

FUJI KORO

DELUXE



Правила игры

Предыстория

Япония, 4 год эпохи Хэйэй, 1173 год.

Фудзи на грани извержения. Потoki лавы вот-вот поглотят три Сэйэн-дзи (聖煙寺) — тайных священных храма, сокрытых глубоко в недрах вулкана. Но сёгун во что бы то ни стало должен сохранить ценное наследие. Он отправляет самых благородных и одарённых самураев в глубь вулкана спасать реликвии.

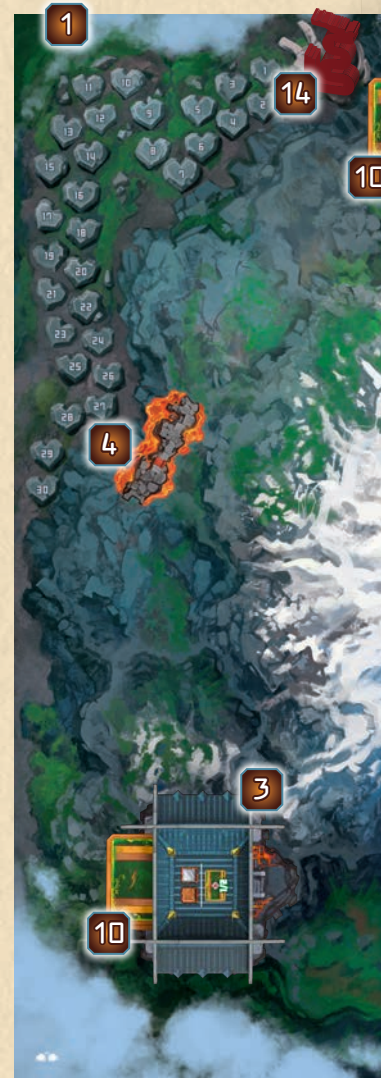
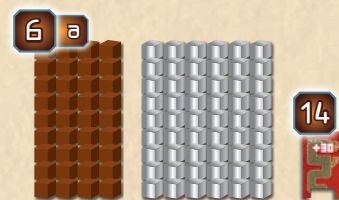
После изматывающего подъёма по опасным обледенелым склонам сквозь метель самураи наконец находят пролом, ведущий вниз в пещеру. Вдруг вулкан начинает рокотать, а его склоны — ходить ходуном! Камни под ногами осыпаются, и brave самураи проваливаются в огромную пещеру, где их глазам предстают три храма, медленно погружающиеся в дымящуюся лаву.

Теперь исследование пещеры целиком в руках героев. Только от них зависит, сколько реликвий, священных свитков и монахов они успеют отыскать и в целости вернуть сёгуну, пока извержение вулкана не погребёт всё навечно под лавой.

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола стороной с символом  вверх и выдайте каждому игроку **планшет** выбранного им цвета. Все игроки должны использовать одинаковый вариант планшетов: симметричные  или асимметричные . Мы советуем в первых партиях использовать симметричный вариант планшетов. Разложите накладки для планшетов с соответствующими символами. Правила подготовки применимы и для симметричных, и для асимметричных вариантов планшетов. Отличия для асимметричного варианта указаны на накладках для планшетов. См. с. 16, чтобы подробнее узнать об асимметричном варианте.
 - 2 Положите **центральный жетон** (считается жетоном вулкана) лицевой стороной вверх на кратер на игровом поле.
 - 3 Соберите и поставьте **3 священных храма** на соответствующие места на игровом поле.
 - 4 Положите **3 жетона мостов** лицевой стороной вверх на соответствующие места на игровом поле.
 - 5 Разложите **жетоны вулкана** на 3 стопки в соответствии с римскими цифрами на их рубашке (I, II, III). Перемешайте каждую стопку и положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
 - 6 Сложите все **кубы ресурсов (а)**, **кубы зубов дракона (б)**, **кубы чар (в)**, **кубики (г)**, **драконов (д)**, **постоянные жетоны урона (е)**, **монахов (ж)**, **жетоны лавы (з)**, **жетон верёвки (и)**, **маркер обратного отсчёта (к)**, **жетоны зачарованных чертежей (л)** и **квадратные жетоны ресурсов (м)** рядом с игровым полем. При игре впятером или вшестером положите рядом также **шестиугольные жетоны ресурсов**. **Жетоны приключений** используйте по желанию (см. «Жетоны приключений» в памятке игрока).
 - 7 Поставьте **самурая** каждого игрока на центральный жетон.
 - 8 Случайным образом вытяните **по 1 карте снаряжения «шлем», «оружие» и «сандалии»** за каждого игрока в партии. Положите карты лицевой стороной вверх на соответствующие места на игровом поле. Оставшиеся карты снаряжения уберите в коробку.
 - 9 Перемешайте **карты священных свитков** и сложите их в стопку лицевой стороной вниз на соответствующее место на игровом поле. Возьмите из колоды 3 карты священных свитков и положите рядом с колодой лицевой стороной вверх.
 - 10 Случайным образом возьмите для каждого игрока **по 1 карте зачарованных чертежей «шлем», «оружие» и «сандалии»**. Уберите оставшиеся карты зачарованных чертежей в коробку. Выкладывайте по 1 карте зачарованного шлема рядом со священными храмами по кругу, пока они не закончатся. Затем, начиная со следующего храма, положите по 1 карте зачарованного оружия, а затем зачарованных сандалий. В результате карты должны быть распределены между храмами в соответствии с таблицей ниже. Переложите все карты внутрь храмов.
- | | | | |
|-----------|---|--|--|
| 2 игрока |   |   |   |
| 3 игрока |    |    |    |
| 4 игрока |     |     |     |
| 5 игроков |      |      |      |
| 6 игроков |       |       |       |
- 11 Поместите в соответствующие ячейки столько **дисков действия**, сколько указано на вашем планшете в левом верхнем углу. Поместите **маркеры победных очков (ПО)** участников на деление «0» шкалы ПО.
 - 12 Каждый игрок получает столько дерева и металла, сколько указано на его накладке для планшета. Он выкладывает их на соответствующую сетку(и) на своём планшете. Также игроки получают **жетоны священных свитков** их цвета и кладут их рядом со своими планшетами.
 - 13 В зависимости от числа игроков выдайте каждому из них **монахов**:



	До 5 игроков	6 игроков
 планшет	1 монах	2 монаха
 планшет	0 монахов	1 монах

Полученных монахов игроки выставляют на выбранные ими ячейки монахов на своих планшетах (см. с. 6).
 - 14 Положите **фишку обратного отсчёта** на соответствующее место на игровом поле. **Фишку здоровья дракона** и **маркер «+30»** расположите рядом со шкалой здоровья дракона.
 - 15 Случайным образом выберите первого игрока.





Два режима игры

Вы можете выбрать один из двух режимов: соревновательный  (для 2–6 игроков) или кооперативный  (для 1–6 игроков). Правила в обоих очень похожи. Сначала будут изложены правила соревновательного режима, включая все основные игровые термины, а особые правила для кооперативного режима вы найдёте на с. 14. До начала партии вам нужно решить, какой из них будет использоваться. Ради новых ощущений опытные самураи могут опробовать дополнительные сценарии на с. 17–18.

Карта

Вам предстоит исследовать пещеру в горе Фудзи, постепенно открывающуюся по ходу игры. В конце игры карта с лежащими на ней жетонами будет выглядеть примерно так:





Жетоны вулкана разделены на 3 уровня и выкладываются тремя кольцами вокруг центрального жетона. Первое кольцо состоит из 6 или менее жетонов I уровня, второе — из 12 или менее жетонов II уровня, третье — из 12 или менее жетонов III уровня. Область карты, на которой отсутствует жетон, называется неисследованной областью. В кольцо из жетонов III уровня также входят 3 моста и 3 храма.

Центральный жетон, мосты и храмы считаются безопасным (не предназначенным для боёв) местом. Игроки не могут на этих жетонах нападать друг на друга, а драконы никогда на них не оказываются.

Центральный жетон и храмы состоят из 1 большой клетки. Мосты состоят из 2 клеток. Все прочие жетоны вулкана разделены на 7 клеток, схематично обозначенных на каждом жетоне. Самураи ходят с клетки на клетку. Драконы ходят с жетона на жетон (только в кооперативном режиме) и защищают весь жетон целиком.

На одной клетке одновременно может находиться не более 2 самураев. Таким образом, вы не сможете пройти через клетку, на которой стоят 2 самурая. На одном жетоне не может быть более 1 дракона, но могут находиться несколько самураев (с драконом или без него).



Некоторые клетки представляют собой лаву . Другие покроются лавой в финальной фазе игры . Самураи могут проходить по лаве, только если их ноги защищены сандалиями (см. с. 7). Драконы могут проходить по лаве без вреда для себя.

Монахи, ресурсы, свитки, драконы и жетоны приключений (используются по желанию, см. «Жетоны приключений» в памятке игрока) будут появляться на исследованных жетонах вулкана. При игре в пятером или шестером используйте шестиугольные жетоны ресурсов.

Центральный жетон и 3 храма — единственные жетоны с постоянным запасом ресурсов (1 дерево и 1 металл). В храмах вы также сможете собрать зачарованные чертежи.

В конце игры сёгун будет ожидать самураев в большом и малом дворцах и выдаст бонусы тем, кто вовремя выберется из вулкана.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Цель игры

Вам предстоит собирать священные свитки, чертежи зачарованного снаряжения, ресурсы (дерево и металл), мастерить снаряжение, а главное — выбраться из вулкана до его извержения. В путешествии по недрам вулкана вы вступите в схватку с фантастическими драконами и поодиночке или вместе попытаетесь их одолеть. Игра продолжается вплоть до финальной фазы, когда один из игроков набирает 30 победных очков (ПО). После этого у игроков остаётся 8 ходов, чтобы выбраться из вулкана.

Для победы необходимо набрать больше всего победных очков, которые вы получаете за поверженных драконов, исследование пещеры, сборку оружия, а также за доставку сёгуну зачарованного снаряжения, монахов и зубов дракона в финальной фазе игры.

Игровой процесс

Вы ходите по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы обязаны выполнить **2 действия**.

У игрока 4 варианта действий: **двигаться**, **исследовать**, **собирать** и **отдыхать**. Выполняя любой из **первых 3 вариантов действия**, вы должны переместить 1 свой диск действия из запаса действий в соответствующую ячейку. В одной ячейке может находиться более 1 диска действия.

Отдыхая, вы должны вернуть все диски с ячеек действий в запас. Если в запасе закончились диски действия, вы обязаны отдыхать. Вы можете отдыхать, если у вас есть хотя бы 1 диск в ячейках действия.

Отдыхая, вы также можете **мастерить** — это **часть отдыха**.

Пример. Сейчас ход **Масацуры**, и тот решает собирать, поэтому перемещает свой диск в соответствующую ячейку действия **1**. Поскольку он потратил на это последний диск действия, теперь ему придётся отдыхать, чтобы вернуть обратно 3 диска действия **2**. Во время отдыха он может смастерить какой-то один предмет снаряжения.



Действия

1. Двигаться



Двигаясь, вы перемещаете своего самурая на **2 или менее клетки** по любым видимым жетонам вулкана, мостам и/или священным храмам. Завершённые сандалии позволяют вам сделать 1 дополнительный шаг (см. «Сандалии» на с. 7).

Передвижение на клетку с **лавой** повредит ваши сандалии (см. с. 7). Ваше движение должно заканчиваться на клетке без лавы.

Если вы передвигаетесь на жетон вулкана, где находится **дракон**, ваше движение немедленно заканчивается на первой же клетке этого жетона и начинается бой (см. «Бой» на с. 10). Если вы двигаетесь на клетку, где находится **самурай другого игрока** (при этом клетка — не храм, не мост и не центральный жетон), ваше движение немедленно прерывается, и может начаться бой, если вы **или** другой игрок решите его развязать (см. «Бой» на с. 10). Если **никто** из вас не начал бой, вы можете продолжить своё движение.

Пример. Томоэ решает двигаться два раза подряд. Она смастерила сандалии, поэтому двигается на 3 клетки и останавливается на клетке А. Затем она двигается снова до жетона с зелёным драконом. Её движение немедленно заканчивается, и начинается бой с драконом!



2. Исследовать



Если ваш самурай находится на краю жетона, соседствующего с неисследованной областью I, II или III уровня, вы можете исследовать вулкан, **выложив жетон вулкана** на соседнюю пустую область на игровом поле.

Сначала вы **объявляете** другим игрокам, где именно хотите провести исследование. Затем берёте верхний жетон из стопки, соответствующей уровню неисследованной области. **Положите жетон** лицевой стороной вверх, повернув его так, как вам удобно. Тут же получите 1 ПО, если вы выложили жетон II уровня, или 2 ПО, если вы выложили жетон III уровня.

Выложите на клетки жетона обозначенные на нём компоненты:

(при любом числе игроков): выложите на эту клетку случайный квадратный жетон ресурсов того же уровня лицевой стороной вверх.

(только при 5—6 игроках): выложите на эту клетку случайный шестиугольный жетон ресурсов того же уровня лицевой стороной вверх. Если на жетоне оказался монах, уберите жетон и выложите монаха.

: выложите на эту клетку жетон священного свитка игрока указанного цвета. (Если цвет не участвует в игре, оставьте клетку пустой.)

: выставьте дракона указанного типа в центр этого жетона.

: выложите на эту клетку монаха.

: если вы используете жетоны приключений, выложите один из них на эту клетку (см. «Жетоны приключений» в памятке игрока).

И наконец, **переверните все жетоны ресурсов**, лежащие лицевой стороной вниз, на жетонах вулкана, соседствующих с только что выложенным жетоном. Эти жетоны ресурсов снова будут доступны (см. «3. Собирать»).

Пример. Ёсихиро исследует жетон вулкана II уровня. Он берёт его из стопки и выкладывает на соседнюю неисследованную область, ориентируясь по своему выбору. Ёсихиро получает 1 ПО. Он выкладывает монаха и жетон ресурса на новый жетон вулкана. После этого жетоны ресурсов, лежащие лицевой стороной вниз на жетонах, соседствующих с только что выложенным, переворачиваются на другую сторону.



3. Собираем



Собирая, вы получаете то, что находится на клетке с вашим самураем. Можно собирать ресурсы, священные свитки, зачарованные чертежи и даже монахов.



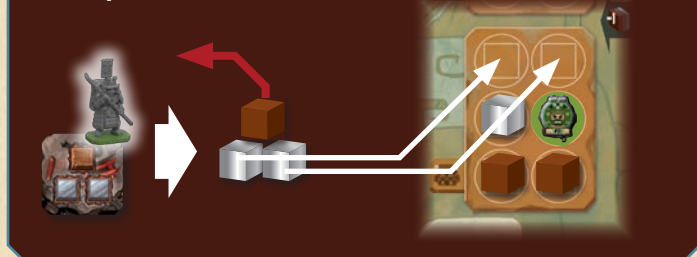
Ресурсы. Если ваш самурай находится на клетке с жетоном ресурсов, лежащим лицевой стороной вверх, возьмите указанные на нём ресурсы и положите на свободные места в своём рюкзаке (см. «Рюкзак»). После того как вы возьмёте ресурсы, переверните жетон ресурсов. Эти ресурсы будут недоступны, пока жетон не будет перевернут в результате исследования соседнего жетона вулкана.



На центральном жетоне и на жетонах храмов жетоны ресурсов отсутствуют. Зато на них есть постоянный запас ресурсов: **один раз за ход** вы можете собрать с них 1 дерево и 1 металл. Запас ресурсов на начальном жетоне вулкана иссякает в финальной фазе, когда на него выкладывается жетон верёвки.

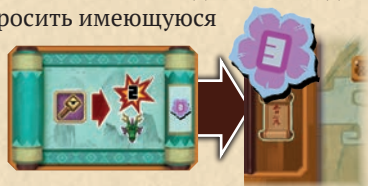


Пример. *Масацура* собирает ресурсы и получает 1 дерево и 2 металла. У него в рюкзаке есть только 2 свободных места, поэтому он отдаёт 1 дерево в общий запас и оставляет в рюкзаке 2 металла.



Священные свитки. Если ваш самурай находится на клетке с жетоном священного свитка **вашего цвета**, возьмите жетон свитка и положите на свободное место в вашем рюкзаке. Затем возьмите с игрового поля 1 из 3 карт священных свитков или верхнюю карту свитка из колоды. Подложите взятую карту под свой планшет в свободную ячейку слева и немедленно получите 3 ПО. Если вы взяли карту свитка с игрового поля, выложите из колоды новую взамен взятой.

Если на вашем планшете не осталось свободных ячеек для карт свитков, вы должны сбросить имеющуюся карту свитка и заменить её только что взятой. Вы всё равно получаете 3 ПО за взятую карту свитка и не теряете ПО за сброс карты свитка.



Если вы заменяете имеющуюся карту священного свитка новой, сбросьте жетон свитка, только что взятый с игрового поля. Число карт священных свитков в ячейках под вашим планшетом всегда должно равняться числу жетонов свитков в вашем рюкзаке.

В любое время вы можете воспользоваться свойством имеющегося у вас священного свитка. Свойства сброшенных свитков вы, естественно, теряете.

Вы можете найти весь список священных свитков и описание их свойств в памятке игрока.

Пример. У *Масако* уже есть 2 священных свитка, но она берёт ещё 1. Поскольку на её планшете нет свободных ячеек, она сбрасывает карту одного из имеющихся священных свитков и кладёт на её место новую. Кроме того, она сбрасывает жетон свитка, который только что взяла. *Масако* получает 3 ПО и выкладывает карту священного свитка из колоды на игровое поле.



Монахи. Если ваш самурай находится на клетке с монахом, заберите монаха и выставьте на любую свободную ячейку монаха на вашем планшете (или в рюкзак, если все ячейки монахов на планшете заняты). (Монахи достаточно компактны, чтобы влезть в рюкзак.) Вы не можете переключать монахов из рюкзака в ячейки монахов и наоборот.

1 Монаха в левом верхнем углу вашего планшета можно использовать как 4-й диск действия. С ним вы сможете реже отдыхать.

1 Монах, выложенный рядом со второй ячейкой для священных свитков, позволяет вам владеть и пользоваться свойствами сразу 2 свитков, а не 1.

1 Монах под оружейной сеткой позволяет мастерить двуручное оружие или 2 одноручных (см. «4. Отдыхать (и мастерить)» на с. 7).

1 Монах рядом со вторым рюкзаком открывает для вас дополнительные места хранения.

Выложив монаха в одну из ячеек монаха, вы уже не сможете переложить его в другую. В некоторых случаях монах может покинуть ваш планшет в начале боя с драконом (см. «Доблестный монах» на с. 10).



Зачарованные чертежи. Если ваш самурай находится в 1 из 3 священных храмов, вы можете забрать до 2 карт зачарованных чертежей из этого храма (как указано на крыше храма) и положить их рядом с ячейками с правой стороны вашего планшета.

Положите соответствующие взятым картам жетоны зачарованных чертежей (шлем, оружие или сандалии) в свой рюкзак.

Важно! У вас не может быть больше 1 зачарованного чертежа каждого типа (шлем, оружие, сандалии), совпадающего с символами на вашем планшете.

Зачарованные чертежи в храмах — это открытая информация. Игроки могут смотреть эти карты в любой момент игры.

В отличие от сбора ресурсов в храмах, который разрешается проводить лишь один раз в ход, вы можете собирать зачарованные чертежи два раза подряд — или же можете в один и тот же ход одним действием собирать зачарованные чертежи, а другим — ресурсы.

РЮКЗАК



Если вам нужно положить что-то в рюкзак, а в нём не хватает свободного места, вы можете убрать из него ресурсы (дерево, металл или зубы дракона) в общий запас.

Самураи не могут убрать из рюкзака зачарованные чертежи, священные свитки или монахов, за исключением 2 случаев: вы можете заменить один свиток на другой (см. «Священные свитки» выше) или отправить доблестного монаха в бой (см. с. 10).

Если вы не можете или не хотите освободить место в рюкзаке, тогда вы **не можете** и собрать то, что находится на клетке с вашим самураем.

4. Отдохнуть (и мастерить)

Если вы решили или вынуждены **отдохнуть**, **верните все ваши диски действия в запас**. Вы можете отдыхать, если у вас есть хотя бы 1 диск в ячейках действия. Следовательно, нельзя отдыхать два раза подряд.

После этого вы можете **смастерить 1 тип снаряжения**: шлем, оружие или сандалии. Запрещается мастерить более 1 типа снаряжения за раз. У каждого типа снаряжения своя функция: шлем защитит вас в бою, оружие нанесёт урон сопернику, а сандалии помогут двигаться дальше и перебираться через лаву.

Смастерить что-либо означает переместить ресурсы между вашим рюкзаком и **ОДНИМ** типом снаряжения. В любом из направлений можно переместить любое число кубов любого типа, кроме чар. Однако если вы перемещаете кубы ресурсов со снаряжения в рюкзак, один из них считается потерянным и должен быть возвращён в общий запас.

Мастеря 1 тип снаряжения (шлем, оружие или сандалии), вы можете как угодно расставлять и переставлять кубы в сетке этого снаряжения — дайте волю своей фантазии. Будет полезно мастерить снаряжение, совпадающее с картой снаряжения (см. «1. Карты снаряжения» на с. 8 и «2. Зачарованные чертежи» на с. 9), но это необязательно.

ШЛЕМ

Шлем состоит из 1–8 ресурсов, может быть любой формы и состоять из не связанных друг с другом частей.

В бою шлем получает **1 урон за каждый удар** (см. «Бой» на с. 10). То, сколько урона может выдержать шлем, определяется тем, из каких ресурсов он состоит. Чтобы рассчитать общую силу шлема, сложите урон, который выдерживает каждый ресурс:

- Дерево выдерживает 1 урон.
- Металл выдерживает до 2 урона.
- Зуб дракона выдерживает до 3 урона.
- Чары выдерживают до 4 урона.

Пример. Сила этого шлема равна 8: 2 металла выдерживают 4 урона (2×2), а 4 дерева — ещё 4 урона (4×1).

САНДАЛИИ

Сандалии состоят из 1–3 ресурсов, могут быть любой формы и состоять из не связанных друг с другом частей.

Завершённые сандалии (из 3 ресурсов) позволяют вам делать 1 дополнительный шаг во время действия «двигаться». Сандалии из достаточно крепких материалов позволяют самураям ходить по клеткам с лавой. В конце действия «двигаться» вы должны убрать с ваших сандалий ресурсы, чтобы выдержать 5 урона за каждую клетку с лавой, которую вы пересекли (помните, что вы не можете остановиться на клетке с лавой).

Пример. *Мицухидэ* двигается по лаве, и его сандалии должны выдержать 5 урона. Они состоят из 3 металла и могут выдержать 6 урона. *Мицухидэ* придётся убрать с сандалий все 3 металла. Переплата в 1 урон сгорает.

Количество урона, которое может выдержать ресурс в сандалиях, равняется таковому в шлеме. Если вы убираете ресурсы, способные выдержать больше урона, вы теряете переплату.

Самураи не приемлют бессмысленного самоубийства, поэтому никогда не прыгают в лаву без сандалий, способных защитить их.

ОРУЖИЕ



Оружие может принимать множество форм, однако при размещении ресурсов на оружейной сетке необходимо следовать определённым правилам. Прежде всего, ресурсы на оружейной сетке **должны располагаться рядом друг с другом** по вертикали и/или по горизонтали.

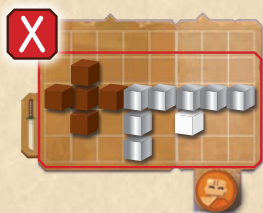
Обычное оружие (оно же одноручное) может состоять из 1–8 ресурсов и всегда располагается в левой ИЛИ в правой части оружейной сетки (помните, что для доступа к правой части требуется монах). Таким образом, длина одноручного оружия не может превышать 5 ресурсов, которыми определяется ваша инициатива в бою (см. «Бой» на с. 10).

Получив доступ к правой части оружейной сетки при помощи монаха, вы можете смастерить 2 одноручных оружия (1 в левой части сетки и 1 в правой). Каждое из них должно состоять не более чем из 8 ресурсов (в сумме не более 16).

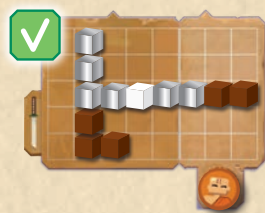
Если вам доступна правая часть оружейной сетки, вы также можете смастерить 1 **двуручное оружие**, состоящее не более чем из 12 ресурсов. Всякий раз, когда ресурсы в левой и правой частях оружейной сетки располагаются рядом друг с другом, сразу же считается, что они образуют двуручное оружие.

Оружие необязательно должно быть полностью завершённым. Однако, чтобы его можно было **использовать** в бою, одноручное оружие должно состоять хотя бы из 2 дерева (рукоять оружия), а двуручное оружие — хотя бы из 3 дерева. Кубы дерева необязательно должны находиться рядом друг с другом.

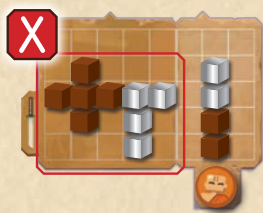
Нельзя мастерить или иметь **неразрешённое** оружие — то есть состоящее из слишком большого количества ресурсов, или третье оружие, или 1 одноручное и 1 двуручное оружие, или 2 оружия в одной части оружейной сетки. Если на вашем планшете возникла такая ситуация в момент, когда вы не мастерите оружие, немедленно уберите без всякой перестановки лишние ресурсы так, чтобы устранить возникшие нарушения. Обычно такое может произойти, когда убираются ресурсы из оружия, повреждённого в бою (см. «Бой» на с. 10), или если нарушение не было замечено сразу.



Двуручное оружие из 13 ресурсов — неразрешённое. Необходимо немедленно убрать 1 ресурс.



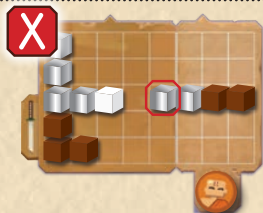
Оружие той же формы, что в предыдущем примере, но все ресурсы находятся рядом друг с другом — считается разрешённым.



Оружие в левой части сетки содержит слишком много ресурсов (9). Необходимо немедленно убрать 1 ресурс у оружия в левой части сетки. Оружие в правой части сетки разрешённое.



Оружие из 11 ресурсов, из которых только 2 дерева, — разрешённое. Однако это незавершённое оружие, которое пока нельзя использовать в бою.



Оружие в правой части сетки состоит из 4 ресурсов, но 1 из его ресурсов находится в левой части — неразрешённое. Необходимо немедленно убрать его лишний ресурс из левой части сетки.



Оружие из 12 ресурсов, из которых 3 дерева, — разрешённое двуручное, которое можно использовать в бою.

Карты снаряжения и зачарованные чертежи

1. Карты снаряжения

Мастерить снаряжение полезно, но вы также можете получить бонусные действия, если мастерите особый тип шлема, оружия или сандалий. Если ПОСЛЕ того, как вы отдохнёте и мастерите снаряжение, оно совпадёт с изображённым на открытой карте снаряжением на игровом поле, вы немедленно получаете эту карту и тем самым усиливаете 1 из 3 основных действий (двигаться, исследовать, собирать).

Чтобы получить карту снаряжения, ваш шлем, оружие или сандалии должны совпадать с изображёнными на карте ресурсами по форме и составу. При этом ресурсы на сетке и на карте могут быть сориентированы любым образом относительно друг друга, а снаряжение может состоять из большего числа ресурсов, чем изображено на карте.



Получив карту снаряжения, подложите её под **любую свободную ячейку** в верхней части вашего планшета, оставив видимым только бонусное действие на ней. Полученные карты снаряжения не занимают места в рюкзаке, в отличие от свитков и зачарованных чертежей.



Важно! Вы можете владеть только 1 картой снаряжения каждого типа. Каждая карта снаряжения должна быть соединена с одним из действий. Карта, соединённая с действием, остаётся лежать на месте до конца игры.

Перемещая свой диск на ячейку действия, соединённую с картой снаряжения, вы можете выполнить **основное действие, ИЛИ бонусное действие, ИЛИ оба действия в любом порядке.**

На картах снаряжения встречаются следующие бонусные действия:

1 **Шлем.** Можете взять изображённый ресурс и положить в свой рюкзак.



1 **Оружие.** Выберите один из вариантов до конца игры:

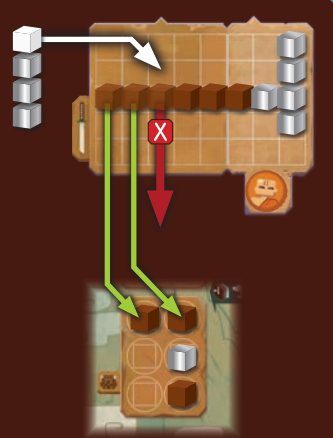
- Немедленно получите 1 ПО.
- Посмотрите верхний жетон вулкана любого уровня. Полученной информацией вы можете поделиться с другими игроками (это особенно полезно в кооперативном режиме).



1 **Сандалии.** Можете передвинуть своего самурая на 1 клетку.



Пример. В своё первое действие **Такэко** отдыхает и, пользуясь случаем, мастерит оружие. Она решает добавить к своему оружию 1 зуб дракона и 3 металла. Оно уже состоит из 6 дерева и 5 металла, поэтому **Такэко** возвращает 3 дерева в свой рюкзак. За это ей приходится отдать 1 дерево в общий запас. Теперь у неё есть оружие, состоящее из 3 дерева, 8 металла и 1 зуба дракона.



Форма и состав её нового оружия совпадают с изображением на одной из открытых карт снаряжения.

Поскольку у **Такэко** ещё нет карты снаряжения с оружием, она забывает эту карту с поля и подкладывает под ячейку, соединённую с действием «двигаться», так, чтобы было видно бонусное действие «немедленно получите 1 ПО».

Отныне каждый раз, когда **Такэко** решит двигаться, она будет получать 1 ПО. **Такэко** сразу же пользуется полученным бонусом и в качестве своего второго действия двигается. Она передвигает своего самурая и получает 1 ПО.



2. Зачарованные чертежи


Зачарованные чертежи можно собирать в священных храмах (см. «3. Собирать» на с. 6).

Если ваши сандалии, оружие или шлем совпадают с одной из карт зачарованных чертежей, лежащих рядом с вашим планшетом, они становятся **зачарованными!** Обозначьте это, положив 1 куб чар из общего запаса поверх совпадающего снаряжения. Если у вас два одноручных оружия, то вы кладёте куб чар поверх одного из двух.

Примечание: ориентация ресурсов относительно друг друга может различаться, и ваше зачарованное снаряжение может состоять из большего числа ресурсов.



Сила куба чар равна 4:

- ❗ Куб чар в **шлеме** выдерживает 4 урона в бою.
- ❗ Куб чар в **оружии** позволяет вам бросать в бою особый зелёный кубик (см. «Бой» на с. 10) — самый мощный кубик с максимальными 4 ударами. Кроме того, куб чар добавляет вашему оружию 4 дополнительных очка инициативы .
- ❗ Куб чар в **сандалиях** выдерживает 4 урона при хождении по лаве.

Пока ваше снаряжение совпадает с зачарованным чертежом, куб чар остаётся лежать на нём. В тот момент, когда снаряжение перестанет совпадать с зачарованным чертежом, вы должны **немедленно** убрать с него куб чар в общий запас. Это может произойти во время боя или действия всякий раз, когда вы теряете куб из снаряжения.

Если **после завершения любого действия или боя** ваше снаряжение снова совпадёт с зачарованным чертежом, оно опять становится зачарованным (конечно, если у вас по-прежнему есть тот самый чертёж).

Если вы утратили чертёж (например, его украл другой игрок), ваше снаряжение от этого не перестаёт быть зачарованным. Но как только с зачарованного снаряжения убирается 1 куб (даже не считающийся частью чертежа), необходимо сразу убрать с него и куб чар. Снова сделать это снаряжение зачарованным у вас не получится, так как вы потеряли чертёж.

В том редком случае, если вы смастерили снаряжение, одновременно совпадающее и с зачарованным чертежом, и с картой снаряжения, вы можете забрать карту снаряжения, а затем и положить на снаряжение куб чар.

Зачарованное снаряжение может принести много ПО в конце игры, поэтому не пренебрегайте его созданием.

Пример 1. **Такэко** смастерила зачарованные сандалии общей силой 10, состоящие из 3 кубов металла и 1 куба чар.

Она передвигает своего самурая на 3 клетки, перебираясь через 2 клетки с лавой. После завершения действия «двигаться» **Такэко** должна убрать с сандалий все ресурсы, поскольку 2 клетки лавы наносят 10 урона.

Своим вторым действием **Такэко** отдыхает и мастерит сандалии из 3 кубов металла, лежащих в её рюкзаке. Она снова получает куб чар на свои сандалии.



Пример 2. **Мицухидэ** начинает бой с зелёным драконом. В ходе боя дракон наносит 2 урона шлему **Мицухидэ**.

Если **Мицухидэ** уберёт 1 металл со своего шлема, то сразу же потеряет и куб чар, поскольку шлем перестанет соответствовать имеющемуся у него чертежу. Вместо этого **Мицухидэ** убирает куб чар, который выдерживает 2 урона.

Он побеждает в бою, избежав дальнейшего повреждения шлема. После боя шлем по-прежнему соответствует чертежу, поэтому **Мицухидэ** снова кладёт на него куб чар.



Бой

1. Бой с драконом



Если вы передвигаетесь на жетон вулкана, где находится дракон, **ваше движение немедленно заканчивается** на первой же клетке этого жетона, и начинается бой.

Другой самурай, находящийся на клетке, соседствующей с жетоном вулкана, где находится дракон, может **присоединиться** к бою, и вы попытаетесь одолеть дракона вместе. Если это относится сразу к нескольким участникам, они объявляют о своём решении в порядке хода (начиная с игрока слева от вас). Если они решают присоединиться, немедленно передвиньте их самураев на соседнюю свободную клетку жетона, где находится дракон.

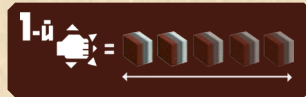
Как обычно, на одной клетке не может быть больше 2 самураев. Разумеется, они не будут сражаться друг с другом, когда перед ними дракон. Самурай не может присоединиться к бою, если по соседству с ним на жетоне, где находится дракон, нет свободной клетки, куда он мог бы передвинуться.

ИНИЦИАТИВА



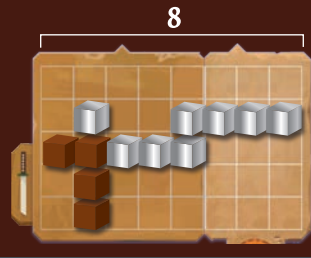
Инициатива всех участвующих в бою самураев и дракона определяет порядок хода (бросков кубиков) в бою.


Инициатива самураев определяется **по длине их самого длинного оружия** — числом ресурсов по горизонтали или вертикали.



Помните, что куб чар на оружии даёт 4 дополнительных очка инициативы.

Пример. У этого оружия 8 очков инициативы.



Инициатива дракона указана на его жетоне в основании фигурки .

Участник боя (дракон или самурай) с наибольшей инициативой первым бросает кубик; участник боя со следующей по величине инициативой ходит вторым и т. д.

Ничьи по очкам инициативы разрешаются в пользу защищающегося. Таким образом, в обычном бою с драконом в соревновательном режиме дракон всегда выигрывает ничью по очкам инициативы. При ничьей между самураями в бою с драконом претенденты действуют в порядке хода, начиная с игрока, развязавшего бой.

Порядок хода определяется в начале боя и более не меняется.

Пример. У оружия *Такэо* 7 очков инициативы. У дракона, которого она атакует, 8 очков инициативы, поэтому, хоть она и атакует, первый удар нанесёт дракон.

ДОБЛЕСТНЫЙ МОНАХ





В начале боя с **нелегандарным драконом** вы можете отправить 1 своего монаха с планшета отвлечь дракона. Монах проворно хватает 1 ресурс (дерево, металл или зуб дракона) из вашего рюкзака (если он там есть) и кидает его в сторону дракона. Бросьте 1 кубик соответствующего цвета и нанесите дракону урон, равный результату броска. Если в вашем рюкзаке нет ресурсов, доблестному монаху приходится отвлекать дракона громкими криками, что тоже успешно работает. (Если к бою присоединились другие самураи, каждый из них в порядке хода тоже может отправить 1 своего монаха.)

Доблестный монах гарантирует вам наивысшую инициативу в бою против дракона и всех других игроков, не отправивших монахов. Если несколько игроков отправили доблестного монаха, порядок хода определяется между ними по очкам инициативы в соответствии с обычными правилами.

Как это ни печально, доблестный монах не вернётся на ваш планшет. Он загадочным образом исчезает, а приносимые им бонусы сразу пропадают (ещё до продолжения боя). Вполне возможно, что после этого вам придётся привести планшет в порядок, однако вы не вправе менять местами никакие предметы. Вы можете потерять содержимое вашего верхнего рюкзака (ресурсы, свитки, чертежи или монахов), верхний свиток (не теряя, однако, ПО) или ресурсы с правой части оружейной сетки.




БИТВА С ДРАКОНОМ



Поместите фишку здоровья дракона на шкалу здоровья дракона — на значение, указанное на его жетоне в основании фигурки. Если здоровье дракона превышает 30 единиц, воспользуйтесь жетоном здоровья дракона «+30». При игре вдвоём используйте для легендарного дракона количество жизней, отмеченное символом  (в кооперативном режиме используйте количество жизней, отмеченное .



Все участвующие в бою с драконом кидают кубики по очереди, в порядке хода, определённом по их очкам инициативы.

За каждый ресурс в своём оружии **вы можете** бросить 1 соответствующий кубик. У разных кубиков разная сила удара    :

- Коричневый кубик (за дерево) наносит до 1 урона (средний бросок — 0,67 урона).
- Серый кубик (за металл) наносит до 2 урона (средний бросок — 1 урон).



- Белый кубик (за зуб дракона) наносит до 3 урона (средний бросок — 1,5 урона).
- Зелёный кубик (за чары) наносит до 4 урона (средний бросок — 2 урона).



Если самурай сражается двумя одноручными оружиями, он кидает кубики по отдельности за каждое. Не кидайте все кубики сразу за оба оружия (см. далее).

После каждого броска кубиков подсчитывается общий урон, равный числу выброшенных ударов. Вычитите этот урон из здоровья дракона, передвинув фишку здоровья дракона на требуемое число делений на соответствующей шкале.

Выберите игрока, который будет бросать за дракона белые кубики. Он будет кидать столько кубиков, сколько указано на поле. Броски кубиков за дракона разом наносят одинаковый урон всем участвующим в бою самураям.

За полученный самураем урон игрок должен убрать из шлема достаточное число ресурсов (см. «Шлем» на с. 7). Если вы отдаёте ресурсов больше, чем нужно, то переплата сгорает.

Дракон терпит поражение в бою, если его здоровье падает до 0. В этом случае он сразу же считается **сражённым** и выбывает из игры. Все те участники этого боя, чьи самураи находятся в сознании и не сбежали, получают столько ПО, сколько указано на игровом поле (каждый игрок получает указанное число ПО). Кроме того, каждый из этих игроков получает зуб дракона. Игрок может положить его в рюкзак, если там есть свободное место.

Самурай терпит поражение в бою, если он получил хотя бы 1 урон, который не выдержал его шлем. Самурай **теряет сознание**, кладётся на бок и сдвигается на ту клетку, с которой он пришёл. Самурай больше не участвует в этом бою. В начале следующего хода игрока, потерпевшего поражение, его самурай приходит в себя и снова встаёт во весь рост. Лежащих без сознания самураев атаковать нельзя.

После броска кубиков вы можете **отступить**, если (и только в этом случае) вашим оружием больше нельзя пользоваться из-за того, что оно сломалось во время броска кубиков. Сдвиньте самурая обратно на клетку, с которой он пришёл. Вы больше не участвуете в бою.

Бой заканчивается в одном из двух случаев:

- Дракон **потерпел поражение**.
- Все участвующие в бою самураи **потеряли сознание** или **отступили**.

Если бой произошёл во время вашего первого действия и ваш самурай не потерял сознание, вы можете продолжить ход. Во всех остальных случаях передайте право хода следующему игроку слева.

Если дракон так и не был повержен в бою, к следующему бою его здоровье восстанавливается до исходного значения. Однако все постоянные жетоны урона остаются.

У драконов разное число очков инициативы и единиц здоровья, а также различная сила атаки. Если вы играете впервые, советуем сообщить всем игрокам о том, что красного дракона лучше атаковать сообща: победить красного дракона в одиночку очень сложно. А уж легендарного дракона в соревновательном режиме точно можно одолеть только вместе. В этом аспекте считайте эту игру наполовину кооперативной.

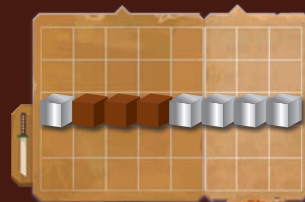
ПОЛОМКА ОРУЖИЯ ИЛИ ЗУБОВ ДРАКОНА



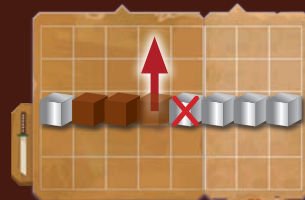
На всех кубиках, кроме зелёного, есть 1 грань с символом . За каждый кубик с такой выпавшей гранью игрок должен убрать из оружия в общий запас ресурс, соответствующий цвету кубика. Это нужно делать сразу после каждого броска кубиков. Если оружие игрока развалилось на несколько частей, ему всё равно может быть нанесён ещё больший урон. Вы не можете владеть неразрешённым оружием при любых обстоятельствах (см. «4. Отдыхать (и мастерить)» на с. 7). В таком случае нужно продолжать убирать ресурсы, пока у игрока не окажется 1 или 2 разрешённых оружия или не будет вообще никакого оружия.

При броске кубиков за дракона за каждую выпавшую грань с символом все самураи, участвующие в бою, немедленно получают по 1 зубу дракона и могут положить их в свои рюкзаки.

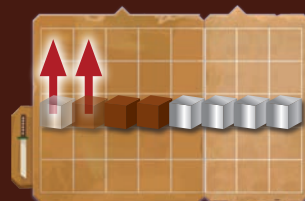
Пример 1. *Мицухидэ владеет двуручным оружием из 8 ресурсов, 3 из которых — это дерево.*



Во время боя он теряет 1 дерево. Он убирает 3-е дерево, и его оружие разваливается на две части. В левой части оружейной сетки теперь 1 металл и 2 дерева, и это одноручное оружие разрешено и готово к использованию. Справа 4 металла, но они располагаются и в левой, и в правой частях сетки. *Мицухидэ* придётся убрать 1 металл из левой части сетки, но он может оставить весь прочий металл в правой части и считать это оружие незавершённым, но разрешённым и одноручным. Он должен завершить его, чтобы использовать в бою.



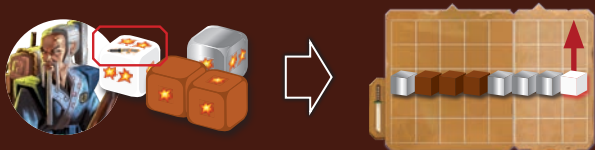
Вместо этого *Мицухидэ* мог убрать первое дерево вместе с соседним металлом. Тогда он остался бы с незавершённым, но разрешённым двуручным оружием, состоящим из 2 дерева и 4 металла. *Мицухидэ* не смог бы продолжать бой, пока его оружие снова не стало бы состоять из 3 дерева.



Пример 2. Первым действием **Такэко** передвигается на жетон вулкана, где находится зелёный дракон с 12 единицами здоровья. **Масацура** и **Мицухидэ** находятся по соседству с этим жетоном, но **Такэко** надеется, что они не присоединятся к бою, поскольку хочет заработать ПО в одиночку. **Масацура** не присоединяется к бою из-за слишком слабого шлема, а **Мицухидэ** передвигается на жетон с драконом, чтобы присоединиться к бою. **Такэко** не вправе отказаться.



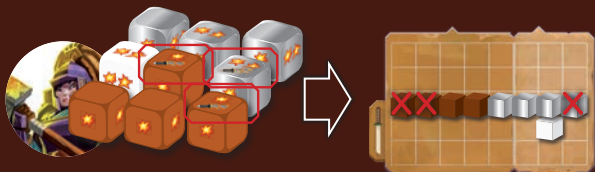
У **Такэко** 8 очков инициативы, столько же у **Мицухидэ**, а у дракона 9 очков. **Мицухидэ** решает отправить доблестного монаха. За это он убирает 1 дерево из рюкзака и бросает коричневый кубик. Бросок кубика не наносит урон, но у **Мицухидэ** теперь первая инициатива; следом ходит дракон, а уже потом **Такэко**. **Мицухидэ** бросает кубики и наносит 3 урона. У дракона остаётся 9 единиц здоровья. При этом у **Мицухидэ** ломается 1 зуб дракона, и он убирает его из своего оружия.



Затем дракон атакует обоих самураев и наносит им по 6 урона. При этом он теряет 1 зуб. Получив 6 урона, **Мицухидэ** убирает 1 куб чар и 1 металл из своего шлема. **Такэко** убирает из своего шлема 3 металла. **Мицухидэ** и **Такэко** получают по 1 зубу дракона и кладут их в рюкзаки.



Теперь атакует **Такэко**. Она наносит 8 урона. Дракон почти повержен, но ещё сохраняет остатки сил. **Такэко** убирает 2 дерева и 1 металл, и рукоять её оружия становится слишком короткой. Она больше не может использовать это оружие в бою.



Такэко надеется, что **Мицухидэ** прикончит дракона, и тот оправдывает ожидания. Он бросает 5 кубиков и наносит 4 урона. Дракон повержен! **Такэко** и **Мицухидэ** получают по 7 ПО и 1 дополнительному зубу дракона. После боя **Мицухидэ** проверяет свой шлем и замечает, что тот всё ещё совпадает с зачарованным чертёжом, поэтому **Мицухидэ** выкладывает на него куб чар. Своим вторым действием **Такэко** подбирает монаха с клетки, где находится её самурай, и выкладывает на свой планшет.

2. Бой самураев



Бой между двумя самураями проходит по тем же правилам, что и бой с драконом, но со следующими изменениями.

Если ваш самурай передвигается на небезопасную клетку, где находится чужой самурай, может начаться бой. Прежде чем самурай сдвинется дальше, оба игрока (начиная с активного) должны решить, хотят ли они вступить в бой. Если оба игрока решают не вступать в бой, игра продолжается как обычно, и активный игрок может продолжить движение, если ещё не закончил его. Если хотя бы один из игроков решает вступить в бой, движение активного игрока заканчивается и немедленно начинается бой.

Если ваш самурай начинает движение с клетки, где уже находится другой самурай, бой автоматически не начинается. Однако вы можете передвинуть самурая с этой клетки на другую и вернуться назад, чтобы начать бой.

Другие игроки не могут вмешиваться в бой двух самураев.

Инициатива определяется по длине оружия самураев. Ничьи разрешаются в пользу защищающегося самурая. В бою между самураями игроки не могут отправлять доблестных монахов.

Только если у игрока не осталось оружия для участия в бою (оно сломалось во время броска кубиков), он может прекратить бой и сдаться сразу после броска. Если никто не сдаётся, бой продолжается, пока один из самураев не получит хотя бы 1 урон, который не выдержал его шлем. Этот самурай считается **сражённым**. Он **теряет сознание** и кладётся на бок на соседнюю клетку без лавы, выбранную его соперником. Если сражённый самурай принадлежит активному игроку, его ход заканчивается.

Лежащих без сознания самураев нельзя атаковать. В начале следующего хода потерпевшего поражение участника его лежавший без сознания самурай приходит в себя, встаёт во весь рост и продолжает игру как обычно. Если самурай приходит в себя на жетоне с драконом, тут же начинается бой.


Если вы сдались или вас сразили, соперник может **украсть из вашего рюкзака** 1 предмет и положить в свой рюкзак (если у него нет места, он может вернуть предмет из вашего рюкзака в общий запас или предмет из своего рюкзака, чтобы освободить место):

- ❗ Жетон зачарованного чертёжа и соответствующую ему карту. **Зачарованное оружие остаётся таковым, даже если чертёж украден. Но если потом с оружия будет убран 1 ресурс, оно сразу же перестанет быть зачарованным и не может быть зачаровано снова, поскольку чертёж утерян.**
- ❗ Монаха (но только из рюкзака, а не с любого другого места на планшете игрока).
- ❗ Жетон священного свитка и соответствующую ему карту. Если у вас 2 священнных свитка, соперник выбирает, какой из них своровать. В этом случае применяются те же правила, будто ворующий игрок собирал свиток (см. с. 6). Таким образом, он получает 3 ПО, а жертва не теряет ПО.
- ❗ 1 ресурс.

МИРНЫЙ ВАРИАНТ

Если вы не любите сражаться друг с другом, вам подойдёт вариант, при котором самураи сражаются только с драконами. Другие правила при этом не меняются.

Финальная глава

Заключительные 8 раундов игры наступают, когда один из участников набирает  или более ПО. Положите **маркер обратного отсчёта** слева от игрока, набравшего 30 ПО. Теперь каждый раз, когда этот игрок заканчивает свой ход (включая тот, в который начался обратный отсчёт), продвигайте **фишку обратного отсчёта** по шкале обратного отсчёта на 1 деление вправо. Положение фишки на шкале обратного отсчёта активирует определённые события:



Положите жетоны лавы на все клетки с извергающейся лавой, отмеченные соответствующей цифрой.



Положите жетон верёвки на центральный жетон. Теперь самурай может выбраться из вулкана с помощью этой верёвки.



Ничего не происходит.



Игра сразу заканчивается, и наступает финальный подсчёт ПО. Игроки, добравшиеся до большого дворца, получают ПО за оставшиеся жетоны (см. далее).

- ❗ Если ваш самурай оказался на клетке с извергающейся лавой, ваши сандалии немедленно получают 5 урона, и вы должны передвинуть самурая на соседнюю клетку без лавы.
- ❗ Если после этого ваш самурай оказывается на клетке с другим самураем, бой не начинается.
- ❗ Если по соседству нет клеток без лавы, вы должны передвинуть самурая на соседнюю клетку с лавой. Ваши сандалии ещё раз получают 5 урона, и вы снова должны передвинуть самурая на соседнюю клетку без лавы.
- ❗ Если ваши сандалии не могут выдержать урон или если ваш самурай лежит без сознания, он погибает и немедленно воскресает в 1 из 3 храмов по вашему выбору. Самурай воскресает стоя.

Побег из вулкана

Есть 2 способа выбраться из вулкана: с помощью открывшегося жетона верёвки в центре или через секретный выход на одном из жетонов II уровня (если этот жетон был открыт по ходу игры).

Если вы **заканчиваете** ход на клетке с верёвкой, вы немедленно передвигаете своего самурая:

- ❗ В **большой дворец** на игровом поле — если выбрались с помощью жетона верёвки.
- ❗ В **малый дворец** на игровом поле — если выбрались через секретный выход.



Бонусы сёгуна

Выбравшись из вулкана, вы больше не выполняете действия. Вместо этого вы получаете бонусы сёгуна, постепенно заполняя шкалы бонусов и немедленно получая указанное число ПО. Чем раньше вы выберетесь из вулкана, тем больше ПО получите.






Один раз в каждый свой оставшийся ход (включая тот, в который вы выбрались из вулкана), пока игра продолжается, вы можете положить 1 из своих монахов, жетонов зачарованных чертежей или зубов дракона на свободную ячейку с наибольшим числом ПО на выбранной вами шкале бонусов. Немедленно получите эти ПО.

В конце игры, если вы добрались до **большого дворца**, можете разложить все оставшиеся у вас жетоны монахов, жетоны зачарованных чертежей и зубы дракона по ячейкам с наименьшим числом ПО. Они принесут вам по 1 ПО за каждого монаха и зуб дракона и по 3 ПО за зачарованные чертежи с завершенным зачарованным снаряжением.

Если ваш самурай выбрался из вулкана через секретный выход, учтите, что за это полагается только 1 бонус сёгуна в каждой категории (вы не получаете ПО за собранные зубы дракона).

ШКАЛЫ БОНУСОВ

В **большом дворце** вы получаете бонусные ПО за:

- ❗ Зачарованный чертёж шлема с **завершённым** зачарованным шлемом. 
- ❗ Зачарованный чертёж оружия с **завершённым** зачарованным оружием. 
- ❗ Зачарованный чертёж сандалий с **завершёнными** зачарованными сандалиями. 
- ❗ Монахов (в любом месте вашего планшета). 
- ❗ Зубы дракона (в любом месте вашего планшета). 

В **малом дворце** всего 3 ячейки с 5 бонусными ПО за зачарованные чертежи и завершенное зачарованное снаряжение и всего 1 ячейка с 5 бонусными ПО за 1 монаха.



Победа в игре

Игрок с наибольшим числом ПО одерживает победу.

Имейте в виду, что для победы вам **НЕОБЯЗАТЕЛЬНО** выбираться из вулкана, хотя это может заметно улучшить ваш результат. При ничьей победу одерживает тот, кто первым выбрался из вулкана.

Если никто из претендентов не выбрался из вулкана, они должны выбрать оружие (предлагаем воспользоваться палочками для еды) и устроить настоящую дуэль до полной и безоговорочной победы одной из сторон.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



В кооперативном режиме работает большинство правил соревновательного, но для достижения победы игрокам придётся активнее действовать сообща. В этом режиме драконы ГОНЯЮТСЯ за самураями, мешая им выбраться из вулкана. Вы готовы к такому приключению?

Цель игры

Цель игры — до её окончания выполнить следующие задачи:

- 1 Победить легендарного дракона.
- 1 Каждый игрок должен выбраться из вулкана через секретный выход.
- 1 У каждого игрока должно быть хотя бы 1 завершенное зачарованное снаряжение. В сумме у игроков должны иметься хотя бы 1 завершенный зачарованный шлем, 1 завершенное зачарованное оружие и 1 завершенные зачарованные сандалии, чтобы преподнести всё это сёгуну.

Игроки должны успеть выполнить эти задачи за отведённое число раундов:

1 игрок	25 раундов + 8 заключительных	
2–6 игроков	20 раундов + 8 заключительных	

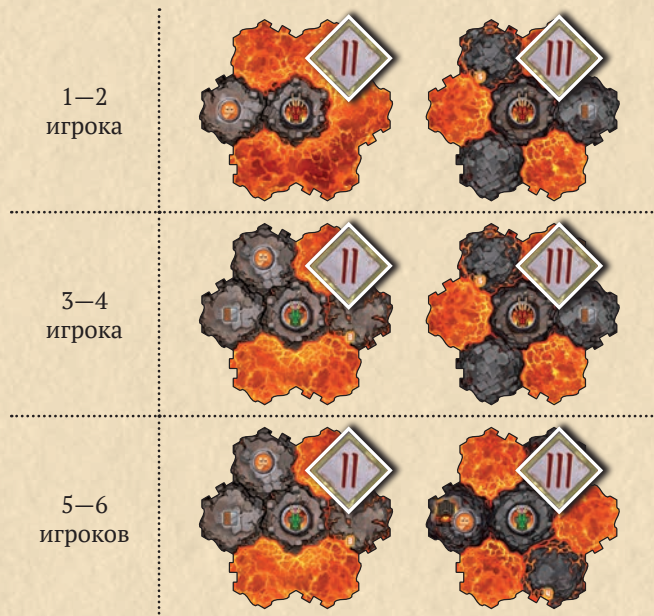
Опциональные правила:

- 1 Жетоны приключений (см. «Жетоны приключений» в памятке игрока): если вы решили играть с жетонами приключений, то уменьшите количество раундов на 2.
- 1 Асимметричные планшеты (см. с. 16): не влияют на количество отведённых вам раундов.
- 1 Используйте другие сценарии со с. 17–18.

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре по правилам соревновательного режима со следующими изменениями:

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола стороной, отмеченной символом вверх и выдайте каждому участнику **планшет** выбранного им цвета.
- 5 При игре в обычном режиме уберите в коробку следующие жетоны:



Отделите жетоны с легендарным драконом (III уровень) и с секретным выходом (II уровень) и отложите их. Разделите жетоны на 3 стопки (по одной для каждого уровня):

- Возьмите 3 случайных жетона II уровня и жетон с секретным выходом и перемешайте их.
- Возьмите 3 случайных жетона III уровня и жетон с легендарным драконом и перемешайте их.

» При игре с 1–2 участниками:

- Перемешайте 4 из оставшихся жетонов II уровня и сложите их стопкой рядом с игровым полем. Положите сверху стопку, где находится жетон с секретным выходом. Перемешайте 4 оставшихся жетона II уровня и положите их на эту же стопку.
- Перемешайте 4 из оставшихся жетонов III уровня и сложите их стопкой рядом с игровым полем. Положите сверху стопку, где находится жетон с легендарным драконом. Перемешайте 4 оставшихся жетона III уровня и положите их на эту же стопку.

» При игре с 3–4 участниками:

- Перемешайте 2 из оставшихся жетонов II уровня и сложите их стопкой рядом с игровым полем. Положите сверху стопку, где находится жетон с секретным выходом. Перемешайте 6 оставшихся жетонов II уровня и положите их на эту же стопку.
- Перемешайте 2 из оставшихся жетонов III уровня и сложите их стопкой рядом с игровым полем. Положите сверху стопку, где находится жетон с легендарным драконом. Перемешайте 6 оставшихся жетонов III уровня и положите их на эту же стопку.

» При игре с 5–6 участниками:

- Положите стопку, где находится жетон с секретным выходом, рядом с игровым полем. Перемешайте 8 оставшихся жетонов II уровня и положите их на эту стопку.
- Положите стопку, где находится жетон с легендарным драконом, рядом с игровым полем. Перемешайте 8 оставшихся жетонов III уровня и положите их на эту стопку.

- 12 Играя с **симметричными** планшетами, выдайте каждому участнику **1 карту шлема**, ИЛИ **1 карту оружия**, ИЛИ **1 карту сандалий** из числа лежащих на игровом поле карт снаряжения, но типы снаряжения должны быть разобраны как можно более равномерно. Игроки вместе решают, какие карты взять.

Пример. При игре втроём у одного из участников всегда будет карта оружия, у другого — карта шлема, у третьего — карта сандалий. При игре вчетвером у трёх участников карты будут те же, что при игре втроём, а четвёртый возьмёт карту снаряжения, выбранную всеми.

Игрок, получивший карту оружия, **должен** положить полученного в начале партии монаха в ячейку под правой оружейной сеткой. Затем все игроки получают ресурсы, указанные на взятых ими картах снаряжения, и мастерят своё снаряжение на планшетах в точном соответствии с рисунками на картах. Игроки, не взявшие карту оружия, получают 2 дерева и 2 металла и кладут их на оружейную сетку на своём планшете. Это их начальное оружие.

Каждый игрок подкладывает полученную карту снаряжения под свободную ячейку в верхней части планшета,

оставляя видимым только бонусное действие на карте. В течение всей партии игрок может выполнять указанное на карте бонусное действие.

Играя с **асимметричными** планшетами (см. с. 16), следуйте их подготовке к партии, изображённой на планшете.

14 В зависимости от числа участников (см. «Цель игры» на с. 14) определите начальную ячейку на шкале обратного отсчёта и положите на неё **фишку обратного отсчёта**.

15 Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему **маркер Токугавы — маркер первого игрока**.



16 Каждый игрок получает **жетон жизни** и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх (с цифрой 2).



Изменения в игровом процессе

Участники делают ходы по очереди, как и в соревновательном режиме, однако в игровом процессе есть несколько изменений.

1. Движение дракона

Если игрок обнаруживает дракона во время исследования, он кладёт рядом с ним **жетон состояния** дракона «спящей» стороной вверх. Дракон пока не двигается, но его можно атаковать по обычным правилам.

В начале нового раунда первый игрок (непосредственно перед выполнением 2 своих действий) продвигает **фишку обратного отсчёта** на 1 деление вперёд. После этого игроки убирают с поля все жетоны состояния, лежащие «пробудившейся» стороной вверх, и переворачивают все жетоны состояния со «спящей» стороны на «пробудившуюся». Наконец, каждый дракон, возле которого не было жетона состояния в начале раунда, двигается.

Порядок движения драконов определяют игроки. Драконы всегда двигаются с одного жетона на другой и всегда по направлению к жетону с ближайшим самураем. Самураи в безопасных местах (на центральном жетоне, на мостах и в храмах) невидимы для драконов. Если несколько самураев равноудалены от дракона, игроки выбирают, по направлению к кому из них двинется дракон.

Драконы никогда не двигаются на центральный жетон, на мосты и в храмы — это безопасные места, а также на те жетоны, где уже находится дракон. Дракон всегда пытается приблизиться на 1 шаг, даже начав обходить центральный жетон. В редком случае, когда дракон не может двигаться (будучи окружён другими драконами или центральным жетоном), он стоит на месте.

Если дракон передвигается на жетон с одним или несколькими самураями, начинается бой по обычным правилам. Самураи, находящиеся на соседних клетках, могут присоединиться к бою. Однако в этом случае самураи считаются защищающимися, а значит, выигрывают у дракона ничью по



очкам инициативы. Если один или несколько защищающихся самураев теряют сознание во время боя, они воскресают на центральном жетоне.


2. Прочие изменения в правилах

В кооперативном режиме вы не получаете ПО, а самураи не вступают в бой друг с другом.

У каждого самурая всего 2 жизни. В кооперативном режиме самурай, потерявший сознание в бою с драконом, теряет также 1 жизнь. Падение в лаву в финальной фазе игры — ещё один способ потерять 1 жизнь. Если самурай теряет первую жизнь, игрок переворачивает жетон жизни на другую сторону. Если один из самураев теряет вторую жизнь, игра немедленно заканчивается и все её участники проигрывают.

Если самурай теряет сознание или падает в лаву, он воскресает на центральном жетоне.

В одиночной игре количество жизней красного и легендарного драконов отмечено символом  на его жетоне в основании фигурки. В игре на двоих их количество отмечено символом .

Если на кубиках дракона выпадает 1 или более грань с символом , сражающиеся с ним игроки вместе решают, как будут распределены зубы дракона между их самураями.

Победив дракона, участники, всё ещё сражающиеся с ним, решают, как разделить награду за победу, указанную на игровом поле.

Всякий раз, когда 2 самурая оказываются на одной клетке, они могут обмениваться **содержимым своих рюкзаков**: ресурсами, свитками, чертежами и монахами (но только теми, что в рюкзаках). Обмениваясь свитками и чертежами, вы также обмениваетесь соответствующими картами.

У самурая может быть сколько угодно карт зачарованных чертежей, но каждой карте должен соответствовать жетон чертежа в рюкзаке.

Финальная глава и победа в игре

Как только фишка раунда достигнет деления «Извержение», начнётся финальная фаза игры.

Если участники выполнили все задачи, описанные в разделе «Цель игры», и ни один из самураев не потерял 2 жизни, они тут же одерживают совместную победу.

Приложение А. Асимметричные планшеты игроков

Вместо стандартных планшетов игроки могут использовать асимметричные. У каждого персонажа своя подготовка к игре (изображена на планшете) и особые возможности (описаны ниже).

ЁСИХИРО (義弘)



- Играет с 4 постоянными дисками действий и по ходу партии может использовать взятого монаха как 5-й диск действия.
- После каждого действия (двигаться, исследовать, собирать, отдыхать) может смастерить 1 тип снаряжения.



МАСАКО (雅子)



- Ей не требуется монах для доступа к правой части оружейной сетки.
- Может мастерить оружие с максимальной длиной (инициативой) 10.
- Может двигаться на расстояние до 3 клеток (вместо обычных 2). С 5 кубиками ресурсов в сандалиях (вместо обычных 3) она получает дополнительный шаг движения.
- Всякий раз, когда она мастерит шлем или оружие, она может заодно смастерить и сандалии.



МАСАЦУРА (正行)



- Его шлем может состоять из 12 кубиков (вместо обычных 8), а рюкзаки имеют 15 мест хранения (вместо обычных 11).
- Ему не требуется монах для доступа к 5 дополнительным местам хранения во втором рюкзаке.



ТОМОЭ (友恵)

- Не может мастерить двуручное оружие.
- Ей не требуется монах для доступа к правой части оружейной сетки.
- Может использовать свои сандалии как третье одноручное оружие.
- Начинает партию с 2 постоянными дисками действия и 1 монахом, использующимся как диск действия. По ходу игры может использовать взятого монаха как 4-й диск действия.
- Убедитесь, что карта зачарованного чертежа с 2 одноручными видами оружия участвует в игре.



МИЦУХИДЭ (光秀)



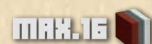
- Начинает партию с 1 картой священного свитка, которую может выбрать среди лежащих на игровом поле, и получает 3 ПО. За этот свиток он кладёт в свой рюкзак 1 жетон священного свитка.
- Двигаясь, может перепрыгнуть через 1 жетон с лавой, отдав 1 дерево из своего оружия в общий запас.
- Ему не требуется монах для владения вторым свитком.



ТАКЭКО (武子)



- Не может мастерить одноручное оружие. Её двуручное оружие может состоять из 16 кубиков ресурсов.
- Ей не требуется монах для доступа к правой части оружейной сетки.




ДАЙСУКЭ (大助)



- Может двигаться на расстояние до 3 клеток и прокрадываться мимо самураев и драконов, не вступая в бой, если только его движение не заканчивается на клетке с самураем или на жетоне с драконом.
- Прокрадываясь мимо самурая, может украсть из его рюкзака жетон священного свитка с соответствующей ему картой и получить 3 ПО.
- Не может собирать жетоны свитков с игрового поля.
- Чтобы присоединиться к бою, ему необязательно находиться по соседству с жетоном с драконом. Он может присоединиться к бою отовсюду в пределах 4 клеток (не пересекая лаву и игнорируя других самураев и драконов). Решив присоединиться, он должен передвинуться на жетон с драконом.
- Может сбежать из боя после любого броска кубиков, даже если у него ещё есть оружие, которое можно использовать.
- Его шлем может состоять только из 3 кубиков. Таким образом, он не может мастерить зачарованный шлем.



Приложение Б. Сценарии



Помимо режимов игры мы создали ещё 8 сценариев. 5 из них подходят для соревновательного режима, 5 — для кооперативного (из них 2 сценария созданы специально для одиночной игры .

В основе сценариев лежат обычные правила соревновательного и кооперативного режимов. Все изменения правил и новые цели описываются в каждом сценарии.

1. КАЖДОМУ СВОЁ

В последние годы соперничество между самураями заметно возросло. Говорят, что сёгун возведёт в ранг конного самурая только одного — самого лучшего из своих новых учеников. Эта великая честь будет оказана тому самураю, кто более прочно впечатлит сёгуна. Поэтому вместо того чтобы сплотиться, самураи пытаются превзойти друг друга и удостоиться величайшей чести со стороны сёгуна. Как бы то ни было, выживет сильнейший.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

- 1 Уберите в коробку секретный выход (жетон II уровня). Финальная фаза начинается, когда кто-то из игроков набирает 20 ПО. Чертежи в храмах раскладываются случайным образом и не видны никому, пока один из игроков не соберёт их.
- 2 Играйте на симметричных  планшетах с одинаковыми свойствами у всех участников.
- 3 Жетоны ресурсов не переворачиваются после использования. Указанные на них ресурсы всегда доступны для сбора.
- 4 Другой самурай не может присоединиться к бою с драконом. Количество здоровья у красных драконов и легендарного дракона определяется по режиму одиночной игры .
- 5 Если на одной клетке оказываются 2 самурая, бой начинается немедленно. Самурай не может миновать другого самурая, не вступив с ним в бой.
- 6 Чтобы выбраться из вулкана, самураю нужно закончить свой ход на жетоне верёвки. В этом случае он выберется из вулкана только в начале следующего хода.
- 7 При появлении дракона рядом с ним выкладываются зуб дракона и жетон состояния. Одолев дракона, игрок получает в качестве награды только ПО. Дракон убирается из игры, а оставшиеся зуб дракона и жетон состояния можно собрать за 1 действие с клетки, где находился дракон.
- 8 Жетоны состояния лежат рядом с планшетами игроков и представляют собой **единственный** способ избежать урона от лавы. За каждый шаг по лаве игрок должен сбросить 1 жетон состояния.
- 9 В свой ход можно обменять жетон состояния на дополнительное действие. Каждый оставшийся у игрока жетон состояния в конце партии приносит 5 ПО.

2. ДРАКОНЫ ВСТРЕВОЖЕНЫ

Долгие годы драконы внутри Фудзи блуждали по вулкану, живя в относительной гармонии с монахами, обитающими в священных храмах. Но как только Фудзи пробудилась, драконы поняли, что не смогут долго оставаться внутри горы, и невзлюбили самураев, незваными вторгшихся в их священные жилища. Может быть, настало время показать этим воителям, кто тут главный?

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

- 1 В конце каждого раунда драконы двигаются на 1 жетон по направлению к ближайшему самураю(ям). (См. «1. Движение дракона» на с. 15.)
- 2 Потеряв сознание, самурай воскресает в 1 из 3 храмов.
- 3 Когда самурай одолевает дракона, игрок, нанёсший решающий удар, оставляет дракона рядом со своим планшетом. В конце партии игроки получают ПО за каждого такого дракона: синий дракон приносит 2 ПО, зелёный — 3 ПО, красный — 5 ПО, легендарный — 7 ПО. За 3 драконов одного цвета дополнительно полагаются 7 ПО, за 3 разных драконов — 10 ПО.




3. ТУТ СТАНОВИТСЯ ЖАРКО

Ступив в недра Фудзи, самураи поняли, что ситуация ещё хуже, чем они думали. Вот-вот начнётся извержение, лава течёт изо всех щелей, и у наших героев вскоре в буквальном смысле слова земля под ногами загорится. В конце концов жар станет нестерпимым, и даже броня долго не выдержит. Смастерить пару сандалий — вот что сейчас важно, как ничто иное!

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

- 1 Финальная фаза отыгрывается дважды: как фаза лавы и как настоящая финальная фаза. Фаза лавы начинается, когда кто-то из игроков набирает 10 ПО. Лава будет прибывать, но верёвка не появится, и игра не закончится до тех пор, пока не завершится фаза лавы.
- 2 Настоящая финальная фаза начинается как обычно: когда кто-то из игроков набирает 30 ПО.
- 3 Если фаза лавы к этому моменту ещё не закончилась, то в начале финальной фазы переложите фишку обратного отсчёта на ячейку «1». Лава снова начнёт прибывать, если её убрали с помощью соответствующего жетона приключений.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

- 1 Финальная фаза отыгрывается дважды: как фаза лавы и как настоящая финальная фаза.
- 2 В начале игры положите маркер обратного отсчёта на ячейку «5» . Фаза лавы начинается после 5 раундов. Лава будет прибывать, но игра не закончится по завершении фазы лавы. После фазы лавы снова переложите маркер обратного отсчёта на ячейку «5»  (при 2—6 участниках) или на ячейку «10»  (в одиночной игре). Лава снова начнёт прибывать, если её убрали с помощью соответствующего жетона приключений.

4. КТО САМЫЙ ДОСТОЙНЫЙ?

Монахи, живущие внутри Фудзи, повидали много недалёких людей, пытавшихся завладеть ценными рукописями из храмов священных храмов. Из дворца сёгуна дошли слухи, что лучшие воины-самураи собираются спасти монахов и помочь им вынести всё, что только удастся. Но монахи родились не вчера, и нашим героям ещё предстоит доказать, что им можно доверять. В конце концов, почему бы не разогреться перед настоящим приключением?..

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

- Монахов не собирают, а **завоёвывают**. Когда самурай оказывается на клетке с монахом, начинается бой. Другие самураи не могут присоединиться к такому бою. Если на жетоне с монахом находится дракон, то сначала начинается бой с драконом.
- У всех монахов бесконечная инициатива и 4 единицы здоровья. Они кидают 4 коричневых кубика (грань со сломанным оружием приносит игроку 1 дерево). Проигравший в бою монах ставится на планшет как обычно. Если монах одерживает победу над самураем, тот, как обычно, теряет сознание, а игрок лишается 5 ПО (по его репутации нанесён серьёзный удар, однако значение ПО не может стать меньше 0).
- В конце каждого раунда (пользуйтесь маркером Токугавы — маркером первого игрока) монахи передвигаются на 2 клетки к ближайшему самураю. Если на одной клетке находятся 2 самурая, монах не двигается по направлению к ним (они превосходят его числом). Если несколько самураев равноудалены от монаха, он не двигается. Если монах двигается на клетку с самураем, бой начинается немедленно.

5. ВЫЖИВАЕТ САМЫЙ ДОСТОЙНЫЙ

Перед тем как спуститься в недра вулкана, наших самураев предупредили, что древние легенды о драконах, живущих внутри вулкана, могут оказаться правдой. Если произойдёт извержение вулкана, эти существа не станут покорно терпеть, а будут вынуждены покинуть свой родной дом и сожрут всякого, кто попадётся им на пути. Поэтому самураям предстоит не только спасти ценные свитки и монахов, но и убедиться в том, что все драконы истреблены.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

- Никто не может выбраться из вулкана, пока на поле есть хотя бы 1 живой дракон. Уже выбравшиеся из вулкана самураи храбро возвращаются (по той же верёвке, по которой вылезли), если до окончания игры обнаруживается ещё один дракон. В уже проведённом для них подсчёте очков ничего не меняется.



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

- Цель игры — убить легендарного дракона и всех других видимых драконов. После достижения цели все игроки могут выбраться через секретный выход как обычно.

6. УКРОЩЕНИЕ ЗВЕРЯ

Пока самураи готовятся выдвинуться к Фудзи, сёгун решает встретить их на выезде из города. Желая им удачи, он внезапно прерывает свою речь. Глядя самураям прямо в глаза, он произносит: «Я знаю, что прошу у вас многого, но у меня есть ещё одно задание. Говорят, внутри вулкана живёт Фаяродо — легендарный двуглавый дракон. Много лет назад он разрушил мою деревню и истребил многих жителей. Если вы сумеете доставить его мне живым, я буду весьма вам признателен. Это нелёгкая задача, ведь, чтобы вытащить дракона из вулкана, придётся его связать. Однако я уверен, что хорошая подготовка и большой опыт приведут вас к успеху. А теперь идите, и пусть боги оберегут вас».

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

- Положите фишку обратного отсчёта на ячейку «10»  (при 2–6 участниках) или на ячейку «14»  (в одиночной игре).

Есть идеи для нового сценария? Оставляйте их здесь: <https://boardgamegeek.com/boardgame/253743/fuji-koro>.

- Центральный жетон не считается безопасным местом. Драконы могут двигаться на него и атаковать там самураев.
- В игре всего одна цель — заманить легендарного дракона на центральный жетон. Сразитесь с ним на центральном жетоне и сократите его здоровье до 10 единиц или меньше. Если легендарный дракон погибнет, вы проигрываете.

7. ТРИ ПАДШИХ САМУРАЯ

Много лет назад сёгун отправил троих своих лучших воинов внутрь вулкана для защиты священных свитков от кражи, кою готовили его извечные враги — клан Яма. Однако клан перетянул самураев на свою сторону, что привело сёгуна в отчаяние. Самураи присягнули на верность Косукэ — лидеру клана Яма. Сёгуну больше никому довериться, кроме вас, и он поручает вам прикончить предателей. Это самая опасная миссия из всех, что у вас были. Она явно не обойдётся без последствий, но вам нужно во что бы то ни стало доказать сёгуну, что в вас он не ошибся.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

- Используйте симметричные планшеты игроков. Каждый храм охраняется вражеским самураем. Рядом с каждым храмом положите по 1 неиспользуемому планшету игрока. Случайным образом возьмите зачарованные чертежи для каждого вражеского самурая и смастерите для них зачарованные шлем, оружие и сандалии в соответствии с этими чертежами. Положите чертежи рядом с планшетами вражеских самураев, а соответствующие жетоны зачарованных чертежей — в их рюкзаки.
- Цель игры — уничтожить 3 вражеских самураев в храмах, а затем выбраться через секретный выход с 3 завершёнными предметами зачарованного снаряжения. (См. «2. Бой самураев» на с. 12.) После каждого боя урон, нанесённый вражеским самураем, не восстанавливается. (Хотя зачарованный шлем снова может стать зачарованным, если он по-прежнему совпадает с чертежом.)
- Если игрок победит в бою вражеского самурая, он может украсть 1 жетон зачарованного чертежа и соответствующий чертёж. Вражеский самурай выходит из игры.

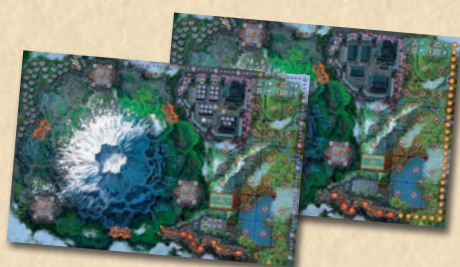
8. РОНИН

Много лет назад вы считались самым многообещающим учеником в своём клане. Сирота, ещё ребёнком брошенный на верную смерть, вы шли на любые жертвы, чтобы стать лучшим из лучших. Однако ваша гордость как-то раз побудила вас украсть зачарованные чертежи, о которых только и было разговоров каждую ночь. И вы украли бы их, если б не острый глаз сёгуна, отправившего двух других учеников по вашим стопам. Вы впали в немилость, понесли кару и были отправлены выполнять самую грязную работу, на которую никто не соглашался. Но вот одним весенним утром сёгун дал вам серьёзное и трудное задание, которое позволит вам искупить свою вину: «Выполни его, и мы вернём тебе прежнее положение». Вы с благодарностью соглашаетесь, и так начинается приключение всей вашей жизни...

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

- Используйте соревновательную сторону игрового поля и начисляйте ПО по правилам соревновательного режима. В остальном действуют все правила кооперативного режима.
- Цель игры — набрать хотя бы 50 ПО и выбраться с помощью верёвки на центральный жетон. Финальная фаза начнётся, когда вы наберёте 20 ПО.

Состав игры



1 двустороннее игровое поле

7x 13x 13x

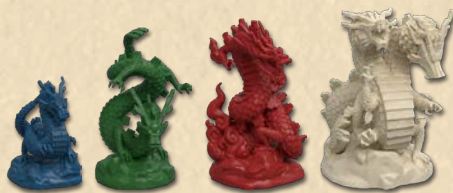


33 жетона вулкана



7 самураев

7 маркеров ПО



4 страшных дракона (М) 4 жутких дракона (С) 4 ужасающих дракона (В) 1 легендарный дракон (ОБ)

13 драконов

Шлемы 8x Оружия 8x Сандалии 8x



24 карты снаряжения

8x 8x 8x



24 карты зачарованных чертежей



6x

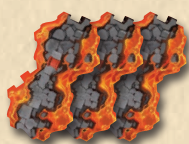
6x

6x

18 жетонов зачарованных чертежей



7 планшетов игроков со сменными накладками



3 жетона моста



51 жетон лавы



1 фишка обратного отсчёта



1 маркер Токугавы/обратного отсчёта



1 фишка здоровья дракона



Маркер «+30»



1 центральный жетон



9 жетонов состояния



12 жетонов урна

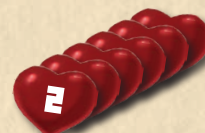


3 священных храма (требуют сборки)

1–6 игроков 5–6 игроков



38 жетонов ресурсов



6 жетонов жизни



20 жетонов приключений



60 кубов дерева



90 кубов металла



25 зубов дракона



20 кубов чар



8 коричневых кубиков (дерево)



8 серых кубиков (металл)



6 белых кубиков (драконий зуб)



1 зелёный кубик (чары)



16 карт священных свитков



7x 7x 7x 7x 7x 7x

7x 7x 7x

42 жетона священных свитков



19 дисков действий



38 монахов

Общее описание игры

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В свой ход вы **должны выполнить 2 действия**:

- 1 **Двигаться.** Переместитесь максимум на 2 клетки.
- 1 **Исследовать.** Выложите жетон вулкана I, II или III уровня по соседству с клеткой, где стоит ваш самурай. Выложите на него то, что на нём изображено: жетон ресурсов, жетон священного свитка, дракона, монаха или жетон приключений (если используете). Переверните все лежащие лицевой стороной вниз жетоны ресурсов на соседних жетонах вулкана.
- 1 **Собирать.** Возьмите указанные ресурсы, священный свиток, монаха (прямо с жетона) или 1–2 зачарованных чертежа (в храме) и положите их в свой рюкзак (или на любые свободные ячейки для монахов, если это монах).
- 1 **Отдыхать и мастерить.** Верните все ваши диски действия в левый верхний угол планшета. Отдыхая, вы можете смастерить 1 тип снаряжения: шлем, оружие или сандалии.

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Смастерите снаряжение, изображённое на карте снаряжения. Подложите её под одно из ваших действий. Отныне, когда вы выбираете это действие, выполняйте бонусное действие карты, основное действие или и то, и другое.

ЗАЧАРОВАННЫЙ ЧЕРТЁЖ

Если ваше снаряжение совпадает со снаряжением, изображённым на одной из ваших карт зачарованных чертежей, положите на него куб чар. Уберите его, как только снаряжение перестанет совпадать с чертежом.

- 1 **Зачарованный шлем:** куб чар выдерживает 4 урона в бою.
- 1 **Зачарованное оружие:** добавьте 4 очка к вашей инициативе и бросайте зелёный кубик.
- 1 **Зачарованные сандалии:** куб чар выдерживает 4 урона при хождении по лаве.

БОЙ



Порядок бросков кубиков определяется инициативой. Размер самого длинного вашего оружия — это ваша инициатива. При ничьей выигрывает защищающийся. Отправьте доблестного монаха, чтобы перехватить инициативу в бою с нелегандарным драконом.

Бой с драконом. Бейтесь с драконом, если находитесь с ним на одном жетоне. Самураи на соседних клетках могут присоединиться к бою. Бросайте кубики в соответствии с ресурсами в вашем оружии. Уберите из вашего оружия ресурсы за каждую выпавшую грань с символом

Уменьшайте здоровье дракона в соответствии с нанесённым уроном. Если дракон повержен, все игроки, участвующие в этот момент в бою, получают указанное число ПО и зуб дракона.

Дракон наносит урон шлемам всех самураев одновременно. Самурай проигрывает бой, если получает хотя бы 1 урон, который не выдержал его шлем. Положите фигурку самурая на бок на клетку, с которой тот пришёл.

Если дракон не был повержен, он восстанавливает всё здоровье целиком перед следующим боем.

Бой самураев. Проводится по тем же правилам, что и бой с драконом, с несколькими исключениями:

- 1 Если вы находитесь на одной клетке и оба решаете (в порядке очерёдности хода) не вступать в бой, активный игрок может продолжить свой ход или движение. В противном случае начинается бой.
- 1 Другие игроки не могут присоединиться к бою между самураями. Также нельзя отправлять доблестного монаха.
- 1 Если вы сбежали или были повержены, ваш соперник может украсть из вашего рюкзака 1 предмет: жетон зачарованного чертежа и соответствующую ему карту, монаха, жетон священного свитка и соответствующую ему карту, ресурс.

Если самурай активного игрока выжил в бою, он может продолжать свой ход как обычно.

ФИНАЛЬНАЯ ГЛАВА



8 заключительных раундов начинаются, когда кто-то из игроков набирает 30 или более ПО. Каждый раз, когда этот игрок заканчивает свой ход, продвигайте фишку обратного отсчёта на 1 деление вперёд.

Если вы заканчиваете свой ход на верёвке, передвиньте своего самурая в соответствующий дворец. Получайте бонус сёгуна каждый оставшийся ход.

Побеждает игрок, набравший больше всех ПО.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



ЦЕЛЬ

Одолейте легендарного дракона. После этого каждому игроку нужно выбраться через секретный выход хотя бы с 1 завершённым зачарованным снаряжением. Сообща у всех игроков должно быть хотя бы по 1 завершённому зачарованному снаряжению каждого типа. Этих целей нужно достичь за определённое число раундов:

- 1 Одиночная игра: 25 раундов + 8 заключительных раундов.
- 1 2–6 игроков: 20 раундов + 8 заключительных раундов.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

- 1 Используйте жетоны состояния и в начале каждого раунда передвигайте драконов без жетона по направлению к ближайшим от них самураям.
- 1 Самураи не сражаются друг с другом.
- 1 Если при броске кубиков за дракона на одном или нескольких гранях выпал символ , вы решаете, как поделить полученные зубы дракона между самураями, участвующими в бою. То же относится и к зубам дракона, полученным за победу над драконом.
- 1 Потеряв сознание, самурай воскресает на центральном жетоне.
- 1 Два самурая на одной клетке могут обмениваться предметами из своих рюкзаков.
- 1 У самурая может быть сколько угодно карт зачарованных чертежей.