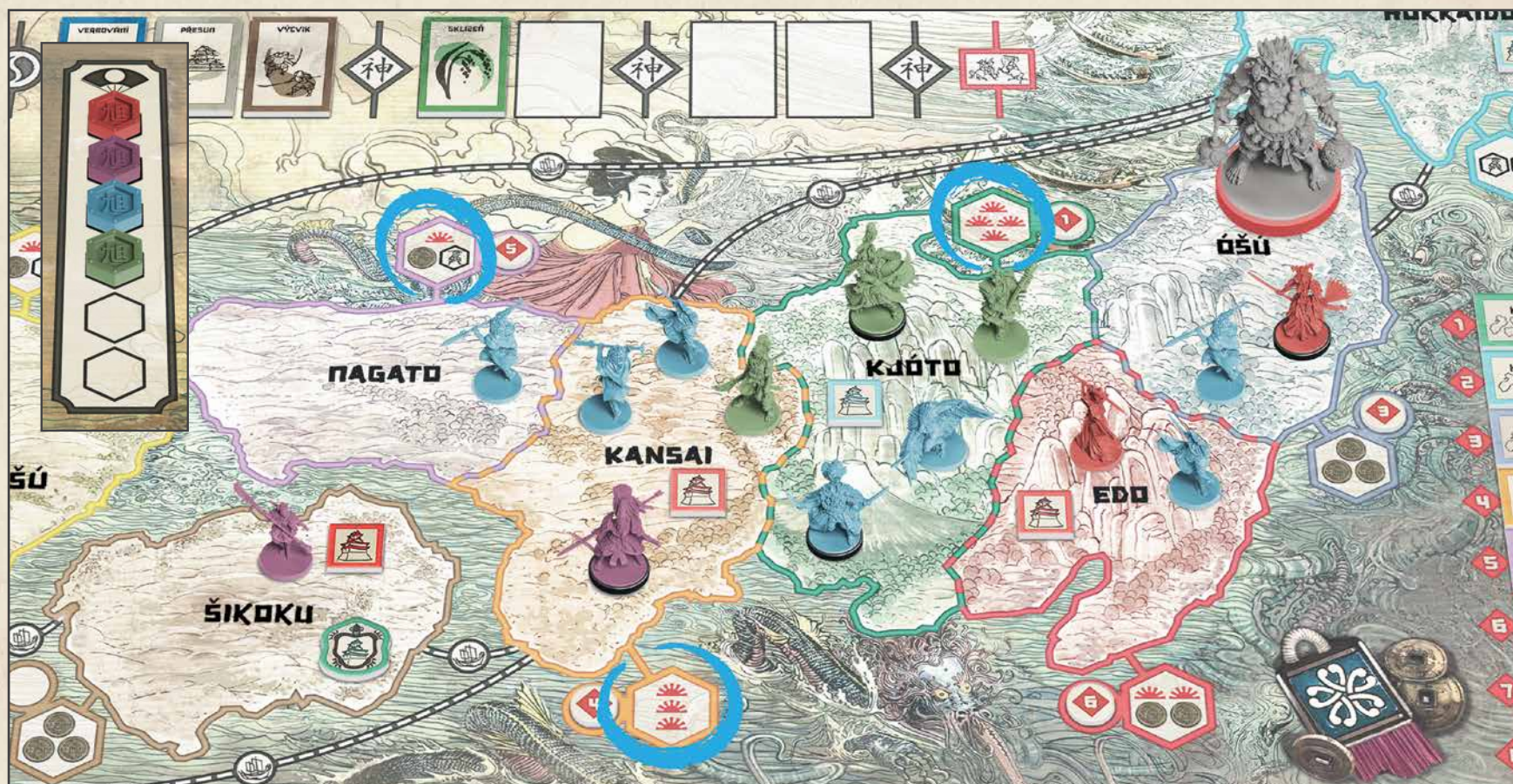
Při Sklizeni je klíčové načasování. Pokud jsi v situaci, kdy tím můžeš hodně získat, vyplatí se slíbit svému spojenci nějaké mince nebo Róniny, aby mandát Sklizeň zahrál okamžitě.

Odměny, které provincie poskytují:

Vítězné body – Posuňte žeton svého klanu o jednu pozici na stupnici vítězných bodů na spodní části hracího plánu.

Mince – Vezměte si 1 minci ze společné zásoby.

Rónin – Vezměte si 1 žeton Rónina ze společné zásoby.



PŘÍKLAD: Hráč **VÁŽKY** hraje Sklizeň a automaticky získává minci. Využije také bonus mandátu a zkontroluje všechny provincie, aby viděl, kde má největší sílu:

Nagato – je jediným hráčem, který má v provincii nějakou sílu, takže, takže získá vítězný bod, minci a žeton Rónina.

Kansai – zde má sílu 2, zatímco **LOTOS** a **ŽELVA** mají každý sílu 1. Vážka získává 3 VB.

Kijoto – zde má sílu 2 a **ŽELVA** také sílu 2. Jelikož má **VÁŽKA** vyšší hodnotu cti než **ŽELVA**, získává 4 VB.

Edo – jak **VÁŽKA**, tak **RYBA** zde mají sílu 1, ale **RYBA** má vyšší hodnotu cti, takže **VÁŽKA** v Edo nezíská žádnou odměnu.

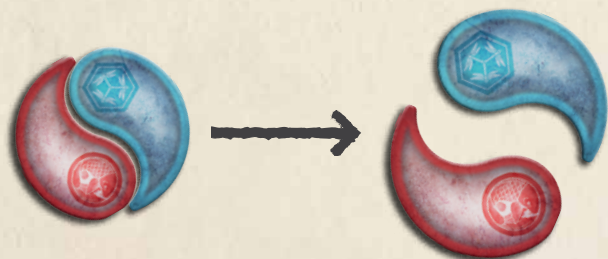
Ōsū – **RYBA** zde má sílu 2, zatímco **VÁŽKA** pouze 1, takže nezíská žádnou odměnu.



ZRADA

Na rozdíl od ostatních mandátů ze Zrady profituje pouze aktivní hráč, jelikož zbavuje své soupeře figurek, což může v každém spojení způsobit nenapravitelné roztržky. Toto je mocný a nebezpečný mandát, který by neměl být brán na lehkou váhu.

Pokud je hráč ve spojení, toto spojení je okamžitě zrušeno a zrádce ztrácí čest. Pokud zrádce nebyl ve spojení, čest neztrácí.



PŘÍKLAD: Hráč **RYBY** hraje Zradu, jeho spojení s **VÁŽKOU** je okamžitě ukončeno a klan **RYBY** ztrácí čest.

Když hráč hraje Zradu, vybere si na mapě až 2 figurky různých hráčů a okamžitě je nahradí figurkami stejného typu ze své rezervy. Nemůžete nahradit 2 figurky patřící stejnému hráči, nahradit soupeřovu figurku svou figurkou z hracího plánu, ani nahradit soupeřovou figurku figurkou jiného typu z vašich rezerv. Pamatuje si, že monstrem z vaší rezervy může být využito pro nahrazení jiného monstra. I když mají různá jména, stále jsou stejným typem figurky. Nahrazené figurky jsou vráceny do rezerv jejich vlastníků (nepovažují se za zabitě). I když hráč zrovna rozbil spojení, nemusí nutně nahrazovat figurky svého bývalého spojení.

Pomocí Zrady nelze soupeřům odstranit figurky **Daimjóů**.

Na figurky **Kněží** ve svatyních nemá Zrada žádný vliv (na rozdíl od těch na mapě).

Hráč nemůže nahradit figurky, pokud nemá v rezervě figurky stejného typu.

Nahrazení figurek není považováno za vyvolání (**Kněz** nemůže být poslán uctívat).

TIPY PRO VYJEDNÁVÁNÍ

I během zrazování je příležitost pro silná vyjednávání. Máš moc odstranit z mapy téměř jakoukoliv figurku. Což takhle se domluvit, že nějaké ušetříš výměnou za něco zajímavého z vlastnictví tvých soupeřů?



PŘÍKLAD: Po zahrání Zrady hráč **RYBY** nahrazuje Démona lebek klanu **ŽELVY** monstrem **Komainu** ze své rezervy a **Samuraje** klanu **VÁŽKY** jedním **Samurajem** ze své rezervy.



Uctívání bohů

Pokud po vykonání kola mandátů ukazuje další krok na politické stupnici symbol uctívání bohů, přerušuje se politická fáze a vyhodnotí se uctívání bohů. Při něm mohou klany, které vyslaly své Kněze do svatyní, získat velké výhody.

Během uctívání bohů hráči vyhodnocují efekty každého ze 4 dílků svatyní v pořadí zleva doprava. V každé svatyni hráči porovnávají sílu, kterou tam jejich klany mají. Pouze klan s největší silou získá výhody poskytované konkrétní svatyní. Jako vždy, pokud dojde k remíze, hráč s vyšší ctí je považován za toho, kdo má ve svatyni větší sílu. Pokud ve svatyni není žádný Kněz, je jednoduše během uctívání bohů přeskočena.

Každý bůh poskytuje hráči s největší silou ve své svatyni různé bonusy. Tyto bonusy se aktivují okamžitě, ještě před tím, než se vyhodnotí další svatyně.



Bohyně slunce **Amaterasu** umožňuje svému nejlepšímu věřícímu posunout žeton jeho klanu na vrchol stupnice cti. Nezáleží na tom, jak nízká jeho čest byla, okamžitě se přesune na nejvyšší pozici a odsune všechny ostatní hráče pod sebe.

DŮLEŽITÉ: *Uvědomte si, že toto může změnit posuzování remíz při vyhodnocování následujících svatyní při pokračujícím uctívání bohů.*



Bůh větru **Fudzin** umožňuje svému nejlepšímu věřícímu provést až 2 pohyby s figurkami jeho klanu na mapě. Hráč může pohnout 2 svými figurkami do sousedních provincií nebo pohnout 1 svou figurkou dvakrát za sebou. Stejně jako při hraní mandátu Přesun mohou figurky buď překročit hranici nebo využít námořní trasy mezi provinciemi.



Bůh hromu **Raidzin** umožňuje svému nejlepšímu věřícímu vyvolat jednoho Samuraje, vzít ho z rezervy a položit ho na jakoukoliv provincii na mapě. Dokonce i když v ní nemá pevnost.



Bůh moře **Rjúdžin** umožňuje svému nejlepšímu věřícímu získat dostupnou kartu ročního období zaplacením její plné ceny, stejně jako při mandátu Výcvik.



Bůh války **Hačiman** dá svému nejlepšímu věřícímu 2 žetony Rónina ze společné zásoby.



Bůh bouře **Susano** uděluje svému nejlepšímu věřícímu tolik vítězných bodů, kolik pevností má právě na mapě.



Bůh měsíce **Cukujomi** dá svému nejlepšímu věřícímu 2 mince ze společné zásoby.



PŘÍKLAD: Během uctívání bohů jsou svatyně vyhodnocovány zleva doprava:
Susano – **VÁŽKA** a **RYBA** zde mají každý sílu 1, jelikož **RYBA** má vyšší čest, získá 2 VB (jelikož má aktuálně 2 pevnosti).

Amaterasu – **VÁŽKA** má zde jako jediný klan nenulovou sílu, takže se posune na vrchol stupnice cti.

Hačiman – **VÁŽKA** a **LOTOS** zde mají každý sílu 1, nicméně **VÁŽKA** je teď na vrcholu stupnice cti, takže získává dva žetony Rónina.

Raidžin – Síla **ŽELVY** je zde o 1 vyšší než je síla **RYBY**, takže může vyvolat Samuraje v jakékoliv provincii.

Jakmile jsou všechny 4 svatyně vyhodnoceny, politická fáze pokračuje kolem mandátů dalšího hráče. Pokud se v daném ročním období jednalo o třetí uctívání bohů, politická fáze je u konce a začíná fáze války.

FÁZE VÁLKY

Během fáze války hráči bojují v provinciích. Vítězství v bitvách přináší hráčům vítězné body, především pokud jsou schopni dobýt více různých provincií. Nicméně mazaní hráči mohou vytěžit výhody i z prohraných bitev, pokud ovládají umění války.

Na začátku fáze války hráči otočí své politické/válečné tabulky válečnou stranou vzhůru. V tuto chvíli také vyhodnotí všechny karty ročních období typu válečná vylepšení, které se jim podařilo získat. Pamatujte si, že karty s textem „Na začátku války“ se vyhodnocují na začátku fáze války každého ročního období, a ne na začátku každé bitvy.

V každém ročním období se odehrají bitvy pouze v provinciích, které jsou označeny žetonem pořadí bitvy, jak bylo určeno žetony válečných provincií, líznutými během přípravy ročního období. Jelikož jsou tyto žetony pro každé roční období vybrány náhodně, provincie, ve kterých budou probíhat bitvy včetně pořadí jejich vyhodnocení, se mění každé roční období.

DŮLEŽITÉ: Během fáze války si hráči nemohou volně předávat mince a žetony Róninů jako součást vyjednávání.

Bitva se vyhodnocuje v každé provincii zvlášť, počínaje provincií s číslem 1 a dále ve vzestupném pořadí:

- Pokud v provincii nikdo nemá žádnou sílu, nic se nestane a příslušný žeton válečné provincie je jednoduše odhozen.
- Pokud má v provincii nějakou sílu pouze 1 hráč, jednoduše si vezme žeton válečné provincie a položí ho lícem nahoru vedle své klanové zástěny.
- Pokud mají v provincii nějakou sílu pouze 2 hráči, kteří jsou spojenci, žádná bitva se neodehraje. Hráč s větší silou v provincii si jednoduše vezme příslušný žeton válečné provincie a položí ho vedle své klanové zástěny. A jako vždy, pokud dojde k remíze, hráč s vyšší ctí je považován za toho, kdo má v provincii větší sílu.
- Pokud mají v provincii sílu alespoň 2 hráči, kteří nejsou spojenci, o vítězi rozhodne bitva (více v další kapitole).

PŘÍKLAD: Jak se jaro blíží ke konci, nastává fáze války, během níž proběhnou bitvy v jednotlivých provinciích ve vyznačeném pořadí:

- 1) Kjóto – Jelikož zde nikdo nemá sílu, žeton válečné provincie je odhozen.
- 2) Hokkaidó – **VÁŽKA** je jediný, kdo zde má sílu, takže si vezme žeton válečné provincie.
- 3) Óšú – Nikdo zde nemá figurky, ale speciální schopnost **ŽELVY** říká, že její pevnost se počítá jako síla 1. **ŽELVA** si vezme žeton válečné provincie.
- 4) Kansai – **ŽELVA** a **LOTOS** zde oba mají sílu 2. Protože jsou spojenci, bitva se nekoná. Protože **LOTOS** má vyšší čest, vezme si žeton válečné provincie.
- 5) Nagato – **ŽELVA**, **LOTOS** a **RYBA** zde mají sílu. Jelikož **ŽELVA** a **LOTOS** jsou spojenci a **RYBA** není, uskuteční se bitva mezi všemi třemi! Podívejte se na příklad v další kapitole.
- 6) Edo – **RYBA** i **VÁŽKA** zde mají sílu, protože nejsou spojenci, odehraje se zde bitva.





VYHODNOCENÍ BITVY

Bitvy se odehrávají pouze v provinciích, ve kterých mají sílu alespoň dva hráči, kteří nejsou spojenci. Do bitvy se zapojí všichni hráči, kteří mají v provincii nějakou sílu, bez ohledu na to, zda jsou či nejsou spojenci. Jakmile bitva začne, účastníci se hráči dostanou možnost použít své mince pro získání některých válečných výhod. To nemusí skončit jen změnou výsledné síly každého hráče v provincii (a tím změnou výsledku bitvy), ale také to může přinést hráčům další výhody.

Před začátkem bitvy musí všichni hráči vedle svých klanových zástěn jasně ukázat své žetony mincí a Róninů. Hráči musí pravdivě odpovědět na otázku, kolik mají mincí a Róninů.

Bitva začíná! Zapojení hráči schovají své mince za klanové zástěny a začnou je rozdělovat na různé válečné výhody na tabulce války. Toto se děje najednou a tajně. Hráči mohou přidělit jakýkoliv počet mincí na každou pozici (včetně 0) podle toho, jakou výhodou se pokouší zvítězit. Všechny mince, které hráči při rozdělování nepoužijí, zůstávají za zástěnou mimo válečnou tabulku. (Ujistěte se, že soupeři nevidí, které mince umísťujete na jednotlivá políčka tabulky, a které mimo ni.)

Jakmile všichni hráči oznámí, že ukončili rozdělování mincí, všichni najednou zvednou své zástěny, aby ukázali svou nabídku.

Všechny mince mimo válečnou tabulku se v této bitvě nepočítají a jsou vráceny do rezerv hráčů. Hráči poté postupně porovnávají počty mincí, které přiřadili

na jednotlivé pozice válečných výhod. Začněte první výhodou vlevo (Seppuku) a pokračujte doprava. Každou válečnou výhodu získá hráč, který za ni nabídl nejvíce mincí. Jako vždy, pokud dojde k remíze, hráč s vyšší ctí je považován za toho, kdo má na dané válečné výhodě více mincí. Pokud žádný hráč na danou válečnou výhodu nepoložil žádné mince, jednoduše ji přeskočte a vyhodnoťte další v pořadí.

Pouze hráč, který získá válečnou výhodu, má možnost ji využít. Nicméně hráč má možnost neprovést efekt válečné výhody, pokud ji získal pouze se záměrem zabránit v jejím zisku jinému hráči.

Válečné výhody jsou vyhodnocovány jedna po druhé, zleva doprava. Pamatuje si, že vyhodnocení jedné z válečných výhod může mít vliv na vyhodnocení následující válečné výhody.



SEPPUKU

Rituální sebeobětování je čestnější než zničující porážka rukou nepřítele.

Hráč, který získá Seppuku, může okamžitě zabít všechny své figurky v provincii. Pokud to udělá, okamžitě získá 1 VB a čest za každou takto zabitou figurku. (Pamatujte si, že toto může změnit posuzování remíz při vyhodnocování následujících válečných výhod.) Pokud se hráč rozhodne uskutečnit Seppuku, musí zabít všechny své figurky; v provincii nesmí žádné ponechat. Myslete na to, že i bez figurek v provincii se hráč stále účastní bitvy.



BRANÍ ZAJATCŮ

Braní zajatců může změnit průběh bitvy a předejít budoucímu krveprolití.

Hráč, který získá Braní zajatců, může v provincii vybrat 1 figurku patřící jinému hráči (i svému spojenci). Vybraná figurka je odstraněna z provincie a je položena vedle klanové zástěny hráče, který bral zajatce. Svému majiteli bude vrácena až během přípravy dalšího ročního období. Pamatuje, že figurka není zabita, ale zajata.

Když hráč bere zajatce, ukradne navíc jeden vítězný bod klanu, kterému figurka patřila. Posuňte žeton tohoto klanu o jednu pozici na stupnici vítězných bodů zpět a o jednu pozici vpřed posuňte žeton klanu, který bral zajatce. Pamatuje si, že pokud je cílem klan, který nemá žádné vítězné body, hráč nemůže žádné body získat.

DŮLEŽITÉ: Daimjó je odolný proti braní zajatců a nemůže být cílem této válečné výhody.



NAJMUTÍ RÓNINA

Mít na své straně armádu Róninů může rozhodovat o vítězství a porážce, pokud máš peníze na to, zajistit si jejich loajalitu.

Hráč, který získá Najmutí Rónina, může přidat své žetony Róninů ke své síle v provincii. Za každý žeton Rónina, který má v rezervě, získá +1 k síle při rozhodování o výsledku bitvy. Pamatujte si, že pokud žetony Róninů použijete tímto způsobem, nepřicházíte o ně a všechny zůstávají dostupné pro najmutí v další bitvě.

Pokud najmutí Rónina získá hráč, který nemá žádné žetony Rónina, nezíská ke svým figurkám žádnou sílu, nicméně může znemožnit ostatním hráčům přidat žetony Rónina k jejich síle.

VÝSLEDEK BITVY

Výsledek bitvy je stanoven před vyhodnocením poslední válečné výhody. V tuto chvíli si hráči porovnají výsledné síly, které mají v provincii. Situace může být odlišná od té na začátku bitvy, jelikož některé figurky mohly spáchat seppuku, jiné mohly být vzaty do zajetí a sílu klanu mohlo posílit najmutí Róninů.

Klan s největší silou vyhrává bitvu. Vezme si příslušný žeton válečné provincie a položí ho lícem nahoru vedle své klanové zástěny. Jako vždy, pokud dojde k remíze, hráč s nejvyšší ctí je považován za toho, kdo má v provincii největší sílu.

Všechny figurky v provincii patřící hráčům, kteří prohráli bitvu, jsou okamžitě zabity. Nicméně, pokud je jeden z poražených spojencem vítězného hráče, jeho figurky zabity nejsou.

POZNÁMKA: Pokud nemá při vyhodnocování bitvy v provincii žádný hráč nějakou sílu, vítězí ten, kdo má nejvyšší čest.



CÍSAŘSKÉ BÁSNĚ

Ať už bitvu vyhraješ, nebo prohraješ, skutečné vítězství může být dosaženo sepsáním epické básně na počest padlým bojovníkům.

Hráč, který získá Císařské básně, získá počet vítězných bodů rovný celkovému počtu figurek, které byly v průběhu bitvy zabity. Nezáleží na tom, jakému hráči figurky patřily, ani jak byly zabity (jestli spáchaly seppuku, schopností monstra nebo v závěru bitvy). Všechny zabité figurky odmění hráče, který získal Císařské básně, vítěznými body. Pro jednodušší počítání mějte až do vyhodnocení této výhody zabité figurky odděleně od hráčských rezerv.



VÁLEČNÉ REPARACE

Bitva je nyní u konce a všichni poražení hráči odhodí všechny své mince, které přidělili na válečnou tabulku, do společné zásoby.

Vítězný hráč dá následně všechny své mince, které přidělil na válečnou tabulku, poraženým hráčům. Mince jsou mezi poražené hráče rozděleny rovnoměrně a ti je umístí do svých rezerv pro použití v následujících bitvách. Pokud mince nemohou být rozděleny rovnoměrně, vítězný hráč rozhodne, komu dá přebývající minci(e).

Stejným způsobem se vyhodnotí i všechny další provincie, u nichž leží žeton pořadí bitvy. Poté fáze války skončí.



PŘÍKLAD: V Nagatu musí být vyhodnocena bitva mezi **ŽELVOU**, **RYBOU** a **LOTOSEM**. **ŽELVA** a **LOTOS** jsou spojenci, ale protože **RYBA** není, musí všichni bojovat.

ŽELVA zde má sílu 4 (1 za Samuraje a 3 za Démona lebek a má v provincii nejvyšší čest). Má také 4 mince a 1 Rónina.

RYBA zde má sílu 2 (1 za Samuraje a 1 za Daimjóa). Má také 8 mincí a 2 Róniny.

LOTOS zde má sílu 1 za Kněze. Má také 6 mincí a 3 Róniny.

TIPY PRO VYJEDNÁVÁNÍ

I přes chaos v bitvě je možno vyjednávat. Přestože si hráči mezi sebou nemohou předávat mince nebo Róniny, stále mohou uzavírat dohody zvyšující jejich šance. Spojenci se mohou například spiknout proti nepříteli tím, že upřednostní některé válečné výhody a ujistí se, že si nekonkurují na těch samých. Otázkou je, jestli jejich slovům lze věřit.

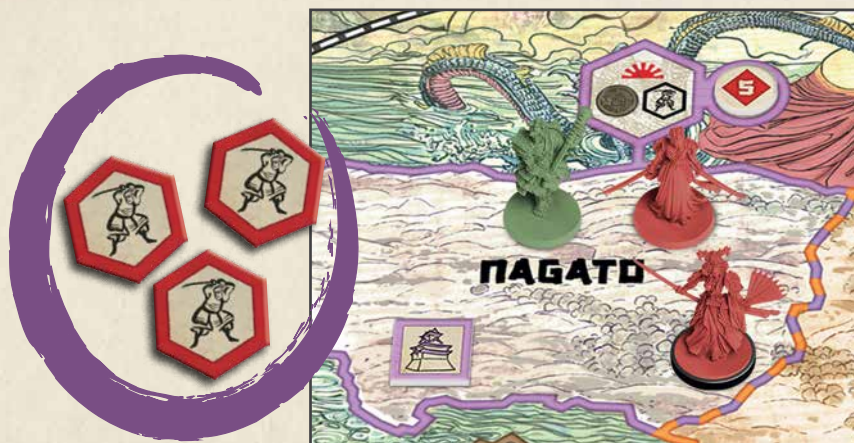
Všichni 3 hráči vezmou své mince a tajně je rozdělí na válečnou tabulku. Jakmile jsou hotovi, odhalí své nabídky:



SEPPUKA – LOTOS získává Seppuku a rozhoduje se zabít svého vlastního Kněze, za což získá 1 VB a jednu čest.

BRANÍ ZAJATCŮ – ŽELVA a **LOTOS** nabídli nerozhodně 3 mince. Jelikož má **LOTOS** vyšší čest, vítězí. Hráč se rozhodne vzít si od **ŽELVY** jako zajatce Démona lebek (i když jsou spojenci).

NAJMUŤ RÓNINA – LOTOS poráží **RYBU** (nabídl 2 mince, **RYBA** pouze 1), a proto může najmout své 3 žetony Róninů a získat tak sílu 3.



VÝSLEDEK BITVY – **ŽELVA** má nyní sílu 1, **RYBA** má stále sílu 2 a **LOTOS** má sílu 3 díky najmutí Róninů. **LOTOS** vítězí v bitvě a bere si žeton válečné provincie Nagato. Obě figurky **RYBY** jsou zabity, Samuraj **ŽELVY** zabit není, jelikož je spojencem vítězného **LOTOSU**.

CÍSAŘSKÉ BÁSNĚ – **RYBA** se 3 mincemi vítězí nad **ŽELVOU** s 1 mincí. **RYBA** získá 1 VB za každou figurku, která zemřela v bitvě. Získá tedy 3 VB (1 za Kněze **LOTOSU**, který spáchal seppuku, a 2 za své vlastní figurky zabité na konci bitvy).

VÁLEČNÉ REPARACE – **ŽELVA** a **RYBA** odhodí všechny použité mince (**RYBA** ušetřila 4 mince mimo svou válečnou tabulku pro použití v další válce proti **VÁŽCE**). **LOTOS** poté rozdělí své použité mince mezi poražené, 3 mince dá **ŽELVĚ** a 3 **RYBĚ**.

ÚKLID ROČNÍHO OBDOBÍ

Jakmile skončí fáze války, je třeba před příchodem dalšího ročního období trochu uklidit.

Odhod'te mince a Róniny – Všechny mince a žetony Róninů jsou z hráčských rezerv vráceny do společné zásoby. Během dalšího ročního období je nutné tyto zdroje znovu získat.

Návrat Kněží – Všechny figurky z dílků svatyň jsou vráceny do rezerv jejich vlastníků. V příštím ročním období je potřeba je poslat znovu uctívat. Zapamatujte si, že všechny figurky na mapě na ní během změny ročního období zůstávají.

Návrat politických mandátů – Vezměte politické mandáty z hracího plánu a zamíchejte je zpět do balíčku politických mandátů, který by měl nyní být v blízkosti hráče sedícího po levici hráče, který zahrál poslední mandát uplynulého ročního období.

Další roční období začíná přípravou ročního období.

ZIMA KONEC HRY

Začátek zimy předznamenává konec hry. Mír padá na krajinu pokrytou bílým sněhem a nový císař povstává s pomocí mocných bohů.

Jediná část přípravy ročního období, která musí být vykonána během zimy, je návrat zajatců, v případě, že hráči mají nějaké karty ročních období, které návrat zajatců umožňují.

Hráči potom mohou získat navíc vítězné body za:

Zimní vylepšení – Tyto karty ročních období poskytují vítězné body v závislosti na různých podmínkách.

Žetony válečných provincií – Každý žeton válečné provincie, který hráč získal, mu přináší vítězné body v závislosti na ročním období, ve kterém jej získal:

Jaro ❶ = 1 vítězný bod

Léto ❷ = 2 vítězné body

Podzim ❸ = 3 vítězné body

Bonus za set válečných provincií – Hráči získají bonusové vítězné body v závislosti na tom, kolik žetonů válečných provincií nashromáždili z různých provincií. Vlastnictví několika žetonů stejné provincie nic neznamená, počítají se pouze žetony různých provincií:

POČET RŮZNÝCH ŽETONŮ VÁLEČNÝCH PROVINCIÍ	BONUSOVÉ VÍTĚZNÉ BODY
3-4	10 VB
5-6	20 VB
7-8	30 VB

Posuňte žetony klanů všech hráčů na stupnici vítězných bodů přidáním bonusových vítězných bodů, které získali. Pokud hráč přesáhne 50 bodů, přesuňte jeho žeton zpět na 1 a obraťte ho vzhůru nohama pro připomenutí, že k výslednému bodovému zisku je potřeba přičíst 50 bodů. Jakmile jsou všechny vítězné body přičteny, vyhlášte hráče s nejvíce vítěznými body vítězem.

V případě remízy vítězí hráč s vyšší ctí. V nepravděpodobném případě, kdy mají shodný nejvyšší počet bodů dva spojenci, stanou se vítězi společně.

KLANY

Každý z klanů ve hře *Rising Sun* je obdařen unikátní schopností, která ho odlišuje od ostatních.

KLAN RYBY



Vír v potoce – Přízpůsobivý a nevypočitatelný klan Ryby dokáže používat mince, jako by to byli Róninové. Na začátku fáze války musí hráč Ryby odhodit všechny žetony Róninů, které má, a ze společné zásoby vzít stejný počet mincí.

Při vyhodnocování kroku *Najmutí Rónina* během bitvy se všechny mince v rezervách hráče Ryby počítají jako žetony Róninů a přidávají sílu k figurkám v provincii, pokud klan Ryby vyhrál válečnou výhodu *Najmutí Rónina*.

KLAN BONSAJE



Posvátný dar – Pořád rostoucí a věčně zelený klan Bonsaje potřebuje pro získání zdrojů jen velmi málo mincí.

Cena všeho, co kupuje, ať se jedná o kartu ročního období, nebo pevnost, má cenu maximálně 1 mince. Pokud by cena měla být 2 a více mincí, zaplatí klan pouze 1 mince. To, co stojí 0 mincí, je stále zdarma.

V případě, že hráč Bonsaje využívá slevu například z bonusu mandátu *Výcvik*, může mu tato sleva spolu se schopností klanu snížit cenu na nulu.

KLAN VÁŽKY



Lehká křídla – Vážky mohou doslova létat po mapě a ukázat se kdekoli bez omezení, kterým čelí ostatní klany.

Když hráč Vážky vyvolává jednu ze svých figurek, může ji umístit do libovolné provincie nezávisle na tom, jestli tam má pevnost. Počet figurek, které může vyvolat mandátem *Verbování*, je stále určen počtem pevností, které má na mapě.

Pokud hráč Vážky pohybuje jednou ze svých figurek, může ji umístit do libovolné provincie neohledně na vzdálenost. Figurky patřící klanu Vážky nemusí nikdy pro pohyb z jedné provincie do druhé využít námořní trasy.

KLAN ŽELVY

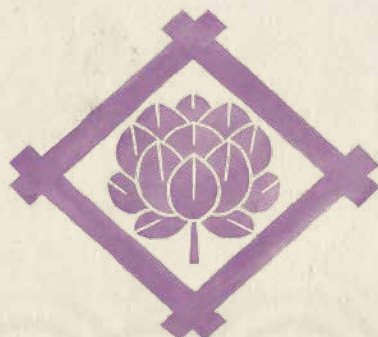


Krunýř věčnosti – Klan Želvy buduje své pevnosti na krunýři legendární obří želvy. Tyto nezníitelné pevnosti se mohou hýbat po mapě a zapojit se do sporů v provinciích.

Když hráč Želvy pohybuje svými figurkami, může pohybovat také svými pevnostmi, jako by to byly figurky jeho klanu.

Každá pevnost klanu Želvy má v provincii, kde je umístěna, sílu 1, stejně jako figurka klanu. To může ovlivnit jak sklizeň, tak válku. Nicméně pevnosti nemohou být nikdy zabity, vzaty do zajetí nebo nahrazeny mandátem *Zrada*.

KLAN LOTOSU



Tahání za nitky – Klan Lotosu zasahuje do politiky změnou politických mandátů ve hře na cokoliv si přeje.

Ve svém kole mandátů si hráč Lotosu vybere jeden ze 4 politických mandátů, které si líznul, a umístí ho lícem dolů na hrací plán, aniž by hráči viděli, který to je. Hráč Lotosu poté oznámí, jaký politický mandát bude vykonán, přičemž si vybírá, který chce (*Verbování*, *Přesun*, *Výcvik*, *Sklizeň* nebo *Zrada*).

NÁVRH HRY: Eric M. Lang

ILUSTRACE: Adrian Smith

VÝROBA: Thiago Aranha

GRAFICKÝ DESIGN: Mathieu Harlaut, Louise Combal, Marc Brouillon

NÁVRH FIGUREK: Mike McVey

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

ILUSTRACE HRACÍHO PLÁNU: Nicolas Fructus

VÝVOJ: Fel Barros (vedoucí), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tola, Leo Almeida

PRAVIDLA: Thiago Aranha

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE:  **GameRock**
graphic & game studio

- **ČESKÝ PŘEKŁAD:** Michal Ekrť, Irena Ekrťová
- **SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ:** Alladjexovi a jeho drahé ženě za pomoc s japonskou transkripcí.

TESTOVÁNÍ: 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 Zywiell, 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, Jorin 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 Honordez, 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

VYDAVATEL: David Preti

© 2017 CMON Global Limited, všechna práva vyhrazena/všetky práva vyhradené.
CZ: Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez zvláštního svolení. Logo hry Guillotine Games je ochranná známka společnosti Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON a logo CMON jsou ochranné známky společnosti CMON Global Limited. Skutečné součásti se mohou lišit od uvedených. Číslo a plastové součásti jsou předem sestaveny a nebarvené. Uchovávejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použitý obal odhodte do koše. Vyrobeno v Číně. / **SK:** Uchováajte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočné herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených líšiť. **UPOZORNENIE:** Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti – nebezpečenstvo zadusenia. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhodte do koša. Vyrobené v Číne.



RISEING SUN - 27

PŘEHLED PRAVIDEL

PŘÍPRAVA HRÝ

- Vezměte sadu karet ročních období a přidejte je k základním kartám.
- Lízněte 4 dílky svatyní.
- Umístěte žetony klanů na stupnici cti podle počáteční hodnoty cti každého klanu.
- Hráči začínají s 1 Daimjóem, 1 Samurajem a 1 pevností ve své domácí provincii.

KAŽDÉ ROČNÍ OBDOBÍ

PŘÍPRAVA ROČNÍHO OBDOBÍ

- Umístěte žetony válečných provincií a odpovídající žetony pořadí bitev.
- Připravte karty aktuálního ročního období vedle hracího plánu.
- Vyhodnoťte u každého hráče příjem ročního období.
- Vraťte všechny zajatce, každý přinese 1 minci ze společné zásoby.

ČAJOVÝ OBŘAD

Vyjednejte nová spojenectví.

POLITICKÁ FÁZE

KOLA MANDÁTŮ

Mandáty jsou vyhodnoceny po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem po levici od hráče, který mandát zahrál. Každý mandát poskytuje jednu schopnost všem hráčům a jednu bonusovou schopnost pouze aktivnímu hráči a jeho spojenci:

• VERBOVÁNÍ

Všichni hráči: Vyvolají jednu figurku na všech svých pevnostech. Kněz může jít uctívat.

Ty a spojenec: Vyvolej jednu figurku navíc.

• PŘESUN

Všichni hráči: Přesunou všechny své figurky přes hranice nebo po námořních trasách.

Ty a spojenec: Můžeš navíc postavit pevnost za 3 mince.

• VÝCVIK – Aktivní hráč začíná.

Všichni hráči: Koupí jednu dostupnou kartu ročního období. Zaplatí její cenu v mincích.

Ty a spojenec: Zaplatí o jednu minci méně.

• SKLIZEŇ

Všichni hráči: Sesbírají mince.

Ty a spojenec: Sesbírejm odměny z každé provincie, kde máš největší sílu.

• ZRADA

Pouze ty: Nahraď jakékoliv dvě figurky (různých hráčů) na mapě svými. Pokud jsi ve spojenectví, ukonči ho a ztrácíš čest.

KAŽDÉ ROČNÍ OBDOBÍ (POKRAČ.)

UCTÍVÁNÍ BOHŮ

Vyhodnoťte všechny svatyně zleva doprava. Hráč s největší sílou v každé svatyni získá schopnost jejího boha.

FÁZE VÁLKY

Vyhodnoťte popořadě válku v provinciích s žetonem pořadí bitvy.

- Prázdná provincie – Odhod' žeton válečné provincie.
- Pouze 1 hráč – Bere si žeton válečné provincie.
- Pouze 2 hráči spojenci – Hráč s větší sílou si bere žeton válečné provincie.
- Alespoň 2 nepřátelští hráči – Vyhodnoťte bitvu:

VYHODNOCENÍ BITVY

Hráči tajně nabízejí mince na různé válečné výhody.

Výhody se vyhodnocují zleva doprava, hráč, který nabídl nejvíce mincí na dané válečné výhodě, ji může vykonat:

SEPPUKU: Můžeš zabít všechny své figurky. Za každou získáváš 1 VB a čest.

BRANÍ ZAJATCŮ: Od soupeř si můžeš vzít 1 zajatce a 1 VB.

NAJMUTÍ RÓNINA: Můžeš přidat své žetony Róninů ke své síle.

Výsledek bitvy: Hráč s největší sílou v provincii vítězí v bitvě a zabíjí ostatním hráčům figurky (vyjma spojence).

CÍSAŘSKÉ BÁSNĚ: Získej 1 VB za každou zabitou figurku.

Poražení ztrácí všechny použité mince. Vítěz rovnoměrně rozdělí mince mezi poražené.

ÚKLID ROČNÍHO OBDOBÍ

- Odhod'te mince a žetony Róninů.
- Vraťte Kněze ze svatyní do rezerv jejich vlastníků.
- Zamíchejte politické mandáty.

KONEC HRÝ – ZIMA

Vraťte všechny zajatce, získejte VB ze zimních vylepšení, žetonů válečných provincií a setů válečných provincií (jak je zobrazeno na klanových zástěnách).

Hráč s nejvíce VB vyhrává hru. V případě remízy vítězí hráč s vyšší ctí. Spojenci v případě remízy vítězství sdílejí.

OSTATNÍ PRAVIDLA

Čest – V případě jakékoliv remízy vítězí hráč s nejvyšší ctí. Pokud kdykoliv dojde ke sporu během určení posloupnosti pro vyhodnocování schopností, zapojený hráč s vyšší ctí rozhodne, kdo vyhodnocuje první a kdo poslední.

Vyjednávání – Během čajového obřadu a politické fáze si hráči mohou navzájem předávat mince a žetony Róninů, jako součást vyjednávání. Dohody nejsou nikdy závazné.