



 **MATHIEU BIERI**
ALEX FORTINEAU

 **MARINE LOSEKOOT**

A naishi a feudális Japánban a császár szolgálatában álló nő volt, aki fontos szerepet töltött be az udvar életében. Számos teendője közé tartozott a különböző rituálék és szertartások előkészítése is. A császár gyakran a nemesi családok leányai közül választotta ki őket, mivel jelentős befolyással bírtak a különböző hatalmi körökben.

JÁTÉKSZABÁLY



A JÁTÉK CÉLJA ÉS ALAPFOGALMAK

A játékban építmények és karakterek megszerzésével fejleszthetitek a tartományotokat, hogy minél nagyobb presztízsrre tegyetek szert. A sógun szigorú törvényei azonban tiltják, hogy szabadon átrendezétek a kártyáitokat.

Éljetek a követek által biztosított lehetőségekkel és küldjétek őket a császár udvarába, hogy a lehető leghatékonyabban rendezhessétek el kártyáitokat, ezzel kiépítve Japán legerősebb tartományát.



A tartományotok a kezetekben és a sorotokban lévő 5-5 kártyából áll.

Sem a kezetekben, sem a sorotokban lévő kártyákat nem rendezhetitek át szabadon.

A „tartomány fejlesztése” akcióval fejlesztéskártyákat szerezhettek. Ehhez el kell dobnotok a kezetekből vagy a sorotokból azt a kártyát, amelyik a húzópaklikról megszerezni kívánt kártyával azonos pozícióban található.

A császári udvarba küldött követek segítségével bónuszakciókat hajthattok végre.

A kezetekben lévő kártyákat a játék végén fel kell fedni és a pozíciójuknak megfelelő sorotok alá tenni.

Tehát a játék végi pontozáskor a tartományotok két sorból, soronként 5 kártyából fog állni.

A játék végi pontozás alapján az a játékos lesz a győztes, aki több pontot gyűjtött.

TARTOZÉKOK

- ❁ 16 hegységkártya (kezdőkártyák)
- ❁ 34 fejlesztéskártya az alábbi elosztás szerint:
 - 19 karakterkártya (人 ikonnal vagy anélkül)
 - 15 építménykártya (山)
- ❁ 1 császári udvar tábla
- ❁ 4 követjelölő
- ❁ 2 játékossegédlet
- ❁ 1 pontozófüzet



1 Sorsoljatok kezdőjátékost, aki a fehér virágmintás követjelölőket (☉) vegye magához.

2 Tegyétek a császári udvar táblát merőlegesen a játéktér szélére.

3 Keverjétek meg a fejlesztéskártyákat, és képezzetek belőlük sorba rendezve 5 képpel lefelé fordított, 6 lapból álló húzópaklit a játéktér közepén. Fordítsátok képpel felfelé a húzópaklik felső lapjait. Ez a terület a tartományaitok határa. Az itt található kártyákkal fejleszthetitek a tartományotokat. A 4 megmaradt fejlesztéskártyából osszatok 2 lapot mindkét játékosnak, és vegyétek azokat a kezetekbe.

4 Mindkét játékos vegyen a kezébe 3 hegyiségkártyát, 5-öt pedig rendezzettek sorba a játéktér felétek eső részén, a húzópaklikkal azonos pozícióba. A sorotokban és a kezetekben lévő kártyák a tartományotokat jelképezik.

5 Nézzétek meg a 4. lépésben kiosztott 2 fejlesztéskártyátokat. Az egyiket tartsátok meg, a másikat pedig adjátok oda a másik játékosnak.

6 Keverjétek meg a kezetekben lévő 5 kártyát. **A kártyák sorrendjén ezután már nem változtathattok szabadon.**

7 A tartományaitok határán hagyjatok helyet a dobópaklinak. Amikor kártyát dobtok el, képpel felfelé tegyétek ide. **A dobópaklit a játék során nem nézhetitek át.**

Szomszédos kártyák: Csak az élszomszédos kártyák számítanak szomszédosnak a tartományokban.

A játék végi pontozás előtt tegyék a kezekben lévő kártyákat a pozíciójuk megtartásával a sorokban lévő kártyák alá, egy 2x5-ös rácsot alkotva. Így a kezében lévő bal szélső kártya a szomszédos lesz a sorod bal szélső kártyájával.

EGY KÖR MENETE

A körben az alábbi akciók közül végre kell hajtanod EGYET:

❁ Tartomány fejlesztése;

Ha ezt az akciót választod, akkor az akció végrehajtása előtt vagy után végrehajthatsz egy bónuszakciót is (lásd a 8. oldalon).

❁ A sógun parancsa;

❁ Követek visszahívása;

❁ Játék végének kihirdetése.



TARTOMÁNY FEJLESZTÉSE

Ezzel az akcióval fejlesztéskártyákat szerezhetsz a húzópaklik tetején lévő, felfordított lapok közül.

- ❁ Dobj el egy kártyát a kezedből VAGY a sorodból.
- ❁ Tedd az eldobott kártyáddal AZONOS POZÍCIÓBAN lévő húzópakli felfordított lapját az eldobott kártyád helyére, a kezedbe vagy a sorodba.
- ❁ Fordítsd fel a húzópakli felső lapját.

Példa: Betti szeretné a sorába tenni az őrszemet.

Ehhez eldobja a 4-es pozícióban található hegységkártyát a sorából, majd az őrszemet az eldobott kártya helyére teszi.

Dönthetett volna úgy is, hogy az őrszemet a kezébe veszi, ehhez viszont a naishit (rózsaszín) kellett volna eldobnia.

Az akció végrehajtása után Betti felfordítja a 4-es pozícióban lévő húzópakli felső lapját, ami így elérhetővé válik a másik játékos számára.



BÓNUSZAKCIÓK

A „tartomány fejlesztése” akció végrehajtása előtt vagy után egy bónuszakciót is végrehajthatsz, ha az egyik szabad követed a császár udvarába küldöd.

A császári udvar táblán lévő követjelölődet nem helyezheted át másik mezőre. Ha nincs szabad mező a császári udvar táblán, akkor nem hajthatsz végre bónuszakciót.

Csak akkor hajthatsz végre bónuszakciót, ha van szabad követjelölőd.

Amikor egy bónuszakciót hajtasz végre:

Tedd az egyik szabad követjelölőd a császári udvar tábla üres mezőinek egyikére, és hajtsd végre a hozzá tartozó akciót.



Dobd el 2 tetszőlegesen kiválasztott húzópakli felső lapját, majd fordítsd fel a két soron következőt. A két új kártyát csak azután fordítsd fel, miután a két kiválasztottat már eldobtad.



Cseréld meg 2 kártya pozícióját.

Válassz egyet az alábbi lehetőségek közül:

Cseréld meg 2 felfordított kártya pozícióját a húzópaklik tetején.

Cseréld meg 2 kártya pozícióját a sorodban.

Cseréld meg 2 kártya pozícióját a kezedben.

Cseréld meg 1 kezedben lévő kártyád a sorodban azzal azonos pozícióban lévő kártyáddal.

A SÓGUN PARANCSA



Ezt az egyedi akciót csak az egyik játékos hajthatja végre a játék során.

Tedd az egyik szabad követjelölőd a császári udvar táblán a „sogun parancsa” mezőre. Ez a követjelölőd a játék végéig a „sogun parancsa” mezőn marad (🔒), tehát ezt az akciót a játék hátralévő részében egyik játékos sem választhatja.

Ezután válassz az alábbi lehetőségek közül:

❁ Cseréld ki a kezekben lévő kártyák egyikét a másik játékos kezében található, azonos pozíciójú kártyára.

❁ Cseréld ki a sorokban lévő kártyák egyikét a másik játékos sorában található, azonos pozíciójú kártyára.

KÖVETEK VISSZAHÍVÁSA

❁ Vedd vissza az egyik vagy mindkét követjelölőd a császári udvar tábláról.

Ezt az akciót csak akkor hajthatod végre, ha van legalább egy visszahívható követjelölőd a császári udvar táblán.

Ne feledd! A „sogun parancsa” mezőről nem hívhatod vissza a követet.

A JÁTÉK VÉGÉNEK KIHIRDETÉSE

(Ha a játék végét még nem hirdették ki.)

❁ Ez az akció csak akkor választható, ha már van kiürült húzópakli a játéktéren.

Ha úgy gondolsz, hogy a tartományod erősebb, mint az ellenfeledé, kihirdetheted a játék végét. Ebben a körödben nem hajthatsz végre másik akciót.

A másik játékos játsszon le egy utolsó kört, majd lépjetelek tovább a játék végi pontozásra.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképp érhet véget:

❁ Amikor két húzópakli kiürül.

Ha ez a kezdőjátékos körében történik, a másik játékos játsszon le egy utolsó kört a játék végi pontozás előtt. Ha ez nem a kezdőjátékos körében történik, akkor folytassátok a játék végi pontozással.

❁ Amikor az egyik játékos kihirdeti a játék végét (lásd a 9. oldalon).

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék végi pontozás előtt tegyétek a kezetekben lévő kártyákat pozíciójuk megtartásával a sorotokban lévő kártyák alá. Az 1-es pozícióban lévő kártyát tegyétek a kezetekből a sorotok azonos pozíciójában található kártyája alá és így tovább.

Tehát mindkét játékosnak egy kétsoros tablója lesz a játéktéren, soronként 5 kártyával. Ha a tartományotokban van nindzsa, döntsétek el, hogy melyik karakterkártyát szeretnétek lemásolni vele (lásd a 12. oldalon).

Számoljátok össze a tartományotokban található fejlesztéskártyákért járó pontokat.

Az a játékos lesz a győztes,
aki több pontot gyűjtött.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a tartományában több különböző színű fejlesztéskártya található. Ha az állás továbbra is döntetlen, játsszatok egy visszavágót!

Példa a pontozásra: Hegység 5 pont, zászló 3 pont, tanácsadó 3 + 4 pont (a naishi miatt), rizsföld 20 pont, erőd 12 pont, őrszem 3 + 4 pont (az erőd miatt), naishi 8 pont. Összesen 62 pont.



KÁRTYATÍPUSOK



Hegység (fehér)
Számold össze, hogy hány hegység van a tartományodban. Ha 1, akkor 5 pontot kapsz, ha 2 vagy több, akkor 5 pontot veszítesz.



Erőd (barna)
A tartományod sarkain található minden erődért 6 pontot kapsz.



Naishi (rózsaszín)
Ha a kezekben található a 3-as pozícióban, akkor 8 pontot kapsz, ha a sorokban található a 3-as pozícióban, akkor 12 pontot.



Őrszem (zöld)
Amennyiben nem szomszédos másik őrszemmel, 3 pontot kapsz. 4 bónuszpontot kapsz minden szomszédos erődért.



Tanácsadó (lila)
Akár a kezekben, akár a sorokban van, 2 pontot ér az 1-es és 5-ös pozícióban, 4 pontot ér a 2-es és 4-es pozícióban és 3 pontot ér a 3-as pozícióban. 4 bónuszpontot kapsz minden szomszédos naishiért.



Torii kapu (piros)
Számold össze a tartományodban található Torii kapukat. Ha csak 1 van, akkor 5 pontot veszítesz, ha 2, akkor nem kapsz pontot, ha 3 vagy több, akkor 30 pontot kapsz.



Szerzetes (narancs)

Minden kezekben lévő szerzetesért 5 pontot kapsz. 2 bónuszpontot kapsz minden szomszédos Torii kapuért.



Rizsföld (sárga)

Minden összefüggő rizsföldcsoportért annak méretétől függően kapsz pontokat. 2 szomszédos rizsföldért 10 pontot kapsz, 3-ért 20 pontot, 4 vagy több szomszédosért 30 pontot.



Zászló (halványkék)

Számold össze a sorodban lévő zászlókat. 1 zászlóért 3 pontot, 2 zászlóért 8 pontot kapsz.



Lovas (sötétkék)

Minden kezekben lévő lovasért 3 pontot kapsz. 10 bónuszpontot kapsz, ha zászló van a sorod lovassal azonos pozíciójában.



Ronin (türkiz)

A tartományodban található, különböző színű kártyák (♠ és ♣) száma alapján kapsz pontokat. 8 különböző színért 8 pontot, 9 különböző színért 15 pontot, 10 különböző színért 45 pontot kapsz.



Nindza (fekete)

A játék végén minden nindzsádnak le kell másolnia egy karakterkártyád (♠). A nindza azzá a karakterré válik, és megkapja a lemásolt karakterkártya színét és pontozási feltételeit. Figyelem: A nindza nem vehető figyelembe a ronin pontozása során!



Szerzők: Mathieu Bieri és Alex Fortineau

Illusztrátor: Marine Losekoot

Fejlesztés: Benjamin Léva

Művészeti vezető: Thierry « Thieux » Mercier

Köszönjük a játékesztelők munkáját!

A játék az Európai Unióban készült.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu