NINJATO

W XII wiecznej Japonii, klany Minamoto i Taira rywalizują ze sobą o władzę, podczas gdy będący na emeryturze cesarz Go-Shirakawa napuszcza na siebie swoich wrogów. Jedna z trzech frakcji zatriumfuje aby ustanowić nadchodzący porządek społeczny. W cieniu rywalizujących o władzę elit, kilku ninja planuje wykorzystać panujący chaos. Brawurowe napaście, mistrzowskie umiejętności oraz wyrafinowana intryga stanowią istotę ich honoru. Kiedy nadchodzi nowa era, jeden ninja stanie się Ninjato, niewidzialnym mieczem panującej rodziny.

1 plansza do gry. Plansza przedstawia różne miejsca reprezentujące akcje: Dojo, Sensei, Pałac, Pawilon oraz 5 kontrolowanych przez klany posiadłości.

15 żetonów klanu. Występuje 5 żetonów dla każdego klanu. Używane są one po to, aby zaznaczyć, który klan kontroluje daną posiadłość oraz jej poziom honoru.

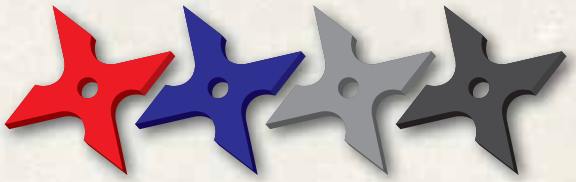
19 płytek umiejętności Senseia. Pomagają one ninja na różne sposoby w trakcie rozgrywki.

90 żetonów skarbu. Skarby zdobywa się poprzez pokonanie strażników posiadłości i używa do pozyskiwania posłów oraz rozsiewania plotek.

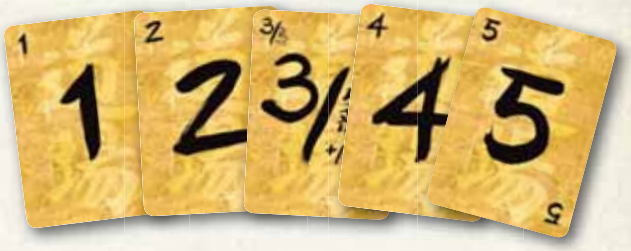
30 kart plotek. Karty te pozwalają na uzyskanie dodatkowych punktów honoru na końcu gry.

1 worek. Jest on zaczarowany, lecz jest to nieodczuwalne. Służy do losowania.

1 znacznik rundy. Używany do oznaczania rund.



12 shurikenów (rzucane gwiazdki), **12 drewnianych znaczników**. Każdy gracz otrzymuje 3 shurikeny w swoim kolorze do zaznaczania akcji oraz 3 znaczniki: jeden do określenia kolejności i dwa do oznaczenia punktów honoru.



52 karty Dojo. Używa się ich do napadania na posiadłości i do nabywania umiejętności.

21 kart posłów. Posłowie pozwalają na wymianę skarbów na punkty honoru oraz uzyskiwanie przychylności klanów.

40 kart strażników i 20 kart elitarnych strażników. Strażnicy pilnują skarbów w posiadłościach. Elitarni strażnicy są trudniejsi do pokonania niż zwykli strażnicy.

Przygotowanie rozgrywki

Umieść planszę na środku stołu. Każdy gracz otrzymuje 3 shurikeny w jednym kolorze i 3 drewniane znaczniki w tym samym kolorze. Umieść po jednym znaczniku każdego gracza w worku i wylosuj umieszczając je na **torze kolejności [1]** na środku planszy. Określi to kolejność graczy dla pierwszej rundy. Pozostałe dwa znaczniki każdego gracza są umieszczane na początku **toru honoru [2]**. Gracze trzymają swoje 3 shurikeny przed sobą.

Potasuj **karty strażników [3]** oraz **karty elitarnych strażników [4]** tworząc dwie osobne talie. Odkryj i umieść po 1 odkrytej karcie strażnika w każdej posiadłości **[5]** jako wartownika chroniącego tą posiadłość.

Weź znacznik klanu Taira (czerwony) o wartości 2 i 4 honoru i umieść w różnych **posiadłościach klanu**. Uczyń to samo z klanem Minamoto (niebieski). Umieść znacznik klanu Shirakawa (zielony) o wartości 6 honoru w odpowiedniej posiadłości **[6]**. Pozostałe znaczniki klanów umieść obok planszy. Wrzuć do worka wszystkie znaczniki skarbów a następnie wylosuj i umieść po 3 skarby w każdej posiadłości **[7]**, neutralną stroną do góry (czerwoną stroną do dołu).

Oddziel 3 płytki umiejętności *Hensojutsu* (przebranie) od pozostałych, potasuj je i umieść w zakrytym stosie obok **obszaru Senseia [8]**. Następnie potasuj pozostałe płytki umiejętności i umieść je tworząc duży stos obok płytek *Hensojutsu* **[9]**. Odkryj ilość płytek umiejętności równą liczbie graczy z dużego stosu i umieść je odkryte w obszarze Senseia.

Potasuj **karty posłów** i umieść 4 odkryte w **Pałacu [10]**. Pozostałe karty posłów odłóż jako zakrytą talię obok planszy.

Potasuj **karty plotek** i umieść 4 odkryte w **Pawilonie [11]**. Pozostałe karty odłóż jako zakrytą talię obok planszy.

Potasuj **karty dojo** i rozdaj każdemu graczowi po 4. Odsłoń 3 karty dojo w **obszarze dojo** a pozostałe umieść jako zakrytą talię obok **[12]**.

Umieść znacznik rund na polu 1 na **torze rund [13]**.

Jesteście teraz gotowi do gry!

Rozgrywka

Wcielając się w rolę przyszłego mistrza ninja, każdy gracz trenuje w dojo, nabywa tajemnych umiejętności od senseia, napada na kontrolowane przez klany posiadłości aby okradać je z bajecznych skarbów, wpływa na posłów, rozsiewa plotki w pawilonie i ostatecznie stara się zostać najbardziej legendarnym ninją wieku.

IW kolejności, każdy gracz umieszcza w swojej turze 1 shuriken w lokacji (miejscu) a następnie, natychmiastowo wykonuje czynności z nią związane. Po tym jak wszyscy gracze umieszczą 3 shurikeny runda się kończy. Rozgrywka trwa 7 rund. Rundy 3, 5 i 7 posiadają specjalne punktowanie na końcu. Gracz z największą ilością punktów honoru na końcu gry zostaję zwycięzcą.

Umieszczasz jeden shuriken w każdej turze aby natychmiastowo wykonać wybraną akcję. Tutaj atakujesz posiadłość za pomocą siły.

Akcje

W turze każdy gracz umieszcza 1 shuriken na planszy i wykonuje jedną z następujących akcji:

DOJO: weź karty dojo.

SENSEI: naucz się umiejętności do wykorzystania przy napadaniu na posiadłości.

POSIADŁOŚCI KLANÓW: zagraj karty dojo aby pokonać strażników i zabrać skarb.

PAŁAC: odrzuć i zapunktuj skarb(y) aby wziąć 1 kartę posła.

PAWILON: odrzuć i zapunktuj skarb aby wziąć 1 kartę plotki.

Shuriken

Miejsca na umieszczanie shurikenów postają dostępne nawet jeśli ktoś już wcześniej umieścił w nich shuriken.

Dojo

Umieść shuriken w tym miejscu i weź karty dojo w dowolnej kombinacji z pośród tych odkrytych i z zakrytej talii. Liczba kart jaką weźmiesz zależy od tego jaką liczbę kart posiadasz obecnie na ręce. Jeśli nie masz żadnej, weź cztery. Jeśli posiadasz jedną, weź trzy. Jeśli posiadasz dwie lub więcej kart dojo, weź dwie. Po tym jak dobierzesz karty, uzupełnij braki odkrywając w ich miejsce nowe karty dojo z talii. Jeśli nie ma już kart w talii, potasuj stos kart odrzuconych aby uformować nową talię.

Limit ręki

Jeśli posiadasz ponad 7 kart dojo na ręce, musisz odrzucić nadmiar do 7.

Zawsze kładź swój shuriken na wierzch poprzednio umieszczonego shurikena w dojo. Na końcu rundy ich kolejność będzie decydowała o kolejności graczy w następnej rundzie. Gracz posiadający shuriken na wierzchu będzie pierwszy a kolejni w stosie odpowiednio za nim (jeśli gracz umieścił więcej niż 1 shuriken w dojo, liczy się tylko ten najwyżej położony).

Przykład: *Załóżmy że aktualna kolejność graczy to Tomasz, Michał, Ewa i Bartek. W trakcie rundy Bartek umieszcza shurikena w dojo. Później Michał umieszcza swój na wierzchu shurikena Bartka. Tomasz i Ewa nie umieszczają shurikenów w dojo. Tak więc stos od góry do dołu to Michał-Bartek. Kolejność graczy w następnej rundzie to: Michał, Bartek, Tomasz, Ewa.*

Karty dojo posiadają wartości w przedziale 1 do 5.

Posiadłości klanów

Napadasz na posiadłości aby zyskać skarby. Każdy skarb jest chroniony przez strażnika. Wartownik to odsłonięty strażnik, o którym wiesz wcześniej, pozostali strażnicy to niewiadoma. Za każdym razem gdy pokonasz strażnika kładziesz skarb na swoim shurikenie. Następnie decydujesz czy odchodzisz czy walczysz z kolejnym strażnikiem (i otrzymujesz następny skarb). Aby walczyć z następnym strażnikiem zawołaj *banzai*. Jeśli pokonasz wszystkich strażników w posiadłości, splamisz honor (obniżysz poziom) klanu, który stracił posiadłość i zwiększysz honor klanu, który ją przejmie.

Strażnicy posiadają wartości w przedziale 1 do 5.

Skarby mają wartości od 2 do 5 honoru. Pomimo tego że złoto ma różną wartość, uważane jest za najcenniejszy skarb w posiadłości. Neutralna strona żetonu skarbu oznacza, że jest on pilnowany przez zwykłego strażnika, czerwona strona oznacza elitarnego strażnika. Gdy pokonujesz kolejnych strażników bierzesz najpierw skarby w kolorze neutralnym, od najmniej wartościowego do najbardziej, następnie skarby z czerwonym tłem, od najmniej wartościowego do najbardziej.

Mamy tutaj przykład typowej posiadłości kontrolowanej przez klan Taira. Samurai o wartości 5 jest w niej wartownikiem chroniącym zwoju (najmniej wartościowy neutralny skarb). Pozostałe skarby - waza i złoto są chronione przez nieznanych strażników.

Siła czy podstęp?

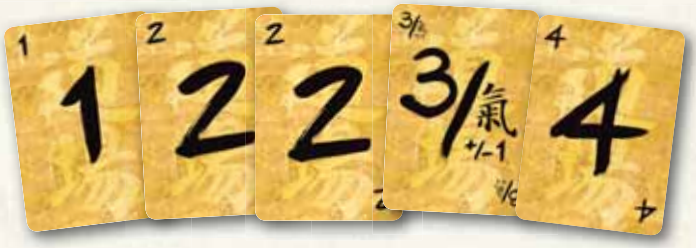
Aby zaatakować, umieść shuriken po stronie siły bądź podstępu przy posiadłości.

Dla **siły** musisz zagrać kartę dojo posiadającą wyższą wartość niż karta strażnika.

Dla **podstępu** musi zagrać kartę dojo posiadającą niższą wartość niż karta strażnika.

Remisy nie wygrywają!

Załóżmy, ze posiadasz następujące karty dojo na ręce:



Posiadasz dobrą rękę „do podstępu” więc umieszczasz swój shuriken po stronie podstępu. Aby pokonać wartownika z 5, grasz 4.

Następnie bierzesz skarb neutralny o najniższej wartości - zwój i kładziesz go na swój shuriken. Pozostawiasz wartownika w posiadłości na ten czas.

Decydujesz się zawołać *banzai*, co oznacza że inny gracz odkrywa kolejnego strażnika z wierzchu talii - zwykłego strażnika ponieważ w posiadłości występują skarby neutralne. Okazuje się to być strażnik o wartości 1 - musisz zagrać kartę 1 razem z kartą 3/氣 jako modyfikatorem -1 aby go pokonać.

Bierzesz najmniej wartościowy skarb, w kolorze neutralnym - wazę.

„Modyfikator” Karta dojo z 3 może być zagrywana jako zwykła karta dojo, ale może również być zagrywana razem z inną kartą dojo jako modyfikator - dając +1 lub -1 do karty dojo. Możesz zagrać kilka modyfikatorów na tą samą kartę dojo.

Wołanie banzai

Skupmy się na chwilę aby omówić decyzję *banzai*. Zawołanie *banzai* oznacza dla innego gracza, że odsłania kartę strażnika, którego spróbujesz pokonać. Co jeśli krzykniesz banzai ale nie możesz pokonać strażnika? Oznacza to niepowodzenie. Zabierasz tylko jeden skarb z shurikena - odrzuć wszystkie pozostałe na nim skarby. Jeśli zdecydujesz się opuścić posiadłość zamiast wołać *banazi*, zabierasz wszystkich dotychczas zebrane skarby z shurikena. W obu przypadkach, skarby w posiadłościach pozostają na miejscu.

Powracając do naszego przykładu wyżej, w posiadłości pozostał jeden skarb w kolorze neutralnym - złoto. Wołasz *banzai* i pojawia się strażnik z symbolem alarmu!

Alarm!

Kiedy pojawi się strażnik alarmujący, natychmiastowo wylosuj 1 skarb z worka i umieść go w posiadłości stroną neutralną do góry. Następnie wybierz najbardziej wartościowy skarb w posiadłości w kolorze neutralnym i obróć go na stronę czerwoną. Tak więc alarm zwiększa skarby w posiadłości ale oznacza również, ze najlepszy skarb jest chroniony przez kartę elitarnego strażnika.

W naszym przykładzie, wylosowujesz skarb w związku z alarmem - jadeit. Następnie odwracasz najbardziej wartościowy skarb - złoto na stronę czerwoną. Kontynuując grę pokonujesz strażnika z 3 zagrywając 2 i umieszczasz jadeit na swoim shurikenie.

Złoto jest wciąż w posiadłości! Stojąc przed kolejną decyzją *banzai* wiesz, że jeśli się na to zdecydujesz będziesz musiał zmierzyć się ze strażnikiem z talii elitarnej, ponieważ pozostały skarb jest czerwony.

Decydujesz się opuścić posiadłość. Zabierasz wazę, zwój i jadeit ze swojego shurikena i pozostawiasz złoto (stroną czerwoną ku górze) w posiadłości. Losujesz kolejny skarb z worka i umieszczasz go neutralną stroną w posiadłości. Wartownik (pierwszy strażnik) dochodzi do siebie i pozostaje w posiadłości.

Pokonanie elitarnego strażnika daje honor na końcu gry, pokazany tutaj.

Niektórzy elitarni strażnicy posiadają różne wartości w zależności od tego czy napadasz na nich z siłą czy podstępem. Ten posiada 5 przeciwko sile i 1 przeciwko podstępowi.

Niektórzy elitarni strażnicy to w rzeczywistości 2 strażnicy. Musisz oddzielnie pokonać zarówno tego z 3 jak i tego z 5 aby pokonać tą kartę strażnika.

Strażnicy alarmujący

Na niektórych kartach zwykłych strażników występuje symbol alarmu.

Alarmy są ignorowane na wartownikach. Więcej niż jeden strażnik alarmujący może zostać wyciągnięty w posiadłości, tak więc pechowy ninja może być zmuszony do walczenia z kilkoma elitarnymi strażnikami podczas jednej napaści.

Powodzenie

Jeśli pokonasz wszystkich strażników w domu zabierasz wszystkie skarby. Zastępujesz również żeton honoru klanu w posiadłości żetonem jednego z pozostałych dwóch klanów. Posiadłość pozostaje pusta do końca rundy - wartownik zostaje odrzucony.

Niepowodzenie lub ucieczka

Po tym jak rozstrzygniesz zabieranie skarbów ze swojego shurikena (patrz wołanie *banazi*) dodaj 1 skarb z worka stroną neutralną ku górze. Pozostaw wartownika w posiadłości - dochodzi do siebie. Posiadłość może być ponownie napadnięta w tej rundzie przez ciebie lub innego gracza.

Zachowaj pokonanych strażników elitarnych!

Wszyscy wylosowani strażnicy są odrzucani po przeprowadzeniu potyczki z wyjątkiem pokonanych strażników elitarnych - zachowaj ich do końcowego punktowania.

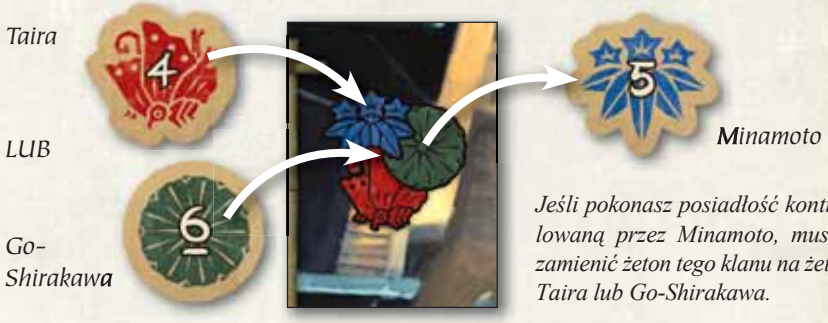
Żetony kontroli klanu pokazują rzeczywisty **mon** klanów. Japońskie mon były analogiczne do europejskich herbów i podobnie jak one, często występowały na flagach i ubraniach.

Mon klanu Tiara to motyl, bambus to Minamoto a cesarska chryzantema to mon Go-Shirakawa.

Zmienianie koloru klanu

Każda posiadłość jest warta 2, 4, 5, 6 lub 8 punktów honoru dla jednego klanu. W trakcie gry kontrola nad posiadłością przechodzi z jednego klanu na drugi. Taka zmiana kontroli następuje kiedy pokonasz wszystkich strażników posiadłości. Musisz zwrócić żeton klanu posiadłości na stos i zamienić go z dowolnym żetonem innego klanu. Posiadłość pozostaje pusta do końca rundy. Nikt nie może umieścić w niej shurikena.

Posłowie dają wpływy w klanie - patrz Pałac na stronie 8. Aby zobaczyć iloma punktami honoru z posiadłości gracze są nagradzani, patrz *Fazy punktowania* na stronie 9.



Jeśli pokonasz posiadłość kontrolowaną przez Minamoto, musisz zamienić żeton tego klanu na żeton Taira lub Go-Shirakawa.

Nauki

W trakcie rund 1-4 u senseia dostępne są umiejętności w ilości równej liczbie graczy.

W trakcie rund 5-7 sensei zdradza tajniki tylko jednej umiejętności - *Hensojutsu* (przebranie) - pojedynczemu uczniowi.

Przetasowywanie kart

W trakcie gry może dojść do wyczerpania się talii kart dojo lub strażników. Potasuj stos kart odrzuconych aby stworzyć nową talię.

Sensei

Umieść shuriken aby odwiedzić senseia, który nauczy cię jednej umiejętności. Zdobądź umiejętność przez odrzucenie karty dojo pokazanej na płytce umiejętności.

? oznacza, że możesz odrzucić dowolną kartę dojo. Możesz uczyć się umiejętności pochodzących z różnych stylów. Po tym jak posiądziesz już umiejętność w danym stylu (wąż, tygrys, czapla) nie musisz już odrzucać karty dojo aby nabywać kolejne umiejętności w tym stylu.

Przykład: *odrzucasz kartę dojo z 5 aby posiąść umiejętność Kenjutsu, w stylu tygrysa. Podczas przyszłych wizyt u senseia nie będziesz musiał odrzucać kart aby wybrać umiejętność w stylu tygrysa.*

Umiejętności można użyć tylko raz na rundę. Po jej wykorzystaniu obróć płytkę tak, aby była zakryta. Jeśli nauczysz się tej samej umiejętności dwa razy, możesz użyć każdej płytki po razie w rundzie. Na końcu rundy odkryj swoje zużyte płytki umiejętności.

Większość umiejętności pomoże ci w napadaniu na posiadłości. Umiejętność *Hensojutsu* (przebranie) jest unikatowa ponieważ jest używana w trakcie fazy punktowania (patrz *Fazy punktowania* na stronie 9).

Jeśli nie posiadasz umiejętności w stylu węża musisz odrzucić kartę dojo o wartości 1 aby nauczyć się Shinobi-iri.

Daje -2 dla karty dojo.

"Przez strażnika przechodzi chmura dymu bądź podmuch wiatru."

Daje +1 lub -1 do karty dojo.

"Droga otwartej dłoni."

Daje +2 do karty dojo.

"Odwracanie uwagi jest jak miecz."

Zamienia wartość zagranej karty dojo na 0.

"Artysta cienia."

Traktowana jest tak, jakbyś zagrał kartę dojo o wartości 2 lub 4.

"Pomysłowy oszust."

Zamienia wartość zagranej karty dojo na 6.

"Prędkość ostrza."

Przykład: *atakujesz posiadłość z wartownikiem o sile 2 używając podstępu. Używasz swojej umiejętności Intonjutsu (ukrycie) aby zmienić kartę dojo z 5 na wartość 0 i pokonujesz wartownika. Wykrzykujesz banazi i pojawia się elitarny Tuba - posiada 3 przeciwko podstępowi. Używasz swojej umiejętności Boryaku (taktyka) jako karty dojo z 2 aby wygrać – nie musisz zagrywać karty dojo. Zatrzymujesz kartę elitarnego Tuba do końcowego punktowania.*

Zamień 1 skarb na twoim shurikenie z dowolnym jednym skarbem w posiadłości.

Umiejętność tą można wykorzystać w dowolnym momencie w trakcie ataku na posiadłość, nawet po porażce. Jeśli zamienia się skarb z czerwonym tłem na neutralny na twoim shurikenie, musisz odwrócić najbardziej wartościowy skarb w posiadłości na czerwoną stronę.

"Najwyższe poczucie rozeznania."

Odwróć dowolną umiejętność z wyjątkiem *Henojutsu* (przebranie). Odwrócona umiejętność może być ponownie użyta w tej rundzie.

"Rozum ponad ciałem."

Przykład: *atakujesz posiadłość za pomocą siły i pozostał tylko czerwony skarb z jadeitem. Pewny siebie wołasz banzai ale niestety pojawia się karta elitarnego podwójnego strażnika. Posiadane karty pozwalają ci na pokonanie dowolnego z nich ale nie obu.*

Próbując ugrać jak najwięcej używasz umiejętności Choho (szpiegostwo) aby zamienić wachlarz na swoim shurikenie z jadeitem. Ponieważ jadeit jest czerwony, wachlarz pozostawiony w posiadłości musi być obrócony na czerwoną stronę. Jako że nie powiodło ci się, możesz zostawić sobie tylko jeden skarb na shurikenie ale przynajmniej będzie to wartościowy jadeit.

Zamienia twój atak z podstępu na siłę lub z siły na podstęp do końca ataku na tą posiadłość. Można ją aktywować po odsłonięciu strażnika. Zamiana podstępu na siłę i na odwrót jest aktywowana dla wszystkich pozostałych strażników w posiadłości.

Przykład: strażnik z 5 zostaje odsłonięty a ty atakujesz siłą. Używasz umiejętności Seishin-teki aby zamienić atak na podstęp i zagrywasz 3 by pokonać strażnika.

"Aktywny umysł musi być jasny."

Zyskaj 1 dodatkowy wpływ od jednego z przekupionych posłów, który musi posiadać symbol **maski**. Jeśli posiadasz więcej niż jedną umiejętność *Hensojutsu* musisz wybrać różnych posłów.

"Iluzja staje się rzeczywistością."

Pałac

Przekupywanie posłów

Jeśli na karcie posła widnieją konkretne skarby, są one wymagane. Na przykład, jeśli karta posła pokazuje wachlarz i jadeit musisz odrzucić wachlarz i jadeit, za co natychmiastowo otrzymujesz 7 punktów honoru.

Różni posłowie mogą wymagać różnych skarbów i tym samym punktować inaczej. Na przykład, poseł może wymagać 1 dowolnego skarbu oraz 3 dowolnych skarbów tego samego rodzaju. Możesz go przekupić za pomocą 1 wazy i 3 jadeitów (19 honoru) lub 4 wachlarzy (8 honoru) lub 1 zwoju i 3 waz (15 honoru) itd.

Złoto to joker

Złoto jest traktowane jako dowolny skarb, który wybierzesz, i punktuje tak jak ten skarb. W poprzednim przykładzie mógłbyś przekupić posła za pomocą 1 wachlarza, 2 waz i 1 złota - złoto zastąpiłoby wazę (warta 4 honoru). Dałoby to 14 punktów honoru.

Wydany skarb

Odrzucone żetony skarbu są trzymane na stosie obok planszy. Jeśli skarby w worku się skończą, wrzuć do niego skarby ze stosu odrzuconych.

Ukryte plotki

Po tym jak kupisz kartę plotki możesz ją trzymać zakrytą aż do końca gry. Karty plotek i karty dojo są jedynymi ukrytymi informacjami gracza.

Umieść shuriken obok pałacu aby przekupić jednego posła odrzucając odpowiednie skarby i natychmiastowo zapunktuj wartość tych skarbów w honorze. Zabierz posła i umieść go odkrytego przed sobą. W trakcie każdej fazy punktowania, gracz z największą ilością oraz z drugą największą ilością posłów w każdym klanie otrzymują dodatkowe punkty honoru bądź kartę plotek. W przypadku remisu, gracz z najstarszym posłem w danym klanie wygrywa. Patrz *Fazy punktowania* na stronie 9.

Onacza to, że możesz użyć umiejętności Hensojutsu (przebranie) na tym pośle.

Symbol i kolor oznaczają klan. Liczba oznacza wiek posła.

Ten poseł wymaga 1, 2, 3 lub 4 skarbów jednego dowolnego rodzaju.

Ten poseł wymaga 1 skarbu dowolnego rodzaju i 3 dowolnych skarbów jednego rodzaju.

Ten poseł wymaga dokładnie 1 wazy i 1 jadeitu.

Pawilon

Umieść shuriken obok pawilonu aby puścić w obieg przychylną plotkę pośród arystokracji. Odrzucasz 1 lub 2 skarby pokazane na karcie plotki aby ją zabrać. Podobnie jak przy posłach natychmiastowo otrzymujesz punkty honoru z wydanych skarbów. Niektóre karty plotek mogą być zakupione przy pomocy dowolnego skarbu, inne wymagają konkretnych skarbów.

Plotki działają najlepiej jeśli kryje się za nimi ziarno prawdy. Na przykład, jeśli posiadasz jedną lub więcej kart plotki "*Największy wojownik*", zapunktujesz lepiej jeśli będziesz posiadał wiele kart pokonanych elitarn

Patrz *Dodatkowe punktowanie na końcu gry* na stronie 10.

Oznacza, że potrzebujesz zebrać takie płytki umiejętności aby dostać dodatkowe punkty honoru z tej karty plotki.

Ta karta plotki wymaga 1 skarbu - jadeitowej statuetki.

Koniec rundy

Na końcu każdej rundy:

Przemieść znaczniki kolejności graczy. Stos shurikenów w dojo determinuje kolejność graczy w następnej rundzie. Gracz posiadający shuriken najwyżej, zostaje pierwszym graczem a kolejni następnymi graczami. Gracze którzy nie posiadają shurikenów w dojo nie zmieniają kolejności względem siebie. Następnie gracze zabierają swoje shurikeny.

Przygotuj umiejętności. Gracze odwracają wszystkie swoje płytki umiejętności tak, aby ponownie były dostępne.

Przygotuj Senseia. Odrzuć wszystkie pozostałe odkryte umiejętności. Dobierz nowe płytki umiejętności z dużego stosu w ilości równej liczbie graczy i umieść je odkryte. Wszystkie pozostałe w dużym stosie umiejętności po rundzie 4 zostają odrzucone. Rozpoczynając od rundy 5 i dalej, dobierz i umieść odkrytą jedną płytkę umiejętności *Hensojutsu* (przebranie) z małego stosu.

Przygotuj opustoszałe posiadłości. Jeśli posiadłość nie ma skarbów (wszyscy strażnicy zostali pokonani), dobierz z worka i umieść w niej 3odkryte skarby stroną neutralną ku górze. Następnie umieść nowego strażnika w posiadłości, który staje się wartownikiem. Jeśli wartownik to strażnik alarmujący, zignoruj alarm (nie dodawaj dodatkowego skarbu do posiadłości za ten alarm).

Przygotuj Pałac i Pawilon. Jeśli w pałacu jest mniej niż 4 posłów, dobierz i umieść odkrytych tylu posłów aby było czterech. To samo uczyć z kartami plotek w pawilonie.

Fazy punktowania. Przemieść znacznik rundy na następne pole. Po rundach 3, 5 i 7 dokonaj punktowania jak pokazano poniżej. Po rundzie 7 występuje dodatkowe punktowanie końcowe następujące po normalnej fazie punktowania.

Fazy punktowania

Po 3, 5 i 7 rundzie następuje faza punktowania.

W każdym klanie, pierwsze i drugie miejsce pośród graczy posiadających największe wpływ posłów są nagradzane. Każdy poseł w klanie liczy się jako 1 wpływu w tym klanie. Remisy wygrywa gracz posiadający starszego posła w danym klanie.

Na początku, w kolejności, gracze posiadający umiejętność *Hensojutsu* (przebranie) deklarują, który z ich posłów jest jej celem. Gracze mogą wybrać tylko posła z ikoną maski.

Przykład: *posiadasz 2 posłów w klanie Go-Shirakawa, jeden z nich posiada ikonę maski. Decydujesz się użyć Hensojutsu na tym pośle, co daje ci w sumie 3 wpływy.*

Gracze są wynagradzani w kolejności klanów pokazanych na torze rundy. Na przykład w 3 rundzie, Go-Sirakawa jest punktowany jako pierwszy, potem Taira a na końcu Minamoto. Najpierw wynagradzane są pierwsze miejsca dla każdego klanu po kolei, następnie drugie miejsca dla każdego klanu po kolei.

Gracz posiadający największe wpływy posłów w klanie ma do wyboru otrzymać punkty honoru równe tym pokazanym w posiadłościach danego klanu lub wziąć za darmo kartę plotki z pawilonu. Po tym jak każdy gracz z pierwszego miejsca wybierze, gracz z drugiego miejsca otrzymuje to, czego pierwszy nie wybrał.

Plotki nie są punktowanie aż do końca gry (patrz *Dodatkowe punktowanie na końcu gry* na stronie 10).

Przykład

Na końcu rundy 5 posiadłości klanów wyglądają następująco:

Taira

Minamoto

Go-Shirakawa

Gracz z największym wpływem posłów w klanie Taira dokonuje wyboru jako pierwszy - wybiera punktowanie posiadłości za co otrzymuje 14 punktów honoru.

Gracz posiadający największy wpływ w klanie Minamoto mając do wyboru 2 punkty honoru lub kartę plotki wybiera kartę.

Gracz z największym wpływem w klanie Go-Shirakawa bierze 8 punktów honoru.

Teraz gracze z drugiego miejsca w każdym klanie otrzymuję pozostałości. Taira otrzymuje kartę plotki, Minamoto 2 punkty honoru a Go-Shiraka kartę plotki.

Ponowne przygotowanie Pawilonu

Uzupełnij pawilon kartami plotek po fazie punktowania.

Dodatkowe punktowanie na końcu gry

"Największy wojownik" *punktuje karty elitarnych strażników.*

"Dobra wola ludu" *punktuje karty plotek.*

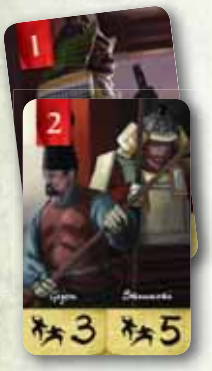
"Potężni przyjaciele" *punktuje karty posłów.*

"Mistrz tajemnej sztuki" *punktuje płytki umiejętności.*

Te karty plotek punktują najlepiej jeśli posiadasz zestaw - 3 plotki tego samego rodzaju.

"Niehonorowi przeciwnicy" *punktuje w unikalny sposób.*

Niewydajne skarby są warte 1 punkt honoru każdy.



Elitarni strażnicy są warci tyle punktów ile pokazuje ich flaga - ci dwaj dają w sumie 3 punkty honoru.

Po zakończeniu ostatniej rundy i przeprowadzeniu fazy punktowania następuje końcowe dodatkowe punktowanie. Dodatkowe punkty otrzymuje się za plotki, nieużyte skarby oraz pokonanych elitarnych strażników.

Punktowanie plotek

Większość kart plotek działa jak "mnożniki" czegoś co zbierasz - pełen "zestaw" to 3 karty plotek. Jeśli posiadasz 1 kartę plotki danego rodzaju to mnożnik wynosi x1. Jeśli posiadasz 2 plotki tego samego rodzaju to mnożnik wynosi x2. Za 3 takie same plotki mnożnik wynosi x4. Jeśli zbierzesz więcej niż 3 plotki tego samego rodzaju, rozpoczynasz nowy zestaw.

Przykład: *załóżmy że posiadasz 2 karty plotki "Mistrz tajemnej sztuki". Dwie karty dają mnożnik x2. Tak więc jeśli zebrałeś 4 płytki umiejętności otrzymasz 8 punktów (4 płytki x2). Jeśli miałbyś 3 karty "Mistrz tajemnej sztuki" - zestaw - mnożnik byłby x4 i dałoby to 16 punktów (4 płytki x4).*

Przykład: *załóżmy że posiadasz 3 karty plotki "Dobra wola ludu" i dwie inne plotki. Dałoby to 20 punktów (5 kart plotek x4).*

"Niehonorowi przeciwnicy"

Karta ta punktuje w unikalny sposób - nie posiada mnożnika. Jeśli jesteś jedynym graczem posiadającym ten rodzaj karty plotki, każda taka karta jest warta 6 punktów honoru. Jeśli dwaj gracze posiadają ten rodzaj karty plotki, każda karta jest warta 4 honoru dla właściciela. Jeśli trzech lub więcej graczy posiada ten rodzaj karty plotki, każda karta jest warta 2 punkty dla właściciela.

Przykład: *załóżmy że posiadasz 2 karty "Niehonorowi przeciwnicy" a inny gracz posiada taką 1. Otrzymujesz 8 punktów honoru (2 x4) a drugi gracz 4 (1 x4). Jeśli żaden inny gracz nie posiadałby karty "Niehonorowi przeciwnicy" otrzymałbyś 12 punktów (2 x6).*

Punktowanie nieużytych skarbów

Każdy nieużyty skarb jest wart 1 punkt bez względu na jego rodzaj.

Punktowanie pokonanych elitarnych strażników

Za każdego elitarnego strażnika otrzymujesz 1 lub 2 punkty honoru, co jest pokazane na jego karcie.

Wygrana

Gracz z największą ilością punktów honoru wygrywa! Wszyscy pozostali gracze muszą z szacunkiem pokłonić się przed zwycięzcą i poskładać grę. Kiedy się kłaniasz rób to z pokorą! Znajdujesz się w obecności zwierzchnika!

W przypadku remisu gracz posiadający większa ilość posłów wygrywa. W przypadku dalszego remisu gracz z najstarszym posłem (w dowolnym klanie) wygrywa!

Tłumaczenie i skład na zlecenie REBEL.pl: Remigiusz Bajor