

СѢТЦУН

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

将
軍

Правила основной игры • стр. 2-13

Краткое описание игры и карт событий (основная игра) • стр. 14-15

Дополнение № 1 «Двор Тэнно» • стр. 16-19

Описание карт благосклонности • стр. 20

Дополнение № 2 «Самураи» • стр. 21

Дополнение № 3 «Генералы» • стр. 22-23

Дополнение № 4 «Дадзёкан» • стр. 24

Правила основной игры «Сёгун»

СОСТАВ ИГРЫ

- **Двустороннее игровое поле** — одна сторона с символом солнца ☀, вторая с символом месяца 🌙. На каждой стороне поля изображены 5 регионов центральной Японии с отличающимися границами. Каждый регион состоит из 9 провинций. 8 провинций выделены дополнительно светлой границей — они не используются при игре втроём.



Символы солнца и месяца на игровом поле

- **53 карты провинций** — для каждой провинции есть 1 или 2 карты в зависимости от того, используется ли карта для игры на одной определённой стороне поля или на обеих. Символы месяца и солнца показывают, для игры на какой стороне поля используется карта.



Оборот



Используется на стороне с солнцем



Используется на стороне с месяцем



Используется на обеих сторонах поля

- **25 карт интриг** — по 1 набору из 5 карт для каждого игрока. В нижней половине карты изображено от 0 до 4 сундуков, верхняя половина пустая.



Оборот



Лицевая сторона карт интриг

- **5 особых карт** — каждая такая карта даёт владельцу особую привилегию в течение раунда.



Оборот



Лицевая сторона особых карт

- **10 карт действий** — используются для определения очередности действий, в весеннем, летнем и осеннем раундах, выполняемых в течение раунда.



Оборот



Лицевая сторона карт действий

- **12 карт событий** — в верхней половине карты показан эффект, который срабатывает при выполнении определённого действия в весеннем, летнем и осеннем раундах, а в нижней — количество риса, которое теряет каждый игрок в зимнем раунде.



Оборот



Лицевая сторона карт событий

Событие/эффект карт событий

Потеря риса зимой

- **5 карт даймё** — используются для обозначения очередности хода игроков.



Оборот

Лицевая сторона карт даймё



- **5 планшетов игроков** — игроки используют лицевую сторону с изображением сельской местности во время начальной расстановки армий в провинциях на этапе подготовки, а обратную сторону — во время оставшейся игры для планирования действий.



- **310 разноцветных кубиков** (по 62 кубика каждого цвета игрока) — это армии игроков.

- **20 зелёных кубиков** — это нейтральные армии ополчившихся крестьян.



- **55 фишек сундуков** — это игровая валюта. 35 фишек цвета дерева имеют ценность 1 сундук, 20 оранжевых фишек имеют ценность 5 сундуков.



- **5 фишек подсчёта очков** — они размещаются на дорожке победных очков на игровом поле.



- **5 фишек риса** — они показывают запас риса каждого игрока на шкале провизии на игровом поле.

- **80 жетонов зданий** — 28 замков, 26 храмов и 26 театров Но. Игроки могут строить эти здания в своих провинциях, чтобы зарабатывать победные очки.

- **42 жетона волнений** — используются для обозначения уровня недовольства крестьян в провинциях.

- **Сборная башня сражений** — используется для проведения сражений.

- **Правила игры**



Замок



Храм



Театр Но



Жетон волнений

Башня сражений, которую необходимо собрать перед игрой, состоит из 3 частей: воронки, картонной башни и лотка.



В отличие от изображений в данных правилах, поддон и воронка изготовлены из прозрачного пластика, чтобы все игроки легко могли видеть результат сражения. По техническим причинам в данном буклете пластиковые компоненты башни окрашены в чёрный цвет.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки возьмут на себя роль военачальников, даймё, в Японии XVI века и постараются обеспечить господство своих кланов на территории государства. Самый успешный даймё в конце игры станет сёгуном.

Чтобы добиться успеха, игрокам нужно не только контролировать как можно больше провинций, но и развивать свои владения, строя замки, храмы и театры.

Игрок, которому удастся построить наибольшее количество зданий в каждом из 5 регионов, получит бонусные очки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выбор стороны поля и подготовка карт провинций

Выберите сторону игрового поля с символом солнца ☀ или месяца 🌙 и разместите поле в центре стола выбранной стороной вверх. Отберите карты провинций с тем же символом, что и на выбранной стороне поля, а остальные карты верните в коробку.

При игре **втроём** также верните в коробку карты 8 провинций, которые не будут участвовать в игре. Эти провинции выделены на игровом поле светлой границей и особым символом 🌟.

В течение игры армии не смогут перемещаться в эти провинции.



Используется на стороне поля с символом солнца



Используется на стороне поля с символом месяца



Используется на обеих сторонах поля

При игре **втроём** нижеперечисленные провинции не используются на стороне с символом солнца и символом месяца соответственно.

Идзумо
Ивами
Сануки
Тоса



Этиго
Муцу
Кадзуса
Ава-Босо

Ивами
Аки
Муцу
Симоцукэ



Иё
Тоса
Хитати
Симоса

Подготовка компонентов игрока

Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты этого цвета: **планшет игрока**, **62 армии** (62 кубика цвета игрока), **карту даймё**, а также **набор из 5 карт интриг** (от 0 до 4 сундуков на картах) и **стартовый капитал**, который зависит от количества участников.

- **3 игрока:** каждый игрок получает 18 сундуков.
- **4 игрока:** каждый игрок получает 15 сундуков.
- **5 игроков:** каждый игрок получает 12 сундуков.

Игроки должны **видеть сундуки и армии** соперников на протяжении всей игры. Все неиспользуемые компоненты уберите обратно в коробку.



Карта даймё и набор из 5 карт интриг



18 сундуков (при игре втроём)



62 армии

Начальная расстановка армий в провинциях

Перемешайте **карты провинций** и разместите их рядом с игровым полем лицевой стороной вниз, затем откройте **2 верхние карты** и положите рядом лицевой стороной вверх.

На лицевой стороне планшета игрока изображен даймё и рядом 9 поселений, обозначенных цифрами. Каждый игрок размещает указанное количество армий в каждом поселении на своём планшете (в зависимости от количества игроков используются от 7 до 9 поселений). Армии в каждом поселении формируют группу.

Затем игроки размещают группы армий в провинциях на игровом поле следующим образом. Начиная с самого старшего игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает **1 из 2 открытых карт провинций** или берёт верхнюю карту из стопки карт провинций, лежащую лицевой стороной вниз, и перемещает **любую группу армий** со своего планшета в выбранную провинцию на игровом поле.

Игрок добавляет выбранную карту провинции в руку к картам интриг.



9 поселений для размещения начальных армий

Используйте это поселение только при игре втроём

Используйте это поселение только при игре втроём или четвером

Примечание. Если игроки не уверены, в каких провинциях лучше разместить армии в начале игры, они могут пропустить шаг «Начальная расстановка армий в провинциях» и вместо этого воспользоваться рекомендованным списком начальных провинций на стр. 14.

Если игрок выбирает **1 из 2 открытых карт**, он должен положить на её место **верхнюю карту** из стопки.

Игроки повторяют данные действия, пока каждый из них не переместит все свои армии со своего планшета на игровое поле.

Положите оставшиеся карты провинций (которые не выбрал ни один из игроков) рядом с игровым полем. Эти провинции можно будет завоевать в течение игры.

После завершения начальной расстановки армий игроки **переворачивают** свои планшеты игроков стороной с изображением действий вверх. Оставшиеся армии формируют личные запасы игроков.

Примечание. Если предыдущий игрок выбрал верхнюю карту из стопки, игрок, делающий выбор, может вернуть 2 открытые карты под низ стопки карт и открыть 2 новые карты.

На оборотной стороне планшета игрока изображены 10 ячеек действий, ячейка аукциона и информация о провинциях.



Фишки подсчёта очков и фишки риса

Все игроки размещают свои **фишки подсчёта очков** на делении «0» дорожки победных очков, а **фишки риса** — под шкалой провизии.

Дорожка победных очков

Шкала провизии

Фишки подсчёта очков

Фишки риса



Башня сражений

Теперь вы должны поместить в **башню сражений** начальный набор армий.

Одновременно бросьте в башню по **7 армий каждого игрока** и **10 армий крестьян**. Армии игроков, которые упали в поддон башни, возвращаются в запас к своим владельцам, а армии крестьян — в общий запас.

Оставшиеся армии крестьян также добавляются в общий запас.

Сундуки

Сундуки используются для оплаты действий. После того, как каждый игрок получил необходимое количество сундуков при подготовке к игре, оставшиеся сундуки формируют общий запас.



Пример. В начале игры с участием 3 игроков в башню необходимо бросить 31 кубик.

Карты событий

Перемешайте карты событий и положите их стопкой **лицевой стороной вниз**. Возьмите **4 верхние карты** из стопки и положите рядом лицевой стороной вверх. В начале раунда игроки видят все 4 карты событий на предстоящий год, но точно не знают, какая карта событий будет активна в каждом из раундов. Игроки могут предположить несколько сценариев, в зависимости от очерёдности появления карт, и соответственно подготовиться.

В течение каждого из 3 раундов (весеннего, летнего, осеннего) будет действовать эффект одной из этих карт.

В 4-м (зимнем) раунде оставшаяся карта покажет, сколько риса потеряет каждый игрок зимой.



Пример. Положите 4 верхние карты событий лицом вверх.

Карты действий и особые карты

Положите **карты действий** и **особые карты** стопками лицевой стороной вниз так, чтобы игроки могли легко до них дотянуться.



5 особых карт



10 карт действий

ХОД ИГРЫ

Игра длится 2 года, которые разделены на 8 сезонов — раундов. После 3 раундов: весеннего, летнего и осеннего — в 4-м зимнем раунде происходит промежуточный подсчёт победных очков (ПО), затем вы играете ещё 4 раунда нового года.

ВЕСНА, ЛЕТО, ОСЕНЬ

Каждый из этих раундов состоит из 6 этапов, описанных ниже:

- **Определение очерёдности действий**
- **Размещение особых карт**
- **Планирование действий и аукцион за очерёдность хода**
- **Определение текущего события**
- **Определение очерёдности хода**
- **Выполнение действий**

■ Определение очерёдности действий

Выполнение действий — это основа игры. На планшетах игроков изображены все возможные 10 действий. Игрок может выполнить в каждой своей провинции только по 1 действию в течение раунда.

Очерёдность выполнения действий определяется в начале каждого нового раунда. Для этого перемешайте и сложите 10 карт действий лицевой стороной вниз в стопку. Затем по одной возьмите верхние 5 карт и разместите их лицевой стороной вверх под изображением стягов со значениями от «1» до «5» в нижней части игрового поля. Затем положите оставшиеся 5 карт действий лицевой стороной вниз под стягами со значениями от «6» до «10».

***Примечание.** Расположение карт действий определяет, в каком порядке игроки будут выполнять действия (сначала все игроки выполняют действие под стягом со значением «1», потом со значением «2» и так далее). В начале раунда игроки видят первые 5 действий и могут учитывать эту информацию, чтобы распределить действия между провинциями. Оставшиеся 5 карт действий открываются постепенно.*

Пример размещения 10 карт действий



■ Размещение особых карт

Перемешайте особые карты, затем случайным образом по одной разместите их лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки в верхней части игрового поля, начиная с ячейки с номером «1». Далее игроки с помощью аукциона решат, кому достанется каждая из этих карт. Каждая особая карта выполняет 2 функции: во-первых, её место на игровом поле определяет очерёдность хода игрока, который получил эту карту, а во-вторых, карта даёт особую привилегию своему владельцу на текущий раунд.

+1 сундук

Выполняя действие «Сбор налогов», игрок получает 1 дополнительный сундук.



+1 рис

Выполняя действие «Конфискация риса», игрок получает 1 дополнительную единицу риса.

6 армий

Выполняя действие «Размещение 5 армий», игрок может размещать 6 армий вместо 5.

+1 армия при атаке

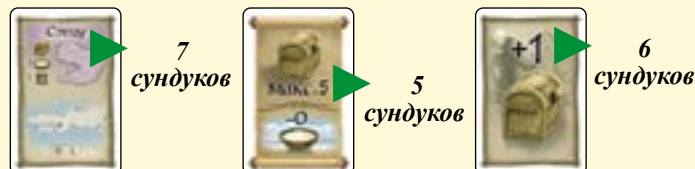
Атакующий игрок, выполняющий действие «Сражение/Перемещение» (J или JJ), может бросить 1 свою дополнительную армию в башню сражений.

+1 армия при защите

Защищающийся игрок может бросить 1 свою дополнительную армию в башню сражений, если его провинция атакована другим игроком, выполняющим действие «Сражение/Перемещение» (J или JJ).

Примечание. Если на действие влияет эффект особой карты и карты события, первым применяется эффект карты события, а затем особой карты.

Пример. Антон собирает налоги в Сэцу и должен получить 7 сундуков. Эффект текущей карты события, однако, ограничивает возможный доход от налогов: нельзя получить больше 5 сундуков. Так как у Антона в этом раунде есть особая карта «+1 сундук», он получает 1 дополнительный сундук. Всего он получает 6 сундуков.



■ Планирование действий и аукцион за очерёдность хода

Игроки одновременно решают, как распределить 10 доступных действий между своими провинциями. Для этого каждый игрок размещает карты провинций из руки **лицевой стороной вниз** на своём планшете в ячейках тех действий, которые он хочет выполнить в этих провинциях. Возможные действия описаны ниже.

Строительство замка

Игрок платит **3 сундука**, возвращая их в общий запас, и размещает жетон замка в **выбранной провинции**.

Строительство храма

Игрок платит **2 сундука**, возвращая их в общий запас, и размещает жетон храма в **выбранной провинции**.

Строительство театра

Игрок платит **1 сундук**, возвращая его в общий запас, и размещает жетон театра **Но** в **выбранной провинции**.

Обратите внимание, что жетон здания, будь то замок, храм или театр Но, можно размещать только в **свободной ячейке здания**. В каждой провинции есть от 1 до 3 таких ячеек. Ни в одной провинции **не может** быть больше **1 здания** каждого типа.

Конфискация риса

Игрок получает столько единиц риса, сколько указано на карте выбранной провинции. Он продвигает свою фишку риса на шкале провизии на соответствующее количество делений вверх.

Сбор налогов

Игрок получает из общего запаса столько сундуков, сколько указано на карте выбранной провинции.

Когда игрок конфискует рис или собирает налоги, в провинции **может** вспыхнуть **восстание**.

Смотри «Проведение сражений» на стр. 11.

Примечание. В редких случаях, когда у игрока недостаточно карт, чтобы разместить во всех 10 ячейках действий, он оставляет некоторые ячейки пустыми. Игрок не будет выполнять действия пустых ячеек.



Пример. Антон строит храм в Аки. В Аки остаётся ещё 1 пустая ячейка здания, в которой можно будет разместить театр Но или замок.



Каждая карта провинции показывает, сколько налогов и риса можно получить в этой провинции, а также количество ячеек для строительства зданий.



Если после конфискации риса или сбора налогов в провинции **не вспыхивает восстание** или оно **успешно подавлено**, игрок размещает **1 жетон волнений** в этой провинции.

Размещение 5 армий

Игрок платит **3 сундука**, возвращая их в общий запас, и размещает **5 армий** из личного запаса в выбранной провинции.

Размещение 3 армий

Игрок платит **2 сундука**, возвращая их в общий запас, и размещает **3 армии** из личного запаса в выбранной провинции.

Размещение 1 армии/Перемещение армий

Игрок платит **1 сундук**, возвращая его в общий запас, и размещает **1 армию** из личного запаса в выбранной провинции.

Дополнительно игрок может переместить армии **из этой провинции** в одну из **своих** соседних провинций. Данное действие **не предусматривает сражение!**

При перемещении армий соблюдайте следующие правила.

- Вы можете переместить любое количество армий в соседнюю провинцию, но по крайней мере **1 армия** должна остаться на месте.
- Количество армий, находящихся в одной провинции, **не ограничено**.
- Провинции, соединённые **морскими путями** (пунктирной линией), считаются **соседними**.

Сражение/Перемещение армий — I

Игрок перемещает армии из выбранной провинции в соседнюю. Если эта соседняя провинция нейтральна (не принадлежит ни одному из игроков) или принадлежит другому игроку, происходит сражение.

Смотри «Проведение сражений» на стр. 11.

Во время перемещения с помощью **данного действия** **1 армия** должна остаться на месте.

Сражение/Перемещение армий — II

Действуют те же правила, что и для предыдущего действия.

Если игрок не хочет выполнять какое-то действие в своих владениях, он может разместить в ячейке этого действия любую карту интриг. Эта карта не даст никаких эффектов.

Аукцион за очерёдность хода

Каждый игрок также должен **тайно** сделать ставку на аукционе за **очерёдность хода** и получение особой карты. Для этого игрок размещает 1 из своих карт интриг (количество сундуков определяет размер ставки) или карт провинций **лицевой стороной вниз** в ячейку аукциона на своём планшете игрока. Таким образом, если возможно, игрок **должен** разместить по 1 карте в каждой из 11 ячеек на своём планшете игрока в начале раунда.

В 1 ячейке может находиться только 1 карта.



Действие:
размещение
5 армий



Действие:
размещение
3 армий



Действие: раз-
мещение
1 армии/пере-
мещение
армий



Пример. Армии могут быть перемещены по морскому пути между провинциями Сима и Идзу.



Действие: сражение/перемещение армий.

Поскольку в игре есть 2 карты с одинаковым действием «Сражение/Перемещение армий», в течение 1 раунда каждый игрок сможет провести максимум 2 сражения.

Пример. Денис хочет собрать налоги в этом раунде. В одной из своих провинций, в Сэццу, он может получить 7 сундуков. Он размещает карту провинции Сэццу **лицевой стороной вниз** в ячейке действия «Сбор налогов» на своём планшете. Теперь в Сэццу Денис не сможет выполнить другие действия, так как он уже выбрал действие для этой провинции, но он сможет, например, **передвинуть** туда армии из соседней провинции с помощью действия «Сражение/Перемещение армий».



Ячейка аукциона

■ Определение текущего события

Возьмите карты событий (4, 3 или 2 карты в зависимости от текущего раунда), лежащие лицевой стороной вверх, перемешайте их лицевой стороной вниз. Затем выберите из них **1 случайную карту** и разместите её **лицевой стороной вверх** в соответствующей ячейке на игровом поле. В этом раунде для всех игроков будет действовать эффект этой карты. Оставшиеся карты положите **лицевой стороной вверх** рядом с игровым полем.



Примечание. Подробное описание карт событий вы найдёте на стр. 15.

■ Определение очерёдности хода

Игроки одновременно открывают свои **ставки** (карты, лежащие в ячейке аукциона на их планшетах) и платят указанное на них количество **сундуков**, возвращая их в общий запас. Если в качестве ставки игрок использовал карту **провинции** или **карту интриг с 0 сундуков**, он ничего не платит.

Начиная с игрока, сделавшего самую большую ставку, и далее в порядке уменьшения ставок, каждый игрок выбирает и забирает с игрового поля **1 из особых карт**, заменяя её на свою **карту даймё**, определяя таким образом очерёдность хода.

Игроки, сыгравшие **карту провинции** в качестве ставки, выбирают особую карту раньше игроков, поставивших **карту интриг с 0 сундуков**.

В последнюю очередь выбор делают игроки, которые вообще **не разместили** в ячейке аукциона карту. Такая ситуация может произойти, если у игрока мало карт провинций.

Если 2 и более игрока сделали **одинаковую ставку**, перемешайте их карты даймё и затем открывайте их по одной, таким образом определяя порядок, в котором эти игроки будут выбирать особую карту.

Отложите особые карты, оставшиеся на игровом поле, в сторону.

Расположение карт даймё на игровом поле определяет очерёдность хода в текущем раунде. При игре втроём или вчетвером не обращайте внимания на пустые ячейки.

Примечание. Преимущество использования карты провинции в качестве ставки на аукционе заключается в том, что вам не нужно будет тратить сундуки, и при этом вы даже будете выбирать особую карту раньше тех, кто поставил карту с 0 сундуков. Однако при этом ваши соперники будут знать, в какой провинции в этом раунде вы не будете выполнять действие.



Пример. Если игрок забирает особую карту из ячейки с номером «1», он будет первым игроком в этом раунде.



Пример. В этом раунде игры втроём первым ходит красный игрок, вторым – синий, последним – чёрный.

■ Выполнение действий

Порядок выполнения действий определяется картами действий, лежащими под стягами в нижней части игрового поля. Каждое действие выполняется всеми игроками, и только затем игроки переходят к следующему действию. Если оказывается, что игрок не может выполнить действие или его часть, он **не выполняет** это действие в текущем раунде.

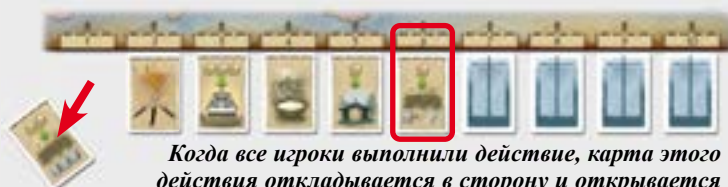
Когда все игроки выполнили действие, переверните самую левую из карт действий, лежащих лицевой стороной вниз. Раунд заканчивается после выполнения всех 10 действий. Игроки забирают с игрового поля свои карты даймё и возвращают особые карты. Также с поля убирается карта события закончившегося раунда.

Перемешайте карты действий и начните новый раунд.

Если же только что закончился осенний раунд, сыграйте зимний раунд по особым правилам.

Примечание. Игрок открывает свою карту, лежащую в ячейке действия, только тогда, когда наступит его очередь выполнять это действие. Игроки убирают карты со своих планшетов только после того, как были выполнены все 10 действий.

Исключение. Если игрок теряет провинцию в сражении, он немедленно отдаёт карту этой провинции победителю сражения или возвращает в общий запас в случае ничьей или проигрыша в сражении с крестьянами.



Когда все игроки выполнили действие, карта этого действия откладывается в сторону и открывается самая левая из карт действий, лежащих лицевой стороной вниз.

Примечание. После осеннего раунда карты даймё остаются на игровом поле до конца следующего раунда, то есть в зимнем раунде сохраняется такая же очерёдность хода игроков.

В этом раунде игроки должны снабдить свои провинции рисом или столкнуться с угрозой восстаний. Также в этом раунде проходит промежуточный подсчёт ПО.

• Снабжение провинций рисом

Сперва каждый игрок теряет часть запасов риса. Карта текущего события определяет, сколько единиц риса теряет каждый игрок. Игроки перемещают свои фишки риса на шкале провизии на соответствующее количество делений вниз.

У каждого игрока должно быть по 1 единице риса для каждой провинции. Если у игрока недостаточно риса, в его провинциях вспыхивает 1 или больше **восстаний**, в зависимости от числа провинций, которым не хватило риса. Смотри «Проведение сражений» на стр. 11.

• Восстания

Таблица снабжения на игровом поле (см. пример справа) определяет количество провинций, в которых начинаются восстания, а также количество армий крестьян, участвующих в этих восстаниях.

Сосед слева вытягивает из руки игрока, чьи крестьяне восстали, столько **случайных карт провинций** (не карт интриг!), в **скольких провинциях вспыхнули восстания**. Если в провинциях игрока вспыхнуло более 1 восстания, он сам выбирает порядок, в котором они происходят. Смотри «Проведение сражений» на стр. 11.

• Промежуточный подсчёт ПО

Игроки получают ПО за **провинции** и **здания**, а также за **превосходство по количеству зданий** каждого типа в регионе.

За каждую свою провинцию 1 ПО
За каждое своё здание 1 ПО
За превосходство по количеству замков в регионе* ... 3 ПО
За превосходство по количеству храмов в регионе* ... 2 ПО
За превосходство по количеству театров Но в регионе* 1 ПО

* В случае ничьей за превосходство по количеству зданий все претенденты получают на **1 ПО меньше** указанного выше количества ПО.

За каждое полученное победное очко игроки продвигают свои фишки на дорожке победных очков на 1 деление вперёд.

После первых 4 раундов откройте **4 новые карты событий**, переместите все **фишки риса** под шкалу провизии, как при подготовке к игре, а также уберите из провинций **все жетоны волнений**.

Затем следуют ещё 4 раунда (весна, лето, осень и зима), после чего игра заканчивается ещё одним подсчётом очков после зимнего раунда.



Таблица снабжения



Пример. Этой зимой все игроки теряют по 3 единицы риса.

Примечание. Если восстания вспыхнули в провинциях нескольких игроков, восстания происходят в соответствии с очередностью хода игроков.

Количество провинций, оставшихся без снабжения Количество восставших провинций Дополнительные армии крестьян

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

Пример. Денис контролирует 9 провинций, но к началу зимнего раунда после потери риса у него есть только 6 единиц риса. Таким образом, 3 его провинции остаются без снабжения (найдите это значение в левой колонке таблицы снабжения). Следовательно, восстания вспыхивают в 2 его провинциях (на это указывает средняя колонка таблицы). Его сосед слева вытаскивает у Дениса 2 случайные карты провинций из руки. В этих 2 провинциях и происходят восстания. Для каждой восставшей провинции Денис выполняет следующие действия. Он забирает свои армии из этой провинции, добавляет к ним по 1 армии крестьян за каждый жетон волнений в этой провинции, а также 2 дополнительные армии крестьян (на что указывает правая колонка таблицы снабжения) и бросает их все в башню сражений.

После 4 раундов откройте 4 новые карты событий, уберите с игрового поля все жетоны волнений, переместите все фишки риса под шкалу провизии.



ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЙ

Общие правила сражений

Все сражения проводятся с помощью башни сражений. Игрок берёт **все участвующие в сражении армии** (кубики цветов атакующего и защищающегося), а также **все кубики, лежащие в поддоне башни** в начале сражения, и одновременно бросает их в башню. Некоторые из этих кубиков останутся внутри башни, а некоторые, включая те, что уже были в башне, выпадут в поддон, что делает результат сражения менее предсказуемым.

В течение игры нельзя намеренно вытряхивать кубики из башни. Все кубики, которые случайно выпадают из башни во время игры, должны оставаться в поддоне до следующего сражения.

Когда происходят сражения?

Сражения происходят в нескольких случаях.

- **Игрок против игрока** – такое сражение происходит, когда один игрок перемещает свои армии в провинцию, где находятся армии другого игрока.
- **Игрок против нейтральной провинции** – такое сражение происходит, когда игрок перемещает свои армии в провинцию, где нет армий других игроков (такая провинция считается нейтральной).
- **Восставшие крестьяне против игрока**

Восстание в провинции игрока может вспыхнуть в 2 случаях:

- если **игрок собирает налоги или конфискует рис** в провинции, где уже находится жетон волнений 🟢;
- если игроку **не хватает риса**, чтобы снабдить все свои провинции во время зимнего раунда.

Участники сражений

Игрок против игрока или нейтральной провинции

Атакующий игрок всегда использует в сражении все армии, которые он переместил в атакуемую провинцию.

Защищающийся игрок добавляет все свои армии из провинции, которая подверглась нападению.

Если игрок атакует **нейтральную** провинцию, он вместе со своими армиями бросает в башню **1 армию крестьян** 🟢 из общего запаса в качестве защищающейся стороны.

Также во всех сражениях участвуют и **все армии, которые находятся в поддоне башни**.

Восставшие крестьяне против игрока (восстание)

В таком сражении игрок является защищающимся и использует в сражении все свои армии из провинции, где вспыхнуло восстание.



Примечание. Чтобы атаковать соседнюю провинцию, у игрока должно быть не менее 2 армий в той провинции, откуда он будет их перемещать, так как 1 армия всегда остаётся на месте.

Примечание. Армии крестьян (зелёные кубики) никогда не размещаются на игровом поле! Когда армии крестьян побеждают в сражении, они убираются из поддона в общий запас.

Со стороны атакующих за каждый **жетон волнений**  в провинции, где вспыхнуло восстание, к сражению присоединяется **по 1 армии крестьян**  из общего запаса.

Зимнее восстание

Если восстание вспыхивает во время зимнего раунда, к атакующим армиям добавляются дополнительные армии в количестве, указанном в таблице снабжения.

Как и в других случаях, в сражении участвуют и **все армии, которые лежат в поддоне** в начале сражения.

Результат сражения

Чтобы определить результат сражения, игроки подсчитывают количество армий атакующего и нападающего, которые выпали в поддон башни. **Сторона, чьих армий выпало больше, побеждает.** Армии игроков, которые не участвовали в сражении, не учитываются и остаются лежать в поддоне.

Игрок против игрока или нейтральной провинции

Если в провинции защищающегося игрока **нет жетонов волнений**, все армии крестьян из поддона сражаются на стороне защищающегося. После сражения с участием крестьян верните все зелёные кубики в общий запас. Если же армии крестьян не участвовали в сражении, зелёные кубики остаются в поддоне.

Тот, чьих армий выпало меньше из башни, проигрывает, и все армии, сражавшиеся на его стороне, убираются из поддона и возвращаются в соответствующие запасы. **Победитель, несмотря на выигрыш, также возвращает в свой запас такое же количество армий**, как и проигравший (учитывая армии крестьян). Оставшиеся в поддоне армии победителя размещаются в провинции, за которую шло сражение. Карту этой провинции получает или сохраняет игрок, одержавший победу.

В случае **ничьей** или если **победитель не определён** (если со стороны защищающегося из башни выпали только армии крестьян), армии игроков, участвовавших в сражении, убираются из поддона и возвращаются в соответствующие запасы. Из провинции, за которую шло сражение, **убираются** все здания, армии и жетоны волнений, а **карта провинции возвращается** в общий запас.

Восставшие крестьяне против игрока (восстание)

В случае **ничьей** или победы **крестьянских армий** все участвовавшие в сражении армии убираются из поддона и возвращаются в соответствующие запасы. Из провинции, где произошло восстание, **убираются** все здания, армии и жетоны волнений, а **карта провинции возвращается** в общий запас.

Если же **победил игрок**, он убирает из поддона армии крестьян и столько же своих армий и возвращает их в соответствующие запасы. Игрок размещает свои оставшиеся в поддоне армии и 1 жетон волнений  в провинции, где он подавил восстание.



Пример. Денис собирает налоги в провинции Микава. В этой провинции уже находятся 2 жетона волнений, поэтому крестьяне восстают. Денис бросает в башню свои 4 армии из Микавы вместе с 2 армиями крестьян и всеми армиями из поддона.

Если Денис победит в сражении, он сохранит провинцию и **разместит в ней ещё 1 жетон волнений**.



Пример. В зимнем раунде Антону не хватает 2 единиц риса. В его провинции Каи, карта которой была выбрана случайно соседом Антона, вспыхивает восстание. Всего в сражении будут участвовать 3 армии крестьян (2 из них согласно таблице снабжения и ещё 1 за жетон волнений в этой провинции).



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



Исключение. Если из башни выпали только армии крестьян и ни одной армии защищающегося, то считается, что победитель в сражении не определён.



Пример. Синий игрок перемещает свои 4 армии из Синано в Кодзукэ, провинцию жёлтого игрока. Начинается сражение. Все атакующие армии (4 синих) и все защищающиеся армии (3 жёлтых) забрасываются в башню сражений. В поддон выпадают 3 синие армии, 1 жёлтая армия, 1 красная армия и 1 зелёная армия (крестьян).

Так как в Кодзукэ нет жетонов волнений, крестьяне сражаются на стороне защищающегося жёлтого игрока. Но всё равно побеждает синий игрок (3:2). Красный кубик остаётся в поддоне. 1 жёлтая армия, 1 зелёная армия и 2 синие армии возвращаются в соответствующие запасы. 1 оставшаяся синяя армия размещается в Кодзукэ. Синий игрок забирает карту провинции Кодзукэ у жёлтого игрока.



Когда владелец провинции меняется, бывший владелец должен сразу же отдать новому карту этой провинции, даже если она находится на его планшете игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 2-го зимнего раунда финальным подсчётом ПО. Игрок, набравший наибольшее количество ПО, выигрывает. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в запасе осталось больше сундуков.

將軍



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Подготовка к игре

1. Выбор стороны поля и подготовка карт провинций

2. Подготовка компонентов игрока

Каждый игрок получает:

- Планшет игрока, карту даймё, 62 армии
- Сундуки: 3 игрока — 18 сундуков
4 игрока — 15 сундуков
5 игроков — 12 сундуков
- Набор карт интриг (от 0 до 4 сундуков)

3а. Расстановка армий по выбору игроков

- Разместите группы армий в 9 провинциях (3 игрока)
- Разместите группы армий в 8 провинциях (4 игрока)
- Разместите группы армий в 7 провинциях (5 игроков)

3б. Расстановка армий по рекомендациям

(ниже на этой странице)

4. Подготовка башни сражений: бросьте по 7 армий

каждого игрока и 10 армий крестьян  в башню (верните выпавшие в поддон кубики в запасы)

5. Возьмите и откройте 4 карты событий

Описание раундов

1. Весна

 Определение очередности действий

 Размещение особых карт

 Планирование действий и аукцион за очередность хода

 Определение текущего события

 Определение очередности хода

 Выполнение действий

2. Лето – те же этапы

3. Осень – те же этапы

4. Зима

- Потеря риса и снабжение провинций рисом/восстания
- Промежуточный подсчёт ПО
- Удаление жетонов волнений
- Открытие 4 новых карт событий
- Перемещение фишек риса под шкалу провизии

5. Конец года/Конец игры после 2-го года

Рекомендованные провинции для начальной расстановки армий

Данные рекомендации распространяются на игру на стороне поля с символом солнца . Мы советуем начинающим игрокам использовать именно эту сторону поля и следовать данным рекомендациям.

В таблице вы найдёте названия провинций в левом столбце и количество размещаемых там армий в правом столбце.

Каждый игрок получает соответствующие карты провинций.

Не забывайте проверять символы солнца  и месяца  на картах!

Начальная расстановка для 3 игроков

Игрок 1		Игрок 2		Игрок 3	
Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии
Суруга	5	Ямато	5	Бидзэн	5
Мино	4	Этидзэн	4	Оми	4
Тамба	4	Симоцукэ	4	Хида	4
Мусаси	3	Симоса	3	Эттю	3
Харима	3	Исэ	3	Хоки	3
Идзу	2	Хитати	2	Биттю	2
Овари	2	Ава-Сикоку	5	Бинго	2
Сагами	2	Кага	2	Сэтцу	2
Тадзима	2	Кии	2	Синано	2

Для 4 игроков

Игрок 1		Игрок 2		Игрок 3		Игрок 4	
Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии
Ямато	5	Кодзукэ	5	Мимасака	5	Каи	5
Ава-Сикоку	4	Хида	4	Вакаса	4	Мусаси	4
Кага	4	Исэ	4	Ава-Босо	4	Мино	4
Оми	3	Этидзэн	3	Харима	3	Микава	3
Тамба	3	Синано	3	Биттю	3	Бинго	3
Кии	2	Эттю	2	Хоки	2	Аки	2
Сэтцу	2	Симоцукэ	2	Тадзима	2	Тотоми	2
Ното	2	Сима	2	Кадзуса	2	Сагами	2

Для 5 игроков

Игрок 1		Игрок 2		Игрок 3		Игрок 4		Игрок 5	
Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии	Провинция	Армии
Сагами	5	Симоцукэ	5	Мино	5	Хоки	5	Ямато	5
Мимасака	4	Этидзэн	4	Хида	4	Синано	4	Кага	4
Харима	4	Тамба	4	Иё	4	Бинго	4	Кии	4
Кадзуса	3	Симоса	3	Овари	3	Этиго	3	Сима	3
Идзу	3	Кодзукэ	3	Тотоми	3	Аки	3	Оми	3
Ава-Босо	2	Хитати	2	Микава	2	Идзумо	2	Исэ	2
Бидзэн	2	Вакаса	2	Тоса	2	Эттю	2	Ното	2



Карты событий выполняют **2 функции**.

В верхней половине карты показан **эффект**, который срабатывает при выполнении определённого действия в текущем весеннем, летнем или осеннем раунде, а в нижней — **количество риса**, которое теряет каждый игрок в зимнем раунде.

Игроки могут учитывать возможные события в текущем году, так как в начале года они видят все 4 карты событий. Таким образом, игроки могут планировать свои действия, не оставляя всё на волю случая.

В дополнение к картам событий, **особые карты** тоже влияют на действия игроков.

Поэтому важно учитывать порядок, в котором срабатывают эффекты этих карт: первым применяется эффект карты события, а затем эффект особой карты.

Пример. Игрок получает 6 армий.



Когда вы построили в провинции театр Но, уберите 1 жетон волнений из этой провинции.

Потери риса зимой: 5 единиц



Когда вы построили в провинции театр Но, уберите 1 жетон волнений из этой провинции.

Потери риса зимой: 7 единиц



Когда вы атакуете нейтральную провинцию, бросьте в башню сражений 2 армии крестьян.

Потери риса зимой: 3 единицы



Когда вы атакуете провинцию с замком, защищающийся бросает 1 дополнительную армию из своего запаса в башню сражений.

Потери риса зимой: 2 единицы



Когда вы атакуете провинцию с замком, защищающийся бросает 1 дополнительную армию из своего запаса в башню сражений.

Потери риса зимой: 6 единиц



В этом раунде нельзя атаковать провинцию с храмом.

Потери риса зимой: 3 единицы



Выполняя действие «Сбор налогов», вы можете получить не более 5 сундуков, даже если на карте провинции указано большее количество.

Потери риса зимой: 0 единиц



Выполняя действие «Сбор налогов», вы получаете как минимум 6 сундуков, даже если на карте провинции указано меньшее количество.

Потери риса зимой: 2 единицы



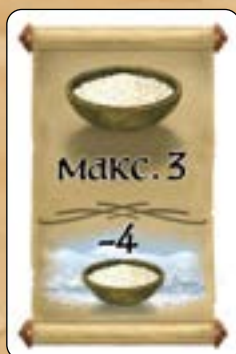
В этом раунде нельзя атаковать провинцию с храмом.

Потери риса зимой: 4 единицы



Выполняя действие «Конфискация риса», вы получаете как минимум 4 единицы риса, даже если на карте провинции указано меньшее количество.

Потери риса зимой: 3 единицы



Выполняя действие «Конфискация риса», вы можете получить не более 3 единиц риса, даже если на карте провинции указано большее количество.

Потери риса зимой: 4 единицы



Выполняя действие «Размещение 5 (или 3) армий» вы можете разместить только 3 (или 2) армии вместо этого.

Потери риса зимой: 1 единица

Дополнение №1 «Двор Мэнно»

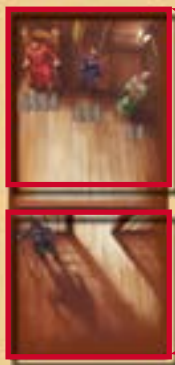
Правила основной игры «Сёгун» остаются без изменений. Все необходимые дополнения к правилам описаны в этом разделе.



«Тэнно» — это современный титул главы японского государства. Слово означает «небесный хозяин».

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- **Планшет императорского дворца** — в нижней части планшета зал ожидания, где находятся придворные чиновники, пока не получат разрешение войти в зал для аудиенций, изображённый в верхней части планшета. В зале аудиенций расположены ячейки для 3 карт благосклонности.



Зал аудиенций с ячейками для 3 карт благосклонности.

На каждой ячейке изображены 4, 3 или 2 придворных чиновника.

Зал ожидания

- **5 дополнительных планшетов игроков** — добавляют 3 дополнительных действия к основным действиям, указанным на планшетах игроков из комплекта основной игры.



На дополнительных планшетах игроков находятся по 3 ячейки действия.

- **35 фигурок чиновников** — по 7 фигурок каждого цвета игрока.



- **21 карта благосклонности** — каждая карта обладает особым свойством, которым может воспользоваться только владелец карты. Номер в нижней части карты благосклонности необходим для их правильного размещения в зале для аудиенций, а также с его помощью вы сможете найти подробную информацию о свойстве карты на стр. 20.



Оборотная и лицевая стороны карт благосклонности

- **15 карт чиновников** — используются для обмена армий на чиновников.



Оборотная и лицевая стороны карт чиновников

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку по правилам основной игры со следующими дополнениями.

Разместите **планшет императорского дворца** слева или справа от игрового поля.

В дополнение к компонентам основной игры каждый игрок получает:

- 1 дополнительный планшет игрока,
- 7 фигурок чиновников своего цвета,
- 3 карты чиновников.

Игроки кладут дополнительные планшеты рядом с планшетами игроков основной игры, а рядом размещают фигурки чиновников. Карты чиновников игроки добавляют к своим картам провинций и интриг. Если в игре участвует меньше 5 игроков, уберите неиспользуемые фигурки чиновников и карты чиновников в коробку.

После того как в башню сражений бросили начальный набор армий, **каждый игрок берёт из своего личного запаса столько чиновников, сколько его армий выпало в поддон башни**, размещает их в зале ожидания императорского дворца и забирает свои армии из поддона в личный запас.

Перемешайте карты благосклонности и разместите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



Пример. После того как в башню сражений бросили начальный набор армий, в поддон выпали 2 зелёные армии крестьян, 2 синие армии Жени, 2 красные армии Дениса и 1 фиолетовая армия Ани. Женя и Денис размещают по 2 своих чиновника в зале ожидания на планшете императорского дворца, а Аня — только 1. Все игроки забирают свои армии из поддона и добавляют их в свой личный запас.

ХОД ИГРЫ

В весенних, летних и осенних раундах добавляется по 2 новых этапа.

■ **Размещение карт благосклонности**

■ **Выполнение действий в императорском дворце**

Также видоизменяется этап «■ **Планирование действий и аукцион за очерёдность хода**», так как доступных действий становится больше благодаря дополнительным планшетами игроков.

Зимние раунды проходят по основным правилам без изменений.

Справа перечислены все этапы раунда при игре с данным дополнением.

■ **Определение очерёдности действий**

■ **Размещение особых карт**

■ **Размещение карт благосклонности**

■ **Планирование действий**

и аукцион за очерёдность хода

■ **Определение текущего события**

■ **Определение очерёдности хода**

■ **Выполнение действий**

в императорском дворце

■ **Выполнение действий**

Подробное описание дополнительных этапов

■ **Размещение карт благосклонности**

Возьмите 3 верхние карты из стопки карт благосклонности и разместите их лицевой стороной вверх в ячейках в зале для аудиенций императорского дворца.

Разместите карту с самым большим номером в ячейке с изображением 4 чиновников, карту со следующим по величине номером — в ячейке с 3 чиновниками, а карту с самым маленьким номером — с 2 чиновниками.



Пример. Карта благосклонности с номером «10» размещается в ячейке с 4 чиновниками, карта с номером «8» — в ячейке с 3 чиновниками, а карта с номером «2» — с 2 чиновниками.

Планирование действий и аукцион за очерёдность хода

На этапе планирования действий игроки размещают карты из руки не только на своих основных планшетах, но и на дополнительных. Они должны разместить **по 1 карте в каждой ячейке действия на дополнительных планшетах**, если возможно.

3 доступных действия на дополнительном планшете игрока позволяют **менять армии на чиновников и размещать их в императорском дворце**. Игрок может использовать эти ячейки действий, чтобы обменять 1, 2 или 3 свои армии на чиновников. В зависимости от того, какие карты игрок разместил в ячейках действий на своём дополнительном планшете, он сможет выполнить различные действия на этапе «**Выполнение действий в императорском дворце**».

Карты провинций

Если игрок разместил карту провинции в одной из ячеек действия на дополнительном планшете игрока, на этапе «**Выполнение действий в императорском дворце**» он должен вернуть в свой личный запас столько **своих армий из данной провинции**, сколько указано в ячейке действия. Затем он берёт из личного запаса столько же чиновников и размещает их в зале ожидания императорского дворца.

Важно! В провинции должна остаться хотя бы 1 армия.

Карты чиновников

Если игрок разместил карту чиновников* в одной из ячеек действия на дополнительном планшете игрока, на этапе «**Выполнение действий в императорском дворце**» он должен вытащить **из поддона башни сражений** (осторожно!) столько **своих армий**, сколько указано в ячейке действия, и вернуть их в свой личный запас. Затем он берёт из личного запаса столько же чиновников и размещает их в зале ожидания императорского дворца.

** Карта чиновников, размещённая в любой ячейке действия на основном планшете игрока, обладает таким же эффектом, как и карта интриг: это действие не выполняется. Карта чиновников, размещённая в ячейке аукциона, приравнивается к карте интриг с 0 сундуков.*

Карты интриг

Если игрок не хочет или не может обменять армии на чиновников, он размещает карту интриг в ячейке действия своего дополнительного планшета игрока. В этом случае он не будет выполнять это действие.

Если действие не может **быть выполнено полностью** (например, у игрока недостаточно армий в выбранной провинции или в поддоне башни сражений, или в запасе осталось недостаточно чиновников), игрок **не выполняет** такое действие.

3 ячейки действий на дополнительном планшете игрока:



Обменять
1 армию
на 1 чиновника



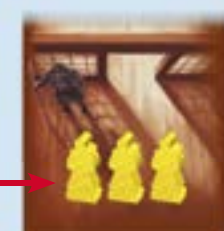
Обменять
2 армии
на 2 чиновников



Обменять
3 армии
на 3 чиновников

1 армия обменивается на 1 чиновника, который размещается в зале ожидания императорского дворца.

Примечание. Размещайте карты на дополнительном планшете игрока горизонтально!



Пример. Варвара разместила карту провинции Каи на своём дополнительном планшете игрока. Она разместила эту карту в ячейке с действием «Обменять 3 армии на 3 чиновников», поэтому она забирает 3 армии из Каи в свой личный запас, берёт 3 чиновников из личного запаса и размещает в зале ожидания в императорском дворце. В Каи осталась 1 армия Варвары.



Пример. Варвара разместила 1 из своих карт чиновников в ячейке действия «Обменять 2 армии на 2 чиновников». Она забирает 2 свои армии из поддона башни в личный запас, берёт 2 чиновников из личного запаса и размещает в зале ожидания в императорском дворце.



Пример. Варвара разместила карту интриг в последней ячейке действия на дополнительном планшете. Она не выполняет данное действие.

■ Выполнение действий в императорском дворце

После определения очерёдности хода игроки выполняют действия в императорском дворце. Эти действия выполняются до выполнения 10 действий основной игры.

Этап «■ **Выполнение действий в императорском дворце**» включает в себя 2 шага.

1. Обмен армий и размещение чиновников

Игроки в порядке очерёдности хода открывают карты на своих дополнительных планшетах игроков и выполняют соответствующие действия, как описано выше.

Первый игрок сначала открывает карту в ячейке действия «**Обменять 3 армии на 3 чиновников**» и выполняет это действие. Затем он повторяет те же действия с картой в ячейке действия «**Обменять 2 армии на 2 чиновников**», а затем и с картой в ячейке действия «**Обменять 1 армию на 1 чиновника**». Только после того, как игрок открыл **3 карты** и закончил **каждое** из соответствующих действий, ход переходит к следующему игроку.

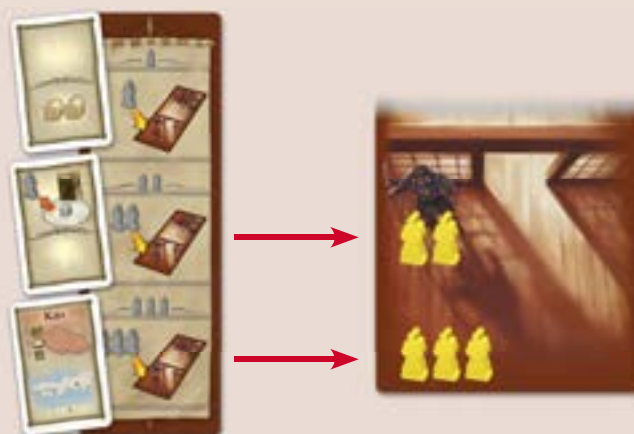
Когда все игроки закончили выполнять действия на своих дополнительных планшетах, переходите ко второму шагу.

2. Получение императорской благосклонности

Игрок, разместивший **наибольшее количество чиновников в зале ожидания**, может первым получить **благосклонность Тэнно**, а затем и остальные игроки в порядке уменьшения количества их чиновников в зале ожидания. В случае равного количества чиновников, игроки действуют в порядке очерёдности хода.

Активный игрок передвигает **всех** своих придворных чиновников из зала ожидания в зал для аудиенций. Теперь игрок может получить благосклонность императора. Это означает, что он **может, но не обязан**, взять **1 из 3 карт благосклонности**, лежащих лицевой стороной вверх. Если игрок берёт карту, он должен вернуть в свой личный запас указанное в соответствующей ячейке количество чиновников, немедленно воспользоваться свойством данной карты, если возможно, и убрать карту из игры. Этот шаг заканчивается, когда в зале для аудиенций не осталось открытых карт или игроки не могут их получить.

После того как все игроки выполнили действия в императорском дворце, все придворные чиновники, оставшиеся в зале для аудиенций, возвращаются в зал ожидания. Все оставшиеся открытые карты благосклонности убираются из игры. Игра продолжается по обычным правилам.



***Пример.** Варвара разместила на дополнительном планшете 1 карту интриг, 1 карту чиновников и 1 карту провинции. В итоге она может разместить 5 чиновников из своего запаса в зале ожидания.*



***Пример.** Так как Варвара (жёлтый игрок) разместила в зале ожидания больше чиновников, чем другие игроки, она ходит первой и перемещает всех своих чиновников в зал для аудиенций. Она решает взять карту благосклонности с номером «8». Для этого она возвращает 3 своих чиновников в личный запас, а затем использует свойство полученной карты.*

Следующим ходит Денис (красный игрок), так как у него наибольшее количество чиновников в зале ожидания из оставшихся игроков. Он перемещает своих чиновников в зал для аудиенций, затем берёт карту с номером «2», возвращая необходимое количество чиновников в запас, и использует её свойство.

У Жени и Ани равное количество чиновников в зале ожидания. Однако Женя должен ходить раньше Ани согласно очерёдности хода. Он перемещает своих чиновников синего цвета в зал для аудиенций. Женя не может взять карту с номером «10», так как у него недостаточно чиновников. Аня также не может взять эту карту, но она всё равно должна переместить своих чиновников в зал для аудиенций.

КОНЕЦ ИГРЫ

Условия окончания игры и определения победителя остаются такими же, как в основной игре.

КАРТЫ БЛАГОСКЛОННОСТИ

По общему правилу свойство карт благосклонности должно быть использовано сразу при получении. Карты № 4, 10, 11 и 18 являются исключениями из этого правила!



№1

Игрок может убрать из игры карту события текущего раунда. Эффект карты события не будет применяться. Однако игрок не обязан убирать из игры карту события.



№4

Игрок убирает 1 жетон волнения из любой своей провинции. Если же у игрока в данный момент нет подходящей провинции, он может сохранить данную карту и использовать её, когда должен будет разместить жетон волнения. После использования карта удаляется из игры.



№12

Игрок бесплатно размещает 3 армии в одной из своих провинций или в нейтральной провинции. Во втором случае игрок получает карту соответствующей провинции без сражения.



№2, 9, 16

Игрок получает из общего запаса указанное на карте количество сундуков.



№3, 8, 14

Игрок помещает указанное на карте количество армий из своего личного запаса в поддон башни сражений.



№5, 15, 20

Игрок получает указанное на карте количество риса. Игрок продвигает фишку риса на шкале провизии на соответствующее количество делений вверх.



№6, 13, 19

Игрок получает указанное на карте количество ПО. Игрок продвигает свою фишку подсчёта очков на соответствующее количество делений на дорожке победных очков.



№7, 17, 21

Игрок строит указанное на карте здание бесплатно в одной из своих провинций. В этом случае применяются все основные правила размещения зданий.



№10, 11, 18

В текущем раунде игрок не может быть атакован с помощью действий «Сражение/Перемещение» (I или II). В конце раунда уберите данную карту из игры.

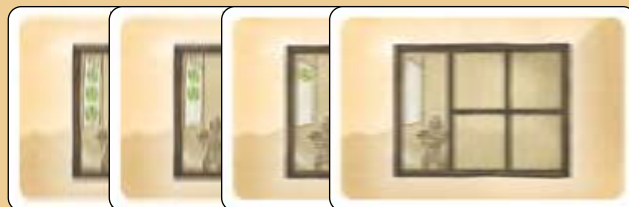
Дополнение №2 «САМУРАИ»

Правила основной игры «Сёгун» остаются без изменений. Все необходимые дополнения к правилам описаны в этом разделе.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 5 наборов из 4 карт воинской доблести

Лицевая сторона



Оборотная сторона
с символом даймё



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает **набор из 4 карт с соответствующим символом даймё**. Игроки кладут карты стопкой лицевой стороной вверх перед собой в определённом порядке, указанном на примере ниже, так чтобы карта с пустым знаменем оказалась сверху.



ХОД ИГРЫ

Каждый раз после определения очередности хода каждый игрок проверяет, контролирует ли он провинции **хотя бы в 4 разных регионах**.

Если данное условие выполняется, игрок кладёт верхнюю карту из стопки карт воинской доблести под низ стопки и может получить один из бонусов на новой верхней карте стопки.

Игроки действуют в порядке очередности хода.

Если же игрок **не выполняет** необходимое условие, он не меняет верхнюю карту стопки. Верхняя карта остаётся на месте. И, конечно, в этом случае игрок **не получает бонус!** После зимнего раунда игроки складывают карты воинской доблести в том же порядке, что и при подготовке к игре.

Примечание. При игре с дополнением «Двор Тэнно» все действия, связанные с картами воинской доблести, выполняются до действий в императорском дворце.



Бонусы

Получите указанное количество сундуков

Получите указанное количество риса



Поместите указанное количество армий из своего личного запаса в поддон башни сражений

Получите указанное количество ПО

ДОПОЛНЕНИЕ №3 «ГЕНЕРАЛЫ»

Правила основной игры «Сёгун» остаются без изменений. Все необходимые дополнения к правилам описаны в этом разделе.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

• 5 фишек генералов



• 30 жетонов статуй



• 5 памяток



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает **памятку**, **фишку генерала** и **6 жетонов статуй** своего цвета. Игроки должны разместить фишки своих генералов в одной из своих провинций.

Размещение генерала

А) Если вы играете с рекомендованными провинциями для начальной расстановки армий, после определения очередности хода в первом весеннем раунде каждый игрок размещает своего генерала в любой своей провинции.



Б) Если игроки сами выбирают провинции в начале игры, каждый игрок может решить во время выбора провинций, в какой из них разместить генерала. Если игрок не разместил генерала ранее, фишка автоматически размещается в последней выбранной провинции.

ХОД ИГРЫ

Планирование действий и аукцион за очередность хода. Игрок может выполнить улучшенное действие в провинции, где в данный момент находится генерал.

Строительство замка

Игрок платит 2 сундука и размещает жетон замка в выбранной провинции.



Строительство храма

Игрок платит 1 сундук и размещает жетон храма в выбранной провинции.



Строительство театра

Игрок размещает жетон театра. Но в выбранной провинции бесплатно.



Конфискация риса

Игрок получает столько единиц риса, сколько указано на карте выбранной провинции, плюс 1. Он продвигает свою фишку риса на шкале провизии на соответствующее количество делений.



Сбор налогов

Игрок получает из общего запаса столько сундуков, сколько указано на карте выбранной провинции, плюс 1.



Размещение 6 армий

Игрок платит 3 сундука и размещает 6 армий из личного запаса в выбранной провинции вместо 5 армий.



Размещение 4 армий

Игрок платит 2 сундука и размещает 4 армии из личного запаса в выбранной провинции вместо 3 армий.



Размещение 2 армий/Перемещение армий

Игрок платит 1 сундук и размещает 2 армии из личного запаса в выбранной провинции вместо 1 армии.



После каждого раунда игроки должны передвигать своих генералов в другую подконтрольную им провинцию.

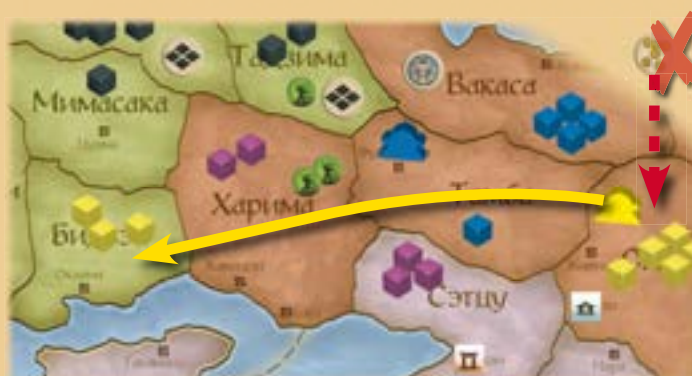
Если генерал переместился в **соседнюю** провинцию, то считается, что он ушёл из предыдущей провинции победителем, и поэтому игрок может разместить в провинции, которую генерал только что покинул, **жетон статуи**.

Жетон статуи **остаётся** в провинции, даже если игрок теряет провинцию в ходе восстания или её захватывает другой игрок.

Однако, если другой игрок перемещает своего генерала в эту провинцию, он **забирает себе жетон статуи** в качестве трофея.

Если же генерал переместился **не в соседнюю** провинцию, ему не воздвигают статую, так как считается, что он позорно сбежал.

Если игрок **теряет контроль** над провинцией, где находится генерал, **фишка генерала убирается** с игрового поля. После зимнего раунда, игрок сможет снова разместить своего генерала в любой подконтрольной ему провинции.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок получает по **1 ПО** за каждый **свой жетон статуи** на игровом поле, а также за каждый **захваченный жетон статуи** соперника.



=

7 ПО



ДОПОЛНЕНИЕ №4 «ДАДЗЁКАН»

Правила основной игры «Сёгун» остаются без изменений. Все необходимые дополнения к правилам описаны в этом разделе.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

• Планшет Дадзёкана



• 65 маркеров игроков (по 15 маркеров каждого цвета игрока)



• 36 жетонов ведомств



• 5 жетонов регионов



• Полотняный мешок



«Дадзёкан» – палата большого государственного совета Японии, управляющая всеми отраслями светской жизни японского государства.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшет Дадзёкана рядом с игровым полем. Перемешайте **жетоны регионов** лицевой стороной вниз, а затем положите их в ряд лицевой стороной вверх рядом с этим планшетом. Сложите все **36 жетонов ведомств** в мешок. Каждый игрок получает **15 маркеров** своего цвета.

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда

Вытяните из мешка **6 случайных жетонов ведомств** и положите их в соответствующие ячейки на планшете Дадзёкана.

В конце раунда

Следуя порядку, в котором лежат жетоны регионов, для каждого из них определите, кто из игроков контролирует больше провинций в этом регионе. В случае ничьей преимущество достаётся игроку, которой ходил раньше согласно очерёдности хода.

Этот игрок может обменять **1 из жетонов ведомств**, лежащих на планшете Дадзёкана лицевой стороной вверх, на свой **маркер игрока**. Жетон ведомства, выбранный игроком, удаляется из игры. В редком случае, если все провинции региона нейтральны, пропустите жетон такого региона.

После того как вышеописанные действия были выполнены для каждого региона, переверните оставшиеся на планшете жетоны ведомств **лицевой стороной вниз**. Самый левый жетон региона переместите **в конец ряда**.



КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры игроки получают **ПО за каждый ряд и столбец** на планшете Дадзёкана, в котором **их маркеров больше**, чем маркеров соперников.

Все жетоны ведомств, лежащие на планшете лицевой стороной вниз, считаются маркерами **нейтрального игрока**.

В случае равного количества маркеров в ряду или столбце, игроки получают **на 1 ПО меньше**, чем указано на планшете.

