

Битва за Рокуган



Прависа изрве

Ветер трепал знамёна, простиравшиеся над полем непрерывной цветной полосой. Под ними стояли воины — сила и гордость её земли. Но смогут ли они удержать замок?

Должны. Иначе никак. На кону её честь.

Даймё потянула вожжи, и её жеребец поскакал рысью вдоль рядов асигару — вчерашних крестьян, взявшихся за оружие по приказу владычицы. Крепко сжимая копья, они смотрели вдаль — туда, где многие из них сегодня сложат головы. Но они знали, что славная смерть сулит награду в следующей жизни.

Позади асигару она видела своих верных самураев. Лакированные пластины на доспехах и семейные гербы на шлемах сияли в лучах утреннего солнца. За ними высились всадники, и кони их переминались от нетерпения.

Послышался натужный треск, словно тысячи ветвей качнулись под ветром. Взор женщины устремился через всё поле, туда, где стояла армия противника. Из-за спин пехотинцев в воздух поднялись дуги тысячи луков и наконечники тысячи стрел.

— Приготовиться к залпу! — выкрикнула даймё.

Сюгэндзя клана воздели руки к небу и затагнули молитву силам природы. Их длинные волосы и разноцветные рукава витали в воздухе, словно дым ритуальных благовоний.

С другого конца поля раздался свист, и смертоносный тёмный рой устремился к её войскам.

Пение достигло пика, и тут знамёна взвились от резкого порыва ветра. Стрелы дёрнулись в полёте, склонились и безвольно упали под ноги асигару.

С той стороны поля прокатился боевой клич, и вражеские ряды двинулись им навстречу.

Она окинула взглядом свои войска, подняла коня на дыбы и издала громкий, властный клич:

— Приготовьтесь, воины! За Императора! За Рокуган!

ОБ ИГРЕ

В «Битве за Рокуган» игроки становятся даймё Великих Кланов, которые сражаются за земли. Даймё при помощи своих армий захватывают провинции, зарабатывая честь и распространяя своё влияние по Изумрудной империи. Армии сходятся и расходятся на полях сражений, могущественная магия ждёт своего часа, и только один из кланов выйдет победителем!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Рокуган — земля древних духов, земля невероятной красоты и славных битв, в которых рождаются и умирают воины. В «Битве за Рокуган» игроки берут на себя роль даймё — полководцев, которые должны предугадывать действия соперников и принимать правильные военные решения. Разведчики и сюгэндзя — жрецы божественных kami, — помогают своим даймё, раскрывая планы врагов и направляя на них силы природы. Их число ограничено, поэтому мудрый даймё не должен тратить все свои возможности сразу.

На полях битвы кланы меряются силами, сражаясь за контроль над провинциями. Даймё также стремятся заработать больше чести для своего клана, выполняя тайные цели. Отчаянный или отчаявшийся даймё может обратиться за помощью к зловещим сущностям из Теневых земель... если готов заплатить цену.

Сила и хитрость, стратегия и мудрость — ключи к победе. Этой империи нужен только один повелитель, поэтому лишь даймё с наивысшей честью окажется победителем в битве за Рокуган!



СОСТАВ ИГРЫ



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



22 КАРТЫ РЕГИОНОВ
(ПО 2 НА КАЖДЫЙ РЕГИОН)



10 КАРТ ИНИЦИАТИВЫ



7 ШИРМ КЛАНОВ



12 КАРТ ТАЙНЫХ ЦЕЛЕЙ



1 КАРТА
ПЕРВОГО ИГРОКА



189 ЖЕТОНОВ БИТВЫ
(ПО 27 НА КАЖДЫЙ КЛАН)



5 КАРТ СЮГЭНДЗЯ



10 КАРТ РАЗВЕДКИ



210 ЖЕТОНОВ КОНТРОЛЯ
(ПО 30 НА КАЖДЫЙ КЛАН)



4 ЖЕТОНА БОНУСА
К ЧЕСТИ



4 ЖЕТОНА БОНУСА
К ЗАЩИТЕ



1 ЖЕТОН
СВЯТЫНИ



1 ЖЕТОН
ГАВАНИ



1 ЖЕТОН
СЛАВЫ



15 ЖЕТОНОВ
МИРА



15 ЖЕТОНОВ
ВЫЖЕННОЙ
ЗЕМЛИ



1 ЖЕТОН
РАУНДА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите **игровое поле** в центре стола. Положите все жетоны, которые не относятся к конкретным кланам, возле игрового поля.
2. Возьмите карты **регионов** и положите по одной случайной карте каждого региона под соответствующие им ячейки на краю поля лицевой стороной вниз. Символы на ячейках должны совпадать с символами на картах. Верните оставшиеся карты регионов в коробку.



Карты регионов

3. Каждый игрок **выбирает свой клан** и берёт соответствующие ему жетоны контроля, жетоны битвы и ширму. Затем он зачитывает вслух способность своего клана, указанную в верхней части ширмы. После этого каждый игрок находит среди своих жетонов битвы пустой жетон и кладёт его за ширмой. Затем игроки переворачивают свои остальные жетоны битвы лицевой стороной вниз и перемешивают. Это будут их личные запасы.



Личный запас жетонов контроля

Ширма клана и пустой жетон

Личный запас жетонов битвы

4. Раздайте каждому игроку 2 карты разведки и 1 карту сюэгэндзя.
5. Перетасуйте карты тайных целей и раздайте каждому игроку 2 карты. Затем каждый игрок выбирает из них одну, которую хочет оставить; это его тайная цель. Другие игроки не должны знать её содержание. Оставшиеся карты тайных целей верните в коробку.



Карты разведки и карта сюэгэндзя



Карта тайной цели

6. Каждый игрок находит на поле **столичную провинцию** своего клана (она отмечена на поле символом клана) и помещает в неё свой жетон контроля лицевой стороной вниз.



Играющий за клан Скорпиона и играющий за клан Журавля кладут свои жетоны контроля в столичные провинции своих кланов

7. Каждый игрок откладывает в сторону столько своих **жетонов контроля**, сколько указано в таблице справа. Эти жетоны потребуются чуть позже, в шаге 10.

НАЧАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ	
Число игроков	Число жетонов
2	11
3	7
4	5
5	4

8. Возьмите и перетасуйте карты инициативы кланов, участвующих в этой партии. Затем откройте верхнюю карту получившейся стопки. Тот, кто выбрал клан, указанный на этой карте, становится **первым игроком**. Он получает **карту первого игрока**, кладёт её возле своей ширмы и убирает карту инициативы своего клана в коробку.

Внимание: в партии на двух игроков карта первого игрока не используется.



Карты инициативы кланов



Играющий за клан Единорога — первый игрок в первом раунде

9. Если в партии участвуют 5 игроков, пропустите этот шаг. Возьмите и перетасуйте **нейтральные карты инициативы** (те, на которых нет символов кланов), после чего добавляйте эти карты по одной к картам инициативы кланов, пока в колоде инициативы не окажется 4 карты. Верните оставшиеся нейтральные карты инициативы в коробку, не глядя в них. Перетасуйте карты инициативы и положите колоду возле игрового поля.



Нейтральные карты инициативы



Колода из 4 карт инициативы



Карта инициативы клана Единорога возвращается в коробку

10. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт один из своих **начальных жетонов контроля** (которые игроки отложили в шаге 7 подготовки) и помещает его лицевой стороной вниз в центр любой провинции, где ещё нет жетонов контроля. Вы можете помещать жетоны контроля в столичных провинциях кланов, если там нет других жетонов контроля, и даже в Теневые земли.

Игроки продолжают размещать начальные жетоны контроля, пока не разместят их все.

11. Положите **жетон раунда** на деление «1» счётчика раундов в нижней части игрового поля.



Жетон раунда

Партия на четырёх игроков — Краб, Феникс, Скорпион, Единорог — после подготовки

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В этом разделе вы ознакомитесь с основными понятиями, которые необходимо усвоить перед первой партией.

ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой карту Рокугана — материковую часть, море и архипелаг. Материк разделён на разноцветные **регионы**, а регионы разделены на **провинции**. Архипелаг также считается регионом.

Провинции

Провинция — это область, очерченная бледно-жёлтой **границей**. Провинция, граничащая только с другими провинциями или краями поля, называется **материковой**. Провинция, граничащая с морем, называется **прибрежной**.



Граница проходит по периметру провинции. Отрезок, на котором соприкасаются границы двух провинций, называется **наземной границей**. Такие провинции называются соседними. Отрезок, на котором граница соприкасается с морем, называется **прибрежной границей**.



РЕГИОНЫ

Регион — это область, объединяющая несколько провинций. Провинции, входящие в один регион, окрашены в один цвет.



КЛАНЫ

В «Битве за Рокуган» участвуют семь кланов. Игроки выбирают, за какой клан играть:



ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ И ЖЕТОНЫ БИТВЫ

У каждого клана есть свой набор жетонов контроля и жетонов битвы, на которых напечатан символ этого клана. Жетоны имеют лицевую и оборотную сторону.



В ходе партии игроки размещают жетоны контроля в провинциях. Игрок **контролирует** все провинции, в которых лежит хотя бы один жетон контроля его клана. Контроль провинций — основной способ получения очков чести и, в итоге, достижения победы. Подробнее об этом мы расскажем позже.

Если эффект карты требует убрать жетоны контроля из провинции, первыми нужно убирать жетоны, лежащие лицевой стороной вверх.

СТОЛИЦЫ

У каждого клана есть столица — провинция, на которой нарисован символ клана. В начале партии каждый клан контролирует свою столичную провинцию.



ХОД ИГРЫ

Партия в «Битву за Рокуган» длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из трёх последовательных фаз: фаза перегруппировки, фаза размещения, фаза исполнения.

ФАЗА ПЕРЕГРУППИРОВКИ

В фазе перегруппировки игроки определяют нового первого игрока, получают жетоны битвы и разыгрывают карты регионов (кроме Теневых земель).

Фаза перегруппировки состоит из следующих этапов:

1. **Определите первого игрока (отсутствует в первом раунде):** первый игрок берёт из колоды инициативы верхнюю карту и показывает её остальным. Участник, играющий за клан, символ которого напечатан на этой карте, или подходящий по условиям нейтральной карты инициативы, становится первым игроком на текущий раунд. Он получает **карту первого игрока**, которую можно разыграть в фазе размещения.
- ❖ Поскольку первый игрок определяется во время подготовки к партии, пропустите этот этап в первом раунде.
- ❖ Если под описание нейтральной карты инициативы подходят несколько участников, первым игроком становится претендент, который сидит ближе к текущему первому игроку, если считать против часовой стрелки. Если среди претендентов есть текущий первый игрок, он не может быть первым игроком в новом раунде.
- ❖ В партии на двух игроков карта первого игрока не используется.



Играющий за клан Дракона становится первым игроком

2. **Возьмите жетоны битвы:** каждый игрок кладёт за своей ширмой пустой жетон битвы лицевой стороной вверх. Затем каждый игрок берёт жетоны битвы из своего запаса и также кладёт их за своей ширмой, пока у него не будет всего 6 жетонов, включая пустой. После этого он переворачивает все жетоны битвы за ширмой лицевой стороной вверх. Эти жетоны составляют **актив** игрока.



Актив игрока после добора жетонов битвы на втором этапе фазы перегруппировки

Сыграйте карты регионов (отсутствует в первом раунде): начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок должен или сыграть одну из своих карт регионов, или пропустить ход. Если игрок пропустил ход, а хотя бы один другой игрок сыграл карту региона, он может сыграть свою карту позднее на этом этапе. Игроки продолжают по очереди играть карты регионов или пропускать ходы, пока все они подряд не пропустят свой ход.



Карта региона

На этом фаза перегруппировки заканчивается, и начинается фаза размещения. В первом раунде этот этап отсутствует, поскольку у игроков ещё нет карт регионов.

ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ

В фазе размещения игроки размещают свои жетоны битвы на поле, чтобы укреплять оборону своих провинций, нападать на соседей или вести переговоры.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт один жетон битвы из своего актива и размещает его на поле лицевой стороной вниз. Игроки по очереди выкладывают жетоны до тех пор, пока за ширмой у каждого не останется по одному жетону. После этого партия переходит к фазе исполнения.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ БИТВЫ

У каждого игрока есть идентичный набор жетонов битвы и один уникальный — клановый. На ширмах кланов указано, сколько жетонов какого типа есть в запасе каждого игрока. Эта информация доступна для всех игроков.

У каждого жетона армии, флота, синоби и благословения есть значение силы.

У каждого жетона битвы свои правила размещения, но, в целом, игроки кладут их либо в центр провинции, либо на границу провинций. Правила размещения и эффекты всех жетонов битвы вы найдёте в разделе «Жетоны битвы».



На одной границе может быть размещён только один жетон битвы. Жетоны битвы всегда размещаются лицевой стороной вниз. Жетоны благословения игнорируют оба этих правила, но об этом позже.

Игрок может разместить сколько угодно жетонов битвы в центре провинции для её защиты.

Размещая жетон битвы на границе, игрок должен положить его посередине границы стрелкой в сторону той провинции, которую он атакует.

Размещая жетон битвы в центре провинции, игрок должен положить его стрелкой в сторону золотых цветов, напечатанных на этой провинции.

В ходе фазы размещения игрок может смотреть лицевую сторону своих жетонов в любой момент.



ЖЕТОНЫ БИТВЫ

В этом разделе описаны правила размещения и эффекты жетонов битвы. Как именно исполняются действия жетонов, описано в следующем разделе.

Если игрок разместил жетон с нарушением этих правил, в фазе исполнения жетон удаляется с поля.



Армия

Армия — самый распространённый жетон битвы. Он используется и для атаки, и для защиты.

Чтобы начать атаку, игрок помещает жетон армии в середину наземной границы, проходящей между провинцией под его контролем и провинцией, которую он хочет атаковать.

Чтобы защитить подконтрольную провинцию, игрок помещает жетон армии в центр этой провинции. Жетоны армии защищают как материковые, так и прибрежные провинции.



Играющий за клан Скорпиона атакует провинцию клана Единорога, поместив жетон армии на наземную границу их провинций



Флот

Игроки используют жетоны флота, чтобы атаковать прибрежные провинции, недостижимые для армий.

Чтобы начать атаку, игрок помещает жетон флота в середину любой прибрежной границы.

Чтобы защитить подконтрольную ему прибрежную провинцию, игрок помещает жетон флота в центр этой провинции.



Синоби

Их мало, они действуют из тени, и они могут нанести удар в самое сердце врага... Они — опасные и безжалостные синоби. Их можно использовать как для атаки, так и для защиты.

Игрок может поместить жетон синоби в центр **любой** провинции. Если это вражеская провинция, то синоби атакует, а если это провинция под контролем его клана — защищает.



Благословение

Даже самый талантливый полководец иногда нуждается в помощи высших сил — и Kami готовы даровать своё благословение.

Игрок может положить жетон благословения **лицевой стороной вверх** на любой свой жетон армии, флота или синоби, лежащий на поле лицевой стороной вниз.

Жетон битвы, на котором лежит жетон благословения, становится **неуязвимым** для эффектов карт и способностей кланов. В фазе исполнения сила жетона благословения добавляется к силе атаки или защиты.



Дипломатия

Когда жар войны становится непосильным, только дипломатия может принести столь желанный мир. Игрок может поместить жетон дипломатии в любую провинцию под его контролем. Жетон делает провинцию неуязвимой для атак как в текущий раунд, так и в следующие.



Погром

Если провинция вот-вот перейдёт под власть противника, коварный даймё может предать её огню. После погрома здесь не останется ничего, кроме выжженной земли.

Игрок может поместить жетон погрома в провинцию, которую он не контролирует. В фазе исполнения эффект жетона срабатывает только в том случае, если в этой провинции будет лежать жетон синоби того же игрока, или эта провинция граничит с провинцией под его контролем.



Пустой жетон

Хитрость и обман всегда были такими же орудиями войны, как копья и мечи. Пустой жетон — это возможность заставить врага понервничать и потратить ценный жетон битвы впустую.

Игрок может разместить пустой жетон, как если бы это был любой другой жетон битвы, кроме жетона благословения. В конце фазы размещения у каждого игрока за ширмой остаётся только один жетон, поэтому пустой жетон ещё и позволяет приберечь сильный жетон битвы для следующего раунда. Пустые жетоны при сбросе всегда возвращаются в актив (то есть за ширму) игрока.



Играющий за клан Единорога атакует клан Краба. Играющий за клан Краба защищает свою провинцию, поместив жетон битвы в её центр

ФАЗА ИСПОЛНЕНИЯ

В фазе исполнения игроки применяют эффекты жетонов битвы, выложенных на поле во время предыдущей фазы.

После этого жетоны отправляются в сброс, то есть кладутся лицевой стороной вверх рядом с ширмой игрока, который размещал их на поле. Эти жетоны формируют **сброс игрока**.

Фаза исполнения состоит из следующих этапов:

1. Игроки переворачивают все жетоны битвы на поле **лицевой стороной вверх**.
2. Игроки сбрасывают **пустые жетоны** и **неправильно размещённые жетоны**. Пустые жетоны возвращаются за ширмы игроков.
3. Примените эффекты каждого **жетона погрома**. Чтобы сделать это, уберите все жетоны битвы из центра и границ провинции, в которой находится жетон погрома. Также уберите все жетоны контроля из этой провинции. Затем замените жетон погрома жетоном выжженной земли.
4. Примените эффекты каждого **жетона дипломатии**. Чтобы сделать это, уберите все жетоны битвы из центра и границ провинции, в которой находится жетон дипломатии. Затем замените жетон дипломатии жетоном мира.
5. Проведите **сражения**. Считается, что все сражения происходят одновременно, поэтому их можно проводить в любом порядке, но только по одному за раз.
6. **Возьмите карты регионов**, над которыми получили контроль. Игрок контролирует регион, если он контролирует все провинции, входящие в его состав.
7. Переместите **жетон раунда** на одно деление вправо.

ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЙ

Сражение проводится, когда жетон битвы клана находится в провинции или на границе провинции, которую этот клан не контролирует.

Все кланы, не контролирующие провинцию, **атакуют** её одновременно. Таким образом, на провинцию могут претендовать несколько кланов. Если провинцию контролирует какой-либо клан, он становится её **защитником**.

Чтобы провести сражение, каждый атакующий клан подсчитывает совокупную силу своих жетонов битвы, участвующих в атаке на провинцию. Защитник подсчитывает совокупную силу жетонов битвы, размещённых для защиты провинции, и добавляет к ней бонусы защиты (о бонусах мы расскажем позже).

Игрок с наибольшей совокупной силой побеждает в сражении. Если наибольшей силой обладают двое или более игроков, участвующих в сражении, то побеждает защитник, даже если ничья у двух атакующих кланов.

В сражении за неконтролируемую провинцию атакующие кланы сравнивают свои силы с присутствующими в ней бонусами к защите. Если атакующие кланы не побеждают в сражении за неконтролируемую провинцию, ничего не происходит.

После сражения все жетоны битвы, принимавшие в нём участие, сбрасываются.

Атакующий игрок, победивший в сражении, убирает из провинции все жетоны контроля защитника. Затем он помещает в эту провинцию свой жетон контроля лицевой стороной вниз.

Если в сражении побеждает защитник, все жетоны контроля его клана остаются в провинции. Более того, защитник добавляет к ним ещё один жетон контроля лицевой стороной вверх; этим он усиливает защиту провинции в будущих сражениях. Подробнее об этом в разделе «Победа защитника».

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ



1. Клан Феникса атакует клан Дракона из двух своих провинций двумя жетонами армии, каждый с силой 1.
2. Клан Скорпиона также атакует клан Дракона одним жетоном армии с силой 3.
3. Клан Дракона защищает свою провинцию одним жетоном армии с силой 1.



4. Каждый участник сражения подсчитывает совокупную силу своих жетонов битвы. Клан Дракона — 1. Клан Феникса — 2. Клан Скорпиона — 3.
5. Клан Скорпиона обладает наибольшей силой и поэтому побеждает в сражении. Он убирает все жетоны контроля и битвы из провинции и с её границ. Затем он помещает свой жетон контроля в этой провинции лицевой стороной вниз.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия в «Битву за Рокуган» длится 5 раундов. По завершении пятого раунда каждый игрок раскрывает свою карту тайной цели и подсчитывает очки чести в следующем порядке:

- По одному очку чести за каждый цветок в подконтрольных ему провинциях. Цветки могут быть напечатаны на поле и на особых жетонах, лежащих в провинциях.
- По одному очку чести за каждый жетон контроля, лежащий на поле **лицевой стороной вверх**. Игроки не получают очки чести за жетоны контроля в Теневых землях.
- Очки чести за достижение тайной цели, указанные в карте этой цели.
- 5 очков чести за каждый подконтрольный ему регион. За контроль над Теневыми землями очки чести не начисляются.



Три цветка приносят 3 очка чести



Лицевая сторона жетона контроля — 1 очко чести

Игрок, набравший наибольшее количество очков чести, становится победителем в партии. Если у нескольких игроков после подсчёта равное количество очков чести, побеждает претендент с наибольшим количеством контролируемых регионов. Если по этому показателю также ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством контролируемых провинций. Если ничья и по этому показателю, игроки делят победу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описаны дополнительные правила, которые вы должны уяснить перед первой партией.

ПОБЕДА ЗАЩИТНИКА

Каждый раз, когда защитник побеждает в сражении за провинцию, он помещает в неё один свой жетон контроля **лицевой стороной вверх**. В последующих сражениях за эту провинцию этот жетон будет давать бонус к защите.

Если атака на провинцию оказывается неудачной по каким-либо причинам, это считается победой защитника. Наконец, если игрок разместил жетон армии, флота или синоби, чтобы защитить свою провинцию, а её никто не атаковал, это также считается победой защитника.

БОНУСЫ К ЗАЩИТЕ

Защитник может получить сразу несколько бонусов к защите своей провинции:

- Некоторые провинции (например, столицы кланов) имеют изначальный бонус к защите. Он представлен символом и цифрой, которые напечатаны прямо на поле. Если клан не участвует в партии, его столичная провинция всё равно имеет бонус к защите.



Бонус к защите, напечатанный на поле

- Каждый жетон контроля, лежащий в провинции защитника **лицевой стороной вверх**, увеличивает защиту на 1. Если защитник побеждает в сражении, он помещает свой жетон контроля в провинцию **лицевой стороной вверх**. Защитник может разместить в своей провинции сколько угодно жетонов контроля таким образом.



Бонус к защите на лицевой стороне жетона контроля

- Эффекты некоторых карт регионов позволяют размещать в провинциях особые жетоны, дающие бонусы к защите.

ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ

Будучи выложенными, особые жетоны остаются на поле до конца партии. К ним относятся жетоны выжженной земли, жетоны мира и несколько жетонов, которые размещаются с помощью эффектов карт регионов. В каждой провинции может лежать только один особый жетон.

Жетоны выжженной земли и мира не могут быть заменены другими особыми жетонами. Однако остальные особые жетоны могут быть заменены на жетоны выжженной земли и мира.

Пример: клан Дракона контролирует провинцию с жетоном гавани. В фазе размещения играющий за клан Дракона помещает в эту провинцию жетон дипломатии. В фазе исполнения он должен заменить жетон гавани в этой провинции жетоном мира.



ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Если в провинции лежит жетон выжженной земли, до конца партии её нельзя атаковать и нельзя получить над ней контроль. Игроки не могут размещать жетоны битвы ни в самой провинции с жетоном выжженной земли, ни на её границах.

Если в одной или нескольких провинциях, составляющих регион, лежит жетон выжженной земли, это не препятствует контролю региона: чтобы контролировать регион, игрок должен контролировать только те провинции в её составе, в которых нет жетона выжженной земли.



МИР

Если в провинции лежит жетон мира, эту провинцию нельзя атаковать, а игрок, контролирующий её, не может атаковать из неё соседние провинции. Игроки не могут размещать жетоны битвы ни в самой провинции с жетоном мира, ни на её границах.



СВЯТЫНЯ

Если в провинции лежит жетон святыни, эту провинцию нельзя атаковать. При этом игрок, контролирующий эту провинцию, может атаковать из неё соседние провинции. Игроки, не контролирующие провинцию с жетоном святыни, не могут размещать жетоны битвы ни в самой провинции, ни на её границах.



СЛАВА

Если в провинции лежит жетон славы, игроки в ней должны честно сражаться, без жестокости и увещаний. В провинции с жетоном славы нельзя размещать жетоны погрома и дипломатии.



ГАВАНЬ

Жетон гавани может быть помещён только в материковую провинцию. Пока в провинции лежит жетон гавани, она считается прибрежной. Игрок, контролирующий эту провинцию, может защищать её, размещая в её центре жетоны флота. Другие игроки могут атаковать её, размещая жетоны флота на её границах (им для этого не нужно контролировать соседние провинции).



ЖЕТОНЫ БОНУСОВ К ЧЕСТИ И ЗАЩИТЕ

Жетоны бонусов к чести и защите размещаются на поле при помощи карт регионов. Жетоны бонуса к чести приносят дополнительные очки чести (их количество указано на жетоне). Жетоны бонуса к защите дают дополнительную силу в защите (её значение указано на жетоне). Каждый жетон бонуса к защите также даёт одно дополнительное очко чести.



РОЗЫГРЫШ КАРТ РЕГИОНОВ

Каждому региону соответствует ячейка на игровом поле, под которой лежит карта этого региона. В конце каждой фазы исполнения игроки проверяют, удалось ли им получить контроль над регионами. Если игрок контролирует все провинции какого-либо региона, он берёт карту этого региона.

Если к концу фазы исполнения игрок теряет контроль над регионом, не успев сыграть его карту, он возвращает её под соответствующую ячейку на поле или отдаёт игроку, получившему контроль над регионом.

Карты регионов дают игрокам одноразовые способности. Карты регионов можно сыграть в фазе перегруппировки. Карты Теневых земель разыгрываются по другим правилам (см. раздел «Теневые земли»).

Чтобы сыграть карту региона, игрок зачитывает текст на этой карте, выполняет указанные действия и возвращает её в коробку. Таким образом, если игрок получает контроль над регионом, карта которого уже сыграна, он не получает эту карту и не может применить её эффект.

УБОРКА ЖЕТОНОВ

Когда с поля убирается жетон битвы, он отправляется в сброс игрока, который его разместил.

Когда с поля убирается жетон контроля, он возвращается в личный запас игрока, который его разместил. Если эффект карты требует от игрока убрать с поля один из его жетонов контроля, он выбирает, из какой провинции убрать жетон. Если в выбранной провинции несколько жетонов контроля, сначала убираются жетоны, лежащие лицевой стороной вверх.

Когда с поля убирается особый жетон, он возвращается в общий запас особых жетонов.

ТЕНЕВЫЕ ЗЕМЛИ

В юго-западной части материка лежат злоеущие Теневые земли.

Теневые земли — это две провинции, каждая из которых считается отдельным регионом со своим бонусом к защите.

Теневым землям соответствуют две карты регионов — одна для северной провинции, одна для южной (север и юг обозначены стрелками рядом с символом Теневых земель на поле).

Получая контроль над любой из этих провинций, игрок берёт соответствующую карту региона.

Карты регионов Теневых земель не разыгрываются в фазе перегруппировки. Игрок может сыграть их в начале своего хода



Теневые земли — два региона, состоящих из одной провинции каждый

в фазе размещения. Эти карты дают могущественные способности, но цена тёмной магии может оказаться слишком высокой.

Игроки не получают очки чести за контроль над Теневыми землями и за жетоны контроля, лежащие в этих провинциях.

ИСТОРИЯ ТЕНЕВЫХ ЗЕМЕЛЬ

К югу от Рокугана раскинулись бесплодные Теневые земли — владения мрачного ками Фу Леня и его армии нелюдей из глубин Дзигоку. Единственное, что стоит между ними и Рокуганом — Стена Кайю, за оборону которой отвечает клан Краба. Если Стена падёт, волна гоблинов, огров, мертвецов и демонов они захлестнёт Рокуган и положит конец цивилизации.

КАРТЫ РАЗВЕДКИ И СЮЭНДЗЯ

Мудрый даймё стремится узнать, что замышляет противник, до того, как воины сойдутся на поле боя. Игрок может сыграть одну или сразу две карты разведки в начале своего хода в фазе размещения, но до того, как разместит свой жетон битвы. Сыгранная карта разведки возвращается в коробку; ей больше нельзя будет воспользоваться в этой партии.

Карты сюэндзя позволяют даймё обрушить мощную магию на голову противника. Игрок может сыграть карту сюэндзя в начале своего хода в фазе размещения, но до того, как разместит свой жетон битвы. Сыгранная карта сюэндзя возвращается в коробку; ей больше нельзя будет воспользоваться в этой партии.

РОНИН

Если на начало фазы перегруппировки у игрока нет жетонов контроля на поле, он становится **ронином**. В фазе размещения игрок-ронин может размещать жетоны армии на любых наземных границах, но не может размещать жетоны погрома и дипломатии. Если игрок-ронин в свой ход не может разместить ни одного жетона, то до конца фазы размещения он пропускает ходы.

Если на начало фазы перегруппировки у игрока-ронины есть хотя бы один жетон контроля на поле, он перестаёт быть ронином и продолжает играть по обычным правилам.



Играющий за клан Единорога стал ронином. В фазе размещения он может размещать жетоны армии на любой наземной границе

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ФАЗА ПЕРЕГРУППИРОВКИ

1. Определите первого игрока (отсутствует в первом раунде).
2. Возьмите жетоны битвы.
3. Сыграйте карты регионов (отсутствует в первом раунде).

ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ

- ♦ Игроки по очереди размещают жетоны битвы для защиты или атаки провинций.
- ♦ На границу между двумя провинциями можно поместить только один жетон битвы (исключение — жетоны благословения).
- ♦ Жетоны размещаются лицевой стороной вниз (исключение — жетоны благословения).
- ♦ Игрок может поместить сколько угодно жетонов битвы в центр провинции для её защиты.

ФАЗА ИСПОЛНЕНИЯ

1. Переверните все жетоны битвы на поле.
2. Верните пустые жетоны и сбросьте неверно размещённые жетоны.
3. Примените эффекты жетонов погрома.
4. Примените эффекты жетонов дипломатии.
5. Проведите сражения.
6. Возьмите карты регионов, перешедших под контроль.
7. Передвиньте жетон раунда.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЧЕСТИ

- ♦ 1 очко чести за каждый цветок в контролируемых провинциях (на жетонах или на самом поле). Очки чести не начисляются за жетоны контроля в Теневых землях.
- ♦ Очки за достижение тайных целей.
- ♦ 5 очков чести за каждый контролируемый регион (кроме Теневых земель).



Клан
Краба



Клан
Журавля



Клан
Дракона



Клан
Льва



Клан
Феникса



Клан
Скорпиона



Клан
Единорога

СОЗДАТЕЛИ

FANTASY FLIGHT GAMES

Авторы игры: Том Джоли, Молли Гловер
Составление правил: Адам Бейкер
Редактура и корректура: Джастин Хогер, Хизер Силсби
Менеджер настольной игры: Джеймс Книффен
Консультант по истории мира «Легенды Пяти Колец»: Эрик Дальман
Дизайнеры: Кристофер Бек, Кристофер Хош
Менеджер по дизайну: Брайан Шамбург
Оформление коробки: Матиас Коллрос
Оформление игрового поля: Франческа Бэральд
Внутренние иллюстрации: Нэль Дайел, Шэнь Фэй
Арт-директоры: Энди Кристенсен, Тэйлор Ингварссон
Управляющий арт-директор: Мелисса Шетлер
Художественный текст: Катрина Острандер
Контроль качества: Зак Тевалтомас
Старший менеджер проекта: Джон Франц-Вишлац
Старший менеджер производства: Крис Гербер
Старший разработчик: Кори Коничка
Креативный директор: Эндрю Наворо



ASMODEE NORTH AMERICA

Производственный менеджмент: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Создатели оригинальной игры и франшизы «Легенда Пяти Колец»: Райан Дэнси, Мэтт Старошик, Ди-Джей Триндл, Мэтт Уилсон, Дэйв Уильямс, Джон Уик, Джон Цинзер.

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ

Дейн Бельтрами, Эндрю Бейер, Карл Бейер, Казина Бейер, Рон Бейер, Тони Бейер, Кэти Бишоп, Дэниел Ловат Кларк, Мэйделин Коминетти, Уэс Дивин, Ричард Эдвардс, Тони Фанчи, Ник Гловер, Моника Хелланд, Тим Хаклбери, Карл Кинг, Хантер Льюис, Лукас Лицзингер, Андрес Марин Мадригал, Пит Мелвин, Тим О'Брайен, Тайлер Пэррот, Йорген Педдерсен, Колин Фелпс, Фелипе Санчез Саламанка, Дан Смит, Андреа Марин Солорзано, Диего Марин Солорзано, Эстебан Марин Солорзано, Эндрю Суон, Дэйв Тиррелл, Кен Ю, Люк Валашк, Джейсон Уолден, Тимоти Уайли, Джек Уилкинсон, Пол Уилкинсон, Зайда Миллан Йолди.

Огромное спасибо нашим бета-тестерам!

© 2018 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings, the L5R logo, and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Сергей Серебрянский
Переводчик: Даниил Яковенко
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Велликар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карплинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.