

2-5 PLAYERS  
AGE 12+

# IKUSA<sup>TM</sup>

## RULEBOOK





Страна Восходящего Солнца. XVI век. Позже историки назовут этот период эпохой Сэнгоку или Эпохой воюющих провинций. Неутолимая жажда власти притягивает всё больше даймё, а ряды многочисленных армий день за днём пополняются самураями в крепких латах и крестьянами с копьями и ружьями в руках. Для каждого из амбициозных даймё наступил момент истины, ибо на этой войне выживет только сильнейший в искусстве, которому уже много сотен лет. Искусстве войны. Приготовьтесь доказать себе и своим врагам, что Вы - сильнейший из всех, кого когда-либо знали предки.

Полководец! Возглавьте верных Вам даймё и приведите своих воинов к победе... или к поражению! Завоёвывайте провинции, защищайте их... и не останавливайтесь ни перед чем, ибо каждый враг и каждое сражение - это испытание Ваших умений и знаний: достаточно ли просто повести войско в битву? Сдастся ли Ваш враг или попросит мира? Достойна ли самурая отправка ронинов на обустройство засады? Не опозорит ли великого полководца наём ниндзи-убийцы?

Какую бы стратегию Вы не избрали, захват провинций есть и навсегда останется Вашим ключом к победе. Захватите достаточное количество провинций, установите контроль над территорией и Вы станете Сёгуном - военным правителем всей Империи Восходящего Солнца!



### Third Edition of a Classic Game

**Ikusa™** was first published by Milton Bradley as part of the popular Gamemaster series of games. Originally released as Shogun in 1986, it was later released as Samurai Swords in 1995, and once again the game finds itself with a new name.

This latest edition features updated components and fresh art that breathe new life into the game. We hope you enjoy playing it as much as we do.



## Оглавление

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Цель игры. ....                          | 3  |
| Компоненты .....                         | 4  |
| Подготовка к игре. ....                  | 10 |
| Последовательность хода. ....            | 12 |
| 1. Планирование. ....                    | 12 |
| 2. Определение очередности хода. ....    | 12 |
| 3. Строительство. ....                   | 13 |
| 4. Наем войнов. ....                     | 13 |
| 5. Наем ронинов. ....                    | 15 |
| 6. Наем ниндзя. ....                     | 16 |
| 7. Ведение войны .....                   | 17 |
| Фаза А. Перемещение армий даймё. ....    | 18 |
| Фаза В. Объявление первых сражений. .... | 19 |
| Фаза С. Сражения. ....                   | 20 |
| Фаза D. Завершающие перемещения. ....    | 27 |
| 8. Удаление Ронинов. ....                | 28 |
| 9. Сбор коку. ....                       | 28 |
| Условия победы. ....                     | 28 |
| Правила для двух игроков. ....           | 29 |
| Правила “быстрой” игры. ....             | 29 |

## Цель игры

Победителем станет игрок, который первым возьмёт под контроль 35 провинций. Все игроки начинают кампанию с одинаковым количеством провинций. Чтобы получить под свой контроль больше провинций, Вам нужно отвоевать их у оппонентов.

Как это сделать? Начните с планирования бюджета. Нужно ли Вам нанять больше отрядов? Или будет достаточно смертоносного ниндзя, чтобы устранить врага? Решать только Вам. Не забывайте, что победа зависит от правильной расстановки войск и умелого планирования бюджета. Также понадобится немалая толика удачи, чтобы выкинуть на кубиках нужные Вам числа, уничтожить отряды оппонентов и завоевать провинцию.

Не стоит забывать и про дипломатию. Это крайне важный элемент стратегии победы. Изучите свою начальную позицию, договоритесь хотя бы с одним из оппонентов о перемирии или век Вашего правления будет короток. Держите врагов близко, а друзей ещё ближе: доверять в этой игре можно только одному человеку - себе самому!

## Компоненты

- 1 Игровое поле
- 1 Книга правил
- 5 Справочных листов
- 5 Карт армий
- 5 Чаш полководцев
- 1 Общая чаша
- 10 Замков
- 5 Замковых укреплений
- 30 Фишек коку
- 30 Фигурок Ронинов
- 1 Фигурка Ниндзя
- 5 Знаков очередности хода
- 72 Карты провинций
- 12 Фишек атаки
- 1 Лист со знаками армий
- 6 двенадцатигранных кубиков
- 5 наборов разного цвета по 72 фигурки\*



\*Каждый из наборов содержит 36 Асигару копейщиков, 9 Асигару стрелков, 9 Самураев с мечами, 9 Самураев с луками, 6 Знаменосцев, и 3 Даймё.



## Игровое поле

Игровое поле представляет собой изменённую карту феодальной Японии. Буквы на картинке расставлены для наглядности приводимых в этом разделе примеров.

**Острова:** На карте отображены три больших острова: Хонсю (Honshu), Сикоку (Shikoku) и Кюсю (Kyushu). Эти острова обозначены только на картинке. На игровом поле они не обозначены.

**Провинции:** Провинции разделены между собой тонкими чёрными линиями. Каждая провинция - это отдельная территория. Запомните, что в игре присутствуют две провинции с названием Ава (Awa): одна (буква "А") находится на острове Сикоку, другая ("В") - на острове Хонсю.

**Соседние провинции:** Вы можете переместить отряд только в соседние его текущему положению провинции, а атаковать - только из соседних с атакуемой провинций. Провинции, имеющие общую границу, считаются соседними друг с другом. К примеру: провинции Козуке (Kozuke) ("С") и Эчиго (Echigo) ("D") считаются соседними; в то время как провинции Козуке ("С") и Симоса (Shimosa) ("Е") не являются соседними.

**Морские линии:** Синие линии, соединяющие между собой некоторые провинции через водные пространства, считаются морскими линиями. Провинции, соединённые морскими линиями, считаются соседними друг другу. К примеру: провинции Ики (Iki) ("F") и Нагато (Nagato) ("G") считаются соседними друг другу, в то время как Ики ("F") и Бузен (Buzen) ("H") - нет.

## Отряды

Каждая пластиковая фигурка представляет собой отряд японских воинов эпохи Сэнгоку. Далее Вы найдёте краткую справку об отрядах, представленных в игре. Число возле параметра “Атака” обозначает результат, который необходимо получить этому отряду на кубике для уничтожения вражеской боевой единицы. Результат должен быть равен или быть меньше, чем параметр атаки наступающего отряда.



### Даймё: Атака 6

Даймё - крупнейшие феодалы, под чьим командованием находились огромные армии воинов. Фигурки даймё не помещаются на игровое поле; вместо этого, даймё помещается на карту своей армии. Даймё и все фигурки на такой карте армии представляют собой единое целое и обозначаются на игровом поле одним-единственным знаком армии.

Фигурка даймё - это сам даймё и его свита, которые все вместе считаются за отряд. Охраняйте даймё как зеницу ока: потеряете всех даймё под своим подчинением и игра для Вас окончена!



### Самурай-лучник: Атака 6

Отряды опытных воинов, чьё смертоносное умение стрельбы из лука и грамотное тактическое расположение позади основных сил не оставляли врагу и шанса на победу.



### Асигару-стрелок: Атака 4

Отряды неопытных крестьян, на вооружении которых находятся аркебузы. Несмотря на то, что эти ружья обладали большей пробивной силой, чем луки, они проигрывали последним в точности и скорости перезарядки. Поэтому стрелки имеют меньшую боевую ценность, чем лучники.



### Самурай-мечники: Атака 5

Отряды элитных самураев. С мечом в руках и Кендо, знанием, более известным как Путь Меча, в голове с самого своего рождения, мечники становились отличными воинами. Это бойцы ближнего боя.



### Ронин: Атака 5

Самурай без хозяина. Ронин. Наёмник, чья лояльность господину закачивалась одновременно с битвой. Ронины в вашей армии - это наёмники. Вы можете “нанять” двух или более ронинов неограниченное количество раз за игру, но каждый ронин остаётся у Вас на службе только один раунд. В ближнем бою Ваши Ронины сражаются плечом к плечу с мечниками.



### Асигару-копейщик: Атаках 4

Отряды крестьян, вооружённые длинными копьями “Яри”. Как и мечи, яри - это орудия ближнего боя; но в соответствии с историческими реалиями, асигару не умели обращаться с копьём также, как самурай - со своим мечом. Так что копейщики менее эффективны в бою, чем самурай-мечники.



## Карты Армий

Ваша Карта армии разделена на три секции. На каждую секцию Вы можете поместить по одной армии даймё. Надпись японскими иероглифами на каждой секции - клановое имя определённого даймё.

Чтобы усилить армии даймё, добавьте на свою карту отряды; чтобы отобразить потери, понесённые во время битвы, снимите отряды с карты.

## Знаки армии/опыта

У каждого игрока в наличии есть три пластиковых знака армий и три пластиковых знака опыта (фигурки с флагами). Для каждой из трёх армий предусмотрены свои знак армии и опыта (у обоих знаков схожие основания фигурки и изображения на флаге).

### Знаки армий

Три фигурки на плоской базе (основе) - это знаки армий Ваших даймё. Так как Ваши даймё командуют большими армиями, отряды каждого из них располагаются на карте армии, в то время как соответствующий знак армии помещается на игровое поле, тем самым отображая позицию армии даймё на игровом поле.



### Знаки опыта

Три фигурки с колышком под базой - это знаки опыта Ваших даймё. Эти колышки вставляются в пронумерованные отверстия на Вашей карте армии. Побеждая в сражениях, Ваш даймё получает опыт. Перемещение знака опыта вправо помогает отследить рост уровня даймё. После нескольких побед уровень даймё вырастет на единицу, что придаст его армии больше мобильности и военной мощи!



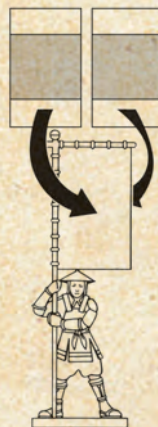
Опыт даймё подробно рассмотрен в *Этапе 7: "Ведение войны"*.

## Приклеивание картинок к знакам армии/опыта

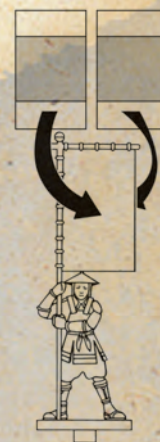
Перед началом первой игры Вам необходимо приклеить картинки к знакам армии и опыта (30 фигурок).

Распределите знаки по цвету. Затем выберите один цвет и сделайте всё в соответствии с инструкциями.

### Знак армии



### Знак опыта



1. Разделите знаки по парам в соответствии с формой базы: две фигурки с круглой, две с квадратной и две с шестиугольной базами.
2. Отыщите 12 соответствующих пластиковым значкам наклеек на флаги на листе с картинками. Обратите внимание, что для каждого цвета предусмотрено три различных варианта картинок - по одному варианту для каждой формы основания (базы).
3. Наклейте четыре картинки на фигурки с круглыми базами соответствующего им цвета - по одной картинке на каждую сторону обоих флагов (смотрите изображение). Затем приклейте четыре картинки на фигурки с квадратными базами соответствующего цвета. И, наконец, приклейте соответствующие четыре картинки на фигурки с шестиугольной базой соответствующего цвета.



## Ниндзя

У ниндзя особая роль. Он может попытаться убить вражеского даймё в текущем раунде либо узнать планы Вашего оппонента в начале следующего раунда.



## Коку

Красные пластиковые фишки - это коку. В феодальной Японии, коку определялся как среднее количество риса, потребляемое одним взрослым человеком в течение года. Количество коку показывало, насколько человек богат и сколько у него власти. В этой игре коку имеет примерно аналогичное значение.

Одна фишка - это тысячи коку. Во время *Этапа 1: "Планирование"*, вы должны будете поместить эти фишки в одно или более отделений в Вашей чаше полководца, чтобы купить или получить определённые привилегии. По окончании раунда, Вы должны будете собрать определённое количество коку со своих провинций, чтобы у вас было что тратить в следующем раунде.



## Фишки атаки

Используйте фишки атаки, чтобы отметить те провинции, на которые Вы планируете напасть во время *Этапа 7: "Ведение Войны"*. Фишка атаки помещается на границу между провинцией с войсками нападающего и провинцией-целью. Стрелка на фишке должна указывать в сторону провинции-цели.



## Замки

В феодальной Японии даймё строили замки, чтобы защититься от атак враждебных соседей. Стройте замки, чтобы усилить защиту своих провинций.



## Крепости

Чтобы построить крепость, Вам нужно добавить каменное основание к уже построенному замку. Возведённая крепость усиливает защитные параметры замка.



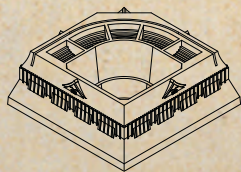
## Карты провинций

В комплект с игрой входят 68 карт провинций - по одной карте на каждую провинцию. На каждой такой карте отображено игровое поле. Красным цветом выделена провинция, к которой относится данная карта.



## Чаши полководцев и Справочные листы

Каждому игроку полагается своя чаша полководца и справочный лист. Этот лист вставляется в чашу, и тем самым игрок получает комбинацию чаши и листа.



| PLANNING REF |    |    | ACTION REF |    |    | COMBAT REF |    |    |
|--------------|----|----|------------|----|----|------------|----|----|
| Platoon      | 1  | 1  | Platoon    | 1  | 1  | Platoon    | 1  | 1  |
| Company      | 2  | 2  | Company    | 2  | 2  | Company    | 2  | 2  |
| Battalion    | 3  | 3  | Battalion  | 3  | 3  | Battalion  | 3  | 3  |
| Regiment     | 4  | 4  | Regiment   | 4  | 4  | Regiment   | 4  | 4  |
| Division     | 5  | 5  | Division   | 5  | 5  | Division   | 5  | 5  |
| Army         | 6  | 6  | Army       | 6  | 6  | Army       | 6  | 6  |
| War          | 7  | 7  | War        | 7  | 7  | War        | 7  | 7  |
| Peace        | 8  | 8  | Peace      | 8  | 8  | Peace      | 8  | 8  |
| Victory      | 9  | 9  | Victory    | 9  | 9  | Victory    | 9  | 9  |
| Defeat       | 10 | 10 | Defeat     | 10 | 10 | Defeat     | 10 | 10 |
| End          | 11 | 11 | End        | 11 | 11 | End        | 11 | 11 |

**Чаша:** в большом отделении чаши лежат Ваши отряды (когда они не стоят на игровом поле или на карте армии). Пять меньших по размеру отделений в передней части чаши предназначены для распределения коку во время *Этапа 1: "Планирование"*.

**Лист:** с помощью справочного листа Вы не только сможете освежить в памяти информацию о последовательности хода, боёв и стоимости отрядов, но также скрыть от оппонентов планируемые Вами действия (распределение коку)!

## Общая чаша

Общая чаша представляет собой сосуд, из которого участники покупают или вытягивают фигурки и коку.



## Знаки очередности хода

В состав игры входят пять знаков очередности ходов. На каждом из них нарисована цифра (1, 2, 3, 4 или 5). Во время подготовки к игре и во время каждого раунда, каждый игрок берёт такой знак для определения очередности хода.

## Кубик

Бросайте кубик для определения результата боя или атаки ниндзя.



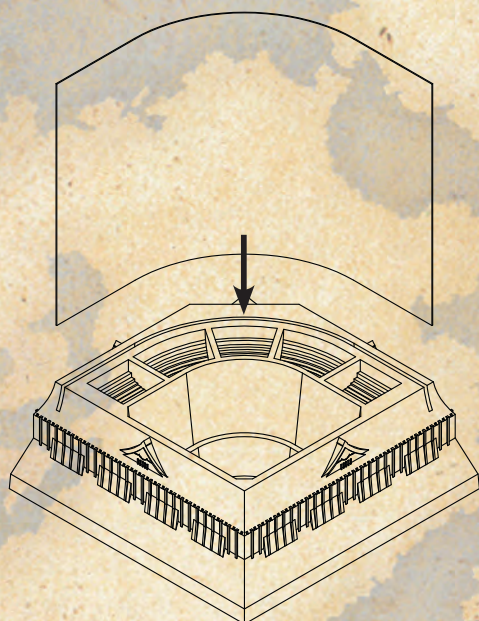
# Подготовка к игре

Подготовка к игре осуществляется следующим образом:

## 1. Подготовьте чаши полководцев

Возьмите чашу полководца и поставьте её перед собой. Затем возьмите все пластиковые отряды одного цвета и положите их в большое отделение Вашей чаши. Все игроки должны осуществить те же операции.

Возьмите справочный лист, который соответствует цвету Ваших отрядов. Поместите его аккуратно в чашу полководца, лицом к себе. Все игроки должны сделать то же самое.



## 2. Подготовьте общую чашу

Подготовьте общие компоненты и положите их в общую чашу - замки, каменные основания, ронинов, кубики, коку, фишки атаки и ниндзя. Затем положите чашу около игрового поля. В течение игры Вы будете брать и возвращать компоненты в эту чашу.

## 3. Подготовьте карты армий

Возьмите карту армий, которая соответствует цвету Ваших отрядов. Поместите карту армии напротив чаши полководца. Затем разместите свои отряды из чаши полководца на карту армии как описано ниже. Все игроки должны сделать тоже самое.

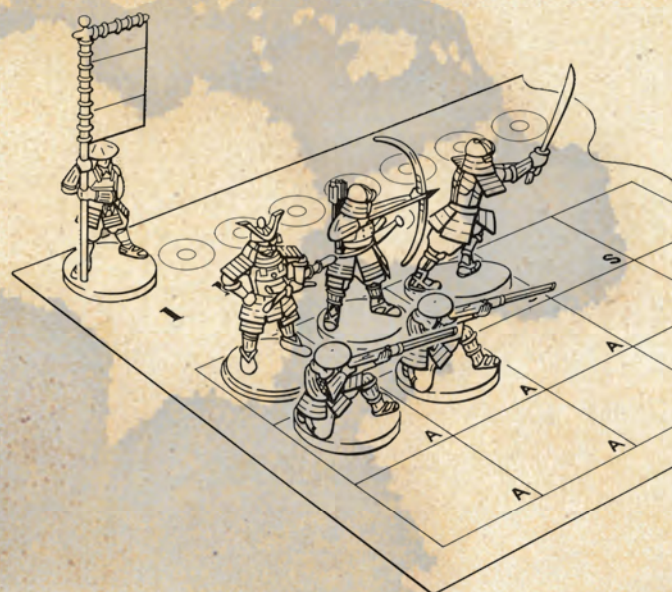
**Знаки опыта:** Возьмите три фигурки с колышком - это знаки опыта. Поставьте фигурку каждого типа на соответствующее ей место на карте армии, затем вставьте фигурку в крайнее левое отверстие (обозначено "1") данной секции.

**Даймё:** Возьмите три фигурки даймё и поместите по одной фигурке в каждую секцию, в квадраты с буквой "D" (место для даймё). Каждая из трёх секций предназначена для отдельной армии отдельно взятого даймё.

**Самурай-лучники и самурай-мечники:** Возьмите трёх лучников и трёх мечников. Поместите по одному лучнику и мечнику в каждую армию, в крайние левые квадраты с буквой "S" (для самураев). Поместите по одному отряду в квадрат.

**Асигару-стрелки:** Возьмите шестерых стрелков. Поместите по два стрелка в каждую армию, в квадраты с буквой "A" (для Асигару). Поместите по одному отряду в квадрат.

**Лимит отрядов:** в одной армии не может быть больше одного даймё, четырёх самураев любого типа и 10 асигару любого типа. Ваши даймё всегда должны оставаться в квадратах "D" на карте армии (если только они не были убиты во время битвы). Самураи (лучники и мечники) всегда должны оставаться в квадратах "S", а асигару (стрелки и копейщики) - в квадратах "A".



После того, как подготовка будет завершена, все три секции на листах армий будут выглядеть так, как указано на картинке.

#### 4. Распределите карты провинций

Удалите четыре пустых карты из колоды и отложите их (но сохраните их на будущее, чтобы заменить повреждённые или утерянные карты).

Перемешайте карты провинций, затем начните раздачу карт лицом вниз, по одной каждому игроку. Раздайте все карты так, чтобы каждому участнику досталось одинаковое количество карт. Раздача ведётся таким образом даже при участии в игре четырёх лиц. В игре с тремя или пятью участниками, разместите оставшиеся не розданными карты около игрового поля лицом вверх. Эти карты обозначают неразведанные (незавоеванные) провинции. Игроки должны завоевать эти провинции, чтобы получить карты этих провинций во владение.

Поместите свои карты провинций рядом с собой. Эти карты обозначают провинции, которыми Вы владеете в начале игры.

#### 5. Займите ваши провинции

Поместите по одному асигару-копейщику в каждую Вашу провинцию. Все игроки должны проделать аналогичные действия одновременно с Вами.

#### 6. Возьмите знаки очередности хода

Количество знаков очередности хода варьируется в зависимости от количества игроков. В игре с двумя или четырьмя участниками, удалите знак с цифрой “5”. В игре с тремя участниками - знаки с цифрами “4” и “5”. Все удалённые знаки должны быть помещены в коробку из-под игры.

Переверните знаки лицом вниз и перемешайте. Каждый игрок должен вытянуть один знак случайным образом. Цифры указывают на очередность хода игроков на весь остаток подготовки к игре (игрок с цифрой “1” на знаке ходит первым, игрок с цифрой “2” - вторым и так далее).

Возьмите знак и положите его напротив себя лицом вверх.

#### 7. Распределите коку

Каждый игрок суммирует количество находящихся в его владении карт, и делит получившуюся сумму на 3. Любой остаток сгорает. Полученный результат - это то количество коку, которое берёт себе игрок. К примеру, если у Вас 13 карт провинций на руках, то при делении на 3, Вы получите результат равный 4 1/3. Отбросьте остаток и получите целое число 4. Это то количество коку, которое получаете Вы.

#### 8. Разместите первые подкрепления

Теперь каждый игрок должен разместить первые подкрепления в соответствии с очередностью хода, чтобы усилить свои позиции.

**Разместите асигару-копейщиков:** каждый игрок берёт по 12 асигару-копейщиков из своей чаши полководца. В соответствии с очередностью хода, каждый игрок помещает по два копейщика в любой регион, но только в те, которыми он владеет и в которых он ещё не размещал подкрепления. Продолжайте осуществлять действия до тех пор, пока на игровом поле не будут размещены все асигару-копейщики.

**Разместите знаки армий:** после размещения копейщиков, каждый игрок должен взять три знака армий, принадлежащих ему. В соответствии с очередностью хода, каждый игрок помещает один знак армии в любую провинцию, но только в те, которыми он владеет и на которые ещё не был помещён знак армии. Продолжайте осуществлять процедуру до тех пор, пока на игровом поле не будут размещены все три знака армий каждого игрока.

#### 9. Соберите знаки очередности хода

Соберите знаки очередности хода и уберите их, они ещё вам понадобятся.

#### Формирование союзов

Несмотря на то, что дипломатия и формирование союзов полноценно не раскрыты в настоящей книге правил, эти два звена могут стать ключевыми элементами Вашей стратегии победы. Вы можете сформировать союз с Вашими оппонентами на любых условиях и на любую продолжительность. К примеру, Вы и оппонент можете заключить перемирие на один раунд игры. Такой договор позволит Вам сфокусировать свои силы на одном направлении, при этом не опасаясь атаки с тыла или с фланга. Но будьте осторожны! Победить в игре может только один, так что особо не рассчитывайте на союз: в одну секунду Вы можете праздновать победу над своим врагом, в другую - рискуете увидеть блик на гладкой поверхности клинка, вонзающегося в грудь Вашего последнего даймё!

## Этапы

Игра состоит из раундов. Каждый раунд делится на девять этапов. Каждый игрок в рамках одного этапа осуществляет действия одновременно с другими игроками (за исключением *Этапа 7: “Ведение войны”*). Каждый игрок в рамках своего хода во время этапа “Ведение войны” завершает все четыре фазы, и только после этого передаёт право хода другому игроку в соответствии с очередностью, установленной на *Этапе 2: “Определение очередности хода”*.

### Этапы

1. Планирование
2. Определение очередности хода
3. Строительство
4. Наём отрядов
5. Наём Ронинов
6. Наём Ниндзя
7. Ведение Войны
  - Фаза А. Перемещение армий даймё
  - Фаза В. Объявление первых сражений
  - Фаза С. Сражение
  - Фаза D. Завершающие перемещения
8. Удаление Ронинов
9. Сбор коку

### Этап 1: Планирование

Во время этого этапа игроки распределяют коку в своих чашах полководцев, чтобы определиться с дальнейшим порядком действий. В правилах расписан эффект от того или иного пути распределения коку.

Все игроки тайно распределяют коку, скрывая процесс распределения за справочными листами. Распределите все коку (и не оставляйте что-либо на следующий раунд)

по пяти отделениям в чаше полководца: очередность хода, строительство, наём отрядов, наём ронинов и наём ниндзя.

Отделение “Строительство” имеет ограничение по количеству коку, помещенного в него: вы можете поместить в это отделение либо две фишки коку, либо ничего. Другие отделения не имеют количественного ограничения, но помните, что во время *Этапа 4: “Наём отрядов”*, Вы сможете нанять столько отрядов (можно и меньше), сколько у Вас во владении провинций.

После того, как все игроки распределяют коку, они должны одновременно развернуть свои чаши так, чтобы оппонентам было видно их содержимое. Позвольте всем игрокам увидеть, как вы распределили коку.

**Использование ниндзя как шпиона:** если во время предыдущего раунда Вы наняли ниндзя, но не использовали его как убийцу, то можете использовать его во время этого этапа как шпиона, что позволит Вам увидеть распределение коку другим игроком до того, как Вы начнёте распределять коку. Подробности на стр. 17 (*Ниндзя как шпион*).

### Этап 2: Определение очередности хода

Каждый игрок берёт знак очередности хода для определения последовательности хода во время *Этапа 7: “Ведение войны”* текущего раунда. Игрок, который получает знак с цифрой “1” ведёт войну первым; игрок со знаком “2” ведёт войну вторым и так далее.

Игрок, который поместил наибольшее количество коку в отделение “Очередность Хода” получает право выбрать знак первым. Затем знак выбирает игрок, который поместил второе по величине количество коку в отделение “Очередность хода” и так далее. В случае, если игроки положили одинаковое количество коку в свои отделения “Очередности хода”, они должны разрешить между собой спорную ситуацию по вопросу очередности выбора знака. Если соглашение не было достигнуто, то эти игроки получают знак очередности хода случайным образом.

После того, как каждый игрок, который разместил коку в отделении “Очередность хода”, выбрал себе знак, наступает очередь игроков, которые не разместили коку в указанном отделении, и те случайным образом берут себе по одному из оставшихся знаков.

После того, как все игроки взяли себе по знаку, каждый из них помещает эти знаки напротив себя лицом вверх и возвращает помещённые ранее в отделение “Очередность хода” коку обратно в общую чашу.

### Этап 3: Строительство

Во время этого этапа каждый игрок, который положил два коку в отделение “Строительство”, получает возможность построить один замок или одну крепость в одной из своих провинций. Вы не можете построить более одного замка или одной крепости за раунд. Все игроки осуществляют строительство одновременно.

Если Вы ранее поместили два коку в отделение “Строительство”, то сейчас самое время вернуть эти коку в общую чашу. Затем Вы можете взять один замок или одно каменное основание из общей чаши, и разместить его в одной из провинций в соответствии с инструкциями:

- Если Вы построили замок, то разместите его в любой принадлежащей Вам провинции, в которой ещё не построен замок или крепость;
- Если Вы построили крепость, то разместите каменное основание под знаком замка, который уже находится в принадлежащей Вам провинции.

Если возникает ситуация, когда не всем игрокам может достаться замок или каменное основание, то игроки должны осуществлять строительство согласно порядку очередности хода: игрок со знаком “1” строит первым, “2” - вторым и так далее. Игроки, которым не удалось осуществить строительство в связи с нехваткой необходимых элементов, должны положить два коку обратно в общую чашу и ничего не получить взамен.

Замок или крепость не могут быть разрушены или перемещены из провинции. Игрок, который владеет провинцией, владеет и замком, и крепостью в независимости от того, кто построил их или завоевал провинцию с замком или крепостью.

Правила по замкам и крепостям подробно расписаны на стр. 22 - *Бонусы обороняющейся стороны*.

### Этап 4: Наём отрядов

Во время этого этапа, каждый игрок, который положил коку в отделение “Наём Отрядов” имеет право нанять (купить) дополнительные отряды - лучников, мечников, стрелков и копейщиков - из своей чаши. Затем игроки размещают нанятые отряды в свои провинции или на свои карты армий. Все игроки должны одновременно:  
1) Осуществить наём отрядов; 2) Разместить отряды.

В каждом раунде можно разместить только по одному отряду в каждую провинцию. Вы сможете нанять столько отрядов (можно и меньше), сколько у Вас

во владении провинций. К примеру, у Вас во владении 8 провинций, так что Вы сможете нанять до 8 отрядов в течение этого этапа.

**Наём отрядов:** игрок, который поместил коку в отделение “Наём Отрядов”, одновременно с другими игроками принимает решение о том, какие отряды он хочет нанять. Затем все игроки возвращают все коку, которые они поместили в указанное отделение, обратно в чашу, а нанятые отряды ставят прямо напротив себя.

За одно коку в отделении “Наём Отрядов”, Вы можете нанять:

- 1 самурая-лучника;
- 1 самурая-мечника или 1 асигару-стрелка;
- 2 самураев-мечников;
- 2 асигару-стрелков;
- 3 асигару-копейщиков.

Если Ваша чаша пуста, то это значит, что Вы не можете нанять больше отрядов, пока Ваши войска не понесут потери в бою (убитые отряды возвращаются в Вашу чашу, чтобы в дальнейшем Вы смогли их нанять, но уже как новые отряды).

**Размещение нанятых отрядов:** после того, как Вы наняли все необходимые отряды, одновременно с другими игроками Вы должны разместить нанятые отряды на принадлежащих Вам картах армий или в своих провинциях. Таким образом Вы создаёте или дополняете существующие войска или пополняете свой комплект ещё одной (или более) армией.

В течение раунда в одну провинцию может быть размещён только один отряд. Размещение нанятого отряда на карту армии, чей знак располагается в провинции, считается за размещение одного нанятого отряда в провинцию за раунд.

**Лимит содержания:** в провинции не может быть размещено более пяти постоянных (регулярных) отрядов. Помните, что Вы не можете превысить указанный лимит, когда размещаете нанятые отряды в провинции. Также, Вы не можете поместить на карту армии больше отрядов, чем может быть размещено на этой карте (один даймё, 4 самурая и 10 асигару).

При подсчёте лимита содержания не учитываются знаки армий, ронины, замки, крепости или бонусные отряды обороны от замка/крепости при выступлении последних как части армии или войск провинции. Это не регулярные отряды.

## Разница между армиями и провинциальными войсками

### Местоположение

**Армия:** Армия всегда размещается на карте армии и никогда - на игровом поле. Чтобы отобразить присутствие армии на игровом поле, используйте соответствующий знак.

**Провинциальные войска:** всегда располагаются на игровом поле, и никогда - на карте армии. В каждой провинции у Вас может быть не более одного такого войска.

### Размер

**Армия:** всегда возглавляется даймё. Помимо даймё, в армии может быть до 14 регулярных отрядов\*: 4 самурая (в квадратах с буквой "S") и 10 асигару (в квадратах с буквой "A").

**Провинциальные войска:** Провинциальные войскае могут состоять из любого сочетания регулярных отрядов в количестве не более пяти штук в сумме. В состав провинциального войска не может быть включён даймё.

\* В состав регулярных войск не входят ронины и бонусные отряды замков/крепостей.

### Перемещение

**Армия:** в обоих фазах ("A" и "D") этапа "Ведение войны", армия может переместиться через количество провинций равное или меньшее уровню опыта даймё (уровень опыта "2" - армия может переместиться через две провинции и т.д.).

**Провинциальные войска:** во время фазы "D" того же этапа, отряды могут переместиться в соседнюю провинцию.

### Сражение

**Армия:** во время фазы "C" этапа "Ведение войны", армия может осуществить количество атак равное или меньшее уровню опыта даймё. Опытные даймё (уровень 2, 3 или 4) имеют возможность дополнительного перемещения в течение этой фазы (смотри страницу 23 - *Опытные даймё в сражении*).

**Провинциальные войска:** во время фазы "C", войско может осуществить одну атаку. Войско не может перемещаться во время этой фазы.

### Разделение (дробление) армий и войск

**Армия:** может быть раздроблена во время фаз "A", "C" и "D" этапа "Ведение войны" для размещения гарнизона в пустой провинции или для завоевания соседней пустой провинции во время фазы "D".

**Провинциальные войска:** войско может быть раздроблено для перемещения отделившихся частей в соседние провинции во время фазы "D" этапа "Ведение войны".



## Этап 5: Наём ронина

Во время этого этапа, каждый игрок, положивший коку в отделение “Наём ронина”, имеет право “нанять” ронинов, а затем секретно разместить их в одной или более провинций как часть провинциальных войск. Игроки должны одновременно осуществить как наём ронинов, так и их секретное размещение в провинциях.

**Наём Ронина:** возьмите по два ронина из общей чаши за каждое коку, помещённое в отделение “Наём Ронина” Вашей чаши полководца, и поместите нанятых ронинов напротив себя. Все игроки проделывают то же самое. После найма ронинов все игроки должны вернуть потраченные коку в общую чашу.

Если в общей чаше недостаточно ронинов для всех игроков, то наём осуществляется в порядке очередности хода: игрок со знаком “1” осуществляет наём первым и так далее. Все игроки, которые не смогли нанять ронинов, теряют возможность нанять ронинов и должны вернуть коку из этого отделения в общую чашу.

**Размещение нанятых ронинов:** После того, как все игроки закончат наём ронинов, они тайно размещают их на игровом поле в соответствии с инструкциями:

1. Решите, в какую провинцию или провинции Вы хотите поместить ронинов. Затем возьмите в закрытую выбранные карты провинций из стопки. Положите карты напротив себя лицом вниз;
2. Поместите на каждую взятую карту провинций необходимое Вам количество ронинов;

**Лимит содержания:** Вы можете разместить то количество ронинов, которое не превышает и не равно количеству регулярных отрядов в армии и/или провинциальном войске, к которому эти ронины присоединяются (не забудьте посчитать даймё как отряд в армии).

Примеры лимита содержания: в провинции, занятой армией из 10 отрядов (9 отрядов регулярной армии + даймё), Вы можете разместить не более 9 отрядов ронинов. В провинции, занятой провинциальным войском из 5 отрядов, Вы можете разместить не более 4 отрядов ронинов. В провинции, в которой одновременно располагаются 11 отрядов армии и 3 отряда провинциальных войск, Вы можете разместить не более 12 отрядов ронинов - 10 по линии армии и 2 по линии провинциальных войск.

При подсчёте лимита игнорируйте знаки армий, замки или крепости. Также, при подсчёте лимита не берите в расчёт временные бонусные отряды, которые даёт замок или крепость.

**Время раскрытия спрятанного ронина:** раскрыть спрятанного ронина можно только при подготовке его к атаке, защите или перемещению. Чтобы раскрыть ронина, поверните карту провинции лицом вверх, затем поместите отряды ронинов с атакующей, защищающейся или перемещающейся армией (на карту армии) или провинциальным войском (на провинцию на игровом поле).

Если Ваш ронин присоединился к армии, поместите его на карте армии под квадратами. В квадратах могут находиться только даймё и регулярные части.

## Преимущества Ронина

Ронины чаще всего используются для осуществления скрытого нападения на врага. После найма они тайно размещаются в провинциях и их местоположение остаётся неизвестным для противника вплоть до атаки, защиты или перемещения ронинов. Элемент неожиданности плюс высокий показатель атаки равный 5 делает из ронинов хоть и временных, но крайне могущественных союзников.

Если на этапе 4: “Наём Отрядов” Вы можете нанять и разместить только по одному регулярному отряду в каждую провинцию, то во время Этапа 5: “Наём Ронинов” можно разместить несколько ронинов в одной провинции. Ввиду того, что ронины - временные отряды, они могут быть добавлены в армию или провинциальное войско не нарушая правила по лимиту содержания.

## Недостатки Ронина

Ронины не могут перемещаться или сражаться самостоятельно; они должны быть составной частью армии или провинциального войска. Также, ронин нанимается на срок не более одного раунда: они остаются в игре до *Этапа 8: “Удаление Ронинов”*, во время которого игроки отправляют ронинов обратно в общую чашу.



## Этап 6: Наём Ниндзя

Ниндзя может быть использован для осуществления попытки убийства вражеского даймё в этом раунде, либо для осуществления шпионажа за распределением вражеского коку в следующем.

**Правило первого раунда:** игроки не могут отправить ниндзя на убийство даймё в первом раунде игры. Если Вы наняли ниндзя в первом раунде, то можете использовать его только как шпиона.

Если Вы наняли ниндзя, то Вам не обязательно немедленно принимать решение об использовании его услуг, это можно сделать позже.

Игрок, который поместил наибольшее количество коку в отделение “Наём Ниндзя”, получает право найма ниндзя. Этот игрок возвращает все коку, помещённые в указанное отделение, обратно в общую чашу и забирает фигурку ниндзя. Другие игроки обязаны вернуть коку, помещённые в отделение Наём Ниндзя, обратно в общую чашу. Эти игроки не получают ничего взамен.

Если игроки заплатили одинаковую наибольшую цену за наём ниндзя... то никто не может его! Все игроки возвращают коку из своих отделений Наём Ниндзя обратно в общую чашу.

## Ниндзя как убийца

У ниндзя-убийцы есть только одна попытка на убийство вражеского даймё в раунде; попытку убийства можно осуществить в фазы “А”, “В” и “D”  
*Этап 7: “Ведения войны”* любого игрока.

Перед тем, как отправить ниндзя на убийство даймё, объявите, какого именно даймё Вы хотите убить. Затем бросьте кубик:

- Если Вы получили 8 или меньше - то атака удалась. Ваш оппонент должен следовать инструкциям в части *Убитый Ниндзя Даймё*.
- Если Вы получили 9 или больше - то атака провалилась. Теперь противник получает право на атаку одного из Ваших даймё! Ваш оппонент должен бросить кубик:
  - Если оппонент получил 9 или больше, то месть удалась! Оппонент выбирает одного из даймё нанимателя ниндзи, и последний должен следовать инструкциям в части *Убитый Ниндзя Даймё*.
  - Если оппонент выбросил 8 или менее, то месть провалилась.

После броска кубика ниндзя возвращается в общую чашу. Ниндзя остаётся вне игрового поля до найма в следующем раунде.

## Убитый ниндзя даймё

Если Ваш даймё был убит, положите его на бок на карте армии. Затем положите на бок соответствующий знак армии на провинции на игровом поле.

Убитый даймё не может двигаться, атаковать или защищаться в течение всего текущего раунда. В течение этого времени, армия не может перемещаться или атаковать, но если она атакована, то может защищаться.

В конце текущего раунда, следуйте нижеуказанным правилам в той части, которая соответствует настоящему положению дел, а именно выжила ли армия даймё после сражения или нет.

## Назначение заместителя убитого ниндзей даймё:

Если хотя бы один отряд армии дожил до конца раунда, то Вы получаете право назначить заместителя убитого даймё в начале следующего раунда, но должны сделать это до *Этапа 1: “Планирование”*. Назначение заместителя осуществляется следующим образом:

1. Выберите любой один отряд в армии убитого даймё, и поместите его в чашу полководца.
2. Верните убитого даймё и знак армии обратно в исходное положение. Для обозначения заместителя используется та же фигурка, что обозначала даймё.
3. Переместите знак опыта даймё в крайнее левое отверстие (с цифрой “1”).

**Потеря убитого даймё:** если армия Вашего убитого даймё была уничтожена в течение раунда, то даймё удаляется из игры! Поместите даймё, его знак армии и знак опыта в чашу полководца.

Если к концу текущего раунда даймё остался единственным отрядом в армии, то даймё также удаляется из игры.

**Игра для Вас заканчивается с утратой последнего даймё.** Более подробно смотрите пункт “*Ликвидация Оппонента*” на странице 22.



## Ниндзя как шпион

Если Вы не использовали ниндзя как убийцу, то можете использовать его как шпиона на следующий раунд. Ниндзя-шпион даёт возможность тайно от других игроков взглянуть на распределение коку противника до того, как Вы распределили свои!

Чтобы использовать ниндзя как шпиона, держите его напротив себя во время *Этапа 1: "Планирование"* следующего раунда игры. Затем осуществите следующее:

1. Подождите, пока все игроки распределят коку. Затем укажите на того игрока, за которым будет шпионить Ваш ниндзя. Этот игрок должен показать свою чашу полководца (но так, чтобы другие не увидели ее содержимое).
2. После того, как Вы изучите планы противника, распределите коку у себя. Игрок, за которым шпионил Ваш ниндзя, не может перераспределить коку.
3. После того, как Вы распределили коку, верните ниндзя в общую чашу. После этого все игроки раскрывают свои планы.

Если Вы не использовали ниндзя как шпиона или как убийцу, верните его в общую чашу после того, как Вы распределите коку.

## Этап 7: Ведение войны

Во время этого этапа, игроки ведут боевые действия против своих оппонентов или незанятых провинций. Этап "Ведение войны" - самая важная часть каждого раунда, кульминация всех событий, предшествовавших этому этапу.

### Последовательность военных действий

- A. Перемещение армий даймё
- B. Объявление первых сражений
- C. Сражение
- D. Завершающие перемещения

Каждый игрок обязан завершить все 4 фазы (от "А" до "D") этапа "Ведение войны" в порядке очередности хода. Игрок со знаком "1" проходит все 4 фазы первым; после того, как он завершит все 4 фазы, очередь переходит к игроку со знаком "2" и тот проходит все 4 фазы и так далее.

### Важнейшие понятия

Важнейшими понятиями этапа "Ведение войны" являются "принадлежность провинций", "гарнизоны" и "опыт даймё". Краткая справка по каждому из них дана ниже.

### Принадлежность провинций

Игроки могут перемещать отряды между соседними союзными провинциями. Войска могут нападать на вражеские провинции или на незанятые провинции из соседних союзных провинций, а также входить в незанятые провинции, чтобы завоевать их. Ниже Вы можете ознакомиться с описанием каждого типа провинций.

**Союзная провинция:** В провинции находится хотя бы один Ваш отряд. Вы являетесь владельцем провинции, то есть Вам принадлежит соответствующая карта провинции.

**Вражеская провинция:** В провинции находится хотя бы один отряд оппонента. Оппонент является владельцем провинции, то есть ему принадлежит соответствующая карта провинции.

**Незанятая провинция:** В провинции нет отрядов. У неё нет владельца по одной из двух причин: 1) Карта провинции не была распределена во время подготовки к игре между тремя или пятью участниками, и провинция "ждёт своего хозяина" или 2) Все нападающие или обороняющиеся отряды были уничтожены во время сражения, и ни один игрок ещё не вошёл в провинцию для ее захвата. Первый игрок, который войдёт в незанятую провинцию, автоматически завоёвывает её.

Во время фаз "А", "С" и "D", Вы не имеете права перемещать из провинции все отряды, тем самым оставляя ее провинцию незанятой. Для ознакомления с подробностями, см. "*Гарнизоны*".

### Гарнизоны

При выдвижении армии или провинциальных войск из провинции необходимо одновременно и поддержать лояльность людей к власти, и не оставить незащищённым тыл. Для этого нужно оставить один или несколько регулярных (не ронинов) отрядов из этой армии или провинциального войска в качестве **гарнизона**. Гарнизоны подробно рассмотрены в описании фаз "А", "С" и "D".

### Опыт даймё

Опыт даймё представляет собой знания и статус, которые даймё получает после успешного сражения. Он отображается на карте армии посредством соответствующего знака опыта. По мере роста опыта даймё, его армия получает возможность дальше перемещаться и чаще атаковать во время этапа "Ведение войны".

Даймё получает опыт после успешно проведённой атаки (не защиты) на вражеские (а не на незанятые) провинции. После одной или нескольких успешно проведённых атак, знак опыта этого даймё может быть перемещён на одно отверстие вправо сразу после заключительного сражения в текущем раунде игры.

## Фаза А: Перемещение армий даймё

Во время этой фазы, игрок, ведущий войну, может переместить одну или несколько подчинённых ему армий между соседними союзными провинциями. Провинциальные войска не могут перемещаться во время этой фазы.

Скорее всего, Вы захотите переместить свои отряды поближе к противнику (в соседнюю с вражеской или незанятой провинцию); может, Вы захотите отвести свои отряды подальше от будущего сражения или угрозы оногo; а может, Вы захотите переместить отряды в одну из провинций, чтобы получить подкрепления в виде провинциальных войск (см. ниже “Правила Перемещения”)

### Правила перемещения

Чтобы отображать перемещения каждой армии, Вам необходимо передвигать соответствующие знаки армий по игровому полю. Все отряды, входящие в состав армий, остаются на картах армий. В этой фазе для армий существуют следующие правила перемещения:

- Вы не можете перемещать армию в незанятую провинцию, потому что незанятые провинции - это вовсе не союзные провинции.
- Армия может перемещаться через количество провинций равное или меньшее уровню опыта даймё. К примеру, если уровень опыта даймё равен 3, то армия может переместиться через 3 провинции.
- Одновременно в провинции может находиться только один знак армии. Однако армия может переместиться через провинцию, занятую другой Вашей армией. Или армия “А” может войти и остаться в уже занятой армией “В” провинции, но только при условии, что армия “В” покинет месторасположение на том же ходу. При перемещении таким образом двух армий, Вы не имеете права совершать обмен отрядами между ними.
- Если Вы перемещаете армию из провинции и на покидаемой территории не остаётся провинциальных войск, то Вам необходимо оставить на такой территории гарнизон. Снимите один или несколько отрядов с Вашей карты армии и поместите отряд(ы) в эту провинцию. Во время этой фазы Вы не имеете права разделять армию для других целей.
- Если на карте армии осталось свободное место для отрядов, Вы можете переместить отряды из провинциальных войск в армию двумя способами: 1) В армию могут быть перемещены отряды из провинциальных войск, находящиеся с армией в одной провинции на начало раунда; 2) Когда армия перемещается на занятую провинциальными войсками территорию, она может забрать себе один или несколько отрядов из провинциальных войск этой территории. Чтобы переместить отряды, снимите их с провинции и переместите прямо на соответствующие квадраты соответствующей карты армии.

## Пример - Фаза А: Перемещение армий даймё



1. Ход синего игрока. У синего игрока в провинции Ямаширо (Yamashiro) есть один даймё с уровнем опыта [2] и его армия. Такая армия может переместиться через 2 союзных провинции.



2. Первой провинцией на пути армии синего игрока станет Оми (Omi); но так как Ямаширо после ухода армии станет незанятой провинцией, игроку, чтобы избежать этого, необходимо оставить в Ямаширо гарнизон. Игрок снимает одного стрелка и одного копейщика с карты армии (карта армии не отображена), помещает его в Ямаширо, и затем перемещает армию в Оми. Прибыв на территорию Оми, синий игрок принимает решение взять лучника и добавить последнего в армию, прямо на пустующий квадрат на карте армии.



3. Второй и последней остановкой на пути армии в этой фазе станет провинция Вакаса (Wakasa). И вот уже рукой подать до цели - соседней с Вакасой провинции Танго ("Tango").

## Фаза В: Объявление первых сражений

Во время этой фазы, игрок, который осуществляет ведение войны, объявляет о том, какие вражеские и незанятые провинции он собирается атаковать во время Фазы "С": Сражения.

В провинции, из которой Вы собираетесь атаковать, могут находиться армия, провинциальное войско или оба сразу. Вы можете объявлять о начале сражения с одним и тем же противником или о завоевании одной и той же незанятой провинции столько раз, сколько у Вас соседних с целью атаки провинций. Ваши атакующие армии и провинциальные войска сражаются по отдельности.

Специальное правило первого раунда: Вы не можете объявлять о начале сражения против даймё (знак армии), который находится во вражеской провинции, во время первого раунда игры. Это даёт игрокам возможность разобраться в ситуации на игровом поле и подтянуть основные силы к границам без риска потерять даймё.

### Как объявить о начале сражения

Поместите фишки атаки прямо на границе между провинцией с Вашими отрядами и провинцией-целью. Стрелка должна указывать на провинцию-цель. Чтобы обозначить морское вторжение (атака с моря), поместите фишку атаки на морскую линию и поверните фишку так, чтобы тупой конец стрелки смотрел на

провинцию с Вашими отрядами, острый - в сторону провинции-цели.

По желанию, Вы можете объявить о начале сражения с провинцией, отряды в которой также собираются атаковать; но после объявления о намерении провести сражение, Вы должны осуществить атаку во время фазы "С", если это возможно.

### Объявление об атаке из провинции с армией и провинциальным войском.

Если в провинции одновременно находятся и армия, и провинциальное войско, Вы можете обозначить атаку из этой провинции одним из трёх способов:

- 1) Армия и провинциальное войско могут атаковать по одиночке;
- 2) Армия и провинциальное войско могут атаковать противников, располагающихся в разных соседних провинциях, либо попытаться завоевать разные соседние незанятые провинции;
- 3) Армия и провинциальное войско могут атаковать одного и того же противника, располагающегося в соседней провинции, либо попытаться завоевать соседнюю незанятую провинцию. Армия и провинциальные войска сражаются по отдельности.

Чтобы объявить об атаке армией и провинциальным войском, поместите по фишке атаки на границу между провинцией-целью и провинцией с армией и провинциальным войском за каждую запланированную атаку. Стрелка должна указывать в сторону провинции-цели. Фишки будут удалены во время фазы "D": "Последние перемещения".

### Пример - Фаза В: Объявление первых сражений



1. Сейчас ход синего игрока. Он планирует атаковать провинцию Танго на севере и Кавати (Kawachi) на юге.



2. Синий игрок помещает фишки атаки на игровое поле, показывая, какие отряды пойдут в наступление и какие провинции будут ими атакованы. На севере игрок помещает две фишки атаки между провинциями, показывая, что и армия, и провинциальные войска будут атаковать провинцию Танго из Вакасы. На юге игрок помещает фишки атаки на двух границах, обозначая, что провинциальные войска из провинций Ямато (Yamato) и Ямаширо будут атаковать провинцию Кавати.

## Фаза С: Сражение

Во время этой фазы атакующий игрок ведёт боевые действия против каждой провинции-цели. Завоевание незанятых провинций осуществляется по-другому.

Атакующий игрок ведёт один бой за раз в любом порядке. Участие в битве принимают все отряды армии или провинциального войска.

Обороняющийся игрок противостоит атакующим всеми отрядами, находящимися в провинции-цели. Это правило действует также и в случае, когда на провинцию нападают армия и провинциальные войска “одновременно”.

**Атаки армий опытных даймё:** армия опытного даймё (армия, которая может осуществить больше, чем одну атаку) использует все свои атаки, прежде чем передать право на сражение следующей армии. Опыт даймё рассмотрен более подробно на странице 23: “Опытные даймё в бою”.

**Незанятые провинции:** так как в незанятых провинциях отсутствуют какие-либо отряды, Вы можете захватить такую провинцию без боя. Перемещение в соседнюю незанятую провинцию в эту фазу разрешено только армиям опытных даймё, у которых, между

прочим, при этом ещё остаётся право атаковать в этом раунде (смотри “Опытные даймё в бою” на странице 23). Перемещение в незанятую провинцию другими Вашими силами (армиями и провинциальными войсками соседних провинций) допустимо только во время фазы “D”: последние перемещения.

## Ведение боя

Исход боя решается броском кубика: по одному броску за каждый сражающийся отряд. Атакующий и обороняющийся бросают за каждый тип отряда одновременно. Сражение должно вестись в следующем порядке:

| Ход сражения                        |   |     |                             |
|-------------------------------------|---|-----|-----------------------------|
| 1. Бросок за лучников               | 6 | <-- | Первые, отряды дальнего боя |
| 2. Бросок за стрелков               | 4 |     |                             |
| 3. Удаление потерь                  |   |     |                             |
| 4. Бросок за даймё                  | 6 | <-- | Сражение                    |
| 5. Бросок за мечников и ронинов     | 5 |     | рукопашных отрядов          |
| 6. Бросок за копейщиков             | 4 |     |                             |
| 7. Удаление потерь                  |   |     |                             |
| 8. Атакующий может остановить битву |   |     |                             |

Если окажется, что во время броска кубиков у всех сражающихся игроков отсутствует определённый тип войск и кубик за них не может быть брошен, сражающиеся игроки пропускают этот тип войск и переходят к следующему.

**Подсчет попаданий:** отряд игрока проводит успешную атаку каждый раз, как получает на кубике значение равное или меньшее уровню его атаки. К примеру, лучник проводит успешную атаку каждый раз, как выбросит на кубике 6 или меньше. Так как бросок кубика осуществляется обоими игроками одновременно, то может получиться так, что и атакующий, и обороняющийся проведут успешную атаку одновременно. Игроки должны отслеживать попадания и своевременно удалять потери.

Пошаговая инструкция поможет Вам понять, как проходит сражение:



### Шаг 1: Бросок за лучников

Атакующий и обороняющийся игроки бросают кубик за каждого своего лучника соответственно. Каждый бросок с результатом в “6” или менее считается попаданием. Оба игрока должны отслеживать попадания.

### Шаг 2: Бросок за стрелков

Атакующий и обороняющийся игроки бросают кубик за каждого своего стрелка соответственно. Каждый бросок с результатом в “4” или менее считается попаданием. Игроки продолжают отслеживать попадания от залпов лучников и стрелков.

### Шаг 3: Удаление потерь

Оба игрока удаляют любые потери, понесённые во время двух предыдущих шагов и возвращают убитые отряды обратно в свои чаши полководцев. Удаление происходит по следующим правилам:

- Каждый игрок, который понёс потери, выбирает, какие из своих отрядов он хочет убрать с игрового поля: по одному за каждое попадание (игрок, который осуществил успешную атаку, не имеет права выбирать убитые отряды за оппонента).
- Игроки могут выбирать для вынесения в потери только те отряды, которые были вовлечены в это сражение. Они могут выбирать как отряды, за которые уже бросали кубики, так и любые другие отряды, вовлечённые в это сражение.
- Нельзя выбирать даймё в качестве потери, за исключением случая, когда даймё и его свита остаются единственным в армии отрядом. Это же правило применяется в отношении провинции с одновременным присутствием в ней армии и провинциальных войск.
- В провинции с обороняющимися отрядами и занятой замком или крепостью, первые попадания распределяются по бонусным отрядам. Смотри главу “Особые преимущества защитников” на странице 22.
- Во время удаления потерь, игроки должны придерживаться правила лимита по содержанию нанятых ронинов: после того, как потери будут удалены, на поле должно оставаться на одного ронина меньше, чем присутствует на поле после удаления потерь отрядов из армии или провинциального войска, к которому принадлежат ронины. Во время определения лимита содержания не берите в расчёт временные бонусные отряды, полученные от замка или крепости.

### Шаг 4: Бросок за даймё

Каждый игрок бросает один кубик за своего даймё. Каждый бросок с результатом в “6” или менее считается попаданием. Оба игрока продолжают вести подсчёт попаданий.

### Шаг 5: Бросок за мечников и ронинов

Атакующий и обороняющийся игроки бросают кубик за каждого своего мечника и ронина соответственно. Каждый бросок с результатом в “5” или меньше считается попаданием. Оба игрока продолжают вести подсчёт попаданий, осуществлённых мечниками, ронинами и даймё.

### Шаг 6: Бросок за копейщиков

Атакующий и обороняющийся игроки бросают кубик за каждого своего копейщика соответственно. Каждый бросок с результатом “4” или меньше считается попаданием. Оба игрока продолжают вести подсчёт попаданий, осуществлённых копейщиками, мечниками, ронинами и даймё.

### Шаг 7: Удаление потерь

Игроки выбирают и удаляют с поля боя отряды согласно инструкциям в Шаге 3.

### Шаг 8: Остановка сражения атакующим

Повторяйте шаги с 1 по 7 до тех пор, пока все атакующие или обороняющиеся отряды будут уничтожены; или атакующий может прервать сражение во время этого шага.

### Результаты сражения

Сражение заканчивается по достижению одного из следующих результатов:

- **Обороняющиеся отряды уничтожены:** если обороняющийся игрок забрал с поля боя все свои отряды как потери, то сражение заканчивается. Обороняющийся теряет провинцию согласно описанным ниже правилам “Потеря контроля над провинцией” и эта провинция становится незанятой.
- **Атакующие отряды уничтожены:** если атакующий игрок забрал с поля боя все свои отряды как потери, то сражение заканчивается. Атакующий сдаёт провинцию, если она незанята, как это описано в “Потери контроля над провинцией” на странице 22.
- **Атакующий прекращает атаку:** атакующий имеет право отозвать войска во время Шага 8. Чтобы сделать это, скажите обороняющемуся игроку, что Вы прекращаете сражение. Выжившие отряды остаются на своих местах. После того, как сражение было остановлено, армия опытного даймё имеет право атаковать в другом направлении. См. страницу 23 - “Опытные даймё в сражении”.

## Потеря контроля над провинцией

Любой игрок, который теряет контроль над провинцией, помещает соответствующую карту провинции в стопку ничейных карт около игрового поля. Эта карта остаётся без владельца до тех пор, пока отряды какого-нибудь игрока не завоюют провинцию.

## Устранение вражеского даймё из игры

Вы можете устранить вражеского даймё из игры любым из трёх способов:

1. Устранить даймё посредством доведения во время сражения численности отрядов вражеской армии до нуля;
2. Уничтожить всю армию даймё после того, как даймё был убит ниндзя;
3. С помощью ниндзя убить даймё и устранить его из игры, если даймё остался последней живой единицей в армии.

## Устранение оппонента из игры

Если Вы уничтожили последнего вражеского даймё оппонента, то этот игрок считается проигравшим и должен покинуть игру. Вы же становитесь владельцем всех его отрядов и провинций. Вы также имеет право вернуть в строй всех даймё, которых Вы потеряли ранее. Но Вы не имеете права возвращать в строй потерянных даймё только что поверженного Вами игрока: в Вашем подчинении не может быть больше трех даймё.

Следующие правила возымеют силу после устранения оппонента из игры:

1. Немедленно верните всех даймё, которых Вы потеряли ранее, на Ваши карты армии. Поместите соответствующие знаки опыта в самое левое отверстие с цифрой "1".
2. Поместите знаки армий возвращённых в строй даймё на любые провинции, владельцем которых Вы являетесь (но которые не содержат армию), включая те провинции, которые ранее были во владении побеждённого Вами игрока.
3. В армии возвращённого в строй даймё нет отрядов, однако, как только даймё будет помещён в провинцию, Вы можете тут же взять отряды из провинциального войска находящегося там и добавить их на соответствующие типу квадраты Вашей карты армии.

4. Вы можете переместить любые свои отряды во время фазы D "Завершающие перемещения" текущего раунда. На этапе 4: "Наём отрядов" Вы также можете нанимать отряды любого цвета, владельцем которых Вы являетесь и свободно совмещать их в дальнейшей игре.

После устранения оппонента из игры и вступления во владение его отрядами и провинциями, сосчитайте текущее количество провинций в Вашем владении. Если у Вас во владении 35 провинций или больше, загляните на страницу 28 "Условия победы".

## Особые преимущества обороняющегося

Как обороняющийся игрок, у Вас есть преимущества над атакующим Вашу провинцию игроком. Далее описаны особые преимущества обороняющегося игрока.

**Защита провинции с замком или крепостью:** если на территории Вашей провинции располагается замок или крепость, то к Вашим обороняющимся от атаки противника регулярным отрядам присоединяются бонусные отряды. Эти временные бонусные отряды отображают стены замка или крепости. Осуществление обороны таким отрядами описано далее.

- **Замок:** перед началом сражения возьмите четырёх копеечников из своей чаши полководца и поместите их рядом с другими обороняющимися отрядами (на территорию провинции или под квадраты на листе обороняющейся армии). Эти дополнительные копеечники совместно с Вашими регулярными отрядами действуют в обороняющейся провинции. Однако во время шага "Удаление потерь" сражения первым делом с поля боя удаляются именно эти бонусные отряды, а не Ваши регулярные войска.

После хода атакующего игрока, верните всех выживших копеечников обратно в чашу. При атаке другого игрока на Вашу провинцию с замком, Вы имеете право вновь поставить четырёх бонусных копеечников по тем же правилам.

- **Крепость:** по своим свойствам крепость аналогична вышеописанному замку, за исключением того, что при добавлении бонусных отрядов Вы берёте пятерых ронинов из общей чаши, а не четырёх копеечников. Если в общей чаше нет пяти ронинов, возьмите другие игровые элементы, чтобы изобразить бонусных ронинов на поле боя.



**Оборона при морском вторжении:** атака через море (морскую линию) считается морским вторжением. Когда в провинцию совершается морское вторжение, Ваши обороняющиеся отряды получают право первого удара: на протяжении одного раунда они осуществляют все шаги сражения без участия атакующих отрядов нападающего игрока! И противник в этом раунде не может дать сдачи!

Правила для первого удара обороняющегося игрока:

1. Временные бонусные отряды замка и крепости не участвуют в осуществлении первого удара;
2. Бросьте по одному кубику за каждый обороняющийся отряд в обозначенном порядке. Атакующий не бросает кубики за свои отряды;
3. Как и в любом обычном сражении, попадания засчитываются по стандартной схеме. Подсчёт попаданий также ведётся по обычной схеме;
4. После того, как Вы закончите кидать кубики, атакующий должен будет убрать все понесенные его отрядами потери.

После того, как атакующий уберёт все потери, понесённые во время первого удара, оба игрока начинают обычное сражение. Обороняющийся игрок теперь может использовать бонусные отряды замка и крепости.

## Опытные даймё в сражении

Провинциальное войско или армия, ведомая неопытным даймё (уровень опыта равен “1”) может осуществить только одну атаку за раунд и не может перемещаться во время фазы “С”. Подчинённые опытному даймё отряду могут осуществить больше атак и имеют право перемещаться во время фазы “С” в перерывах между сражениями.

- Любая армия может суммарно провести количество атак равное или меньшее уровню опыта командующего ею даймё. Дополнительные атаки, следующие за первой, не обозначаются фишками атаки.
- Между каждой атакой, армия может переместиться в только что поверженную провинцию и совершить свою следующую атаку из неё. После того, как армия вошла в захваченную провинцию, обозначьте своё владение ею, забрав себе соответствующую карту провинции и добавив её в соответствующую стопку.

Далее описаны три ситуации, которые могут возникнуть во время сражения опытной армии даймё:

**1. После успешного сражения:** даймё, армия которого более не может осуществлять атак в текущем раунде, остаётся на своём месте до фазы “D”. Однако, армия даймё, которая может осуществить более одной атаки, имеет право на одно из четырёх действий:

- Остаться на месте и атаковать другую соседнюю провинцию;
- Переместиться в только что поверженную провинцию и осуществить из неё ещё одну атаку;
- Переместиться в только что поверженную провинцию и остаться в ней до фазы “D”;
- Остаться на месте до фазы “D”.

**2. Атака на незанятую провинцию:** если армия опытного даймё атаковала незанятую провинцию и у неё в запасе осталась как минимум одна атака на этот раунд, то эта армия может переместиться в незанятую провинцию, захватить её и выдвинуться из этой провинции или войти в неё и подождать наступления фазы “D”. Несмотря на то, что в этой провинции нет обороняющихся, такое действие считается одной битвой, но не считается успешным сражением и, следовательно, не приносит опыт (см. про перемещение знака опыта ниже по тексту).

**3. После отказа от сражения:** если армия опытного даймё отзывается из сражения, такая “незаконченная” битва считается за одну атаку, но не за успешную. Такая армия может атаковать еще раз в другом месте, если это позволяет уровень опыта даймё.

## Перемещение знака опыта даймё

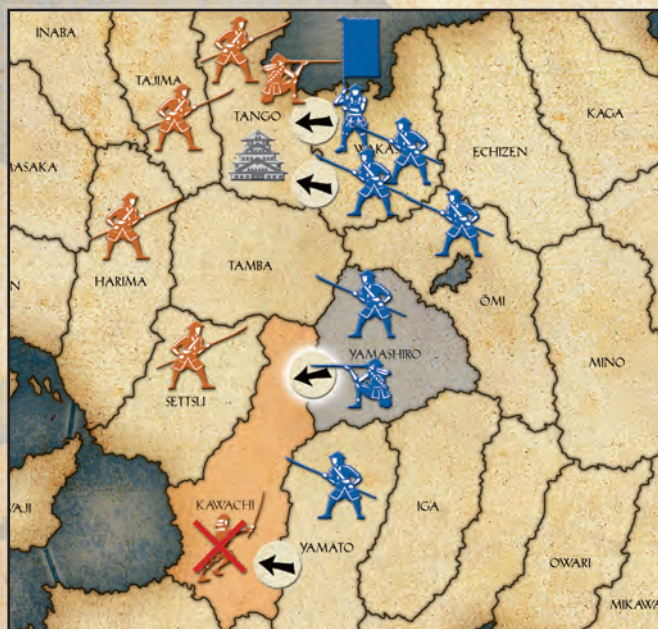
Как только армия закончит все свои сражения, и если одно из таких сражений было проведено с успехом, передвиньте знак опыта даймё на одно деление вправо. Вы имеете право переместить этот знак только на одно деление и не более, даже если Ваша армия провела более чем одно успешное сражение.

“Успешным” является такое сражение, после которого обороняющаяся провинция остаётся незанятой. Сражение не считаются успешными, если: 1) Вы атакуете незанятую провинцию; 2) Вы отозвали войска во время атаки 3) Вы не смогли провести атаку ввиду успешности предыдущей атаки.

Даймё, чей уровень опыта вырос, не имеет права снова осуществлять атаки в этом раунде, но при этом его армия увеличивает дальность перемещения в фазе D “Финальные перемещения” текущего раунда.

## Пример — Фаза С: Сражение

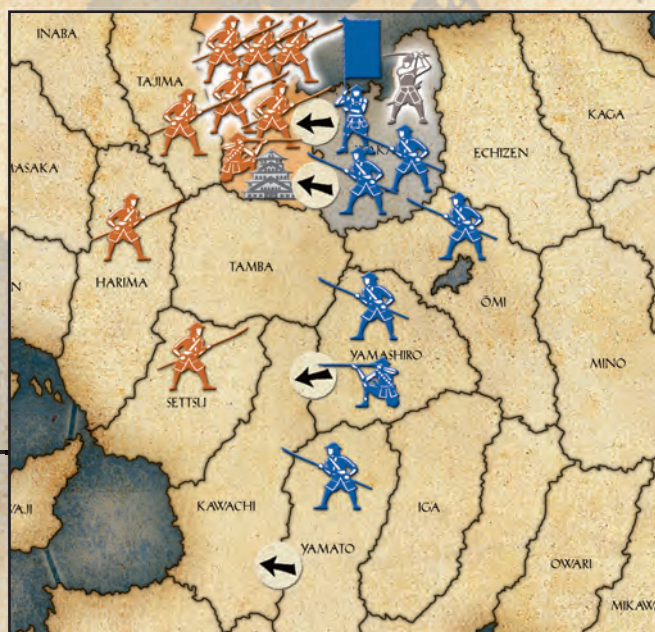
1. Ранее (во время фазы [B]) синий игрок объявил, что он собирается атаковать провинцию Танго армией и провинциальным войском; и что она атакует провинцию Кавати двумя провинциальными войсками. Первыми сражаются отряды Ямато и Кавати. Игроки следуют порядку ведения сражения. Оранжевый игрок бросает кубик за мечника и получает [3] (что меньше уровня атаки мечника - [5]), так что синий игрок получает попадание. Затем игроки одновременно кидают кубики за своих копейщиков: копейщик оранжевого игрока промахивается, в то время как один копейщик синего игрока успешно проводит атаку. Так как оба игрока нанесли по одному попаданию своему противнику, то каждый игрок должен сам выбрать тот отряд из его военных сил, что отправится в потери. Каждый игрок удаляет из игры одного копейщика как потерю.

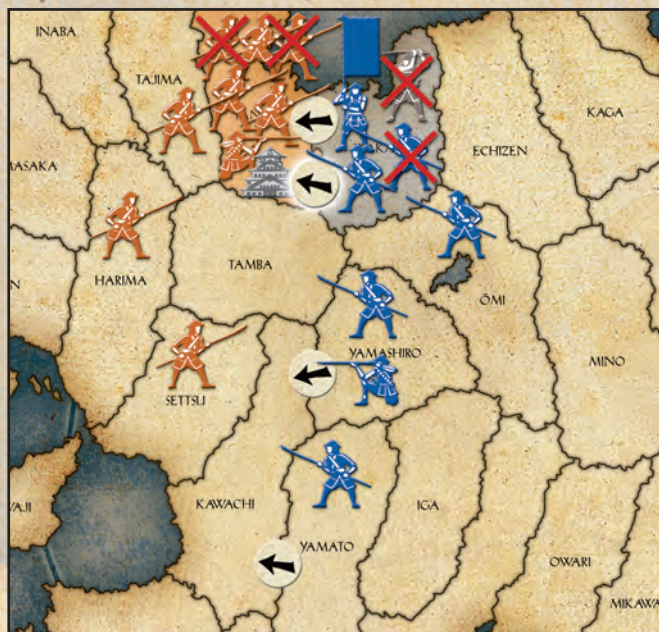


3. После завершения всех атак на Кавати, синий игрок атакует Танго. Синий игрок раскрывает другим участникам сведения о том, что ранее в этом ходу (Этап 5: Наём Ронина) он тайно разместил одного ронина в провинции Вакаса, так что он добавляет его к провинциальному войску в этой провинции. Тем временем оранжевый игрок размещает четыре временных отряда копейщиков как бонус от замка в Танго.



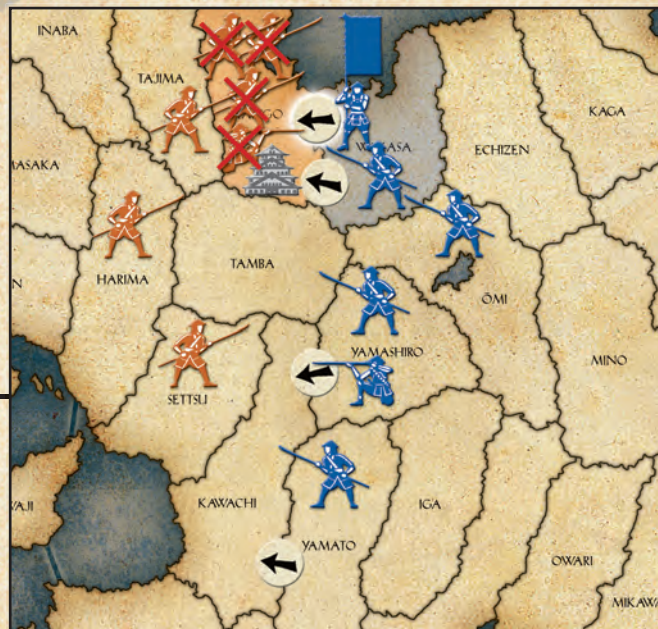
2. Затем синий игрок останавливает сражение, надеясь добить оставшегося оранжевого мечника своей атакой из Ямаширо. В провинции Ямаширо у синего игрока находится стрелок, который стреляет первым и проводит успешную атаку. Потери от стрельбы удаляются с поля до осуществления бросков ближнего боя, так что оранжевый игрок теряет мечника и не может дать сдачи! Оранжевый игрок помещает карту провинции Кавати в стопку ничейных провинций рядом с игровым полем.





4. Сперва синий игрок атакует провинциальным войском, и по итогам этого сражения, уничтожает двух временных копейщиков оранжевого игрока. Провинциальное же войско синего игрока теряет копейщика и ронина. Синий игрок принимает решение отозвать атаку.

5. Затем синий игрок атакует провинцию Танго своей армией (карта армии не отображена). По итогам сражения, все отряды оранжевого игрока уничтожены, а синий игрок теряет лишь одного копейщика и снимает его со своей карты армии. Оранжевый игрок помещает карту провинции Танго в стопку ничейных провинций.



6. Армия синего игрока находится в подчинении у даймё с уровнем опыта [2], так что эта армия может атаковать дважды за ход. Осуществляя часть своей второй атаки, армия перемещается в только что поверженную провинцию, захватывает её и начинает вторую атаку из этой провинции. Синий игрок перемещает армию в Танго, забирает карту провинции Танго и начинает вторую атаку на одинокого копейщика в провинции Таджима (Tajima) и уничтожает этот отряд, не получив при этом ни царапины.

7. Оранжевый игрок удаляет поверженного копейщика из провинции Таджима и кладёт карту этой провинции в стопку ничейных провинций около игрового поля. Тем временем, синий игрок перемещает знак опыта даймё победившей армии на одно деление вправо, так как на этом ходу даймё провёл одну успешную атаку.



## Фаза D: Завершающие перемещения

Во время этой фазы, атакующий игрок может переместить одну из своих армий или провинциальное войско в соседнюю незанятую или союзную провинцию. Лимит по содержанию ронинов и регулярных отрядов действует и в этой фазе.

**1. Перемещение армий даймё:** Вы можете переместить любое количество знаков армий на количество провинций равное или меньшее уровню опыта даймё. К примеру, армия с даймё “4” уровня опыта может переместиться через 4 провинции во время этой фазы. В этой фазе действуют те же правила перемещения, что предусмотрены для фазы A “Перемещение армий даймё” (см. страницу 18), но с одним дополнением: любая армия может переместиться в любую соседнюю незанятую провинцию и захватить её (см. “Захват незанятой провинции” ниже).

**2. Перемещение провинциальных войск:** после того, как Вы закончили перемещение армий, Вы можете переместить Ваши провинциальные войска или любое количество отрядов из этих войск в соседние союзные или незанятые провинции. Если соседняя незанятая провинция занята армией, все отряды или часть из них может присоединиться к этой армии, но только если на ее карте имеется место для этих отрядов. Отряды провинциальных войск могут разделиться и начать перемещение в сторону разных соседних пустых или союзных провинций. Если соседняя союзная провинция занята провинциальным войском, то эти два войска превращаются в одно большое провинциальное войска.

Если провинциальное войско переместилось в соседнюю незанятую провинцию, то оно захватывает эту провинцию.

**Завоевание незанятой провинции:** чтобы захватить незанятую провинцию, переместить в неё 1) Армию из соседней провинции; или 2) один или более отрядов, что Вы выделили из армии соседней провинции; или 3) один или более отрядов из провинциального войска соседней провинции. Затем Вы можете забрать карту этой провинции и добавить её в свою стопку карт. Теперь Вы являетесь владельцем провинции.

В конце этой фазы, верните все фишки атаки в общую чашу.

## Пример — Фаза D: Завершающие перемещения



1. Сейчас ход синего игрока, и он только что завершил сражение. Теперь он решает, осталась ли возможность перемещения и стоит ли перемещать какие-либо отряды во время фазы D.



2. Первыми перемещаются армии. Армия синего игрока под командованием даймё с 3 уровнем опыта может переместиться на три провинции. Первым делом синий игрок перемещает эту армию в незанятую провинцию Тадзима и захватывает её. Перед перемещением игрок разделяет армию и оставляет лучника в качестве гарнизона в Танго. Затем синий игрок забирает карту провинции Тадзима и добавляет её в свою стопку.



3. Вторым ходом армия перемещается в незанятую провинцию Тамба (Tamba) и захватывает её. Перед перемещением игрок разделяет армию и оставляет копейщика в качестве гарнизона в Тадзуме. Синий игрок забирает карту провинции Тамба. Затем он принимает решение завершить перемещения в Тамбе, несмотря на то, что мог переместить армию ещё на одну провинцию в данной фазе.



4. Теперь синий игрок может переместить провинциальные войска. Он принимает решение переместить стрелка из провинции Ямаширо в провинцию Кавати, захватывает последнюю и добавляет соответствующую карту провинции в свою стопку. В конце фазы синий игрок удаляет с поля все фишки атаки.

## Этап 8: Удаление ронинов

Все игроки должны одновременно убрать всех выживших ронинов из провинций, с карт армий и перевёрнутых лицом вниз карт провинций.

Верните всех ронинов в общую чашу. Вы сможете нанять ронинов в следующем раунде.

## Этап 9: Сбор коку

Все игроки одновременно подсчитывают количество карт провинций в своём владении, затем собирают коку, в соответствии с количеством принадлежащих им провинций, для расходов на следующий раунд.

Для подсчёта своего дохода, сосчитайте все карты провинций в своей стопке и разделите получившуюся сумма на 3. Отбросьте остаток. Полученный результат - это количество коку, которое Вы получаете во время сбора коку. К примеру, если у Вас во владении 26 провинций, то при делении на 3 Вы получите результат  $8 \frac{2}{3}$ . Отбрасываем остаток и получаем 8 коку. Вы набираете 8 коку в этом раунде.

Возьмите причитающееся Вам количество коку из общей чаши и положите напротив себя.

**Минимальное количество коку:** игрок не может получить менее трёх коку на этом этапе. Если у Вас во владении меньше девяти карт провинций и в подчинении есть хотя бы один даймё, то Вы имеете право взять три коку.

## Условия победы

Игрок, первым захвативший 35 провинций, становится победителем! Игрок может стать победителем в любой момент любого раунда.

**Дополнительное правило для увеличения длительности игры:** Вы можете договориться об использовании особого правила, по которому победитель объявляется только по окончанию раунда. В конце раунда (после того, как все игроки прошли все девять этапов), и у одного из игроков оказывается во владении 35 провинций, игра заканчивается и этот игрок объявляется победителем. С этим правилом, игроки получают шанс перехватить утраченные провинции до того, как закончится раунд и будет объявлен победитель.



## Правила для двух игроков      Правила для быстрой игры

Для двух игроков действуют те же правила, что и для трёх, четырёх и пяти игроков, за следующими исключениями:

- Каждый игрок выбирает и берёт под командование две армии разных цветов. Для каждого цвета используется отдельная чаша полководца, справочный лист и другое. Все этапы для каждой армии проходят по отдельности.
- Перемешайте и раздайте все карты провинций в равных частях, по одной каждому игроку за раз. В свою очередь, каждый игрок разделяет стопку своих карт провинций на два набора по 17 карт.

При подготовке отрядов к игре, разместите отряды одного цвета в одни 17 провинций, а отряды другого цвета - в другие 17 провинций.

- Два набора армий, находящиеся под Вашим командованием, не имеют права сражаться друг с другом, так как они являются союзниками. Не забудьте разместить каждый набор отрядов так, чтобы они были поближе к вражеским провинциям.
- Отряды из разных наборов не могут занимать одну и ту же провинцию; также они не могут совместно атаковать или вести совместную оборону.

**Условия победы в игре с двумя участниками:** Если к концу любого раунда игры у одного из игроков окажется во владении 50 провинций, то игра заканчивается и этот игрок объявляется победителем!

Этот раздел предназначен для тех игроков, которым хочется разыграть быструю партию. В правилах для быстрой игры пересмотрены некоторые правила и условия победы.

### Подготовка к игре

Подготовьте чаши полководцев и общую чашу в соответствии со стандартными правилами.

#### 1. Раздайте карты провинций

Перемешайте карты провинций и раздайте их лицом вниз каждому игроку в соответствии с числом участников игры:

**5 участников:** раздайте по 7 карт каждому игроку.

**4 участников:** раздайте по 11 карт каждому игроку.

**3 участников:** раздайте по 16 карт каждому игроку.

Оставшиеся карты провинций на время уберите в сторону.

#### 2. Утвердите свою власть над провинциями

Каждый игрок размещает по копейщику в каждую провинцию, владельцем которой он является.

#### 3. Вытяните знаки очередности хода

Игроки вытягивают знаки очередности хода в соответствии со стандартными правилами.

#### 4. Дополнительные провинции и подкрепления

Каждый игрок берёт из своей чаши полководца 18 копейщиков.

В соответствии с очередностью хода, каждый игрок помещает по одному копейщику в каждую незанятую провинцию и забирает себе соответствующую карту провинции из стопки с дополнительными картами. Затем игрок помещает по два копейщика в каждую провинцию, владельцем которой он является. Копейщики могут быть размещены в одной провинции вдвоём, либо по одному на первую и вторую провинции.

Во время этого шага может быть размещено не более трёх копейщиков в каждой провинции. Каждый игрок забирает себе во владении по одной новой провинции и добавляет подкрепления в соответствии с очередностью хода до тех пор, пока каждый игрок не осуществит указанную процедуру шесть раз.



## Обстановка на игровом поле после подготовки к игре

| Кол-во игроков | Провинций у каждого игрока | Копейщиков на поле у каждого игрока | Копейщиков в чаше у каждого игрока | Неоккупированных провинций |
|----------------|----------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| 5              | 13                         | 25                                  | 11                                 | 3                          |
| 4              | 17                         | 29                                  | 7                                  | 0                          |
| 3              | 22                         | 34                                  | 2                                  | 2                          |

### 5. Подготовьте Вашу карту армии

Каждый игрок подготавливает карту армии в соответствии со следующими инструкциями:

А. Поместите по одному даймё в каждую армию. Поместите по знаку опыта в каждое отверстие с цифрой “2” на каждой карте армии.

В. Распределите следующие отряды между тремя своими армиями:

5 лучников

5 самураев-мечников

6 асигару-стрелков (копейщиков нет)

Каждый игрок может распределить предоставленные отряды по своему желанию, но в пределах лимита содержания каждой армии. Армии могут взять в свой состав копейщиков из провинций, на территории которых они находятся.

### 6. Разместите знаки армий

Теперь каждый игрок размещает все три знака армий на игровом поле в соответствии с очерёдностью хода и по одному за раз, как указано в стандартных правилах. Продолжайте размещать знаки армий, пока все игроки не разместят свои знаки на поле.

По завершению этого шага всем игрокам запрещается делать изменения на своих картах армий.

## Игра

По завершению всех вышеуказанных шагов, игроки считают количество провинций в своём владении и собирают установлено стандартными правилами количество коку. Затем игроки переходят к *Этапу 1 “Планирование”* и играют в соответствии со стандартными правилами, за одним исключением: убитые ниндзя даймё возвращаются в строй со знаком опыта в отверстиях с цифрой “2”, а не “1”.

## Условия победы

Победу в игре можно одержать одним из двух способов:

1. Обладать наибольшим количеством провинций на момент устранения одного из участников из игры. Провинции поверженного оппонента переходят в собственность победившего его игрока.

2. Первым завоевать нужное количество провинций:

**5 участников:** владеть 30 провинциями для победы.

**4 участников:** владеть 35 провинциями для победы.

**3 участников:** владеть 40 провинциями для победы.



## Third Edition Credits

**Game Design:** Mike Gray

**Editing:** Bill McQuillan

**Creative Director:** Jon Schindehette

**Art Direction:** Ryan Sansaver **Cover**

**Illustration:** Steve Argyle **Interior**

**Illustrations:** Gonzalo Flores

**Graphic Design:** Leon Cortez

**Cartography:** Brian Dumas

**Photography:** Allison Shinkle

**Brand Management:** Brian Hart **Project**

**Management:** Neil Shinkle **Production**

**Management:** Godot Gutierre

**Перевод:** hunter4soul

**Редактирование и подготовка:** Ilya\_Kr

Thanks to Shoko Fujita, Yuki Fujii, Ron Foster, Kiyomi Shimazaki, Wakaba Huffman, all of our project team members, and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

## Questions?

### U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America

[www.wizards.com/customerservice](http://www.wizards.com/customerservice)

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-206-624-0933 (outside the U.S.)

### U.K., Eire, & South Africa

Wizards of the Coast LLC

c/o Hasbro UK Ltd.

Caswell Way

Reevesland Industrial Estate

Newport NP19 4YH

UNITED KINGDOM

Tel: +44(0)8457 12 55 99

Email: [wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)

### All Other European Countries

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

Email: [custserv@hasbro.be](mailto:custserv@hasbro.be)

Check us out on the web: [Avalonhill.com](http://Avalonhill.com)



©2011 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Manufactured by Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH.

Represented by Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave., Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK.

Ikusa, Wizards of the Coast, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of HASBRO, Inc. and are used with permission. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. ©2011 Hasbro.

Color of parts may vary from those pictured.

Please retain company details for future reference.

30034397000001 EN

