

# Edo

— TOKYO 1603 - 1868 —

*В Японии с 1603 по 1868 год власть Императора была слаба и вместо него клан сёгуна Токугава правил железной рукой, поддерживая мир среди даймё. Незаметная рыбацкая деревушка Эдо стала местом заседания правительства и вскоре переродилась в самый важный город в Японии - город, известный сегодня как Токио.*

*Чтобы защитить себя от интриг в те времена, клан Токугава требовал, чтобы каждый даймё жил в Эдо, тратя при этом значительную часть своего богатства на развитие региона.*

*Самураи разоружены и лучшие из них теперь прислуживают своим хозяевам. Если в это смутное время не ставить под сомнение власть сёгуна, то и семейства даймё могут побороться за влияние.*

## Цель игры

В роли даймё игроки строят дома, фабрики и замки, развивая Эдо и его окрестности.

Они получают очки власти за строительство и торговлю в процессе игры, а также за деньги в руках и самураев на поле в конце игры.

Игрок с наибольшим количеством очков власти после заключительного подсчета побеждает при условии, что он построил хотя бы один дом в Эдо.

## Порядок хода

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из 4 фаз:

### ■ Фаза 1: Тайное планирование действий

- а) Выбор 3 действий
- б) Назначение чиновников

### ■ Фаза 2: Выполнение действий

### ■ Фаза 3: Выплаты и доходы

### ■ Фаза 4: Подготовка к следующему раунду или конец игры

## ■ Фаза 1: Тайное планирование действий

Каждый игрок начинает с 3 картами возможностей. Каждая карта позволяет выполнить **4 различных действия** и наборы действий на всех картах разные.

### а) Выбор 3 действий

Одновременно и **втайне** друг от друга все игроки выбирают три действия, которые собираются осуществить в этом раунде.

Игрок может выбрать только **1 действие** на каждой карте.

После того как действия выбраны, игрок решает в какой последовательности эти действия выполнять. Для этого карты вставляются в слот поля планирования **слева направо** и **выбранным действием вниз**.

### б) Назначение чиновников

Чтобы **выполнить** действие единожды, игрок должен поставить 1 чиновника на поле планирования перед этой картой.

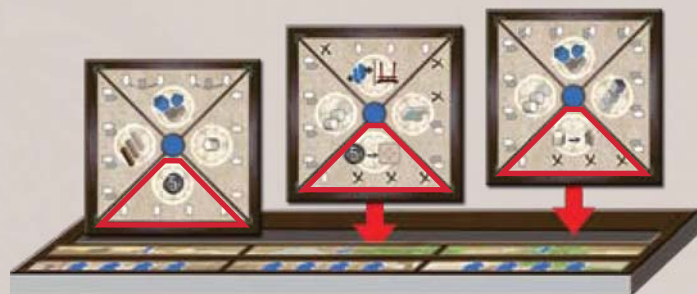
В зависимости от типа, действие может быть выполнено до 4 раз посредством размещения соответствующего количества чиновников перед ним.

*Заметка: Если карте не назначены чиновники, это действие пропускается.*

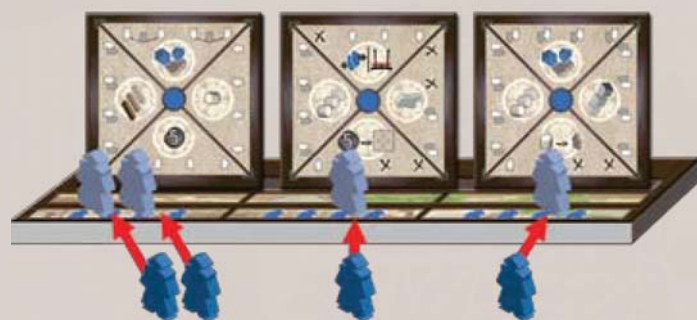
После того как все игроки завершили планирование, переходим ко Фазе 2.



4 возможных действия на карте возможностей.



На поле планирования выбранные действия указывают вниз. Они будут выполнены по очереди слева направо.



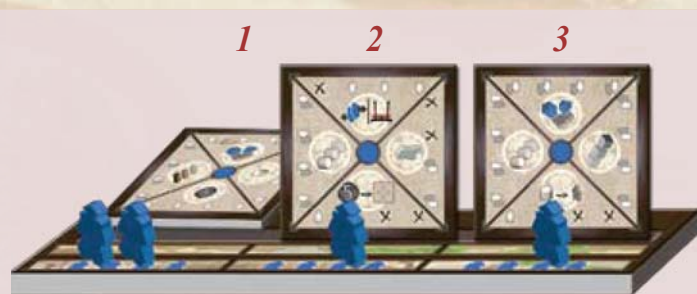
Синий игрок планирует выполнить первое действие дважды, а действия 2 и 3 по одному разу.

## ■ Фаза 2: Выполнение действий

Первый игрок открывает свою первую карту возможностей (самую левую) и осуществляет предписанное действие. Если действие выполнено дважды или более, все эти действия выполняются подряд, без перерывов. Затем следующий по часовой стрелке игрок совершает свои действия. Эта же процедура повторяется для второй (центральной) и третьей (правой) карты возможностей.

### О действиях подробнее

Своими действиями игроки могут получать ресурсы, возводить здания, торговать, нанимать новых чиновников и размещать самураев на игровом поле. Некоторые действия требуют только назначенных чиновников на поле планирования, тогда как для других необходимо присутствие самурая игрока в конкретном месте игрового поля. У каждого действия указано количество возможных выполнений.



Синий игрок открывает первую карту возможностей и выполняет выбранное действие два раза.

*Заметка: Игрок может не смочь выполнить выбранное действие.*

**Чиновник, выставленный на игровое поле, становится самураем.**



Это действие может быть выполнено 1х.

Это действие может быть выполнено до 4х.



## Действия, требующие только чиновников

Чтобы выполнить эти действия, игроку нужны только чиновники, назначенные карте на поле планирования игрока. Если не указано иного, **каждый чиновник выполняет действие один раз (1x)**.

### Деньги



За **каждого чиновника**, назначенного этому действию, игрок берет **5 Рё** из запаса.

Выполняется 1-4x

*Заметка: Игроки могут хранить деньги тайно, складывая их в стопки.*

### Рис



За **каждого чиновника**, назначенного этому действию, игрок берет **1 рис** из запаса.

Выполняется 1-4x

### Движение



За **каждого чиновника**, назначенного этому действию, игрок должен **выбрать действие**:

Выполняется 1-3x.

*Два возможных действия*

**Либо: Послать этого чиновника служить самураем**, поместив его на один из пограничных постов на поле.



*Важно: Игрок может использовать только фигурку своего цвета в качестве самурая.*

**Либо: Передвинуть до 2 своих самураев** на игровом поле в новые локации.

Любое количество самураев любого игрока могут находиться в одной локации.

### Наём



Потратив **1 рис** игрок нанимает **1 нового чиновника сёгуна** из запаса.

Выполняется 1x

Начиная со следующего раунда, нового чиновника можно использовать при планировании. Однако, его нельзя помещать на игровое поле в качестве самурая.



Общий запас

### Развитие



Заплатив **5 Рё** игрок получает **1 специальную карту возможностей**.

Выполняется 1x

Сразу же на место купленной кладется новая карта.

Каждая специальная карта возможностей предлагает 2 более эффективных действия и дает игроку больший выбор в каждой новой фазе планирования.



*Описания особых карт возможностей даны в приложении.*



## Действия, требующие чиновников и самураев

Чтобы выполнить такое действие, игрок должен назначить карте **1 чиновника** на поле планирования, а также **1 его самурай** должен стоять в определенном месте игрового поля.

Для выполнения такого действия **дважды и более**, у игрока должны быть **разные самураи** на поле на каждого чиновника, назначенного на это действие. В зависимости от местонахождения самурая, игрок может выполнить эти действия в одном или нескольких местах.

**Перед открытием** своей карты возможностей, игрок может передвинуть любое количество своих самураев на поле. **Самурай может вставать туда, где уже есть другие самураи**. Игрок обязан заплатить **1 Рё** в запас за **каждый переход** самурая.



*Синий игрок платит 1 Рё в запас, чтобы передвинуть самурая А...*

*... и 2 Рё, чтобы передвинуть самурая В.*

## Действия с ресурсами



Выполняется 1-4х

Есть 3 типа ресурсов - дерево, камень и рис; для каждого типа есть соответствующее действие производства и соответствующая локация на игровом поле.

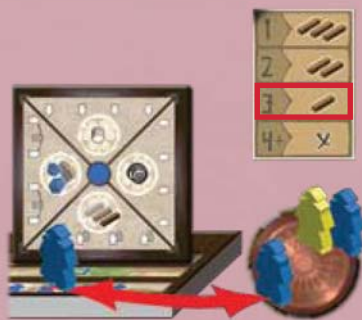
Чтобы выполнить это действие, у игрока должен быть **один из его самураев** в соответствующей **ресурсу локации** и **чиновник** на его поле планирования, назначенный этому действию.

Чем **меньше самураев** в этой локации, неважно своих или чужих, тем **больше ресурсов** получит игрок.

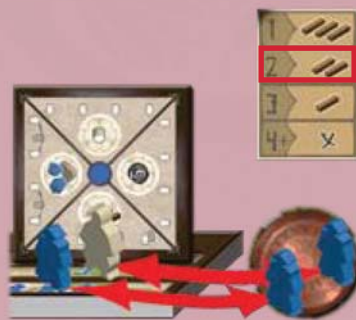
Локации ресурсов на игровом поле: • Дерево • Камень • Рис



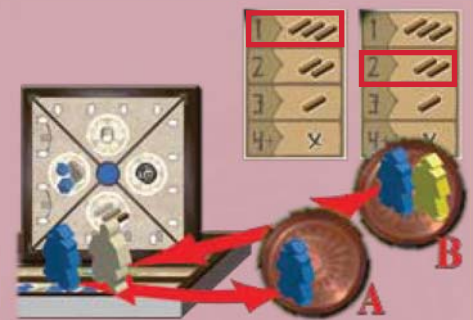
Синий игрок может выполнить это действие, потому что его самурай находится в нужной локации на игровом поле.



Поскольку в этой локации 3 самурая (2х синих, 1х желтый), синий игрок получает 1 дерево.



С двумя самураями в этой локации синий игрок может выполнить это действие дважды, получив 4 дерева, по 2 за каждого самурая.



В этом случае синий игрок получает всего 5 дерева: 3 из локации А (1х синий) и 2 из локации В (1х синий, 1х желтый).

Ресурсы игроки хранят перед собой, чтобы все могли их видеть.

У игрока никогда не может быть больше 10 ресурсов одного вида.



## Строительные действия

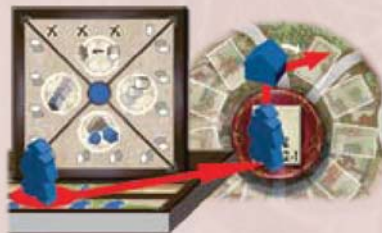
Для выполнения такого действия у игрока должны быть по самураю в тех городах, где он хочет строить, на каждого чиновника, назначенного на это действие.



Выполняется 1-4х

### Простое

Эта карта возможностей позволяет игроку выполнить действие строительства до 4 раз.



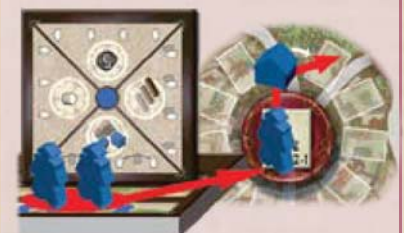
Синий игрок может построить 1 дом в этом городе.



Выполняется 1-2х

### Сложное

Эта карта возможностей позволяет игроку выполнить действие строительства до 2 раз, но необходимо назначать двух чиновников на каждого самурая.



Синий игрок может построить только 1 дом в этом городе.



Игрок может строить свои дома, свою факторию и общие крепости.

Чтобы возвести здание, игрок должен потратить ресурсы и деньги (см. рисунок слева).

При строительстве он немедленно получает очки власти. Возвращает положенные ресурсы и деньги в общий запас и отмечает очки власти на треке.

## Правила строительства

Каждый город может вместить **10 зданий**.

Каждое новое здание должно помещаться на соседний свободный участок, в направлении, указанном стрелкой.



Только **1 фактория** может быть построена в городе.

### Исключение:

Фактории нельзя строить в Эдо.

### Обязательная постройка в Эдо

В конце игры у игрока должен быть **как минимум 1 дом в Эдо**, чтобы выполнить условие финального подсчета очков.

За каждые **два дома** в городе, в нем может быть построена **одна крепость**.

Игрок может построить крепость в городе только если у него есть **хотя бы 1 дом** в этом городе.



*В этом городе или Синий или Зеленый игрок может построить крепость, поскольку в городе есть два дома и у каждого из этих игроков есть здесь дом.*



*В этом городе есть одна крепость, поэтому вторая не может быть построена пока в городе не будет хотя бы четырех домов.*

## Торговые действия



Торговля позволяет игрокам **выменивать ресурсы и очки власти** в зависимости от карты торговца.

*Выполняется 1-2х*

Для выполнения этого действия у игрока **в одной локации с фигуркой торговца** должно находиться **по самураю на каждого чиновника**, назначенного на это действие.

Перед открытием карты возможностей игрок может переместить **фигурку торговца** на любое количество переходов, заплатив **1 Рё** в общий запас **за каждый переход**. Игрок может подвинуть торговца даже если не собирается с ним торговать.

Карта торговца предоставляет две возможности:

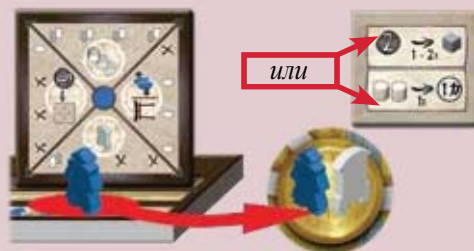
- Получить 1 или более ресурсов **или**
- Получить 1 очко власти.

Если торговец и самурай игрока находятся в городе, где **у игрока есть фактория**, этот игрок может получить ресурсы **и 1 очко власти одним действием**.

Игрок возвращает потраченные на торговлю ресурсы или деньги в общий запас. Затем он получает ресурсы из запаса и отмечает полученные очки власти на треке.

Если игрок хочет выполнить действие торговли **2х**, то у него должно быть **2 самурая в локации с торговцем** и **2 чиновника**, назначенных данному действию на поле планирования.

*Заметка: Текущая карта торговца лежит рядом с колодой карт торговца.*



*Заметка: При торговле игрок не может превышать ограничение количества ресурсов ни в какой момент.*

*Заметка: Присутствие торговца в ресурсной локации не влияет на производство ресурса.*

## ■ Фаза 1: Выплаты и доходы

### Выплаты

Начиная с первого игрока каждый игрок должен решить **по каждому его самураю на игровом поле**, хочет ли он оставить фигурку на месте или вернуть на поле планирования в качестве чиновника в следующем раунде.

За каждого оставленного на поле самурая, его владелец должен **заплатить 1 рис в запас**. После того, как первый игрок разобрался со всеми своими самураями, то же делает следующий по часовой стрелке игрок.

### Доходы

**Каждый город со зданиями** дает доход. Если только один игрок построился в городе, он получает всю прибыль. Если 2 и более игроков построились в городе, прибыль делится между ними в зависимости от их влияния в этом городе.

**Фактория** игрока оценивается в **2 очка влияния (ОВ)**; каждый **дом** - в **1 ОВ**. Крепости не дают ОВ, они нейтральны.

Игрок, владеющий **наибольшим количеством ОВ**, получает **наибольшую часть прибыли**. Остальные игроки получают деньги в соответствии с таблицей. В случае ничьей, большим считается влияние игрока, **построившегося раньше**.



У синего игрока 3 самурая на поле. Он решает оставить 2 на месте, а 1 вернуть. Синий должен заплатить 2 риса в общий запас.

Заметка: Если у игрока нет риса, он должен убрать всех своих самураев с игрового поля.



Синий 1 ОВ = 6 Рё

Красный 1 ОВ = 2 Рё

Поскольку Синий построил раньше Красного, у него больше влияния.



Красный 2 ОВ = 5 Рё

Зеленый 2 ОВ = 4 Рё

Синий 1 ОВ = 2 Рё

Желтый 1 ОВ = 1 Рё

Красный построил раньше Зеленого, а Синий раньше Желтого.

После подсчета по всем городам, переходим к Фазе 4.

## ■ Фаза 4: Подготовка к следующему раунду или конец игры

Проверьте, не набрал ли кто-нибудь из игроков **12 очков власти** или больше, или не **закончилась ли колода карт торговца**.

Если **ни одно** из условий не выполнено, то происходит... Если **хотя бы одно** из условий выполнено...

### ... Подготовка к следующему раунду

- Текущая карта торговца убирается из игры, затем на ее место выкладывается новая. Откройте (если возможно) верхнюю карту и оставьте ее сверху колоды
- Первый игрок передает маркер первого игрока соседу слева.
- Все игроки берут карты возможностей в руки и ставят чиновников рядом с полем планирования.

### ... Конец игры

Игроки завершают игру финальным подсчетом:

Если у игрока нет дома в Эдо, он выходит из игры и не может победить.



Все, кто еще может победить, получают 1 очко власти за каждого из своих самураев на игровом поле, и по 1 очку власти за каждые свои 50 Рё. Игрок с наибольшим количеством очков власти побеждает.

В случае ничьей по очкам власти, побеждает тот из лидеров, у кого больше ресурсов (риса, дерева и камня). Если и это не разрешит ничью, то побеждает тот из них, у кого наибольшее влияние в Эдо.

Перевод: [deezynah@mail.ru](mailto:deezynah@mail.ru)

