

Правила настольной игры «Сенджи» (Senji)

Автор: Bruno Cathala, Serge Laget

Игра для 3-6 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

«Сенджи» позволяет игрокам вернуться на несколько веков назад и перенестись в феодальную Японию. Император стар, а его семья уже не так сильна как раньше. Каждому игроку предстоит на время стать даймё¹ и попытаться получить заветную должность сёгуна². Чтобы это сделать, необходимо продемонстрировать свои умения в дипломатическом, военном и экономическом аспектах, сезон за сезоном набирая очки славы. Только один единственный даймё сможет занять почётную должность, но ему не удастся добиться этого без поддержки. Создавайте выгодные альянсы, без сожаления расторгайте их, когда придёт время (кто говорит о предательстве?), и приносите в жертву своих лучших самураев, чтобы первым набрать 60 очков славы и стать сёгуном!

¹ крупный военный феодал средневековой Японии

² фактический, в отличие от императорского двора в Киото, правитель Японии

Состав Игры

Игровое поле представляет собой карту Японии, разделённую на 18 провинций. По краю поля проходит дорожка для подсчёта очков.

- 36 фигурок крепостей (по 6 на каждую семью);
- 18 фигурок самураев и 18 соответствующих им карт;
- 6 счётчиков очков (по 1 на каждую семью);
- 6 карт с краткой информацией по игре
- 72 жетона военных отрядов (по 12 на каждую семью);
- 54 жетона приказов (по 18 каждого из 3-х типов);
- 96 карт ханафуда³, обозначающих уровень экономического развития провинций;
- 72 карты дипломатии (по 12 на каждую семью);
- 9 кубиков судьбы;
- Песочные часы (на 4 минуты), ограничивающие время переговоров.

³ японские игральные карты

Описание Компонентов

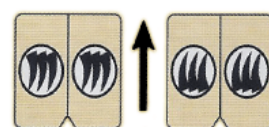


Карта с краткой информацией по игре

Комбинация карт

Бонус

Перед первой игрой аккуратно наклейте на флаги на фигурках самураев специальные наклейки. Внимательно следите за тем, чтобы направление букв на наклейках было верным.



Песочные часы



⁴ небольшие кусочки тонкой цветной бумаги, на которых написаны желания

Подготовка к Игре

Положите игровое поле в центр стола.

Каждый игрок получает 12 жетонов отрядов, карту с краткой информацией по игре, а также счётчик ходов, 6 фигурок крепостей и 12 карт дипломатии выбранной им семьи.

Отдельно перемешайте карты ханафуда и карты самураев и положите их лицевой стороной вниз в две колоды рядом с игровым полем. Оставшиеся игровые компоненты тоже положите в «банк» рядом с полем.

Каждый игрок берёт 4 карты ханафуда, одну карту самурая (выбирается из 3-х вытянутых случайным образом карт), соответствующую взятой карте



самурая фигурку самурая, 3 крепости и 3 отряда. Жетоны приказов в равных долях распределяются между игроками или кладутся в «банк» в пределах досягаемости всех игроков.

Каждый игрок начинает игру с определенным числом очков славы, указанном на картинке выбранного им самурая. Игроки перемещают свои счётчики на дорожке подсчёта очков в соответствии с полученными очками. Игрок с наибольшим количеством очков (первый игрок) в этот ход будет принимать у себя императора (в случае ничьи такой игрок выбирается случайным образом). Он начинает игру, по очереди в любом порядке называя провинции на игровом поле. Как только первый игрок называет провинцию, её владелец должен поместить в неё одну крепость. Помимо этого он может поставить самурая и/или любое количество воинов из своих 3-х отрядов, с которыми он начинает игру в эту провинцию. После того как первый игрок назовёт все провинции, все отряды и самураи игроков должны находиться на поле. Оставлять крепости, самураев или отряды «про запас» не разрешается.



Подготовка к игре при участии 3-5 игроков

При игре в пятером остров Кюсю является нейтральной зоной (в неё не могут входить отряды и туда нельзя класть жетоны приказов).



При игре в четвером нейтральными зонами являются острова Кюсю и Сикоку.

При игре в троём нейтральными являются острова Кюсю и Сикоку, а также крайний север Японии.



Цель Игры

Цель заключается в том, чтобы набрать больше всех очков славы к концу игры (ход, во время которого один или несколько игроков набирают 60 или более очков славы). Очки славы можно получить (или потерять!) следующими способами:

- военным путём, благодаря сокрушительным победам в битвах;
- экономическим путём, благодаря комбинациям карт ханафуда, полученным с контролируемых территорий во время фазы производства;
- дипломатическим путём, благодаря картам дипломатии, полученным во время обмена с другими семьями.

В процессе игры также существуют ситуации, во время которых игроки могут потерять очки славы – например, если будет убит член семьи игрока. Поэтому каждый игрок должен оберегать своих родственников.

Игровые Ходы

Игра длится до тех пор, пока один или несколько игроков не наберут 60 или более очков к концу хода.

Каждый игровой ход делится на 5 фаз:

1	ПРИЕЗД ИМПЕРАТОРА	1
2	ФАЗА ЗИМЫ (ДИПЛОМАТИЯ)	2
3	ФАЗА ВЕСНЫ (ОТДАЧА ПРИКАЗОВ)	3
4	ФАЗА ЛЕТА (ИСПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ)	4
5	ФАЗА ОСЕНИ (ТОРГОВЛЯ / НАЙМ / ОЧКИ СЛАВЫ)	5

Приезд Императора

Принимать у себя императора – огромная честь, которая приносит существенные бонусы.

В начале каждого хода семья, набравшая наибольшее количество очков, принимает у себя императора (он приезжает, чтобы удостовериться, что глава этой семьи достоин занять пост сёгуна).

Во время первого игрового хода в случае ничьи между игроками по количеству очков, такие игроки разрешают свой спор броском 9-ти кубиков судьбы. Император приедет к тому игроку, символов семьи которого на кубиках судьбы выпадет больше (при ничье по количеству символов просто перебросьте кубики). Начиная со второго хода, в случае ничьи по количеству очков славы, император приедет к семье, которую выберет семья, принимающая у себя императора на предыдущем ходу (выбирать следует из тех, кто претендует на эту привилегию).



Игрок, к семье которого приехал император, ставит перед собой песочные часы. Только эта семья имеет право распоряжаться песочными часами во время текущего хода.

До конца текущего игрового хода эта семья пользуется следующими привилегиями:

- определяет порядок активации приказов во время фазы лета;
- определяет порядок, в котором семьи будут действовать во время фазы осени.

Приезд Императора

В процессе игры вы поймёте, что игрок, принимающий у себя императора, получает огромное преимущество над другими игроками. Постарайтесь сделать всё, чтобы император не приезжал к одной и той же семье несколько раз подряд, в противном случае вы рискуете позволить такому игроку быстро победить. Будьте осторожны!

Фаза Зимы (ДИПЛОМАТИЯ)

Эта фаза ограничена по времени 4-мя минутами (игрок, принимающий у себя императора, обязан следить за временем и песочными часами). Во время этой фазы игроки могут провести между собой переговоры и заключить различные соглашения, альянсы, а также обменяться картами дипломатии. Количество карт дипломатии не бесконечно: в начале игры у каждого игрока есть 12 карт, они могут послужить гарантами, которые игроки могут дать своим партнёрам по переговорам. Игроки могут обмениваться любыми имеющимися у них картами дипломатии, то есть, даже теми, которые относятся к другим семьям.

Карты членов семьи: иногда бывает крайне полезно заключить пакт о ненападении. Каждая из этих карт обозначает члена одной из семей и определённое количество очков славы. Противник, которому вы доверили карту с членом своей семьи, может её использовать двумя способами:

- **Убийство заложника:** он может держать этого персонажа в руке: если вы впоследствии нападёте на этого игрока, он сможет открыть эту карту и убрать её из игры, заставив вас потерять удвоенное число очков, указанное на этой карте. Сам он при этом, наоборот, получит количество очков, указанное на этой карте.
- **Использование заложника:** он может выложить эту карту перед собой во время фазы осени, чтобы каждый ход получать за неё количество очков, указанное на этой карте. Количество заложников, которых можно использовать таким способом, ограничено – не более одной карты каждой семьи.



Во время переговоров любой игрок имеет право отдать другому игроку находящуюся у него карту члена другой семьи, которую ему до этого доверили. Но только очень коварный игрок будет так поступать!

Карты военной поддержки: получение военной поддержки от других семей – залог побед в битвах. Во время сражения игрок может применить карту поддержки другой семьи, чтобы использовать символы этой семьи, если они выпадут на кубиках судьбы. После использования карта военной поддержки возвращается изначальному владельцу. Цифра, указанная на карте, обозначает максимальное количество символов этой семьи, которые вы сможете использовать во время сражения (чем выше цифра, тем сильнее карта). Использовать карту военной поддержки в сражении против её родной семьи запрещено.



Важно: у каждого игрока есть карта военной поддержки с цифрой 0. Эту карту нельзя давать другим игрокам во время переговоров. Она используется во время сражения в том случае, если игрок не хочет тратить другие карты военной поддержки.

Максимальное количество символов, которое игрок сможет использовать во время сражения на кубиках судьбы



Карта пустышка

Фаза Зимы при участии в игре 3-5 игроков

Чтобы компенсировать отсутствие нескольких игроков, во время фазы зимы помимо обычных действий необходимо сделать следующее: положите рядом с полем в отдельные колоды лицевой стороной вниз карты дипломатии отсутствующих семей (кроме карт-пустышек).

Перед каждой фазой зимы вытяните из каждой такой колоды по 2 карты. Игроки могут попытаться их получить, став участниками небольшого аукциона.

Чтобы сделать ставку, игрок кладёт под ту карту, которую он хочет получить, любое количество своих карт дипломатии (лицевой стороной вниз). В конце фазы зимы все выложенные таким образом карты дипломатии всех игроков открываются.

Значение ставки каждого игрока – это сумма значений карт, которые он положил под выставленную на аукцион карту.

Владелец более высокой ставки забирает соответствующую карту. В качестве платы он замешивает свои участвовавшие в ставке карты дипломатии в колоду, из которой взял выставленную на аукцион карту. Он сможет их забрать во время следующей фазы зимы, когда из колоды на аукцион опять будут выставляться карты (как только из колоды достаётся карта присутствующего в игре игрока, она просто возвращается к своему владельцу – вместо неё не тянется новая карта. Таким образом, может возникнуть ситуация, когда на аукцион будет выставлено меньше карт чем обычно.).

Если у двух или более игроков одинаково высокие ставки, их карты остаются на столе до следующей фазы зимы (их значения будут учитываться на новом аукционе).

В обоих случаях карты игроков, суммы значений которых не хватило для получения карты, выставленной на аукцион, возвращаются владельцам.

Если в процессе игры кто-то из игроков использует карту отсутствующей семьи, она после использования возвращается в свою колоду.

Карты торговли: В обмен на другую карту или некое обещание противника вы можете предложить ему карту торговли. На каждой такой карте указано её значение, обозначающее, что игрок, которому вы дали эту карту, сможет во время фазы торговли вернуть её вам в обмен на 1 карту ханафуда, выбрав её из X карт, которые вы должны будете ему показать (X – значение карты торговли).

Во время переговоров игроки могут отходить от стола, совещаться, составлять альянсы и обмениваться картами дипломатии в качестве подкрепления своих обещаний.



Карта, выставленная на аукцион



Сумма значений =
4 (1+3), игрок
получает
выставленную на
аукцион карту. Он
замешивает 2
свои карты
ставки в колоду
синей семьи.

Сумма значений
= 3 (1+1+1),
игрок забирает
обратно свои 3
карты ставки.



Игроки могут меняться картами как в открытую, так и в закрытую. Во время заключения соглашений игроки не обязаны обмениваться картами. Но так как никто не обязан держать свои обещания, карты дипломатии дают хоть какие-то гарантии.

Важно: игроки ни при каких условиях не могут во время фазы зимы обмениваться картами ханафуда.

Фаза Весны (ОТДАЧА ПРИКАЗОВ)

Во время этой фазы каждый игрок кладёт один жетон приказа. лицевой стороной вниз на каждую провинцию, находящуюся под его контролем.

Жетоны приказов бывают трёх видов:

• **приказ производства**, который позволяет взять из колоды 2 новых карты ханафуда;



- **приказ вербовки**, который позволяет нанять в этой провинции 2 новых отряда;
- **приказ переброски**, который позволяет передвинуть любое количество своих отрядов, находящихся в этой провинции, на одну или несколько соседних провинций или на соседнюю морскую зону.



Важно: игрок не обязан класть жетон приказа на свой отряд, уже находящийся в море.

Жетоны приказов не принадлежат какому-то определённому игроку и могут быть использованы всеми.

Фаза Лета (ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ)

Игрок, семья которого на этом ходу принимает у себя императора, в любом порядке по одной называет провинции или морские зоны, тем самым активируя их. Во время активации провинции игрок, являющийся её владельцем, переворачивает лицом вверх свой приказ, находящийся на ней. и выполняет соответствующие этому приказу действия.



Производство

Игрок вытягивает из колоды 2 верхние карты ханафуда и берёт их в руку.

Вербовка

Игрок ставит в эту провинцию 2 своих отряда. Учтите, что в одной провинции не может находиться более 6-ти отрядов (самурай не учитывается). На поле не может находиться более 12-ти отрядов одного игрока.

Переброска

При помощи этого приказа игрок может совершить 3 варианта передвижения: наземное, морское и морской рейд.

Передвижение по земле:

Игрок может передвинуть из активированной провинции на соседние любое количество отрядов и самурая.

Передвижение по морю:

Игрок может передвинуть из активированной провинции на соседнюю морскую зону любое количество отрядов и самурая. Если в этой морской зоне уже есть его отряды, они становятся одним флотом. На море тоже действует правило ограничения количества отрядов – не более 6-ти в одной зоне. В море не могут происходить сражения. Таким образом, в одной морской зоне мирно могут сосуществовать отряды разных игроков.

Морской Рейд:

Игрок может переправить отряды по морю и высадить их в тот же ход в другой провинции (высадку можно произвести в любой провинции, прилегающей к морской зоне, в которой расположена начальная провинция). Этот вариант переброски войск довольно рискованный: игрок бросает количество кубиков судьбы, равное числу перемещающихся этим способом отрядов. Он теряет по одному отряду за каждый выброшенный символ его семьи (то есть существует вероятность 1:6, что игрок потеряет 1 отряд). Во всех случаях переброски отрядов (передвижение по земле, по морю, морской рейд) необходимо соблюдать правило лимита в 6 отрядов в одной провинции/морской зоне (самурай не учитывается).

В момент активации флота контролирующей его игрок должен:

- оставить его на месте *или*
- переместить любое количество отрядов из флота на соседнюю морскую зону *или*
- высадить любое количество отрядов из флота на любое количество провинций, прилегающих к текущей морской зоне (чаще всего это приводит к началу сражения – читайте ниже).

Сражение

Когда отряды игрока передвигаются в провинцию, находящуюся под контролем другой семьи, начинается сражение. В сражении побеждает игрок с большей силой. Чтобы узнать значение силы каждого игрока учитывайте следующие аспекты:

- каждый вовлечённый в конфликт отряд приносит семье 1 очко силы;



- за каждого самурая, участвующего в сражении, игрок берёт один кубик судьбы и кладёт его рядом со своими отрядами символом своей семьи вверх. Каждый такой кубик приносит игроку 1 очко силы;

- бросьте оставшиеся кубики судьбы (все, кроме отложенного в сторону за самурая). В каждом сражении делается только один бросок, результат которого идёт в счёт обоим игрокам. Оба участвующих в конфликте игрока отбирают и кладут рядом со своими отрядами кубики с выпавшими на них символами их семей. Каждый такой кубик приносит 1 очко силы;

- затем участвующие в конфликте игроки в обязательном порядке выкладывают лицевой стороной вниз перед собой по одной карте военной поддержки (вид карты дипломатии). Эта карта может быть или картой поддержки другой семьи, которую игрок выкладывает, чтобы получить дополнительные очки силы, или картой-пустышкой (значение 0) его собственной семьи. Игрок не имеет права выкладывать карту военной поддержки той семьи, с которой он сейчас сражается. Каждый игрок может выложить только 1 карту военной поддержки.

- оба игрока одновременно открывают выложенные карты военной поддержки и каждый игрок получает дополнительные очки силы, равные количеству символов поддерживающей его семьи, выпавших на оставшихся кубиках судьбы (значение карты = количество соответствующих символов на кубиках судьбы, которое может использовать игрок). Иногда возникает ситуация, когда оба задействованных в сражении игрока выкладывают карты поддержки одной и той же семьи. В этом случае поддержку этой семьи получает игрок, значение карты поддержки которого выше. После использования эти карты возвращаются изначальным владельцам.

Пример определения силы во время сражения

3 отряда + 1 Самурай = 4 очка силы

5 отрядов = 5 очков силы

Брошено 8 кубиков: 2 с символом, 2 с символом

Итоговые очки = 6

Итоговые очки = 7

Пример использования карт поддержки разных семей

Этот игрок получает только 1 очко силы (есть только 1 кубик)

Кубики судьбы

Этот игрок получает 2 очка силы (хотя кубиков больше)

Убийство Заложника

Если у обороняющегося игрока (участвующего в сражении) есть в руке карта семьи (тип карт дипломатии) нападающего (участвующего в сражении), он может её сбросить (убрать из игры). Сделав это, он получит количество очков славы, указанное на этой карте, тогда как нападающий потеряет удвоенное количество этих очков.

Игрок, у которого больше очков силы, побеждает в сражении. (В случае ничьи по количеству очков силы после возвращения карт военной поддержки их изначальным владельцам, начинается новый раунд сражения, в котором игроки снова должны повторить все обычные шаги сражения).

Проигравший игрок теряет все свои отряды и самурая, участвующего в битве.

Победитель теряет количество отрядов, равное числу потерянных отрядов противника, но получает число очков славы, равное:

- удвоенной сумме потерянных обоими игроками отрядов, если он был нападающим;
- сумме отрядов, потерянных обоими игроками, если он был обороняющимся.

После этого победитель получает контроль над провинцией, в которой проходило сражение, помещая туда крепость своего цвета. Если на провинции, на которую было совершено нападение, находился жетон приказа, он сбрасывается в случае, если провинция была захвачена. В противном случае жетон приказа остаётся на месте.

Любой самурай, погибший во время игры (или во время битвы или совершивший сэппуку⁵) не заставляет своего владельца терять очки славы.

⁵или *харакори* – ритуальное самоубийство, принятое среди самурайского сословия средневековой Японии.

Важно: под контролем игрока не может находиться более 6-ти провинций. То есть, если игрок уже контролирует 6 провинций, он не может совершать нападения.

Фаза Осени

(ТОРГОВЛЯ / НАЙМ / ОЧКИ СЛАВЫ)

Игрок, принимающий у себя императора, определяет порядок, в котором семьи будут разыгрывать эту фазу. Как только первый игрок называет семью, соответствующий игрок может предпринять столько действий, сколько хочет. Затем первый игрок называет другую семью.

Во время этой фазы игрок может:

- **использовать одну карту торговли** (тип карты дипломатии) **другой семьи**: вернуть её (из своей руки) её изначальному владельцу, который должен показать вам количество карт ханафуда, равное значению, указанному на этой карте торговли. Затем должен взять любую из показанных ему карт ханафуда себе в руку.
- получить очки славы дипломатическим путём. Чтобы это сделать, у игрока должно быть **5 карт дипломатии других семей** (военная поддержка, члены семьи или торговля). Они могут составить комбинацию, состоящую из 5 разных цветов (кроме цвета собственной семьи игрока). Игрок возвращает эти карты изначальным владельцам и получает 10 очков славы. Более того, каждый игрок, которому он вернул карту, теряет 1 очко славы.
- **получить очки славы и/или нанять нового самурая** экономическим путём:



чтобы это сделать, у игрока должна быть одна из комбинаций карт ханафуда, перечисленных на карте с краткой информацией по игре. Сбросив эту комбинацию карт игрок может, в зависимости от вида этой комбинации:

> **нанять самурая** (вытянуть 3 карты самураев и выбрать одну из них или вытянуть 6 карт самураев и выбрать две из них – в зависимости от комбинации карт ханафуда) и поставить соответствующую ему фигурку в любую провинцию, находящуюся под его контролем. Получить число очков славы, указанное на карте этого самурая.

> **получить число очков славы**, соответствующее сыгранной комбинации.

• **получить очки славы, выложив перед собой на стол карту члена другой семьи**, полученную во время фазы зимы. Перед игроком может лежать только по одному члену из каждой семьи (даже если в руке у него их несколько). Эти очки славы являются временными. Если позднее, в процессе игры игрок заберёт карту члена другой семьи обратно в руку, он потеряет соответствующее количество очков славы. Выложенный на стол перед игроком член другой семьи не может быть убит или использован во время обмена.

• **взять в руку карту члена семьи**, выложенную до этого.

Сделав это, игрок теряет соответствующее число очков славы. Можно забрать карту члена семьи с небольшим значением, чтобы заменить её на члена той же семьи с более высоким значением.

• **нанять наёмников**. Это – единственный способ получить новые отряды для тех игроков, у которых не осталось провинций. Игрок может нанять не более 6-ти отрядов по стоимости 3 очка славы за один отряд. Помимо этого, игрок может нанять самурая, потратив 6 очков славы (взять 3 карты самураев и выбрать одну). Нанятые отряды и/или самурай помещаются на любую морскую зону. Таким образом, даже потерявший все провинции игрок продолжает игру – он будет полностью уничтожен только в том случае, если у него не останется не только провинций, но и очков славы. Пожалуйста, обратите внимание, что очки славы игрока могут даже принимать отрицательное значение, но у игрока не может быть менее -9



очков (посмотрите на дорожку подсчёта очков).

Конец Хода и Конец Игры

В конце игрового хода, если ни один игрок не набрал 60 или более очков славы, начинается новый ход. Во время игры может возникнуть ситуация, когда один из игроков наберёт 60 или более очков славы, но затем, до конца хода, снова их потеряет. В этом случае игра продолжается по обычным правилам.

Если 60 или более очков славы к концу хода набрали несколько игроков, становится сёгуном и побеждает в игре игрок, у которого больше очков. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, продолжите игру ещё на один ход, чтобы определить победителя.

Правила о Самураях

Во время игры может возникнуть ситуация, во время которой специальная способность самурая будет противоречить правилам игры. В этом случае способность самурая имеет преимущество над остальными правилами.

Если самураи Тёсогабэ и Элес оказываются в одной провинции, действует только способность Тёсогабэ.

Когда в сражении встречаются самураи Вакизака и Баба, Баба должен выложить перед собой лицевой стороной вверх 2 свои карты военной поддержки, прежде чем это сделает Вакизака.

Во время сражения обороняющийся игрок всегда использует (или решает не использовать) способность своего самурая до того, как это сделает нападающий.

Дополнительные Правила

Ками⁶

Когда самурай умирает, он становится ками (духом). Контролирующий его игрок может использовать силу его ками (её тип обозначен цветом круга позади инициала на карте самурая) один раз за игру. Существуют 3 вида ками: дипломат, экономист или военный.

⁶ *духовная сущность*



Ками Дипломат

Сбросьте этого ками, чтобы взять из руки другого игрока карту дипломатии (кроме карты пустышки со значением 0) и поместить её себе в руку. Вы можете посмотреть находящиеся у него в руке карты прежде чем сделать выбор.



Ками Экономист

Сбросьте этого ками, чтобы взять из колоды любую карту ханафуда по вашему выбору. После этого перемешайте колоду.



Ками Военный

Сбросьте этого ками, чтобы перебросить любое число кубиков во время сражения (только один переброс за всё сражение). Эта сила не позволяет перебросить кубик, отложенный за самурая, участвующего в сражении.

Игрок может нарочно заставить одного из своих самураев совершить сеппуку, чтобы получить бонус от его способности ками, но это можно сделать только во время фазы осени.

Сценарий для 3-х игроков

При игре втроем император оказывает помощь одной из семей, надеющейся занять пост сёгуна.

Игра начинается с расположения 3-х отрядов и самурая (тянется из колоды) в провинцию, находящуюся на главном острове (Хонсю), принадлежащую семье, контролирующую остров Сикоку. Эти силы считаются силами императора и их будет контролировать игрок, дальше всех продвинувшийся по дорожке подсчёта очков. Это значит, что такой игрок имеет право положить в эту провинцию жетон приказа, то есть:

- получить 2 карты ханафуда;
- увеличить армию императора на 2 отряда (особенно выгодно, если действующий за неё игрок сможет принять у себя императора во время следующего хода). Необходимо соблюдать правило лимита в 6 отрядов.
- по своему желанию перебросить имперские войска и разыграть соответствующие сражения (в том числе, возможно, получить очки славы). В случае уничтожения императорских войск, контролирующей их игрок ставит на нейтральную провинцию 3 новых отряда.

Ни один игрок не может получить контроль над нейтральной провинцией. Если игрок нападает на эту провинцию и уничтожает войска императора, он получает очки славы, соответствующие его победе, но его отряды остаются в той провинции, из которой совершили нападение.

Если войска императора завоёвывают вторую провинцию, её тоже контролирует семья, управляющая войсками императора. Но, если её завоёвывает другой игрок, эта провинция становится его собственностью (как обычная провинция). Только первая нейтральная провинция не может принадлежать ни одному игроку.

Когда войска императора участвуют в сражении, контролирующей их игрок использует символы кубиков судьбы, соответствующие его собственной семье.



Один год до поста сёгуна...



Олег – зелёный игрок



Лена – жёлтый игрок и принимает у себя императора



Аня – чёрный игрок



Максим – синий игрок

Фаза Зимы

Олег, прирождённый воин, хочет попытаться получить карты военной поддержки других игроков, чтобы впоследствии использовать их во время сражений.

Лена, которая хочет сохранить привилегию принимать у себя в гостях императора, надеется получить карты дипломатии. Она считает, что лучше в начале игры набрать побольше очков славы.

Ане в начале игры достались отличные карты ханафуда, поэтому она хочет постараться получить от других игроков карты торговли, чтобы впоследствии составить одну из самых сложных комбинаций из карт ханафуда.

Максим хочет взять несколько заложников, чтобы обеспечить себе защиту и иметь возможность влиять на других игроков во время переговоров.

Лена, у которой гостит император, переворачивает песочные часы. У игроков есть 4 минуты, чтобы всё обсудить и обменяться картами и обещаниями.

Олег отзывает Аню на приватный разговор. Аня – опытный игрок, нацеленный на экономическую стратегию и пытающийся избежать конфликта с другими игроками. Она предлагает взять в заложники одного из членов семьи Олега в обмен на карту военной поддержки. Олег не планирует нападать на Аню, поэтому с радостью соглашается с её предложением и отдаёт ей своего дедушку.



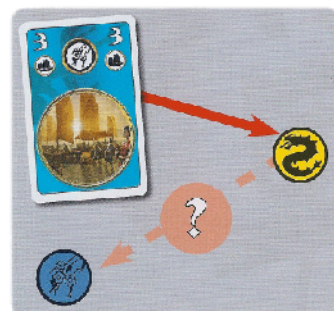
Затем Олег вслух спрашивает, кто хочет обменять карту военной поддержки на карту торговли. Лена сразу соглашается, так как её цель – получить от каждого игрока по карте дипломатии.



Чтобы подготовиться к дипломатическим действиям в фазу осени, Лене нужны карты двух отсутствующих семей, поэтому она кладёт одну из своих карт лицевой стороной вниз под одну из карт красной семьи, а вторую – под одну из карт фиолетовой семьи. Ей остаётся только надеяться, что другие игроки не сделают более высокую ставку на выбранные ею карты.



Максиму кажется, что некоторые его соседи замышляют недоброе, поэтому ему очень важно, чтобы другие игроки разыграли свои приказы перед ним. Он отводит в сторону на частный разговор Лену, так как она принимает у себя императора и поэтому определяет порядок активации приказов. Лене выгодно соглашение с Максимом, так как она получает от него карту торговли в обмен на обещание, которое она не обязана соблюдать. Сдержит ли она слово?



Осталось мало времени. Олег подходит к Максиму и предлагает обменяться картами военной поддержки. Но Максим отказывается, предпочитая получить члена семьи Олега (Максим не планирует в ближайшем будущем военный конфликт). Олег отказывается от предложения Максима, так как он считает, что Максим планирует этим летом начать наступление. Вместо этого он пытается заполучить карту торговли. Максим колеблется, но Лена объявляет о конце фазы зимы.



Перед переходом к следующей фазе игрового хода, игроки проверяют карты дипломатии отсутствующих семей.

Лена получает карту военной поддержки красной семьи. Её карта ставки замешивается в колоду красной семьи. Под другой картой красной семьи у Ани и Максима оказываются одинаковые карты торговли: их карты остаются на столе до следующей фазы зимы.



Лена – единственный игрок, сделавший ставку на карту фиолетовой семьи. Она получает выставленную на аукцион карту торговли и замешивает свою карту, использовавшуюся для ставки, в колоду фиолетовой семьи.

Фаза Весны

Во время этой фазы игроки кладут на все находящиеся под их контролем провинции свои жетоны приказов. Давайте проанализируем два наиболее важных региона на карте.

В западной части Японии Лена кладёт приказ переброски на свою самую южную провинцию. В этой провинции находится 5 её отрядов и самурай Мори. Лена решает (благодаря привилегии принимать у себя императора) разыгрывать свой приказ последней.



В центральной Японии назревает конфликт. Олег кладёт на обе свои провинции приказы переброски. Максим насторожен и поэтому кладёт на свою западную провинцию приказ вербовки.



Фаза Лета

Олег просит Лена (которая принимает императора и поэтому определяет порядок активации приказов) активировать сначала его северную, а затем и западную провинцию. Он говорит, что Максим плохо отзывался об императоре во время их частного разговора и что теперь он может смыть это оскорбление только кровью. Лена активирует западную провинцию Максима. Максим нанимает 2 отряда.



Он очень рад, что всё ещё обладает расположением императора.

Лена исполняет просьбу Олега. Он активирует свою северную провинцию, затем западную. Тем самым он перемещает на запад 2 отряда, чтобы напасть на Максима 4-мя отрядами и одним самураем.

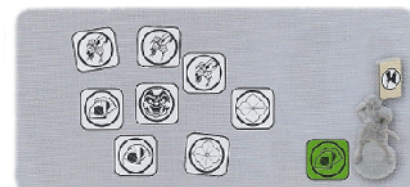


Армии готовы к бою (5 отрядов у Максима, 4 отряда и 1 самурай у Олега).

Перед началом сражения Максим показывает Олегу карту его дедушки и сбрасывает её (убивает заложника). Максим получает 2 очка славы, а Олег теряет 4 очка славы. Карту дедушки Максим получил от коварной Ани, которой Олег до этого доверил эту карту.



Олег благодаря своему самураю откладывает 1 кубик судьбы (кладёт символом своей семьи вверх рядом со своими отрядами). Затем он бросает 8 оставшихся кубиков и получает результат:

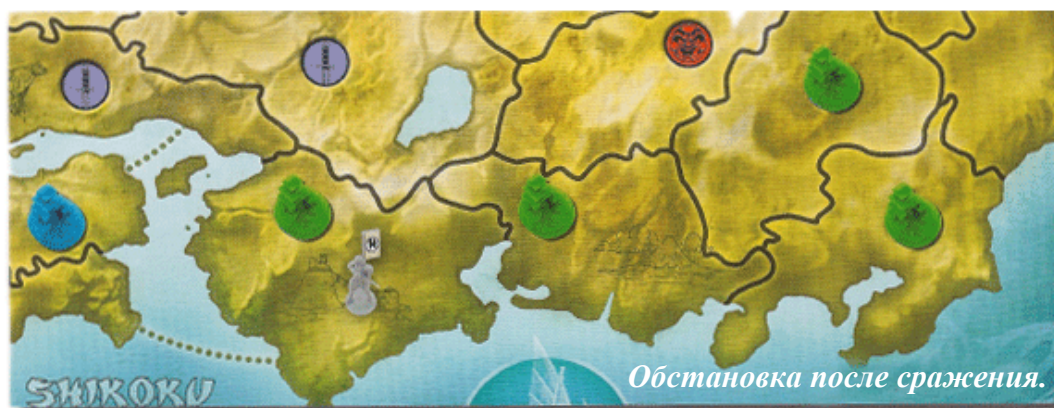


Сила Олега 7 (4 отряда + 3 символа его семьи). У Максима сила 8 (5 отрядов и 3 символа его семьи). Если ничего не изменится, Максим выйдет из сражения победителем. Но битва ещё не закончена, так как теперь каждый игрок должен выложить перед собой лицевой стороной вниз одну карту военной поддержки. Затем оба игрока одновременно открывают эти карты.



Теперь у Олега сила 8 (4 отряда, 3 кубика и 1 очко от карты военной поддержки – Олег может использовать 1 из 2-х чёрных символов, выброшенных на кубиках, так как у него карта со значением 1). У Максима тоже сила 8 (5 отрядов и 3 кубика). Обычно в случае ничьи проводится ещё один раунд битвы, но в этом случае способность отважного Хосокава, самурая Олега, позволяет ему победить при ничье. Олег выходит из сражения победителем.

Максим теряет 5 отрядов, а Олег теряет 4 отряда. Он берёт провинцию под свой контроль, помещая на неё свою крепость вместо крепости Максима. Его самурай остаётся в игре. Олег получает 18 очков славы: $(5+4 \text{ отрядов}) \times 2$.



Как видите, хотя Олег и победил Максима, у него совсем не осталось отрядов. Он надеется набрать к концу хода достаточное количество очков славы, чтобы принимать у себя императора во время следующего хода. Помимо этого, он надеется успеть нанять новые отряды до того, как на него будет совершено нападение.

Но его план рушится из-за коварства Лены. Она активирует свою самую южную провинцию и совершает морской рейд на южную и западную провинции Олега (пустые). Её самурай и 5 отрядов перемещаются в море. Чтобы проверить, добрались ли они в целостности и сохранности до места назначения, она бросает 2 кубика (вместо 5), благодаря силе Мори. На кубиках не выпадает символов её семьи, поэтому ни один её отряд не погибает. Игроки не выкладывают карты военной поддержки и бросок кубиков позволяет Лене выиграть сражение без единой капли крови. Но так как не погиб ни один отряд (у Олега их не было), Лена не получает очки славы.



Фаза Осени

Лена решает, что первым будет действовать Максим. Он выкладывает перед собой карту заложника со значением 4 и поэтому получает 4 очка славы (до тех пор, пока заложник лежит перед ним на столе).

Аня использует свою карту торговли в надежде, что у Олега есть карты ханафуда с символом ленточки (танзаку). Олег, который ещё помнит о том, как его дедушка неожиданно оказался у Максима, предлагает ей спросить о картах у своего дедушки...

Он даёт ей на выбор 2 свои карты (больше карт у него нет). Аня берёт себе карту с кабаном и возвращает другую карту Олегу.



Используя карты ханафуда, находящиеся у неё в руках, Аня сбрасывает группу из 4-х карт животных и получает 8 очков славы. Она могла бы сбросить ещё одну комбинацию, но решает приберечь её, чтобы составить ещё более сильную комбинацию.



Лена решает получить очки славы дипломатическим путём. Она безвозмездно возвращает каждому игроку (включая две отсутствующие семьи) по одной карте дипломатии. Этот благородный поступок приносит ей 10 очков славы. Остальные игроки теряют по 1 очку славы.



Игровой ход заканчивается со следующими результатами:

Максим: +5 очков славы (2 за убитого заложника + 4 за использование заложника, минус 1 за действие дипломатии Лены).

Олег: + 13 очков славы (18 за сражение, минус 4 за убитого заложника, минус 1 за действие дипломатии Лены).

Аня: +7 очков славы (8 за комбинацию карт ханафуда, минус 1 за действие дипломатии Лены).

Лена: +10 очков славы за дипломатическое действие (возвращение 5-ти карт дипломатии всем игрокам).



Олег будет следующим принимать у себя императора. Он сможет активировать свою провинцию раньше всех в следующую фазу лета. Он наверняка сможет нанять много отрядов.

У Лены чуть меньше очков и теперь у неё есть 4 провинции, в которые она сможет положить приказы производства.

Развитие Максима слегка приостановилось на 1-2 хода, которые он потратит на сбор войск.

Что касается Ани, у неё в руке ещё много карт ханафуда и она пытается собрать комбинацию, которая принесёт ей 24 очка славы...

Игра в разгаре и многие претендуют на звание сёгуна!