

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

НАБОР КАРТ ВРЕМЁН ГОДА



Это дополнение содержит новый набор карт времён года «Гора». Его можно добавить в игру по обычным правилам добавления (см. стр. 9 базовых правил). Набор хорошо сочетается с правилами «Явления ками», но его можно использовать и в любой другой партии. Кроме того, в партии с «Явлением ками» вы вместо этого набора можете использовать любой другой.

ЯВЛЕНИЕ КАМИ

«Явление ками» привносит в настольную игру «Восходящее солнце» новые возможности. Оно наделяет японских божеств силой, с которой предстоит считаться. Если раньше ками просто награждали за поклонения, то теперь их фигурки ставятся на карту Японии, усиливают войска и придают регионам уникальные свойства.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После того как вы завершили **подготовку ками** и 4 жетона ками заняли ячейки святилищ, положите рядом с ними соответствующие карты ками **лицевой стороной вверх**, а сверху поставьте соответствующие фигурки. Оставшиеся жетоны, фигурки и карты ками уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.



РАЗМЕЩЕНИЕ КАМИ В РЕГИОНАХ

В начале каждого времени года на карте Японии нет фигурок камы, поэтому они не оказывают влияния на игру. Фигурку можно поместить на карту Японии только в ход камы, когда этому камы кто-то поклоняется.

Во время каждого хода камы после розыгрыша свойства святилища игрок, имеющий превосходство в силе в этом святилище, может немедленно взять соответствующую фигурку камы и поместить в ЛЮБОЙ регион на свой выбор. Также он кладёт перед собой карту этого камы. По такому принципу разыгрываются все святилища в обычном порядке слева направо. Если в святилище нет ни одной поклоняющейся фигурки, то фигурка этого камы остаётся на месте до следующего хода камы.

ПРИШЕСТВИЕ КАМИ В ДРУГОЙ РЕГИОН

В последующих ходах камы фигурки камы, которые уже находятся на карте Японии, могут быть по такому же принципу помещены в другой регион. После розыгрыша свойства святилища камы игрок, имеющий превосходство в силе в этом святилище, может немедленно взять соответствующую фигурку камы из текущего региона и поместить в ЛЮБОЙ регион на свой выбор, независимо от расстояния. Это не считается передвижением.

УПРАВЛЕНИЕ КАМИ

Как только камы появляется на карте Японии, он начинает оказывать влияние на регион, в котором находится, а также присоединяется к силам дома, который его призвал.

Камы всегда контролирует игрок, имеющий превосходство в силе в его святилище. Чтобы игроки помнили об этом, контролирующий игрок держит перед собой карту камы. Если в дальнейшем превосходство в силе в святилище получит другой игрок (как всегда, ничейные ситуации разрешает честь), он немедленно получает контроль над фигуркой этого камы и забирает карту камы себе.

Находясь на карте Японии, каждая фигурка камы оказывает на игру 2 эффекта:

- Камы как фигурка дома
- Мощь камы

КАМИ КАК ФИГУРКА ДОМА

Каждая фигурка камы считается фигуркой дома, который в данный момент имеет превосходство в силе в его святилище (напоминанием служит карта камы). Игрок может контролировать сразу несколько фигурок камы одновременно.

- Фигурка камы считается силой 1 для контролирующего её клана. Это влияет на розыгрыш приказа «Собирать» и фазу войны.
- На фигурку камы воздействуют свойства и совершенствования контролирующего её клана.
- Игрок, контролирующий фигурку камы, может передвигать её подобно другим фигуркам своего клана.
- Аналогично даймё, фигурки камы нельзя взять в заложники и убрать с карты Японии приказом «Предать», а также они невосприимчивы к другим особым эффектам.
- Фигурку камы ни при каких обстоятельствах нельзя убить.

Помните, что Kami могут сменить сторону в любой момент игры, даже в разгар битвы. Например, это может произойти, когда два игрока обладают в святилище одинаковой силой и превосходят по силе всех остальных, а их показатели чести относительно друг друга по какой-либо причине изменяются.

МОЩЬ КАМИ

Каждая фигурка Kami оказывает влияние на регион, в котором она находится. Как именно — описано на карте Kami. Помните, что мощь Kami никак не зависит от свойства святилища и может принести пользу любому игроку, а не только тому, кто её контролирует.



АМАТЭРАСУ

Аматэрасу ценит честь превыше всего, поэтому защищает дом с наибольшей честью.

Фигурки игрока, который имеет силу в регионе с Аматэрасу и обладает в нём наибольшей честью, не могут быть убиты другими игроками. Даже если этот игрок проиграет в битве или пострадает от других особых эффектов, его фигурки в этом регионе нельзя убить. В то же время игрок по-прежнему может убивать свои фигурки при помощи сэппуку и других эффектов.

ЦУКУЁМИ

Цукуёми приносит домам великую благодать.

В фазе войны перед розыгрышем региона с Цукуёми каждый игрок, имеющий силу в этом регионе, получает 4 монеты. Неважно, происходит в этом регионе битва или нет.



СУСАНОО

Сусаноо сковывает фигурки.

Фигурки не могут передвинуться из региона с Сусаноо ни при каких обстоятельствах. Не имеет значения, какому дому они принадлежат и какие свойства на них воздействуют. Сусаноо не может сдержать только фигурки Kami.

РАЙДЗИН

Громовые раскаты Райдзина сводят на нет силы всех фигурок, кроме буси и Kami.

Монстры, даймё, синто и любые другие фигурки, кроме буси и Kami, не считаются силой в регионе с Райдзином, причём неважно, кому они принадлежат. Это имеет значение во время приказа «Собрать» и в фазе войны.

Жетоны ронинов и крепости дома Черепахи сохраняют свою силу в регионе с Райдзином, так как не считаются фигурками.





ФУДЗИН

Фудзин приносит благоприятные ветра, удваивает сборы, а также гарантирует награду за сбор тому дому, который победит в фазе войны.

Если во время приказа «Собирать» игрок получает награду в регионе с Фудзином, награда удваивается. Например, если игрок должен получить 2 монеты и 2 победных очка, то он получает 4 монеты и 4 победных очка.

Если игрок забирает себе жетон воюющего региона, в котором находится Фудзин, он также получает награду за сбор в этом регионе, причём неважно, была в этом регионе битва или нет. Учтите, что в этом случае награда не удваивается.

ХАТИМАН

Хатиман укрепляет наёмников, удваивая силу ронинов.

Когда в ходе битвы в регионе с Хатиманом игрок получает преимущество «Найм ронинов», каждый его ронин считается силой 2 вместо 1.

РЮДЗИН

Сила Рюдзина возрастает в зависимости от изобретательности дома, который его контролирует. Чем больше типов карт времён года у этого игрока, тем больше сила Рюдзина.

В отличие от остальных kami, **мощь Рюдзина не влияет на регион, который он занимает, а только усиливает игрока, который его контролирует.** В отличие от остальных kami, Рюдзин не всегда считается силой 1. Его сила равна количеству типов карт времён года у игрока, который его контролирует (типы — это добродетель, совершенствование, монстр, военное усиление, зимнее усиление). Таким образом, сила Рюдзина варьируется от 0 до 5.



ЗАВЕРШЕНИЕ ВРЕМЕНИ ГОДА

В конце каждого времени года уберите с карты Японии все фигурки kami и поместите их обратно рядом с жетонами святилищ. Туда же верните все карты kami, находившиеся у игроков.

В следующее время года в ход kami фигурки смогут снова вернуться на карту Японии.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «Мир Хобби»

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0. hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно