

Gra Dirka Henna dla 3-5 graczy

# SZOGUN

将軍

INSTRUKCJA



## Zawartość pudełka

- **Dwustronna plansza** (z jednej strony oznaczona symbolem słońca, a z drugiej księżycy) – Każda ze stron przedstawia inną konfigurację 5 regionów środkowej Japonii.

Bez względu na stronę planszy, każdy z regionów składa się z 9 prowincji.

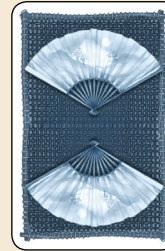
Na każdej ze stron planszy jasną obwódką oraz specjalnym symbolem w kształcie odwróconego wachlarza zaznaczono po 8 prowincji. Z tych prowincji nie korzysta się podczas gry 3-osobowej.



Symbole na planszy

- **53 karty prowincji** – Karty prowincji opisują znajdujące się w grze prowincje. Każdej z tych prowincji może odpowiadać jedna karta, której używa się zarówno podczas gry na słonecznej jak i księżycowej stronie planszy, albo dwie karty, każda wykorzystywana odpowiednio podczas gry na słonecznej, albo księżycowej stronie planszy.

**Symbole słońca i księżycy** wskazują stronę(y) planszy, której odpowiada dana karta.



Rewers



Wykorzystywana podczas gry na słonecznej stronie planszy



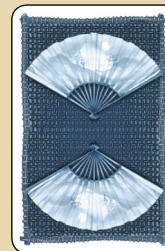
Wykorzystywana podczas gry na księżycowej stronie planszy



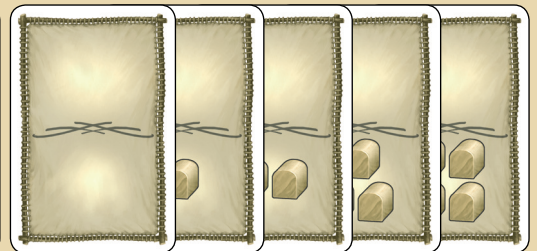
Wykorzystywana podczas gry na obu stronach planszy

- **25 kart wojennych skrzyń** – Każdy z graczy otrzymuje zestaw 5 takich kart.

Karty w każdym zestawie są takie same: **na dole każdej karty widnieje od 0 do 4 skrzyń, natomiast górna część karty pozostaje pusta.**



Rewers



Awersy kart wojennych skrzyń

- **5 kart specjalnych** – Każda z tych kart zapewnia swojemu posiadaczowi specjalny przywilej.



Rewers

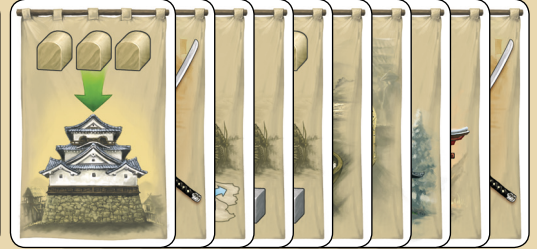


Awersy kart specjalnych

- **10 kart akcji** – Te karty służą do ustalenia kolejności wykonywania akcji.



Rewers



Awersy kart akcji

- **12 kart wydarzeń** – Górna część takiej karty przedstawia wydarzenie, które wpływa na którąś z akcji, natomiast z dolnej części wynika, ile ryżu stracą gracze podczas rundy zimowej.



Rewers



Awersy kart wydarzeń

◀ Wydarzenie

◀ Liczba jednostek ryżu, które straci każdy z graczy

- **5 kart daimyo** – Te karty służą do ustalenia kolejności graczy.



Rewers

Awersy kart daimyo

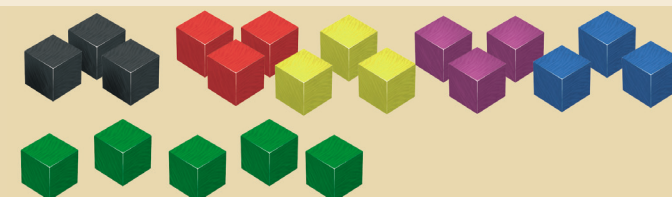


- **5 dwustronnych osobistych plansz** – Na wierzchniej stronie osobistej planszy znajduje się rysunek przedstawiający klanowe włości. Gracze korzystają z niego podczas kroku zajmowania prowincji początkowych.

Podczas dalszej rozgrywki gracze będą korzystał z drugiej strony osobistej planszy, która służy do planowania akcji.



- **310 kolorowych sześciianów** (po 62 sześciiany w każdym z kolorów graczy) – Kolorowe sześciiany przedstawiają armie graczy.
- **20 zielonych sześciianów** – Zielone sześciiany przedstawiają neutralne armie chłopskie.



- **55 wojennych skrzyń** – Wojenne skrzynie stanowią walutę gry. Brązowe skrzynie (35 sztuk) posiadają wartość 1, natomiast pomarańczowe (20 sztuk) wartość 5.



- **5 znaczników punktów zwycięstwa** – Gracze korzystają z tych znaczników, aby zaznaczać na znajdującym się na planszy torze punktacji obecnie posiadane punkty zwycięstwa.



- **5 znaczników ryżu** – Gracze korzystają z tych znaczników, aby zaznaczać na znajdującym się na planszy torze zapasów żywności obecnie posiadane zapasy żywności.

- **80 żetonów budynków** – 28 zamków, 26 świątyń i 26 teatrów Nô. Gracze mogą wznosić te budynki w swoich prowincjach, aby zdobywać punkty zwycięstwa.



Zamek



Świątynia



Teatr Nô



Znacznik powstania

- **42 znaczniki powstania** – Te znaczniki służą do zaznaczenia panującego wśród chłopów danej prowincji poziomu społecznego niepokoju.

- **1 trzyczęściowa wieża bitew** – Wieża służy do przeprowadzania bitew.

- **1 plastikowa wypraska** – Wypraska służy do przechowywania żetonów budynków, znaczników powstania i wojennych skrzyń.

- **1 karta pomocy** – Na karcie pomocy znajdują się: opis przykładowego ustawienia planszy, przypomnienie przebiegu rundy i opis kart wydarzeń.

- **1 instrukcja**

*Wbrew zamieszczonemu obok rysunkowi, tackę i lejek wieży wykonano z przezroczystego plastiku, aby gracze łatwiej mogli ustalić wynik bitwy. Z przyczyn technicznych przedstawione tu plastikowe elementy wieży zostały pokolorowane na czarno.*

*Wieża bitew składa się z 3 części: lejka, tekturowej wieży i tacki. Wieżę bitew należy złożyć przed rozpoczęciem rozgrywki.*



## Cel gry

Gracze wcielają się w głowy zwaśnionych klanów, walczących o dominację nad XVI-wieczną Japonią. Pod koniec gry najzdolniejszy daimyo zostanie obwołany SZOGUNEM.

Aby wygrać, gracz będzie musiał zawaładnąć jak największą

liczbą prowincji i jednocześnie rozwinąć swoje królestwo, budując zamki, świątynie i teatry.

Gracz, który wzniesie najwięcej budynków w każdym z 5 regionów, otrzyma cenne dodatkowe punkty.

# Przygotowanie do gry

## Prowincje znajdujące się w grze

Gracze decydują, czy chcą zagrać na planszy słonecznej, czy też księżycowej, a następnie umieszczają planszę na stole odpowiednią stroną ku górze. Niepotrzebne karty prowincji należy odłożyć do pudełka (w grze powinny pozostać tylko te karty, które odpowiadają symbolem wybranej stronie planszy).

Jeśli w grze będzie brało udział tylko 3 graczy, należy odłożyć do pudełka 8 kart prowincji. Prowincje, których karty należy odłożyć, zostały oznaczone na planszy specjalnym symbolem w kształcie odwróconego wachlarza i jasną obwódką.



W czasie gry żadne armie nie będą mogły wkroczyć do tych prowincji.

## Elementy graczy

Każdy z graczy wybiera dla siebie kolor, a następnie pobiera odpowiadające mu elementy: osobistą planszę, 62 armie (tj. 62 kostki w kolorze gracza), kartę daimyo, zestaw kart wojennych skrzyń (z 0-4 skrzyniami) i początkowy kapitał, który wynosi:

- przy 3 graczach, każdy gracz pobiera..... 18 skrzyń,
- przy 4 graczach, każdy gracz pobiera..... 15 skrzyń,
- przy 5 graczach, każdy gracz pobiera..... 12 skrzyń.

Armie i skrzynie gracza są jawne – inni gracze muszą mieć możliwość ich policzenia w każdym momencie rozgrywki. W grze na mniej niż 5 graczy nieużywane elementy należy odłożyć do pudełka.

## Zajmowanie prowincji początkowych

Karty prowincji należy potasować i stworzyć z nich zakryty stos obok planszy. Następnie należy odkryć 2 wierzchnie karty.

Na wierzchniej stronie osobistej planszy, na prawo od wizerunku daimyo, znajduje się rysunek klanowych włości, podzielonych na 9 obszarów oznaczonych liczbami. Na każdym z takich obszarów gracz powinien umieścić wskazaną liczbę armii (zależnie od liczby graczy biorących udział w grze, gracze będą korzystać z 7, 8 lub 9 obszarów). Znajdujące się na jednym obszarze armie tworzą grupę.

Gracze wysyłają te grupy armii do swoich prowincji początkowych w następujący sposób: począwszy od najstarszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera 1 z dwóch odkrytych kart prowincji lub losuje wierzchnią kartę z zakrytego stosu, a następnie przesuwa dowolnie wybraną ze swoich grup armii ze swojej osobistej planszy na wskazaną na karcie prowincję na planszy.

Wreszcie gracz bierze na rękę wybraną przez siebie kartę prowincji.



wykorzystywane podczas gry na słonecznej stronie planszy



wykorzystywane podczas gry na księżycowej stronie planszy



wykorzystywane podczas gry na obu stronach planszy

W grze 3-osobowej nie wykorzystuje się następujących prowincji (dla planszy słonecznej po lewej, dla księżycowej po prawej):

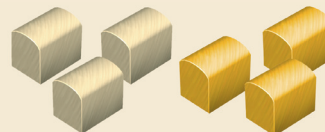
Izumo	Echigo	Iwami	Iyo
Iwami	Mutsu	Aki	Tosa
Sanuki	Kazusa	Mutsu	Hitachi
Tosa	Awa-Boso	Shimotsuke	Shimosa



Karta daimyo



Zestaw 5 kart skrzyń wojennych



18 skrzyń (dla 3 graczy)



62 armie

Uwaga: Jeśli graczom trudno zdecydować, które prowincje byłby dobrymi prowincjami początkowymi, mogą pominąć zajmowanie prowincji początkowych i zamiast tego skorzystać z początkowego ustawienia zamieszczonego na arkuszu pomocniczym.

Aki	4	3	2	Hikuma	4	4	2	Awa-Shikoku	4	2	2	Awa-Boso	3	4	2	Echigo	5	3	2
Bingo	3	3	4	Iida	4	2	2	Ise	5	3	2	Izumi	3	2	3	Echigo	5	3	2
Bitchu	5	2	2	Mikawa	6	3	1	Iyo	3	4	2	Kanasa	5	3	3	Kaga	4	3	3
Bizen	7	2	1	Mino	3	3	1	Kai	5	4	2	Musashi	6	3	2	Korakke	4	3	2
Bokai	6	5	2	Omi	3	2	1	Serisu	7	3	1	Sagami	5	4	3	Mutsu	5	5	2
Iwami	7	2	1	Tamba	7	2	1	Shima	4	3	1	Shimosa	5	5	1	Noto	5	5	2
Izumo	3	2	1	*Echizen	4	2	2	Tosa	6	3	1	Suruga	5	3	2	Shimotsuke	6	2	2
Tajima	4	4	1	*Owari	6	2	2	Yamato	5	4	2	Totomi	6	2	2	*Hitachi	3	4	1
*Mitsueki	7	2	1	*Wakasa	4	2	2	*Sanuki	6	3	2	*Kai	5	3	1	*Shimane	6	2	2
*Sanuki	5	3	1	*Kai	5	3	1	*Owari	6	3	2	*Hitachi	3	4	1	*Echigo	4	4	2
				*Mitsueki	7	2	1	*Mitsueki	7	2	1	*Wakasa	4	2	2	*Wakasa	6	2	2
				*Shimano	7	2	1	*Shimano	7	2	1								

Dziewięć obszarów przeznaczonych na umieszczenie początkowych armii.

Z tego obszaru korzysta się tylko podczas gry 3-osobowej.

Z tego obszaru korzysta się tylko podczas gry 3 lub 4-osobowej.

Jeśli gracz wybrał odkrytą kartę, na jej miejsce należy wylosować nową z zakrytego stosu.

Gracze postępują w ten sposób do czasu, kiedy nie przesuną wszystkich swoich grup armii na planszę.

Pozostałe karty prowincji (te, które nie należą do żadnego gracza) należy umieścić w pobliżu planszy. Gracze będą mogli je podbić w trakcie rozgrywki.

Po zajęciu prowincji początkowych każdy z graczy odwraca swoją osobistą planszę na stronę z polami akcji. Pozostałe armie gracza tworzą jego osobistą rezerwę.

*Uwaga: Jeśli gracz ma do wyboru 2 te same karty, które były odkryte podczas jego poprzedniej rundy wybierania, może obie te karty odłożyć na spód stosu i odkryć w ich miejsce 2 nowe karty.*

*Na drugiej stronie osobistej planszy znajduje się 10 pól akcji, pole licytacji, a także przegląd prowincji.*



### Znaczniki punktów zwycięstwa i ryżu

Wszyscy gracze umieszczają swoje znaczniki punktów zwycięstwa na polu „0” toru punktacji, a znaczniki ryżu pod spodem toru zapasów żywności.



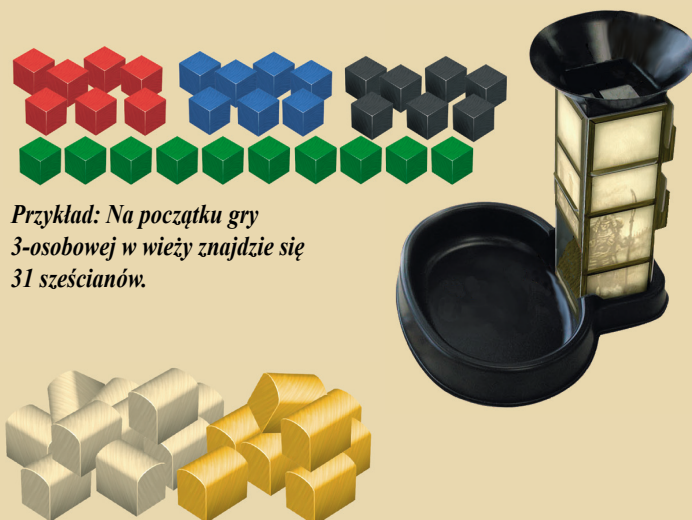
### Wieża bitew

W tym momencie należy wrzucić do wieży początkowe armie.

Do środka wieży należy wrzucić jednocześnie po 7 armii każdego z graczy i 10 armii chłopskich.

Armie, które wypadną na tackę wieży, należy odłożyć z powrotem do odpowiednich rezerw.

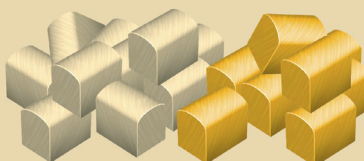
Pozostałe armie chłopskie tworzą ogólną rezerwę.



*Przykład: Na początku gry 3-osobowej w wieży znajdzie się 31 sześcianów.*

### Wojenne skrzynie

Skrzyniami płaci się za wykonywanie różnych akcji. Kiedy gracze pobiorą swoje początkowe skrzynie, z pozostałych skrzyń należy stworzyć wspólny bank.



### Karty wydarzeń

Karty wydarzeń należy potasować i stworzyć z nich zakryty stos.

Następnie należy odwrócić 4 wierzchnie karty wydarzeń i umieścić je obok planszy.

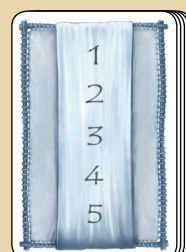
Podczas każdej z 3 następnych rund jedno z tych wydarzeń wpłynie na wszystkich graczy.

Podczas czwartej rundy (zimy) pozostała karta wydarzenia powie graczom, ile ryżu każdy z nich straci podczas tej zimy.

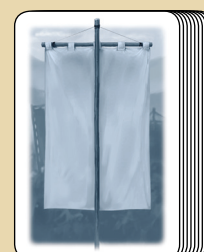


*Przykład: Gracze odkrywają 4 wylosowane karty wydarzeń.*

**Karty akcji i karty specjalne** należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.



5 kart specjalnych



10 kart akcji

## Przebieg rozgrywki

Akcja gry toczy się na przestrzeni 2 lat podzielonych na 8 rund. Każdego roku 3 pierwsze rundy odpowiadają wiosnie, latu i jesieni, a czwarta symbolizująca zimę jest rundą punktacji.

### Wiosna, lato i jesień

Każda z tych 3 rund składa się z następujących faz:

- Wykładanie kart akcji
- Wykładanie kart specjalnych
- Planowanie akcji i licytacja kolejności graczy
- Ustalanie wydarzenia
- Ustalanie kolejności graczy
- Wykonywanie akcji

#### ■ Wykładanie kart akcji

Akcje stanowią serce rozgrywki. Wszystkie akcje, które gracz może wykonać znajdują się również na jego osobistej planszy. Podczas danej rundy każdy z graczy może wykonać każdą z akcji tylko raz.

**Kolejność**, według której gracze wykonują te akcje, zostaje ustalona na nowo podczas każdej rundy. Aby ją ustalić, należy potasować 10 kart akcji i stworzyć z nich zakryty stos. Następnie, jedna po drugiej, należy odkryć 5 wierzchnich kart i umieścić je pod polami 1-5 u dołu planszy.

Pozostałe 5 kart należy umieścić bez ich odwracania obok pierwszych pięciu, pod polami 6-10. Te karty muszą pozostać **zakryte**.

*Uwaga: Wyłożone karty akcji ustalają kolejność, według której gracze będą mogli wykonać dane akcje (na początku gracze będą mogli wykonać akcję z numerem 1, potem z numerem 2 itd.). Pierwsze 5 akcji jest od początku jawnych, gracze mogą wziąć ich kolejność pod uwagę, decydując, w których prowincjach je wykonać. Pozostałe 5 kart akcji będzie odkrywanych po kolei w trakcie rozgrywki.*



Przykład rozłożenia 10 kart akcji

#### ■ Wykładanie kart specjalnych

Karty specjalne należy **potasować** i kolejno je odkrywając umieścić na przeznaczonych dla nich 5 polach **toru kolejności**. W późniejszej części gry gracze będą się **licytować** o te karty. Karty specjalne spełniają **2 funkcje**: po pierwsze, **pozycje kart na torze kolejności** posłużą później do ustalenia kolejności graczy, a po drugie, karta specjalna przedstawia **przywilej**, z którego jej właściciel będzie korzystał podczas **obecnej rundy**.



#### +1 wojenna skrzynia

Wykonując akcję „poboru podatków” gracz otrzymuje 1 dodatkową skrzynię.



## +1 jednostka ryżu

Wykonując akcję „konfiskata ryżu” gracz otrzymuje 1 dodatkową jednostkę ryżu.

## 6 armii

Wykonując akcję „wystawienia 5 armii” gracz może zamiast tego wystawić 6 armii.

## +1 armia w przypadku ataku

Atakujący gracz, który wykonuje akcję „Bitwa / ruch“ (-A- lub -B-) może wrzucić do wieży bitew 1 dodatkową armię.

## +1 armia w przypadku obrony

Broniący się gracz, kiedy jedna z jego prowincji zostanie zaatakowana przez innego gracza wykonującego akcję „Bitwa / ruch“ (-A- lub -B-) może wrzucić do wieży bitew 1 dodatkową armię.

Uwaga: Jeśli na daną akcję wpływa zarówno karta wydarzenia, jak i karta specjalna, najpierw rozpatruje się wydarzenie, a dopiero potem kartę specjalną.

Przykład: Michał pobiera podatki w prowincji Settsu. Settsu gwarantuje mu dochód w wysokości 7 skrzyń. Obecne wydarzenie zmniejsza maksymalny przychód z podatków do 5 skrzyń. Michał posiada jednak w tej rundzie specjalną kartę „+1 wojenna skrzynia”, dlatego otrzyma 1 dodatkową skrzynię, czyli razem 6 skrzyń.



## Planowanie akcji i licytacja kolejności graczy

Wszyscy gracze jednocześnie ustalają w sekrecie, które akcje przydzielić swoim prowincjom.

Aby przydzielić akcję do prowincji, gracz wybiera 1 ze swoich kart prowincji, a następnie umieszcza ją **zakrytą** na polu wybranej akcji na swojej osobistej planszy.

Możliwe do wykonania akcje to:

### Budowa zamku

Gracz odkłada (płaci) 3 skrzynie do banku, a następnie umieszcza w wybranej prowincji żeton zamku.

### Budowa świątyni

Gracz odkłada (płaci) 2 skrzynie i umieszcza w wybranej prowincji żeton świątyni.

### Budowa teatru Nô

Gracz odkłada (płaci) 1 skrzynię i umieszcza w wybranej prowincji żeton teatru Nô.

Należy pamiętać, że budynek – bez względu na to, czy to zamek, świątynia czy teatr – można umieścić jedynie na  **pustym polu budynku**.

Każda prowincja zawiera od 1 do 3 takich pól budynków.

W każdej prowincji może się znajdować co najwyżej jeden budynek danego rodzaju.

Uwaga: W rzadkim przypadku, kiedy gracz nie posiada dostatecznie dużo kart, aby umieścić po 1 na każdym z 10 pól akcji, nieużywane pola pozostawia puste. Te puste pola akcji traktuje się tak, jakby gracz umieścił na nich karty skrzyń.



Akcja:  
Budowa zamku



Akcja:  
Budowa świątyni



Akcja:  
Budowa teatru



Przykład: Gracz buduje świątynię w Aki. Po tej akcji w tej prowincji zostanie jeszcze jedno miejsce, w którym gracz będzie mógł zbudować teatr lub zamek.



Akcja:  
Konfiskata ryżu



Akcja:  
Pobór podatków

## Konfiskata ryżu

Gracz otrzymuje tyle jednostek ryżu, ile wskazuje wybrana przez niego karta prowincji. Aby zaznaczyć ten zysk, gracz przesuwają do przodu swój znacznik na torze zapasów żywności o odpowiednią liczbę pól.

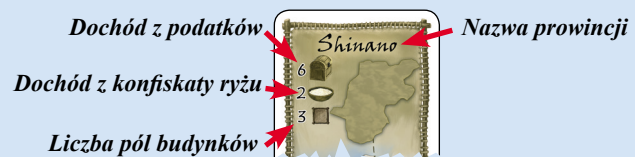
## Pobór podatków

Gracz pobiera z banku tyle wojennych skrzyń, ile wskazuje wybrana przez niego karta prowincji.

Kiedy gracz pobiera podatki lub konfiskuje ryż, w prowincji **może** dojść do powstania.

(Patrz zasady rozpatrywania bitew na stronie 11)

Na każdej karcie prowincji zaznaczono dochód z podatków i konfiskaty ryżu z danej prowincji.



Jeśli **nie dojdzie do powstania** albo powstanie **zostanie stłumione**, w danej prowincji należy umieścić **1 znacznik powstania**.

### Wystawienie 5 armii

Gracz odkłada (płaci) **3 skrzynie** do banku, a następnie umieszcza w wybranej prowincji **5 armii** ze swojej osobistej rezerwy.

### Wystawienie 3 armii

Gracz odkłada (płaci) 2 skrzynie i umieszcza w wybranej prowincji 3 armie.

### Wystawienie 1 armii / ruch

Gracz odkłada (płaci) 1 skrzynię i umieszcza w wybranej prowincji 1 armię.

Dodatkowo, gracz może przesunąć armie z tej prowincji do jednej ze swoich sąsiednich prowincji (gracz nie może atakować innego gracza!).

Ogólna zasada ruchu armii brzmi następująco: gracz może przesunąć do sąsiedniej prowincji dowolną liczbę armii, ale w **każdej prowincji musi pozostać przynajmniej 1 armia**.

Nie ma **żadnego limitu**, co do liczby armii stacjonujących w danej prowincji.

Prowincje połączone **szlakiem morskim** (przerywanymi liniami) uważa się za **sąsiadujące**.

### Bitwa / ruch -A-

Gracz przesuwa armie z wybranej prowincji do innej, sąsiadującej z nią prowincji. Jeśli ta sąsiadująca prowincja nie należy do gracza, który wykonuje ruch (tj. sąsiednia prowincja jest neutralna lub należy do innego gracza), dochodzi do bitwy (patrz zasady rozpatrywania bitew na stronie 11).

Nadal obowiązuje zasada, zgodnie z którą w opuszczanej przez armie gracza prowincji musi pozostać przynajmniej 1 armia.

### Bitwa / ruch -B-

Działa dokładnie w ten sam sposób, co ruch -A-.

Jeśli gracz **nie chce** wykonać konkretnej akcji, **na jej polu umieszcza 1 ze swoich kart skrzyń wojennych**. W takim wypadku należy **zignorować** wszystkie znajdujące się na niej skrzynie.

### Licytacja kolejności graczy

Dodatkowo każdy z graczy musi w **sekreście** wziąć udział w licytacji **kolejności graczy i towarzyszących jej przywilejów**. Aby to zrobić, gracz umieszcza na polu licytacji swojej osobistej planszy jedną z niewykorzystanych kart skrzyń lub kartę prowincji (to będzie jego stawka). Ta karta również musi pozostać zakryta.

O ile to możliwe, gracz musi umieścić po 1 zakrytej karcie na każdym z 11 pól swojej osobistej planszy.

Na każdym polu może się znajdować tylko 1 karta.



Akcja:  
Wystawienie  
5 armii



Akcja:  
Wystawienie  
3 armii



Akcja:  
Wystawienie 1 armii  
/ ruch armii



Przykład:  
Gracze mogą przesuwać armie szlakiem morskim z Shimy do Izu.



Akcja:  
Bitwa / Ruch -A-



Akcja:  
Bitwa / Ruch -B-

Przykład: Podczas tej tury Maciej chciałby zebrać podatki. Jedna z jego prowincji – Settsu – pozwala mu na zebranie 7 skrzyń. Maciej się na to decyduje, umieszcza więc zakrytą kartę prowincji Settsu na polu akcji „poboru podatków” swojej osobistej planszy.



Jednocześnie oznacza to, że podczas tej rundy Maciej nie może już wykonać żadnych innych akcji w Settsu – jej karta została już bowiem przyporządkowana do konkretnej akcji w tej rundzie.

Pole do licytacji

Aki	14	11	2	Hirima	4	4	2	Awa-Shikoku	4	2	2	Awa-Boso	3	4	2	Echigo	5	3	2	
Bingo	11	11	2	Hida	4	4	2	Ise	5	3	2	Izu	6	2	3	Echigo	5	3	2	
Bitchu	11	11	2					Iyo	3	3	2	Karuzo	5	2	3	Kaga	7	3	2	
Bizen	1	1	1					Kii	5	4	2	Musashi	6	3	3	Kazake	4	4	3	
Boku	1	1	1					Settsu	5	3	1	Sagami	3	4	2	Muro	4	2	2	
Iwami	1	1	1					Shima	6	3	1	Shimosa	3	5	3	Neto	5	2	2	
Izumo	1	1	1					Tosa	7	3	1	Suruga	7	2	2	Shimotsuke	6	4	1	
Izumi	2	2	2					Yamato	5	4	2	Totomi	6	2	2	*Hitachi	6	4	1	
*Mimasaka	1	1	1					*Sawaki	6	2	2	*Kai	5	3	1	*Shimano	6	4	1	
*Sanuki	1	1	1					*Owari	6	2	2	*Hitachi	3	4	1	*Echizen	6	4	1	
																	*Wakasa	6	2	2



## ■ Ustalanie wydarzenia

Odkryte karty wydarzeń należy potasować (zależnie od obecnej rundy na stole będą leżeć 2, 3 lub 4 karty). Następnie należy wylosować jedną z nich i umieścić ją odkrytą na planszy, na polu wydarzenia. Ta karta przedstawia wydarzenie, które podczas tej rundy wpłynie na pewne akcje wszystkich graczy.

Pozostałe karty wydarzeń należy odkryć i z powrotem umieścić obok planszy.



(Karty wydarzeń zostały dokładnie opisane na karcie pomocy.)

## ■ Ustalanie kolejności graczy

Gracze ujawniają, jakich kart użyli podczas licytacji o kolejność (odkrywają karty leżące na polach licytacji), i odkładają (płacą) odpowiednią liczbę skrzyń do banku. Jeśli gracz zaliczył kartą prowincji, nic nie płaci.

W kolejności zaliczowanych stawek (tj. gracz, który zaliczył kartą z największą liczbą skrzyń, zaczyna), każdy z graczy wybiera pozycję, którą chce zająć na torze kolejności. Aby to zrobić, po prostu zabiera 1 z leżących na torze **kart specjalnych i zastępuje ją swoją kartą daimyo**. Kiedy wszyscy gracze zabiorą po 1 karcie specjalnej, pozostałe karty specjalne należy na czas tej rundy odłożyć na bok.

Gracze, którzy **licytowali kartą prowincji**, dokonują wyboru karty specjalnej **przed** graczami, którzy **licytowali kartami skrzyń pozbawionymi skrzyń (kartami o wartości 0)**.

**Na samym końcu swojego wyboru dokonują gracze, którzy w ogóle nie licytowali żadną kartą (taka sytuacja może mieć miejsce, jeśli gracz będzie posiadał zbyt mało kart prowincji).**

Jeśli więcej niż 1 gracz **zaliczy tę samą stawkę**, należy potasować karty daimyo remisujących graczy, a potem odkrywać je po kolei, w ten sposób ustalając kolejność wybierania kart specjalnych.

Pozycje zajmowane przez karty daimyo na torze kolejności ustalają kolejność graczy podczas tej rundy (w grze 3- lub 4-osobowej należy zignorować puste pola).

*Uwaga: Licytacja kartą prowincji ma swoje zalety – gracz nie ponosi żadnego kosztu, a jednocześnie będzie mógł wybrać kartę specjalną przed graczami, którzy licytowali kartami skrzyń o wartości 0. Ma też jednak podstawową wadę – inni gracze będą wiedzieć, w której prowincji dany gracz nie wykona podczas tej rundy żadnej akcji.*



*Przykład: Jeśli gracz zabierze kartę specjalną z pierwszego pola, stanie się na czas tej rundy pierwszym graczem.*



*Przykład dla gry 3-osobowej: Podczas tej rundy kolejność graczy wygląda następująco – najpierw czerwony, potem niebieski, a na końcu czarny.*

## ■ Wykonywanie akcji

Leżące u dołu planszy karty akcji wskazują kolejność, według której należy wykonywać poszczególne akcje (tj. najpierw gracze wykonują akcję spod pola 1 itd.).

Aby przejść do kolejnej akcji, **wszyscy** gracze muszą wykonać obecną akcję. Gracze wykonują akcje po kolei, według kolejności pozycji zajmowanych **na torze kolejności**.

**Wszyscy gracze, którzy mają możliwość wykonania danej akcji, muszą ją wykonać.** Jeśli okaże się, że gracz **nie może** wykonać danej akcji albo też może ją wykonać tylko **w części**, podczas tej rundy **całkowicie pomija tę akcję**.

Kiedy wszyscy gracze wykonają daną akcję, należy odkryć następną zakrytą kartę akcji.

Runda dobiega końca, kiedy gracze wykonają wszystkie 10 akcji. Wtedy każdy z graczy zabiera swoją kartę daimyo z toru kolejności i odkłada na bok swoją kartę specjalną. Obecną kartę wydarzenia należy usunąć z gry.

Następnie karty akcji należy potasować – rozpoczyna się kolejna runda.

*Uwaga: Gracze będą odkrywać leżące na polach akcji karty prowincji dopiero w momencie, w którym przyjdzie czas na wykonanie przez nich danych akcji.*

*Gracze będą mogli usunąć karty prowincji ze swoich osobistych plansz dopiero, kiedy wszyscy gracze wykonają wszystkie 10 akcji. Wyjątek: Gdy w wyniku bitwy gracz straci daną prowincję, natychmiast usuwa jej kartę ze swojej planszy i oddaje ją graczowi, który ją zdobył.*



*Kiedy wszyscy gracze wykonają daną akcję, odpowiadającą jej kartę akcji należy odłożyć na bok, a następnie należy odkryć kolejną zakrytą kartę.*

*Uwaga: Po rundzie jesiennej karty daimyo należy pozostawić na torze kolejności do momentu zakończenia rundy zimowej. To oznacza, że podczas zimy obowiązuje ta sama kolejność graczy, co podczas rundy jesiennej.*

Jeśli obecnie zakończoną rundą była runda jesienna, należy odbyć rundę zimową.

## Runda zimowa

Podczas tej rundy gracze muszą zapewnić swoim prowincjom ryż albo zmierzyć się z groźbą chłopskich powstań. Co więcej, podczas tej rundy gracze podliczają punkty.



Tabela zaopatrzenia



Przykład: Podczas tej zimy wszyscy gracze stracą po 3 jednostki ryżu.

Uwaga: Jeśli podczas danej zimy z chłopskimi powstaniami będzie musiało się zmierzyć kilku graczy, gracze będą je rozpatrywać zgodnie z kolejnością z poprzedzającej rundy jesiennej.

### • Zaopatrywanie prowincji w ryż

Najpierw zapasy ryżu graczy ulegają **uszczerpleniu**.

Pozostała w grze **czwarta karta** wydarzenia wskazuje, ile jednostek ryżu straci każdy z graczy. Znaczniki ryżu graczy należy przesunąć w dół na torze zapasów żywności o odpowiednią liczbę pól.

Następnie każdy z graczy musi posiadać **po 1 jednostce ryżu na każdą ze swoich prowincji**. Jeśli gracz **nie posiada** dostatecznie dużo ryżu dla **każdej** prowincji, w jego królestwie może wybuchnąć 1 lub więcej **powstań** (patrz rozpatrywanie bitew na stronie 11).

### • Powstania

Znajdująca się na planszy tabela zaopatrzenia wskazuje, ile powstań wybuchnie, a także jaka będzie ich siła.

Patrz tabela po prawej →

Sąsiad po lewej od gracza, w którego królestwie wybuchają powstania, losuje z ręki tego gracza tyle kart prowincji (nie kart skrzyń!), w **ilu prowincjach według tabeli zaopatrzenia dojdzie do powstań**. To w tych prowincjach dojdzie do powstań (patrz zasady rozpatrywania bitew na stronie 11). Jeśli w królestwie gracza wybuchnie więcej niż 1 powstanie, gracz wybiera, w jakiej kolejności je rozpatrywać.

### • Punktacja

W tym momencie gracze zdobywają punkty zwycięstwa za swoje budynki i prowincje, a także za posiadanie największej liczby budynków danego rodzaju w danym regionie:

Za każdą prowincję .....1 punkt zwycięstwa (PZ)  
 Za każdy budynek .....1 PZ  
 Za największą liczbę zamków w regionie\* .....3 PZ  
 Za największą liczbę świątyń w regionie\* .....2 PZ  
 Za największą liczbę teatrów Nô w regionie\* .....1 PZ

\*W przypadku remisu dwóch graczy, każdy z nich otrzymuje wskazaną premię pomniejszoną o 1.

Za każdy zdobyty punkt zwycięstwa gracze przesuwają swoje znaczniki punktów zwycięstwa o 1 pole do przodu na torze punktacji.

Niezaopatrzone prowincje      Prowincje, w których dojdzie do powstań      Dodatkowe armie chłopskie do wieży

1	1	1	1
2	1	2	2
3-4	2	2	2
5-6	2	3	3
7+	3	3	3

3-4      2      2

Przykład: Marcin kontroluje 9 prowincji, ale podczas tej zimy ma do dyspozycji tylko 6 jednostek ryżu. To oznacza, że 3 z jego prowincji nie zostaną zaopatrzone (lewa kolumna tabeli). To z kolei oznacza, że w 2 prowincjach (środkowa kolumna) wybuchną powstania. Gracz po lewej od Marcina losuje z jego ręki 2 karty prowincji.

W tych 2 prowincjach dojdzie do powstań. Marcin zabiera swoje armie z ogarniętej powstaniem prowincji (prowincje rozpatruje się pojedynczo) i wrzuca je do wieży wraz z 1 chłopską armią za każdy znacznik powstania w prowincji oraz, w tym przypadku, 2 dodatkowymi chłopskimi armiami (prawa kolumna tabeli).

Po pierwszych 4 rundach należy odkryć 4 nowe karty wydarzeń, wszystkie znaczniki ryżu należy przesunąć na pole 0, a z prowincji należy usunąć wszystkie znaczniki powstań.

Następnie gracze odbędą cztery kolejne rundy (wiosnę, lato, jesień i zimę). Gra zakończy się drugą, ostateczną rundą punktacji.

Po 4 rundach należy odkryć 4 nowe karty wydarzeń, usunąć wszystkie znaczniki powstań i cofnąć znaczniki ryżu na pole 0.



## Ogólne zasady wieży bitew

Wszystkie bitwy przeprowadza się z użyciem wieży bitew.

Gracz bierze **wszystkie uczestniczące w bitwie armie** (kolorowe sześciany atakującego i obrońcy) i wrzuca je do wieży wraz **ze wszystkimi sześcianami leżącymi** na początku bitwy **na tacce wieży**. W efekcie rzutu część sześcianów pozostanie w wieży, a część z tych, które znajdowały się w środku, wypadnie na tackę – w ten sposób zostanie ustalony wynik bitwy.

Wieży nigdy nie można naumyślnie opróżniać (wyjątek stanowi koniec gry!). Wszystkie sześciany, które w trakcie gry przypadkowo wypadną z wieży, należy pozostawić na tacce. Te sześciany należy wrzucić z powrotem do wieży podczas następnej bitwy.

### Kiedy dochodzi do bitwy?

Do bitwy dochodzi w następujących sytuacjach:

- **Gracz kontra gracz** – Gracz przesuwa swoje armie do prowincji innego gracza (tj. do prowincji zawierającej armie innego gracza).
- **Gracz kontra neutralna prowincja** – Gracz przesuwa swoje armie do prowincji, w której nie znajdują się żadne armie (taka prowincja nie należy do żadnego z graczy, uważa się ją za neutralną).
- **Chłopi buntują się przeciwko graczowi (powstanie)**  
Powstanie w prowincji gracza może wybuchnąć w 2 przypadkach:
  - **Pobór podatków / ryżu** – Gracz pobiera podatki lub ryż z prowincji, w której znajduje się już przynajmniej 1 znacznik powstania;
  - **Braki żywności podczas zimy** – Zimą gracz nie jest w stanie zapewnić ryżu wszystkim swoim prowincjom.

### Uczestnicy bitwy

#### Gracz kontra gracz lub neutralna prowincja

Atakujący gracz zawsze wykorzystuje w bitwie wszystkie armie, które przesunął do danej prowincji.

**Obrońca** dodaje **wszystkie swoje armie** ze spornej prowincji.

Jeśli prowincja jest **neutralna**, do wieży należy wrzucić **1 chłopską armię** z ogólnej rezerwy.

Co więcej, jak w przypadku każdej bitwy, do wieży należy również wrzucić **wszystkie armie znajdujące się na tacce wieży**.

#### Chłopi buntują się przeciwko graczowi (powstanie)

Gracza uważa się za obrońcę, w bitwie wezmą udział jego wszystkie armie z ogarniętej powstaniem prowincji.



*Uwaga: Aby zaatakować gracza musi posiadać przynajmniej 2 armie w prowincji, z której ma nastąpić atak: jedną musi przesunąć do atakowanej prowincji, a drugą pozostawić we własnej prowincji.*

*Uwaga: Chłopskich armii (zielonych sześcianów) **nigdy** nie umieszcza się na planszy!*

*Kiedy chłopskie armie wygrają bitwę, usuwa się je z tacki i odkłada z powrotem do ogólnej rezerwy.*

Co więcej, za każdy znacznik powstania znajdujący się w danej prowincji w czasie buntu do bitwy dołączy 1 chłopska armia z ogólnej rezerwy.

### Powstania w czasie zimy

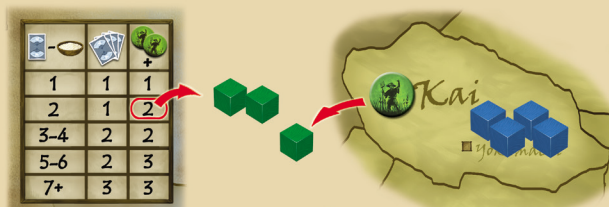
Jeśli powstanie wybuchnie podczas rundy zimowej, do bitwy dołączą również dodatkowe chłopskie armie, których dokładna liczba będzie wynikać ze znajdującej się na planszy tabeli zaopatrzenia.

Podobnie jak w przypadku zwykłych bitew, do wieży należy również wrzucić wszystkie armie znajdujące się na tacce wieży.



*Przykład: Marcin pobiera podatki w Mikawie. W tej prowincji znajdują się już 2 znaczniki powstania. Chłopi się buntują. Marcin wrzuca do wieży swoje 4 armie z Mikawy wraz z 2 chłopskimi armiami i wszystkimi armiami znajdującymi się na tacce. Jeśli Marcin wygra bitwę, zatrzyma tę prowincję i umieści na niej kolejny znacznik powstania.*

*Przykład: Zimą Michałowi brakuje 2 jednostek ryżu. W losowy sposób ustalono, że powstanie wybuchnie w jego prowincji Kai. Do bitwy dołączają 3 chłopskie armie (2 z tabeli zaopatrzenia i jeszcze jedna z uwagi na znajdujący się w prowincji znacznik powstania).*



*Uwaga: Jeśli obrońca wygrał wyłącznie dzięki chłopskim armiom to bitwę uważa się za nierozstrzygniętą.*

### Wynik i efekty bitwy

Aby ustalić wynik bitwy, należy policzyć atakujące i broniące się armie, które wypadły na tacę wieży. **Strona, która posiada więcej armii na tacce, zostaje zwycięzcą. Armii, które nie brały udziału w bitwie, nie bierze się pod uwagę – należy je pozostawić na tacce do następnej bitwy.**

### Gracz kontra gracz lub neutralna prowincja

Jeśli w broniącej się prowincji nie ma żadnych znaczników powstania, wszystkie chłopskie armie na tacce dodaje się do armii obrońcy, bronią one prowincji i przyjmują obrażenia (po bitwie z udziałem chłopów, wszystkie zielone sześciiany z tacki należy odłożyć do ogólnej rezerwy; jeśli chłopci nie brali udziału w bitwie, zielone sześciiany pozostają na tacce).

**Strona posiadająca w sumie mniej armii na tacce zostaje pokonana**, wszystkie walczące dla niej armie należy usunąć z tacki i odłożyć do odpowiednich rezerw. Zwycięzca, mimo wygranej, również ponosi straty: traci tyle armii, ile straciła przegrywająca strona (również odkłada je do swojej rezerwy). Pozostałe armie zwycięzcy należy umieścić w prowincji, o którą toczyła się bitwa. Zwycięzca zatrzymuje lub zabiera (zależnie od jego roli w bitwie) kartę tej prowincji. **Jeśli bitwa pozostaje nierozstrzygnięta, należy usunąć z tacki wszystkie armie obu stron i odłożyć je do odpowiednich rezerw.** Następnie należy usunąć ze spornej prowincji wszystkie budynki, armie i znaczniki powstania, a kartę samej prowincji odłożyć na stos.

### Chłopi buntują się przeciwko graczowi (powstanie)

Jeśli chłopci wygrają albo też bitwa pozostanie nierozstrzygnięta, należy usunąć z tacki wszystkie armie obu stron i odłożyć je do odpowiednich rezerw. Następnie należy usunąć ze zbuntowanej prowincji wszystkie budynki i znaczniki powstania, a kartę samej prowincji odłożyć na stos. Jeśli gracz wygra, usuwa z tacki i odkłada do swojej rezerwy tyle armii, ile chłopskich armii zostało pokonanych. Pozostałe armie gracz umieszcza w prowincji, o którą toczyła się bitwa. Pokonane chłopskie armie należy odłożyć do ogólnej rezerwy. Jeśli gracz wygrał bitwę z chłopami, którzy zbuntowali się wskutek poboru podatków lub ryżu, w prowincji należy umieścić znacznik powstania.



*Przykład: Niebieski gracz przesuwa 4 armie z Shinano do Kozuke, prowincji, której właścicielem jest żółty gracz. Dochodzi do bitwy. Wszystkie atakujące armie (4 niebieskie) i wszystkie broniące się armie (3 żółte) zostają razem wrzucone do wieży. Na tacę wypadają 3 niebieskie armie, 1 żółta i 1 zielona (chłopska).*

*W Kozuke nie ma żadnych znaczników powstania, dlatego chłopci trzymają stronę broniącego się żółtego gracza. Mimo to, wygrywa niebieski (3:2). Żółtą armię, zieloną armię i 2 niebieskie armie należy odłożyć do odpowiednich rezerw. Pozostałą zwycięską niebieską armię należy umieścić w Kozuke.*

*Niebieski gracz otrzymuje od żółtego gracza kartę prowincji Kozuke.*



*Uwaga: Kiedy prowincja zmienia właściciela, należy natychmiast przekazać nowemu właścicielowi jej kartę, nawet jeśli spoczywała ona na osobistej planszy poprzedniego właściciela.*

## Koniec gry

Gra kończy się ostatecznym przyznaniem punktów po drugiej rundzie zimowej. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający więcej wojennych skrzyń.

# Przebieg rozgrywki



## Przygotowanie

### 1. Segregacja kart prowincji (strona planszy / 3 graczy)

### 2. Rozdanie elementów graczy – Każdy pobiera:

- osobistą planszę, kartę daimyo i 62 armie
- skrzynie: 18 przy 3 graczach  
15 przy 4 graczach  
12 przy 5 graczach
- 1 zestaw kart wojennych skrzyń (o wartościach 0-4)

### 3a. Zajęcie prowincji początkowych

- Przydzielenie grup armii do 9 prowincji (3 graczy)
- Przydzielenie grup armii do 8 prowincji (4 graczy)
- Przydzielenie grup armii do 7 prowincji (5 graczy)

### 3b. Zajęcie prowincji zgodnie z przykładowym ustawieniem planszy (patrz poniżej)

### 4. Przygotowanie wieży: wrzucie 7 armii za każdego gracza i 10 armii chłopskich (sześciacy, które wypadną, należy odłożyć do odpowiednich rezerw)

### 5. Losowanie 4 kart wydarzeń

## Przebieg rundy

### 1. Wiosna

Wykładanie kart akcji
Wykładanie kart specjalnych
Planowanie akcji i licytacja kolejności graczy
Ustalanie wydarzenia
Ustalanie kolejności graczy
Wykonywanie akcji

### 2. Lato – tak jak wiosna

### 3. Jesień – tak jak wiosna

### 4. Zima

- Utrata ryżu / potencjalne powstania
- Przyznawanie punktów zwycięstwa
- Usuwanie znaczników powstań
- Losowanie 4 nowych kart wydarzeń
- Przesunięcie znaczników ryżu na pole 0

### 5. Koniec roku / Po drugim roku koniec gry

## Przykładowe ustawienie planszy

Z tego przykładowego ustawienia planszy należy korzystać wraz ze słoneczną stroną planszy. Początkującym graczom zaleca się korzystać zarówno z tej strony planszy, jak i tego początkowego ustawienia.

Po lewej stronie tabeli znajduje się nazwa prowincji, a po prawej liczba armii, które należy w niej umieścić.

Każdy z graczy pobiera odpowiadające swoim prowincjom karty prowincji (należy pamiętać, aby zwrócić uwagę na symbol planszy!).

Gracz A		Gracz B		Gracz C	
Prowincja	#armii	Prowincja	#armii	Prowincja	#armii
Suruga	5	Yamato	5	Bizen	5
Mino	4	Echizen	4	Omi	4
Tamba	4	Shimotsuke	4	Hida	4
Musashi	3	Shimosa	3	Etchu	3
Harima	3	Ise	3	Hoki	3
Izu	2	Hitachi	2	Bitchu	2
Owari	2	Awa-Shikoku	2	Bingo	2
Sagami	2	Kaga	2	Settsu	2
Tajima	2	Kii	2	Shinano	2

## Przykładowe ustawienie planszy dla 3 graczy

Gracz A		Gracz B		Gracz C		Gracz D	
Prowincja	#armii	Prowincja	#armii	Prowincja	#armii	Prowincja	#armii
Yamato	5	Kozuke	5	Mimasaka	5	Kai	5
Awa-Shikoku	4	Hida	4	Wakasa	4	Musashi	4
Kaga	4	Ise	4	Awa-Boso	4	Mino	4
Omi	3	Echizen	3	Harima	3	Mikawa	3
Tamba	3	Shinano	3	Bitchu	3	Bingo	3
Kii	2	Etchu	2	Hoki	2	Aki	2
Settsu	2	Shimotsuke	2	Tajima	2	Totomi	2
Noto	2	Shima	2	Kazusa	2	Sagami	2

## dla 4 graczy

Gracz A		Gracz B		Gracz C		Gracz D		Gracz E	
Prowincja	#armii	Prowincja	#armii	Prowincja	#armii	Prowincja	#armii	Prowincja	#armii
Sagami	5	Shimotsuke	5	Mino	5	Hoki	5	Yamato	5
Mimasaka	4	Echizen	4	Hida	4	Shinano	4	Kaga	4
Harima	4	Tamba	4	Iyo	4	Bingo	4	Kii	4
Kazusa	3	Shimosa	3	Owari	3	Echigo	3	Shima	3
Izu	3	Kozuke	3	Totomi	3	Aki	3	Omi	3
Awa-Boso	2	Hitachi	2	Mikawa	2	Izumo	2	Ise	2
Bizen	2	Wakasa	2	Tosa	2	Etchu	2	Noto	2

## dla 5 graczy



Karta wydarzenia spełnia 2 funkcje.

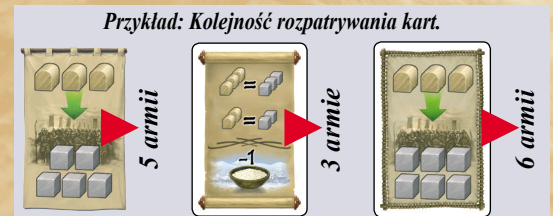
Jej górna część zawiera zasady modyfikujące którąś z akcji podczas obecnej rundy.

Jej dolna część wskazuje liczbę jednostek ryżu, którą każdy z graczy straci podczas zimy.

Wszystkie 4 karty wydarzeń zostają odkryte na początku roku, dlatego gracze mają możliwość wzięcia ich pod uwagę, kiedy będą przygotowywać swoje plany. Dzięki temu nie są zdani na pastwę losu.

Oprócz wydarzeń, na akcje graczy wpływają również karty specjalne.

Z tego względu kolejność wprowadzania modyfikacji akcji jest ważna: najpierw swój efekt wywiera wydarzenie, a dopiero później karta specjalna.



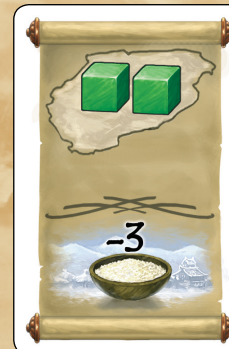
Kiedy w prowincji zostanie zbudowany teatr Nô, usuń z niej 1 znacznik powstania.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 5 jednostek



Kiedy w prowincji zostanie zbudowany teatr Nô, usuń z niej 1 znacznik powstania.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 7 jednostek



Kiedy prowincja neutralna zostanie zaatakowana, należy umieścić w wieży 2 armie chłopskie.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 3 jednostki



Kiedy prowincja z zamkiem zostanie zaatakowana, obrońca wrzuca do wieży 1 dodatkową armię ze swojej rezerwy.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 2 jednostki



Kiedy prowincja z zamkiem zostanie zaatakowana, obrońca wrzuca do wieży 1 dodatkową armię ze swojej rezerwy.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 6 jednostek



Podczas tej rundy nie można atakować prowincji ze świątyniami.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 3 jednostki



Wykonując akcję „poboru podatków”, gracz otrzyma maksymalnie 5 skrzyń, nawet jeśli karta prowincji wskazuje ich większą liczbę.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 0 jednostek



Wykonując akcję „poboru podatków”, gracz otrzyma minimalnie 6 skrzyń, nawet jeśli karta prowincji wskazuje ich mniejszą liczbę.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 2 jednostki



Podczas tej rundy nie można atakować prowincji ze świątyniami.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 4 jednostki



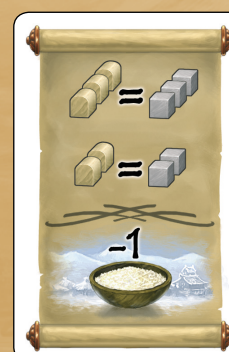
Wykonując akcję „konfiskata ryżu”, gracz otrzyma minimalnie 4 jednostki ryżu, nawet jeśli karta prowincji wskazuje ich mniejszą liczbę.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 3 jednostki



Wykonując akcję „konfiskata ryżu”, gracz otrzyma maksymalnie 3 jednostki ryżu, nawet jeśli karta prowincji wskazuje ich większą liczbę.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 4 jednostki



Wykonując akcję „wystawienia 6 (lub 3) armii”, gracz wystawi tylko 3 (lub 2) armie.

Liczba jednostek ryżu tracona podczas zimy: 1 jednostka