



J o r a k u

П О Х О Д Н А К И О Т О





J o r a k u

ПОХОД НА КИОТО



Поход на Киото!

Сёгунат Асикага приходит в упадок.

Япония разделена и управляется феодальными военачальниками — даймё, и вы один из них, боретесь за господство над всеми и объединение Японии.

«Дзёраку» (Joraku) — древнее японское слово, которое широко использовали до периода Эдо в значении «похода на Киото». В частности, в период Сэнгоку под «дзёраку» подразумевали действия даймё, направлявших свои армии на Киото, чтобы «защитить сёгуна и императора от правителей-отступников» и в конечном итоге править вместо них.

Вперёд на Киото! Командуйте своей армией и победите всех даймё, преграждающих вам путь! Вперёд! К победе! Вперёд! Катидоки!

Краткое описание игры

«Joraku. Поход на Киото» — это карточная игра с контролем территорий. Перехитрите своих противников в этой тактической игре, используйте своих верных самураев, чтобы контролировать территории и повышать престиж. Только даймё с высочайшей репутацией и самым большим кнудом сможет править Японией!

Содержание

Введение	с. 2
Компоненты	с. 2
Подготовка к игре	с. 4
Обзор раунда	с. 5
Конец игры	с. 5
Разрешение карт столкновений	с. 7
Разрешение карты Катидоки	с. 8
Дополнительные варианты правил	с. 8

Список компонентов

Фигурки даймё	4
Маркеры очков репутации	4
Фигурки самураев	40
Карты даймё	6
Карты столкновений	21
Карта Катидоки	1
Карты с вариантами правил	6
Памятки	4
Игровое поле	1
Буклет с правилами	1

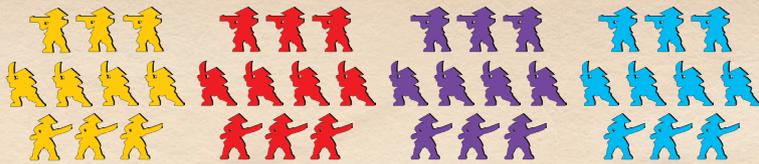
Компоненты



Фигурки даймё x 4 (по 1 каждого цвета)



Маркеры очков репутации x 4 (по 1 каждого цвета)



Фигурки самураев x 40 (по 10 каждого цвета)

Все фигурки самураев равноценны,
различия в форме не влияют на правила игры.



Карты даймё x 6 (6 разных даймё)



Карты столкновений x 21 (3 набора цветов по 7 карт)



Карта Катидоки x 1



Рубашка



Рубашка

Variant Rule #1

In the prestige phase, if a player is ranked 1st in the area where their Daimyo token is, he gains bonus RP equal to the number of the area.

Variant Rule #3

When a player receives the Kachidoki card, use the following table instead.

1st	2nd	3rd
-----	-----	-----

Variant Rule #5

During the skirmish phase, every time a player plays a card that is of the same color as the starting player, he gains 2 RP.

Variant Rule #2

When there is a tie for influence in any area, the players will be tied for the higher rank instead.

Variant Rule #4

Once per game, when a player moves his Daimyo token into Kyoto, he will gain RP equal to

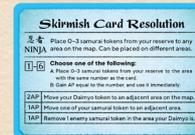
Variant Rule #6

Move Daimyo for only IAP: 1 IAP → Move your Daimyo token to an adjacent area on the map.



Рубашка

Карты с вариантами правил x 6



Памятки x 4



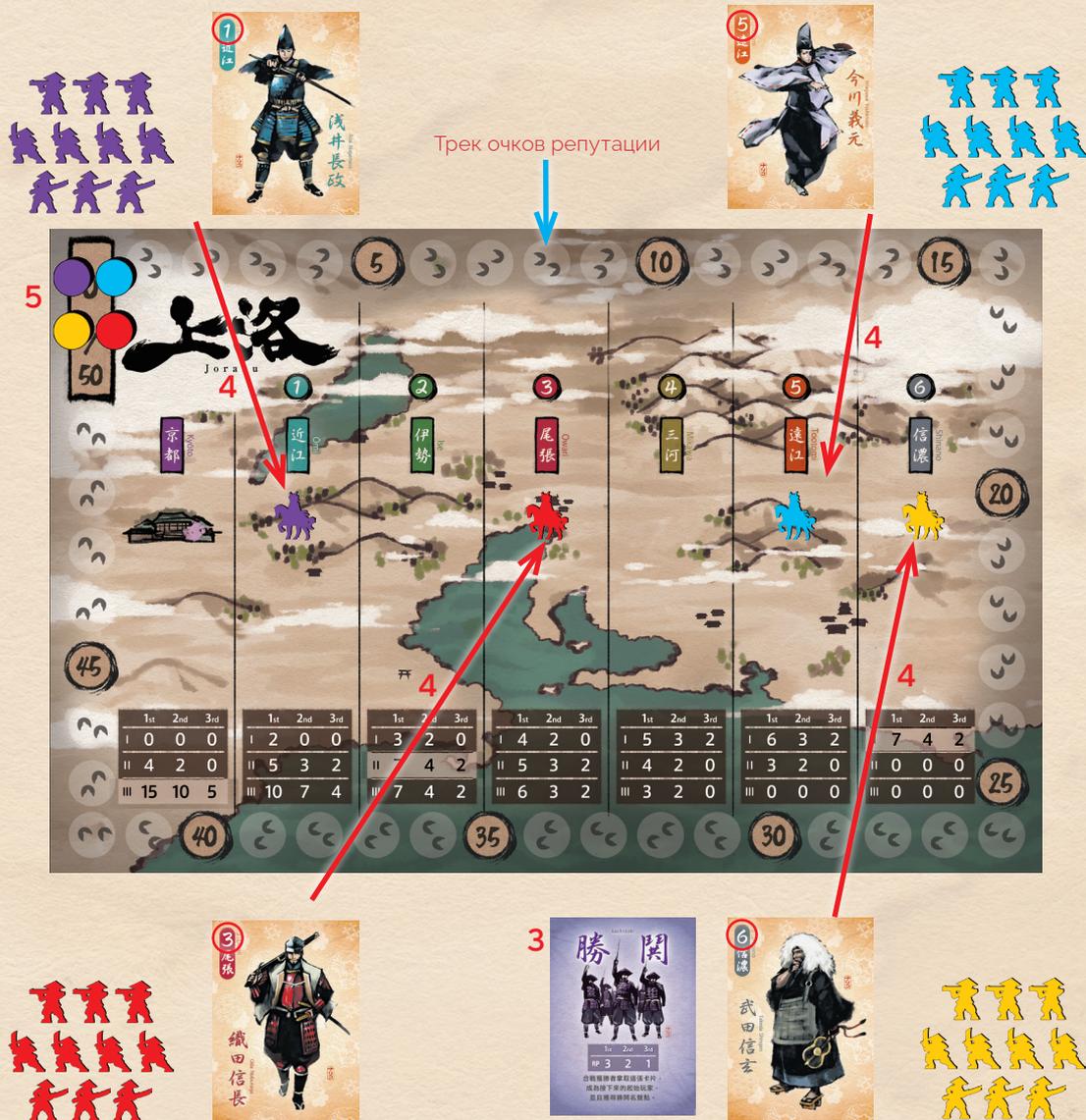
Игровое поле x 1



Буклет с правилами x 1

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает цвет, забирает соответствующие ему фигурки даймё и самураев и кладёт их в свой запас.
2. Перемешайте все карты даймё и случайным образом раздайте по одной карте лицевой стороной вверх каждому участнику.
3. Игрок, у которого карта даймё с наибольшим значением, получает карту Катидоки.
4. Поместите вашу фигурку даймё в область игрового поля, соответствующую значению на вашей карте даймё.
5. Поместите ваш маркер очков репутации на ячейку 0 трека репутации.
6. Участник с картой Катидоки становится первым игроком.
7. Партия начинается.



Обзор раунда

Партия состоит из трёх раундов. Каждый раунд состоит из трёх этапов:

Вербовка → Столкновения → Престиж

На этапе вербовки игроки берут новые карты, которые разыгрывают для перемещения своих войск на этапе столкновений. Очки репутации (ОР) начисляются в каждом раунде на этапе престижа.

Вербовка

Этот этап проходит в следующем порядке:

1. Перемешайте все карты столкновений и раздайте каждому участнику:

(если 3 игрока) по 6 карт,

(если 4 игрока) по 5 карт.

Отложите в сторону все оставшиеся карты столкновений лицевой стороной вниз. Не просматривайте их, они не понадобятся в этом раунде.

2. Все участники просматривают карты в своей руке, выбирают две из них и одновременно передают их лицевой стороной вниз своему соседу слева.

После того, как все участники забрали карты, приступайте к этапу столкновений.

Столкновения

Этот этап проходит в следующем порядке:

1. Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый участник разыгрывает 1 карту столкновения из своей руки и немедленно применяет её эффект.

Подробные правила с примерами того, как проходят столкновения, см. на с. 6.

2. При розыгрыше карты вы должны соблюдать следующие правила:

i. Первый игрок может выложить любую карту со своей руки.

ii. Начиная со второго игрока, участники должны разыграть по одной карте того же цвета, что и карта, которую выложил первый игрок, если это возможно.

iii. Вы можете разыграть карту другого цвета только в том случае, если у вас на руке нет карты подходящего цвета.

3. После того как все участники разыграли по карте столкновения, определите победителя кона.

- i. Побеждает участник, разыгравший карту с наибольшим значением, независимо от цвета.
- ii. Карта ниндзя побеждает, если один из участников разыграл карту со значением 6.
- iii. При ничьей побеждает карта-претендент, которая была сыграна последней.
- iv. Победитель забирает карту Катидоки и становится первым игроком в следующем кону. Игроки, чьи фигурки находятся в одной области с даймё победителя кона, получают дополнительные ОР.

Подробные правила разрешения карты Катидоки на с. 8.

4. Повторяйте этапы 1–3, пока не разыграете все карты на руках.

После того как все участники разыграют все свои карты, переходите к этапу престижа.

Престиж

Игроки сравнивают влияние в каждой области, начиная с Синано (6) и заканчивая Киото, и зарабатывают ОР в соответствии со своим рангом.

Каждая фигурка даймё приносит **2 очка влияния**, а каждый самурай – **1 очко влияния**. В случае ничьей игроки получают ОР за более низкий ранг. (Если игроки борются за первое и второе место, каждый из них получает очки за второе место.)

Игроки зарабатывают ОР в соответствии с таблицей для каждой области. ОР отличаются в зависимости от раунда, для их начисления используйте строчку таблицы, соответствующую текущему раунду. Передвиньте вперёд свой маркер по треку ОР.

После того как будут начислены все ОР по каждой области, переходите к следующему раунду. **Все фигурки остаются на карте**, не перемещайте и не забирайте их в свой запас.

Конец игры

Игра заканчивается после трёх раундов.

Побеждает игрок с наибольшим количеством ОР. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим числом на карте даймё.

Примеры побед в столкновениях:

Карты разыграны слева направо в порядке хода игроков:

Пример 1: карта с наибольшим значением выигрывает столкновение.



Пример 2: при ничьей побеждает карта-претендент, разыгранная позднее.



Пример 3: если разыграна карта со значением 6, то побеждает ниндзя.



Пример 4: карта 6 не разыграна, побеждает карта с наибольшим значением.



Примеры подсчёта ОР:

В первом раунде игры используется первая строчка таблицы подсчёта очков.

Синано (область 6)

У синего игрока 2 очка влияния, а у красного, жёлтого и фиолетового — по 1 очку влияния. Синий игрок получает 7 ОР за 1-е место, а остальные делят 4-е место, поэтому не получают ОР в этой области.

Тотоми (область 5)

У синего игрока 2 очка влияния, у красного — 2, у жёлтого — 3, а у фиолетового — 1. Жёлтый занимает 1-е место и получает 6 ОР. Синий и красный делят 3-е место, поэтому каждый из них получает по 2 ОР. Фиолетовый занимает 4-е место и не получает ОР.

Микава (область 4)

У красного игрока 4 очка влияния, у фиолетового — 3, у жёлтого — 1. Таким образом, красный игрок занимает 1-е место и получает 5 ОР, фиолетовый занимает 2-е место и получает 3 ОР, а жёлтый — на 3-м месте и получает 2 ОР.

4			5			6					
三河 Mikawa			遠江 Totomi			信濃 Shinano					
I	5	3	2	I	6	3	2	I	7	4	2
II	4	2	0	II	3	2	0	II	0	0	0
III	3	2	0	III	0	0	0	III	0	0	0

Для подсчёта ОР в первом раунде используйте первую строчку таблицы.

Разрешение карт столкновений

Когда вы разыгрываете карту столкновения во время соответствующего этапа, **вы должны немедленно применить её эффект:**

Ниндзя: возьмите 0–3 фигурки самураев из своего запаса и разместите их в любой области (областях) на карте. Можете разместить даже в **Киото**.

Карты 1–6: выберите и примените эффект А или Б:

А. Возьмите 0–3 фигурки самураев **из своего запаса** и поместите их в область с тем же значением, что и разыгранная карта.

Б. Получите очки действий (ОД), равные значению разыгранной карты, и сразу же их используйте. Смотрите таблицу ниже, чтобы понять, как потратить ОД – их нельзя сохранить для последующего использования.

Стоимость / Действие	
2ОД	Переместите свою фигурку даймё в соседнюю область.
1ОД	Переместите одну из своих фигурок самураев в соседнюю область.
1ОД	Уберите одну фигурку самурая соперника из области, где находится ваш даймё. Верните её в запас соперника.

Примеры столкновений:

Эффекты карт срабатывают сразу же после розыгрыша.

Жёлтый игрок разыграл карту ниндзя:

он берёт 3 фигурки самураев из своего запаса и размещает 1 в Киото и 2 в Овари.



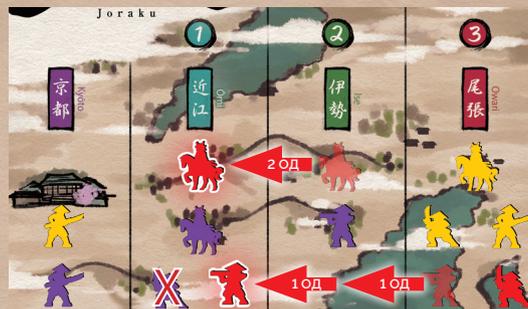
Фиолетовый игрок разыграл карту ниндзя:

он берёт 3 фигурки самураев из своего запаса и размещает по одной в Киото, Оми и Исэ.



Красный игрок выложил карту 5:

он решает использовать карту в качестве 5 ОД. Он перемещает своего даймё в соседнюю область за 2 ОД и убирает фиолетового самурая за 1 ОД. Затем дважды перемещает красного самурая за 2 ОД.



Синий игрок выложил карту 2:

он решает использовать карту для размещения самураев. Он берёт фигурки самураев из своего запаса и размещает их все в Исэ (область 2).

Столкновение заканчивается, и победителем становится красный игрок. Он берёт карту Катидоки и получает 3 ОР, так как занимает 1-е место в области, где находится его даймё.

Фиолетовый игрок также получит 2 ОР за 2-е место.



Разрешение карты Катидоки

Когда игрок получает карту Катидоки, немедленно проверьте влияние всех игроков в области, где находится фигурка его даймё.

Каждая фигурка даймё приносит **2 очка влияния**, а каждая фигурка самурая – **по 1 очку влияния**.

В случае ничьей игроки получают ОР за более низкий ранг. Затем **все игроки в этой области** получают ОР в соответствии с этой таблицей очков (она продублирована на карте Катидоки).

РАНГ	1-й	2-й	3-й
ОР	3	2	1

Все фигурки самураев равноценны, различия в форме не влияют на правила игры.

В подсчёте рейтинга принимают участие только те игроки, у которых есть влияние в этой области.

Пример получения очков за карту Катидоки:

Если красный игрок выиграл предыдущее столкновение и получил карту Катидоки, то все игроки в области 4 Микава, где находится фигурка даймё красного игрока, получают ОР в соответствии с картой Катидоки.

У красного игрока 1-е место, поэтому он получит 3 ОР.

Фиолетовый занимает 2-е место, поэтому получит 2 ОР.

Жёлтый занимает 3-е место, поэтому получит 1 ОР.



Дополнительные варианты правил

Правила для продвинутых игроков

В коробку входят шесть карт, описывающих разные варианты правил. Вы можете использовать их для продвинутой игры. Однако рекомендуется сыграть хотя бы одну партию без них, по базовым правилам.

Во время подготовки к игре случайным образом вытяните две карты с вариантами правил и положите их рядом с игровым полем, чтобы все участники могли их видеть. У правил на этих картах приоритет над правилами из буклета.

Эти небольшие тонкости сильно меняют ритм игры, и участникам придётся адаптироваться к новым стратегиям во время каждой партии

Вариант «2 на 2» для 2 игроков

Этот вариант для 2 игроков позволяет каждому участнику управлять двумя войсками одновременно. Для этого варианта изменены следующие правила:

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает 2 цвета, забирает все соответствующие им фигурки даймё и самураев и кладёт их в свой запас.
2. Разделите карты даймё на две стопки: 1–3 и 4–6. Перемешайте обе стопки и случайным образом раздайте по одной карте даймё из каждой стопки обоим участникам. Игрок, у которого карта даймё с наибольшим значением, получает карту Катидоки.
3. Игроки выбирают цвет компонентов для каждой карты даймё, которая у них есть. Затем кладут каждую карту перед фигурками даймё и самураев перед выбранным цветом.
4. Поместите фигурки даймё на игровое поле в области, соответствующие значениям на картах даймё игроков. Поместите маркеры на ячейку 0 трека репутации.
5. Участник с картой Катидоки становится первым игроком.
6. Партия начинается.

Вербовка

1. Перемешайте все карты столкновений и сбросьте 5 карт лицевой стороной вниз. Не просматривайте их, они не понадобятся в этом раунде.
2. Раздайте каждому игроку по 3 карты и положите их перед собой лицевой стороной вниз. Эти карты являются личными, и их можно посмотреть в любой момент.

3. Раздайте каждому игроку по 5 карт, которые игроки будут держать в руке. Участники одновременно выбирают 1 карту и выкладывают её перед собой лицевой стороной вниз, а затем одновременно передают остальные карты из руки другому игроку. Повторяйте этот шаг до тех пор, пока игроки не разберут все карты.

Примечание: игроки могут просматривать карты, которые они выбрали ранее, но не должны их смешивать с картами на руке.

4. После этого оба игрока забирают выложенные ранее 8 карт и переходят к этапу столкновений.

Столкновения

1. Начиная с игрока с картой Катидоки, разыграйте карту столкновения, выкладывая её рядом со **своим даймё с наибольшей репутацией** (при равных показателях игрок может сам выбрать даймё). Как обычно, примените эффект разыгранной карты для фигурок соответствующего цвета. Затем соперник также разыгрывает карту столкновения для своего даймё с наибольшей репутацией.
2. Снова, начиная с игрока с картой Катидоки, разыграйте карту столкновения рядом со вторым своим даймё и, как обычно, примените эффект разыгранной карты для фигурок соответствующего цвета.
3. После того как будут разыграны карты столкновений для всех 4 даймё, определите победителя кона обычным образом. Победитель забирает карту Катидоки.
4. Игроки в области, где находится фигурка даймё победителя кона, получают дополнительные ОР. Рассматривайте всех даймё как представителей разных фракций и присуждайте ОР каждому даймё отдельно.
5. Повторяйте шаги 1–4, пока не разыграете все карты на руках.

Престиж

Начиная с Синано и заканчивая Киото, игроки сравнивают влияние в каждой области и зарабатывают ОР в соответствии со своим рангом. Рассматривайте всех даймё как представителей разных фракций и присуждайте ОР каждому даймё отдельно.

Конец игры

Игра заканчивается после трёх раундов. Побеждает игрок, контролирующий даймё с наибольшим количеством ОР. В случае ничьей побеждает игрок, у которого второй даймё имеет более высокую репутацию. Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с картой Катидоки.

Вариант для 2 игроков и нейтрального участника

Этот вариант для 2 игроков позволяет играть с нейтральным участником. Для этого варианта изменены следующие правила:

Подготовка к игре

1. Выполните подготовку к игре для 2 участников по обычным правилам.
2. Выберите неиспользуемый цвет для нейтрального участника. Возьмите фигурки даймё и самураев этого цвета. Верните в коробку компоненты оставшегося цвета.
3. Поместите фигурку даймё нейтрального участника в область 6, затем поместите по 2 нейтральных самурая в области с 1 по 5.

Вербовка

1. Перемешайте все карты столкновений и сбросьте 5 карт лицевой стороной вниз. Не просматривайте их, они не понадобятся в этом раунде.
2. Раздайте каждому игроку по 8 карт. Оба игрока смотрят на карты в своей руке, выбирают по 3 карты и одновременно передают их сопернику. Затем оба игрока сбрасывают по 1 карте лицевой стороной вниз.
3. Во время 2-го и 3-го раундов все фигурки даймё и самураев нейтрального игрока продвигаются на 1 область в сторону Киото. Фигурки самураев в Киото остаются на месте.

Столкновения

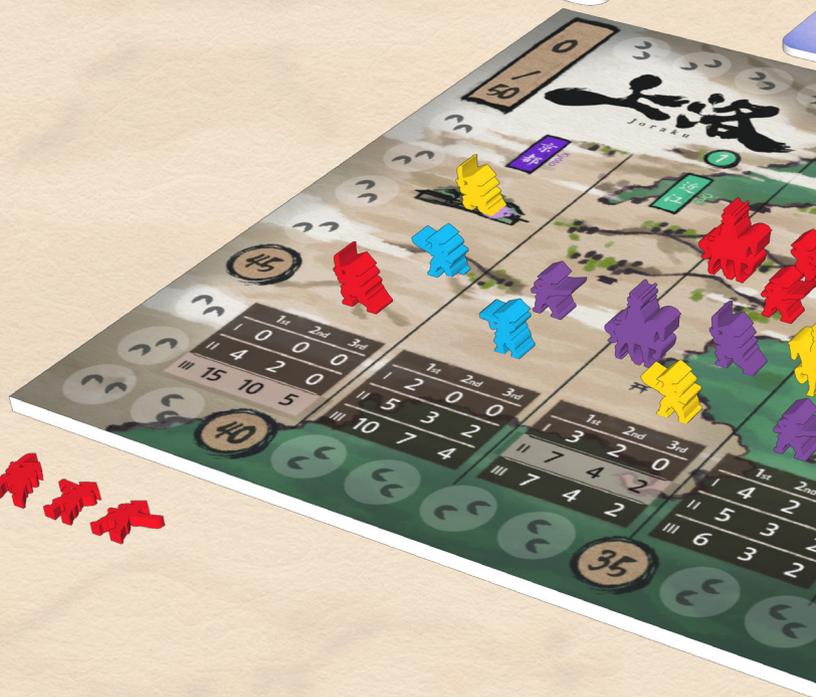
1. У игроков будет по 7 карт для розыгрыша на этапе столкновений. Разыгрывайте карты, применяйте эффекты, определяйте победителя кона и передавайте карту Катидоки, как обычно.
2. Когда вы тратите 1 ОД для удаления фигурки самурая с игрового поля, можете выбрать самурая нейтрального игрока. Однако фигурки самураев нейтрального игрока никогда не удаляются с игрового поля, вместо этого они перемещаются в другую область по выбору игрока, и их нельзя разместить в области позади даймё нейтрального игрока.
3. Когда начисляются ОР за карту Катидоки, учитывайте влияние нейтрального игрока, но не начисляйте ему ОР.

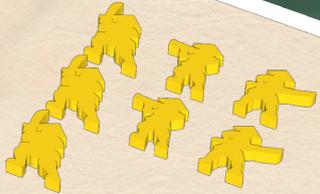
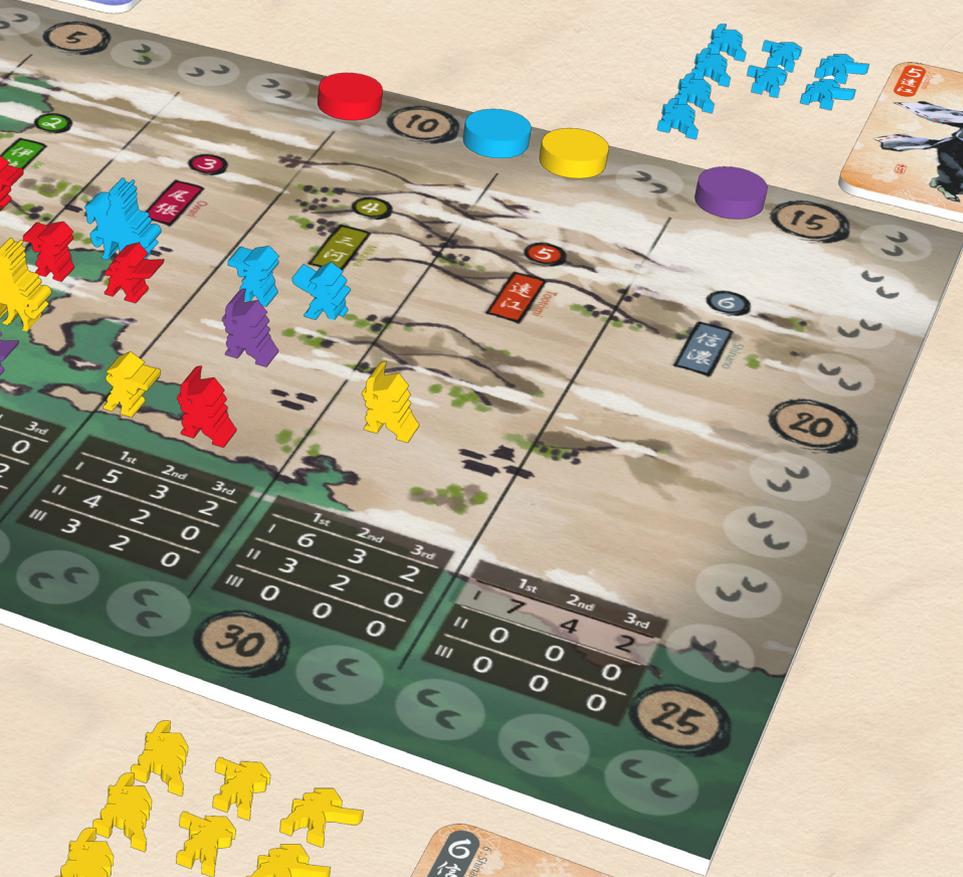
Престиж

Когда начисляются ОР на этапе престижа, учитывайте влияние нейтрального игрока, но не начисляйте ему ОР.

Конец игры

Игра заканчивается после трёх раундов. Побеждает игрок с наибольшим количеством ОР. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим значением на карте даймё.







J o r a k u
П О Х О Д Н А К И О Т О

Издатель: Moaideas Game Design
Автор игры: Иори Цукинами
Иллюстратор: Нарико
Дизайнер фигурок: Питер Вон
Разработчики: AFONG, Деснет Аманэ
Переводчики на английский язык: Чу-Лань Као, Деснет Аманэ
Арт-директора: keykid, Деснет Аманэ
Графика и вёрстка: Нарико, Деснет Аманэ, keykid, kongkong

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов
Редактор: Елена Шкуткова
Переводчик: Александра Цейтлина
Корректор: Ольга Саратовцева
Верстальщик: Антон Марков

