

# РАСЦВЕТ ДОМА ПОКУТАВА

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

*Маленькие империи*  
**Самураи**



*Мирян Тасевакии*

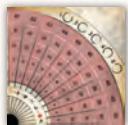


## ВКРАТЦЕ О ДОПОЛНЕНИИ

Дом Токугава рвётся к власти, и даймё готовятся к неизбежному — беспощадной войне между великими домами. Даже за высокими стенами замков теперь не безопасно.

Обучайте самураев, делая их непобедимыми воинами. Применяйте уникальные тактики, вербуйте армии лучников и опытных самураев и подготовьте собственного генерала, чтобы получить преимущество на поле боя. Приготовьтесь к осадам и великим битвам. За славу и честь!

### КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ НОВОГО РЕГИОНА И ПЯТОГО ИГРОКА



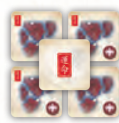
Планшет очков для  
игры впятером



Поле нового  
региона



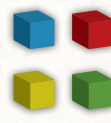
Планшет влияния  
для нового региона



15 карт судьбы  
(7 красных, 3 оранжевые,  
2 бирюзовые, 2 серые,  
1 фиолетовая)



2 жетона  
распределения  
ресурсов



4 маркера влияния



1 маркер  
очерёдности хода



1 ширма игрока



16 фигурок  
самураев



3 фигурки  
замков



6 кубов-маркеров  
(5 маркеров влияния  
+ 1 маркер очков)



11 жетонов  
приказов



10 жетонов пищи  
и 10 жетонов бусидо



1 жетон с заданиями  
региона + 9 маркеров  
заданий (вариант)



4 жетона быстрых  
действий  
(вариант)



2 жетона гор  
(вариант)



3 фигурки святилищ  
(вариант)

## КОМПОНЕНТЫ ДОДЗЁ



5 планшетов додзё



15 фигурок лучников  
(по 3 на игрока)



5 памяток  
(по 1 на игрока)



5 фигурок генералов  
(по 1 на игрока)

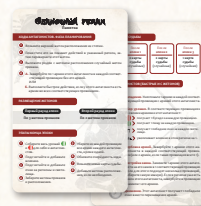
## КОМПОНЕНТЫ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА



Планшет действий  
для одиночного режима



32 жетона расположения  
(по 16 для каждого  
дома-антагониста)



1 памятка

# НОВЫЙ РЕГИОН И ПЯТЫЙ ИГРОК

Совместимость: базовая игра | планшеты додзё

## ВКРАТЦЕ О МОДУЛЕ

С появлением дома Токугава битва развернулась на новых территориях. К игровому полю добавляется ещё один регион, а значит, становится больше провинций, ресурсов и святилищ, контролировать которые стремятся великие дома. Вместе с полем нового региона вы получите дополнительные карты судьбы и шкалу влияния, а также необходимые компоненты для вариантов игры.

Кроме того, в этом дополнении вы найдёте компоненты для пятого участника, который управляет домом Токугава, и всё необходимое для игры впятером.

**В партии на 5 игроков вы должны использовать компоненты нового региона.** Однако вы можете добавить новый регион даже в партии с 2—4 участниками.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Добавив компоненты для пятого игрока и поле нового региона, следуйте базовым правилам. Количество жетонов приказов, которые каждый игрок выложит в фазе планирования, зависит от числа участников.

### Первый раунд эпохи

$$\frac{\text{2 игрока}}{\text{2 игрока}} = 4 \text{ жетона приказов}$$

$$\frac{\text{3 игрока}}{\text{3 игрока}} = 3 \text{ жетона приказов}$$

### Второй раунд эпохи

$$\frac{\text{2 игрока}}{\text{2 игрока}} = 3 \text{ жетона приказов}$$

$$\frac{\text{3 игрока}}{\text{3 игрока}} = 2 \text{ жетона приказов}$$



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### Подготовка к игре с новым регионом

- 1 Разложите поле с картой Японии и приложите к его северной стороне поле **нового региона**. Теперь это поле считается частью основного поля. Поместите жетоны ресурсов (пищи и бусидо) рядом с полем в общий запас.
- 2 Каждый участник выбирает цвет и получает соответствующие компоненты, а также 2 жетона бусидо и 2 жетона пищи.
- 3 Замешайте все 15 новых карт судьбы из этого дополнения в колоду карт судьбы из базовой игры. Раздайте по 3 карты каждому игроку. Поместите колоду судьбы рядом с полем.
- 4 Возьмите 7 жетонов распределения бусидо и 7 жетонов распределения пищи. Разложите их случайным образом по ячейкам с символом ресурса на поле лицевой стороной вниз, затем переверните.
- 5 Все игроки помещают по 2 армии самураев из личного запаса в каждую столичную провинцию. Таким образом, в начале партии у каждого игрока будет 10 армий самураев на поле.
- 6 Добавьте **планшет влияния для нового региона**. Поместите по 1 маркеру влияния каждого игрока на начальные деления шкалы влияния (на изображении регионов).
- 7 Поместите маркер очков каждого игрока на основание веера — нулевое деление шкалы очков.
- 8 Выберите первого игрока и поместите его маркер на первое деление шкалы очередности хода. Затем по часовой стрелке поместите маркеры остальных игроков на следующие деления.

### Подготовка пятого игрока

Пятый игрок получает компоненты дома Токугава: 16 армий, 3 замка, все жетоны приказов Токугавы, а также 2 жетона бусидо и 2 жетона пищи.



# ДОДЗЁ

Совместимость: базовая игра | новый регион | пятый игрок

## ВКРАТЦЕ О МОДУЛЕ

Обучайте свои армии самураев в додзё, превращая их в **армии лучников**, **армии опытных самураев** или **генерала**. Армии лучников будут осаждать замки противников и приносить вам победные очки, а армии опытных самураев будут влиять на поле боя при помощи особых способностей. И наконец, генерал возглавит армии, изменит течение битвы и повернёт ход игры в непредсказуемую сторону.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок:

- 1 Выбирает себе планшет додзё и помещает все фигурки самураев своего цвета в казармы.
- 2 Помещает 3 фигурки лучников своего цвета в ячейки неподготовленных лучников.
- 3 Помещает фигурку генерала своего цвета в ячейку неподготовленного генерала.



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

## Обучение армий

### В фазе планирования

На планшете додзё вы сможете обучать армии самураев — готовить из них армии лучников и опытных самураев. В дальнейшем, обучив одну из этих армий ещё раз, вы сможете подготовить генерала.

Генерал считается армией во всех случаях, кроме применения особых способностей генералов и армий опытных самураев всех игроков.

В ходе партии вы можете помещать армии самураев из казарм непосредственно на поле, выполняя действие «вербовка» по правилам базовой игры.

Кроме этого, в фазе планирования, выложив жетон приказа, вы можете обучить **ровно 1** армию — потратить необходимые ресурсы (бусидо **1** и/или пищу **1**) и продвинуть её в область, расположенную выше по планшету додзё.

- Чтобы подготовить армию лучников, потратите **1** и переместите 1 фигурку самурая из казарм на стрельбище.
- Чтобы подготовить армию опытных самураев, потратите **1** и переместите 1 фигурку самурая из казарм в арсенал.
- Чтобы подготовить генерала, потратите **1** и **1** и переместите 1 фигурку самурая либо из стрельбища, либо из арсенала в штаб.

**Пример.** Красный игрок хочет подготовить армию лучников. Он тратит 1 жетон бусидо **1** и перемещает 1 армию самураев из казарм **2** на стрельбище **3**.



В свой следующий ход Красный игрок хочет подготовить генерала. Он тратит 1 жетон бусидо **1** и 1 жетон пищи **1** и перемещает 1 армию опытных самураев из арсенала в штаб **2**.



## Вербовка

Выполняя действие «вербовка армий» со своего жетона приказа в фазе исполнения либо быстрое действие «вербовка 1 армии» в фазе планирования, вы можете вместо обычной армии самураев вербовать любые подготовленные армии или генерала.

Если одним действием вербовки вы вербуете более 1 армии лучников и/или опытных самураев, применяйте способности каждой боевой единицы отдельно.

### Новое правило. Осада

Замок в провинции с хотя бы 1 армией противника считается осаждённым. **В таком замке нельзя вербовать боевые единицы** (армии и генерала).

Вербуя любые боевые единицы, помещайте их либо в столичную провинцию, либо в провинцию с вашим замком (если он не осаждён) по правилам вербовки обычных армий.

Вербуя армию лучников, верните фигурку самурая из стрельбища в казармы, затем поместите фигурку лучника на поле. Вербуя генерала, верните фигурку самурая из штаба в казармы, затем поместите фигурку генерала на поле. Вербуя армию опытных самураев, поместите фигурку самурая из арсенала непосредственно на поле.

Новые боевые единицы отличаются от обычных армий самураев большей силой и особыми эффектами: **а) в игре** (армия лучников); **б) при вербовке** (армия опытных самураев); **в) в обоих случаях** (генерал).

## Способности боевых единиц



### Армия лучников

Сила армии лучников в провинции без замка противника равна 1 🖐️, как и у армии самураев. Но в провинции с замком противника сила армии лучников равна 2 🖐️, а замок считается осаждённым этой армией лучников.

Несколько армий лучников могут осаждать 1 замок. Каждая армия лучников, осаждающая замок, приносит 1 победное очко в конце эпохи.



### Армия опытных самураев

Сила армии опытных самураев равна 1 🖐️, как и у обычной армии самураев. Завербовав армию опытных самураев, можете немедленно применить их уникальную особую способность, связанную с додзё, — см. «Способности додзё» (с. 10).



### Генерал

Сила генерала равна 2 🖐️. При движении он всегда получает 1 дополнительное перемещение. В конце эпохи игрок увеличивает на 1 влияние в регионе со своим генералом.

Завербовав генерала, можете немедленно применить его уникальную особую способность, связанную с додзё, — см. «Способности додзё» (с. 10).

**Пример.** В фазе исполнения Красный игрок (додзё пусто-ты) вербует армию опытных самураев. Их способность позволяет игроку сразу после вербовки выполнить быстрое действие рядом с любым из уже выложенных им жетонов приказов. Значит, игрок может либо переместить эту армию опытных самураев действием «движение на 1» 1, либо выполнить действие «сбор 1 урожая» 2.

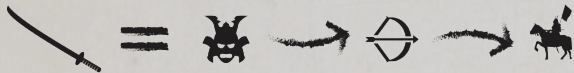




## Новое правило. Приоритет нападения

Когда вы хотите уничтожить какие-либо боевые единицы на поле, вы должны делать это в таком порядке:

Армии самураев → Армии лучников → Генерал



Сначала вы должны уничтожить все армии самураев выбранного противника в этой провинции. Если в ней больше нет его армий самураев, можете начать уничтожать его армии лучников. Если в провинции не осталось и лучников этого противника, лишь тогда вы сможете уничтожить его генерала.

**Пример.** Жёлтый игрок выполняет действие «нападение» в столичной провинции. Он решает потратить 1 бусидо и уничтожить 2 армии. Так как у Синего игрока 2 армии самураев и 1 армия лучников в этой провинции, Жёлтый игрок в соответствии с приоритетом нападения должен уничтожить 2 армии самураев.



**Пример.** Красный игрок выполняет быстрое действие «нападение» 1. Он может уничтожить 1 армию лучников Жёлтого игрока или 1 армию самураев Синего игрока в провинции с бусидо 2 либо уничтожить генерала Синего игрока в провинции со святилищем 3.



## ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

Возвращайте ваши уничтоженные армии лучников и генерала в соответствующие ячейки на планшете додзё, а уничтоженные армии самураев — в казармы. Вы сможете подготовить и завербовать их снова по обычным правилам.

## Способности додзё

Все планшеты додзё различаются уникальными особыми способностями армий опытных самураев и генерала. Такие способности можно использовать **только** в момент вербовки соответствующих боевых единиц.

При применении этих особых способностей не считайте генералов армиями, а также соблюдайте правило о приоритете нападения (с. 9).

### Додзё земли

- **Опытные самураи.** Поместите 1 армию самураев из казарм в эту же провинцию.
- **Генерал.** Уничтожьте все армии противников в 1 провинции этого региона.

### Додзё ветра

- **Опытные самураи.** Переместите эту армию опытных самураев на 2 провинции или меньше.
- **Генерал.** В каждой провинции этого региона уничтожайте армии всех игроков (как чужие, так и ваши) до тех пор, пока у каждого присутствующего игрока не останется только по 1 армии (учитывайте приоритет нападения).

### Додзё огня

- **Опытные самураи.** Поместив эту армию в провинцию, уничтожьте 1 армию противника в 1 соседней провинции.
- **Генерал.** Переместите любое число ваших армий из любого региона в эту провинцию.

### Додзё воды

- **Опытные самураи.** Переместите до 2 армий противников из этой провинции в 1 соседнюю.
- **Генерал.** Получите все ресурсы, производимые в этом регионе, затем уничтожьте до 2 армий противников в этом регионе.

## Додзё пустоты

- **Опытные самураи.** Выберите выложенный вами в этом регионе жетон приказа и выполните быстрое действие рядом с ним по следующим правилам:
  - **Движение на 1.** Переместите эту армию в соседнюю провинцию.
  - **Нападение.** Уничтожьте 1 армию противника в провинции с этой армией.
  - **Вербовка 1 армии.** Поместите 1 армию самураев из казарм в столичную провинцию или провинцию с вашим замком.
  - **Сбор 1 урожая.** Получите 1 ресурс по обычным правилам.
- **Генерал.** Уничтожьте все армии противников в провинции с этим генералом. Можете перед этим переместить его в соседнюю провинцию.

**Пример.** Жёлтый игрок (додзё ветра) вербует генерала. Поместив его в столицу, игрок должен уничтожить армии в регионе, пока у всех не останется по 1 армии в каждой провинции. Он уничтожает 1 армию самураев Красного игрока в провинции с бусидо (1), 1 свою армию самураев в провинции со святилищем и 1 армию самураев Синего игрока в провинции с пищей (1). Однако он не может уничтожить ни лучников Синего игрока (согласно правилу о приоритете нападения), ни единственную армию самураев Синего игрока в провинции со святилищем.



## КОНЕЦ ЭПОХИ

Когда эпоха кончится, пройдите следующие этапы:

- 1 Соберите весь урожай.
- 2 Получите влияние. Генерал увеличивает влияние на 1 в своём регионе.
- 3 Получите бонусные очки за регионы.
- 4 Получите очки за святилища.
- 5 Получите очки за лучников. Каждая армия лучников, осаждающая замок, приносит 1 победное очко.
- 6 Заберите жетоны приказов.
- 7 Возьмите новые карты судьбы.
- 8 Обновите очерёдность хода.

**Пример 1.** На этапе 5 Синий и Красный игроки получают по 1 победному очку за то, что их армии лучников осаждают замок 1. Но Синий игрок не получает победное очко за то, что замок осаждают его армия самураев 2.



**Пример 2.** На этапе 2 игроки увеличивают своё влияние в оранжевом регионе. За восточную провинцию со святилищем 1 Синий игрок увеличивает влияние в регионе на 2: он контролирует эту провинцию (+1) и у него есть генерал (+1). За западную провинцию со святилищем 2 Красный и Синий игроки увеличивают влияние только на 1 каждый: никто из них не контролирует эту провинцию, так что они получают только дополнительное влияние за генерала (+1) и замок (+1) соответственно.



# ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Совместимость: базовая игра

## ВКРАТЦЕ О МОДУЛЕ

В этом режиме вы будете противостоять свирепым домам-антагонистам Мори и Такеда. Даже сражаясь с превосходящими по численности армиями антагонистов, вы сможете побороть и перехитрить их с помощью лучшего планирования и дисциплины. В конце игры дом с наибольшим числом победных очков станет править всей Японией!

### ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ РАСПОЛОЖЕНИЯ



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите поле с картой Японии. Возьмите жетоны распределения пищи и бусидо и разложите их по ячейкам с символом ресурсов на поле случайным образом. Важно: убедитесь, что в каждом регионе есть хотя бы 1 провинция с бусидо и хотя бы 1 провинция с пищей.
- 2 Возьмите все армии самураев, замки и жетоны приказов своего цвета, 2 жетона и 2 жетона . Поместите 2 ваши армии самураев в каждую столичную провинцию. Оба дома-антагониста начинают игру без жетонов ресурсов и без армий на поле.
- 3 Антагонисты (дом Мори и дом Такеда) играют жёлтыми и синими компонентами. У каждого из антагонистов уберите все жетоны движения из жетонов приказов (по 3), перемешайте оставшиеся жетоны приказов (по 8) и положите их лицевой стороной вниз. Возьмите синие и жёлтые армии самураев и замки, поместите их у поля.
- 4 Подготовьте стопку расположения для каждого из антагонистов: разделите его жетоны расположения по регионам, случайным образом возьмите по 2 жетона из каждого региона и соберите их в 1 стопку. У вас получатся 2 стопки из 8 жетонов, перемешайте их по отдельности лицевой стороной вниз. Оставшиеся жетоны пока отложите — вы будете пополнять стопки расположения в конце каждой эпохи.
- 5 Выложите рядом с планшетом влияния 4 карты судьбы — по 1 карте для каждого региона. Перемешайте оставшиеся карты судьбы и положите лицевой стороной вниз.
- 6 Подготовьте шкалу очков и планшет влияния. Поместите маркеры домов Мори и Такеда на первое и второе деления шкалы очередности хода (не имеет значения, кто из них займёт первое деление). Поместите маркер своего цвета в третью ячейку очередности хода.
- 7 Поместите планшет действий для одиночного режима сбоку от основного поля. Во время партии ваш дом, дом Мори и дом Такеда будут использовать ячейки на этом планшете вместо ячеек на основном поле для размещения жетонов приказов и выполнения быстрых действий.



## Подготовка карт судьбы

Возьмите из колоды судьбы:

Перед эпохой 1	После эпохи 1	После эпохи 2	После эпохи 3
4 карты судьбы (по 1 карте на регион)	2 карты судьбы (случайные)	2 карты судьбы (случайные)	1 карта судьбы (случайная)

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится 3 эпохи. Каждая эпоха состоит из 2 раундов, каждый раунд — из 2 фаз, перечисленных ниже. В каждой эпохе и вы, и антагонисты выкладываете по 3 жетона приказов в первом раунде и по 2 жетона приказов во втором.

## Вкратце об эпохе

### Первый раунд

#### Фаза планирования

- Выложите по 3 жетона приказов.

#### Фаза исполнения

- Выполните действия жетонов приказов **снизу вверх**.

### Второй раунд

#### Фаза планирования

- Выложите по 2 жетона приказов.

#### Фаза исполнения

- Выполните действия жетонов приказов **сверху вниз**.

В первой эпохе вы ходите последним. После каждой эпохи обновляйте очерёдность хода: в следующей эпохе дом с наименьшим числом очков будет ходить первым, второй с конца — вторым, а дом с наибольшим числом очков — последним.

## Ходы антагонистов

Дома Мори и Такеда выкладывают жетоны приказов при помощи жетонов расположения. Обратная сторона жетона расположения указывает на то, в какой регион следует выложить жетон приказа, а лицевая сторона — в каких провинциях этого региона антагонист будет вербовать армии и выполнять действие.

## Ходы антагонистов в первом раунде

### Фаза планирования

Делая ход антагониста, возьмите 1 жетон расположения из его стопки и 1 случайный (лежащий лицевой стороной вниз) жетон приказа его цвета и выложите их на планшет действий в **самую нижнюю** доступную ячейку региона, указанного на жетоне расположения. Затем переверните жетон расположения и завербуйте 1 армию в каждой провинции, указанной на жетоне. Если же у этого антагониста есть хотя бы по 1 армии **во всех таких провинциях**, вместо вербовки он выполняет быстрое действие рядом с жетоном. См. «Описание действий» (с. 16).

## ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

- I. Если соответствующих провинций несколько и у антагониста есть армия не в каждой из них, он вербует армии в остальных таких провинциях.
- II. Если в регионе, указанном на жетоне расположения, не осталось свободных ячеек для жетонов приказов, положите его под низ стопки и возьмите следующий. Продолжайте, пока на жетоне расположения не появится регион, в котором есть свободная ячейка для жетона приказа.

Когда все 9 жетонов приказов (по 3 от каждого дома) выложены на планшет действий, переходите к фазе исполнения.

### Фаза исполнения

Выполните действия жетонов приказов **снизу вверх** (с юга на север).

Завершив все действия, начните второй раунд эпохи.

## ■ Ходы антагонистов во втором раунде

### ■ Фаза планирования

Перед началом второго раунда перемешайте стопку расположения каждого из антагонистов (в их стопках должно остаться по 5 жетонов).

Делая ход антагониста, возьмите жетон расположения из его стопки и случайный жетон приказа его цвета и выложите их на планшет действий в **самую верхнюю** доступную ячейку региона, указанного на жетоне расположения. Переверните жетон расположения и завербуйте 1 армию в каждой провинции, указанной на жетоне. Если же у этого антагониста есть хотя бы по 1 армии во всех таких провинциях, вместо вербовки он выполняет быстрое действие рядом с жетоном.

Каждый антагонист старается не помещать жетоны приказов на свои жетоны, так что приоритет таков: **пустая ячейка → жетон противника → свой жетон**. Антагонист не тратит ресурсы на размещение жетонов поверх жетонов противника (помните, что он считает противником и второго антагониста, и вас). Вы должны потратить 1 **1**, чтобы накрыть первый жетон приказа антагониста, а потом 2 **1**, чтобы накрыть второй. Однако и у вас, и у каждого антагониста в этом раунде может быть только 1 жетон приказа, накрытый чужим жетоном.

Когда все 6 жетонов приказов (по 2 от каждого дома) выложены на планшет действий, переходите к фазе исполнения.

### ■ Фаза исполнения

Выполните действия жетонов приказов **сверху вниз** (с севера на юг).

Завершив все действия, перейдите к концу эпохи.

## ■ Действия жетонов приказов у антагонистов



Нападение



Сбор урожая



Вербовка армий



Постройка замка

## ■ Быстрые действия у антагонистов

Быстрые действия изображены на планшете действий для одиночного режима рядом с каждой ячейкой жетона приказа. Антагонист выполняет быстрое действие вместо вербовки армий в фазе планирования, только когда у него уже есть армии во всех провинциях, соответствующих жетону расположения.



Движение



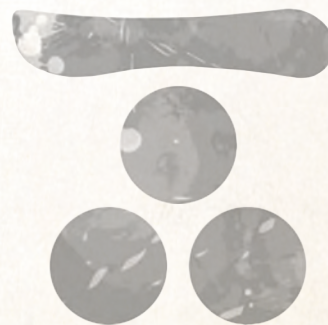
Сбор урожая



Вербовка армий



Нападение



## ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

### Как антагонисты выполняют действия

Эти пояснения относятся и к действиям жетонов приказов, и к быстрым действиям.



#### Нападение

Этот антагонист выполняет нападение в провинциях с хотя бы 1 своей армией, соответствующих жетону расположения.

- **Действие жетона.** Если антагонист может напасть в нескольких провинциях, он уничтожает 1 армию противника в каждой из них. Если нападение происходит только в 1 провинции, он уничтожает 2 армии.
- **Быстрое действие.** Антагонист нападает во всех провинциях, соответствующих жетону расположения, в которых он может напасть, и уничтожает 1 армию противника в каждой из этих провинций.

**Приоритет нападения.** Антагонист нападает на противника с наибольшим числом армий в провинции-цели. При ничьей антагонист нападает на игрока.



#### Сбор урожая

Этот антагонист собирает ресурсы в провинциях с хотя бы 1 своей армией, соответствующих жетону расположения.

- **Провинции с бусидо** . Он получает жетон за каждую такую провинцию с его армиями.
- **Провинции с пищей** . Он получает жетон за каждую такую провинцию с его армиями.
- **Провинции со храмом** . Он получает 1 победное очко за каждое с его армиями.
- **Столичная провинция** . Если в этой провинции есть его армии, он увеличивает своё влияние в этом регионе на 1.



### Вербовка армий

Этот антагонист вербует армию в каждой провинции, соответствующей жетону расположения. Если жетону соответствует только 1 провинция, антагонист вербует в этой провинции 2 армии. Если жетону соответствует несколько провинций (, или ), антагонист вербует 1 армию в каждой из них.

Если в личном запасе антагониста для вербовки осталась лишь 1 армия, а он выполняет действие «вербовка армий», он должен поместить эту армию в самую южную провинцию, соответствующую жетону.

У каждого из антагонистов не может быть больше 3 армий в 1 провинции. Если у антагониста уже есть 3 армии в провинции и он должен выполнить действие «вербовка армий», просто пропустите это действие.



#### Постройка замка

Замените 1 армию этого антагониста на замок в 1 провинции, соответствующей жетону расположения. Если для постройки замка подходят несколько провинций, выберите самую южную. Для постройки замка антагонисту нужна всего 1 армия. Антагонист не может построить замок в провинции с другим замком или в столичной провинции: если подходящих провинций нет, пропустите это действие. Если у этого антагониста уже есть замок в этом регионе, то вместо постройки поместите 1 армию из его запаса в провинцию с этим замком.



#### Движение

Этот антагонист получает 1 победное очко.

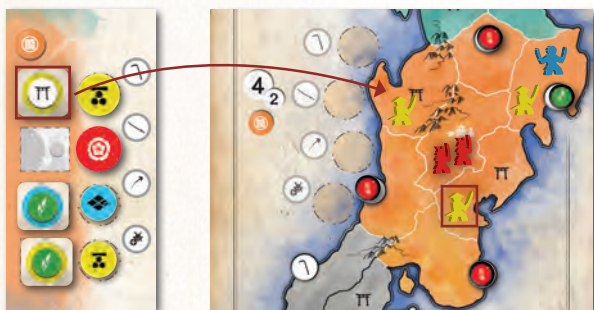


**Пример 1.** Дом-антагонист Мори делает ход в фазе планирования. В зависимости от наличия его армий на поле возможны 3 варианта:

**А.** У антагониста нет армий ни в одной из провинций со ПП. В этом случае он вербует 1 армию в каждой из провинций со ПП.



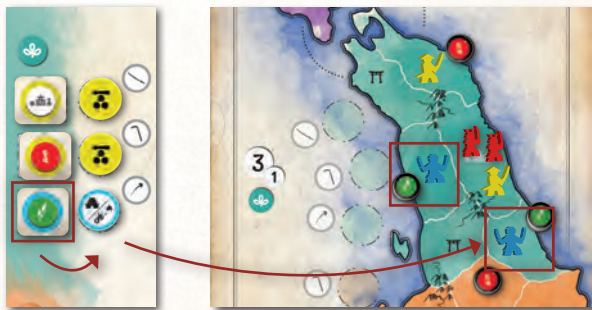
**Б.** У антагониста есть 1 армия в одной из провинций со ПП. В этом случае он вербует 1 армию в той провинции со ПП, в которой у него нет армий.



**В.** У антагониста есть по 1 армии в обеих провинциях со ПП. В этом случае он выполняет быстрое действие «сбор урожая» — получает 2 победных очка.



**Пример 2.** В фазе исполнения дом-антагонист Такеда переворачивает свой синий жетон приказа — это оказывается «постройка замка». Поскольку у антагониста есть армии в обеих провинциях, соответствующих жетону расположения (●), он строит замок в южной провинции с ●.



## КОНЕЦ ЭПОХИ

Когда эпоха кончится, пройдите следующие этапы:

1. Соберите весь урожай: получите ресурсы для себя и антагонистов.
2. Подсчитайте и добавьте влияние.
3. Подсчитайте и добавьте очки за регионы и святилища.
4. Заберите жетоны приказов и расположения. Замешайте жетоны расположения в стопки расположения антагонистов.
5. Уберите из каждой провинции все армии каждого антагониста, кроме одной.
6. Обновите очерёдность хода.
7. Возьмите новые карты судьбы (см. с. 14).
8. Добавьте жетоны расположения, если необходимо (см. с. 19).

**Пример.** На этапе 5 вы убираете армии антагонистов, оставив по 1 в каждой провинции, чтобы приготовить поле к следующей эпохе.



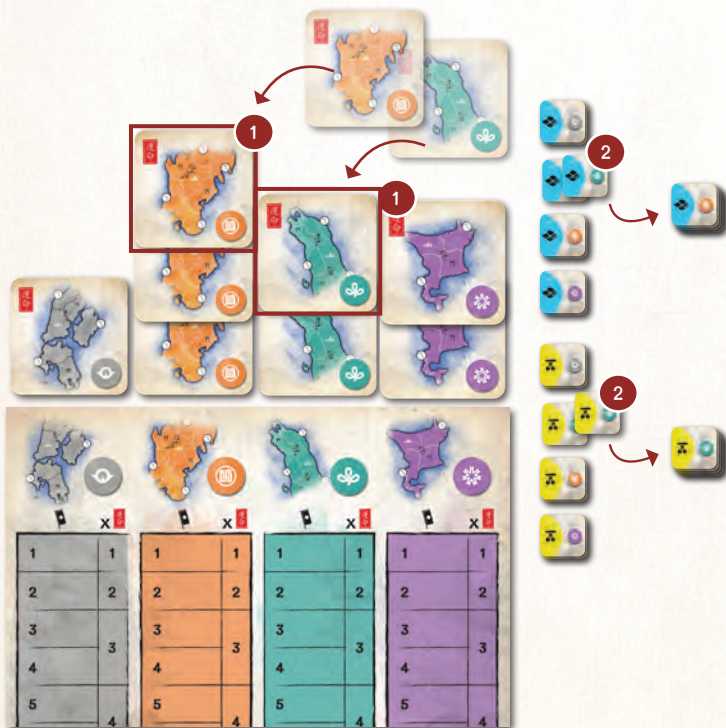
После этапа 5 поле готово к следующей эпохе.



## ■ Добавление жетонов расположения за карты судьбы

За каждую новую чётную карту судьбы для региона добавляйте по 1 жетону расположения в обе стопки расположения антагонистов. Иными словами, каждый раз, когда вы выкладываете вторую, четвёртую или шестую карту судьбы рядом со шкалой влияния региона, вы должны добавлять 1 жетон расположения соответствующего региона. Затем перемешайте обе стопки расположения.

**Пример.** После эпохи 2 вы взяли 2 новые карты судьбы 1. Вы помещаете оранжевую и бирюзовую карты судьбы рядом с планшетом влияния. Затем вы добавляете по 1 бирюзовому жетону расположения в обе стопки антагонистов 2, потому что вы выложили чётную (вторую) бирюзовую карту судьбы.



## КОНЕЦ ИГРЫ

После завершения третьей эпохи пройдите этапы 1—3 конца эпохи (с. 18). Затем подсчитайте итоговые очки за влияние и получите победные очки за оставшиеся у каждого ресурса.

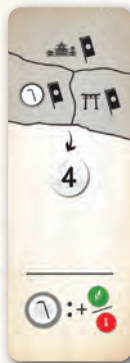
Дом с наибольшим числом победных очков побеждает в партии. При ничьей побеждает претендент с наименьшим числом ресурсов.

После этого начните новую эпоху.

## ВАРИАНТЫ

В партии с новым регионом вы можете использовать варианты игры: жетоны с заданиями регионов, «Путь горы», «Небесные святилища», случайные быстрые действия. В этом случае добавляйте соответствующие дополнительные компоненты из этой коробки. Подготовка и процесс игры не меняются — вы найдёте их на с. 15—19 в буклете правил «Маленькие империи. Самураи».

### Новый жетон с заданиями



#### Жетон 5. Сторона А

##### Главное задание

##### Полный контроль

Немедленно получите 4 победных очка, если в этом регионе вы контролируете ресурсную провинцию, провинцию со святилищем и столичную провинцию.

##### Региональный закон

##### Богатый урожай

Собирая урожай  , получайте с каждой провинции ещё 1 такой же ресурс.



#### Жетон 5. Сторона Б

##### Главное задание

##### Экономическое господство

Немедленно получите 4 победных очка, если в этом регионе вы контролируете все ресурсные провинции.

##### Региональный закон

##### Богатый урожай

Собирая урожай  , получайте с каждой провинции ещё 1 такой же ресурс.

Автор игры: Милан Тасевский.

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

Иллюстрации: Милан Тасевский, Сара Станоевская, Ана Здравкова.

Графический дизайн: Милан Тасевский, Филомена Дода.

Дизайн фигурок самураев: Джефф Макдауэлл.

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

Дикторский текст в видео для Kickstarter: Крис Хикокс.

Маркетинг: Мария Костадинова.

Тестирование и поддержка прототипа: Ана Спасовская.

Агентство по лицензированию:

Meeples on Board — Vanguard.

Логистика и организация: Александар Тасевский.

Разработка и издание: Archona Games, 2022.

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



### Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Иван Реморов.

Редакторы: Владислава Орешонок, Александр Петрунин.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.

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