

Pravidla hry

Dirk Henn

Hra pro 3–5 hráčů



Připravil Jakub Dobal

V této hře představujete vojenské velitele, Daimjó (japonský kníže, místodržitel), v Japonsku 16. století. Budete bránit pozici svého klanu, dále ji posilovat a rozšířit svůj vliv v zemi. Nejúspěšnější z vás se na konci hry stane Shogunem.

K úspěchu však nestačí, abyste ovládali co nejvíce provincií, ale musíte také rozvíjet své panství stavbou hradů, chrámů a divadel. Kdo dokáže postavit nejvíce budov v každém z pěti regionů, bude odměněn dalšími bonusovými body.

Hra zahrnuje dvouleté válečné tažení, které je rozděleno do 8 kol. Ve třech kolech probíhají akce s přesuny armád, bitvami, vybíráním daní, stavěním, posilováním armád (období jaro, léto a podzim). Ve čtvrtém kole se zhodnotí dosažené úspěchy (v zimním období armády odpočívají). Tato posloupnost se opakuje. Na konci druhé zimy proběhne závěrečné bodování a určení vítěze.

Herní materiál

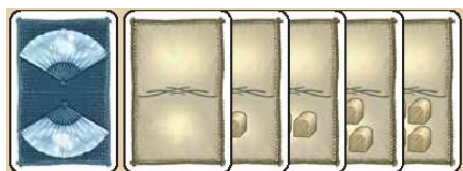
Nejprve se seznamte s herním materiálem, který budete používat, a rozřídte ho. Pokud budete hrát ve třech hráčích, některý materiál nebudete potřebovat. Nechte jej v krabici. *Poznámka:* Některé karty jsou rozděleny na horní a dolní část, podle situace platí vždy jen jedna z nich.

Hrací deska – má 2 odlišné strany, jednu se symbolem slunce, druhou označenou měsícem (v pravém dolním rohu). Každá strana ukazuje mapu s 5 regiony centrálního Japonska v různém uspořádání. Na obou stranách hrací desky je každý region rozdělen na 9 provincií.

Obě strany hrací desky mají také 8 speciálně označených a světlým okrajem ohraničených provincií. Tyto provincie se nepoužívají při hře 3 hráčů.



53 karet provincií – pro každou provincii obsahuje hra 1 nebo 2 karty, v závislosti na tom, zda se karta používá jen pro jednu nebo pro obě strany hrací desky (viz symboly slunce a měsíce na kartách). Karta také ukazuje, kolik v provincii můžete vybrat daní (truhlice), rýže (miska) či postavit budov.



25 karet válečné pokladny – 5 karet pro každého hráče. V každé sadě jsou na spodní straně karty vyznačeny 0 až 4 truhličky, horní část je prázdná.



5 speciálních karet – každá poskytne speciální privilegium hráči, který si ji vybere.



10 karet akcí – obsahují příkazy pro provedení jednotlivých akcí.

12 karet událostí – každá karta v horní části představuje událost, která platí pro všechny hráče během daného akčního období. Spodní část pak ukazuje, kolik rýže hráči ztratí při zimním vyhodnocování.



5 karet místodržitelů (Daimjó) – každý hráč má svou. Používají se k určení pořadí hráčů.



5 osobních desek hráčů – mají 2 odlišné strany. Přední stranu s obrázkem krajiny využijete pro rozmístění armád do provincií na začátku hry. Po zbytek hry budete používat k plánování akcí druhou stranu desky.

310 barevných kostiček – představují vaše armády, po 62 v barvě každého hráče.

20 zelených kostiček – představují neutrální armády sedláků.

55 válečných pokladen – představují peníze. 35 světlých pokladen (přírodní dřevo) s hodnotou jedné truhličky zlata, 20 oranžových pokladen s hodnotou pěti truhliček zlata.

5 dřevěných válečků pro počítání vítězných bodů – umístí se na počítadlo na okraji hrací desky, označují počet vítězných bodů každého hráče.



5 dřevěných značek pro počítání rýže – používají se k vyčíslení zásob rýže každého hráče na stupnici na hrací desce (označeno miskou rýže).

80 žetonů budov – 28 hradů, 26 chrámů a 26 divadel. Hráči je mohou stavět ve svých provinciích. Získáte za ně vítězné body.



42 žetonů revolty – označí míru nespokojenosti mezi sedláky v dané provincii.

1 pořadač herního materiálu – slouží k roztřídění žetonů budov, revolt a válečných pokladen.

1 třídílná věž – slouží k vedení bitev (složena je z plastické nádoby, věže a vrchního trychtýře, viz Bitevní věž na s. 3).

Pravidla hry a příloha s přehledem hry – ukazuje počáteční rozdělení provincií, přehled kola a vysvětlení karet událostí.

Příprava hry

Nejprve si zvolte, na které straně hrací desky budete hrát, zda na sluneční, nebo měsíční, a umístěte ji doprostřed stolu. Měsíční strana je určena spíše zkušenějším hráčům. Z karet provincií vyřadte ty, které na spodní straně nemají symbol zvolené strany a vraťte je do krabice.

Při hře 3 hráčů nebudete potřebovat ani 8 karet provincií, které jsou na desce označeny speciálním symbolem a světlým okrajem. Do těchto provincií nemohou během hry vstoupit žádné armády.

Herní materiál pro hráče

Každý hráč si zvolí svou barvu a vezme si příslušný herní materiál: **osobní desku, 62 kostiček armád své barvy, kartu místodržitele, sadu karet válečné pokladny**, základní vklad podle počtu hráčů:

3 hráči, každý dostane **18 truhliček**,

4 hráči, každý dostane **15 truhliček**,

5 hráčů, každý dostane **12 truhliček**.

Všechny armády a truhličky musí mít hráči během hry viditelně před sebou. Pokud hraje méně než 5 hráčů, všechen nevyužitý materiál vraťte do krabice.

Získání počátečních provincií

Na začátku hry probíhá rozmístění prvních armád, určí se tak počáteční rozestavení. V příloze s přehledem hry najdete přednastavené rozdělení provincií – podle počtu hráčů –, které můžete využít. Doporučeno je méně zkušeným hráčům.

Na přední straně osobní hráčské desky je za postavou válečníka 9 venkovských sídel, jsou označena číslem. Hráči umístí na každé sídlo příslušný počet armád (využije se 7 míst v pěti, 8 ve čtyřech, 9 ve třech hráčích). Armády na každém místě tvoří skupinu.

Nyní zamíchejte karty provincií a celý balíček položte lícem (obrázkem) dolů vedle hrací desky. Potom vrchní dvě karty sejměte a vyložte tak, aby všichni viděli, o jaké provincie se jedná.

Skupiny armád rozmístěte do svých provincií následovně: Začíná nejstarší hráč, další následují po směru hodinových ručiček. Každý si postupně vybere jednu ze dvou otočených karet provincií nebo sejme novou kartu z vrchu balíčku a do provincie určené kartou umístí jednu ze skupin armád ze své osobní desky. Kartu zvolené provincie si ponechá v ruce.

Pokud hráč zvolil některou z vyložených karet provincií, nahradí se ihned další kartou z vrchu balíčku.

Tento proces pokračuje dokola, dokud hráči neumístí všechny své skupiny armád na hrací desku.

Poznámka: Pokud se nabídka během kola nezměnila a hráč by si měl vybírat ze stejných karet, může tyto dvě karty vrátit na spodek balíčku a vyložit nové dvě karty.

Zbylé karty provincií (které si žádný hráč nevybral) umístěte vedle hrací desky. Tyto neutrální provincie můžete během hry obsadit a získat tak jejich karty.

Po získání prvních provincií otočte svou osobní hráčskou desku na druhou stranu, která slouží k plánování akcí. Zbylé armády tvoří vaši osobní zásobu, ze které budete posilovat armády na desce.

Označení vítězných bodů a rýže (zásob)

Dále položte svůj váleček pro označení vítězných bodů na počítadle na „0“ a značku rýže na obrázek misky na počítadle zásob.

Bitevní věž

Nyní je načase, abyste „nakrmili“ věž prvními armádami. Uděláte to tak, že do věže najednou vhodíte sedm kostiček armád každého hráče a 10 neutrálních zelených armád sedláků. Armády, které vypadnou z věže, vraťte do zásoby hráčů. Zbylé armády sedláků tvoří základní zásobu.

Válečná pokladna

Truhličky se používají k placení za různé akce. Každý hráč obdržel truhličky jako počáteční vklad do hry (viz herní materiál pro hráče). Zbylé truhličky tvoří bank.

Karty událostí

Balíček karet událostí zamíchejte a položte lícem dolů. První 4 karty událostí poté otočte, aby je všichni viděli, a zatím je položte vedle desky. Během každého z následujících tří kol vždy jednu událost ovlivní všechny hráče.

Ve čtvrtém kole zbylá karta událostí ukáže, o kolik jednotek rýže každý hráč během zimy přijde. Karty akcí a speciální karty odkládejte tak, abyste je měli na dosah.



Osobní hráčská deska: skupiny armád



Průběh hry

Akční kola: jaro, léto a podzim

Každé ze tří akčních kol proběhne přesně v těchto krocích:

- **Umístění karet akcí.**
- **Umístění speciálních karet.**
- **Plánování akcí a dražba pořadí hráčů v kole.**
- **Určení události.**
- **Určení pořadí kola.**
- **Provedení akcí.**

Umístění karet akcí

Akce jsou základem této hry. Balíček 10 karet akcí nejprve zamíchejte. Potom prvních pět karet vyložte odkrytě pod spodní stranu hrací desky, zbylých pět pak lícem dolů (skrytě).

Poznámka: Obrázek ukazuje pořadí, ve kterém byly různé akce umístěny (nejdříve číslo 1, potom 2, atd.). Prvních pět akcí je položeno viditelně pro všechny hráče a mohou se podle nich rozhodnout, ve které provincii provedou určitou akci. Pět skrytých karet akcí se při hře odkrývá postupně.



Příklad rozložení 10 karet akcí – náhodně vyložených, prvních pět odkrytých, zbylých pět skrytých.

Umístění speciálních karet

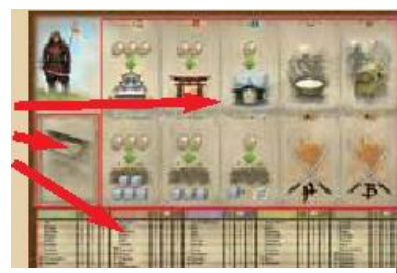
Speciální karty zamíchejte a položte lícem nahoru na hrací desku na označené místo pro pět karet v levé horní části desky, a to v pořadí, jak jste je vytahovali. Tyto karty budete následně dražit. Každá speciální karta má dvě funkce: 1. umístění v řadě na hrací desce určuje pořadí, v němž budou hráči vykonávat akce, 2. karta poskytuje speciální výhodu, kterou hráč získává v aktuálním kole. Co karty znamenají:

- **+1 válečná pokladna:** Když hráč provádí akci „Výběr daní“, obdrží jednu truhličku navíc.
- **+1 rýže:** Když hráč provádí akci „Konfiskace rýže“, obdrží jeden díl rýže navíc.
- **6 armád:** Když hráč provádí akci „Rozmístí 5 armád“, může rozmístit místo toho armád 6.
- **+1 armáda při útoku:** Útočící hráč, který zahrává akci „Bitva/Přesun A či B“, může vhodit do věže jednu armádu navíc.
- **+1 armáda při obraně:** Bránící se hráč může vhodit do věže jednu armádu navíc v případě, že je jeho provincie napadena jiným hráčem prostřednictvím akce „Bitva/Přesun A“ či „B“.

Plánování akcí a dražba na pořadí hráčů v kole

Každý hráč tajně plánuje až deset akcí, které provede ve svých provinciích během aktuálního období. Všichni hráči plánují současně. Vyberte si vždy jednu ze svých karet provincií a položte ji obrázkem dolů na zvolenou akci, která je zobrazena také na vaší hráčské desce.

Příkazy, na základě kterých akce probíhají, budete vydávat pro každé kolo znovu. Každou akci můžete zahrát jen jednou v každém kole.



Osobní hráčská deska: pro akce

Vysvětlení jednotlivých akcí

Postav hrad

Zaplatíte 3 truhličky do banku a umístíte do zvolené provincie hrad.

Postav chrám

Zaplatíte 2 truhličky do banku a umístíte chrám.

Postav divadlo

Zaplatíte 1 truhličku do banku a umístíte divadlo.

Poznámka: Stavba (hrad, chrám, divadlo) se může umístit jen na místo neobsazené jinou stavbou. Do každé provincie je možné umístit 1 až 3 budovy. V žádné provincii nemůže být více než jedna budova stejného typu.

Příklad: Petr postaví v Aki chrám. Později může být v Aki postavena ještě jedna budova. Může jí být buď hrad, nebo divadlo.

Konfiskace rýže

Hráč získá tolik jednotek rýže, kolik ukazuje zvolená karta provincie. O tolik se tedy posune značka na počítadle rýže.

Výběr daní

Hráč získá z banku tolik truhliček zlata, kolik ukazuje karta provincie.

Poznámka: Když v provincii vyberete daně nebo zkonfiskujete rýži, může dojít k revoltě. Stane se tak, pokud v dané provincii již leží alespoň jeden žeton revolty (viz pravidla „Vyřešení bitev“). Pokud k žádné revoltě nedojde nebo pokud je revolta úspěšně potlačena, do provincie jeden žeton revolty umístíte.

Rozmístí 5 armád

Hráč zaplatí 3 truhličky zlata a umístí 5 armád ze své zásoby do vybrané provincie.

Rozmístí 3 armád

Hráč zaplatí 2 truhličky zlata a umístí 3 armády ze své zásoby do vybrané provincie.

Rozmístí/Přesuň 1 armádu

Hráč zaplatí 1 truhličku zlata a umístí 1 armádu do vybrané provincie.

Poznámka: Navíc může přesunout armády z této své provincie do 1 sousední vlastní provincie (k žádnému střetu tedy nesmí dojít).

Bitva/Přesun A

Armády se přesunou ze zvolené provincie do jedné ze sousedních. Pokud sousední provincie nepatří stejnému hráči (tzn. že je neutrální nebo patří jinému hráči), dojde k bitvě (viz pravidla „Vyřešení bitev“). V provincii musí zůstat alespoň jedna armáda.

Bitva/Přesun B

Platí stejná pravidla jako u akce „Bitva/Přesun A“.

Pro přesun armád platí tato základní pravidla:

Do sousední provincie může být přesunut jakýkoliv počet armád s tím, že alespoň jedna armáda musí v původní provincii zůstat. Počet armád pro obsadit jedné provincie tedy není omezen.

Provincie spojené vodní cestou (čárkovaná linka) se považují za sousední.

Příklad: Petr by rád v tomto kole vybral daně. Settsu, jedna z jeho provincií, mu dovoluje vybrat 7 truhliček zlata. Využije tuto možnost a položí kartu provincie Settsu lícem dolů na místo pro akci „Výběr daní“ na své osobní desce.

To také znamená, že Petr v tomto kole nemůže v provincii Settsu provést jinou akci, protože její kartu už použil.

Pokud nechcete určitou akci provést nebo nemůžete (protože máte méně než 10 provincií), umístíte jednu ze svých karet válečné pokladny na její místo. V tomto případě se počet truhliček ignoruje – karta se bere, jako by byla prázdná.



Poznámka: Ve vzácných případech, kdy hráč nemá dostatek karet, které by umístil na místo pro akce, ponechá místa prázdná. S těmito prázdnými místy se zachází, jako by na ně byly položeny karty válečné pokladny.

Nabídka do dražby na pořadí v kole

Každý **musí** dát skrytě nabídku na pořadí v kole a získání speciální karty s privilegiem pro dané kolo. Položte na místo pro dražbu na své osobní desce jednu ze svých nepoužitých karet válečné pokladny nebo kartu provincie jako nabídku. Jak se určí pořadí viz dále.

Pokud je to možné, **musí na každém z 11 míst** na osobní hráčské desce ležet jedna karta. Na žádném místě však nesmí být víc než jedna karta.

Určení událostí

Otočené karty událostí zamíchejte (budou to 4, 3 nebo 2 karty, podle toho, v jakém kole hra je). Jednu kartu poté vytáhněte a umístěte lícem nahoru na místo pro aktuální událost na hrací desce. Karta ukazuje, jaká událost bude platit během celého kola a jak ovlivní akce všech hráčů. Zbylé karty událostí položte stranou vedle hrací desky.

Podrobný popis karet událostí naleznete v příloze k pravidlům v samostatném přehledu hry.

Poznámka: Pokud hru současně ovlivňuje událost i speciální karta, jako první se uplatní událost a teprve potom speciální karta.

Příklad: Petr vybírá daně v Settsu. Settsu mu přinese 7 truhliček. Aktuální událost nicméně omezuje výběr daní na 5 truhliček maximálně. Ota ale získal pro toto kolo speciální kartu „+1 válečná pokladna“, proto získá jednu truhličku navíc. Celkem tedy obdrží 6 truhliček.

Určení pořadí v kole

Hráči odkrývají své nabídky současně (karty na místě pro dražbu) a ihned zaplatí do banku příslušný obnos označený na kartě. Pokud hráč nabídl kartu provincie, neplatí nic.

Výše nabídky pomůže určit pořadí hráčů. Počínaje hráčem s nejvyšší nabídkou si postupně všichni hráči zvolí jednu ze speciálních karet a nahradí ji svou kartou místodržitele. Zbylé speciální karty odložte pro zbytek kola stranou.

Hráč, který nabídl kartu provincie, si vybírá před hráčem, který zahrál kartu válečné pokladny s hodnotou 0. Na závěr si vybírají hráči, kteří nenabídl žádnou kartu. (Nastane v případě, že hráč nemá dost karet provincií.)

Pokud více hráčů učiní stejnou nabídku, jejich místodržitelé se zamíchají a postupným vykládáním se určí pořadí, v jakém si budou hráči vybírat.

Konečné umístění místodržiteléských karet na hrací desce ukazuje pořadí hráčů v daném kole. (Při hře 3 a 4 hráčů se prázdná místa ignorují.)



Příklad: Pokud si hráč vybere speciální kartu z prvního místa, stane se začínajícím hráčem tohoto kola.

Poznámka: Výhodou podání nabídky prostřednictvím karty provincie je, že se nemusí za nabídku nic platit, navíc nabízející bude vybírat před hráčem, který zahrál kartu válečné pokladny s hodnotou 0. Nevýhodou nicméně je, že ostatní hráči vědí, ve které provincii nebude hráč zahrávat žádnou akci během aktuálního kola.

Poznámka: Hráči odkryjí karty provincií položené na místě pro akci až tehdy, kdy mají akci provést. Odstraní je ze svých osobních desek až po ukončení všech deseti akcí všemi hráči. Když hráč ztratí provincii v bitvě, **musí** se ihned karty vzdát a předat ji hráči, který v bitvě zvítězil.

Když všichni hráči uskuteční akci, odloží odpovídající kartu akce stranou. Další akce může začít.

Poznámka: Po podzimním kole ponechte místodržiteléské karty na místě až do konce zimního kola. Ve stejném pořadí se tedy hraje i v zimním kole.



Provedení akcí

Akce se vykonávají v tom pořadí, v jakém jsou akční karty vyloženy na spodní straně hrací desky. Každou akci vykonají postupně v určeném pořadí všichni hráči, teprve potom se vykoná následující akce.

Je-li to možné, musí hráč vykonat všechny plánované akce. Pokud hráč nemůže z nějakého důvodu určitou akci dokončit nebo může vykonat jen část akce, potom je jím naplánovaná akce pro toto kolo zcela zrušena.

Když všichni hráči akci vykonají, je odkryta karta s následující akcí. Kolo končí po odehrání všech 10 akcí. Každý hráč si vezme zpět svou místodržitelenskou kartu a vrátí speciální kartu. Kartu události tohoto kola odstraňte ze hry. Karty akcí zamíchejte a další kolo může začít. Pokud ukončeným kolem byl podzim, nastává zima s vyhodnocením.

Vyhodnocovací kolo: zima

V tomto kole musí hráči nejprve dodat zásoby do svých provincií, jinak budou čelit revoltám. Navíc nastává bodování.

Dodávky rýže do provincií

Zásoby rýže utrpí v zimě ztrátu. Zbývající čtvrtá karta události ukáže, kolika jednotek rýže se každý hráč musí vzdát. Posuňte na ukazateli rýže značku každého hráče o odečtený počet dílů.

Každý musí vlastnit 1 jednotku rýže pro každou svou provincii. Pokud hráč nemá dostatečné zásoby, potom v jeho říši dojde k 1 či více revoltám (viz pravidla „Vyřešení bitev“).

Poznámka: Pokud více hráčů čelí v této zimě revoltám, budou se řešit v pořadí, v jakém hráči hráli v podzimním kole.

Revoly

Na hrací desce je tabulka zásob, která ukazuje počet provincií dotčených revoltami a také sílu těchto revolt. (Viz tabulka zásob.)

Soused postiženého hráče po levici náhodně z jeho ruky vytáhne tolik karet provincií, kolik odpovídá počtu provincií zachvácených revoltami. Tak se určí provincie, ve kterých revolty vypukly (viz „Vyřešení bitev“). Pokud hráč čelí více než jedné revoltě, zvolí si, v jakém pořadí proběhnou.

Příklad: Petr ovládá 9 provincií, ale má pro tuto zimu v zásobě jen 6 jednotek rýže. To znamená, že má 3 nezásobené provincie (viz levý sloupec v tabulce). Revolty propuknou ve dvou jeho provinciích (viz prostřední sloupec). Petrův soused vlevo náhodně vytáhne z jeho ruky karty dvou provincií.

Petr musí postupně vzít všechny armády z postižených provincií a vhodit je do věže společně s armádami sedláků: 1 armáda sedláků za každý žeton revolty v provincii a v tomto případě také 2 další armády sedláků (viz pravý sloupec tabulky).

Bodování

Hráči nyní obdrží vítězné body za své provincie a budovy a také za největší počet postavených budov určitého typu v regionu (každý region se hodnotí zvlášť:

- Za každou provincii obdrží hráč: 1 vítězný bod (VB).
- Za každou budovu: 1 VB.
- Za nejvíce hradů v regionu:* 3 VB.
- Za nejvíce chrámů v regionu:* 2 VB.
- Za nejvíce divadel v regionu:* 1 VB.

* Pokud mají 2 či více hráčů stejný počet postavených budov, všichni tito hráči obdrží plný počet VB snížený o 1 (za hrad 2, za chrám 1, za divadlo 0).

Hráči posunou své značky vítězných bodů na počítadle bodů o získaný počet bodů.

Po prvních čtyřech kolech (po skončení první zimy) se odkryjí 4 nové karty událostí, všechny značky rýže se vrátí na nulu a všechny žetony revolty se z provincií odstraní.

Následují čtyři nová kola (jaro, léto, podzim a zima), končí se opět v zimě druhým a závěrečným bodováním.



1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

Tabulka zásob (sloupce):

- Počet nezásobených provincií.
- Počet provincií, ve kterých vypuknou revolty.
- Počet armád sedláků.

Vyřešení bitev

Základní pravidla použití věže

Všechny bitvy se vedou pomocí věže. Vezmete všechny armády, které se účastní bitvy (barevné kostičky útočníka i obránce), dále všechny kostičky, které leží v nádobě před začátkem bitvy, a vhodíte je najednou do věže. Některé kostičky ve věži zůstanou, jiné z věže vypadnou do nádoby, třeba i ty, které ve věži již zbyly z předešlých událostí. To může ovlivnit výsledek bitvy.

Věž během hry nikdy nesmí být úmyslně vyprázdněna. Všechny kostičky, které z věže vypadnou samovolně, nechte ležet v nádobě. Tyto kostičky vhodte do věže až při další bitvě společně s ostatními.

Kdy dochází k bitvě?

K bitvě dochází v následujících situacích:

Hráč proti hráči – hráč přesune své armády do provincie jiného hráče (tzn. provincie obsahuje armády jiného hráče).

Hráč proti neutrální provincii – hráč přesune své armády do provincie, ve které nejsou žádné armády (provincie, ve kterých nejsou žádné armády, považujeme za neutrální).

Revolta – vzbouření sedláků proti hráči – k revoltě v hráčově provincii dochází při těchto událostech: a) **Vybírání daní/rýže** – když hráč konfiskuje rýži nebo vybírá daně v provincii, ve které je alespoň jeden žeton revolty; b) **Zimní nedostatek** – když hráč není schopen v zimě zásobit rýží všechny své provincie.

Účastníci bitvy

Hráč proti hráči nebo neutrální provincii

- **Útočník** bojuje s armádami, které do provincie přesunul.
- **Obránce** vždy přidá do bitvy všechny své armády napadené provincie, aby ji bránily.
- Pokud je **provincie neutrální**, potom je do věže vhozena jedna zelená armáda sedláků ze zásoby.

Kromě toho jsou stejně jako v jiných bitvách do věže vhozeny všechny armády, které jsou v nádobě.

Poznámka: K útoku na jinou provincii musí mít hráč alespoň 2 armády v provincii, ze které útočí: jedna se přesune na bitevní pole a druhá zůstane v původní provincii.

Armády sedláků (zelené kostičky) se nikdy neumísťují na hrací desku! Když armády sedláků vyhrájí bitvu, vyjmou se z nádoby a vrátí do základní zásoby.

Revolta – vzbouření sedláků proti hráči

Hráč se považuje za obránce a bojuje v bráněné provincii se všemi svými armádami. Za každý žeton revolty v provincii, kde k revoltě došlo, přidejte jednu další armádu sedláků ze zásoby.

Revolta v zimě

Pokud dojde k revoltě během zimního kola, přidávají se do bitvy další armády sedláků v počtu, jak ukazuje tabulka zásob na hrací desce.



Výsledek bitvy a její důsledky

Výsledek bitvy se určí tak, že hráči spočítají kostičky útočící a bránící se armády, které vypadly z věže. Bitvu vyhraje ten, kdo má v nádobě více kostiček. Ostatní armády, které se bitvy neúčastnily, zůstanou v nádobě, nevěnujte jim pozornost.

Hráč proti hráči nebo neutrální provincii

Sedláci pomáhají obránce, pokud v bráněné provincii nejsou žádné žetony revolty. Armády sedláků v nádobě se připočítávají do výsledku obránce. (Poznámka: Po bitvě, která zahrnovala i sedláky, jsou všechny zelené kostičky z nádoby vráceny do zásoby. Pokud však sedláci nebyli vtaženi do bitvy, zelené kostičky v nádobě zůstanou.)

Strana s menším počtem armád v nádobě prohraje a všechny armády, které bojovaly na této straně, se z nádoby odstraní a vrátí do zásoby. Vítěz, přestože uspěl, také přijde o stejný počet

armád jako poražená strana, a stejně tak je vrátí do zásoby. Zbylé vítězné armády pak umístí do získané provincie. Karta provincie přejde do držení vítěze.

Pokud **bitva dopadne nerozhodně**, všechny armády obou zúčastněných stran se vyjmou z nádoby a vrátí do zásoby. Všechny budovy, armády a žetony revolty se z provincie odstraní. Kartu provincie vraťte do balíčku neutrálních provincií.

Příklad: Modrý hráč přesune 4 armády z provincie Shinano do Kozuke, kterou vlastní žlutý hráč. Bitva rozhodne, komu bude patřit. Všechny útočící armády (4 modré) a všechny bránící se armády (3 žluté) jsou společně vhozeny do věže. Z věže vypadnou tři modré armády, 1 žlutá a 1 zelená (sedláci).

Sedláci jsou na straně bránícího se žlutého hráče, protože v provincii není žádný žeton revolty. Navzdory tomu modrý vyhraje (3:2). Žlutá armáda, zelená armáda a dvě modré armády jsou vráceny do zásob. Zbývá vítězná modrá armáda je umístěna do Kozuke. Modrý hráč obdrží od žlutého hráče kartu provincie Kozuke.

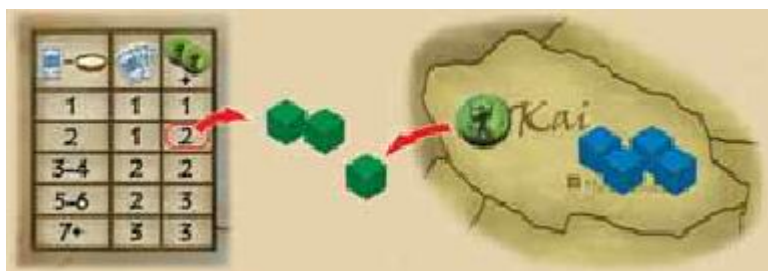


Revolta – vzbouření sedláků proti hráči

Pokud sedláci vyhrají nebo bitva dopadne nerozhodně, všechny zúčastněné armády se odstraní z nádoby a vrátí do balíčku neutrálních provincií. Všechny budovy a žetony revolty se z provincie odstraní. Karta provincie se vrátí do zásoby. Pokud vyhraje hráč, odstraní z nádoby počet armád, který odpovídá počtu bránících se armád sedláků, a vrátí je do své zásoby. Své zbylé armády pak umístí zpět do své provincie a vrátí poražené armády sedláků to zásoby.

Příklad: Petr vybírá daně v provincii Mikawa. Zde jsou již 2 žetony revolty. Sedláci se vzbouří. Petr vhodí své 4 armády umístěné v Mikawě do věže společně se 2 armádami sedláků a všemi armádami ležícími v nádobě. Pokud Petr tuto bitvu vyhraje, udrží se v provincii, ale přidá do ní další žeton revolty.

Příklad: V zimě Otovi chybí 2 jednotky rýže. Jeho provincie Kai je náhodně vybrána a dojde v ní k revoltě. Bitvy se zúčastní celkem 3 armády sedláků (2 jak ukazuje tabulka zásob a jedna další za žeton revolty umístěný v provincii).



Poznámka: Pokud z věže vypadnou jen armády sedláků, bitva skončí nerozhodně. Když provincie změní vlastníka, příslušná karta provincie musí být předána okamžitě, i kdyby ležela na osobní desce hráče.

Konec hry

Hra končí po druhé zimě závěrečným bodováním. Zvítězí hráč, který získal nejvíce vítězných bodů. V případě shodného počtu bodů zvítězí ten, kdo má na závěr bohatší válečnou pokladnu.

Poznámka: Obrazové příklady viz také originální pravidla.

Hru **SHOGUN** distribuuje firma CORFIX DISTRIBUTION s. r. o. Bližší informace naleznete na webových stránkách www.corfix.cz.

Informace o hře naleznete také na <http://deskovehry.blogspot.com>.

Případné připomínky a dotazy prosím zasílejte na e-mail jakub.dobal@gmail.com.

verze 2.1, prosinec 2007