

*Маленькие империи*  
**Самураи**



*Милан Тасевский*



## ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

*Славные даймё! Война пришла к нам на порог, неся страх, неизвестность и разрушения... Армии врагов движутся к нашим провинциям. Только от вас зависит, победим ли мы или исчезнем из истории. Даймё, готовы ли вы вести своих самураев к славе?*

### СОСТАВ ИГРЫ



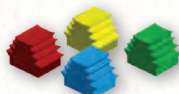
Поле с картой Японии



4 ширмы игроков



64 фигурки самураев  
(по 16 на игрока)



12 фигурок замков  
(по 3 на игрока)



44 жетона приказов  
(по 11 на игрока)



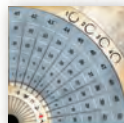
20 карт судьбы



30 жетонов пищи  
(зелёных) и  
30 жетонов бусидо  
(красных)



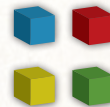
12 жетонов распределения ресурсов



Планшет очков



Планшет влияния



20 кубов-маркеров  
(по 4 маркера влияния  
+ по 1 маркеру очков  
на игрока)



4 маркера очередности хода  
(по 1 на игрока)



16 жетонов быстрых действий  
(вариант)



4 жетона с заданиями регионов + 16 маркеров заданий  
(по 4 на игрока)  
(вариант)



10 жетонов гор  
(вариант)



9 фигурок святилищ  
(вариант)

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

**«Маленькие империи. Самураи»** — настольная стратегическая игра для 2—4 участников с программированием действий и контролем территорий. Каждый игрок становится даймё — главой одного из великих домов. Его цель — завоевать Японию и стать самым могущественным императором в истории. Стремясь к этому, игроки вербуют армии самураев, перемещают их между провинциями ради получения численного перевеса, собирают ресурсы для усиления действий, нападают на вражеские армии для захвата провинций и строят замки для укрепления своих позиций.

В конце игры участники получают победные очки за приобретённое ими влияние в каждом из регионов. Тот, кто набрал больше всего победных очков, становится императором Японии!

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Прежде чем изучать правила, ознакомьтесь с компонентами и базовыми понятиями игры.



### Армии самураев

Каждая такая фигурка на поле — это 1 **армия самураев** (или просто **армия**).



### Замки

Каждая такая фигурка на поле — это **замок**.



### Ширмы игроков

За ширмами вы будете скрывать жетоны приказов, бусидо и пищи.



### Жетоны приказов

Во время игры вы будете выкладывать **жетоны приказов** в ячейки поля, чтобы планировать действия.



### Жетоны пищи и бусидо

Эти жетоны вы будете тратить, усиливая некоторые действия или накрывая чужие жетоны приказов.



### Карты судьбы

Каждая такая карта соответствует одному из четырёх регионов на поле. Эти карты повышают значимость провинций при подсчёте очков в конце игры. См. раздел «Конец игры» (с. 14).

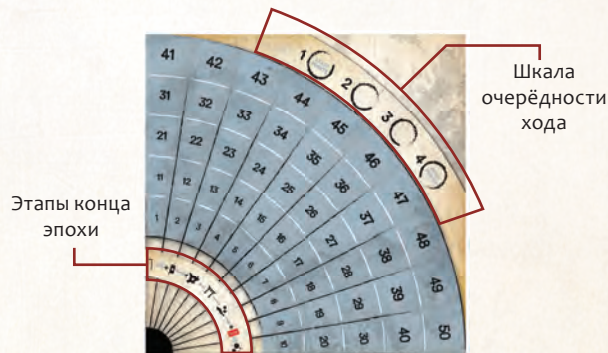
## Планшет влияния

На этом планшете расположены 4 **шкалы влияния**, по одной для каждого региона. Числа в левой колонке каждой шкалы — это **влияние**, которое игрок приобрёл в регионе за время партии, а числа в правой колонке — **значимость** влияния, то есть множитель, используемый для подсчёта очков в конце игры.



## Планшет очков

**Шкала очков** в виде веера используется для подсчёта победных очков во время игры. Кроме того, над ней расположена **шкала очередности хода**, задающая порядок хода игроков. Наконец, в углу планшета обозначены **этапы конца эпохи**.





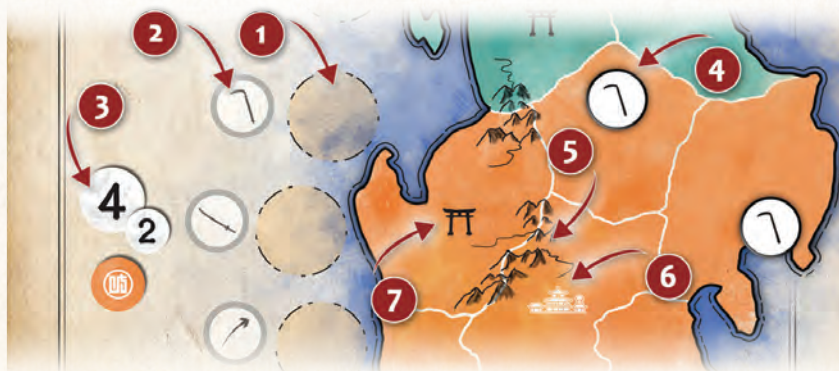
## Поле с картой Японии

Карта Японии состоит из 4 регионов с разным числом провинций (в сером регионе 6 провинций, в оранжевом — 7, в бирюзовом — 6, в фиолетовом — 4). Вы будете выполнять различные действия, чтобы получить контроль над провинциями. **Игрок контролирует провинцию, если его сила в этой провинции больше, чем у любого другого игрока.**

**Сила** игрока в провинции складывается из силы его фигурок в ней. Сила армии равна 1, сила замка равна 2. Если несколько игроков обладают равной наибольшей силой в провинции, эту провинцию никто не контролирует.

### Дополнительные пояснения к элементам поля

- 1 Ячейки для жетонов приказов.** В ходе партии в эти ячейки игроки выкладывают жетоны приказов лицевой стороной вниз. У каждого региона свои ячейки приказов.
- 2 Быстрые действия.** Каждый раз, выложив жетон приказа, вы можете немедленно выполнить быстрое действие, изображённое рядом с ячейкой этого жетона приказа. См. раздел «Процесс игры» (с. 6).
- 3 Бонусные очки за регион.** Игроки, занимающие первое и второе места по числу контролируемых провинций в регионе, получают указанные победные очки. См. раздел «Конец эпохи» (с. 12).
- 4 Ячейка ресурса.** Показывает, что эта провинция ресурсная. Во время подготовки к игре сюда добавляется случайный жетон распределения ресурсов.
- 5 Горы.** Используются только в варианте «Путь горы».
- 6 Столица.** Показывает, что эта провинция столичная в своём регионе.
- 7 Святилище.** Показывает, что эта провинция — со святилищем.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите **поле с картой Японии**. Поместите **жетоны ресурсов** (пищи 🌿 и бусидо 🗡️) рядом с полем в общий запас.
- 2 Каждый участник выбирает цвет и получает все компоненты этого цвета: **ширму игрока**, 16 **армий**, 3 **замка**, все **жетоны приказов**, а также 2 **жетона** 🌿 и 2 **жетона** 🗡️. Затем каждый игрок размещает все полученные жетоны за ширмой, а армии — перед ширмой.
- 3 Перемешайте все **карты судьбы** 🎴 и раздайте по 3 карты каждому игроку. Поместите колоду судьбы рядом с полем.
- 4 Возьмите 6 **жетонов распределения бусидо** 🗡️ и 6 **жетонов распределения пищи** 🌿. Разложите их случайным образом по ячейкам с символом ресурса 🗡️/🌿 на поле лицевой стороной вниз, затем переверните.
- 5 Все игроки помещают по 2 армии из личного запаса в каждую столичную провинцию. Таким образом, в начале партии у каждого игрока будет 8 армий на поле.
- 6 Поместите по 1 **маркер влияния** каждого игрока на начальные деления шкалы влияния (на изображении регионов).
- 7 Поместите **маркер очков** каждого игрока на основание веера — нулевое деление шкалы очков.
- 8 Случайным образом выберите первого игрока. Поместите его **маркер очередности хода** на первое деление шкалы очередности хода. Затем по часовой стрелке поместите маркеры остальных игроков на следующие деления. В таком порядке игроки будут ходить в первой эпохе. Очередность хода во второй и третьей эпохах будет определяться иначе, см. раздел «Конец эпохи» (с. 12).

Теперь вы готовы начать игру!



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится 3 эпохи, в каждой из которых 2 раунда. Раунд состоит из перечисленных ниже фаз. Обратите внимание, что 2 раунда эпохи проходят немного по-разному.

## Вкратце об эпохе

### Первый раунд

#### Фаза планирования

- Разыграйте по карте судьбы.
- Выложите жетоны приказов.

#### Фаза исполнения

- Выполните действия жетонов приказов снизу вверх.

### Второй раунд

#### Фаза планирования

- Выложите только жетоны приказов (без карт судьбы).

#### Фаза исполнения

- Выполните действия жетонов приказов сверху вниз.

## Первый раунд эпохи

### Фаза планирования

Каждый игрок выбирает 1 карту судьбы из руки и выкладывает её лицевой стороной вниз. Затем все игроки одновременно открывают карты и кладут их рядом с планшетом влияния. Чем чаще на картах судьбы появляется тот или иной регион, тем больше победных очков принесёт значимость его провинций в конце игры.

**Только для игры вдвоём.** Перед тем как открыть карты судьбы, возьмите верхнюю карту из колоды судьбы и добавьте её к картам, выбранным игроками. Затем откройте все 3 карты судьбы.

После этого игроки в порядке очерёдности хода выкладывают по 1 жетону приказа лицевой стороной вниз

в любые пустые ячейки на поле. Количество жетонов приказов, которое каждый игрок выложит в первом раунде каждой эпохи, зависит от числа участников:

$$\begin{array}{c} \text{2 игрока} \\ \hline \text{4 игрока} \end{array} = 4 \text{ жетона приказов} \quad \begin{array}{c} \text{3 игрока} \\ \hline \text{4 игрока} \end{array} = 3 \text{ жетона приказов}$$

Кроме того, каждый раз, выложив жетон приказа лицевой стороной вниз, вы можете выполнить быстрое действие, указанное рядом с ячейкой, в которую вы поместили жетон.



### Пример

- 1 Зелёный игрок решил выложить жетон приказа лицевой стороной вниз в эту ячейку на поле.
- 2 Зелёному игроку стало доступно быстрое действие «движение на 1» в этом регионе, и он может выполнить его немедленно.
- 3 Зелёный игрок выполняет быстрое действие и перемещает 1 армию из столичной провинции в северную провинцию с бусидо.

Подробнее о быстрых действиях и действиях жетонов приказов см. раздел «Описание действий» (с. 8).

Когда все игроки выложили на поле необходимое число жетонов приказов, начинается **фаза исполнения**.

### ■ Фаза исполнения

Начиная с **самого южного (самого нижнего)** жетона приказа на поле и двигаясь **вверх** по всем ячейкам, игроки переворачивают свои жетоны приказов лицевой стороной вверх по одному и выполняют их действия. В первом раунде каждой эпохи **не возвращайте жетоны приказов** в личный запас после выполнения их действий.



**Пример.** Началась фаза исполнения, и самый нижний жетон приказа принадлежит Синему игроку.

**1** Синий игрок переворачивает этот жетон лицевой стороной вверх и выполняет его действие — «вербовку армий».

Он вербует 1 армию и помещает её в столичную провинцию.



Следующий жетон приказа принадлежит Жёлтому игроку.

**2** Жёлтый игрок переворачивает этот жетон лицевой стороной вверх и выполняет его действие — «нападение».

Жёлтый игрок решит уничтожить армию Синего игрока в провинции с пищей (🍌), чтобы взять эту провинцию под свой контроль.

Игроки продолжают открывать жетоны и выполнять их действия вплоть до **самого северного (самого верхнего)** жетона. После этого начинается второй раунд эпохи.

### ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

- I. При игре вдвоём некоторые ячейки после фазы планирования останутся пустыми. Это нормально и происходит потому, что каждый участник может выложить только 4 жетона приказов в первом раунде фазы планирования. Пропускайте такие ячейки в фазе исполнения.
- II. Каждое действие жетона приказа игрок должен выполнить в регионе с этим жетоном. **Например**, если вы открываете действие «нападение» в одной из ячеек оранжевого региона, то можете уничтожить армии противников только в этом регионе.
- III. Быстрые действия выполняются только в фазе планирования, сразу после того, как вы выложили жетон приказа. Игнорируйте их в фазе исполнения.
- IV. При выполнении действия жетона приказа вы вправе выполнить его частично (**например**, использовать 2 перемещения вместо 3) и даже не выполнять вовсе.


## ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ




У всех игроков одинаковые наборы жетонов приказов; это значит, что в течение партии каждому доступны одни и те же действия.



### Вербовка армий

Добавьте 1 армию из личного запаса в столичную провинцию этого региона либо в провинцию с вашим замком в этом регионе.

Затем можете потратить 1 , чтобы немедленно поместить ещё 1 армию в столичную провинцию этого региона либо в провинцию с вашим замком в этом регионе.

**Пример.** Зелёный игрок открыл в оранжевом регионе жетон приказа с действием «вербовка армий». Он помещает 1 армию в столичную провинцию . Затем он решает потратить 1 , чтобы поместить ещё 1 армию в провинцию со своим замком .



### Движение на 3

Получите 3 перемещения и распределите их между вашими армиями, находящимися в этом регионе. Вы можете назначить несколько перемещений одной армии, чтобы передвинуть её на несколько провинций.

### Движение между регионами

Игроки могут перемещать свои армии между регионами. Однако после того как армия закончит движение в другом регионе, игрок сможет влиять на неё только жетонами приказов нового региона.

**Пример.** Красный игрок открыл жетон приказа с действием «движение на 3». Возможны такие варианты:

**А.** Игрок решает переместить 3 разные армии: 2 армии — в одну провинцию, третью армию — в другую.



**Б.** Игрок решает переместить 2 разные армии: 1 армию — на 2 провинции, другую армию — в соседнюю провинцию.



**В.** Игрок решает переместить 1 армию на 3 провинции. Покинув первоначальный регион, армия может продолжать движение по новому, если у неё достаточно перемещений.





### Соединённые по морю провинции

Провинции, соединённые пунктирной линией через море, считаются соседними при движении.



### Нападение

Уничтожьте 1 армию противника в провинции этого региона с хотя бы 1 вашей армией. Затем можете потратить 1 **1**, чтобы уничтожить ещё 1 армию противника в **той же** провинции.

Уничтоженные армии могут принадлежать разным игрокам. Верните уничтоженные армии в личные запасы противников.

**Пример.** Жёлтый игрок решает выполнить действие «нападение», чтобы уничтожить армию Синего игрока в провинции со своей армией. Затем Жёлтый игрок решает потратить 1 **1**, чтобы уничтожить армию Зелёного игрока и, таким образом, получить контроль над провинцией.



### Движение на 2 или 3

Получите 2 перемещения для ваших армий, находящихся в этом регионе. Затем вы можете потратить 1 **3**, чтобы получить ещё 1 перемещение. Вы можете назначить несколько перемещений одной армии, чтобы передвинуть её на несколько провинций.

Получите 2 перемещения для ваших армий, находящихся в этом регионе, как описано выше;



### Движение на 2 или движение на корабле

Выполняя это действие, выберите одно из двух:

а) или **движение на 2**: получите 2 перемещения для ваших армий, находящихся в этом регионе, как описано выше;

б) или **движение на корабле**: потратьте 1 **2** и переместите до 2 ваших армий вместе из одной прибрежной провинции в другую прибрежную провинцию любого региона.

Прибрежная провинция — это провинция, которая граничит с морем.

**Пример.** Синий игрок решил выполнить «движение на корабле», чтобы переместить 2 армии из одной прибрежной провинции в бирюзовом регионе в одну прибрежную провинцию в оранжевом регионе.



### Сбор урожая

Получите **2** и/или **1** из общего запаса за каждую ресурсную провинцию этого региона с хотя бы 1 вашей армией. Ресурсная провинция — это провинция, в которой лежит жетон распределения ресурсов.

Получите 2 и/или 1 из общего запаса.

**Пример.** Зелёный игрок открыл в оранжевом регионе жетон приказа с действием «сбор урожая». В этом регионе его армии находятся только в северных ресурсных провинциях **1**, поэтому он получает лишь 1 **2** и 1 **1** из общего запаса. Он не получает никакого урожая из ресурсных провинций в южной части региона, потому что у него там нет армий **2**.





## Постройка замка

Если у вас нет замка в этом регионе, верните в личный запас 2 ваши армии из 1 провинции этого региона, чтобы поместить в неё замок.

Если у вас уже есть замок в этом регионе, то вместо этого добавьте из личного запаса 1 армию в провинцию с вашим замком.

**Нельзя построить** замок в столичной провинции.

Замок увеличивает силу игрока в провинции на 2 🖐️.

**Пример.** Красный игрок контролирует провинцию, потому что у него в ней 1 замок и 1 армия (суммарная сила 3 🖐️), а у Синего игрока — 2 армии (суммарная сила 2 🖐️).



## ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

- I. На замки нельзя нападать. Игрок не может утратить контроль над замком.
- II. В провинции может быть только 1 замок. Другие игроки могут строить замки в других провинциях того же региона.
- III. Один и тот же игрок не может построить больше 1 замка в каждом регионе.
- IV. В конце эпохи на этапе получения влияния продвиньте маркер за каждый замок на 1 по шкале влияния, соответствующей региону с замком.

## Быстрые действия

Всякий раз, выложив жетон приказа, вы можете сразу же выполнить быстрое действие, указанное рядом с ячейкой жетона. Выполняя такие действия, вы не тратите ресурсы.



### Движение на 1

Получите 1 перемещение для вашей армии, находящейся в этом регионе.



### Нападение

Уничтожьте 1 армию противника в провинции этого региона с хотя бы 1 вашей армией.



### Вербовка 1 армии

Добавьте 1 армию из личного запаса в столичную провинцию этого региона либо в провинцию этого региона с вашим замком.



### Сбор 1 урожая

Получите 🟢/🔴 за 1 соответствующую ресурсную провинцию этого региона с хотя бы 1 вашей армией.

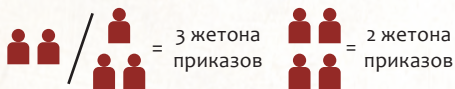


## Второй раунд эпохи

Во время второго раунда эпохи игроки также проходят фазы планирования и исполнения, но со следующими изменениями:

### ■ Фаза планирования



- Во втором раунде эпохи в фазе планирования игроки не выкладывают карты судьбы.
- Размещая жетоны приказов лицевой стороной вниз для планирования действий, каждый игрок выкладывает **на 1 жетон приказа меньше**, чем в прошлом раунде.



**Пример.** В партии на троих в фазе планирования первого раунда игроки разместят по 4 жетона приказов лицевой стороной вниз, а в фазе планирования второго раунда — по 3 жетона приказов лицевой стороной вниз.

### Размещение жетонов приказов во втором раунде

Выкладывая жетоны приказов лицевой стороной вниз в фазе планирования второго раунда, выбирайте одно из трёх:

- а) или выложите жетон в пустую ячейку (обычно при игре вдвоём);
- б) или выложите жетон поверх своего собственного жетона, размещённого в первом раунде;
- в) или выберите противника, чьи жетоны не накрыты чужими жетонами, и накройте один из его жетонов, лежащих лицевой стороной вверх, своим жетоном приказа. Делая это в первый раз, вы должны потратить 1 , во второй раз — 2 .

В каждом раунде у игрока может быть **только один** жетон приказа, накрытый чужим жетоном. В то же время один игрок может накрыть несколько жетонов, если они принадлежат разным игрокам.

**Пример.** Партия с тремя игроками — А, Б, В. Идёт второй раунд эпохи. Фаза планирования началась с того, что игрок А накрыл жетон приказа игрока Б **1**. Затем игрок Б решил накрыть жетон приказа игрока В **2**. Теперь игрок В может накрыть только жетон приказа игрока А, ведь лишь у него остались не накрытые другими игроками жетоны **3**.



### ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

- I. Вы не можете накрыть жетон приказа, выложенный в этом раунде (лежащий лицевой стороной вниз).
- II. Размещая жетоны приказов, вы по-прежнему можете выполнять быстрые действия, но если вы накрываете жетон противника, то сначала должны потратить требуемое **1**.

### ■ Фаза исполнения

Вместо того чтобы начинать с самого южного жетона приказа на поле, игроки по одному переворачивают жетоны приказов лицевой стороной вверх и выполняют их действия, начиная с **самого северного** жетона и двигаясь **вниз** по всем ячейкам.

Действия жетонов, выложенных в первом раунде эпохи и не накрытых новыми жетонами приказов, в этой фазе выполняйте вновь. Таким образом, действия некоторых жетонов, возможно, будут выполнены дважды за эпоху.




## КОНЕЦ ЭПОХИ

После того как все выполнили действия жетонов приказов во втором раунде эпохи, эта эпоха заканчивается и игроки проходят следующие этапы:

### 1. Сбор всего урожая

Игроки получают по 1 ресурсу из общего запаса за каждую ресурсную провинцию под своим контролем.

**Напоминание.** Игрок контролирует провинцию, если его сила  в этой провинции больше, чем у любого другого игрока.

### 2. Влияние

Игроки продвигают свои маркеры по шкалам влияния регионов на 1 деление за каждую провинцию под своим контролем и каждый свой замок в этих регионах.

**Напоминание.** Замок даёт построившему его игроку +1 влияние вне зависимости от того, кто контролирует провинцию с этим замком.

### 3. Бонусные очки за регионы



В каждом регионе игроки, занимающие первое и второе места по числу контролируемых провинций в этом регионе, получают указанное количество победных очков (большее значение — для игрока с наибольшим числом провинций, меньшее — для игрока на втором месте по числу провинций).

Если несколько игроков контролируют одинаковое наибольшее число провинций, все они получают очки по меньшему значению региона. Другие игроки не получают бонусные очки.

Если первое место определено, но есть несколько претендентов на второе, все они получают очки по меньшему значению региона.

Игрок, который не контролирует ни одной провинции в регионе, не может получить бонусные очки за этот регион, даже если он занимает второе место по числу подконтрольных провинций (то есть если в этой провинции есть регионы под контролем только одного игрока).



### 4. Очки за святилища

Игроки получают по 1 победному очку за каждую провинцию со святилищем под своим контролем.



### 5. Возврат жетонов приказов

Игроки забирают с поля свои жетоны приказов и кладут их за ширмы. Их можно будет выложить в следующей эпохе.



### 6. Карты судьбы

Каждый игрок берёт себе в руку 1 новую карту судьбы из колоды судьбы.



### 7. Обновление очередности хода

Обновите шкалу очередности хода: в следующей эпохе игрок с наименьшим числом победных очков будет ходить первым, второй с конца — вторым и так далее.

Если у нескольких игроков одинаковое число победных очков, смените очередность их хода на обратный порядок по сравнению с заканчивающейся эпохой.



## КОНЕЦ ИГРЫ

После завершения третьей эпохи игроки проходят этапы 1—4 конца эпохи (с. 12), а затем подсчитывают победные очки за влияние и оставшиеся ресурсы.

### Подсчёт победных очков за влияние

Для каждого региона определите значимость (число в правой колонке), которая соответствует положению вашего маркера на шкале влияния (в левой колонке).

Затем **умножьте значимость из правой колонки на суммарное число разыгранных карт судьбы** с этим регионом, чтобы получить окончательное число ваших победных очков за этот регион.

Регион без разыгранных карт судьбы не приносит победных очков.

**Пример.** Посмотрим, как считаются очки за влияние Зелёного игрока (рисунок справа).



На шкале влияния серого региона зелёный маркер находится на делении «1», потому что игрок контролировал серую провинцию в конце эпохи лишь 1 раз. Зелёный игрок смотрит значимость в правой колонке (она равна 1). Он умножает её на число карт судьбы с этим регионом (их 3) и получает 3 победных очка за серый регион ( $1 \times 3 = 3$ ).



За оранжевый регион он получает 15 победных очков, потому что его влиянию 3 соответствует значимость 5, а число оранжевых карт судьбы равно 5 ( $3 \times 5 = 15$ ).



За бирюзовый регион игрок получает 8 победных очков, потому что его влиянию 5 соответствует значимость 4, а число бирюзовых карт судьбы равно 2 ( $4 \times 2 = 8$ ).



И наконец, за фиолетовый регион он получает 2 победных очка, потому что его влиянию 1 соответствует значимость 1, а число фиолетовых карт судьбы равно 2 ( $1 \times 2 = 2$ ).

Суммарное число победных очков, которые Зелёный игрок получил за влияние, равно 28 ( $3 + 15 + 8 + 2$ ).

1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9
10+	10+	10+	10+	10+	10+	10+	10+



### Подсчёт победных очков за оставшиеся ресурсы

Каждые 3 любых непотраченных жетона ресурсов приносят 1 победное очко.

### Победа в игре

Тот, кто набрал больше всего очков, выигрывает и становится вечным императором Японии!

В случае ничьей побеждает претендент с **наименьшим числом армий** на поле. Если всё ещё ничья, то побеждает претендент с **наибольшим числом ресурсов** в личном запасе. Если по-прежнему ничья, то побеждают все претенденты.

## ВАРИАНТЫ

Мы полагаем, что для захватывающей партии в игру «Маленькие империи. Самураи» вам хватит и базовых правил. Однако вы можете сделать её ещё разнообразнее, если попробуете описанные ниже варианты. Они появились благодаря чудесным людям, поддержавшим нас на площадке финансирования. Можете добавить в игру любой из них или все сразу.

### Жетоны с заданиями регионов

В этом варианте игроки смогут получать дополнительные победные очки, выполняя задания регионов, а благодаря региональным законам одно из действий в каждом регионе станет доступнее для выполнения.

**Подготовка к игре.** Перемешайте жетоны с заданиями регионов и случайным образом выложите рядом с каждым регионом по 1 жетону случайной стороной. Каждый игрок берёт себе все маркеры заданий своего цвета.

### ■ Как устроен жетон с заданием региона



#### Главное задание

Главное задание — особая цель, её можно достичь только в регионе, возле которого выложен этот жетон. В свой ход, выполнив условия главного задания, игрок помещает на этот жетон маркер задания своего цвета и немедленно получает победные очки. Каждое главное задание могут выполнить несколько игроков, но каждый игрок может выполнить главное задание одного и того же жетона лишь 1 раз.

#### Региональный закон

Региональные законы позволяют всем игрокам не тратить ресурсы за усиление определённых действий в текущем регионе.

### ■ Описание жетонов

#### Жетон 1. Сторона А

##### Главное задание

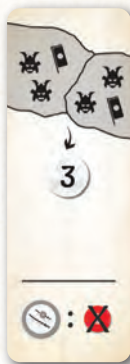
##### Стратегическое преимущество

Немедленно получите 3 победных очка, если в этом регионе вы контролируете хотя бы 2 провинции с хотя бы 2 вашими армиями в каждой.

##### Региональный закон

##### Бесчестная борьба

Не тратьте **1**, если хотите уничтожить дополнительную армию действием «нападение».



#### Жетон 1. Сторона Б

##### Главное задание

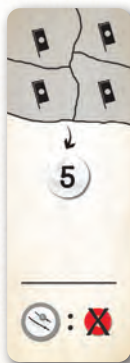
##### Фактор стабильности

Немедленно получите 5 победных очков, если в этом регионе вы контролируете хотя бы 4 провинции.

##### Региональный закон

##### Бесчестная борьба

Не тратьте **1**, если хотите уничтожить дополнительную армию действием «нападение».





## Жетон 2. Сторона А


### Главное задание

#### Сила в количестве

Немедленно получите 4 победных очка, если в этом регионе у вас есть хотя бы 7 армий.

### Региональный закон

#### Масштабные манёвры

Не тратьте , если хотите переместить дополнительную армию действием «движение на 2 или 3».



## Жетон 3. Сторона А


### Главное задание

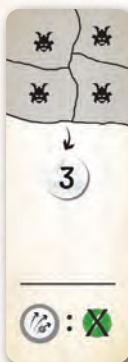
#### Сокрушительная тактика

Немедленно получите 4 победных очка, если в этом регионе у вас есть хотя бы по 3 армии хотя бы в 3 провинциях.

### Региональный закон

#### Выносливые бойцы

Не тратьте , если хотите завербовать дополнительную армию действием «вербовка армий».



## Жетон 2. Сторона Б


### Главное задание

#### Разделиться, чтобы выжить

Немедленно получите 3 победных очка, если в этом регионе у вас есть хотя бы по 1 армии хотя бы в 4 провинциях.

### Региональный закон

#### Масштабные манёвры

Не тратьте , если хотите переместить дополнительную армию действием «движение на 2 или 3».



## Жетон 3. Сторона Б


### Главное задание

#### Стражи замка

Немедленно получите 4 победных очка, если в этом регионе у вас есть хотя бы по 2 армии хотя бы в 2 провинциях и вы контролируете провинцию со своим замком.

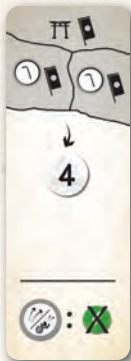
### Региональный закон

#### Выносливые бойцы

Не тратьте , если хотите завербовать дополнительную армию действием «вербовка армий».







### Жетон 4. Сторона А


#### Главное задание

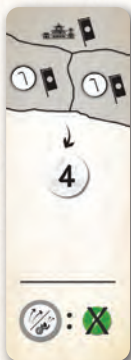
##### Земля и небо

Немедленно получите 4 победных очка, если в этом регионе вы контролируете хотя бы 2 ресурсные провинции и хотя бы 1 провинцию со святилищем.

#### Региональный закон

##### Отмена портовых сборов

Не тратьте , если хотите переместить армии действием «движение на корабле».



### Жетон 4. Сторона Б


#### Главное задание

##### Земля и люди

Немедленно получите 4 победных очка, если в этом регионе вы контролируете хотя бы 2 ресурсные провинции и столичную провинцию.

#### Региональный закон

##### Отмена портовых сборов

Не тратьте , если хотите переместить армии действием «движение на корабле».

### Пример

- 1 Действием «движение на корабле» в оранжевом регионе Синий игрок переместил 2 армии из оранжевого региона в бирюзовый. Таким образом, игрок выполнил главное задание бирюзового региона (у него есть хотя бы по 3 армии хотя бы в 3 провинциях). Синий игрок немедленно получает 4 победных очка.
- 2 Позже Жёлтый игрок смог установить контроль над 2 ресурсными провинциями и столичной провинцией. Он выполнил главное задание оранжевого региона и поэтому немедленно получает 4 победных очка.



## Путь горы

В этом варианте игроки отправятся в путешествие по таинственным японским горам и познакомятся с их чудесами... и опасностями!

**Подготовка к игре.** Перемешайте жетоны гор лицевой стороной вниз и поместите по 1 жетону на изображения гор на поле. На поле окажется 7 жетонов; оставшиеся верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

## Как действуют жетоны гор

Когда вы перемещаете армию по горной дороге в соседнюю провинцию через жетон горы, можете сначала переместить эту армию на жетон горы и перевернуть его. В этом варианте игры такая армия называется **экспедиционной**.

Перевернув жетон горы на лицевую сторону, немедленно примените эффект этого жетона и сбросьте его. Затем экспедиционная армия продолжает движение в соседнюю провинцию, если эффект был благоприятным, или возвращается в исходную провинцию, если открытый эффект оказался засадой.

Игроки могут посылать только 1 экспедиционную армию за действие движения. Это значит, что за действие движения можно открыть только 1 жетон горы.



## Эффекты жетонов гор



### Засада

Ваши войска попали в засаду! Верните экспедиционную армию в провинцию, из которой она начала движение.




### Наёмники

К вам присоединяется отряд наёмников. Добавьте 1 армию из личного запаса в провинцию, из которой экспедиционная армия начала движение.




### Мастер бусидо

Ваша армия встретилась с мастером боевых искусств, и он решил поделиться с вами своей мудростью. Получите 1  из общего запаса.



### Высокогорная ферма

Вы нашли дружественную высокогорную деревню. Её жители предложили вам пищу, чтобы сделать ваше путешествие легче. Получите 1  из общего запаса.




### Независимое племя

К вам присоединяется независимое племя. Немедленно выполните одно из быстрых действий, доступных в регионе. Если жетон гор находился между регионами, выбирайте регион, в который экспедиционная армия перемещается.



### Путь как цель

Ваша экспедиция выдержала суровые горные условия, и это подняло её боевой дух. Можете потратить 1 , чтобы уничтожить армию противника в любой провинции региона. Если жетон гор находился между регионами, выбирайте регион, в который экспедиционная армия перемещается.

## Небесные святилища



В этом варианте у провинций со святилищем появляется новая механика. Контролируйте больше святилищ одного цвета в конце эпохи, чтобы получить больше очков!

**Подготовка к игре.** Перемешайте фигурки святилищ и случайным образом поместите по одной в каждую провинцию со святилищем. На поле окажется 7 святилищ, верните в коробку оставшиеся 2.

## Подсчёт очков за небесные святилища

Игнорируйте обычный подсчёт очков за святилища, вместо этого считайте очки следующим образом: в конце эпохи получите 1, 3 или 5 победных очков, если контролируете 1, 2 или 3 небесных святилища одного цвета соответственно. Подсчитайте очки за святилища каждого цвета.

## Случайные быстрые действия

Вы можете использовать жетоны быстрых действий, чтобы расположить быстрые действия на поле случайным образом.

**Подготовка к игре.** Просто поместите по 1 жетону в каждую из ячеек соответствующего региона лицевой стороной вниз, затем переверните эти жетоны. Верните оставшиеся жетоны в коробку.

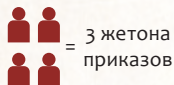
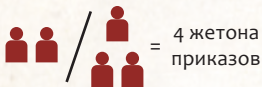
**Пример партии с «Путём горы».** Во время своего действия «движение на 2» Синий игрок сначала перемещает 1 армию на жетон горы и переворачивает его 1. Это жетон «Мастер бусидо», поэтому игрок получает 1 и продолжает движение армии в новую провинцию 2. Затем Синий игрок тратит второе перемещение и напрямую переносит другую свою армию в ту же провинцию.

**Пример партии с «Небесными святилищами».** В конце эпохи Красный игрок контролирует 2 из 3 коричневых святилищ 3. Он получает 3 победных очка. Жёлтый игрок контролирует 1 чёрное и 1 белое святилище 4 и получает 2 победных очка.

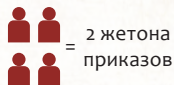


## РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

### Первый раунд эпохи



### Второй раунд эпохи



## ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ С ЖЕТОНОВ

### Первый раунд эпохи



### Второй раунд эпохи



## ЭТАПЫ КОНЦА ЭПОХИ



**Автор игры:** Милан Тасевский.

**Развитие игры:** Владимир Трайчевский, Борис Момич, Милан Тасевский.

**Иллюстрации:** Милан Тасевский, Ана Здравкова.

**Графический дизайн:** Милан Тасевский, Филомена Дода.

**Дизайн фигурок самураев:** Джефф Макдауэлл.

**Редактура правил:** Борис Момич, Стефан Андоновский, Филомена Дода, Майкл Шемей, Крис Бакке.

**Дикторский текст в видео для Kickstarter:** Крис Хикокс.

**Маркетинг:** Мария Костадинова.

**Тестирование и поддержка прототипа:** Ана Спасовская.

**Агентство по лицензированию:**

Meeples on Board — Vanguard.

**Логистика и планирование:** Александар Тасевский.

**Разработка и издание:** Archona Games, 2019.

Особая благодарность нашим чудесным спонсорам, игрокам, тестировщикам, обзорщикам и всем, кто помог этой игре воплотиться в реальность!



## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Выпускающий редактор:** Иван Реморов.

**Редакторы:** Владислава Орешонок, Александр Петрунин.

**Переводчик и корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).