

LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG PANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

EXPANSION 1

Это дополнение играется только вместе с базовой игрой Эдо.

Дополнение содержит три модуля, позволяющие играть в Эдо по-новому.

Каждый модуль можно к основной игре отдельно, либо скомбинировать их любым способом. Вдобавок, дополнение содержит все необходимые компоненты для игры в Эдо и все его модули внятером.

Правила основной игры остаются неизменными за исключением указанных модификаций.

■ Компоненты для 5-го игрока

■ Модуль 1: Дзиин – Буддистские храмы

■ Модуль 2: Токкен – Привилегии

■ Модуль 3: Ронин – Блуждающий Самурай

■ Компоненты для пятого игрока

- 5 Чиновников
- 1 Фактория
- 7 Домов
- 1 Маркер счета
- 1 Лист подсказок
- 1 Поле планирования
- 3 Карты возможностей
- 15 Ресурсов (по 5 риса, камня и дерева)
- 17 Монет рё
- 3 Жетона ресурсов, по 5 каждый



Чиновник



Фактория



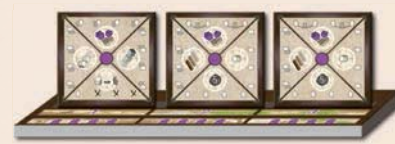
Дом



Маркер счета



Лист подсказок



Поле планирования и карты возможностей



Ресурсы



Монеты рё



Жетоны ресурсов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С 5-М ИГРОКОМ

• Изменения в “1. Основная подготовка”:

Используйте подготовку для 4-х игроков (на поле для 4-х игроков).

• Изменения в “2. Закрывающие тайлы”:

Все города получают тайлы дохода, а ресурсные локации не закрываются.

• Изменения в “5. Стартовые позиции игроков”:

Игроки используют те же комплекты ресурсов, однако теперь они разберутся все.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В игровом процессе изменений нет.

■ Модуль 1: Дзиин – Буддистские Храмы

Строительство храма дает очки власти и снижает стоимость передвижения.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 3 храма в 5 цветах игроков
- 1 расширение листа подсказок для 5 игроков

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Раздайте игрокам по 3 храма и расширение листа подсказок их цвета.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

При выполнении действия “строительство” игрок теперь может **построить храм за пределами города вместо** строительства дома, фабрики или крепости.

Храмы могут строиться в лесах, на рисовых полях, в каменоломнях, на реках и дорогах.

Строительство храма стоит 2 дерева и 1 рис.

В одной локации **не может быть более одного храма** ни при каких условиях.

Как и положено при строительстве, один из самураев игрока должен присутствовать на месте стройки.

Чем полезны храмы:

- **1 очко власти** учитывается сразу при постройке.
- **Движение** для самураев игрока и торговца по любой дороге, **напрямую соединенной с локацией, где есть храм этого игрока, бесплатно.**



Храм



Расширение Листа подсказок

Возможные места для строительства храмов:



Пример: Зеленый построил храм на реке. Теперь он может передвигаться по прилегающим дорогам бесплатно.

■ Модуль 2: Токкен – Привилегии

У сёгуна есть свои потребности. За выполнение определенных запросов он раздает привилегии.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 15 жетонов запросов
- 12 жетонов привилегий
- 1 поле привилегий
- 2 черных чиновника

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Перед выбором комплектов ресурсов перемешайте жетоны запросов и привилегий **по отдельности и лицом вниз**. Затем положите на соответствующие рубашкам места на поле привилегий.

Откройте **3 жетона запросов** по очереди и разместите на поле, следуя направлению стрелки. Прделайте то же самое с **3 жетонами привилегий**. Откройте верхние жетоны в колодах.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Во время “**■ Фазы 2: Выполнение действий**”, игроки могут выполнить открытые запросы сёгуна вместо выполнения своих действий.

За каждый выполненный запрос игрок сразу получает **1 очко власти** и жетон привилегии, лежащий под этим жетоном запроса. Жетон запроса убирается из игры. Жетон привилегии остается у игрока лицом вверх и может быть использован однократно в будущем, после чего убирается из игры.

Сразу упорядочьте поле привилегий.

Упорядочьте поле привилегий, сместив жетоны запросов вправо, а жетоны привилегий влево, закрыв все пробелы, затем положите верхние жетоны из колод на освободившиеся места рядом с колодами. Откройте верхние жетоны в колодах. Когда жетоны привилегий закончатся, появятся запросы, у которых не будет привилегий. Если игрок выполнит такой запрос, он получит только 1 очко власти.

О запросах подробнее:

1. Запросы на местные ценные товары можно выполнить только действием “Торговля”.

Вместо предлагаемого картой торговца обмена игрок может получить привилегию, оплатив стоимость, указанную на жетоне запроса, во время взаимодействия с торговцем. В этом случае фактория не дает преимуществ.



2. Запросы на иностранные ценные товары можно выполнить только действием “Движение”

Вместо размещения самурая на пограничном посту или перемещения 1 или 2 самураев, игрок может получить такой жетон привилегий, уплатив указанную на жетоне запроса стоимость.

3. Запросы на расширение дворца могут быть выполнены только действием “Строительство” и только в Эдо.

Сёгун хочет расширить свой дворец в Эдо, поэтому вместо строительства дома или крепости в Эдо игрок может получить такую привилегию, уплатив стоимость, указанную на жетоне запроса.

Не забудьте: Для этого действия у игрока должен быть самурай в Эдо!

О привилегиях подробнее:

а) Привилегированное место: Игрок строит новый дом на первом месте в городе, сдвигая все существующие постройки на одно место.

Используется при строительстве в любом городе.

б) Поддержка: Игрок нанимает одного из черных чиновников сёгуна и считает его одним из своих. После выполнения действия этот чиновник убирается из игры. *Используется в фазе планирования.*

с) Торговля: Во время торговли игрок может использовать одно из двух предложений карты торговца, лежащей наверху колоды. С факторией оба предложения обеих карт торговца могут быть использованы в любых комбинациях.

Используется при торговле.

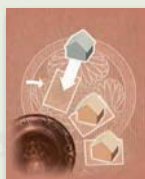
д) Доход с города: Игрок немедленно получает свой доход с одного из городов. Обратите внимание: город с 3 Ронинами (из модуля Ронин) выбрать нельзя.

Используется в любое время в ход игрока.

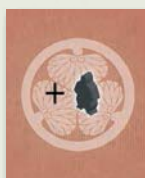
е) Ресурсы: Игрок получает 1 из указанных ресурсов (дерево или камень / камень или рис / рис или дерево).

Используется в любой момент хода игрока. Жетон не учитывается в ограничения по ресурсам, пока не будет обменян!

ф) Производство ресурсов: Только один раз самурай произведет указанный ресурс в полном объеме вне зависимости от наличия других самураев в локации (просто игнорируя их). *Используется при соответствующем ресурсном действии.*



а) Привилегированное место



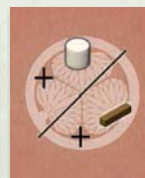
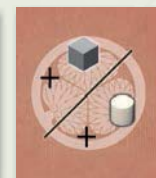
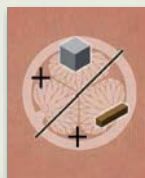
б) Поддержка



с) Торговля



д) Доход с города



е) Ресурсы



ф) Производство ресурсов

■ Модуль 3: Ронин – Блуждающий Самурай

Ронины это блуждающие самураи, околачивающиеся в городах и ресурсных локациях, мешая игрокам. В процессе игры Ронины периодически собираются вместе. Изгоняя их, игроки получают очки власти.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 3 черных самурая “Ронина”
- 1 мешок из ткани
- 7 жетонов локаций
- 15 жетонов Ронинов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Перед выбором комплектов ресурсов по 1 Ронину должны встать на незакрытые ресурсные локации каждого типа (лес, каменоломня, рисовое поле). Положите 7 жетонов локаций в мешок.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В начале каждого раунда и перед фазой планирования первый игрок должен выбрать одного Ронина для перемещения.

- Если все 3 Ронина находятся в одной локации или в трех разных локациях, для перемещения можно выбрать любого.
- Если 2 Ронина в одной локации, для перемещения обязательно выбирается третий, отдельностоящий.

Затем игрок тянет жетон локации из мешка. Этот жетон показывает тип местности, куда перемещается Ронин. Если вытянут жетон с возможностью выбора, он выбирает один из 4 типов местности (лес, каменоломня, рисовое поле или город).



Изменения при игре вдвоем:

Если вы играете с модулем Ронин, локации с ресурсами не будут закрыты. Вместо этого поставьте по 1 самурая не используемого в игре игрока на все ресурсные локации. Они останутся там до конца игры, снижая производство ресурсов на 1.



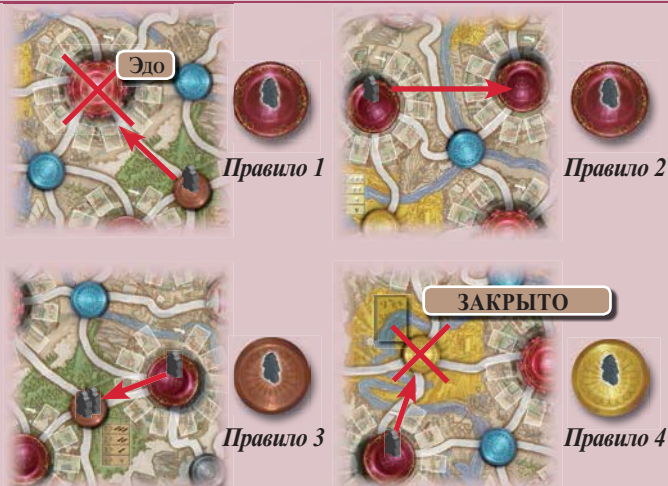
Пример:

Иллюстрация 1: Игрок может выбрать **ЛЮБОГО** Ронина.

Иллюстрация 2: Игрок **ОБЯЗАН** выбрать Ронина в каменоломне.

Игрок перемещает Ронина по следующим правилам:

1. Ронина нельзя перемещать в Эдо.
2. Ронин обязан уйти из текущей локации.
3. Если 1 или 2 других Ронина находятся в локации, соответствующей вытянутой локации, Ронин обязан присоединиться к ним, за исключением случая, когда он уходит из этой локации, что возможно только если все 3 Ронина уже в одной локации.
4. Ронина нельзя ставить в закрытую локацию.
5. Если в соответствии с этими правилами есть несколько доступных мест, игрок сам решает, в какую локацию переместить Ронина.



Наконец, вытянутый жетон возвращается в мешок.

Эффекты Ронина (действуют на всех игроков)

а) Ресурсная локация:

Ронин считается самураем и, соответственно, уменьшает производство.

б) Город:

- 1 Ронин в городе не дает эффекта.
- 2 Ронина в городе запрещают игрокам строить в этом городе.
- 3 Ронина в городе запрещают строительство в нем, а также не дают собирать доход с этого города.

Изнание Ронинов из локации:

Игроки могут изгнать Ронинов, используя действие “Движение”. На это действие можно назначить только 1 чиновника. Если назначено больше чиновников, они должны выполнить другие действия перемещения.

1. Сначала игрок решает, откуда будет изгонять Ронинов.
2. Затем он может переместить туда до 2 своих самураев бесплатно.
3. Если количество самураев превосходит количество Ронинов в локации, Ронины изгнаны. Вытяните жетон локации за каждого Ронина по очереди и переместите их в соответствии с правилами перемещения.
4. Положите все вытянутые жетоны обратно в мешок.
5. Игрок получает жетоны Ронина за каждого из изгнанных Ронинов:
 - Ни одного за 1 изгнанного Ронина.
 - 1 жетон Ронина за 2 изгнанных Ронинов.
 - 2 жетона Ронина за 3 изгнанных Ронинов.

Во время **финального подсчета очков**, каждый жетон Ронина приносит **1 очко власти**.



Пример:

Синий производит здесь лишь 2 дерева, потому что Ронин уменьшает производство.



Пример: Синий выбирает город с двумя Ронинами...



... и перемещает туда двух своих самураев бесплатно.



Пример: Ронины изгнаны из этого города превосходством самураев синего игрока.

