

АВТОР ГРИ: ЕРІК М. ЛЕНГ
ХУДОЖНИК: АДРІАН СМІТ

ЭПНОС

旭

ЭНПІНДЭВ



ЗМІСТ

ВСТУП.....	02
ОГЛЯД ГРИ.....	02
ВМІСТ КОРОБКИ.....	03
ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ.....	05
Ігрове поле.....	05
Ширми кланів.....	06
Фігурки.....	06
Карти пір року.....	07
Честь.....	07
Переговори.....	08
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ.....	08
Приготування кланів.....	08
Приготування камі.....	09
Приготування колоди пір року.....	09
Останні кроки.....	09
ЗМІНА ПІР РОКУ.....	10
ПОЧАТОК ПОРИ РОКУ.....	10
Приготування до війни.....	10
Приготування карт пір року.....	11
Сезонний дохід.....	11
Визволення полонених.....	11
ЧАЙНА ЦЕРЕМОНІЯ.....	11
Ефекти альянсу.....	12
ФАЗА ПОЛІТИКИ.....	12
Розігрування наказів.....	12
Вербування.....	14
Марш.....	15
Муштра.....	16
Збір урожаю.....	17
Зрада.....	18
Ходи камі.....	19
ФАЗА ВІЙНИ.....	20
Проведення битв.....	22
Сеппуку.....	22
Полонений.....	22
Наймання ронінів.....	23
Результат битви.....	23
Поети імперії.....	23
Воєнні репарації.....	24
КІНЕЦЬ ПОРИ РОКУ.....	25
ЗИМА — КІНЕЦЬ ГРИ.....	25
КЛАНИ.....	26
ТВОРЦІ ГРИ.....	27
КОРОТКІ ПРАВИЛА.....	28

ВСТУП

*Величні камі, забуті смертними, знову повертаються
у світ людей, невдоволені шьогуном
та результатами його правління Імперією.*

*Навесні, з настанням Великого Нового року, камі зібрали
свої священні клани з єдиною метою: повернути землі
Японії та відновити там давні духовні традиції.*

*Утім, кожен клан шанує свої традиції й має
власне бачення того, як слід виконати волю
богів, тож невдовзі розгортається справжня
дипломатична війна за вплив у восьми провінціях.*

*І хоч за таких умов зрада неминуча, а від честі
до безчестя — один крок, вам усе ж доведеться
формувати альянси й ухвалювати доленосні
політичні рішення. Провінції охопить спустошлива війна,
і на полях битв вам стануть у пригоді як хитрощі,
так і військова міць, адже коли настане зима,
тільки один клан здобуде перемогу.*

*Ви — шляхетний шьогун, що веде за собою один
із величних кланів. Чи вистачить вам сили й майстерності,
честі та духу, щоб виконати священну обітницю?*



ОГЛЯД ГРИ

«Вранішнє сонце» — це настільна гра для 3–5 гравців, події якої розгортаються за часів легендарної феодальної Японії. Кожен з гравців спробує привести свій клан до перемоги, направши найбільшу кількість переможних очок (ПО) упродовж кількох пір року. Вам доведеться формувати і розривати альянси, ухвалювати політичні рішення, вшановувати богів, розвивати свої клани, а також розміщувати війська по всій Японії. ПО можна здобути різними способами — від перемог у битвах і збору врожаю в провінціях до розіграшу карт чеснот, які отримав ваш клан. Гравець, який здобуде найбільше ПО до настання зими, стане правителем Краю Вранішнього Сонця!

2 - ПРАВИЛА ГРИ

ВМІСТ КОРОБКИ



5 ширм кланів



1 ігрове поле



7 плиток святинь



10 плиток політичних наказів



21 основна карта пір року
(по 7 на пору року)



5 плиток політики/війни



24 плитки вивв у провінціях
(по 8 на пору року)



15 карт пір року
з набору «Чаювання»
(по 5 на пору року)



15 карт пір року
з набору «Вершник»
(по 5 на пору року)



15 карт пір року
з набору «Торіі»
(по 5 на пору року)



5 жетонів альянсів



20 жетонів фортець
(по 4 на клан)



20 жетонів
ронінів



8 жетонів
черговості битв



65 пластикових
монет



10 маркерів
кланів
(по 2 на клан)



10 фігурок клану Бонсай
(6 буші, 3 шінто, 1 даймь)



10 фігурок клану Кой
(6 буші, 3 шінто, 1 даймь)



10 фігурок клану Бавки
(6 буші, 3 шінто, 1 даймь)



10 фігурок клану Лотоса
(6 буші, 3 шінто, 1 даймь)



10 фігурок клану Черепахи
(6 буші, 3 шінто, 1 даймь)



8 фігурок чудовиськ



5 підставок для велетенських чудовиськ (по 1 на клан)



15 білих
підставок
шінто

5 чорних
підставок
даймь

15 підставок для великих чудовиськ (по 3 на клан)

4 - ПРАВИЛА ГРИ

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Мапа

У центрі ігрового поля зображена мапа Японії — саме тут розгортається більшість конфліктів у грі.

Шкала честі

Ця шкала визначає рівень честі різних кланів порівняно з іншими кланами. Що вище маркер клану перебуває на шкалі, то більше честі має цей клан.

Символ чайної церемонії

Кожна пора року розпочинається із чайної церемонії, під час якої гравці формують альянси.

Ряд політичних наказів

Ці комірки та символи позначають ходи, які виконують під час фази політики.

Провінції

Мапа поділена на 8 різних провінцій, межі яких позначено грубими кольоровими лініями. У провінціях можна розміщувати фігурки та фортеці.

Морські шляхи

Ці лінії з'єднують різні провінції на мапі. Якщо дві провінції сполучені морським шляхом, то фігурки можуть переміщуватися між ними так, ніби вони сусідні.

Винагорода

На шестикутниках, сполучених із кожною провінцією, вказана винагорода, яку здобуде гравець, що збере врожай у цій провінції. Винагородою можуть бути різні комбінації монет, ПО та/або жетонів роннів.

Кордони

Якщо дві провінції мають спільну межу, то між ними пролягає двоколірний кордон. Фігурки можуть переміщуватися в сусідні провінції, перетинаючи цей кордон.

Комірки черговості битв

Біля кожної провінції є комірка, на яку можна викласти жетон черговості битви. Це нагадування про те, у яких провінціях і в якій послідовності відбуватимуться битви впродовж поточної пори року.

Комірки політичних наказів

У свій хід гравці вибиратимуть і розміщуватимуть у цих комірках політичні накази, рухаючись зліва направо.

Комірки святинь

На початку кожної гри розмістять у цих комірках 4 випадкові плитки святинь. Шинто можуть відвідувати ці святини, вшановуючи відповідних камі.

Символ ходу камі

Щоразу, коли фаза політики досягає одного з цих символів, настає хід камі. Під час цього ходу розігрують ефекти всіх святинь, рухаючись зліва направо.

Символ фази війни

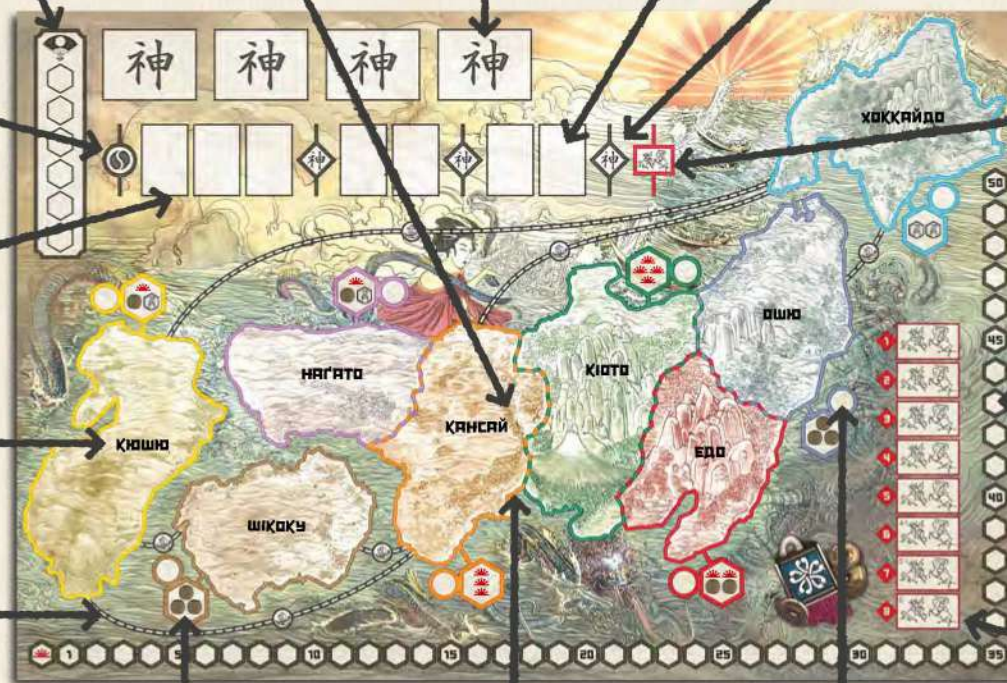
Досягнувши цього символу, фаза політики завершується і починається фаза війни.

Трек переможних очок

Поділки цього треку використовують для відстеження здобутих переможних очок (або ПО) кожного клану впродовж гри. Якщо клан долає поділку «50», перемістить маркер назад на поділку «1», перевернувши його іншим боком догори (як нагадування додати 50 ПО під час підрахунку фінального результату).

Комірки битв у провінціях

На початку кожної пори року в ці комірки навмання викладають плитку битв у провінціях. Ці плитку визначають послідовність битв, які будуть розгортатися в різних провінціях під час фази війни.



ШИРМИ КЛАНІВ

У кожного з кланів є ширма, на внутрішній стороні якої міститься вся важлива інформація. Пам'ятайте, що під час фази політики ви не можете нічого приховувати за ширмою від інших гравців. А під час фази війни гравці ховають за ширмою тільки свої ставки.

Уміння клану
У кожного з кланів є своє унікальне вміння, ефекти якого діють упродовж усієї гри.

Початковий рівень честі
Вказує на початкову позицію вашого клану на шкалі честі (що більше значення, то нижчий рівень честі). Займіть відповідну позицію під час приготувань до гри.

Сезонний дохід
На початку кожної пори року ви отримуєте стільки монет, скільки вказано на ширмі клану.

Рідна провінція
Кожен клан розпочинає гру з 1 даймьо, 1 буші та з 1 фортецею у своїй рідній провінції.

Пам'ятка про фігурки
Ця пам'ятка нагадує про особливості різних типів фігурок.

Бонус кінця гри
Це нагадування про бонусні ПО, які гравці зобувають у кінці гри за набір плиток вивтв у різних провінціях.



Кількість різних плиток вивтв у провінції	Бонус
3-4	10
5-6	20
7-8	30

ФІГУРКИ

У розпорядженні кожного клану є по 10 фігурок: 1 даймьо, 3 шінто та 6 буші. Фігурки, які ви не використовуєте, слід тримати в своєму запасі, поряд із ширмою клану. Фігурки, які були вбиті у битвах, повертають у запас.

Сила кожної фігурки у грі дорівнює 1 (крім випадків, коли отримана гравцем карта пори року вказує інше).

Щоб простіше було розрізняти фігурки різних типів, використовуйте підставки: чорні підставки — для даймьо, білі підставки — для шінто.



Буші — це ваші піхотинці. Вони не мають особливих умінь. Хоча кожен клан має дві різні фігурки буші, та б'ються вони однаково.



Шінто — ці духовні воїни б'ються не гірше ніж буші, проте на відміну від них мають одну особливість: під час вербування ви можете відправити свого шінто у святиню — вшанувати камі — замість того, щоб розміщувати його на мапі.



Даймьо — це очільник вашого війська, лідер, на якого ви можете покласти. Інші гравці не можуть узяти даймьо в полон або вилучити його з мапи дією «Зрада». Він також невразливий до інших спеціальних ефектів, як-от уміння чудовиська автоматично вбивати фігурку.

6 - ПРАВИЛА ГРИ



Чудовиська – цих легендарних створінь ви можете додати у свій клан, виконуючи наказ «Муштра». Отримавши чудовисько, прикріпіть до його фігурки кольорову підставку вашого клану і негайно розмістіть у провінції з огнією зі своїх фортець. Це чудовисько належатиме до вашого клану до кінця гри. Якщо його вв'яють, воно повернеться у ваш запас. Обмежень на кількість чудовиськ у кожному клані немає (навіть якщо у клану закінчаються підставки для них). Кожне чудовисько володіє спеціальним умінням, описаним на відповідній карті пори року (*сила кожного чудовиська дорівнює 1, окрім випадків, коли на карті вказано інше*).

КАРТИ ПІР РОКУ

Карти пір року поділяються на три пори: весна, літо й осінь. Клан, які отримують такі карти, здобувають різні вміння.



Основні карти пір року не мають особливого символу на звороті. Ці карти слід використовувати в усіх партіях.



У грі також є 3 особливі набори карт пір року. Карти кожного з наборів мають відповідний символ на звороті, завдяки чому їх легко розпізнати. Для кожної гри вибирайте (чи беріть навмання) 1 особливий набір карт пір року і додавайте його до основних карт.

Тип
Вказує на тип карти.



Ціна в монетах
Вказує, скільки монет потрібно витратити, щоб отримати цю карту.

Властивість
Отримавши карту пори року, ви зможете використовувати її властивість.

Є такі типи карт пір року:



◀ **Миць** (зелений) – карти цього типу посилюють ваш клан, наділяють ваші фігурки особливими вміннями або додають особливі ефекти до певних ваших гій.



Чеснота (синій) – карти цього типу дозволяють за певних умов здобути додаткові переможні очки чи інші переваги. ▶



◀ **Чудовисько** (коричневий) – карти цього типу додають у ваш клан чудовисько, що має унікальне вміння.

Пігмога (червоний) – карти цього типу дають особливі переваги, які активуються на початку чи під час кожної фази війни. ▶

◀ **Зимування** (блакитний) – карти цього типу за певних умов приносять бонусні переможні очки наприкінці гри.



ЧЕСТЬ

Чесць має важливе значення у грі. Велика честь дає вам певні переваги, натомість везчестя гарантує прихильність темних сил. Окрім того, честь враховують під час вирішення всіх нічиїх.

За допомогою шкали честі (☉), що розташована у верхньому лівому куті ігрового поля, можна відслідковувати честь кожного клану порівняно з іншими. Клан, маркер якого розміщений найвище на шкалі, має найбільше честі, а клан, маркер якого розміщений найнижче – найменше. Якщо маркер одного клану перебуває над маркером іншого клану, то цей клан має більше честі, і навпаки. Утім, ключова роль честі полягає в тому, що:

У кожній нічиїй перемагає той із претендентів, у кого більше честі.

Це правило стосується всіх можливих ситуацій із нічиєю – при порівнянні сил гравців у провінції під час битви чи збору врожаю, при порівнянні сил у святинях під час ходу камі або ж під час порівняння ставок для здобуття воєнних переваг. У кожній такій нічиїй порівнюйте честь гравців-претендентів. Той із них, чий маркер клану перебуває вище на шкалі честі, перемагає в нічиїй.

Якщо виникає суперечка щодо послідовності розіграшу різних умінь чи ефектів, то залучений гравець із більшою честю вирішує, коли розігравати своє вміння чи ефект.

ЗДОБУТТЯ І ВТРАТА ЧЕСТІ

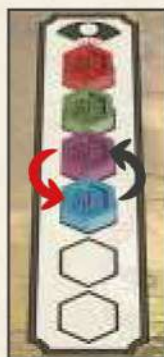
Унаслідок різних гій гравець може здобути або втратити честь. Честь завжди визначають відносно інших кланів, тому в одній комірці шкали честі ніколи не можуть перебувати маркери двох кланів.

Щоразу коли клан здобуває честь, переміщуйте маркер цього клану на 1 комірку вище шкалою честі, водночас маркер клану, який перебував у вищій комірці, опускається на 1 комірку нижче. Якщо ж маркер клану досягне найвищої комірки, подальше здобуття честі не змінить його розміщення.



◀ **ПРИКЛАД.** Клан **ЧЕРЕПАХИ** здобуває честь, тому маркер цього клану переміщують угору, а маркер клану **ЛОТОСА**, який перебував вище, опускається вниз.

Щоразу коли клан втрачає честь, переміщуйте маркер цього клану на 1 комірку нижче шкалою честі, водночас маркер клану, який перебував у нижчій комірці, піднімається вище. Якщо ж маркер клану вже перебуває найнижче з-поміж усіх гравців (навіть якщо внизу ще є вільні комірки), то втрата честі не змінює його розміщення.



▶ **ПРИКЛАД.** Клан **ЛОТОСА** втрачає честь, тому маркер цього клану переміщують униз, а маркер клану **БАБКИ** піднімається вище.

ПЕРЕГОВОРИ

У цій грі вам не обійтися без дипломатії, переговорів і навіть підкупу задля досягнення мети.

Упродовж усієї гри гравці можуть укладати угоди (як із союзниками, так і з ворогами). Наприклад:

«Я не піду в Кіото під час цієї пори року, якщо ти триматимешся подалі від Хоккайдо».

«Дозволь мені найняти ронінів у цій битві, і я дозволю тобі взяти полоненого».

Пам'ятайте, що дотримуватися умов угоди необов'язково. Гравець у будь-який момент може порушити свої обіцянки, наражаючись при цьому хіба на втрату довіри. Ви також можете укладати угоди таємно, не розголошуючи умови іншим гравцям.

«Жетони приязні», тобто підкуп, дозволено використовувати тільки під час чайної церемонії та у фазі політики, але не під час фази війни. Ви можете віддати/запропонувати віддати монети чи жетони ронінів зі свого запасу іншим гравцям, щоб переконати їх зроби ти щось вам на користь. Наприклад:

«Я віддам тобі 2 монети, якщо ти сформуєш зі мною альянс на цю пору року».

«Якщо ти зараз розіграєш збір урожаю, я віддам тобі половину ронінів, яких отримав завдяки цьому».

Пам'ятайте, що дотримуватися умов таких угод теж необов'язково.

В - ПРАВИЛА ГРИ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ПРИГОТУВАННЯ КЛАНІВ

1 — Спершу кожен із гравців вибирає один з доступних кланів і ставить перед собою **ширму вибраного клану**, а за ширмою кладе **плитку політики/війни** (стороною політики догори).

Фігурки та інші компоненти невибраних кланів поверніть у коровку.

ПОРЯДОК ГРАВЦІВ

Важливо, щоб гравці розілися навколо столу відповідно до порядку зростання **початкових рівнів честі** вибраних кланів (початковий рівень честі клану вказаний на внутрішній стороні ширми). Гравець із найбільшою честю (найменше значення початкового рівня честі) стає першим гравцем. Ліворуч сідає гравець, чий клан розміщений у нижчій комірці шкали честі, і так далі. Відповідно останній гравець — із найменшою честю і найвищим значенням початкового рівня честі — сидітиме праворуч від першого гравця. Під час гри хід буде передаватися від першого гравця галі за годинниковою стрілкою. Порядок розсаджування (і відповідно порядок ходів) залишиться незмінним до кінця гри.

ПРИКЛАД. У грі в'ятьох порядок розсаджування за годинниковою стрілкою має бути таким: **КОЙ**, **ЛОТОС**, **ЧЕРЕПАХА**, **БАБКА** та **БОНСАЙ**.

2 — Покладіть маркер свого клану в першу комірку (☀) треку переможних очок (ПО).

3 — Інший маркер клану розмістіть на **шкалі честі**, відповідно до **початкового рівня честі** вашого клану. Клан, який має найнижче значення початкового рівня, займає верхню комірку шкали честі, наступну займає клан із вищим значенням початкового рівня честі й так далі в порядку зростання. Між маркерами кланів на шкалі не повинно бути порожніх комірок. Утім, порожні комірки можуть бути унизу шкали, якщо у грі бере участь менше 6 гравців.

Приклад. У грі в'ятьох порядок розміщення кланів на шкалі честі буде таким (згори вниз): **КОЙ**, **ЛОТОС**, **ЧЕРЕПАХА**, **БАБКА** та **БОНСАЙ**.

4 — Візьміть фігурки свого клану: **1 даймьо**, **3 шінто** та **6 буші**. Переконайтеся, що даймьо стоїть на чорній підставці, а шінто — на білих, так їх буде простіше розрізняти. Поставте всі свої фігурки біля ширми клану, у полі зору інших гравців. Це — ваш запас.

5 — Зверіть усі **пластикові підставки** вашого кольору і покладіть їх у свій запас. Вони знадобляться, якщо ви отримаєте чудовиськ.

6 — Візьміть **4 жетони фортець** та **жетон альянсу** свого клану і покладіть їх біля ширми.

7 — **Рідна провінція:** кожен гравець бере 1 даймьо, 1 буші та 1 жетон фортець й розміщує їх у своїй рідній провінції (вона зазначена на ширмі клану).

ПРИГОТУВАННЯ КАМІ

- 8** - Перемішайте 7 плиток святинь долілиць. Тоді навмання візьміть **4 плитки святинь** і викладіть їх горілиць на комірки святинь на ігровому полі, рухаючись зліва направо. Якщо ви граєте вперше, використовуйте такі святині в такому порядку: Амагерасу, Фуджін, Хачіман та Цукуйомі. Решту плиток поверніть у коробку.

ПРИГОТУВАННЯ КОЛОДИ ПІР РОКУ

- 9** - Візьміть **основні карти пір року** та розмістіть їх біля ігрового поля долілиць, сформувавши колоди весни, літа й осені.

Після цього гравці вирішують, який із трьох особливих **наборів карт пір року** використають у цій партії: «Вершник», «Торії» чи «Чаювання». Різні набори забезпечують різний ігровий досвід. Якщо ви граєте вперше, використовуйте набір «Торії». У наступних партіях ви також можете визначити набір навмання: витягніть по одній карті з кожного набору та, не дивлячись, виберіть 1 з них. Вибравши набір, посортуйте карти цього набору (по 5 карт кожної пори року) і перетасуйте з відповідними колодами основних карт пір року.

Кожна з колод пір року має налічувати 12 карт. Решту карт поверніть у коробку.

ОСТАННІ КРОКИ

- 10** - Посортуйте **плитки битв у провінціях** за номерами — I, II або III. Перемішайте долілиць кожен тип плиток і утворіть 3 стоси по 8 плиток. Отримані стоси покладіть біля ігрового поля долілиць.
- 11** - Розмістіть усі **жетони черговості битв** біля поля.
- 12** - Перемішайте **10 плиток політичних наказів** долілиць і покладіть їх стосом біля ігрового поля.
- 13** - Усі **фігурки чудовиськ** розмістіть біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців.
- 14** - Усі **монети та жетони ронінів** покладіть біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців — це загальний запас.

ВАЖЛИВО. На відміну від інших компонентів, кількість **монет** і **ронінів** не обмежується кількістю відповідних компонентів. Якщо в будь-який момент гри монети чи жетони ронінів вичерпаються, можете замінити їх будь-чим.



ВРАНІШНЄ СОНЦЕ - 9

ЗМІНА ПІР РОКУ

Кожна партія гри «Вранішнє сонце» складається з 4 раундів, які називають порами року. Гра розпочинається навесні; потім настає літо, а тоді — осінь. З настанням зими гра завершується, адже взимку все ніби завмирає: земля вкривається шаром пухкого снігу, а гравці підраховують свої вонуси і визначають переможця.

Кожна пора року складається з таких фаз:

- 1) Початок пори року
- 2) Чайна церемонія
- 3) Фаза політики
- 4) Фаза війни
- 5) Кінець пори року



Після того як гравці сформують альянси під час чайної церемонії, розігрують дві фази. Спершу, під час **фази політики**, гравці розігрують політичні накази та вшановують камі, щоб приготувати свої клани до майбутніх випробувань, а також розміщують свої війська на полі. Потім, під час **фази війни**, клани розігрують битви у провінціях.

ПОЧАТОК ПОРИ РОКУ

На початку кожної пори року виконайте по порядку такі кроки:

Приготування до війни

Візьміть **плитки битв у провінціях**, що відповідають поточній порі року (I — весна, II — літо, III — осінь), та навмання розмістіть їх у комірках битв у провінціях на ігровому полі. Кількість плиток битв у провінціях має дорівнювати кількості гравців, плюс 2. Наприклад, у грі вчотирьох потрібно розмістити 6 плиток. На це вказують і самі комірки битв у провінціях: 5 верхніх комірок використовують завжди, а 3 нижніх — залежно від кількості гравців.

Після цього візьміть **жетони черговості битв** і розмістіть їх у комірках черговості битв провінцій, відповідно до послідовності плиток битв у провінціях. Усі невикористані жетони поверніть у коровку.



ПРИКЛАД. У грі вчотирьох для першого раунду (весна) навмання вибрали 6 плиток битв у провінціях.

ПРИГОТУВАННЯ КАРТ ПІР РОКУ

Вилучіть карти, які залишилися з попередньої пори року, якщо такі є.

Візьміть колоду карт поточної пори року і викладіть **усі** карти цієї колоди горілиць біля ігрового поля, у зоні досяжності всіх гравців.

Однакові карти можна покласти одна на одну, зсунувши так, щоб було видно назви всіх. Так гравці вачитимуть усі доступні карти.



ПРИКЛАД. Викладені карти весни в партії з набором «Чаювання».

Сезонний дохід

На цьому етапі у гравців не повинно бути монет. Кожен гравець отримує із загального запасу стільки **монет**, скільки зазначено на внутрішній стороні ширми клану.

Визволення полонених

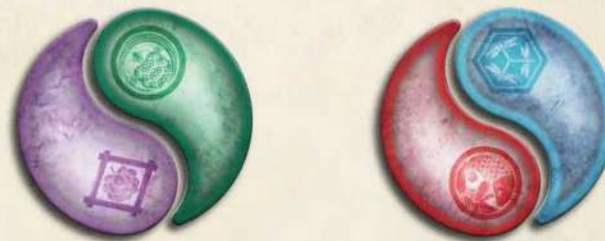
Якщо на початку літа, осені чи зими у когось із гравців є взяті в полон фігурки інших кланів (див. с. 22), настав час повернути їх власникам. За **кожну** фігурку полоненого, якого ви повертаєте власнику, ви отримуєте **1 монету** із загального запасу.

ЧАЙНА ЦЕРЕМОНІЯ

Виконавши всі кроки початку пори року, перейдіть до чайної церемонії. Під час чайної церемонії гравці формують альянси на цю пору року. Альянси з минулої пори року втрачають силу, тож гравці забирають свої жетони альянсів, щоб сформувати нові.

Альянс дозволяє отримати певні бонуси та гарантує часткову безпеку (див. наступну сторінку), проте іноді може обмежувати ваші можливості, а то й зіпсувати плани. Саме тому добре зважте, з яким кланом найвигідніше сформувати альянс (і чи формувати з кимось взагалі).

Альянс можна сформувати тільки за взаємної згоди двох гравців. Саме тому обидва гравці спершу мають дійти згоди. Коли альянс сформовано, гравці з'єднують свої жетони альянсів, утворюючи круг, а потім кладуть їх так, щоб усім було видно (ми пропонуємо класти їх на вільне місце у правому верхньому куті ігрового поля). Альянси чинні протягом усієї поточної пори року (якщо не дійде до «Зради»).



ПРИКЛАД. Сформовано альянс між кланами **ЛОТОСА** та **ЧЕРЕПАХИ**, а також між кланами **БАБКИ** та **КОЙ**.

Залежно від кількості гравців чайна церемонія може закінчитися формуванням одного чи кількох альянсів, водночас один чи більше гравців можуть залишитися без союзників. Такі гравці втрачуть певні бонуси, проте й не будуть ні від кого залежати.

Пам'ятайте, що хоч альянси й корисні, та «Вранішнє сонце» — це насамперед змагальна гра, і переможцем стане лише один гравець. Саме тому будь-який альянс чи домовленість мають сприяти досягненню вашої мети у довгостроковій перспективі.

ПІДКАЗКА ЩОДО ПЕРЕГОВОРІВ

Чайна церемонія — це чудова нагода продемонструвати навички дипломатії. Формування вигідного альянсу може стати вагомим перевагою. Ви можете вивратися союзником гравця, якому не цікаві ваші провінції, або того, чий вміння могли б стати вам у пригоді. Якщо інший гравець вважає вашу пропозицію альянсу не дуже вигідною для себе, можете спробувати переконати його кількома монетами.

ЕФЕКТИ АЛЬЯНСУ

- Гравці-союзники дозволяють один одному використовувати бонусні ефекти своїх наказів, розіграних у фазі політики (див. с. 13).
- Гравці-союзники не вступають у битву один з одним під час фази війни, якщо два їхні клани опиняються в одній провінції. Перемогу автоматично присуджують тому, хто має більшу силу в цій провінції (див. с. 21).
- Якщо в битві, у якій беруть участь обидва гравці-союзники та інші гравці, перемагає один із союзників, то він не вбиває фігурки свого клану-союзника (див. с. 23).
- Гравців-союзників все одно вважають суперниками — це важливо для розігрування властивостей карт й інших ігрових ефектів.
- Якщо гравець-союзник розіграє політичний наказ «Зрада», то він негайно втрачає честь і розриває альянс (див. с. 18).
- У рідкісних ситуаціях, коли гра закінчується нічиєю між гравцями-союзниками, вони ділять перемогу.

ФАЗА ПОЛІТИКИ

Під час фази політики гравці по черзі вибирають і розігрують політичні накази, щоб розмістити війська на полі відповідно до своєї стратегії та підготувати свої клани до фази війни.

Відповідно до ряду політичних наказів на ігровому полі, фаза політики завжди проходить так:

- 3 накази
- Хід камі
- 2 накази
- Хід камі
- 2 накази
- Хід камі
- Початок фази війни

РОЗІГРУВАННЯ НАКАЗІВ

На початку партії гравець, чий клан перебуває найвище на шкалі честі, бере стос політичних наказів, щоб першим розіграти наказ.

У наступних порах року гравцем, який першим розіграє наказ, стане той, хто сидить ліворуч від гравця, який останнім розігрував наказ у минулій порі року. Щоб пам'ятати про послідовність розігрування наказів, завжди кладіть стос наказів біля гравця, який розігруватиме наступний наказ.



Щоб розіграти наказ під час фази політики, візьміть 4 верхні плитки зі стосу політичних наказів, не показуючи їх іншим гравцям. Подивіться взяті плитки і виберіть 1 з них, а інші 3 покладіть на верх стосу, не перемішуючи його. Після цього покладіть виврану плитку наказу на вільну комірку політичних наказів на ігровому полі (викладайте плитку зліва направо), щоб усі гравці побачили, який наказ слід розіграти в цей хід.



ПРИКЛАД. Гравець бере зі стосу наказів 4 верхні плитки.



ПРИКЛАД. Гравець вирішує розіграти наказ «Вербування» та повертає решту плиток на верх стосу.

Вибраний політичний наказ виконують усі гравці, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою. Відповідно гравець, який розіграв наказ, виконуватиме його останнім (окрім наказу «Муштра», див. с. 16). На плитках політики/війни, які гравці зберігають за ширмами, є роз'яснення всіх політичних наказів. Усі накази, крім «Зради», складаються з двох частин: першу частину можуть виконати **УСІ ГРАВЦІ**, а другу частину (бонус) виконує тільки **АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ І ЙОГО СОЮЗНИК** (якщо є).

Усі гравці по черзі за годинниковою стрілкою виконують наказ. Бонус наказу доступний тільки гравцеві, який розіграв цей наказ, а також його союзникові. Так триває, доки всі гравці не отримають можливість виконати наказ.

Коли всі гравці отримали можливість виконати наказ, хід закінчується і гравець, який розігрував наказ, передає стос політичних наказів гравцю ліворуч (стос передають долілиць). Цей гравець наступним вибирає та розіграє наказ і так далі, доки відповідно до ряду політичних наказів не настане хід камі (див. с. 19).

Розгляньмо докладніше всі 5 політичних наказів.



ВЕРБУВАННЯ

Наказ «Вербування» дозволяє гравцям послити свої армії, розміщуючи фігурки на ігровому полі. Гравець, який розіграв цей наказ, виконує його останнім, повачивши, як суперники розмістили свої фігурки.

УСІ ГРАВЦІ

Ви можете розмістити по 1 фігурці зі свого запасу в кожній провінції, де є ваша фортеця. Так, наприклад, якщо у вас є три фортеці на мапі, ви можете розмістити 3 фігурки — по 1 у кожній провінції з вашою фортецею. Якщо ви маєте більше однієї фортеці у провінції, то можете розмістити в цій провінції стільки фігурок, скільки фортець там маєте. Обмежень на кількість фігурок в одній провінції немає. Однак якщо у вашому запасі більше немає фігурок, ви не можете їх розмістити.

АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ І ЙОГО СОЮЗНИК

Можете розмістити 1 додаткову фігурку в провінції зі своєю фортецею, навіть якщо в цей хід уже розміщували там фігурку.

ПІДКАЗКА ЩОДО ПЕРЕГОВОРІВ

Якщо ви маєте найбільше фортець, то «Вербування» дозволить вам розмістити найбільше фігурок. Спробуйте підкупити іншого гравця, щоб він розіграв цей наказ тоді, коли вам вигідно.

Якщо ви відправите шінто у святиню, він залишиться там до кінця поточної пори року. Спробуйте спершу домовитися зі своїм союзником, хто відправиться вшанувати якого камі — так ви не змарнуєте своїх шінто.



РОЗМІЩЕННЯ ШІНТО

Коли ви вербуєте шінто (і тільки тоді, коли ви його вербуєте), ви можете відправити його у священні гори — вшанувати одного з камі. У такому разі перемістіть шінто з провінції, у яку його щойно розмістили, на будь-яку із чотирьох плиток святинь угорі ігрового поля. На плитці кожної святині може перебувати необмежена кількість шінто.

Шінто, який вшанує камі в одній зі святинь, не перебуває на мапі. Ви не можете перемістити його зі святині на мапу або на плитку іншої святині.



ПРИКЛАД. Гравець із клану ЛОТОСА розіграє наказ «Вербування». Після того як решта гравців виконали наказ, гравець із клану ЛОТОСА також його виконує. Він має 3 фортеці на мапі (2 у Кюсю та 1 у Нагато), тому може розмістити загалом 4 фігурки (2 — у провінції Кюсю, 1 — у провінції Нагато та 1 бонусну в будь-якій із цих двох провінцій). Гравець вирішує розмістити буші та шінто в Кюсю, ще одного шінто — у Нагато, і, скориставшись бонусом, він також розміщує чудовисько Юрей (зі свого запасу) у Нагато. Після цього гравець вирішує відправити свого шінто з Нагато у святиню, щоб вшанувати Хачімана.



МАРШ

Наказ «Марш» дозволяє гравцям переміщувати фігурки на мапі, відповідно до своїх стратегій. Завдяки цьому наказу гравці також можуть збудувати нові фортеці, посилюючи свої позиції. Гравець, який розіграв наказ «Марш», виконує його останнім і переміщує свої фігурки після того, як це зроблять усі суперники.

УСІ ГРАВЦІ

Ви можете перемістити кожен зі своїх фігурок, розміщених на мапі, у сусідню провінцію. Тобто ви можете або перетнути кордон, або скористатися морським шляхом. Ви можете перемістити будь-яку кількість фігурок або не переміщувати їх узагалі. Пам'ятайте, що під час наказу «Марш» кожен фігурку можна перемістити лише один раз.

ПІДКАЗКА ЩОДО ПЕРЕГОВОРІВ

Не обов'язково брати участь у битві, щоб перемогти в ній. Спробуйте домовитися з іншими гравцями так, щоб після виконання всіма наказу «Марш» у вашій провінції не залишилося ворожих фігурок. Тоді під час фази війни вам не доведеться вступати в битву за важану провінцію.

АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ І ЙОГО СОЮЗНИК

Заплативши 3 монети, можете збудувати нову фортецю будь-де на мапі. Якщо ви робите це, скиньте 3 монети в загальний запас, візьміть 1 жетон фортеці із запасу та розмістіть його в будь-якій провінції. Провінція не обов'язково повинна бути сусідньою до тієї, де ви вже маєте фортецю. У кожній провінції можна розмістити необмежену кількість фортець. Якщо ви вже побудували всі свої 4 фортеці, ви не можете будувати нові.



ПРИКЛАД. Гравець із клану **БАБКИ** розіграє наказ «Марш», тому переміщує фігурки останнім. Першим хід виконує гравець із клану **КОЙ**. Він переміщує вуші з Кансаю до Нагато, перетинаючи кордон. Він також переміщує Оні крові та даймьо у Хоккайдо за допомогою морських шляхів. Гравець вирішує не переміщувати вуші в Едо; а шинто, який перебуває у святині Райджін,

переміщувати заборонено (фігурки на плитках святинь залишаються там до кінця пори року).

Гравець клану **КОЙ** сформував альянс із кланом **БАБКИ**, тому він використовує бонус наказу — витрачає 3 монети і будує нову фортецю в Шікоку.



МУШТРА

Наказ «Муштра» дозволяє гравцям купувати для свого клану нові карти пір року, отримуючи їхні властивості та контроль над чудовиськами.

ВАЖЛИВО. На відміну від інших наказів, гравець, який розіграв наказ «Муштра», виконує його ПЕРШИМ і першим купує карту пори року.

УСІ ГРАВЦІ

Ви можете купити 1 з відкритих карт пір року, заплативши її ціну. Виберіть бажану карту та скиньте вказану на ній кількість монет у загальний запас (деякі з карт можна отримати безплатно). Куплену карту пори року покладіть горілиць біля своєї ширми клану так, щоб усі гравці її вачили. Властивість карти починає діяти відразу після її отримання.

ВАЖЛИВО. Ви можете купити копію карти, яку вже маєте. Властивості таких карт накопичуються.

АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ І ЙОГО СОЮЗНИК

Купуючи карту пори року, ви можете заплатити на 1 монету менше, ніж ціна карти (мінімум — 0). Виконуючи наказ «Муштра», ви можете купити тільки одну карту.



ПРИКЛАД. Гравець із клану **ЧЕРЕПАХИ** розіграє наказ «Муштра» і може першим купити карту пори року. Він вибирає карту чудовиська «Оні черепів», яка коштує 2 монети. Позаяк цей гравець розігрував наказ, він використовує бонус і платить на 1 монету менше. Скинувши 1 монету в загальний запас, він кладе куплену карту біля своєї ширми клану.

ПІДКАЗКА ЩОДО ПЕРЕГОВОРІВ

Якщо вашому супернику бракує монет на бажану карту, ви можете виявити щедрість і запропонувати йому оплатити частину ціни, просивши щось натомість.

КУПІВЛЯ ЧУДОВИСЬК

Купивши карту пори року із чудовиськом, покладіть біля себе відповідну карту, а до фігурки цього чудовиська прикріпіть підставку кольору вашого клану і відразу розмістіть у будь-якій провінції з вашою фортецею.

Вігнетер трактуйте це чудовисько як фігурку свого клану, так само як гаймо, шінто чи буші. Чудовисько має силу 1, якщо не зазначено інакше. Якщо чудовисько в'ють, воно повернеться у ваш запас і ви зможете розмістити його знову, як інші фігурки клану. У вашому клані може бути необмежена кількість чудовиськ.



Потім гравець із клану **ЧЕРЕПАХИ** прикріплює до фігурки чудовиська підставку свого кольору і негайно розміщує його у провінції зі своєю фортецею.





ЗБІР УРОЖАЮ

Наказ «Збір урожаю» дозволяє гравцям отримати монети, а також нагороди з провінцій, які вони контролюють.

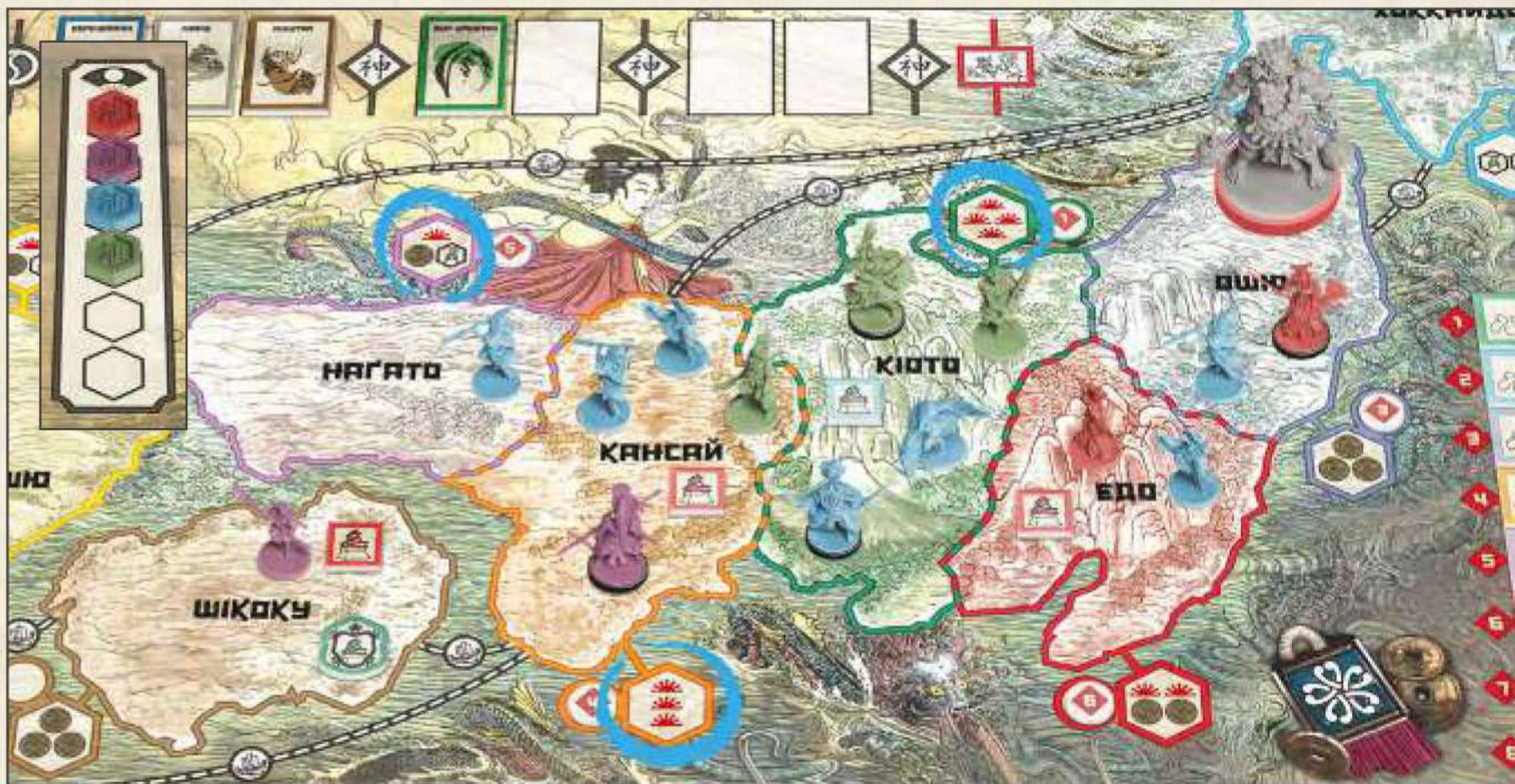
УСІ ГРАВЦІ

Отримайте 1 монету із загального запасу.

АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ І ЙОГО СОЮЗНИК

Отримайте винагороду за кожну провінцію, де маєте найбільшу силу. По черзі перевірте кожну провінцію та порівняйте загальну силу фігурок кожного клану.

Отримайте винагороду за кожну провінцію, де сила вашого клану перевищує силу кожного іншого клану. Винагорода зазначена в шестикутнику, сполученому з відповідною провінцією. У разі нічиєї — як завжди — сильнішим визнають претендента з більшою честю.



ПРИКЛАД. Гравець із клану **БАБКИ** розіграє наказ «Збір урожаю» й отримує монету із загального запасу. Після цього він використовує бонус і перевіряє, у яких провінціях має найбільшу силу:

Нагато — у цій провінції немає ворожих фігурок, тому клан **БАБКИ** отримує винагороду — 1 ПО, 1 монету та 1 жетон роніна.

Кансай — тут у клану **БАБКИ** 2 сили, а у кланів **ЛОТОСА** і **ЧЕРЕПАХИ** по 1 силі. Клан **БАБКИ** отримує 3 ПО.

Кіото — тут у клану **БАБКИ** 2 сили, так само як у клану **ЧЕРЕПАХИ**. Клан **БАБКИ** має більше честі, ніж клан **ЧЕРЕПАХИ**, тому він отримує 4 ПО.

Едо — тут у клану **БАБКИ** 1 сила, так само як у клану **КОЙ**. Клан **КОЙ** має більше честі, тому клан **БАБКИ** не отримує винагороду за Едо.

Оشو — тут у клану **БАБКИ** 1 сила, а у клану **КОЙ** 2 сили, тому клан **БАБКИ** не отримує винагороду.

ПІДКАЗКА ЩОДО ПЕРЕГОВОРІВ

Важливо встигнути вчасно зібрати врожай. Якщо ви маєте більшу силу в багатьох провінціях, спробуйте домовитися із союзником, пообіцявши йому монети та/або ронінів із майбутнього збору врожаю, якщо він зараз розіграє цей наказ.

У різних провінціях можна отримати такі винагороди:

ПО — перемістіть свій маркер клану на 1 поділку вперед на треку переможних очок.

Монета — візьміть 1 монету із загального запасу.

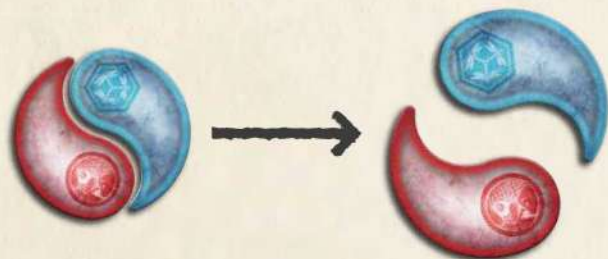
Ронін — візьміть 1 жетон роніна із загального запасу.



ЗРАДА

На відміну від інших наказів, цей наказ виконує **тільки активний гравець**. «Зрада» — це потужний і небезпечний наказ, що дозволяє переманити воїнів з інших кланів та призводить до розриву сформованого альянсу.

Якщо активний гравець перебуває в альянсі, то цей альянс негайно розривають, а гравець, який розіграв «Зраду», втрачає честь. Якщо ж активний гравець не мав союзника, він не втрачає честь.



ПРИКЛАД. Гравець із клану **КОЙ** розіграє наказ, тому його альянс із кланом **БАБКИ** негайно розпадається і він втрачає честь.

Розігравши наказ «Зрада», виверіть на мапі до 2 фігурок, які належать до кланів різних гравців, і замініть їх фігурками такого ж типу зі свого запасу. Ви **не можете** замінити 2 фігурки з одного ворожого клану, замінити ворожу фігурку на одну з ваших фігурок, уже розміщених на полі, або на фігурку іншого типу з вашого запасу. Зауважте, що фігурку чудовиська можна замінити будь-яким іншим чудовиськом із вашого запасу (попри різні назви, ці фігурки належать до одного типу). Замінені ворожі фігурки повертаються в запаси своїх власників (хоча їх не вважають увитими). Навіть якщо внаслідок «Зради» ви розірвали альянс, ви можете не замінювати фігурку колишнього союзника своєю.

Ви не можете замінити фігурки даймьо, виконуючи наказ «Зрада».

Ви не можете замінити фігурки шінто на плитках святинь, виконуючи наказ «Зрада». Ви можете замінити фігурки шінто, розміщені у провінціях.

Ви не можете замінити фігурку певного типу, якщо не маєте в запасі фігурки такого самого типу.

Заміну фігурки не вважають вербуванням, тому шінто, розміщеного таким способом, не можна відправити на плитку святині.

ПІДКАЗКА ЩОДО ПЕРЕГОВОРІВ

Ви можете вести переговори навіть про зраду. Цей наказ дозволяє прибрати з мапи майже будь-яку фігурку, тож чому б не пообіцяти не чіпати фігурку суперника за скромну винагороду?



ПРИКЛАД. Розігравши наказ «Зрада», гравець із клану **КОЙ** замінює чудовисько Оні черепів із клану **ЧЕРЕПАХИ** на чудовисько Комаїну зі свого запасу, а також буші з клану **БАБКИ** на буші зі свого запасу.



ХОДИ КАМІ

Коли після виконання наказу в ряді політичних наказів наступним зображений символ камі, фаза політики призупиняється і починається хід камі. У цей хід гравці, які відправили своїх шінто вшанувати богів у святинях, можуть отримати дари відповідних камі.

Під час ходу камі розіграйте ефекти кожної із чотирьох плиток святинь по черзі, починаючи з плитки ліворуч. У кожній святині гравці порівнюють свою силу. Клан, який має найбільшу силу в певній святині, отримує дар камі. Як завжди, у разі нічиєї сильнішим вважають того з претендентів, хто має більше честі. Якщо у святині немає жодного шінто, просто пропустіть відповідну плитку під час цього ходу камі.

Кожен камі пропонує гравцю з найбільшою силою у святині унікальний дар, ефект якого застосовують відразу, перш ніж перейти до наступної святині.



Богиня сонця **Аматерасу** дозволяє гравцю з найбільшою силою перемістити маркер клану в найвищу комірку шкали честі. Незалежно від своєї поточної позиції гравець переміщує свій маркер клану в найвищу комірку, залишаючи позаду всі інші клани.

ВАЖЛИВО. *Зміна порядку кланів на шкалі честі може вплинути на визначення найсильнішого клану в наступних святинях.*



Бог вітру **Фуджин** дозволяє гравцю з найбільшою силою виконати до 2 переміщень своєї фігурки на мапі. Ви можете перемістити 2 свої фігурки до сусідньої провінції чи провінцій або двічі перемістити 1 свою фігурку. Ви можете перетнути кордон або скористатися морським шляхом, як під час «Маршу».



Бог грому **Райджин** дозволяє гравцю з найбільшою силою розмістити 1 вуш з свого запасу в **будь-якій** провінції на мапі — навіть якщо там немає збудованих фортець.



Бог моря **Рюджин** дозволяє гравцю з найбільшою силою купити 1 з доступних карт пір року. Ви повинні заплатити повну ціну карти, ніби купили її внаслідок наказу «Муштра».



Бог війни **Хачіман** дозволяє гравцю з найбільшою силою здобути 2 ронінів. Візьміть 2 жетони ронінів із загального запасу.



Бог бурі **Сусаноо** дарує гравцю з найбільшою силою стільки ПО, скільки цей гравець має розміщених на мапі фортець.



Бог місяця **Цукуйомі** дарує гравцю з найбільшою силою 2 монети зі спільного запасу.



ПРИКЛАД. Під час ходу камі ефекти святинь розігрують зліва направо: Сусаноо — у цій святині клани **БАБКИ** та **КОЙ** мають по 1 силі, у них нічия. Клан **КОЙ** має більше честі, тож він перемагає в нічії і отримує 2 ПО (бо в нього 2 фортеці на мапі).

Аматерасу — у цій святині є тільки шінто з клану **БАБКИ**, тому маркер цього клану переміщують у верхню комірку шкали честі.

Хачіман — у цій святині клани **БАБКИ** та **ЛОТОСА** мають по 1 силі. Однак клан **БАБКИ** тепер перебуває найвище на шкалі честі, тому перемагає в нічії і отримує 2 жетони ронінів.

Райджін — у цій святині клан **ЧЕРЕПАХИ** має на 1 силу більше, ніж клан **КОЙ**, тому може розмістити 1 вуші зі свого запасу в будь-якій провінції.

Після того як ви розіграли ефекти всіх чотирьох святинь, хід камі закінчується і продовжується фаза політики. Гравець, біля якого лежить стос наказів, стає активним гравцем і розіграє наступний наказ. Якщо це був третій хід камі в цій порі року, то фаза політики закінчується і починається фаза війни.

ФАЗА ВІЙНИ

Під час фази війни гравці беруть участь у битвах за спірні провінції. Перемога в битвах принесе гравцям додаткові ПО, особливо якщо вдасться захопити декілька різних провінцій. Однак вправні гравці, які володіють мистецтвом війни, можуть навіть поразку повернути собі на користь.

На початку фази війни всі гравці перевертають свої жетони політики/війни стороною війни догори. Після цього вони можуть розіграти свої карти підмоги. *Пам'ятайте, що властивість «На початку фази війни» активують один раз за пору року, на початку фази війни, а не на початку кожної битви.*

Кожної пори року битви будуть відбуватися тільки в провінціях, позначених на початку пори року жетоном черговості битв. Кожної пори року послідовність битв у провінціях визначають навмання за допомогою плиток битв у провінціях, тож провінції та їхня черговість у різних порах року будуть різнитися.

ВАЖЛИВО. Під час фази війни гравці не можуть вести переговори й передавати один одному монети або жетони ронінів.

Розігруйте битви у провінціях по черзі, починаючи з провінції з номером черговості «1» і далі в порядку зростання:

- Якщо жоден клан не має своїх сил у провінції, то нічого не відбувається. Скиньте відповідну плитку битви у провінції.
- Якщо лише один клан має свої сили у провінції, то гравець із цього клану отримує відповідну плитку битви у провінції та кладе її горілиць біля своєї ширми клану.
- Якщо лише два клани-союзники мають свої сили у провінції, то битва не відбувається. Гравець за клан, який має більшу силу, отримує відповідну плитку битви у провінції та кладе її горілиць біля своєї ширми клану. Як завжди, у разі нічиєї перевагу здобуває союзник із більшою честю.
- Якщо принаймні двоє гравців, які не сформували альянс, мають у провінції свої сили, то відбувається битва (див. наступний розділ).

ПРИКЛАД. Весна довігає кінця, починається фаза війни. Битви розігрують у провінціях відповідно до порядку черговості:

- 1) Кіото — жоден із кланів не має своїх сил у цій провінції, тому відповідну плитку битви у провінції скидають.
- 2) Хоккайдо — клан **БАБКИ** єдиний, хто має свої сили у провінції, тому він отримує відповідну плитку битви у провінції.
- 3) Ошю — жоден із гравців не має своїх фігурок у провінції, однак спеціальне вміння клану **ЧЕРЕПАХИ** дозволяє йому трактувати свою фортецю як 1 силу. Тому клан **ЧЕРЕПАХИ** отримує відповідну плитку битви у провінції.
- 4) Кансай — клан **ЧЕРЕПАХИ** і клан **ЛОТОСА** мають по 2 сили в цій провінції. Ці клани перебувають в альянсі, тому битва не відбувається. Клан **ЛОТОСА** має більше честі, тому гравець із цього клану отримує відповідну плитку битви у провінції.
- 5) Нагато — клани **ЧЕРЕПАХИ**, **ЛОТОСА** та **КОЙ** мають свої сили в цій провінції. Клани **ЧЕРЕПАХИ** та **ЛОТОСА** перебувають в альянсі, а ось **КОЙ** — ні, тому битва відбувається між цими трьома кланами. Приклад битви див. у наступному розділі.
- 6) Едо — клани **КОЙ** та **БАБКИ** мають свої сили в цій провінції. Вони більше не перебувають в альянсі, тому між ними повинна відбутися битва.





ПРОВЕДЕННЯ БИТВ

Битви відбуваються *тільки* в тих провінціях, де свої сили мають принаймні двоє гравців, які не перебувають в альянсі. У битві беруть участь усі гравці, які мають свої сили в цій провінції, навіть якщо серед них є союзники. Під час битви всі учасники можуть використати монети, щоб спробувати здобути певні воєнні переваги і вплинути на розподіл сил у провінції, змінивши результат битви. Крім того, воєнні переваги можуть принести гравцям інші бонуси.

Перед початком битви всі гравці мають показати, скільки монет та жетонів ронінів мають у запасі, поклавши їх біля ширм кланів. Якщо гравця запитують, він має чесно відповісти, скільки в нього монет і ронінів.

Настав час битви! Гравці, які беруть участь у битві, ховають свої монети за ширмами кланів і розкладають їх по різних комірках воєнних переваг на своїх плитках війни. Усі роблять це одночасно, таємно від інших. Ви можете розкласти в комірках плитку війни будь-яку кількість монет (або не покласти жодної), залежно від переваг, які хотіли здобути. Невикористані монети тримайте за ширмою, нижче плитку війни. Переконайтеся, що інші учасники не бачать, куди ви кладете монети — на плитку чи нижче.

Коли всі учасники битви закінчать розкладати монети, одночасно підніміть свої ширми, показуючи ставки.

Усі невикористані монети не враховують у цій битві, покладіть їх у свій запас. Після цього порівняйте кількість монет у комірках воєнних переваг, починаючи зліва («Сеппуку») і далі по черзі. Воєнну перевагу здобуває той гравець, який поставив на неї більше монет. Як завжди, у разі нічиєї перевагу здобуває претендент із більшою честю. Якщо на певну воєнну перевагу не поставив жоден гравець, пропустіть її та переходьте до наступної.

Тільки гравець, який здобув перевагу, може нею скористатися. Крім того, навіть здобувши її, гравець може вирішити не використовувати її взагалі (наприклад, якщо здобув її для того, щоб інші гравці нею не скористалися).

Воєнні переваги розігрують одну за одною, зліва направо. Пам'ятайте, що використання однієї з переваг може вплинути на використання і результат наступної переваги.



СЕППУКУ

У ритуальній самопожертві більше честі, ніж у принизливій смерті від рук ворога.

Здобувши перевагу «Сеппуку», можете негайно ввити **всі** свої фігурки в поточній провінції. Якщо зробили це, негайно отримайте 1 ПО та 1 честь за кожну ввиту таким способом фігурку (пам'ятайте, що зміна позицій на шкалі честі вплине на результат майбутніх нічиїх, зокрема й щодо здобуття переваг). Якщо ви здійснюєте «Сеппуку», то повинні ввити всі свої фігурки в поточній провінції, ви не можете залишити частину з них живими. Навіть увивши всі свої фігурки, ви надалі будете учасником битви в цій провінції.



ПОЛОНЕНИЙ

Іноді один полонений може змінити перебіг битви і заповігати кровопролиттю.

Здобувши перевагу «Полонений», можете негайно захопити в полон одну ворожу фігурку в поточній провінції (навіть якщо фігурка належить клану-союзнику). Приверіть фігурку полоненого з провінції та поставте біля своєї ширми клану.

Повернути полоненого можна тільки під час початку наступної пори року. Пам'ятайте, що фігурка не була ввита, а лише захоплена в полон.

Узявши полоненого з певного клану, ви також крадете 1 ПО в його клану. Перемістіть маркер цього клану на 1 комірку назад на треку переможних очок, а маркер вашого клану на 1 комірку вперед. Якщо ж клан полоненого воїна не має ПО, ви не можете їх украсти.

ВАЖЛИВО. Даймо не можна взяти в полон, тому перевагу «Полонений» не можна застосувати проти нього.



НАЙМАННЯ РОНІНІВ

Армія найманців-ронінів може стати на ваш бік, перехиливши шальки терезів на вашу користь. Однак їхня вірність коштує грошей.

Здобувши перевагу «Наймання ронінів», можете збільшити свою силу у провінції жетонами ронінів зі свого запасу. За кожного роніна в запасі ви отримуєте +1 до сили, що вплине на результат битви. Наймаючи ронінів, ви не скидаєте жетони зі свого запасу. Ви зможете найняти їх усіх знову в наступній битві.

Якщо цю перевагу здобуває гравець, який не має жетонів ронінів у запасі, то його сила у провінції не змінюється. Однак такий хід завадить суперникам використати своїх ронінів.

РЕЗУЛЬТАТ БИТВИ

Перш ніж перейти до розігрування останньої воєнної переваги — «Поети імперії» — слід визначити результат битви. Усі учасники битви порівнюють свої сили у провінції. Баланс сил міг змінитися від початку бою, адже одні фігурки могли вчинити сеппуку, інші — отримати підтримку ронінів, а ще хтось міг стати полоненим.

Клан із більшою силою перемагає в битві. Гравець із цього клану отримує відповідну плитку битви у провінції та кладе її горілиць біля ширми клану. Як завжди, у разі нічиєї, претендент із більшою честю отримує перевагу і перемагає в битві.

Усі фігурки переможених кланів гинуть — приберіть ваші вбиті фігурки з мапи у свій запас. Якщо один із переможених кланів перебуває в альянсі з переможцем, то фігурки цього клану не гинуть, а залишаються на мапі.

ПАМ'ЯТКА. Якщо в кінці битви в жодного з кланів не залишилось сил у провінції, то перемагає клан із більшою честю.



ПОЕТИ ІМПЕРІЇ

Неважливо, який клан переміг, а який програв. Слава дістається полеглим, доблесть і честь яких століттями оспівуватимуть у поемах.

Здобувши перевагу «Поети імперії», ви отримуєте стільки ПО, скільки фігурок були вбиті в цій битві. Не має значення ні вид фігурок, ні те, як вони загинули (через сеппуку, уміння чудовиська чи внаслідок завершення битви) і до якого клану належали. Здобувши перевагу «Поети імперії», ви отримуєте ПО за всі вбиті в цій битві фігурки. Щоб простіше було рахувати, гравці тримають свої вбиті фігурки окремо від запасу до розігрування переваги «Поети імперії».



ВОЄННІ РЕПАРАЦІЇ

Битва завершилась, і всі переможені гравці повинні скинути в загальний запас усі розкладені на плитках війни монети.

Гравець-переможець натомість віддає всі свої монети, розкладені на плитці війни, переможеним гравцям. Розподіліть монети порівну між переможеними кланами; вони зможуть використати їх у наступних битвах. Якщо монети неможливо поділити порівну, переможець сам вибирає, хто з гравців отримає додаткову монету.

Але битву розігрують у наступній провінції і т. д., поки битви не розіграють у всіх провінціях із жетонами черговості битв. Після цього фаза війни закінчується.



ПРИКЛАД. Настала черга перейти до провінції Нагато, де розміщені фігурки кланів **ЧЕРЕПАХИ**, **КОЙ** та **ЛОТОСА**. Клан **ЧЕРЕПАХИ** та **ЛОТОСА** перебувають в альянсі, але не клан **КОЙ**, тому битва в цій провінції повинна відбутися.

Клан **ЧЕРЕПАХИ** має там 4 сили (1 від буші та 3 від Оні черепів, бо в клану **ЧЕРЕПАХИ** найменше честі в цій провінції). Клан також має 4 монети та 1 роніна.

Сила клану **КОЙ** у цій провінції дорівнює 2 (1 від буші та 1 від даймьо). Клан також має 8 монет.

У клану **ЛОТОСА** там 1 сила від шінто, клан також має 6 монет і 3 ронінів.

ПІДКАЗКА ЩОДО ПЕРЕГОВОРІВ

Навіть у хаосі війни можна знайти хвилинку на переговори. І хоча у фазі війни гравці не можуть передавати одне одному монети чи ронінів, та досі можна домовлятися, щоб підвищити свої шанси. Наприклад, союзники можуть об'єднатися проти спільного ворога і домовитися, хто які воєнні переваги намагатиметься здобути. Звісно, якщо ви можете довіряти один одному...

Троє гравців вернуть свої монети й таємно розкладають їх на плитках війни. Завершивши, усі піднімають ширми і показують свої ставки.



СЕППУКУ — клан **ЛОТОСА** здобуває перевагу «Сеппуку» та вирішує вбити свого шінто, отримавши за це 1 ПО та честь.

ПОЛОНЕНИЙ — у кланів **ЧЕРЕПАХИ** та **ЛОТОСА** нічия, бо обидва поставили по 3 монети. Клан **ЛОТОСА** має більше честі, тому він виграє. Гравець із цього клану вирішує полонити фігурку Оні черепів із клану **ЧЕРЕПАХИ** (незважаючи на те, що вони союзники).

НАЙМАННЯ РОНІНІВ — клан **ЛОТОСА** перемагає клан **КОЙ**, поставивши 2 монети проти 1. Тепер клан **ЛОТОСА** наймає 3 ронінів і отримує за це 3 сили.



РЕЗУЛЬТАТ ВІЙНИ — сила клану **ЧЕРЕПАХИ** зменшилась до 1, клан **КОЙ** досі має 2 сили, а клан **ЛОТОСА** — 3 завдяки найнятим ронінам. Клан **ЛОТОСА** пермагає в битві й завирає плитку битви у провінції Нагато. Обидві фігурки **КОЙ** загинули. А ось вусі з клану **ЧЕРЕПАХИ** не загинув, бо перебуває в альянсі з переможцем — кланом **ЛОТОСА**.

ПОЕТИ ІМПЕРІЇ — цю перевагу здобуває клан **КОЙ**, поставивши 3 монети, тоді як клан **ЧЕРЕПАХИ** поставив всього 1 монету. Клан **КОЙ** отримує 1 ПО за кожну загинулу в цій битві фігурку, тобто загалом 3 ПО (1 за шінто з клану **ЛОТОСА**, який вчинив сеппуку, та 2 за свої загинулі фігурки).

ВОЄННІ РЕПАРАЦІЇ — клани **ЧЕРЕПАХИ** та **КОЙ** скидають у загальний запас усі використані монети (**КОЙ** приверіг 4 монети для майбутньої битви з кланом **БАБКИ**). Клан **ЛОТОСА** ділить свої поставлені монети серед переможених гравців і віддає 3 монети клану **ЧЕРЕПАХИ** і ще 3 — клану **КОЙ**.

КІНЕЦЬ ПОРИ РОКУ

Після закінчення фази війни настає час підготуватися до наступної пори року:

Скинути монети та ронінів — скиньте всі монети і всі жетони ронінів, які маєте у своєму запасі, у загальний запас.

Повернути шінто — поверніть у свій запас усі фігурки, які були розміщені на плитках святинь. Ви знову зможете відправити їх вшанувати камі в наступній порі року. Усі розміщені на мапі фігурки залишаються на своїх місцях.

Повернути політичні накази — поверніть плитку політичних наказів назад у стос і перемішайте. Після цього покладіть стос наказів перед гравцем, що сидить ліворуч від гравця, який останнім розігрував наказ.

Настає початок нової пори року.

ЗИМА КІНЕЦЬ ГРИ

Настання зими означає кінець гри. Землю стелиться пухкий сніг, а в душах мешканців провінцій оселяється мир. Під егідою камі на престол сходить новий імператор.

Єдина дія, яку слід виконати на початку цієї пори року — це «Повернення полонених» (якщо «Повернення полонених» активує дію якихось карт пір року).

Після цього гравці можуть отримати додаткові переможні очки за:

Зимування — ці карти дають додаткові ПО відповідно до вказаних умов.

Плитки битв у провінціях — кожна плитка дає стільки ПО, скільки на ній вказано, залежно від пори року, коли її здобули:

Весна ① = 1 ПО

Літо ② = 2 ПО

Осінь ③ = 3 ПО

Бонус за набір плиток битв у провінціях — отримайте бонусні ПО залежно від кількості плиток битв у різних провінціях. Здобуття кількох плиток одного типу не дає бонусних ПО; враховують тільки різні провінції:

КІЛЬКІСТЬ РІЗНИХ ПЛИТОК БИТВ У ПРОВІНЦІЯХ	БОНУСНІ ПО
3–4	10 ПО
5–6	20 ПО
7–8	30 ПО

Перемістіть маркер свого клану на треку переможних очок, додавши отримані ПО. Якщо клан долає поділку «50», перемістіть маркер назад на поділку «1», перевернувши його іншим воком догори (як нагадування додати 50 ПО під час підрахунку фінального результату). Гравець, який наврав найбільше ПО, пермагає!

У разі нічиєї пермагає претендент, який має найбільше честі. У рідкісних ситуаціях, коли обидва претенденти на перемогу перебувають в альянсі, вони ділять перемогу.

КЛАНИ

У грі «Вранішнє сонце» клани мають унікальні вміння, що відрізняють їх від інших кланів.

Клан Кой



Нуртовиння в потоці – непередбачуваний та в'юнкий клан Кой може використовувати монети як ронінів. На початку фази війни гравець із клану Кой повинен скинути всі свої жетони ронінів і взяти таку саму кількість монет із загального запасу.

Коли розігрують перевагу «Наймання ронінів», усі монети, які є в запасі клану Кой, рахують як жетони ронінів. Якщо клан Кой здобув воєнну перевагу «Наймання ронінів», він збільшує свою силу у провінції на кількість монет у своєму запасі.



Клан Бонсай

Священний достаток – гінкий і вічнозелений, клан Бонсай витрачає менше монет на закупа.

Клан Кой може купити будь-що за 1 монету, незалежно від того, чи це карта пори року, чи фортеця. Якщо бажана карта коштує 2 чи більше монет, гравець із клану Кой може купити її лише за 1 монету. Якщо ж ціна була 0, вона такою й залишиться.

Коли гравець із клану Бонсай отримує знижку (наприклад, завдяки бонусу наказу «Муштра»), її активують після ефекту клану, тож ціна дорівнюватиме 0.

Клан Бавки



Шовкові крила – клан Бавки може вільно переміщуватися мапою, оминаючи обмеження, які діють для інших кланів.

Коли гравець із клану Бавки розміщує одну зі своїх фігурок, він може розмістити її в будь-якій провінції, незалежно від того, чи він має там фортецю. Однак кількість фігурок, які клан Бавки може розмістити на полі за допомогою наказу «Вербування», все ще залежить від кількості фортець клану на мапі.

Коли гравець із клану Бавки переміщує свої фігурки, він може перемістити їх куди завгодно на мапі, не зважаючи на відстань чи наявність морських шляхів.



Клан Черепахи

Панцир вічності – клан Черепахи будує свої фортеці на спинах легендарних черепах. Такі фортеці можуть рухатися мапою і брати участь у битвах за провінції.

Коли гравець із клану Черепахи переміщує фігурки, він також може перемістити свої фортеці – за тими самими правилами, що й фігурки клану.

Кожну фортецю клану Черепахи у провінції рахують як 1 силу, ніби це фігурка. Це важливо враховувати під час збору врожаю та фази війни. Крім того, фортеці не можна вбити, взяти в полон чи замінити наказом «Зрада».



Клан Лотоса

Керування потоком – клан Лотоса визначає політичний курс, розігруючи політичні накази як заманеться.

Розігруючи наказ, гравець із клану Лотоса вибирає 1 з 4 політичних наказів і кладе його в комірку наказу долілиць, не показуючи іншим гравцям. Потім гравець із клану Лотоса називає політичний наказ, який хоче розіграти (він може вибрати будь-який: «Вербування», «Марш», «Муштра», «Збір урожаю» чи «Зрада»).

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР ГРИ: Ерік М. Ленг

ХУДОЖНИК: Адріан Сміт

ВИРОБНИЦТВО: Тьяго Аранья

ГОЛОВНИЙ ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙНЕР: Мат'є Арло

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Луїза Комваль, Марк Бруйон

ХУДОЖНИК ІЄРОГЛІФІВ: Маріо Камія

СТВОРЕННЯ ФІГУРОК: Майк Мак-Вей

СКУЛЬПТОРИ: Арно Бугуарон, Жак-Олександр Жилуа, Джейсон

Гендрикс, Яннік Хеннево, Майкл Аженкінс, Арагорн Маркс,

Едгар Рамос, Хосе Роїр, Едгар Скоморовський, Ремі Трамбле

ДИЗАЙН ІГОРОВОГО ПОЛЯ: Ніколя Фруктус

РОЗРОБЛЕННЯ: Фел Барос (провідний), Александр Олтяну,

Марко Португал, Майкл Шайнл, Фавіо Тола, Лео Алмейда

ПРАВИЛА: Тьяго Аранья

ВИДАВЕЦЬ: Дейвід Преті

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР: Михайло Клейменов

ПЕРЕКЛАДАЧ: Максим Супруненко

РЕДАКТОРКА: Алла Костовська

КОРЕКТОРКИ: Олена Діденко, Ната Коваль

ДИЗАЙН ТА ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Владислав Дувчак

ВИДАВНИЧІ ПРОЦЕСИ: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін,
Оксана Таран, видавництво «ROZUM»



ROZUM

WWW.ROZUM.COM.UA

© 2022 SMON Global Limited, усі права застережено.
Жодну частину цього товару не можна відтворювати без спеціального дозволу. Guillotine Games і logotun Guillotine — торгові марки компанії SMON Global Limited. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Фігурки та пластикові компоненти гри попередньо зібрані й не пофарбовані. Виготовлено в Китаї.



ВРАНИШНЄ СОНЦЕ - 27

КОРОТКІ ПРАВИЛА

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Виберіть набір карт пір року та годайте до основних карт пір року.
- Візьміть 4 випадкові плитку святинь.
- На шкалі честі розмістіть маркери кланів відповідно до початкового рівня честі кожного клану.
- Гравці починають гру з 1 даймьом, 1 буші та з 1 фортецею в рідній провінції клану.

ПЕРЕБІГ ПОРИ РОКУ

ПОЧАТОК ПОРИ РОКУ

- Викладіть плитку битв у провінціях і відповідні жетони черговості битв.
- Покладіть біля поля карти поточної пори року.
- Кожен гравець отримує свій сезонний дохід у монетах.
- Звільніть усіх полонених, отримавши по 1 монеті із загального запасу за кожного звільненого полоненого.

ЧАЙНА ЦЕРЕМОНІЯ

Домовтеся з іншими гравцями, щоб сформувати вигідні альянси.

ФАЗА ПОЛІТИКИ

НАКАЗИ

Накази розігрують за годинниковою стрілкою. Першим наказ виконує гравець, що сидить ліворуч від активного гравця. Кожен наказ дозволяє всім гравцям виконати його основний ефект, а активний гравець (і його союзник, якщо такий є) виконують ще й бонусний ефект:

• ВЕРБУВАННЯ

Усі гравці: розмістіть 1 свою фігурку в кожній вашій фортеці. Можете відправити щойно розміщеного шінто у святиню, щоб вшанувати камі.

Ви та союзник: можете розмістити 1 додаткову фігурку.

• МАРШ

Усі гравці: перемістіть кожну з ваших фігурок через один кордон або морський шлях.

Ви та союзник: можете збудувати фортецю за 3 монети.

• МУШТРА — активний гравець ходить першим.

Усі гравці: купіть 1 карту пори року з доступних карт, заплативши її ціну.

Ви та союзник: заплатіть на 1 монету менше.

• ЗБІР УРОЖАЮ

Усі гравці: отримайте по 1 монеті.

Ви та союзник: отримайте нагороди з кожної провінції, де ви маєте перевагу в силі.

• ЗРАДА

Тільки ви: замініть на мапі 2 будь-які фігурки різних гравців на ваші фігурки такого самого типу. Якщо ви маєте союзника, розірвіть альянс і втрачайте честь.

ПЕРЕБІГ ПОРИ РОКУ (ПРОДОВЖЕННЯ)

ХОДИ КАМІ

Розіграйте кожну плитку святині по черзі зліва направо. Гравець із найбільшою силою на плитці святині отримує дар камі.

ФАЗА ВІЙНИ

Розіграйте битви у провінціях відповідно до жетонів черговості битв.

- Жоден із кланів не має сил у провінції — скиньте плитку битви в провінції.
- 1 клан має силу в провінції — цей клан здобуває плитку битви в провінції.
- 2 клани-союзники мають сили у провінції — гравець із більшою силою здобуває плитку битви в провінції.
- Принаймні 2 ворожі клани мають сили в провінції — проведіть битву:

ПЕРЕБІГ БИТВИ

Гравці таємно ставлять монети на різні воєнні переваги.

Гравці розігрують переваги зліва направо — гравець, який поставив найбільше монет на перевагу, може активувати її ефект:

СЕППУКУ: можете ввиступити всі свої фігурки. Отримайте 1 ПО та честь за кожну з них.

ПОЛОНЕНИЙ: можете взяти одного полоненого і вкрасти 1 ПО у свого супротивника.

НАЙМАННЯ РОНІНІВ: можете збільшити свою силу в провінції на кількість своїх ронінів.

Результат війни: гравець із найбільшою силою у провінції перемагає в битві, вивши всі ворожі фігурки (крім фігурок союзника).

ПОЕТИ ІМПЕРІЇ: отримайте 1 ПО за кожну ввиступу фігурку.

Переможені гравці скидають поставлені монети. Переможець порівну роздає свої поставлені монети переможеним кланам.

КІНЕЦЬ ПОРИ РОКУ

- Скиньте монети й жетони ронінів.
- Поверніть шінто зі святинь у свої запаси.
- Перемішайте політичні накази і сформууйте новий стос.

КІНЕЦЬ ГРИ — ЗИМА

Поверніть усіх заручників, отримайте додаткові ПО з карт зимування, із плиток битв у провінціях та за набір плиток битв у різних провінціях (як показано на ширмі клану). Гравець із найбільшою кількістю ПО перемагає. У разі нічиєї перемагає претендент, який має більше честі. У разі нічиєї між союзниками вони ділять перемогу.

ІНШІ ПРАВИЛА

Чесність — у разі нічиєї завжди перемагає гравець із більшою честю. Якщо виникає суперечка щодо послідовності розіграшу різних умінь чи ефектів, то залучений гравець із більшою честю вирішує, коли розігравати своє уміння чи ефект.

Переговори — під час чайної церемонії та фази політики гравці можуть передавати одне одному монети і жетони ронінів у межах угод чи підкупу. Доприємуватися умов таких угод необов'язково.