

GAME BY ERIC M. LANG
ART BY ADRIAN SMITH

KNS

旭

RISING



故事介紹

偉大卻被遺忘的神明們，已經從另一個世界歸來。
對於現任帝國將軍的治理非常不滿。

在新的春天到來時，神明召集這些風雲的氏族們，賦予他們一個神聖任務：復興這塊名為日本的土地，並將傳統的榮耀與精神永遠傳承。
每個氏族對於復興的觀點不同，必須透過強力的外交手段才有可能征服這八個地區。

舍久必分，分久必合；榮耀勝敗，不勝即亡。
當凜冬已至，只有一個氏族能在这片雪白的大地
屹立不搖。

你，是一位將軍，民族的領導者，帶領族人們接受這至高無上的榮耀吧。



遊戲目標

這是一款背景設定於日本傳奇幕府時代的3~5人桌上遊戲。玩家必須領導他們的氏族，在經過各個季節的競爭之後，取得最高得分來贏得遊戲勝利。玩家之間將會互相結盟或是背叛，選擇政策行動、參拜神明、強化自己的氏族並在日本地圖上部署他們的軍隊。勝利分數從多種方式贏得：贏得戰爭、採收地區、展露並累積美德來榮耀氏族。當冬季來臨時，擁有最高分數的玩家就能統治這片旭陽升起的豐沃土地！

目錄

故事介紹	02
遊戲目標	02
遊戲配件	03
遊戲概況	05
遊戲圖板	05
氏族牌風	06
模型單位	06
季節卡	07
榮耀	07
談判與協商	08
設置	08
準備你的氏族	08
準備神明	09
準備季節卡牌組	09
最後幾個步驟	09
季節的進行	10
季節前設置	10
戰爭準備	10
設置季節卡	11
季節收入	11
返還人質	11
茶會	11
結盟效益	12
政策階段	13
政策行動	13
招募	14
調度	15
訓練	16
採收	17
背叛	18
神明回合	19
戰爭階段	20
戰爭結算	22
切腹	22
綁架人質	22
雇用浪人	23
戰爭結果	23
帝國美詩	23
戰爭賠償	24
季節末清算	25
冬季來臨—遊戲結束	25
氏族介紹	26
製作人員	27
規則總覽	28



5 結盟標記



20 堡壘標記
(每個氏族4個)



20 浪人標記



8 戰爭數字標記



65 塑膠錢幣



10 氏族標記
(每個氏族2個)



8 魔物模型



10 水蓮氏族模型
(6名武士、3名信徒、1名大名)



10 靖蜓氏族模型
(6名武士、3名信徒、1名大名)



10 盆栽氏族模型
(6名武士、3名信徒、1名大名)



10 錦鯉氏族模型
(6名武士、3名信徒、1名大名)



10 玄武氏族模型
(6名武士、3名信徒、1名大名)



5 魔物大型底座(每個氏族1個)



15 信徒
白色底座

5 大名
黑色底座



15 魔物中型底座(每個氏族3個)

遊戲概況

遊戲圖版

地圖
圖板的中央是一個日本古代地圖，這裡將會是遊戲主要發生衝突的地方。

榮耀勳

神殿格

政策橋

神明回舍符號

茶會階段符號

政策軌

地区

航線

獎賞

邊界

戰爭數字格

戰事階段符號

勝利分數勅

戰事地區格

民族屏風

每個民族擁有各自的屏風，能提供遊戲相關資訊給玩家做為參考。在政策階段的時候，所有行動必須對所有公開，不能隱藏在屏風背面。唯有在戰爭階段的時候，玩家可以在屏風後方隱藏進行下注行動。

民族能力

每個民族擁有一個獨特的能力，這個能力效果會維持在整場遊戲。

初始榮耀值

這裡指出民族在遊戲設置的時候，在榮耀軌所排序的位置。



每季的收入

玩家在每個季節開始的時候，只能擁有此處所示的錢幣數量。

家鄉地區

在遊戲開始時，每個民族在此處指出的地區放置一名大名、一名武士以及一座堡壘來進行遊戲。

模型單位提示

這裡提示每個模型單位所擁有的能力。

遊戲結束的獎勵分數

這裡提示玩家盡可能收集戰爭地區標記，這些標記將會在遊戲結束的時候換取大量分數。

模型單位

每個民族都擁有10個模型單位：1名大名、3名信徒、6名武士。在你的民族屏風旁邊設立一個預備區，用來暫時放置尚未使用到的模型單位，如果模型單位被擊殺也會返回此區。

每個模型單位都有1點戰力值，但是戰力值可以被效果所改變。

為了更加容易辨識不同民族的模型單位，將全部的大名模型套上黑色底座；全部的信徒模型套上白色底座。



武士—這些模型是你的步兵，他們並沒有特殊能力。每個民族有兩種不同造型的武士模型，這些武士模型僅有外觀上的不同，並沒有使用規則上的差異。



信徒—這些虔誠的戰士們，能如同一般武士一樣進行戰鬥，但是他們還擁有特殊的能力：當召募這些信徒的時候，可以選擇派遣信徒前去神殿板塊來參拜神明們。



大名—這是你軍隊的領導者，而且是你最可靠的模型單位！大名不會被其他玩家抓去做為人質，且不會在背叛行動中被移除。同時大名也免役各種特殊效果，例如魔物的擊殺模型能力。



魔物一藉由訓練行動來讓傳奇的魔物加入氏族。當魔物加入的時候，立即將魔物加上氏族顏色的底座，並招喚至你的其中一個堡壘，且接下來直到遊戲結束你的氏族都會擁有這些魔物的協助。如果你的魔物被擊殺，返回預備區。一個氏族沒有魔物的數量限制（即使底座用光了也一樣！）。每個魔物都擁有特殊能力，能力會在季節卡上說明（魔物的戰力依然視為1，除非卡片有特別說明）。

季節卡

季節卡分為三個季節：春、夏、秋。這些卡片能提供不同的效果給擁有卡片的氏族。



基本季節卡在卡背並沒有特別的標示，而且每場遊戲都必須使用。



額外的季節卡組會在卡背以特殊的符號標示，用來區分這些卡片。每場遊戲，玩家們可選擇（或是隨機）加入一套卡組並混入基本季節卡中，來使得遊戲產生更多變化。



卡片種類
標示卡片是屬於何種類型。

錢幣消耗
這裡指出玩家必須支付多少錢幣才能取得這張卡片。

能力
這裡指出每張季節卡賦予玩家的特殊效果

卡片的種類：



◀ 裝備（綠色）：強化你的氏族，你的行動或是模型單位擁有額外的效果。

美德（藍色）：使你獲得額外的分數，或者藉由達成特定條件能獲得獎賞。▶



◀ 魔物（棕色）：使你取得身懷絕技的魔物們。

戰爭升級（紅色）：在每個戰鬥階段開始的時候，賦予你特別的效果 ▶



◀ 冬季升級（淡藍色）：在遊戲結束時，如果達成特殊的條件時，會提供額外的分數。



榮耀

榮耀在本遊戲有舉足輕重的地位，擁有較多的榮耀能在大多數的情況下取得優勢。

在圖板左上方的榮耀軌（），用來記錄各個氏族之間相對擁有的榮耀，氏族標記在榮耀軌高位置的氏族，比較低位置的氏族有更多的榮耀，建議玩家盡量保持在高榮耀的狀態。

榮耀最主要的作用為：

每當玩家發生平手時，高榮耀的玩家能優先於低榮耀的玩家。

本遊戲會有大量的平手情況，例如：發生戰爭或進行採收時，在地區比較玩家的戰力值；在神明回合中，比較神殿的戰力值；在戰爭階段中，比較隱藏放置戰爭優勢的錢幣...等等
記住，一旦發生平手情況，依據榮耀高低來判斷哪位玩家贏得平手。

獲得與失去榮耀

很多種的行動會讓玩家獲得與失去榮耀。

榮耀軌代表氏族之間的相對高低，因此在榮耀軌中不會發生兩個氏族出現在相同的格子。

每當氏族獲得榮耀，將該氏族標記向上一格調換位置。

如果氏族標記已經位於榮耀軌的最頂端時，獲得榮耀將不會產生任何效果。



▶範例：蜻蜓氏族獲得榮耀，所以將氏族標記往上移動一格，並將原本位於上方的水蓮氏族標記往下移動一格。

當氏族失去榮耀，將氏族標記往下移動一格，並將位於下方的氏族標記往上移動一格。如果氏族標記已經位於榮耀軌的最底端時(忽略底部的空格)，失去榮耀將不會產生任何效果。



▶範例：水蓮氏族失去榮耀，所以將氏族標記往下移動一格，並將原本位於下方的玄武氏族標記往上移動一格。

談判與協商

這款遊戲的精髓就是鼓勵玩家之間，進行外交、談判、協商，甚至是賄賂，以至於來達成他們的計畫目標。

玩家可以隨時在遊戲的過程中，與盟友或敵人進行談判，以下舉例：

「如果你在本季節把軍隊停留在北海道，
那我就會待在京都被兵不動。」

「你把這場戰爭的浪人留給我，
那我就會讓你取回人質。」

切記，沒有一場協商能保證雙方都誠信。玩家可以隨時改變心意，而打破他們的承諾。此外玩家也可以私下秘密進行談判而不被其他玩家聽見。

但是，收購以及建立盟友關係只允許在茶會以及政策階段進行，而不能在戰爭階段進行。為了說服其他玩家答應你的條件，玩家可以自由提供自己所擁有的錢幣以及浪人標記。

「本季節與我結盟的盟友，我會給他2枚錢幣。」

「如果你現在就進行採收行動，
那我就會分你一半我在採收行動取得的浪人。」

再次重申，這些談判交易並非規則強制綁定，玩家可以隨時改變心意來撕破之間的承諾，這也是本遊戲爾虞我詐的要素之一。

設置 準備你的氏族

- 1- 首先，每個玩家選擇一個氏族牌，並放置在面前，接著放置政策／戰爭板塊在牌背後(政策面朝上)。

全部其他沒有使用的配件返回盒子收好！

座位順序

玩家必須根據玩家順序來確定在桌子的座位。根據各氏族的起始榮耀(在氏族牌風上能找到)，最低起始榮耀數值的氏族將會成為最先順位玩家。次低起始數值的玩家必須坐在左邊的位置，以此類推形成一個順時針的座位。

範例：在五位玩家的遊戲時，座位順時針為：錦鯉、水蓮、玄武、蜻蜓、盆栽。

- 2- 放置你的氏族標記在圖板分數軌的第一格位置(🔥)。

- 3- 你的另一個氏族標記放置在榮耀軌。根據氏族的起始榮耀值來放置。越低起始值的氏族，放在越上方，以此類推。氏族標記之間不會有空格，例如：在五位玩家的遊戲時，榮耀軌的順序由上而下為：錦鯉、水蓮、玄武、蜻蜓、盆栽。

- 4- 拿出你氏族的大名模型、3名信徒模型以及6名武士模型。接著將大名模型置入黑色底座；信徒置入白色底座，這個動作讓玩家能更輕易分辨出這些模型的類型。將這些模型放置在氏族牌風的一旁能讓其他玩家看見的地方，這個地方稱為你的後備區。

- 5- 將全部屬於你氏族顏色的模型底座放置在一旁備用，當你獲得魔物的協助時，你會用到這些底座。

- 6- 拿取屬於你氏族的4個減壓標記以及盟友標記，並放置在一旁備用。

- 7- 起始地區：每個玩家拿取1名大名模型、1名武士模型以及1個堡壘標記並將這些配件放置在圖板上的各氏族起始地區(在氏族牌風裡有指出)。

準備神明

- 8 - 面朝下洗混七個神殿板塊並隨機抽取四個，接著由左至右面朝上放置在圖板上的神殿格中。將剩餘未使用到的神殿板塊放回盒子收好。

建議第一次遊玩的玩家使用：天照大神、風神、八幡、月讀命

準備季節卡牌組

- 9 - 拿出基本季節卡組並面朝下放置在圖板旁形成三個卡堆：春天、夏天以及秋天。

接著選擇本次遊戲要加入的額外季節卡組。

這款遊戲提供三組不同的季節卡組：騎兵、鳥居、茶室。每個牌組都能帶來不同的體驗。玩家也可以隨機選擇來決定加入哪個卡組。一旦卡組決定好，將屬於該卡組的5張卡片混入對應的季節卡堆中。

現在，在圖板旁應該要有每堆包含12張卡片的季節卡堆。

將全部其他的卡片放回盒子收好。

最後幾個步驟

- 10 - 根據戰爭地區標記的數字將他們分為3堆：1、11以及111，並將每堆面朝下洗混，每堆會有8個標記，面朝下放置在圖板一旁。

- 11 - 放置所有的戰爭數字標記在圖板一旁。

- 12 - 洗混10張政策行動板塊並面朝下放置在圖板一旁。

- 13 - 放置全部的魔物模型在圖板一旁，使得全部的玩家都能取得的位置。

- 14 - 將全部錢幣以及浪人標記形成一堆，並放置於全部玩家都能取得的位置。

重要說明：錢幣以及浪人標記視為無限量供應。如果這兩樣配件在遊戲過程中被取完，請使用任何適合的物件來代替他們。



設置季節卡

如果在上個季節有剩餘的季節卡，移除掉這些剩餘的卡片。

拿出對應季節的季節卡，將全部卡片面朝上放置在圖板旁，全部玩家都能取得的位置。

全部相同的卡片可以堆疊在一起，形成如同下方的擺放方式。這將使玩家能更輕易看見全部能取得的卡片種類。



範例：這些春天的季節卡已經加入「茶壺」牌組。

季節收入

玩家在這個設置階段的時候，不會持有任何的錢幣。
現在全部玩家獲得根據他們的民族牌面獲得季節收入，拿取對應數量的錢幣。

返還人質

在夏天、秋天、冬天開始時，如果玩家向其他玩家綁架的人質模型時，將這些人質歸還給原玩家。玩家每歸還一名人質，就可以從供應堆獲得1枚額外的錢幣。

茶會

完成季節前設置之後，將會進行一場茶會。每個玩家将坐下來好好進行溝通與協調，嘗試與其他玩家進行結盟，前季節的結盟將不復存在。每名玩家拿出氏族的結盟標記來與新的盟友配對。

結盟將會帶來非常強大的效益。能提供額外獎勵以及保證你的民族某些程度上的安全（參見下方）。但是，結盟有時候會令你規劃好的計畫不能完全按照原來的意思進行。因此明智的選擇盟友是一件無比重要的事情，願意相信這位盟友嗎？你希望這名盟友能為你帶來些什麼？甚至是願意在整個季節與這名盟友結盟嗎？

結盟必須在雙方玩家都同意之下形成。當結盟成立的時候，玩家将他們的結盟標記連結在一起，形成一個完整的圓型，並放置在全部玩家都能清楚看見的地方（我們建議放在圖板的最上方）。結盟的效果將會持續整個季節（除非玩家選擇進行「背叛」政策行動，且直到下個茶會開始時，不得與其他玩家再次進行結盟。



範例：水蓮氏族以及玄武氏族決定成立結盟，而蜻蜓氏族與錦鲤氏族成立另一個結盟。

根據不同玩家人數，茶會結束的時候，可能會成立多個結盟，也有可能玩家沒有與其他玩家進行結盟。雖然未結盟的玩家失去結盟所能帶來的獎勵，但玩家可以獨自不受結盟約束地與其他結盟的玩家競爭。

謹記結盟的玩家將會互相受惠。但是請記得這是一款民族之間的爭霸遊戲，在遊戲結束的時候只能有一名玩家勝出。所以結盟將會是你為了達到長遠目標的其中一個小手段罷了！

溝通小撇步

茶會是個展現溝通能力的絕佳時機。

結盟會產生強大的影響力。你可以與盟友合作佔領令人垂涎的地區，或是你希望能獲得某些民族能力的協助。如果覺得結盟共識太難達成，這時候提供一些錢幣將會是一記簡單地特效藥！

結盟效益

- 已結盟的玩家能在政策階段執行政策行動的時候，獲得強大的額外獎勵。（詳見第13頁）
- 已結盟的玩家在戰爭階段的時候，如果地區內沒有敵隊的氏族，可以不用進行戰鬥，勝利將會自動歸於最高戰力的玩家。（詳見第21頁）
- 如果一場戰鬥中混入我方盟友以及其他玩家，如果盟友取得勝利，則不可以擊殺盟友的模型單位。（詳見第23頁）
- 在使用季節卡的能力時，不能將盟友當作敵隊目標使用。
- 如果已結盟的玩家選擇「背叛」政策行動，雙方結盟的玩家立即失去榮耀並將結盟標記分開。（詳見第18頁）
- 如果這場遊戲技巧以和局結束，又正好平手的玩家當前互為盟友，則雙方玩家共享勝利。

政策階段

在政策階段，玩家將會輪流選擇政策行動板塊，來令自己的氏族能做好戰爭階段的準備。

如同圖板上的政策行動軌所示，每個季節的政策階段會按照下列順序進行：

- 3次的政策行動
- 1次神明回合
- 2次政策行動
- 1次神明回合
- 2次政策行動
- 1次神明回合
- 政策階段結束，進入戰爭階段

政策行動

在遊戲開始的時候，最高榮耀的玩家拿取政策行動板塊堆來進行一次政策行動。

在接下來季節開始時，最先進行政策行動的玩家為前季節最後一位進行政策行動的左邊一位玩家。為了要提醒玩家注意這個行動順序，只要確實將政策行動板塊堆放置在下一個要進行政策行動的玩家面前就可以了。





當輪到玩家進行政策行動時，玩家抽取放在面前的政策行動板塊堆頂端的四張卡並秘密地察看。選擇一張政策行動板塊後，而朝下返回其他三張至卡堆頂端，不用洗牌。接著玩家将剛剛所選擇的政策行動卡，面朝放上放置在政策行動格上，由左至右放置，用來告知所有玩家即將進行哪一種政策行動。



範例：當前玩家抽取政策行動板塊堆最上面的4張牌。



範例：玩家決定進行招募行動，面朝下返回其餘的卡片至卡堆頂端。

每位玩家選擇的政策行動，都會讓全部玩家都進行你的選擇，從選擇該行動玩家的左邊一位玩家開始順時針輪流執行，也就是說選擇行動的玩家會是最後一位進行政策行動。（除了訓練行動例外，詳見第16頁）

每個政策行動的使用方式與效果已經寫在玩家的氏族屏風後面的政策圖板上作為提示。

除了「背叛」行動外，所有政策行動分為兩個效果：

1. 全部玩家都可以進行的效果
2. 選擇此行動的玩家以及他的盟友（如果有的話）可以進行的效果。

一個接一個，每個玩家輪流進行一次當前的政策行動，但是只有選擇此行動的玩家以及他的盟友（如果有的話）可以進行結盟的獎勵行動。

一旦這個政策行動結束，選擇這個行動的玩家面朝下傳遞剩餘的政策板塊堆給左邊的玩家，這名玩家將會成為下一名進行政策行動的玩家（除了遇到神明回合，詳見第19頁）

現在，讓我們來探索玩家可以進行的五種政策行動吧。



招募

招募行動允許玩家從預備區的模型單位（包含取得的魔物），放置到圖板上，用來增強玩家的軍隊。選擇此行動的玩家將會再全部玩家都放置軍隊後，才能放置。

所有玩家

玩家可以在每個擁有自己堡壘的地區招募一個模型單位。舉例來說，如果玩家在圖板上擁有三個堡壘，他可以招募最多三個模型單位，且他們必須分別都在每一個堡壘所在的地区。

玩家可以在同一個地區擁有很多堡壘，因此可以在地區招募等同該地堡壘數量的模型單位。每個地區上沒有放置模型單位的數量限制。如果玩家已經將預備區的所有模型單位用完，就不能再招募更多的單位了。

選擇此行動的玩家以及他的盟友

玩家可以額外招募一個模型單位到他們堡壘所在的地区，也就是擁有堡壘數量+1的總數量的模型單位。

溝通小撇步

在招募的時候，如果你比對手擁有更多的堡壘。代表你能比對手獲得更多的單位。當你擁有此項優勢的時候，迫使其他玩家選擇這個政策行動就能讓你取得更大的戰力優勢。

一旦你將信徒放置到神殿，他就會待在神殿直到季節結束。因此先行與盟友溝通誰要去祭拜神明可以免於你們派出非必須的信徒們。

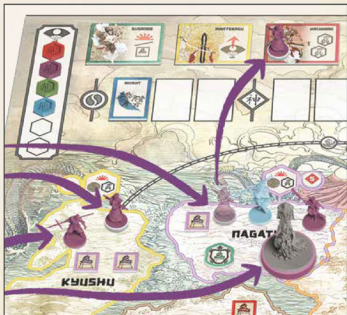


招募信徒

當信徒被招募的當下，玩家可以選擇派遣信徒前去參拜神明所居住的神聖山嶽來祭拜他們。

如果玩家選擇這麼做，將信徒從剛招募的地区移動至圖板上方的任意四個的神殿板塊上。放置在神殿板塊上的信徒數量沒有限制。

一名正在寺廟祭拜神明的信徒不被視為在地區上。不能被移動到地区或是其他的神殿上。



範例：水蓮氏族進行招募行動。因為他擁有3個堡壘在地區上（2個在九州地區、1個在長門地區），他總共招募4個模型（每個堡壘可以招募1名，額外1名為獎勵行動）。

水蓮氏族選擇放置1名武士以及1名信徒在九州的堡壘上。1名信徒在長門的堡壘，以及獎勵的招募1名「幽靈」魔物在長門地區。接著他決定將位於長門的信徒送去祭拜神明。



調度

調度行動能讓玩家移動他們在地圖上的模型單位。此外也能讓玩家建立新的堡壘，來擴張他們的版圖勢力。如果你選擇了調度行動，你會在全部其他玩家都進行調度之後，你才能行動。

所有玩家

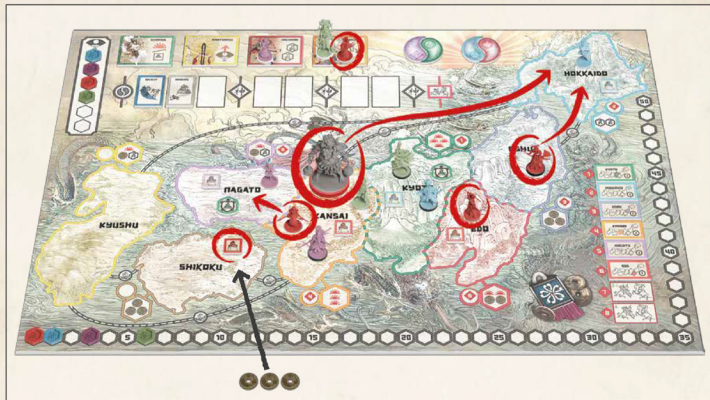
玩家可以移動每個在版圖上的模型單位到相鄰的地區。這代表能經由邊界線或是航線來抵達另一個地區。玩家可以自由選擇要移動多少數量的單位，或者是不進行任何的移動。但請切記一個模型單位在調度行動的時候，只能移動一次。

溝通小撇步

不戰而勝是一個好策略。當移動你的模型的時候，試著與其他玩家進行協商，讓其他玩家將模型移動到其他地區，如此一來進入戰爭階段的時候，你所在地區的敵方軍隊數量就會減少。

選擇此行動的玩家以及他的盟友

玩家可以選擇支付3枚金幣在地圖上的任意地區建造一座新的堡壘。如果決定這麼做，將3枚金幣棄掉，從預備區拿出1個堡壘標記並放置在想要建造的地區上。建造堡壘的時候並沒有限制一定要在原先堡壘的相鄰地區，而且每個地區沒有堡壘的數量上限。但是如果玩家已經建造4座堡壘了，則他不能再建造更多的堡壘。



範例: 蜻蛉氏族選擇調度行動。接著 錦鯉氏族進行他的調度行動。

他將一名武士從關西地區橫跨邊界到達長門地區。同時他也移動「血色赤鬼」以及大名，經由航線到達北海道地區。之後他決定把江戶地區的武士留在原地防守，且位在「雷神神殿」的信徒不被允許移動。

最後，因為 錦鯉氏族與 蜻蛉氏族為盟友。他們可以進行調度行動的獎勵行動：花費3枚錢幣在四國地區建立一座新的堡壘。

訓練

訓練行動允許玩家來獲得新的季節卡，這些卡片可以讓你獲得/升級能力，又或者是能為你的氏族添加魔物。

重要：

選擇此行動的玩家，將會是第一個進行行動的玩家，不同於其他行動是最後一個。

所有玩家

玩家選擇目前展示在圖板旁的季節卡並支付卡片上所示的錢幣(有些卡片免費)。之後將獲得的卡片面朝上放置在氏族屏風旁，確保所有玩家都可以清楚看見。卡片會在你獲得當下發揮效果。

重要：

玩家可以在接下來的訓練行動中，取得同樣的季節卡。這些相同的卡片能疊加在一起效果加成。

選擇此行動的玩家以及他的盟友

玩家可以少支付1枚錢幣來取得季節卡(最低為0枚)。一次訓練行動玩家最多只能獲得一張季節卡。



範例：玄武氏族玩家進行訓練行動，選擇「骷髏青鬼」這張魔物卡並支付兩枚錢幣。因為玄武氏族有與其他玩家結盟，他所執行的這個行動能獲得額外獎勵，使費用少支付一枚錢幣。

溝通小撇步

在訓練行動中，發現有人錢幣很少買不起卡片嗎？這個時候金錢援助就是個很有效的談判方式了。

取得魔物的協助

當玩家取得魔物的季節卡時，將卡片放在氏族屏風一旁並拿取對應的魔物模型，連接自己氏族顏色的底座並立即放置到擁有你堡壘的地區。

現在這個魔物視為該氏族的單位，如同大名、信徒、武士依樣，且擁有1點戰力。除非卡片有另外敘述。如果這隻魔物被擊殺，將牠返回預備區，並在往後的招募行動如同一般氏族單位招募到擁有你堡壘的地區。玩家擁有的魔物數量並沒有限制。



玄武氏族將自己顏色的底座連接到取得的魔物，並且立即召喚到擁有他的堡壘的地區上。



HARVEST

所有玩家

選擇此行動的玩家以及他的盟友

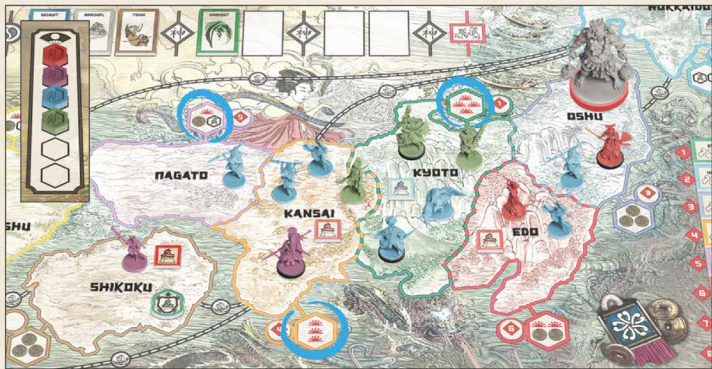
檢查每一個地區，加總自己在每一個地區的戰力值。自己擁有最高戰力值的地區，能獲得地區上所示獎勵。如果出現相同的戰力，擁有較高聲望的玩家視為有較高的戰力值。

執行一諾。在能執行的地方，你處在更大的選擇中。如果你盟友們在更遠的地方，你就不能給他們獎勵。如果非常重要，你就需要機動及行動的錢幣。採取更多的行動，以完成完美的採收。

🌟 勝利分數—在分數紀錄軌移動你的氏族標記來計分。

● 錢幣—從供應堆獲得 1 枚錢幣。

浪人一從供應堆獲得 1 枚浪人標記。



範例：蜻蜓氏族進行採收行動獲得1枚錢幣。
接著進行獎勵行動，逐一檢查自己那些地區擁有最高戰力值。
長門地區—蜻蜓氏族是唯一在該地區的氏族，獲得1枚錢幣、
1枚浪人標記、1勝利分數。

關西地區一**蜻蜓**氏族擁有2點戰力值在此，而**蓮花**氏族以及**玄武**氏族擁有1點戰力值。所以**蜻蜓**氏族戰力值最高，獲得3勝利分數。

京都地區一蜻蜓氏族和玄武氏族都有2點戰力值。但是蜻蜓氏族的榮耀高於玄武氏族，所以蜻蜓氏族獲得4勝利分數。

江戶地區一蜻蜓氏族與錦鯉氏族都有1點戰力值。但是錦鯉氏族的榮耀比較高，蜻蜓氏族在江戶地區得不到採收的獎勵。

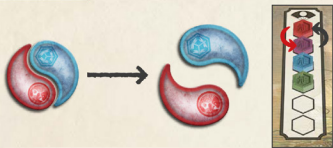
奧州地區一錦鯉氏族在此擁有2點戰力值而蜻蜓氏族只有1點戰力值，所以蜻蜓氏族得不到採收的獎勵。



背叛

不同於其他行動，背叛行動只對選擇此行動的玩家有益處，對自己的結盟產生裂痕。這是一個影響力強大但危險的行動，玩家不應該隨意就選擇此行動。

如果玩家已經結盟，此結盟立即瓦解，進行背叛的玩家失去榮耀。如果背叛的玩家本來就沒有與其他玩家結盟，就不會失去榮耀。



範例：錦鯉氏族進行背叛行動，他與蜻蛉氏族之間的結盟立即結束，接著錦鯉氏族會失去榮耀。

當進行背叛行動時，玩家選擇最多兩個在地圖上分別隸屬不同玩家的模型單位，並且從自己的預備區拿出相同類型的模型單位來替換。

替換的兩個目標不能隸屬相同玩家的模型單位，也不能直接用你圖板上的模型單位來替換，或者是用預備區不同類型的單位來替換。在圖板上的魔物可以被預備區的魔物替換，既使他們的名稱不同也無所謂，因為他們是相同類型的模型單位。

被替換掉的模型回到隸屬玩家的預備區（這個行動不被視為模型被擊殺）

「大名」這個模型單位不會被背叛行動影響，不能替換掉此單位。

在神殿的「信徒」模型單位不會被背叛行動影響，但是如果是位在地圖上「信徒」就能被影響。

如果玩家的預備區沒有對應相同類型的模型單位，就不能進行替換。

溝通小撇步

即使是背叛也是有機會能進行強而有力的協商。因為你擁有能力移出地圖上幾乎全部的模型單位。來做個交易替換掉敵對最有價值的單位如何呢？



範例：錦鯉氏族進行背叛行動之後，錦鯉氏族玩家將玄武氏族的「骷髏青鬼」魔物替換成自己預備區的「狛犬」魔物。接著將蜻蛉氏族的武士替換成自己預備區的武士。



神明回合

在政策行動執行完畢後，如果在政策執的下一個階段出現「神」記號的時候，政策階段將會暫停來結算神明回合。如果玩家有將他們的信徒送往神殿來祭拜神明的話，他們就會獲得強力的效果。

在神明回合中，玩家依序由左至右結算四個神殿板塊的戰力值。在每個神殿玩家比較戰力值。只有最高戰力的氏族能獲得該神殿神明的保佑並提供強大的效益。如同往常，一旦出現相同戰力值，擁有較高榮譽的玩家視為贏得平手。如果神殿上沒有任何的信徒，直接跳過結算這個神殿。

每個不同的神明能提供不同的效果來幫助在神殿擁有最高戰力的氏族。這個效果在結算下一個神殿之前就會發動。



太陽女神「天照大神」

無論氏族當前的榮譽在何處，立即將氏族的榮譽移動到最頂端，並將全部其他氏族的標記往下移動。

重要:這個效果可以影響到接下來結算神殿遇上平手的狀況。



風の精霊「風神」

玩家可以移動地圖上的模型單位最多兩次。

這個效果能移動1個模型單位2次，或是2個模型單位各1次，移動方式就如同調度行動，穿越邊界或是經由航線來抵達相鄰的地區。



雷的神祈「雷神」

玩家可以從預備區放置一名武士到地圖上的任意地區。



四海龍王「龍神」

玩家可以如同進行「訓練行動」，購買一張季節卡。



武士氏神「八幡」

玩家從供應堆獲得2個浪人標記。



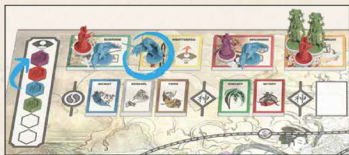
素戔嗚尊「須佐之男」

玩家每個在地圖上的堡壘，可以獲得1勝利分數。



明月之神「月夜見尊」

玩家從供應堆獲得2枚錢幣。



範例:在神明回合，神殿由左而右進行戰力值結算：

須佐之男—**靖蜒氏**族以及**錦鯉氏**族的戰力值皆為1，但是**錦鯉氏**族的榮耀較高，所以能獲得2勝利分數（因為有兩個堡壘）。
天照大神—**靖蜒氏**族是本神殿唯一的信徒，所以他的榮耀能移到最高。

八幡—**靖蜒氏**族以及**蓮花氏**族的戰力皆為1，但是**靖蜒氏**族的榮耀現在位在最高的位置，所以**靖蜒氏**族能獲得2個浪人標記。
雷神—**玄武氏族**比**錦鯉氏**族多擁有1點戰力，所以**玄武氏族**能招募一個武士到任何一個地區。

一旦全部的四個神殿結算完畢，政策行動將會繼續進行。如果這是本季節的第三次神明回合，政策階段結束並進入戰爭階段。

戰爭階段

在戰爭階段中，玩家們透過戰爭來爭奪地區。玩家能夠一次征服數個不同的地區能獲得大量的勝利分數。但是某些詭計多端的玩家能透過輸掉戰爭來獲得其他的優勢，展現所謂戰爭的藝術。

在戰爭階段開始的時候，玩家將他們的政策/戰爭圖板翻到戰爭一面。玩家在政策階段取得的任何戰爭升級卡片將在這個時候進行結算。卡片效果提到的「在戰爭開始的時候（At The Start of War）」是指每個季節的戰爭階段開始的時候，而不是每場戰鬥的開始。

在每個季節，只有被標記戰爭數字記號的地區會發生戰爭，這個標記會在季節設置的時候被隨機決定。因為戰爭發生的地區是隨機決定，所以每個季節發生戰爭的地區以及順序都會不同。

注意:在戰爭階段中，玩家不可以透過使用浪人標記或是錢幣來進行談判。

範例:當春季即將結束時,戰爭階段來臨,按照順序來結算戰爭發生的地區:

從戰爭數字1的地區開始,每次只結算一個地區,依序進行結算:

• 如果這個地區沒有任何模型單位:什麼事情都不會發生,並且將這個地區的戰爭地區標記直接棄掉。

• 如果這個地區只有一個玩家的模型單位,該玩家直接將這個地區的戰爭地區標記拿走並面朝上放在他的氏族屏風旁邊。

• 如果這個地區只有兩個玩家的模型單位且他們是盟友:這個地區不會發生戰爭,擁有最高戰力的玩家將對應的戰爭地區標記拿走並面朝上放置在氏族屏風一旁。如同以往的平手規則,較高榮耀的玩家獲得勝利。

• 如果這個地區有至少兩個玩家而且這些玩家不是盟友,將會發生戰爭來決定誰是贏家(請見下一個章節)

1)京都-這個地區沒有任何單位在這裡,將戰爭地區標記棄掉。

2)北海道-靖媛氏族是唯一在這裡的模型單位,所以他直接將戰爭地區標記拿走。

3)奥州-沒有任何單位在此,但是玄武氏族的特殊能力能讓他的堡壘計為1點戰力,所以玄武氏族獲得此區的戰爭地區標記。

4)關西-玄武以及蓮花氏族都有2點戰力,但因為他們是盟友,所以不會發生戰爭。蓮花氏族擁有較高的榮耀所以獲得戰爭地區標記。

5)長門-玄武、蓮花以及錦鯉氏族在此都有戰力。而玄武和蓮花氏族為盟友,但錦鯉氏族不是。所以戰爭發生在此!請見下個章節的範例。

6)江戶-錦鯉與靖媛氏族都有戰力在此,但他們已經不再是盟友,所以戰爭也會在此發生。





戰爭結算

戰爭只發生在至少兩個以上的玩家且不為這些玩家不為盟友的地區。戰爭會捲入在此地區的所有有戰力值的玩家，即使玩家之間是盟友也是一樣。當戰爭發生時，玩家能使用擁有的錢幣來獲得某些戰爭優勢。這些優勢能改變每個玩家在此地區的總戰力值，或是讓玩家取得其他的優勢。

在結算每場戰爭之前，全部玩家必須在氏族板塊旁邊，清楚地展示他們所擁有的錢幣及浪人標記。玩家必須誠實地回答其他玩家詢問擁有的錢幣及浪人標記的數量。

接著，戰鬥開始！參與戰爭的玩家秘密地在屏風後面，對想要取得的戰爭優勢下注錢幣。玩家可以自由分配任意數量的錢幣在每個空格上來嘗試獲得這些優勢。如果玩家不想下注錢幣的話，將錢幣放置在距離戰爭優勢圖板下方一點的位置，避免其他玩家懷疑你將錢幣放在模糊地帶。

全部玩家都完成下注錢幣後，一起將他們的氏族屏風移開，對所有玩家展示他們所下注的結果。

任何未使用到的錢幣，將不列入本次戰爭將這些錢幣返回玩家的預備區。玩家由左至右開始依序結算比較各項在戰爭優勢堆疊的錢幣數量。每個戰爭優勢上，堆疊最多錢幣的玩家贏得此優勢。如同往常，當玩家出現平手的時候，較高聲望的玩家勝出。如果沒有任何玩家下注該戰爭優勢，則跳過此優勢的結算。

只有贏得下注的玩家可以執行該戰爭優勢的效果。但是贏得下注的玩家也可以選擇不執行此優勢，就只是用來防止其他玩家使用這項優勢。

戰爭優勢由左至右依序結算。請記住每項戰爭優勢所帶來的效果，都會影響到接下來其他戰爭優勢的結算。



切腹

自裁了斷比起被敵人殺死更有尊嚴。

下注贏得切腹的玩家立即擊殺自己在該地區的所有模型單位。如果他選擇這麼做，每個自殺的模型單位可以使你獲得1勝利分數，同時也會提升1次的聲望。注意，這個提升聲望的效果，將會影響到接下來其他的戰爭優勢下注發生平手的結果。一旦玩家決定進行切腹，就必須擊殺所有在地區上的單位，不能選擇留下某些模型單位。即使玩家已經沒有任何模型單位在該地區，該玩家依然被視為在在這個地區的戰爭中。



綁架人質

綁架人質能有效改變戰爭局勢並避免死傷慘重。

下注贏得綁架人質的玩家，可以選擇抓走1個其他玩家在此地區的模型單位（盟友的模型單位也可以）。被綁架的模型單位從地區上移除並放置在進行綁架玩家的氏族屏風旁。在下一個季節設置的時候，才會歸還入質。注意這個模型單位僅被綁架而已，並不視為被擊殺。

如果玩家進行綁架人質，他同時也從人質所屬的氏族偷走1點勝利分數。移動對方的氏族標記後退1格，並移動自己的氏族標記往前1格。如果被偷分數的氏族當下沒有任何的分數，偷分數的玩家也無法獲得任何分數。

重要：「大名」這個模型單位，對於綁架人質的效果免疫，無法當作綁架人質的目標。



雇用浪人

只要有足夠的錢幣來確保他們的忠誠，一支傭兵軍隊站在我方，就能左右勝利與敗北的結果。

下注贏得雇用浪人的玩家可以選擇使用所擁有的浪人標記來增援到該戰爭地區上的軍隊。每個浪人標記可以使得戰爭計算的戰力值總和額外+1。切記，這些雇用後的浪人標記並不會花費掉，全部你擁有的浪人標記可以在之後的戰爭再次被雇用。

如果玩家下注贏得雇用浪人，但是他可以選擇不派遣浪人來支援軍隊。這只是用來防止其他玩家增援浪人部隊到他們的軍隊中。

戰爭結果

戰爭的戰力值，必須在最後的戰爭優勢開始前進行結算。

此時，玩家比較每個地區所擁有的戰力值。這些戰力值可以被許多效果所改變，因為某些氏族可能會選擇進行切腹、或是被綁架人質，又或者雇用浪人來增援他們的軍隊。

擁有最高戰力值的氏族贏得該地區的戰爭，玩家拿走該地區的戰爭標記並面朝上放置在氏族屏風旁邊。請記得如果戰力值平手的話，較高榮耀的玩家贏得勝利。

玩家如果在該地區輪掉戰爭，所有的模型單位將會被擊殺。但是如果玩家的盟友贏得勝利，單位就不會被擊殺。



帝國美詩

無論戰爭輸贏，一首能歌頌這些殞落英勇戰士的史詩，才是真正的勝利。

下注贏得帝國美詩的玩家，獲得在本戰爭地區中，所有玩家被擊殺的全部模型單位數量的分數。不論是哪一位玩家的模型單位因為輪掉戰爭而被擊殺；或是因為不同的方式被擊殺都會列入計算。為了要更容易計算全部被擊殺的單位數量，在結算此優勢之前，將被擊殺的單位放置在一旁，而不要直接回到玩家的預備區。



戰爭賠償

這個地區的戰爭結束了，全部落敗的玩家將分配在戰爭優勢板塊上的錢幣通通返回供應堆。

贏得戰爭的玩家，將全部下注在戰爭優勢板塊上的錢幣平均分發給這些落敗的玩家們，玩家將這些錢幣放入預備區，可以在接下來的戰爭中使用。如果分發的錢幣數量不能均勻分配，獲勝的玩家可以自由決定將這些錢幣分給誰。

戰爭階段將會到下一個地區進行結算，直到全部地區的戰爭標記都板結算完畢，戰爭階段才會結束。



三名玩家秘密分配錢幣在戰爭優勢板塊上，一旦大家都完成下注，翻開屏風揭露下注的結果：



範例：長門地區將會發生戰爭，參與戰爭的氏族為玄武、錦鯉以及蓮花。玄武以及蓮花氏族為盟友。但是錦鯉氏族的勢力也在此，所以必須結算戰爭。玄武氏族擁有4點戰力值（1點來自1名武士、3點戰力值體青鬼且玄武在這個地區擁有最低的榮耀）同時玄武氏族還有1枚錢幣以及1枚浪人標記。錦鯉氏族擁有2點戰力值在此（1點來自武士、1點來自大名），同時他還擁有3枚錢幣以及2枚浪人標記。蓮花氏族有1點來自武士的戰力值。同時他擁有6枚錢幣以3枚浪人標記。

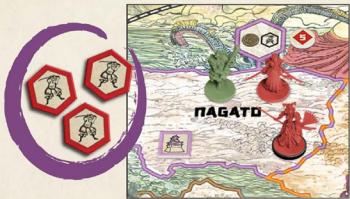
溝通小撇步

即使在混亂的戰爭過程中，還是一樣有機會進行協商。雖然在戰爭階段玩家不被允許贈送其他玩家錢幣或是浪人，但如果你還是可以透過交換條件來取得你的機會。舉例來說，盟友可以溝通下注不同的戰爭優勢，來獲得不同的優勢。前提是他的所言必須屬實。

切腹—蓮花氏族贏得切腹，並決定擊殺自己的武士，獲得1點勝利分數並提升榮耀1次。

綁架人質—玄武氏族以及蓮花氏族平手於3枚錢幣。但因為蓮花擁有較高的榮耀而獲得勝利。蓮花氏族決定綁架玄武氏族的骷髏青鬼當作人質（既使他們是盟友，也可以綁架盟友的單位）

雇用浪人—蓮花氏族的下注擊敗錦鯉氏族，蓮花氏族可以雇用3個浪人來增加3點戰力值。



冬季來臨

當冬季來臨的時候，代表遊戲即將結束了。和平降臨在這片雪白的大地上，而嶄新的帝國將會在偉大至上的神明祝福下建立。

在冬季唯一的季節前設置就只有返回人質。
若有返回人質能開發效果的卡片也會在此時結算。

玩家可以獲得額外的勝利分數：

冬季升級卡—這些季節卡能根據卡片上不同的描述使你獲得額外的勝利分數。

戰爭地區標記—玩家獲得的每個戰爭地區標記能提供分數，根據在不同時代取得的標記，獲得的分數也會不同：

春季 ① = 1 分

夏季 ② = 2 分

秋季 ③ = 3 分

戰爭結果—玄武民族現在減少 1 點戰力值，錦鯉民族依然有 2 點戰力值，且蓮花民族因為雇用浪人而擁有 3 點戰力值。蓮花民族贏得戰爭並拿取長門地區的戰爭地區標記。所有錦鯉民族的單位被擊殺，但是玄武民族的單位卻不會被擊殺，因為蓮花民族贏得勝利而且是玄武民族的盟友。

帝國美詩—錦鯉民族的下注贏得帝國美詩這個戰爭優勢。在此次戰爭中被擊殺的每一個單位都能獲得 1 點分數。蓮花民族的信徒進行切腹，錦鯉民族的單位因戰敗而被擊殺，所以總共能獲得 3 點勝利分數。

戰爭賠償—玄武民族以及錦鯉民族棄掉他們所下注的錢幣（錦鯉民族保存了 4 枚錢幣用來對抗接下來與蜻蛉民族的戰爭）。蓮花民族將錢幣分配給敗者們，玄武民族以及錦鯉民族都能獲得 3 枚錢幣。

季節末清算

戰爭階段結束後，在下個季節開始之前，必須執行這些清算行動：

棄掉錢幣以及浪人—全部位在玩家預備區的錢幣以及浪人標記必須返回供應堆。玩家必須在新的季節重新收集這些資源。

遣返信徒們—全部位在神殿板塊的模型單位必須返回所有者的預備區。玩家必須在新的季節中，再度派遣信徒前去祭拜神明。但是位在地圖上地區的單位依然會繼續留著。

收回政策行動板塊—拿取位在圖板上的政策行動板塊，並將他們洗回板塊堆。放置在前一個季節最後一次進行政策行動玩家的左邊一位玩家面前，他將成為下一季最先進行政策行動的玩家。

接著新的季節開始，並回到季節前設置繼續進行遊戲。

戰爭地區標記額外獎勵—玩家擁有不同的戰爭地區標記來獲得額外獎勵得分。擁有相同地區的標記不被列入計算，只有不同地區的標記才會計入：

取得不同的 戰爭地區標記數量	獎勵勝利分數
3-4	5 VP
5-6	15 VP
7-8	25 VP

在得分軌移動玩家的標記來記錄分數。記得加上全部的額外得分。如果玩家的分數超過 50 分，將標記返回到起點，並將標記翻面用來提醒要額外再加上 50 分。一旦得分全部計算完畢，擁有最高分數的玩家贏得勝利！

如果得分相同，擁有較高榮耀玩家獲勝。
如果同盟的玩家擁有相同的分數時，這兩名玩家共同分享勝利。

民族介紹

在這款遊戲中，每個民族都有不同於其他民族，獨一無二的特殊能力。

錦鯉民族



溪流激湧—強大的適應力以及不可預測性是錦鯉民族的特質。錦鯉民族可以將錢幣如同浪人一般來使用，在戰爭階段開始的時候，錦鯉民族的玩家必須棄掉全部的擁有的浪人標記，並從供應堆拿回等量的錢幣。

在結算戰爭優勢的時後，如果錦鯉民族贏得「僱用浪人」下注，就可以將預備區全部的錢幣視為浪人標記來增援他的軍隊。

蜻蜓民族



輕藐之翼—蜻蜓民族能如同字面意思，輕鬆飛越整個地圖，不受拘束地面對其他民族，隨時隨地都有可能現身。

在蜻蜓民族招募模型單位時候，可以將單位放置到地圖上任意地區，而不僅限於擁有自己堡壘的地區。但是招募單位的數量仍然需等同當下擁有的堡壘數量。

當蜻蜓民族的模型單位進行移動時，可以移動到任意地區而不僅限於相鄰地區。隸屬於蜻蜓民族的族人，永遠不需要航線。



盆栽民族

莊嚴慷慨—永生與長青的盆栽民族需要取得資源的時候，只需要少量的錢幣就能達成。

任何需要花費錢幣的東西，例如季節卡、堡壘，永遠只需要1枚錢幣就能購入。而如果東西的花費本來就是免費的，那也會維持免費。

如果盆栽民族獲得某些可以減價花費的效果時，可以將民族能力與減價效果同時疊加，使得花費降下0枚錢幣。

玄武民族



永恆盾殼—玄武民族將他們的堡壘建立在傳奇巨大烏龜的背殼上。這些堅不可摧的堡壘能在整個地圖上進行移動，甚至還能加入地區的爭奪戰。

當玄武民族移動模型單位的時候，可以選擇移動堡壘，就如同一般模型單位一樣。

每個玄武民族的堡壘，在一個地區上也計為1戰力值，如同一般模型單位，在進行採收以及戰爭時候列入計算。但是堡壘不能被擊毀、不能被綁架人質、不能被背叛行動所替換。

水蓮民族



主宰潮流—水蓮民族能左右政策的走向，在政策行動中進行任意想要的行動。

在政策行動中，當輪到水蓮民族進行選擇行動的時候，水蓮民族在抽取政策行動板塊堆頂端的4張後，秘密選擇一張面朝下蓋在圖板上，不能讓其他玩家看見。接著水蓮民族自行決定五種行動其中一種（招募、調度、訓練、採收、背叛），並向全部玩家宣布。

GAME DESIGN: Eric M. Lang

ART: Adrian Smith

PRODUCTION: Thiago Aranha

LEAD GRAPHIC DESIGNER: Mathieu Harlaut

GRAPHIC DESIGN: Louise Combal, Marc Broutillon

KANJI ART: Mario Kamiya

MINIATURES DIRECTING: Mike McVey

SCULPTING: Arnaud Boudoiran, Jacques-Alexandre Gilla's, Jason Hendricks, Yannick's Henneba, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Jose Raig, Edgar Skomarowski, Remy Tremblay

GAME BOARD ART: Nicolas Fructus

DEVELOPMENT: Fel Barros (lead), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tolo, Leo Almeida

RULES: Thiago Aranha

PLAYTESTING: Alan Teare, Alfredo Alencar, Andrew Moore, Anthony Walker, Bogdan Tudose, Brett Lavoie, Bruno Meira, Caio da Quinta, Carolina Negrão, Caryl Tan, Cauê Llop, Chris M. Cormier, Christopher Chung, Cindy Mohoreb, Daniel Carvalho, Daniel Silva, Danilo Sparapani, Daryl Andrews, Dave Schakking, Dhruv Mayank, Diego de Moraes, Douglas McQuiggan, Ed Gass-Donnelly, Edson Tirelli, Eduardo Buffardi, Eduardo Cunha Vilela, Eitan Grinspun, Elizabeth Malette, Eric McQuiggan, Erica Hayes-Bouyouis, Erol Elumir, Fabul Henrique, Flavio Oota, George Zywiell, Graydon Armstrong, Gullherme Goulart, Gustavo Hendrigo, Humberto Mendes, Isadora Leite, James Taylor, James Wilkinson, Jamie Maltman, Jeff Ridpath, Jennifer Neilly, João José Goes, John Lloyd, John Rodic, Jonathan George, Jorin B., Justin Edward, Justin Knott, Justin Mahareb, Kenneth Antonio, Laurie Cheung, Leslie Cheung, Livia Sparapani, Lucas Martini, Luiz Alvarez, Luiz Kolagar, Luiz Piraó, Marc Goudge, Mark Whiting, Marteen Mahboubi, Matthew Tee, Maurício Torselli, Max Hansen, Michael Chang, Mike Barnett, Mike White, Mikhail Hozaridez, Mischa Auerbach-Ziogas, Mitch Schroeder, Mitchell McCulloch, Mydia Amélia, Nabeel Hussain, Nahuel Clerico, Nancy Vuong, Nick Switzer, Nick Wölker, Norm Weir, P. Orbis Proszynski, Patricia Gil, Paula Cercere, Paulo Shinji, Peter C. Hayward, Peter Jung, Peter Upton, Renato Bardoelo, Rodrigo Esper, Rodrigo Sonnesso, Rory O'Connor, Sacha Markin, Sean Jacquemain, Sergio Roma, Sharon Lam, Sinihuja Kanesi, Sonja Lang, Tiffany Ann, Travis Provick, Trevor Douglas, Victor Ferreira Soares, Yuvael Grinspun

PUBLISHER: David Preti

© 2017 CMON Productions Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. The Guillotine Games logo is a trademark of Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



RISEING SUN - 27

規則總覽

設置

- 選擇一套季節卡組並混入基本季節卡中
- 隨機抽取 4 個神殿板塊
- 根據每個氏族的起始榮耀值放置標記在榮耀軌
- 玩家在自己的家鄉地區放置 1 名大名、1 名武士、1 個堡壘

每個季節

季節前設置

- 放置戰爭地區標記以及戰爭數字標記
- 將當季的季節卡擺放在圖板旁
- 每個氏族獲得季節性收入的錢幣
- 遣返所有人質，每遣返一名就能從供應得到 1 枚錢幣

茶會

玩家相互溝通來尋求結盟的機會

政策階段

政策行動回合

政策行動按照順序順時針進行，從選擇此行動玩家的左邊一位開始進行。每個政策行動都為全部玩家可用的效果，以及選擇此行動以及他的盟友才可以用到的效果

招募

全部玩家：每擁有一個堡壘，就能從預備區放置一個單位到堡壘所在的地區，招募信徒也可以選擇送去祭拜神明。

你和你的盟友：能招募堡壘數量額外 + 1 的單位

調度

全部玩家：可以移動在地區上任意自己的單位到相鄰的地區 1 次，兩個地區經由邊界與航線連接，視為相鄰

你和你的盟友：能額外進行花費 3 枚錢幣來建立堡壘

訓練 - 選擇此行動的玩家優先動作

全部玩家：支付錢幣並取得一張季節卡

你和你的盟友：能少支付 1 枚的錢幣來購買季節卡

採收

全部玩家：獲得 1 枚錢幣

你和你的盟友：能獲得你擁有最高戰力的地區的獎勵

背叛

只有你能行動：用自己預備區裡面的單位，替換掉任意地區上任意兩個不同玩家的一個相同類型的單位。如果你有結盟的話，此結盟立即分離並失去榮耀。

每個季節（續）

神明回合

由左至右依序比較玩家在各個神殿的戰力值，最高戰力的玩家獲得神明的能力。

戰爭階段

根據戰爭數字標記來依序結算每一個地區

- 沒有任何單位直接棄掉此戰爭地區標記
- 只有一名玩家的單位 - 該玩家獲得此戰爭地區標記
- 兩名玩家且為盟友 - 最高戰力值的玩家獲得此戰爭地區標記
- 兩名玩家以上且不為盟友 - 結算戰爭

戰爭結算

玩家秘密下注各種戰爭優勢，由左而右依序結算，下注最高的玩家可以選擇是否執行此戰爭優勢的效果：

切腹：擊殺自己全部的單位，每一個擊殺的單位得 1 分

綁架人質：抓走其他玩家的一個單位，並偷取 1 分

僱用浪人：可以使用你的浪人標記來增援你的軍隊

戰爭結果：在地區擁有最高戰力值的玩家贏得戰爭，擊殺全部落敗玩家的單位（除非是盟友的單位）

帝國美詩：本地區戰鬥全每個被擊殺的單位都可以得 1 分

落敗者將下注的金幣棄掉，勝利者將下注的金幣分發給落敗者

季節末結算

棄掉全部的錢幣與浪人標記

從神祇返回信徒到擁有者的後備區

將政策行動收回收重新洗牌

遊戲結束 - 冬季來臨

返還全部的人質，並加總以下分數：冬季升級的季節卡片、戰爭地區標記、戰爭地區標記數量獎勵（請參考氏族昇風）
獲得最分數的玩家贏得勝利。如果分數相同則較高榮耀的玩家勝利，如果同分數的玩家為盟友，則共享勝利。

其他規則

榮耀：每次遇到平手的情況，擁有較高榮耀的玩家勝出，如果在任何時候，出現規則上的爭執時，較高榮耀的玩家可以決定要怎樣進行。

談判：在茶會以及政策階段時候，玩家可以自由贈與其他玩家錢幣或浪人標記來做為談判籌碼。唯有在戰爭階段中，不能使用錢幣與浪人來交易。