



دفترچه قوانین بازی رومیزی

Rising Sun

مترجم

نیما مسقادی

Nima.Masghadi@yahoo.com

Kami بزرگ و فراموش شده از جهان اعماق زمین بازگشته است و از وضعیت امپراتوری و فرماندها ناراضی است.

در ابتدای بهار در سال جدید، Kami، قبایل مقدس خود را با یک هدف جمع آوری کرده است:

بازپس گیری سرزمین Nippon و احیا کردن سنت‌های شریف و معنوی آنها.

با این وجود هر قبیله، دارای سنت‌های افتخارآمیز خود است و یک چشم‌انداز منحصر به فرد از این بازگشت بزرگ داراست و باید در هشت استان موجود، نبردهای دیپلماتیک بسیار قدرتمندی اجرا کند.

اتحادهایی باید شکل بگیرد، اما خیانت اجتناب ناپذیر است،

جایگاه شایسته آنها بالا رفته و سپس افت خواهد کرد،

ماموریت‌های سیاسی باید هدایت شوند و نبردهای ویرانگری باید انجام شود

که هر کدام نیازمند مهارت‌های تخصصی و مذاکرات حيله‌گرانه است.

و زمانی که زمستان برسد، تنها یکی از آنها برنده است.

شما، فرمانده والا مقام، هدایت یکی از این قبایل بزرگ را بر عهده خواهید داشت. آیا شما قدرت، مقام، تقوا، روحیه و اراده‌ی پولادین مورد نیاز برای انجام این قسم سنتی را دارا هستید؟



هدف بازی

Rising Sun یک بازی ۳ تا ۵ نفره است که اتفاقات آن در امپراتوری فئودال ژاپن شکل می‌گیرد.

بازیکنان سعی می‌کنند با هدایت قبایل خود، در انتهای فصول بازی، بیشترین امتیاز پیروزی را در رقابت با دیگران کسب کنند.

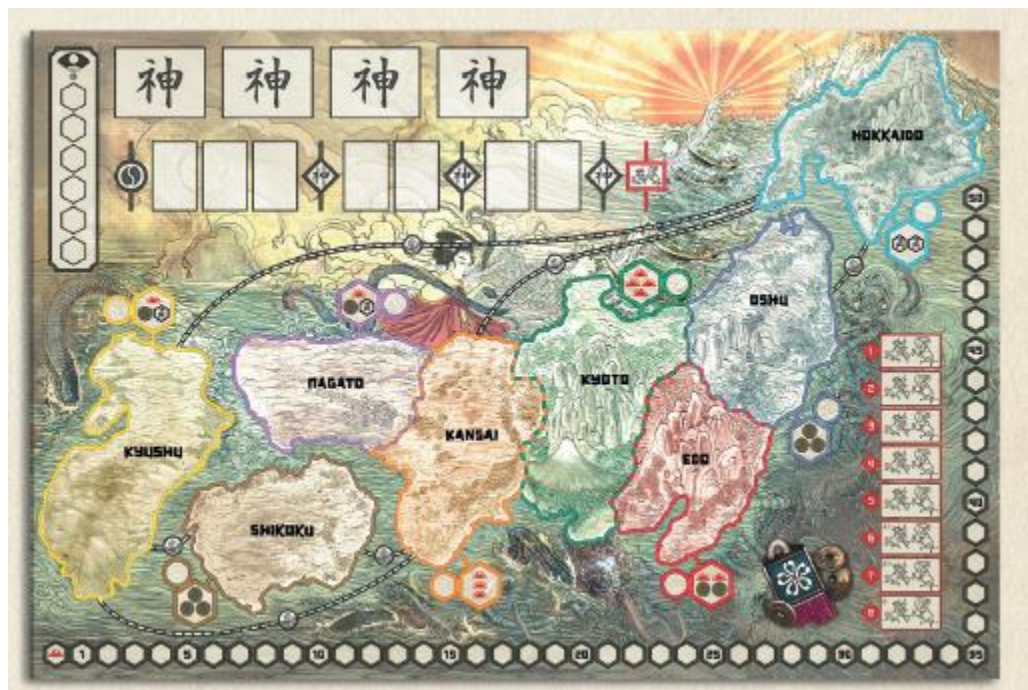
بازیکنان بایکدیگر اتحاد بسته و اتحادها را خواهند شکست، فعالیت‌های سیاسی را انتخاب خواهند کرد، خدایان را عبادت می‌کنند، قبیله خود را شخصی‌سازی می‌کنند و فیگورهای مینیاتوری خود را در سراسر ژاپن پخش خواهند کرد.

امتیازات پیروزی از راه‌های مختلفی کسب خواهند شد: از پیروزی در نبردها، تا برداشت محصول از بهترین استان‌ها، و تا انباشتن مقام و منزلت توسط قبیله. زمانی که زمستان برسد، بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی را داشته باشد، بر سرزمین خورشید تابان حکومت خواهد کرد.

اجزای بازی



۵ عدد صفحه‌ی قبایل



یک عدد صفحه بازی



۷ عدد تایل معابد



۱۰ عدد تایل عملیات سیاسی



۲۱ عدد تایل اصلی فصول (۷ عدد برای هر فصل)



۵ عدد تایل نبرد / سیاست



۲۴ عدد توکن نبرد استان (۸ عدد برای هر فصل)



۱۵ کارت فصل مجموعه قوری چای (Teapot) (۵ عدد به ازای هر فصل)



۱۵ کارت فصل مجموعه اسب سوار (Horseman) (۵ عدد به ازای هر فصل)



۱۵ کارت فصل مجموعه گذرگاه (Archway) (۵ عدد به ازای هر فصل)



۵ عدد توکن اتحاد



۲۰ عدد توکن قلعه (۴ توکن به ازای هر قبیله)



۲۰ عدد توکن سامورایی آزاد (Ronin)



۸ عدد توکن شماره نبرد



۶۵ سکه پلاستیکی



۱۰ نشانگر قبیله (هر قبیله ۲ عدد)



۱۰ فیگور قبیله Bonsai شامل (۶ عدد Bushi، ۳ عدد Shinto و ۱ عدد Daimyo)



۱۰ فیگور قبیله Koi شامل (۶ عدد Bushi، ۳ عدد Shinto و ۱ عدد Daimyo)



۱۰ فیگور قبیله Dragonfly شامل (۶ عدد Bushi، ۳ عدد Shinto و ۱ عدد Daimyo)



۱۰ فیگور قبیله Lotus شامل (۶ عدد Bushi، ۳ عدد Shinto و ۱ عدد Daimyo)



۱۰ فیگور قبیله Turtle شامل (۶ عدد Bushi، ۳ عدد Shinto و ۱ عدد Daimyo)



۸ عدد فیگور غول



۵ عدد پایه غول بسیار بزرگ (۱ عدد به ازای هر قبیله)



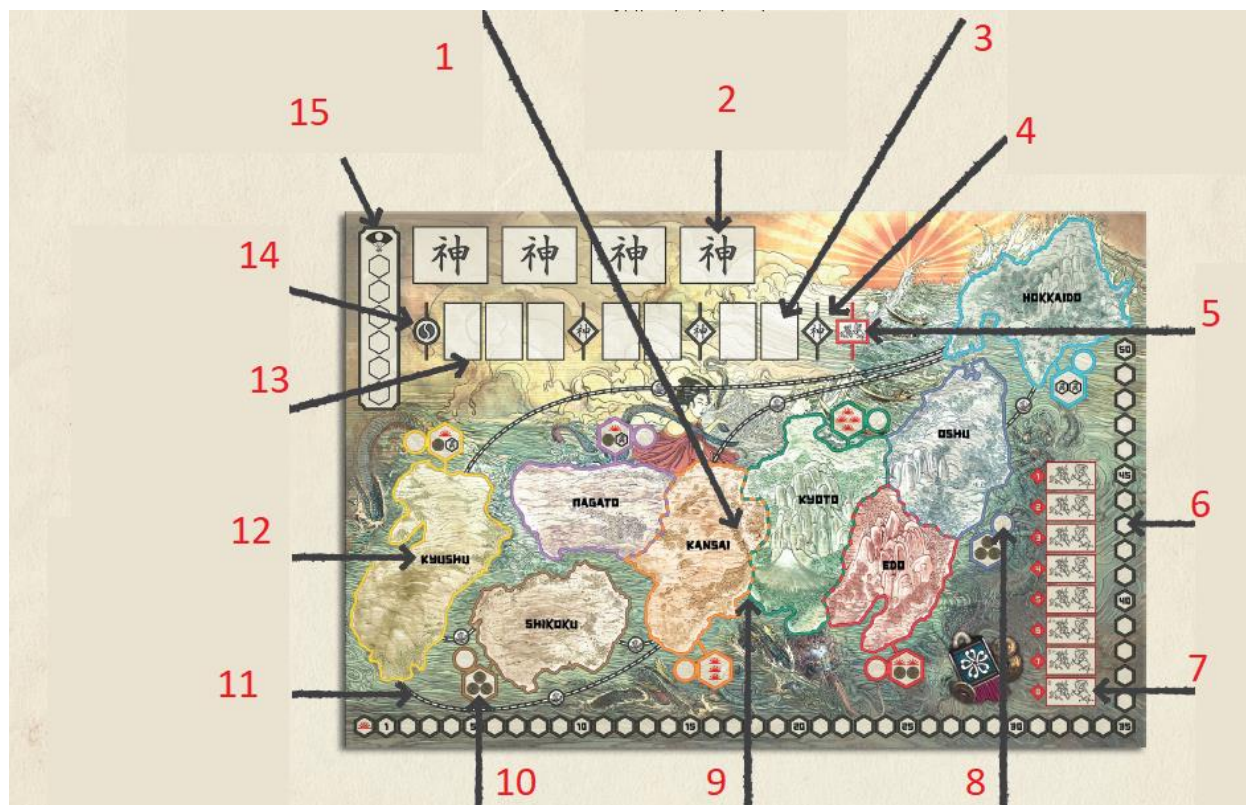
۱۵ عدد پایه Shinto (سفید) و ۵ عدد پایه Daimyo (مشکی)



۱۵ عدد پایه غول بزرگ (۳ عدد به ازای هر قبیله)

مفاهیم اساسی

صفحه‌ی بازی



- ۱- نقشه: در صفحه‌ی بازی نقشه‌ی ژاپن وجود دارد که مکانی است که اکثریت فعل و انفعالات بازی در آن رخ می‌دهد.
- ۲- معابد: در شروع هر بازی، ۴ تایل معبد به صورت تصادفی انتخاب شده و در این مکان‌ها قرار خواهد گرفت. این معابد مکان‌هایی هستند که Shinto ها می‌توانند در آن Kami های متفاوتی را پرستش کنند.
- ۳- عملیات سیاسی: بازیکنان در طول نوبتشان، عملیات سیاسی مورد نظرشان را در این مکان‌ها قرار خواهند داد، که از سمت چپ به راست پر خواهند شد.
- ۴- نشان‌های نوبت Kami: هر زمان که فاز سیاسی به یکی از این نشان‌ها برسد، یک نوبت Kami رخ خواهد داد، که در آن تسلط بازیکنان در هر معبد از سمت چپ به راست مشخص خواهد شد.
- ۵- نشان نبرد: هر زمان که فاز سیاسی به این نشان برسد، تمام خواهد شد و فاز نبرد شروع خواهد شد.
- ۶- امتیاز شمار: از این نمودار برای شمردن امتیازات پیروزی هر قبیله استفاده خواهد شد. اگر امتیاز قبیله ای بیشتر از ۵۰ بشود، نشانگر خود را به شماره ۱ بازی‌گرداند اما آن را برعکس قرار می‌دهد تا بداند که باید ۵۰ امتیاز به امتیازاتش اضافه کند.

۷- **استان نبرد:** در ابتدای هر فصل، تایل‌های استان‌هایی که در فاز نبرد، در آن‌ها نبرد رخ خواهد داد به صورت تصادفی در این مکان قرار خواهد گرفت.

۸- **شماره نبرد:** هر استان دارای یک محل برای قرار دادن یک توکن شماره نبرد است که مشخص می‌کند در این فصل در آن استان نبردی رخ خواهد داد یا خیر؟ و اگر رخ می‌دهد، ترتیب و شماره آن چند است.

۹- **مرزها:** اگر دو استان مجاور هم باشند، با یک مرز دو رنگ این موضوع نشان داده می‌شود. فیگورها می‌توانند با عبور از مرزها بین استان‌های مجاور حرکت کنند.

۱۰- **پاداش‌ها:** این شش ضلعی‌ها که به تمام استان‌ها چسبیده است، مشخص می‌کند که اگر بازیکنی در آن استان برداشت محصول موفق انجام دهد، چه چیزی به دست خواهد آورد، که می‌تواند ترکیبات متفاوتی از سکه، امتیاز پیروزی، و / یا سامورایی آزاد باشد.

۱۱- **مسیرهای کشتی‌رانی:** این خطوط استان‌های خاصی را به یکدیگر متصل می‌کنند. فیگورها می‌توانند بین دو استان که با این خطوط به هم متصل هستند حرکت کنند، به گونه‌ای که انگار آن دو استان با هم مجاور هستند.

۱۲- **استان‌ها:** نقشه با خطوط ممتد و رنگی به ۸ استان تقسیم شده است. فیگورها و قلعه‌ها در استانها قرار خواهند گرفت.

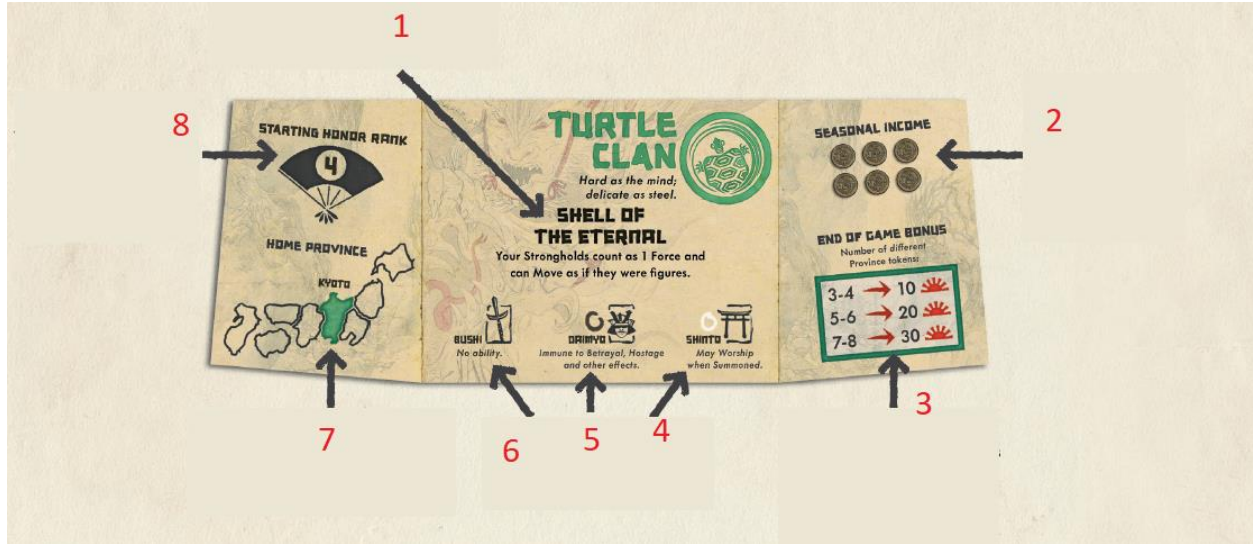
۱۳- **نمودار سیاسی:** این مکان‌ها و نشانگرها، نوبت‌های هر فاز سیاسی را مشخص می‌کنند.

۱۴- **نشانگر مراسم چای:** هر فصل با یک مراسم چای آغاز می‌شود که در آن اتحادها شکل می‌گیرد.

۱۵- **نمودار افتخار:** در این مکان، میزان افتخار قبایل نسبت به یکدیگر نشان داده می‌شود. قبیله‌ای که نشانگر آن بالاتر از نشانگر قبیله دیگر باشد، دارای افتخار بیشتری نسبت به آن قبیله است.

صفحه قبایل

هر کدام از قبایل صفحه‌ی مخصوص به خود را داراست که تمامی اطلاعات مربوط به آن قبیله در آن ذکر شده است. توجه داشته باشید که در طول فاز سیاسی، هیچ چیزی را نباید در پشت این صفحه پنهان کنید. در فاز نبرد، بازیکنان به صورت مخفیانه و در پشت این صفحه، پیشنهادات خود را ارائه می‌دهند، اما کار دیگری انجام نمی‌دهند.



- ۱- قابلیت قبیله: هر قبیله دارای یک قابلیت منحصر به فرد است که در تمام طول بازی اعمال خواهد شد.
- ۲- درآمد فصلی: بازیکنان هر فصل را فقط با تعداد سکه مشخص شده در این قسمت از صفحه‌ی خود شروع می‌کنند.
- ۳- امتیازات انتهای بازی: این محل مکانی برای یادآوری تعداد امتیاز کسب شده در انتهای بازی به ازای جمع‌آوری تایل‌های نبرد در استان‌های متفاوت است.
- ۴، ۵ و ۶- یادآوری فیگورهای قبیله: در این بخش خصوصیات فیگورهای مختلف قبیله ذکر شده است.
- ۷- استان محلی: هر قبیله بازی را با یک Daimyo، یک Bushi و یک قلعه در شهری که در این قسمت مشخص شده است شروع می‌کند.
- ۸- رتبه افتخار در شروع بازی: در این قسمت مکان نسبی هر قبیله در افتخار شمار در شروع بازی مشخص شده است.

فیگورها

هر قبیله ۱۰ فیگور در اختیار دارد: ۱ عدد Daimyo، ۳ عدد Shinto و ۶ عدد Bushi. این فیگورها تا زمانی که استفاده شوند در کنار صفحه‌ی شما قرار می‌گیرند و اگر کشته شوند هم به همانجا باز خواهند گشت.

توجه: تمامی فیگورهای موجود در بازی دارای ۱ واحد قدرت هستند، مگر اینکه در یک کارت مخصوص فصل که بازیکن خریداری کرده باشد عدد دیگری نوشته شده باشد.

برای اینکه فیگورهای مختلف را از هم تشخیص دهید، یک پایه مشکی به تمامی Daimyo ها و یک پایه سفید به تمامی Shinto ها متصل کنید.

Bushi: این فیگورها پیاده نظام شما هستند. آنها هیچ قابلیت ویژه‌ای ندارند. هرچند تمام قبایل دو شکل Bushi دارا هستند، اما تمام آن‌ها از نظر قابلیت شبیه به هم هستند.



Shinto: این جنگجویان روحانی قادرند مانند تمام Bushi ها بجنگند، اما یک قابلیت ویژه دارند: هنگامی که استخدام شوند، می‌توانید به جای قرار دادن آن‌ها در نقشه، آن‌ها را به پرستش یکی از Kami ها بفرستید.



Daimyo: این مهره، رهبر نیروهای شماست و قابل اتکاترین فیگور شما به حساب می‌آید. بازیکنان دیگر نمی‌توانند این مهره را گروگان بگیرند و با انجام یک خیانت نمی‌توان این مهره را از بازی خارج کرد. همچنین این مهره در مقابل تاثیرات خاص مانند قابلیت یک غول برای کشتن خودکار یک فیگور در امان هستند.



غول‌ها: این موجودات افسانه‌ای را می‌توانید با انجام عملیات "تمرین" به قبیله خود اضافه کنید. زمانی که این موجودات را خریداری کردید، یکی از پایه‌های هم‌رنگ قبیله خود را به آنها وصل کنید. غول فوراً در یکی از قلعه‌های شما وارد خواهد شد و تا پایان بازی جزئی از قبیله شما خواهد بود. اگر کشته شد، آن را به جمع نیروهای خودتان در کنار صفحه بازیکنان برگردانید. هیچ محدودیتی در مورد تعداد غول‌هایی که یک قبیله می‌تواند داشته باشد وجود ندارد (حتی اگر آن قبیله دیگر پایه هم‌رنگ خودش نداشته باشد). هر غول یک قابلیت ویژه دارد که در کارت فصل مربوط به آن نوشته شده است (قدرت آنها همچنان ۱ است مگر اینکه متن آن کارت چیز دیگری گفته باشد).



کارت‌های فصل

کارت‌های فصل به ۳ فصل تقسیم می‌شوند: بهار، تابستان و پاییز، و قابلیت‌های متفاوتی را به قبیله‌هایی که آن‌ها را کسب کنند می‌دهند.



کارت‌های فصل پایه هیچ نشان خاصی در پشت کارت ندارند، و باید در تمامی بازی‌ها حضور داشته باشند.



مجموعه کارت‌های فصل دارای یک نشان خاص در پشت کارت هستند که آن‌ها را قابل شناسایی می‌کند. در هر بازی، بازیکنان تصمیم می‌گیرند (یا به صورت تصادفی) که کدام مجموعه را به کارت‌های پایه اضافه کنند.



۱- هزینه: در این قسمت مشخص می‌شود که جهت خرید این کارت باید چند سکه پرداخت شود.

۲- قابلیت: هر کارت فصل قابلیت متفاوتی را به بازیکن دارنده آن می‌دهد که در این مکان مشخص شده است.

۳- نوع کارت: در این محل نوع کارت ذکر شد است.

ارتقا (سبز رنگ)

این کارت‌ها قابلیت‌هایی هستند که قبله را قوی‌تر می‌کنند، و ویژگی‌های خاصی به فیگورها یا اکشن‌های شما اضافه می‌کنند.



تقوا (آبی رنگ)

این کارت‌ها به شما اجازه می‌دهند تحت شرایط خاصی امتیازات اضافه یا منفعت‌های دیگری کسب کنید.



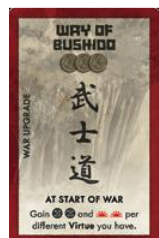
غول (قهوه‌ای رنگ)

این کارت‌ها به قبيله شما یک فیگور غول با قابلیت منحصر به فرد اضافه می‌کنند.



بهبود دهنده نبرد (قرمز رنگ)

این کارت‌ها منفعت‌های خاصی در شروع هر فاز جنگ به شما می‌دهند.



بهبود دهنده زمستان (آبی کمرنگ)

این کارت‌ها امتیازات پیروزی اضافی به شما خواهند داد که تحت شرایط خاصی در پایان بازی به شما تعلق می‌گیرد.



افتخار

افتخار یک عنصر ملموس در بازی Rising Sun است. دارا بودن افتخار بالا امتیازات زیادی به شما می‌دهد، در حالی که دارا بودن افتخار پایین ممکن است وفاداری عناصر تاریک این جهان را به شما بدهد. اما با تمام این‌ها، افتخار است که تمام اختلافات را حل می‌کند.

نمودار افتخار در سمت چپ و بالای صفحه‌ی بازی جهت شمارش میزان افتخار نسبی هر قبیله نسبت به سایر قبایل استفاده می‌شود. قبیله‌ای که نشانگر آن در بالاترین مکان این نمودار باشد دارای بالاترین میزان افتخار است و قبیله‌ای که نشانگر آن در پایین‌ترین مکان این نمودار باشد، دارای کمترین میزان افتخار است. اگر نشانگر یک قبیله بالاتر از نشانگر یک قبیله دیگر باشد، میزان افتخار آن قبیله بالاتر است و اگر نشانگر یک قبیله پایین‌تر از نشانگر یک قبیله دیگر باشد، میزان افتخار آن قبیله نیز کمتر است.

بزرگترین ویژگی افتخار این است که:

هر جا که بازیکنان برابر باشند، بازیکنی که افتخار بالاتری داشته باشد برنده خواهد بود.

این قابلیت در مورد تمامی برابری‌های بازی صدق می‌کند، چه شمارش میزان نیروی بازیکنان در یک استان در خلال برداشت محصول یا یک نبرد، چه مقایسه نیروها در یک معبد در یک نوبت Kami، یا مقایسه تعداد سکه‌ها در خلال نبرد. اگر بازیکنان مساوی باشند، میزان افتخار آنان مقایسه خواهد شد، و بازیکنی که افتخار بیشتری داشته باشد برنده آن اختلاف است.

اگر اختلافی در مورد زمان اجرای یک قابلیت وجود داشت، بازیکنی که در آن اختلاف حضور و بالاترین افتخار را دارد تصمیم می‌گیرد که نفر اول باشد یا آخر.

به دست آوردن و از دست دادن افتخار

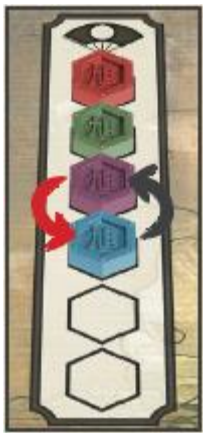
بسیاری از اکشن‌های مختلف ممکن است باعث به دست آوردن یا از دست دادن افتخار برای بازیکن شوند. میزان افتخار همیشه در بین قبیله‌ها نسبی است، بنابراین هیچ دو قبیله‌ای نمی‌توانند جایگاه یکسانی در افتخار شمار اشغال کنند.

هر زمان قبیله‌ای افتخار کسب کرد، نشانگر آن قبیله را یک خانه در افتخار شمار بالا ببرید، همزمان، نشانگر قبیله‌ی دیگری که بالاتر از آن قرار داشت را یک خانه پایین بیاورید. اگر قبیله‌ای در بالاترین خانه افتخار شمار باشد، به دست آوردن افتخار برای آنها تاثیری ندارد. هر زمان قبیله‌ای افتخار از دست بدهد، نشانگر آن یک خانه به سمت پایین حرکت می‌کند و همزمان، نشانگر قبیله‌ای که

پایین‌تر از آن بوده بالا می‌رود. اگر قبیله‌ای در پایین‌ترین خانه افتخار شمار باشد (بدون در نظر گرفتن خانه‌های خالی پایین‌تر از آن)، از دست دادن افتخار برای آن‌ها تاثیری ندارد.

مثال: قبیله‌ی Turtle (لاکپشت) افتخار کسب می‌کند، بنابراین نشانگر آن به سمت بالا و نشانگر قبیله‌ی LOTUS (لوتوس) یک خانه به سمت پایین حرکت می‌کند.

مثال: قبیله‌ی LOTUS (لوتوس) افتخار از دست می‌دهد، بنابراین نشانگر آن به سمت پایین و نشانگر قبیله‌ی DRAGONFLY (سنجاقک) به سمت بالا حرکت می‌کند.



مذاکره

در بازی Rising Sun، بازیکنان تشویق به استفاده از دیپلماسی، مذاکره و حتی رشوه دادن می‌شوند تا بتوانند نفوذ خود را بالا ببرند.

بازیکنان می‌توانند در هر زمان از بازی، با دیگران به توافقاتی برسند، چه با متحد خود و چه با یک دشمن. به عنوان مثال:

"اگر در این فصل تو وارد Hokkaido نشوی، من هم وارد Kyoto نخواهم شد."

"در این نبرد، استخدام سامورایی را برای من بگذار و من هم اجازه می‌دهم تو گروگان‌گیری کنی"

به یاد داشته باشید، هیچ قول و قرار بری شما اجبار ایجاد نمی‌کند. بازیکنان می‌توانند در هر زمانی قول و قرار خود را بشکنند، هرچند نتیجه این کار این خواهد بود که به احتمال زیاد بازیکنان دیگر قول و قرار با او نخواهند بست. قول و قرارها را می‌توان به صورت مخفی بست، بدون اینکه بازیکنان دیگر چیزی از آن بشنوند.

رشوه دادن، یا "توکن‌های دوستی" را تنها می‌توان در جشن چای و فاز سیاسی استفاده کرد، و نه در خلال فاز جنگ. بازیکنان می‌توانند سکه یا توکن سامورایی موجود در دست خود را به بازیکنان دیگر بدهند تا آنها را متقاعد به انجام کاری که می‌خواهند بکنند. به عنوان مثال:

"من ۲ سکه به تو می‌دهم تا در این فصل با من متحد شوی."

"اگر الان برداشت محصول را بازی کنی، نصف سامورایی‌هایی که از برداشت محصول کسب می‌کنم را به تو می‌دهم."

باز هم توجه کنید که هیچ قول و قرار اجبار ایجاد نمی‌کند.

چینش



آماده‌سازی قبیله

۱- در ابتدا، هر بازیکن یکی از قبایل را برای بازی انتخاب کند، و صفحه‌ی آن قبیله را در مقابل خود قرار دهد و تایل سیاسی/نبرد را در پشت آن قرار دهد (سمت سیاسی آن بالا باشد).

تمامی فیگورها و متریاال مربوط به قبیله‌هایی که در بازی نیستند را به جعبه بازی بازگردانید.

ترتیب نشستن

بسیار مهم است که بازیکنان به ترتیب درستی دور میز بنشینند، که متناظر با رتبه افتخار شروع قبایل آن‌ها باشد (که در صفحه‌ی قبایل نوشته شده است). قبیله‌ای که کمترین رتبه افتخار شروع را دارد نفر اول خواهد بود. قبیله‌ای که دارای رتبه بعدی است باید در سمت چپ آن بازیکن بنشیند و به همین ترتیب. بنابراین، بازی به صورت ساعتگرد و با شروع از قبیله‌ای که دارای کمترین رتبه افتخار شروع است آغاز می‌شود و به صورت صعودی دور میز می‌چرخد. توجه داشته باشید که نوبت نشستن (و به طبع آن نوبت بازی) در تمام طول بازی ثابت می‌ماند.

مثال: در یک بازی ۵ نفره، نوبت نشستن به صورت ساعتگرد باید **KOI**، **LOTUS**، **TURTLE**، **DRAGONFLY** و **BONSAI** باشد.

۲- یکی از نشانگرهای قبیله خود را در اولین خانه از امتیاز شمار بر روی صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۳- یکی دیگر از نشانگرهای قبیله خود را در افتخار شمار قرار دهید. خانه‌ای که باید آن را قرار دهید بسته به رتبه افتخار شروع قبیله‌ی شما دارد. قبیله‌ای که دارای کمترین عدد در رتبه بندی است باید در بالاترین خانه قرار بگیرد. در زیر آن قبیله‌ای که عدد کمتر بعدی را داشته باشد قرار می‌گیرد و به همین ترتیب الی آخر. نباید هیچ خانه‌ی خالی بین نشان‌های قبایل باشد هرچند بسته به تعداد بازیکنان تعدادی از خانه‌های انتهای افتخار شمار خالی خواهد ماند.

مثال: در یک بازی ۵ نفره، ترتیب قرار گیری نشانگرها در افتخار شمار باید از بالا به پایین **KOI**، **LOTUS**، **TURTLE**، **DRAGONFLY** و **BONSAI** باشد.

۴- فیگور **Daimyo**، ۳ فیگور **Shinto** و ۶ فیگور **Bushi** قبیله خودتان را بردارید و مطمئن شوید که یک پایه مشکی به **Daimyo** و پایه‌های سفید به **Shinto** ها متصل است تا بتوانید راحت‌تر آن‌ها را شناسایی کنید. تمامی فیگورهای خودتان را در کنار صفحه‌ی بازیکن خودتان قرار دهید، به گونه‌ای که سایر بازیکنان آن را ببینند. به این محل رزرو شما گفته می‌شود.

۵- تمامی پایه‌های هم‌رنگ قبیله خود را بردارید و در کنار صفحه‌ی خودتان قرار دهید. اگر گولی را به دست بیاورید از این پایه‌ها استفاده خواهد شد.

۶- چهار توکن قلعه و توکن اتحاد قبیله خود را بردارید و در کنار صفحه‌ی بازیکن خودتان قرار دهید.

۷- **استان محلی:** هر بازیکن ۱ فیگور **Daimyo**، ۱ فیگور **Bushi** و ۱ توکن قلعه خود را برمی‌دارد و بر روی صفحه‌ی بازی در استان محلی خود قرار می‌دهد (همانطور که در صفحه‌ی بازیکن مشخص شده است).

آماده‌سازی KAMI

۸- هفت عدد تایل معبد را به پشت بُر بزنید. ۴ تایل معبد از آن بکشید و به رو در خانه‌های مربوط به معابد در صفحه‌ی بازی قرار دهید (از سمت چپ به راست). اگر اولین باری است که بازی می‌کنید، بهتر است ترتیب آن‌ها به صورت Fujin, Amaterasu, Hachiman و Ysukuyomi باشد. ۳ تایل باقی مانده را به جعبه بازگردانید.

آماده‌سازی دسته کارت‌های فصل

۹- کارت‌های اصلی فصول را بردارید و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید، ۳ دسته درست کنید: بهار، تابستان و پاییز. بازیکنان باید تصمیم بگیرند که کدام مجموعه از کارت‌های فصل را می‌خواهند استفاده کنند. بسته‌ی اصلی Rising Sun حاوی ۳ مجموعه‌ی مختلف به نام‌های Horseman (اسب سوار)، Archway (گذرگاه) و Teapot (قوری) است، که هر کدام تجربه‌ی بازی متفاوتی را ایجاد می‌کنند. بهتر است بازیکنانی که برای بار اول بازی می‌کنند از مجموعه‌ی Archway (گذرگاه) استفاده کنند. همچنین بازیکنان می‌توانند با بر زدن یک کارت از هر دسته و سپس کشیدن یک کارت، دسته کارتی که می‌خواهند اضافه کنند را انتخاب کنند. هنگامی که مجموعه کارت انتخاب شد، ۵ کارت هر فصل آن مجموعه را بردارید و به کارت‌های اصلی بهار، تابستان و پاییز اضافه کنید.

حالا باید هر کدام از دسته کارت‌های فصول دارای ۱۲ کارت باشند. تمامی کارت‌های فصل دیگر را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

۱۰- توکن‌های نبرد در استان‌ها را بر اساس عدد ۱، ۲ یا ۳ جدا کنید. هر دسته را جداگانه بُر بزنید و در ۳ دسته ۸ تایی به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۱۱- تمامی توکن‌های شماره نبرد را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۱۲- ده تایل عملیات سیاسی را به پشت بُر بزنید و در یک دسته در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۱۳- تمامی فیگورهای غول‌ها را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید به گونه‌ای که در دسترس تمام بازیکنان باشند.

۱۴- تمامی سکه‌ها و توکن‌های سامورایی را در یک دسته مشترک در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید که در دسترس تمام بازیکنان باشد.

نکته مهم: برخلاف کامپوننت‌های دیگر، سکه‌ها و سامورایی‌ها دارای محدودیت نیستند. بنابراین اگر به شکل نادر این دو منبع تمام شدند، از یک کامپوننت جایگزین برای آن‌ها استفاده کنید.

بازی کردن فصول

Rising Sun در طول ۴ راند یا فصل بازی می‌شود. بازی با فصل بهار آغاز شده، سپس تابستان و بعد پاییز خواهد بود. زمانی که زمستان برسد، بازی به پایان خود می‌رسد. به دلیل نشستن لایه‌ای از برف بر روی سرزمین، در این فصل اتفاق زیادی نمی‌افتد، و بازیکنان امتیازات اضافی خود را حساب می‌کنند و برنده‌ی بازی مشخص خواهد شد.



فازهای هر فصل عبارتند از:

(۱) چینش فصلی

(۲) مراسم چای

(۳) فاز سیاسی

(۴) فاز نبرد

(۵) جمع‌آوری فصلی

بعد از بستن اتحاد، هر فصل به دو فاز اصلی تقسیم می‌شود، در ابتدا، یک فاز سیاسی قرار دارد که در آن بازیکنان عملیات سیاسی خود را بازی می‌کنند و Kami ها را عبادت می‌کنند تا قبیله خود را آماده کنند، و موقیعت نیروهای خود را در صفحه مشخص کنند. سپس، یک فاز نبرد وجود دارد، که در آن، نبردهای موجود در استان‌ها حل و فصل خواهند شد.

چینش فصلی

در ابتدای هر فصل، چند کار باید انجام شود که به شرح ذیل است:

آماده شدن برای نبرد

توکن‌های نبرد استان‌ها برای فصل جاری (۱ برای بهار، ۲ برای تابستان و ۳ برای پاییز) که بر خورده‌اند را بردارید و به رو در مناطق نبرد استان‌ها در صفحه‌ی بازی قرار دهید. تعداد توکن‌های نبرد استان که باید در صفحه قرار بگیرد برابر با تعداد بازیکنان

بعلاوه ۲ است. به عنوان مثال، در یک بازی ۴ نفره، ۶ توکن استفاده خواهد شد. همچنین این قضیه در صفحه‌ی بازی و در بخش‌های نبرد استان‌ها ذکر شده است، که در آن ۵ بخش بالایی همیشه استفاده می‌شوند، و بقیه بخش‌ها تنها اگر تعداد بازیکنان با عدد نوشته شده در آن بخش مطابقت داشته باشد استفاده خواهند شد.

سپس توکن‌های شماره نبرد را بردارید و آن‌ها را در استان‌های نشان داده شده توسط توکن‌های نبرد استان‌ها قرار دهید. هر توکنی که استفاده نشد را به جعبه بازی برگردانید.



مثال: در فصل بهار از یک بازی ۴ نفره، ۶ توکن نبرد استان به صورت تصادفی انتخاب می‌شود.

مجموعه کارت‌های فصل

اگر از فصل قبل کارت فصلی در کنار صفحه باقی مانده است آن‌ها را از بازی حذف کنید.

کارت‌های فصلی که برای فصل فعلی است را بردارید و تمام آن‌ها را به رو در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید به گونه‌ای که در دسترس تمام بازیکنان قرار داشته باشد.

می‌توانید کارت‌های مشابه را بر روی یکدیگر قرار دهید به گونه‌ای که تعداد آن‌ها مشخص باشد. این کار باعث می‌شود بازیکنان ساده‌تر انتخاب‌های موجود را شناسایی کنند.



مثال: این‌ها کارت‌هایی هستند که اگر مجموعه کارت قوری چای استفاده شود در فصل بهار استفاده می‌شوند

درآمد فصلی

بازیکنان باید در این مقطع هیچ سکه‌ای نداشته باشند. حال هر کدام تعداد سکه‌ای برابر با آنچه در بخش درآمد فصلی صفحه‌ی بازیکنشان آمده است دریافت می‌کنند.

بازگرداندن گروگان‌ها

در شروع تابستان، پاییز و زمستان، اگر بازیکنی فیگوری داشته باشد که به عنوان گروگان گرفته باشد، باید آن‌را به صاحبش بازگرداند. به ازای هر فیگور گروگان گرفته شده، آن بازیکن یک سکه اضافه از بانک بازی دریافت می‌کند (بخش گروگان‌گیری را ببینید).

مراسم چای

زمانی که چپ‌نشین فصل تمام شد، هر فصل با یک مراسم چای شروع می‌شود که در آن بازیکنان با انجام مذاکرات، متحد خود برای فصل آتی را مشخص می‌کنند. هر اتحادی که در فصل قبل برقرار شده اکنون از بین خواهد رفت، و هر بازیکن توکن اتحاد قبیله خود را برای پیشنهاد اتحاد جدید برمی‌دارد.

متحد بودن با یک قبیله دیگر می‌تواند وسیله قدرتمندی باشد، و به شما امتیازات اضافی و درجه‌ای از امنیت بدهد. اما، ممکن است گاهی هم محدودکننده یا در خلاف جهت نقشه‌های شما باشد. بسیار مهم است که متحد خود را آگاهانه و با تدبیر انتخاب کنید، بدانید که تا چه زمانی می‌خواهید اتحاد را ادامه دهید، در این اتحاد به دنبال به دست آوردن چه چیزی هستید و آیا کلاً می‌خواهید در این فصل با کسی متحد شوید یا خیر.

اتحاد بین جفت بازیکن‌ها شکل می‌گیرد، که باید هر دو موافق آن اتحاد باشند. زمانی که یک اتحاد شکل گرفت، دو بازیکن باید توکن اتحاد خود را به یکدیگر متصل کنند، و یک دایره کامل ایجاد کنند، و آن را در معرض دید بقیه بازیکنان قرار دهند (پیشنهاد ما استفاده از بخش بالا و سمت راست صفحه است). اتحاد تا پایان این فصل پا بر جاست (مگر اینکه با یک عملیات خیانت شکسته شود)، و دیگر اتحاد جدیدی تا پایان فصل شکل نخواهد گرفت.



مثال: قبیله **LOTUS** و **TURTLE** تصمیم به اتحاد گرفته‌اند در حالی که قبیله **DRAGONFLY** و **KOI** هم یک اتحاد دیگر شکل داده‌اند.

بسته به تعداد بازیکنان، ممکن است مراسم چای منجر به ایجاد چندین جفت اتحاد شود، و ممکن است یک یا تعداد بیشتری بازیکن بدون اتحاد باقی بمانند. در حالی که بازیکن بدون اتحاد فرصت به دست آوردن برخی امتیازات اضافی را از دست می‌دهد، اما همچنان می‌تواند از مزیت‌های مستقل بودن خود استفاده کند.

به یاد داشته باشید که هر چند اتحاد می‌تواند برای هر دو طرف سودمند باشد، اما **Rising Sun** یک بازی رقابتی است که تنها یک بازیکن در انتها برنده خواهد شد. بنابراین، اتحادهای و قول و قرارها همیشه باید در راستای بالا بردن نفوذ و تاثیر شما در طولانی مدت باشد.

راهنمای مذاکره

مراسم چای فرصتی عالی برای بالا بردن مهارت‌های مذاکره‌ی شماست. بستن اتحادهای درست می‌تواند بسیار قدرتمند باشد. ممکن است شما متحدی بخواهید که علاقه‌ی کمی به استانی که شما می‌خواهید داشته باشد، و یا به دنبال کسی باشید که توانایی مورد نیاز شما را داشته باشد. اگر اتحاد برای آن‌ها هم سودمند نباشد، می‌توانید با پیشنهاد چند سکه آن‌ها را متقاعد کنید.

اثرات بودن در یک اتحاد

- بازیکنان متحد از طریق بازی کردن عملیات سیاسی در طول فاز سیاسی، امتیازات اضافی قدرتمندی به یکدیگر می‌دهند.
- بازیکنان متحد در طول فاز نبرد با یکدیگر مبارزه نمی‌کنند و اگر آنها تنها کسانی باشند که در یک استان حضور دارند، پیروزی در آن استان به صورت خودکار برای بازیکنی خواهد بود که بیشترین تعداد نیرو را در آن استان دارد.
- در نبردی که دو بازیکن متحد و یک بازیکن دیگر حضور داشته باشند، اگر یکی از بازیکنان متحد برنده شود، فیگورهای متحد خود را نخواهد کشت.
- بازیکنان متحد در مورد قابلیت‌های کارت‌های فصل و سایر تاثیرات همچنان رقیب یکدیگر در نظر گرفته می‌شوند.
- اگر یک بازیکن متحد عملیات سیاسی خیانت را بازی کند (Betray)، فوراً افتخار از دست می‌دهد و اتحاد از هم پاشیده می‌شود.
- در یک اتفاق نادر اگر بازی به گونه‌ای تمام شود که دو بازیکن متحد دارای امتیاز یکسان و بیشترین امتیاز باشند، پیروزی بین آن‌ها تقسیم می‌شود.

فاز سیاسی

در طول فاز سیاسی، بازیکنان به نوبت یک عملیات سیاسی را انتخاب می‌کنند تا قبيله خود را آماده کنند و نیروهایشان را با توجه به استراتژی مد نظر خود در صفحه جای دهند.

همانطور که در نمودار سیاسی بر روی صفحه مشخص شده است، فاز سیاسی در هر فصل همیشه به این ترتیب خواهد بود:

- ۳ نوبت عملیات
- ۱ نوبت Kami
- ۲ نوبت عملیات
- ۱ نوبت Kami
- ۲ نوبت عملیات
- ۱ نوبت Kami
- فاز نبرد شروع می‌شود

نوبت‌های عملیاتی

در شروع بازی، بازیکنی که قبيله او دارای بیشترین افتخار است دسته کارت‌های عملیات سیاسی را برمی‌دارد تا اولین نوبت عملیاتی را بازی کند.

در شروع فصل‌های بعدی، اولین بازیکنی که باید نوبت عملیاتی بازی کند کسی است که در سمت چپ بازیکنی نشسته باشد که آخرین نوبت عملیاتی فصل قبل را بازی کرده است. برای اینکه به سادگی این بازیکن را به یاد داشته باشید، مطمئن شوید که دسته کارت‌های عملیات سیاسی را نزدیک بازیکنی که باید آن را بازی کند نگه دارید.



در یک نوبت عملیاتی، بازیکنی که اکنون کارت‌های عملیات سیاسی را در دست دارد، ۴ کارت بالایی دسته را برمی‌دارد و به صورت مخفیانه به آن‌ها نگاه می‌کند. سپس یکی از آن‌ها را انتخاب کرده و ۳ کارت بعدی را به پشت به بالای دسته برمی‌گرداند، بدون اینکه ترتیب آن‌ها را تغییر دهد. سپس کارت عملیات سیاسی انتخاب شده را به رو در اولین خانه خالی عملیات سیاسی بر روی صفحه‌ی بازی (از سمت چپ به راست) قرار می‌دهد تا تمام بازیکنان بتوانند ببینند چه عملیاتی در این نوبت انجام خواهد شد.



مثال: بازیکن فعلی ۴ کارت را از بالای دسته کارت‌های عملیاتی برمی‌دارد.



مثال: بازیکن فعلی تصمیم می‌گیرد که استخدام (Recruit) را بازی کند، و بقیه کارت‌ها را به بالای دسته باز می‌گرداند

عملیات سیاسی انتخاب شده توسط تمام بازیکنان انجام خواهد شد، و از بازیکنی شروع می‌شود که در سمت چپ بازیکنی نشسته باشد که کارت را انتخاب کرده است و به صورت ساعتگرد ادامه پیدا خواهد کرد. بازیکنی که عملیات را انتخاب کرده به عنوان آخرین نفر آن عملیات را انجام خواهد داد (به جز عملیات تمرین (Train)). تاثیر هر عملیات سیاسی به صورت خلاصه در تایل سیاسی هر بازیکن که در پشت صفحه‌ی بازیکن خود دارد آمده است. به جز عملیات خیانت (Betray)، تمامی عملیات ۲ جز دارند: یک بخش آن توسط تمام بازیکنان می‌تواند انجام شود و یک بخش اضافی که فقط بازیکن فعلی و متحد او (اگر متحدی داشته باشد) می‌تواند انجام دهد.

بازیکنان یک به یک و به صورت ساعتگرد، عملیات انتخاب شده را انجام خواهند داد، و تنها بازیکنی که آن عملیات را انتخاب کرده و متحد او اجازه دارند بخش اضافی عملیات را انجام دهند. این کار ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که تمام بازیکنان آن عملیات را انجام داده باشند.

زمانی که عملیات فعلی تمام شد، بازیکن فعلی کارتهای عملیات سیاسی باقی مانده را به پشت به بازیکن سمت چپ خود خواهد داد، که او به عنوان بازیکن بعدی عملیات سیاسی مد نظرش را انتخاب خواهد کرد (مگر اینکه نمودار سیاسی یک نوبت Kami را نشان دهد).

بباید هر کدام از ۵ عملیات سیاسی موجود که یک بازیکن می تواند انتخاب کند را بررسی کنیم.

استخدام (Recruit)

عملیات استخدام به بازیکنان این امکان را می دهد که فیگورهای بیشتری در صفحه ی بازی قرار دهند، و لشکر خود را تقویت کنند. بازیکنی که این عملیات را انتخاب کرده است باید به عنوان نفر آخر تصمیم بگیرد که فیگورهایش را در کجا قرار دهد، و در ابتدا می تواند ببیند بازیکنان دیگر چه عملی انجام خواهند داد.

تمام بازیکنان

بازیکنان می توانند به ازای هر قلعه که در یک استان داشته باشند، یک فیگور خود را در صفحه و در آن استان قرار دهند. به عنوان مثال، اگر یک بازیکن ۳ قلعه در نقشه داشته باشد، می تواند حداکثر ۳ فیگور مختلف را در صفحه قرار دهد و باید هر کدام را در استانی قرار دهد که آن قلعه ها در آن قرار دارد. ممکن است یک بازیکن بیش از یک قلعه در یک استان داشته باشد، که در این حالت بازیکن می تواند در هر استان به اندازه قلعه هایی که در آن دارد فیگور قرار دهد. محدودیتی در مورد تعداد فیگورهایی که در یک استان می تواند قرار بگیرد وجود ندارد. اگر بازیکنی فیگوری در رزرو خود نداشته باشد، نمی تواند فیگور دیگری در صفحه وارد کند.

بازیکن فعلی و متحد او

بازیکنی فعلی و متحد او می توانند یک فیگور بیشتر در یکی از قلعه های خود وارد کنند، حتی اگر قبلا از آن قلعه برای ورود یک نیرو استفاده کرده باشند.

راهنمای مذاکره

اگر در زمانی استخدام انجام دهید که تعداد قلعه های شما از حریفان بیشتر باشد، به این معنی خواهد بود که شما فیگورهای بیشتری نسبت به آنان وارد صفحه خواهید کرد. زمانی که این عمل بیشترین سود را برای شما دارد، رشوه دادن به یک بازیکن دیگر برای بازی کردن این کارت ارزشش را خواهد داشت. زمانی که یک Shinto را به یک معبد فرستادید، تا پایان فصل در آن معبد خواهد ماند. شاید بهتر باشد که در ابتدا با متحد خود مذاکره کنید تا ببینید چه کسی کدام Kami را پرستش کند، تا یک Shinto را بدون به دست آوردن چیزی از دست ندهید.



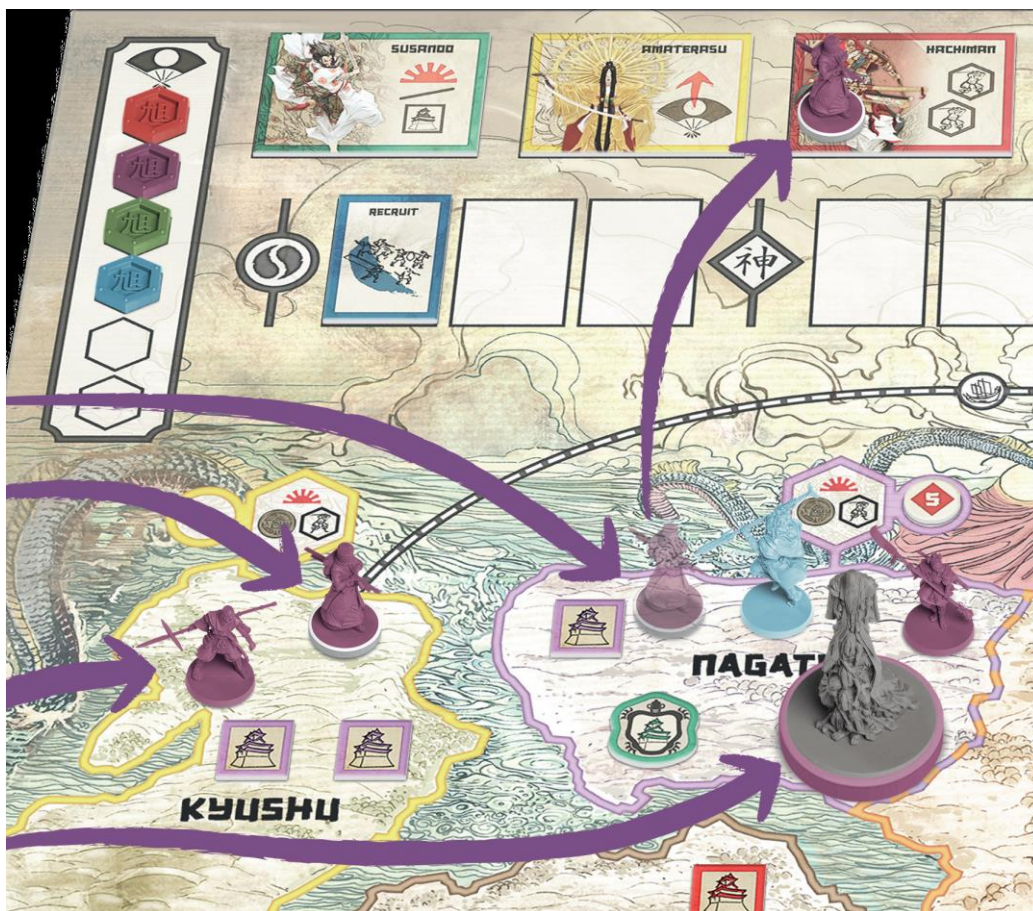


وارد کردن Shinto به صفحه

زمانی که یک مبارز Shinto وارد صفحه شود (و فقط در زمانی که تازه وارد صفحه شده است)، بازیکن می تواند انتخاب کند که آن را به جای صفحه‌ی بازی به کوهستان مقدس بفرستد تا یکی از Kami ها را پرستش کند. اگر این تصمیم را بگیرد، Shinto فوراً از استانی که در آن قرار داده شده برداشته می شود و در یکی از ۴ معبد موجود در بالای صفحه قرار می گیرد. محدودیتی در مورد تعداد Shinto موجود در معابد وجود ندارد.

Shinto موجود در یک معبد در نقشه در نظر گرفته نخواهد شد. نه می توان آنرا حرکت داد و نه به یک معبد دیگر برد.





مثال: بازیکن LOTUS یک عملیات استخدام بازی کرده است. بعد از اینکه تمام بازیکنان این عملیات را انجام دادند، بازیکن LOTUS آن را انجام خواهد داد. چون این بازیکن دارای ۳ قلعه در صفحه است (۲ قلعه در Kyushu و ۱ قلعه در Nagato)، او می‌تواند ۴ فیگور وارد صفحه کند (۱ فیگور به ازای هر قلعه و ۱ فیگور اضافی به خاطر امتیاز بازی کردن عملیات). این بازیکن تصمیم می‌گیرد که یک Shinto و یک Bushi در قلعه‌های Kyushu، یک Shinto در قلعه‌ی Nagato و به عنوان امتیاز اضافی، غول Yurei خود را در Nagato وارد کند. سپس او تصمیم می‌گیرد که Shinto موجود در Nagato را برای پرستش Hachiman به معبد بفرستد.

جابجایی نیرو (MARSHAL)

عملیات جابجایی نیرو به بازیکنان امکان حرکت دادن فیگورهایشان در نقشه، و بر اساس استراتژی‌شان را می‌دهد. همچنین به بازیکنان امکان ساخت قلعه‌های جدید جهت مستحکم کردن جای پای خود را خواهد داد. اگر شما Marshal را بازی کرده باشید، بعد از حرکت کردن تمام بازیکنان تصمیم خواهید گرفت که فیگورهای خودتان را به کجا حرکت دهید.



تمام بازیکنان

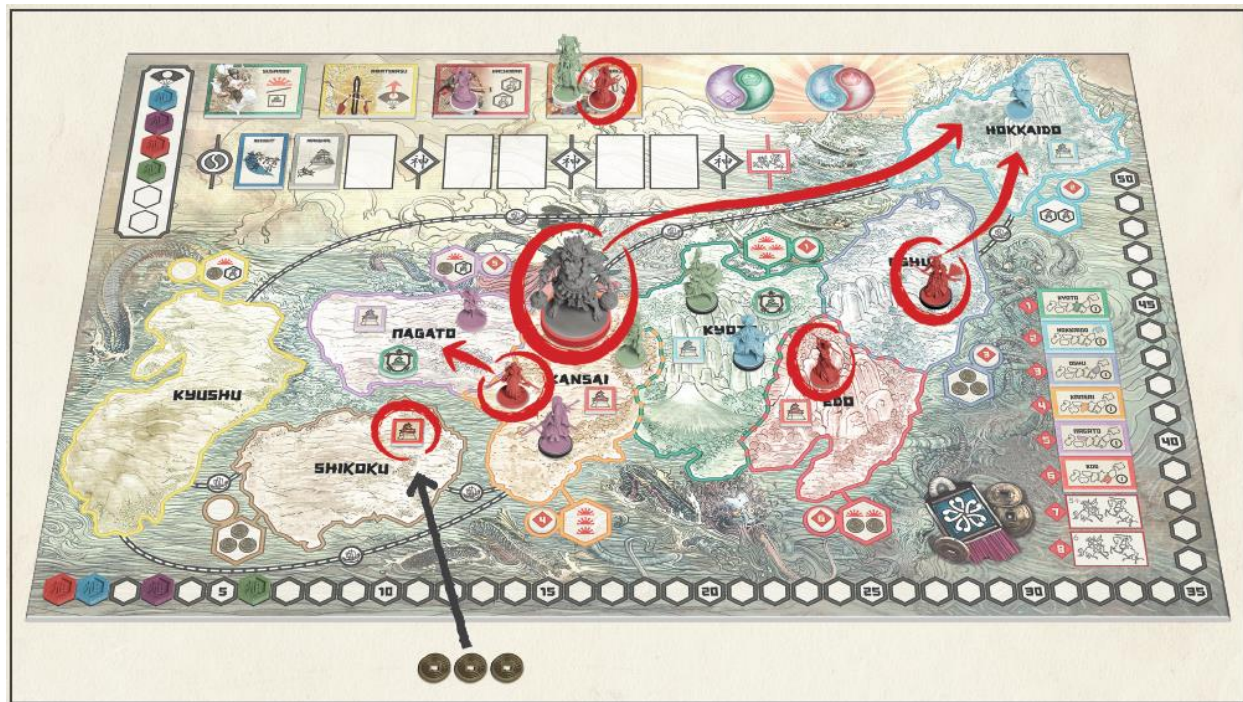
بازیکنان می‌توانند هر کدام از فیگورهای خود را به یکی از استان‌های مجاور آن فیگور حرکت دهند. این بدان معنی است که یا از طریق مرزهای مشترک و یا از طریق یک راه دریایی فیگور را به یک استان مجاور ببرید. بازیکن می‌تواند هر تعداد از فیگورهایش را که بخواهد حرکت دهد و یا اصلاً حرکتی انجام ندهد. اما به یاد داشته باشید که در هر عملیات جابجایی نیرو، هر فیگور تنها یک بار می‌تواند حرکت کند.

بازیکن فعلی و متحد او

بازیکنی که عملیات جابجایی نیرو را بازی کرده می‌تواند ۳ سکه خرج کند تا یک قلعه در هر جای نقشه ایجاد کند. اگر این تصمیم را بگیرد، ۳ سکه به بانک بازی می‌پردازد و یکی از توکن‌های قلعه‌اش را از رزرو خودش برمی‌دارد و در هر استانی که بخواهد قرار می‌دهد. نیازی نیست که این استان مجاور با یکی از قلعه‌هایش باشد، و هیچ محدودیتی در مورد تعداد قلعه‌های موجود در یک استان وجود ندارد. اگر بازیکن هر ۴ قلعه خود را در نقشه قرار داده باشد، نمی‌تواند قلعه‌ی دیگری بسازد.

راهنمای مذاکره

اینکه در نبردی بدون جنگیدن برنده شوید، یک امتیاز است. زمانی که فیگورهای خود را حرکت می‌دهید، سعی کنید با بقیه بازیکنان قول و قرارهایی بگذارید تا شاید این شانس را پیدا کنید که در زمان نبرد، در یک استان بدون رقیب باشید.



مثال: بازیکن DRAGONFLY عملیات جابجایی نیرو را بازی کرده است، بنابراین این عمل را به عنوان بازیکن آخر انجام خواهد داد. با چرخیدن دور میز، بازیکن KOI عملیات Marshal را انجام خواهد داد. او یک Bushi را از Kansai به Nagato و از طریق مرز

بین این دو استان حرکت می‌دهد. همچنین Oni of Blood خود و Daimyo را به Hokkaido و از طریق مسیر دریایی حرکت می‌دهد. همچنین تصمیم می‌گیرد که Bushi موجود در Edo را حرکت ندهد و اجازه ندارد Shinto موجود در معبد Raijin را حرکت دهد (فیگورهای موجود در معابد قادر به حرکت نیستند). در آخر، چون آن‌ها با قبیله DRAGONFLY متحد هستند که این عملیات را انتخاب کرده است، می‌توانند امتیاز اضافی Marshal را انجام دهند و ۳ سکه بدهند تا یک قلعه در Shikoku ایجاد کنند.

عملیات تمرین (Train)

عملیات تمرین به بازیکنان اجازه‌ی به دست آوردن کارت‌های فصل برای قبیله خود، به روزرسانی آن با قابلیت‌های جدید و حتی اضافه کردن گول به قبیله را خواهد داد.

مهم: بر خلاف سایر عملیات، بازیکنی که عملیات تمرین را بازی کرده است، باید به عنوان اولین نفر آن را انجام دهد و به عنوان اولین بازیکن کارت خود را انتخاب خواهد کرد.



تمام بازیکنان

بازیکن می‌تواند یکی از کارت‌های فصلی که اکنون در کنار صفحه‌ی بازی قرار دارد را با پرداخت هزینه‌اش خریداری کند. بازیکن کارت خود را انتخاب می‌کند و هزینه آن را با سکه به بانک بازی پرداخت می‌کند (برخی از کارت‌ها مجانی هستند). بازیکن کارت خریداری شده را به رو در کنار صفحه‌ی بازیکن خود قرار خواهد داد تا بقیه بازیکنان قادر به مشاهده آن باشند. قابلیت کارت به محض خریداری آن فعال خواهد شد.

مهم: بازیکنان می‌توانند بیشتر از یک عدد از یک کارت مشابه در عملیات تمرین متفاوت خریداری کنند. در این حالت، قابلیت آن‌ها با هم جمع خواهد شد.

بازیکن فعلی و متحد او

اگر بازیکن فعلی یا متحد او کارتی را بخواهند، می‌توانند یک سکه کمتر از هزینه آن پرداخت کنند (حداقل صفر سکه). بازیکنان همچنان تنها قادر به خرید یک کارت در هر عملیات تمرین هستند.

راهنمای مذاکره

اگر دیدید که یکی از رقیبان سکه‌ی کمی دارد و کارتی هست که آن رقیب نیاز به خرید آن در عملیات تمرین دارد، پیشنهاد کمک برای خرید آن کارت می‌تواند ابزار چانه‌زنی بسیار قدرتمندی باشد.

به دست آوردن غول‌ها

زمانی که بازیکن یک کارت فصلی غول خریداری کند، نه تنها کارت را در مقابل خودش قرار می‌دهد، بلکه فیگور غول متناظر با آن کارت را هم دریافت می‌کند، یک پایه هم‌رنگ قبیله خود به آن وصل می‌کند و فوراً آن را در یکی از استان‌هایی که در آن قلعه دارد قرار می‌دهد.

از این به بعد آن غول به عنوان یکی از فیگورهای آن قبیله خواهد بود، درست مثل Daimyo، Shinto و Bushi ها، و به عنوان ۱ نیرو در نظر گرفته می‌شود، مگر اینکه در کارت مربوط به آن چیز دیگری گفته شده باشد. اگر این غول کشته شود، به رزرو بازیکن برمی‌گردد و می‌تواند مثل هر فیگور دیگر قبیله دوباره آن را به نقشه برگرداند. هیچ محدودیتی در مورد تعداد غول‌هایی که یک قبیله می‌تواند داشته باشد وجود ندارد.



مثال: بازیکن **TURTLE** عملیات تمرین را بازی کرده است و به عنوان اولین بازیکن یکی از کارت‌های فصل فعلی را انتخاب خواهد کرد. او کارت غول **Oni of Skulls** را انتخاب می‌کند، که قیمت آن ۲ سکه است. چون او این عملیات را بازی کرده، امتیاز این عملیات برای او یک سکه تخفیف است. او یک سکه از رزرو خود به بانک پرداخت می‌کند و کارت انتخاب شده را در کنار صفحه‌ی بازیکن خود قرار می‌دهد.



مثال: سپس بازیکن TURTLE یک پایه هم رنگ قبيله خود به گول وصل می کند و فوراً آن را در یک استان که در آن قلعه دارد قرار می دهد.



عملیات برداشت محصول (Harvest)

عملیات برداشت محصول به بازیکنان اجازه می‌دهد سکه کسب کنند و پادشاه‌های استان‌هایی که تحت کنترل آن‌هاست را دریافت کنند.

تمام بازیکنان

تمام بازیکنان ۱ سکه دریافت می‌کنند، که از بانک اصلی بازی به آن‌ها پرداخت می‌شود.




بازیکن فعلی و متحد او

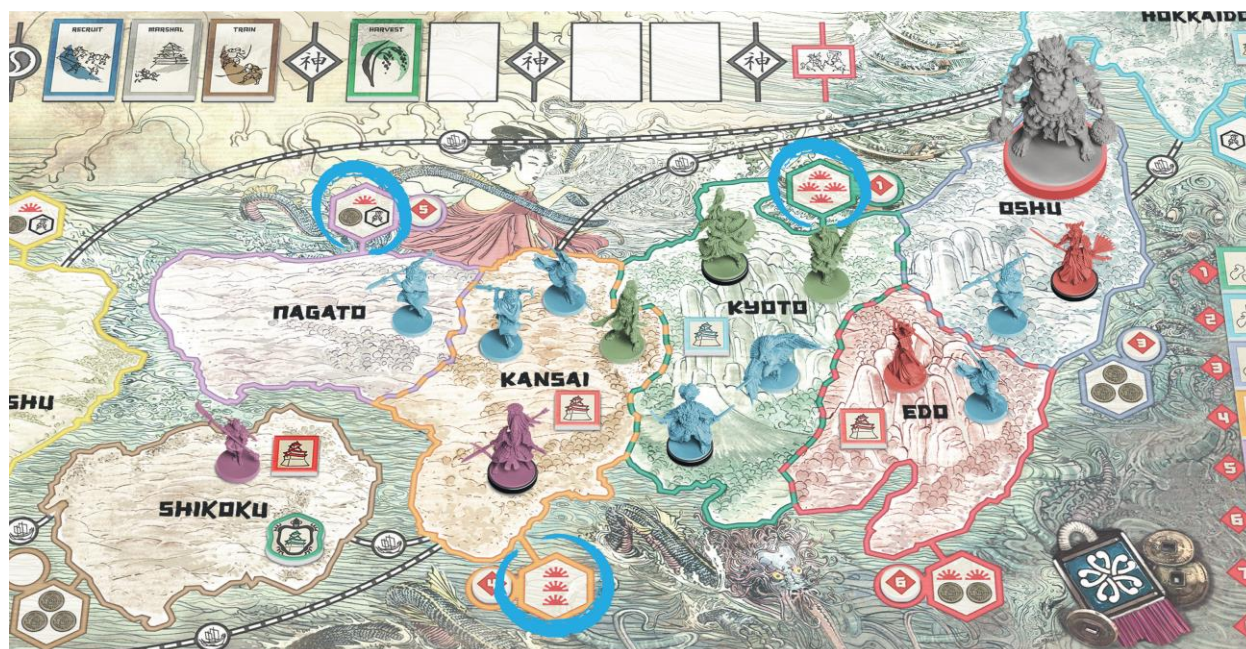
بازیکن فعلی و متحد او پادشاه‌های مشخص شده در هر استان که در آن بیشترین نیرو را داشته باشند دریافت می‌کنند. تمامی استان‌ها را تک به تک بررسی کنید، تعداد نیروهای موجود از هر قبیله در یک استان را حساب کنید. بازیکن تنها در صورتی پادشاه آن استان را دریافت می‌کند که بیشترین تعداد نیرو را نسبت به تمام قبایل در آن استان داشته باشد. مثل همیشه، اگر دو یا چند قبیله برابر باشند، بازیکنی که بیشترین افتخار را داشته باشد برنده است.

پادشاه‌های هر استان مخلوطی از موارد ذیل است:

امتیاز پیروزی - نشانگر قبیله خود را یک خانه در امتیاز شمار موجود در پایین صفحه‌ی بازی جلو ببرید. 

سکه - یک سکه از بانک بازی دریافت کنید. 

سامورایی - یک توکن سامورایی از بانک بازی دریافت کنید. 



مثال: در شکل بالا، بازیکن **DRAGONFLY** عملیات برداشت محصول را بازی می‌کند، و فوراً یک سکه دریافت می‌کند. سپس امتیاز اضافی این عملیات را بازی می‌کند و تمام استان‌هایی که در آن نیرو دارد را بررسی می‌کند تا مشخص شود در کدام استان بیشترین نیرو را دارد:

Nagato: این قبیله تنها قبیله‌ای است که در این استان نیرو دارد، پس یک امتیاز پیروزی، یک سکه و یک سامورایی دریافت می‌کند.

Kansai: آنها ۲ فیگور در این استان دارند، در حالی که قبیله **LOTUS** و **TURTLE** هر کدام فقط ۱ نیرو دارند. پس **DRAGONFLY** سه امتیاز پیروزی کسب می‌کند.

Kyato: آن‌ها ۲ نیرو در این استان دارند در حالی که **TURTLE** هم ۲ نیرو دارد. چون **DRAGONFLY** در حال حاضر افتخار بیشتری دارد، ۴ امتیاز پیروزی کسب می‌کند.

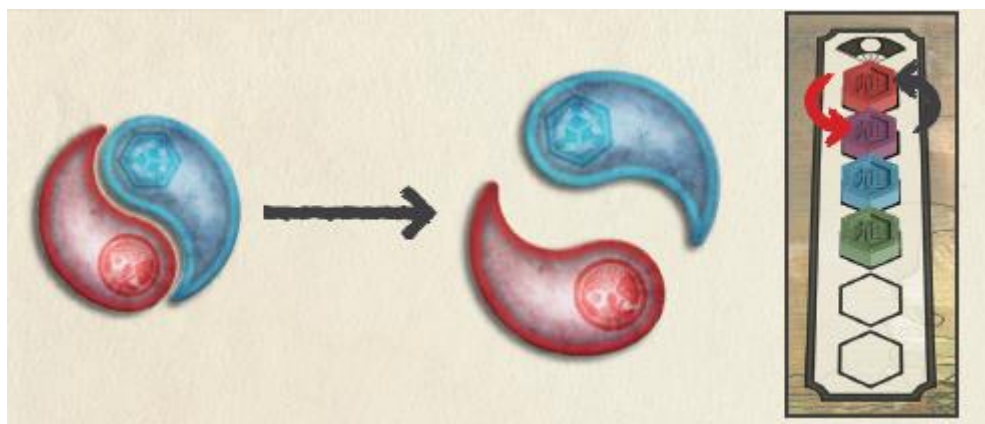
Edo: هم **DRAGONFLY** و هم **KOI** یک نیرو در این استان دارند. چون **KOI** افتخار بیشتری دارد، **DRAGONFLY** هیچ پاداشی از این استان دریافت نمی‌کند.

Oshu: **KOI** ۲ نیرو در این استان دارد در حالی که **DRAGONFLY** تنها یک نیرو دارد، پس هیچ پاداشی دریافت نمی‌کند.

عملیات خیانت (Betray)

بر خلاف عملیات دیگر، خیانت تنها به شخصی که آن را بازی می‌کند سود می‌رساند، زیرا به بازیکن این امکان را می‌دهد که فیگورهای حریف را به فیگورهای خودش تبدیل کند و ضربه‌های جبران‌ناپذیری به هر گونه اتحاد می‌زند. این عملیات بسیار قدرتمند و در عین حال خطرناک است که نباید بدون فکر آن را بازی کرد.

اگر بازیکن در یک اتحاد است، این اتحاد فوراً شکسته خواهد شد و بازیکن خائن افتخار از دست خواهد داد. اگر بازیکن خائن در اتحاد نباشد، افتخار از دست نخواهد داد.



مثال: بازیکن **KOI** عملیات خیانت را بازی کرده است. اتحاد او با **DRAGONFLY** از بین می‌رود و افتخار از دست می‌دهند

بازیکنی که خیانت را بازی می‌کند، ۲ فیگور موجود در نقشه که متعلق به دو بازیکن متفاوت باشد را انتخاب کرده و آن‌ها را با فیگورهای متناظر خودش که در رزرو او قرار دارد عوض می‌کند. شما نمی‌توانید ۲ فیگور مربوط به یک بازیکن را جایگزین کنید، یا یکی از فیگورهای بازیکن دیگر را با فیگوری که در نقشه دارید عوض کنید، و یا فیگور بازیکن دیگر را با یک فیگور خودتان که معادل آن نیست عوض کنید. توجه داشته باشید که برای جایگزین کردن یک گول باید یک گول در رزرو خود داشته باشید. هر چند گول‌ها نام‌های متفاوتی دارند، اما نوع فیگور آن‌ها یکسان است. فیگورهای جایگزین شده به رزرو صاحب خود برمی‌گردند (اما آنها کشته نشده‌اند). توجه داشته باشید که بازیکنی که اتحاد را شکسته است لزوماً نیازی به جایگزین کردن یکی از فیگورهای متحد قبلی خود ندارد.

فیگورهای Daimyo تحت تاثیر خیانت قرار نمی‌گیرند.

فیگورهای Shinto موجود در معابد تحت تاثیر خیانت قرار نخواهند گرفت (بر خلاف هر کدام که روی نقشه باشد)

اگر بازیکن هیچ فیگور معادلی در رزرو خود نداشته باشد، نمی‌تواند آن نوع فیگور را جایگزین کند.

جایگزین کردن یک فیگور به عنوان وارد کردن فیگور به صفحه (Summon) در نظر گرفته نمی‌شود (Shinto ها را نمی‌توان به معابد فرستاد).

راهنمای مذاکره

حتی در زمان انجام خیانت هم فرصت برای یک مذاکره اجباری وجود دارد. شما قدرت حذف کردن هر فیگوری در نقشه را دارید. چطور است که در قبال از بین بردن منابع ارزشمند بازیکنان از آن‌ها درخواست‌هایی داشته باشید؟



مثال: در شکل بالا، بعد از اینکه بازیکن **KOI** خیانت را بازی کرد، **Oni of Skulls** مربوط به بازیکن **TURTLE** را با گول **Kamainu** خود عوض می‌کند و **Bushi** مربوط به بازیکن **DRAGONFLY** را با یکی از **Bushi** های موجود در رزرو خود عوض می‌کند.



نوبت‌های Kami

زمانی که یک عملیات سیاسی بازی شد، اگر گام بعدی در نمودار سیاسی یک علامت **Kami** را نشان دهد، فاز سیاسی موقتا متوقف خواهد شد تا یک نوبت **Kami** انجام شود، که در آن قبایلی که برخی از **Shinto** های خود را برای پرستش به معابد فرستاده‌اند از مزایای قدرتمند آن بهره‌مند شوند.

در طول یک نوبت **Kami**، بازیکنان تاثیرات هر کدام از ۴ تایل معبد را به ترتیب از چپ به راست مشخص می‌کنند. در هر معبد، بازیکنان میزان نیروی قبیله‌ی خود را با دیگران مقایسه می‌کنند. تنها قبیله‌ای که دارای بیشترین نیرو باشد توسط خدای آن معبد پاداش داده خواهد شد. مثل همیشه، اگر بازیکنان مساوی باشند، بازیکنی که دارای بیشترین افتخار باشد برنده خواهد بود. اگر در یک معبد هیچ **Shinto** وجود نداشته باشد، آن معبد را به سادگی رد می‌کنیم.

هر کدام از Kami ها قابلیت متفاوتی به بازیکنی که دارای بیشترین نیرو در آن باشد ارائه می دهند. این قابلیت ها فوراً و قبل از اینکه به معبد بعدی برویم اعمال خواهند شد.

خدای خورشید، Amaterasu، به پرستش کننده برتر خود این امکان را می دهد که نشانگر میزان افتخار خود را مستقیماً به بالاترین خانه افتخار شمار ببرد. مهم نیست که میزان افتخار آن قبیله چقدر کم بوده است، نشانگر قبیله آن ها مستقیماً به بالاترین مکان می رود، و تمامی بازیکنان دیگر را به سمت پایین هدایت می کند.



نکته مهم: توجه داشته باشید که این کار ممکن است در معابد بعدی شکننده تساوی (افتخار) را دچار تغییر کند.

خداوند باد، Fujin، به پرستش کننده برتر خود اجازه می دهد حداکثر ۲ حرکت با فیگورهای خود در نقشه انجام دهد. بازیکن می تواند یا دو فیگور خود را به استان های مجاور حرکت دهد، و یا یک فیگور خود را ۲ بار حرکت دهد. درست مثل عملیات جابجایی نیرو (Marshal)، فیگور می تواند یا از مرز دو استان و یا از طریق یک راه دریایی بین استان ها حرکت کند.



خداوند رعد و برق، Raijin، به پرستش کننده برتر خود این امکان را می دهد که یکی از Bushi های موجود در رزروش را در نقشه و در هر کدام از استان هایی که بخواهد قرار دهد، حتی اگر در آن استان قلعه ای نداشته باشد.



خدای دریا، Ryujin، به پرستش کننده برتر خود امکان خرید یکی از کارت های فصل که در کنار صفحه بازی قرار دارد با پرداخت هزینه کامل آن مثل عملیات تمرین را خواهد داد.



خداوند جنگ، Hachiman، به پرستش کننده برتر خود ۲ توکن سامورایی خواهد داد، که از بانک بازی برداشته می شود.



خداوند طوفان، Susanoo، به پرستش کننده برتر خود به تعداد قلعه های آن قبیله که در نقشه قرار داشته باشند امتیاز می دهد.



خداوند ماه، Tsukuyomi، به پرستش کننده برتر خود، ۲ سکه خواهد داد که از بانک بازی برداشته می شود.



مثال: در این نوبت Kami، وضعیت معابد به ترتیب از سمت چپ به راست عبارت است از:



Susanoo: قبایل **DRAGONFLY** و **KOI** هر کدام یک نیرو در این معبد دارند. چون **KOI** افتخار بیشتری دارد، ۲ امتیاز کسب می‌کند (زیرا در حال حاضر ۲ قلعه در نقشه دارد)

Amaterasu: قبیله **DRAGONFLY** تنها قبیله‌ای است که در این معبد نیرو دارد، پس به بالاترین خانه در افتخار شمار صعود می‌کند.

Hachiman: قبایل **DRAGONFLY** و **LOTUS** در این معبد یک نیرو دارند. اما، چون حالا **DRAGONFLY** دارای بیشترین میزان افتخار است، ۲ توکن سامورایی دریافت می‌کند.

Raijin: قبیله **TURTLE** ۱ نیرو بیشتر از **KOI** دارد، پس آن‌ها یک **Bushi** در یکی از استان‌ها وارد می‌کنند.

زمانی که وضعیت هر ۴ معبد روشن شد، فاز سیاسی ادامه پیدا می‌کند و بازیکن بعدی عملیات سیاسی خود را بازی می‌کند. اگر این سومین نوبت **Kami** این فصل بوده باشد، فاز سیاسی به پایان می‌رسد و فاز نبرد شروع می‌شود.

فاز نبرد

در طول فاز نبرد، بازیکنان در چندین استان مبارزه می‌کنند. برنده شدن در نبرد به بازیکنان امتیازات اضافی خواهد داد، مخصوصاً اگر بتوانند در چندین استان مختلف پیروز نبرد شوند. هر چند بازیکنان زیرک، اگر در مبارزه استاد باشند، می‌توانند از نبردهایی که می‌بازند هم منافع زیادی کسب کنند.

در شروع فاز نبرد، بازیکنان باید تایل سیاسی/نبرد خود را به سمت نبرد آن برگردانند. هر کارت فصل تقویت‌کننده نبردی (**War Upgrade**) که بازیکنان دارند در این لحظه باید اعمال شود. توجه داشته باشید که تاثیرات فاز "در شروع نبرد" در شروع فاز نبرد تمام فصول اتفاق می‌افتد، و نه در شروع هر نبرد.

در هر فصل، نبرد تنها در استان‌هایی اتفاق می‌افتد که توسط توکن‌های شماره نبرد شماره‌گذاری شده باشند، همانطور که توسط توکن‌های نبرد استان در چپ‌نشان فصل مشخص شده است. چون در هر فصل این توکن‌ها به صورت تصادفی انتخاب می‌شوند، استان‌هایی که نبرد در آن‌ها رخ می‌دهد و ترتیب نبردها در هر فصل متفاوت خواهد بود.

نکته مهم: در طول فاز نبرد، بازیکنان نمی‌توانند آزادانه و به عنوان بخشی از مذاکرات به یکدیگر سکه و توکن سامورایی بدهند.

با شروع از استان دارای شماره نبرد ۱، و به ترتیب صعودی، نبرد به صورت تک به تک در هر کدام از استان‌ها حل و فصل خواهد شد:

- اگر هیچ کس نیرویی در آن استان نداشته باشد، هیچ اتفاقی نمی‌افتد و توکن نبرد استان آن استان از بازی خارج می‌شود.
- اگر فقط یک بازیکن در آن استان نیرو داشته باشد، توکن نبرد آن استان به آن بازیکن تعلق می‌گیرد و آن را در کنار صفحه‌ی بازیکن خودش قرار خواهد داد.
- اگر فقط دو بازیکن متحد در یک استان نیرو داشته باشند، نبردی رخ نخواهد داد. بازیکنی که بیشترین نیرو را در آن استان دارد، توکن نبرد آن استان را خواهد گرفت و آن را به رو در کنار صفحه‌ی بازیکن خودش قرار خواهد داد. مثل همیشه، اگر نیروهای دو بازیکن برابر بود، بازیکنی که افتخار بیشتری داشته باشد برنده خواهد بود.
- اگر حداقل دو بازیکن غیر متحد در یک استان نیرو داشته باشند، برای تعیین برنده نبرد، یک مبارزه اتفاق خواهد افتاد.



مثال: همانطور که بهار رو به پایان است، فاز نبرد انجام می‌شود، و نتایج نبرد در استان‌های مشخص شده به ترتیب حل و فصل خواهد شد:

(۱) Kyoto: چون هیچکس در این استان نیرو ندارد، توکن نبرد این استان از بازی خارج می‌شود.

(۲) Hokkaido: قبیله DRAGONFLY تنها قبیله‌ای است که در این استان نیرو دارد، بنابراین توکن نبرد این استان را خواهد گرفت.

۳) Oshu: هیچ کس فیگوری در این استان ندارد، اما قابلیت خاص قبیله **TURTLE** این است که قلعه‌ی آن‌ها به عنوان ۱ نیرو در نظر گرفته می‌شود. پس **TURTLE** توکن نبرد این استان را خواهد گرفت.

۴) Kansai: قبایل **TURTLE** و **LOTUS** هر کدام ۲ نیرو در این استان دارند. چون آن‌ها با هم متحد هستند، هیچ نبردی رخ نخواهد داد. چون **LOTUS** افتخار بیشتری دارد، توکن نبرد این استان را دریافت خواهد کرد.

۵) Nagato: قبایل **TURTLE**، **KOI** و **LOTUS** در این استان نیرو دارند. **TURTLE** و **LOTUS** متحد هستند و **KOI** با آن‌ها متحد نیست، بنابراین نبرد بین هر ۳ قبیله رخ خواهد داد! مثال فصل بعد را ببینید.

۶) Edo: هم **KOI** و هم **DRAGONFLY** در این استان نیرو دارند. چون آن‌ها متحد نیستند، نبرد رخ خواهد داد.

حل و فصل کردن نبردها



نبرد تنها در استان‌هایی رخ خواهد داد که حداقل ۲ بازیکن غیر متحد در آن نیرو داشته باشند. نبرد شامل حال تمام بازیکنانی که در آن استان نیرو داشته باشند خواهد شد، حتی اگر آن‌ها با هم متحد باشند. زمانی که یک نبرد رخ می‌دهد، بازیکنانی که در آن نبرد شرکت دارند این شانس را دارند تا از سکه‌های خود برای کسب امتیازات خاصی در نبرد استفاده کنند. این کار نه تنها می‌تواند منجر به تغییر مجموع نیروهای طرفین در آن استان شود (و نتیجه نبرد را تغییر دهد) بلکه ممکن است سودمندی‌های دیگری هم برای بازیکنان داشته باشد.

قبل از شروع نبرد، تمامی بازیکنان باید سکه‌ها و توکن‌های سامورایی خود را در کنار صفحه‌ی بازیکن خود قرار دهند. بازیکنان باید در صورتی که از آن‌ها سوال شد، صادقانه به پرسش در مورد تعداد سکه‌ها و سامورایی‌های خود پاسخ دهند.

سپس نبرد شروع می‌شود! بازیکنان مشارکت کننده در نبرد تمامی سکه‌های خود را به پشت صفحه‌ی خود منتقل می‌کنند و آن‌ها را به امتیازات نبرد متفاوت موجود در تایل نبرد خود تخصیص می‌دهند. این کار به صورت همزمان و مخفیانه صورت می‌گیرد. بازیکنان می‌توانند بسته به امتیازی که در پی آن هستند، هر تعداد سکه که بخواهند به هر کدام از بخش‌ها اختصاص دهند (حتی می‌توانند صفر سکه اختصاص دهند). هر تعداد سکه که بازیکن نخواهد به امتیازهای نبرد اختصاص ندهد در پشت صفحه باقی می‌ماند اما باید در زیر تایل نبرد قرار بگیرد (حواستان باشد رقیبان نتوانند بفهمند شما سکه‌های خود را به کدام بخش یا بخش‌ها تخصیص داده‌اید یا چند سکه را استفاده نکرده‌اید).

زمانی که تمام بازیکنان اعلام کردند که اختصاص سکه آن‌ها تمام شده، همه به صورت همزمان صفحه‌ی بازیکن خود را برمی‌دارند و میزان سکه اختصاص داده خود را آشکار می‌کنند.

هر سکه‌ای که خارج از تایل نبرد قرار داده شده باشد برای این نبرد استفاده نخواهد شد و به رزرو بازیکن باز خواهد گشت. سپس بازیکنان میزان سکه اختصاص داده شده به هر کدام از بخش‌های امتیاز نبرد را مقایسه می‌کنند، که از سمت چپ‌ترین بخش شروع می‌شود (Seppuku) و به ترتیب به سمت راست پیش می‌رود. هر کدام از امتیازهای نبرد توسط بازیکنی کسب خواهد شد که دارای بیشترین تعداد سکه بر روی آن بخش باشد. مثل همیشه، اگر دو یا چند بازیکن برابر باشند، بازیکن دارای افتخار بیشتر برنده خواهد بود. اگر هیچ بازیکنی سکه‌ای بر روی یک امتیاز نبرد قرار نداده باشد، آن امتیاز را رد می‌کنیم و به امتیاز بعدی می‌پردازیم.

تنها بازیکنی که یک امتیاز نبرد را برده باشد می‌تواند آن را اجرا کند. اما، بازیکن می‌تواند امتیاز نبردی که در آن برنده شده را اجرا نکند، که در این حالت آن بازیکن قصد داشته بقیه بازیکنان را از آن امتیاز محروم کند.

امتیازات نبرد به ترتیب از چپ به راست حل و فصل خواهند شد. به یاد داشته باشید که حل و فصل شدن یک امتیاز نبرد ممکن است بر نتیجه بقیه امتیازات نبرد تاثیر بگذارد.

خودکشی (Seppuku)

خودکشی مبتنی بر اعتقاد راسخ، بهتر از شکست تحقیرآمیز به دست دشمن است.

بازیکنی که Seppuku را ببرد، می‌تواند فوراً تمام فیگورهای خود در آن استان را بکشد. اگر این کار را انجام دهد، به ازای هر فیگور کشته شده، فوراً ۱ امتیاز و افتخار کسب می‌کند. (توجه داشته باشید که ممکن است این عمل شکننده تساوی بر مبنای افتخار را در امتیاز نبردهای بعدی تغییر دهد). اگر بازیکن تصمیم به انجام Seppuku بگیرد، باید تمام فیگورهای خودش را از بین ببرد و نمی‌تواند برخی را نگه دارد. توجه داشته باشید که بازیکن همچنان در نبرد حضور دارد حتی اگر دیگر فیگوری در آن نبرد نداشته باشد.



گروگان گیری (Take Hostage)

یک گروگان گیری ممکن است نتیجه نبرد را مشخص کند و از ریخته شدن خون بیشتر جلوگیری کند.

بازیکنی که گروگان گیری را برنده شود، می‌تواند یکی از فیگورهای متعلق به یک بازیکن دیگر در آن استان (حتی متعلق به متحدش) را گروگان بگیرد. فیگور انتخاب شده از آن استان برداشته شده و در کنار صفحه‌ی بازیکن گروگان گیرنده قرار می‌گیرد. این فیگور در خلال چیدمان فصل بعد به صاحبش باز گردانده خواهد شد. توجه داشته باشید که فیگور کشته نشده است و صرفاً دستگیر شده است.



اگر بازیکن گروگان گیری انجام دهد، یک امتیاز از بازیکنی که آن فیگور متعلق به آن است می‌دزدد. پس نشانگر قبیله آن بازیکن در امتیاز شمار یک واحد عقب می‌رود و نشانگر قبیله بازیکن گروگان گیرنده یک واحد جلو می‌رود. توجه داشته باشید که اگر بازیکن مورد نظر امتیازی نداشته باشد، بازیکن هیچ امتیازی کسب نمی‌کند.

نکته مهم: Daimyo ها نسبت به گروگان گیری ایمن هستند و نمی‌توان آن‌ها را با این امتیاز نبرد هدف قرار داد.

استخدام سامورایی (Hire Ronin)



تعداد سامورایی‌های آزادی که در سمت ارتش شما باشند، می‌توانند تفاوت میان پیروزی و شکست را معنا کنند، البته اگر سکه لازم برای وفادار نگه داشتن آن‌ها را داشته باشید.

بازیکنی که استخدام سامورایی را برنده شود می‌تواند توکن‌های سامورایی خود را به نیروهای موجود در آن استان خودش اضافه کند. به ازای هر توکن سامورایی در رزرو بازیکن، او +۱ واحد نیرو در محاسبه نتیجه نبرد خواهد داشت.

توجه داشته باشید که این توکن‌ها بعد از شرکت در نبرد استفاده نمی‌شوند و از بین نمی‌روند و تمام آن‌ها برای نبردهای آتی هم در اختیار بازیکن خواهد بود.

اگر بازیکن برنده‌ی استخدام سامورایی، هیچ توکن سامورایی نداشته باشد، نمی‌تواند هیچ نیرویی به فیگورهایش اضافه کند. هرچند، با این کار، امکان استخدام سامورایی را از بازیکنان دیگر گرفته است.

نتیجه‌ی نبرد

قبل از حل و فصل آخرین امتیاز نبرد که شعر حماسی (Imperial Poets) است، باید نتیجه نبرد مشخص شود. در این لحظه، بازیکنان مجموع نیروهای خود در آن استان را مقایسه می‌کنند. ممکن است تعداد نیروهای بازیکنان نسبت به ابتدای نبرد دچار تغییرات قابل ملاحظه‌ای شده باشد، چون برخی از آن‌ها ممکن است خودکشی کرده باشند و برخی دیگر هم به عنوان گروگان گرفته شده باشند و ممکن است یک قبیله تعدادی سامورایی برای تقویت نیروهای خود استخدام کرده باشد.

قبیله‌ای که دارای بیشترین نیرو باشد، نبرد را خواهد برد. این بازیکن توکن نبرد آن استان را دریافت می‌کند و آن‌را به رو در کنار صفحه‌ی بازیکن خودش قرار می‌دهد. مثل همیشه، در صورت تساوی، بازیکنی با افتخار بیشتر برنده خواهد بود.

تمام فیگورهای درون آن استان که متعلق به بازیکنان بازنده نبرد باشد فوراً کشته خواهند شد. اما، اگر یکی از بازنده‌ها با بازیکن برنده متحد باشد، فیگورهای او کشته نخواهند شد.

نکته: اگر در پایان نبرد هیچ بازیکنی دارای نیرو در آن استان نباشد، بازیکنی که دارای افتخار بیشتری باشد برنده خواهد بود.

شعر حماسی (Imperial Poets)



چه شما برنده نبرد شده باشید و چه بازنده، پیروزی واقعی ممکن است از طریق سرودن اشعار حماسی به افتخار جنگجویان کشته شده حاصل شود.

بازیکنی که شعر حماسی را ببرد، به تعداد فیگورهای کشته شده در آن نبرد امتیاز پیروزی کسب می‌کند. مهم نیست که فیگورهای کشته شده متعلق به چه بازیکنی هستند و یا چگونه کشته شده‌اند (خودکشی، تاثیر یک گول یا در اثر نتیجه نبرد)، تمام فیگورهای کشته شده برای بازیکن برنده‌ی شعر حماسی امتیاز به حساب می‌آیند. برای اینکه تعداد این فیگورها را ساده‌تر بشمارید، فیگورهای کشته شده را جدا از رزرو هر بازیکن قرار دهید تا زمانی که نتیجه شعر حماسی مشخص شود.

جبران تلفات نبرد

نبرد تمام شده و تمامی بازیکنان بازنده باید سکه‌های اختصاص داده به تایل نبرد خود را به بانک بازی بازگردانند.

بازیکن برنده، تمام سکه‌های اختصاص داده شده به تایل نبرد خود را به بازیکنان بازنده می‌دهد. سکه‌ها به صورت مساوی میان بازیکنان بازنده تقسیم خواهد شد، که این سکه‌ها را در رزرو خود قرار می‌دهند تا در نبردهای آتی استفاده کنند. اگر تعداد سکه‌های استفاده شده توسط بازیکن برنده قابل تقسیم به صورت برابر نباشد، بازیکن برنده تصمیم خواهد گرفت که کدام بازیکن (ها) یک سکه‌ی اضافی دریافت کنند.

سپس نبرد در استان بعدی حل و فصل خواهد شد، تا زمانی که تمامی استان‌های دارای توکن شماره نبرد حل و فصل شوند و سپس فاز نبرد به پایان می‌رسد.



مثال: نبرد در استان Nagato باید بین سه قبیله **TURTLE**، **KOI** و **LOTUS** حل و فصل شود. **TURTLE** و **LOTUS** متحد هستند اما **KOI** هم در این استان حضور دارد، پس همه باید بجنگند.

TURTLE دارای ۴ نیرو در این استان است (۱ نیرو به ازای **Bushi** و ۳ نیرو به ازای **Oni of Skulls**، زیرا **TURTLE** در حال حاضر کمترین میزان افتخار را در این استان داراست). همچنین آن‌ها ۴ سکه و ۱ سامورایی دارند.

KOI دارای ۲ نیرو در این استان است (۱ نیرو به ازای **Bushi** و ۱ نیرو به ازای **Daimyo**). همچنین آن‌ها ۸ سکه و ۲ سامورایی دارند.

LOTUS دارای ۱ نیرو در این استان است، که به ازای **Shinto** آن‌هاست. همچنین آن‌ها ۶ سکه و ۳ سامورایی دارند.

هر ۳ بازیکن سکه‌های خود را برمی‌دارند و به صورت مخفیانه آن‌ها را به تایل نبرد خود اختصاص می‌دهند. هنگامی که همه آن‌ها این کار را انجام دادند، تایل‌های نبرد همه رو می‌شود:

Seppuku: **LOTUS** بخش **Seppuku** را می‌برد و **Shinto** خود را می‌کشد و ۱ امتیاز و افتخار نصیب او می‌شود

گروگان‌گیری: **TURTLE** و **LOTUS** هر دو ۳ سکه در این

بخش دارند. چون **LOTUS** افتخار بیشتری دارد، این بخش را می‌برد. این بازیکن تصمیم می‌گیرد **Oni of Skulls** را به عنوان گروگان بگیرد (حتی با وجود متحد بودن با **TURTLE**).

استخدام سامورایی: **LOTUS**، **KOI** را با ۲ سکه در برابر ۱ سکه شکست می‌دهد و می‌تواند ۳ سامورایی خود را به نبرد وارد کند و ۳ نیرو اضافی در نبرد داشته باشد.





نتیجه‌ی نبرد: **TURTLE** حالا فقط ۱ نیرو دارد، **KOI** همچنان ۲ نیرو دارد و **LOTUS** به خاطر سامورایی‌هایش ۳ نیرو دارد. **LOTUS** نبرد را می‌برد و توکن نبرد Nagato را دریافت می‌کند. هر دو فیگور **KOI** کشته می‌شوند. اما، چون **TURTLE** با **LOTUS** متحد است، فیگور او کشته نخواهد شد.

شعر حماسی: **KOI** با ۳ سکه در برابر ۱ سکه **TURTLE** برنده می‌شود. **KOI** یک امتیاز پیروزی به ازای هر فیگور کشته شده در نبرد کسب می‌کند، پس مجموعاً ۳ امتیاز پیروزی (۱ امتیاز به خاطر Shinto قبیله **LOTUS** که خودکشی کرد و ۲ امتیاز برای فیگورهای خودش که در جنگ کشته شدند) دریافت می‌کند.

جبران تلفات نبرد: **TURTLE** و **KOI** تمام سکه‌های استفاده شده خود را به بانک بازی بازمی‌گردانند (**KOI** ۴ سکه خارج از تایل نبرد خود ذخیره کرده است تا در نبرد بعدی بر علیه **DRAGONFLY** استفاده کند). **LOTUS** سکه‌های استفاده شده خود را بین بازنده‌ها تقسیم می‌کند و به **TURTLE** و **KOI** هر کدام ۳ سکه می‌دهد.

راهنمای مذاکره

حتی در هرج و مرج نبرد هم مذاکره امکان‌پذیر است. با وجود اینکه بازیکنان نمی‌توانند در فاز نبرد به یکدیگر سکه یا سامورایی بدهند، اما می‌توانند با بستن قول و قرارهایی شانس خود را بهتر کنند. به عنوان مثال، بازیکنان متحد می‌توانند بر علیه یک دشمن دست به یکی کنند و موافقت کننده که بر کدام امتیازات نبرد اولویت بدهند و مطمئن شوند که برای امتیاز یکسانی نخواهند جنگید. البته اگر حرف‌های آنها قابل اعتماد باشد....

پایان فصل

با اتمام فاز نبرد، و قبل از رفتن به فصل بعد، باید یک سری کارهای پایان فصل انجام شود:

بیرون انداختن سکه‌ها و سامورایی‌ها: تمام سکه‌ها و توکن‌های سامورایی موجود در رزرو بازیکنان باید به بانک بازی بازگردد. بازیکنان باید در فصل بعد دوباره منابع خود را بازسازی کنند.

بازگشت Shinto ها: تمام فیگورهای Shinto موجود در معابد به رزرو قبیله خود بازمی‌گردند. بازیکنان باید در فصل بعد دوباره آن‌ها را برای عبادت به معابد بفرستند. توجه داشته باشید که تمام فیگورهای دیگر موجود در نقشه با تغییر فصل در صفحه خواهند ماند.

بازگرداندن عملیات سیاسی: تمام تایل‌های عملیات سیاسی موجود در نقشه را بردارید و آن‌ها را با عملیات سیاسی باقی‌مانده به صورت یک دسته در بیاورید و بُر بزنید. این دسته کارت‌ها باید در نزدیکی شخصی باشد که در سمت چپ کسی نشسته که آخرین عملیات سیاسی فصل را بازی کرده است.

حال فصل بعدی با مرحله‌ی چینش فصل آغاز می‌شود.

فصل زمستان

پایان بازی

شروع فصل زمستان نشان دهنده پایان بازی است. برف بر سرزمین نشسته و صلح در سراسر آن برقرار شده است، و یک امپراتور جدید در سایه‌ی قدرت Kami بزرگ ظهور می‌کند.

تنها چینش فصلی که باید در فصل زمستان انجام شود بازگرداندن گروگان‌هاست، در صورتی که بازیکنی کارت فصلی دارا باشد که در زمان بازگرداندن گروگان فعال شود، این اتفاق خواهد افتاد.

حال ممکن است بازیکنان برای موارد ذیل امتیازات اضافی دریافت کنند:

تقویت قوای زمستان (Winter Upgrades): این کارت‌های فصلی امتیازات اضافی بر اساس معیارهای مختلف به بازیکنان می‌دهند.

توکن‌های نبرد استان: هر توکن نبرد استان که یک بازیکن گرفته باشد، امتیازی برابر با آنچه بر روی آن نوشته شده به بازیکن می‌دهد، که این امتیاز برابر با فصلی است که در آن توکن را کسب کرده است:

بهار = ۱ امتیاز

تابستان = ۲ امتیاز

پاییز = ۳ امتیاز

امتیاز مجموعه نبرد استان‌ها: همچنین بازیکنان بر اساس تعداد توکن نبرد استان متفاوتی که جمع‌آوری کرده باشند امتیازات اضافی دریافت می‌کنند. داشتن چندین توکن نبرد استان مشابه در این امتیازات به حساب نمی‌آید، و تنها توکن‌های استان‌های متفاوت به حساب خواهند آمد:

امتیاز اضافی	تعداد توکن‌های نبرد استان متفاوت
۱۰	۳ یا ۴
۲۰	۵ یا ۶
۳۰	۷ یا ۸

نشانگر قبیله هر بازیکن را در نمودار امتیازات حرکت دهید و امتیازات اضافی که دریافت کرده‌اند را به آن‌ها بدهید. اگر امتیاز بازیکنی از ۵۰ بیشتر شد، نشانگر را دو باره از خانه ۱ حرکت دهید ولی آن‌را برعکس کنید تا به یاد داشته باشید که باید ۵۰ امتیاز به آن بازیکن اضافه کنید. زمانی که تمامی امتیازات جمع زده شد، بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده است! در صورت تساوی امتیازات، بازیکنی که افتخار بیشتری داشته باشد برنده است. در حالت بسیار نادری که ۲ بازیکن متحد دارای امتیاز برابر باشند هر دوی آن‌ها برنده خواهند شد.

قبایل

هر کدام از قبایل موجود در Rising Sun، دارای یک قابلیت ویژه و بی همتا هستند که آن‌ها را از یکدیگر جدا می‌کند

قبیله KOI



موج‌های در جریان – همیشه سازگار و غیر قابل پیش‌بینی، قبیله KOI قادر است که از سکه به جای سامورایی استفاده کند. در شروع فاز نبرد، بازیکن قبیله KOI تمام توکن‌های سامورایی خود را به بانک بازی می‌دهد و به جای آن‌ها به همان تعداد سکه دریافت می‌کند.

در زمان حل و فصل گام استخدام سامورایی در یک نبرد، تمام سکه‌هایی که بازیکن قبیله KOI در رزرو خود داشته باشد، به عنوان سامورایی در نظر گرفته خواهد شد و در صورتی که این بازیکن برنده امتیاز نبرد استخدام سامورایی شده باشد، به نیروی فیگورهای موجود در استان اضافه خواهد شد.

قبیله BONSAI



آزادمنشان مقدس – همیشه در حال رشد و همیشه سبز، قبیله BONSAI در زمان خرید منابع نیاز به سکه‌های بسیار کمی دارد.

هزینه هر چیزی که آن‌ها خریداری کنند، چه یک کارت فصلی باشد و چه یک قلعه، حداکثر به ۱ سکه محدود می‌شود. اگر هزینه ۲ یا بیشتر باشد، آن‌ها ۱ سکه پرداخت می‌کنند. اگر هزینه صفر باشد، مجانی باقی خواهد ماند.

اگر بازیکن قبیله BONSAI از یک تخفیف مثل امتیاز عملیات تمرین بهره‌مند شود، این تخفیف بعد از اعمال قابلیت قبیله اعمال می‌شود، و هزینه را صفر می‌کند.

DRAGONFLY قبیله



سبک بالان – قبیله DRAGONFLY می‌تواند به معنای واقعی کلمه در سراسر نقشه پرواز کند و بدون محدود شدن در محدودیت‌های طبیعی‌ای که تمام قبایل با آن روبرو هستند در همه جا ظاهر شود.

زمانی که بازیکن DRAGONFLY یکی از فیگورهایش را وارد نقشه می‌کند، می‌تواند آن را در هر استانی قرار دهد، حتی اگر در آن قلعه نداشته باشد. تعداد فیگورهایی که این بازیکن می‌تواند با عملیات استخدام وارد نقشه کند همچنان برابر با تعداد قلعه‌های آن بازیکن در نقشه است.

زمانی که بازیکن قبیله DRAGONFLY بخواهد یکی از فیگورهایش را حرکت دهد، می‌تواند آن را در هر استانی در نقشه قرار دهد، مهم نیست این استان چقدر دور باشد. فیگورهای متعلق به قبیله DRAGONFLY هیچ‌گاه نیازی به استفاده از مسیر دریایی برای حرکت از یک استان به استان دیگر ندارند.

TURTLE قبیله



پوسته‌ی ابدی – قبیله‌ی TURTLE قلعه‌های خود را بر روی پوسته‌ی لاک پشت‌های افسانه‌ای غول‌پیکر می‌سازند. این قلعه‌های فنا ناپذیر می‌توانند در نقشه حرکت کنند و حتی در نبردهای یک استان شرکت کنند.

زمانی که بازیکن قبیله‌ی TURTLE فیگورهایش را حرکت می‌دهد، می‌تواند قلعه‌هایش را به همان شکل فیگورهای قبیله حرکت دهد.

هر قلعه‌ی قبیله‌ی TURTLE همچنین به عنوان یک نیرو در استان در نظر گرفته می‌شود، انگار که یکی از فیگورهای قبیله است. این قابلیت ممکن است هم عملیات برداشت محصول و هم نبرد را تحت تاثیر قرار دهد. اما، هیچ‌گاه نمی‌توان قلعه‌ها را نابود کرد، گروگان گرفت یا با عملیات خیانت آن‌ها را جایگزین کرد.

LOTUS قبیله



دیگته‌کنندگان جریان – قبیله‌ی LOTUS جریان سیاسی را با تبدیل عملیات سیاسی به هرآنچه که بخواهند مشخص می‌کنند.

در نوبت عملیات آن‌ها، بازیکن قبیله LOTUS یکی از ۴ کارت عملیات سیاسی را انتخاب می‌کند و آن را به پشت در صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد، بدون اینکه بازیکنان دیگر بتوانند ببینند که آن کارت چه بوده است. سپس بازیکن قبیله LOTUS نوع عملیات سیاسی مد نظر خود را اعلام می‌کند، که می‌تواند هر کدام از عملیات استخدام، جابجایی نیرو، تمرین، برداشت محصول یا خیانت باشد.

خلاصه قوانین

چینش بازی

- یک مجموعه کارت فصلی انتخاب کنید تا به کارت‌های اصلی اضافه شود.
- ۴ تایل معبد انتخاب کنید.
- نشانگرهای قبایل را در افتخار شمار بر اساس رتبه شروع قبایل قرار دهید.
- هر بازیکن بازی را با یک Daimyo، یک Bushi و یک قلعه و در استان محلی خود شروع می‌کند.

در هر فصل

چینش فصل

- توکن‌های نبرد استان و توکن‌های شماره نبرد متناظر با آن‌ها را در نقشه قرار دهید.
- کارت‌های فصلی فصل فعلی را در کنار صفحه قرار دهید.
- به هر بازیکن سکه‌های درآمد فصلی او را بدهید.
- هر گروگانی را بازگردانید، و به ازای هر کدام ۱ سکه از بانک بازی دریافت کنید.

مراسم چای

برای متحد شدن با دیگران مذاکره کنید.

فاز سیاسی

نوبت‌های عملیاتی

عملیات به صورت ساعتگرد و با شروع از بازیکن سمت چپ بازیکن فعلی، انجام خواهد شد. هر عملیات یک قابلیت به تمام بازیکنان و یک قابلیت ویژه به بازیکن فعلی و متحد او خواهد داد:

• استخدام

تمام بازیکنان: یک فیگور در هر کدام از قلعه‌های خود وارد می‌کنند. Shinto های وارد شده به نقشه می‌توانند برای عبادت به معابد فرستاده شوند. شما و متحدتان: یک فیگور اضافه در صفحه وارد کنید.

• جابجایی نیرو

تمام بازیکنان: می‌توانند تمام فیگورهایشان را از طریق مرزها یا راه‌های دریایی حرکت دهند. شما و متحدتان: می‌توانید با پرداخت ۳ سکه یک قلعه بسازید.

• تمرین - بازیکن فعلی ابتدا شروع می‌کند

تمام بازیکنان: یک کارت فصلی خریداری می‌کنند. و هزینه آن‌را با سکه می‌پردازند. شما و متحدتان: یک سکه کمتر پرداخت کنید.

• برداشت محصول

تمام بازیکنان: ۱ سکه دریافت می‌کنند. شما و متحدتان: در هر استانی که دارای بیشترین نیرو در آن هستید پاداش آن استان را دریافت کنید.

• خیانت

فقط شما: دو فیگور متعلق به دو بازیکن مختلف را از صفحه خارج کنید و آن‌ها را با فیگورهای معادل از قبيله خودتان جایگزین کنید. اگر متحدی دارید، این اتحاد را بشکنید و افتخار از دست بدهید.

• نوبت‌های KAMI

از سمت چپ به راست وضعیت معابد را حل و فصل کنید. بازیکنی که دارای بیشترین نیرو در هر معبد باشد، از قابلیت آن KAMI استفاده خواهد کرد.

فاز نبرد

نبردها را به ترتیب توکن شماره نبرد استان‌ها حل و فصل کنید:

- استان خالی : توکن نبرد آن استان را از بازی خارج کنید.
- فقط یک بازیکن: آن بازیکن توکن نبرد آن استان را دریافت می‌کند.
- فقط دو بازیکن متحد: بازیکنی که دارای افتخار بیشتری است توکن نبرد آن استان را دریافت می‌کند.
- حداقل دو بازیکن غیر متحد: نبرد را حل و فصل کنید.

مشخص کردن نتیجه نبرد

بازیکنان به شکل مخفیانه بر امتیازات نبرد متفاوت مزایده برگزار می‌کنند. از سمت چپ به راست، بازیکنی که بیشترین سکه را بر روی هر امتیاز نبرد قرار داده باشد می‌تواند آن را انجام دهد:

SEPPUKU یا خودکشی: می‌توانید تمامی فیگورهای خود را بکشید. ۱ امتیاز و افتخار به ازای هر کدام کسب کنید.

گروگان‌گیری: می‌توانید ۱ گروگان بگیرید. یک امتیاز از آن رقیب بگیرید.

استخدام سامورایی: می‌توانید توکن‌های سامورایی خود را به نیروهایتان اضافه کنید.

نتیجه نبرد: بازیکنی که دارای بیشترین نیرو در این استان باشد، برنده است، و فیگورهای تمام بازیکنان بازنده را خواهد کشت (مگر اینکه با او متحد باشد).

شعر حماسی: به ازای هر فیگور کشته شده در نبرد ۱ امتیاز کسب کنید.

بازیکنان بازنده تمام سکه‌های استفاده شده خود را به بانک بازی برمی‌گردانند. بازیکن برنده سکه‌های استفاده شده خود را به شکل برابر بین بازیکنان بازنده تقسیم می‌کند.

تمیزکاری پایان فصل

- سکه‌ها و توکن‌های سامورایی خود را به بانک بازی برگردانید.
- Shinto های موجود در معابد را به رزرو قبیله‌شان برگردانید.
- عملیات سیاسی را دوباره بر بزنید.

پایان بازی ، فصل زمستان

تمام گروگان‌ها را بازگردانید، سپس امتیازات اضافی مربوط به تقویت‌کننده‌های زمستانی، توکن‌های نبرد استان‌ها و مجموعه توکن‌های نبرد استان‌ها (همانطور که در صفحه‌ی هر قبیله نشان داده شده) را به بازیکنان اضافه کنید.

بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده است. اگر امتیازات برابر بود، بازیکنی که افتخار بیشتری دارد برنده است. اگر بازیکنان برابر متحد باشند، هر دو برنده می‌شوند.

قوانین دیگر

افتخار: هر زمان که یک برابری وجود داشته باشد، بازیکنی که افتخار بیشتری دارد برنده می‌شود. اگر بحثی بر سر زمان اجرای قابلیت وجود داشته باشد، بازیکنی که در آن بحث دارای بالاترین افتخار است اول یا آخر بودن خود را مشخص می‌کند.

مذاکره: در مراسم چای و فاز سیاسی، بازیکنان می‌توانند به عنوان بخشی از مذاکرات، به بازیکنان دیگر سکه و توکن سامورایی بدهند. قول و قرارها هیچ وقت اجبارآور نیست.

سایت سرزمین ذهن زیبا www.LBMind.com

سایت سیاره بازی www.BaziPlanet.com