RISING SUN

UM JOGO DE ERIC M. LANG

ARTE DE ADRIAN SMITH



Sumário

INTRODUÇÃO 02
Objetivo 02
COMPONENTES DO JOGO. 03
CONCEITOS BÁSICOS. 05
O Tabuleiro 05
Escudos dos Clãs 06
Miniaturas 06
Cartas de Estação 07
Honra 07
Negociação 08
PREPARAÇÃO 08
Organize o seu Clã 08
Organize os Kami 09
Organize os Baralhos das Estações 09
Últimos Ajustes 09
DESENVOLVIMENTO DAS ESTAÇÕES 10
PREPARAÇÃO DA ESTAÇÃO 10
Preparação para a Guerra 10
Organize as Cartas de Estação 11
Receita Sazonal 11
Libertação de Reféns. 11
CERIMÔNIA DO CHÁ 11
Efeitos de uma Aliança 12
FASE POLÍTICA 13
Turnos de Mandado 13
Recrutar 14
Comandar 15
Treinar 16
Colher 17
Trair 18
Turnos dos Kami 19
FASE DE GUERRA 20
Resolução de Batalhas 22
Seppuku 22
Capturar Refém 22
Contratar Ronin 23
Resultado da Batalha 23
Poetas Imperiais 23
Indenizações de Guerra 24
LIMPEZA SAZONAL 25
INVERNO - FIM DO JOGO 25
OS CLÃS 26
CRÉDITOS 27
RESUMO DAS REGRAS 28

INTRODUÇÃO

Os grandes Kami, já esquecidos, retornaram do mundo subterrâneo, irritados com as decisões do Shōgun atual do Império.

No início da primavera no Grande Ano Novo, os Kami reuniram seus clãs sagrados em torno de uma única missão: retomar as terras de Nippon e restaurar suas honoráveis tradições espirituais.

Contudo, devido às próprias tradições valorosas, cada clã tem seus próprios planos para essa grande restauração, o que iniciará uma poderosa guerra diplomática abrangendo oito províncias.

Alianças serão formadas, traições serão inevitáveis, e a honra terá altos e baixos. Mandados políticos serão instaurados e guerras devastadoras serão travadas, mas a vitória em cada etapa virá por meio da habilidade e esperteza nas negociações.

Apenas um clã sairá vencedor quando o inverno bater às portas.

Você, honorável Shōgun, lidera um desses notáveis clãs. Será que você terá a força da honra, da virtude e de espírito, além da maestria necessária para alcançar essa promessa antiga?



OBJETIVO

Rising Sun é um jogo de tabuleiro para 3 a 5 jogadores ambientado no lendário Japão feudal. Os jogadores competem para levar seu Clã à vitória por meio do acúmulo de Pontos de Vitória ao longo das Estações. Eles vão formar e quebrar alianças, realizar ações políticas, adorar os deuses, personalizar seus clãs e posicionar suas miniaturas no Japão. Os Pontos de Vitória podem ser obtidos de diferentes maneiras, desde a vitória em batalhas ou a colheita em províncias favoráveis até o uso de Virtudes acumuladas pelo seu Clã. Quando o Inverno chegar, o jogador com mais pontos governará a Terra do Sol Nascente!

COMPONENTES DO JOGO



5 Escudos de Clã



1 Tabuleiro



7 Peças de Santuário



10 Peças de Mandado Político



21 Cartas de Estação Básicas *(7 por Estação)*



5 Tabuleiros de Política/Guerra



24 Marcadores de Província em Guerra *(8 por Estação)*



15 Cartas de Estação do Conjunto do Bule *(5 por Estação)*



15 Cartas de Estação do Conjunto do Cavaleiro *(5 por Estação)*



15 Cartas de Estação do Conjunto da Arcada *(5 por Estação)*



5 Marcadores de Aliança



20 Marcadores de Fortaleza *(4 por Clã)*



20 Marcadores de Ronin



8 Marcadores de Número da Guerra



65 Moedas de Plástico



10 Marcadores de Clã (2 por Clã)



10 Miniaturas do Clã do Bonsai
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Miniaturas do Clã da Carpa
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Miniaturas do Clã da Libélula
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Miniaturas do Clã da Lótus
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Miniaturas do Clã da Tartaruga
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)





8 Miniaturas de Monstro



5 Bases Gigantes de Monstro *(1 por Clã)*



15 Bases Brancas de Shinto



5 Bases Pretas de Daimyo



15 Bases Grandes de Monstro *(3 por Clã)*

4 - LIVRO DE REGRAS

CONCEITOS BÁSICOS

O Tabuleiro

Mapa
O centro do tabuleiro mostra o Mapa do Japão, que é onde ocorre a maior parte dos conflitos do jogo.

Indicador de Honra
Esses espaços são usados para indicar a Honra relativa entre os Clãs. Um Clã com o marcador acima do de outro Clã tem mais Honra.

Espaços de Santuário
No início de cada partida, 4 peças de Santuário aleatórias são colocadas nesses espaços. Elas representam os Santuários aos quais os Shinto podem ir para adorar os diferentes Kami.

Espaços de Mandados Políticos
No seu turno, os jogadores colocarão os Mandados Políticos escolhidos nesses espaços, indo da esquerda para a direita.

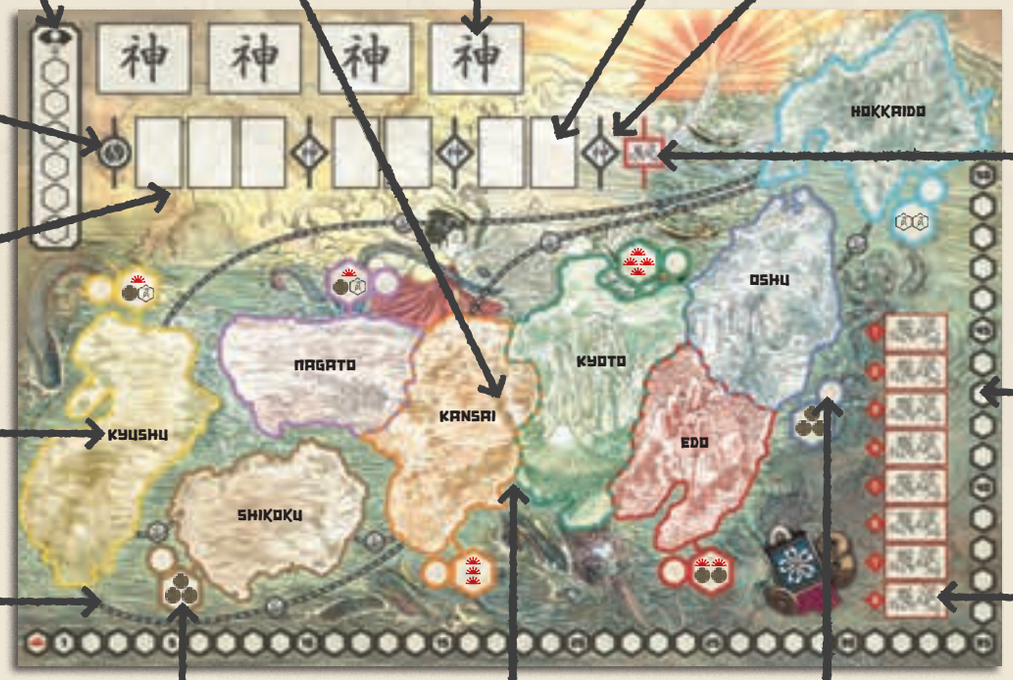
Símbolos de Turno dos Kami
Sempre que a Fase Política chegar a um desses símbolos, um Turno dos Kami ocorre, e cada Santuário é resolvido em ordem, da esquerda para a direita.

Símbolo da Cerimônia do Chá
Cada uma das Estações começa com uma Cerimônia do Chá, onde Alianças são formadas.

Indicador Político
Esses espaços e símbolos indicam os Turnos em cada Fase Política.

Províncias
O Mapa é dividido em 8 Províncias diferentes, delineadas por linhas grossas e coloridas. A Província pode ser ocupada por Miniaturas e Fortalezas.

Rotas Navais
Estas linhas conectam certas Províncias no Mapa. Miniaturas podem se mover entre duas Províncias conectadas por uma Rota Naval como se fossem adjacentes.



Símbolo da Fase de Guerra
Quando a Fase Política chegar a esse símbolo, ela acaba, dando início à Fase de Guerra.

Indicador de Pontos de Vitória
Esses espaços são usados para indicar os Pontos de Vitória (ou PV) de cada Clã ao longo da partida. *Se um Clã passar do espaço 50, mova o marcador dele de volta ao espaço 1 e o vire de cabeça para baixo para se lembrar se somar 50 PV à sua pontuação.*

Espaços de Província em Guerra
No início de cada Estação, as Batalhas que irão ocorrer na Fase de Guerra são sorteadas, colocando nesses espaços um certo número de marcadores de Província em Guerra da Estação correspondente.

Recompensas
Estes hexágonos, vinculados à Província, mostram qual Recompensa ela concede quando um jogador realiza uma Colheita bem-sucedida nela. Elas podem ser diversas combinações de Moedas, Pontos de Vitória e/ou marcadores de Ronin.

Fronteiras
Se duas Províncias forem consideradas adjacentes, isso estará indicado por uma linha de Fronteira bicolor que as separa. Miniaturas podem se Mover entre Províncias adjacentes cruzando essas Fronteiras.

Espaços de Número da Guerra
Cada Província tem um espaço para se colocar um marcador de Número da Guerra, como lembrete de que uma Batalha vai ocorrer na Estação e qual a ordem em que ocorrerá a Guerra.

Escudos dos Clãs

Cada um dos Clãs tem o seu próprio Escudo do Clã que mostra todas as suas informações relevantes. Lembre-se de que nada deve ficar escondido atrás do Escudo durante a Fase Política. Na Fase de Guerra, apenas os lances dos jogadores ficam escondidos atrás dos Escudos.

Habilidade do Clã
Cada Clã tem uma habilidade exclusiva que fica ativa durante toda a partida.

Ranque Inicial de Honra
Este número indica a posição relativa de cada Clã no Indicador de Honra durante a preparação do jogo.



Receita Sazonal
Os jogadores começam cada Estação apenas com o número de Moedas indicado em seu Escudo do Clã.

Província Natal
Cada Clã começa o jogo com um Daimyo, um Bushi e uma Fortaleza na Província Natal indicada.

Miniaturas do Clã
Esta seção serve para lembrar aos jogadores sobre as diferentes particularidades das Miniaturas do Clã.

Bônus de Fim do Jogo
Este é um lembrete dos bônus em PV que os jogadores ganham no fim do jogo por coletarem o maior número possível de marcadores de Província em Guerra de Províncias diferentes.

Miniaturas

Cada Clã tem 10 miniaturas: 1 Daimyo, 3 Shinto e 6 Bushi. Elas são mantidas em uma Reserva próximas ao Escudo do Clã enquanto não estiverem sendo utilizadas, e voltam para ela quando são mortas.

Todas as miniaturas no jogo têm 1 de Força, a menos que algo diga o contrário em uma carta de Estação que o jogador tenha adquirido.

Para distinguir mais facilmente entre as diferentes Miniaturas do Clã, coloque uma base preta em cada Daimyo e bases brancas em todos os Shinto.



Bushi – Estes são os seus soldados rasos. Eles não têm nenhuma habilidade especial. Ainda que cada Clã tenha dois moldes diferentes para seus Bushi, eles funcionam exatamente da mesma forma.



Shinto – Estes guerreiros espirituais podem lutar como qualquer Bushi, mas eles possuem uma habilidade especial: quando Alistados, você pode optar por enviá-los para adorar um Kami em vez de mantê-los no Mapa.



Daimyo – Este é o líder das suas forças e é a sua miniatura mais confiável. Ele não pode ser capturado por outros jogadores e não pode ser removido do Mapa por uma ação de Trair. Ele também é imune a outros efeitos especiais, tais como a habilidade de um Monstro de matar uma miniatura automaticamente.

6 - Livro de Regras



Monstros – Essas criaturas lendárias podem ser adicionadas ao seu Clã com a ação de *Treinar*. Ao serem adquiridas, coloque nelas uma base da cor do seu Clã. O Monstro é imediatamente Alistado para uma de suas Fortalezas e faz parte do seu Clã até o fim do jogo. Se ele for morto, ele volta para a sua Reserva. Não há limite para o número de Monstros que um Clã pode ter (mesmo que as bases da cor do Clã acabem). Cada Monstro tem uma habilidade especial descrita na sua carta de Estação (*a Força deles é 1, a menos que algo diga o contrário*).

Cartas de Estação

As cartas de Estação se dividem em 3 Estações: Primavera, Verão e Outono, trazendo diferentes habilidades para os Clãs que as adquirirem.



Cartas de Estação Básicas não têm um símbolo especial no verso. Isso indica que elas devem estar presentes em todas as partidas.



Cada um dos Conjuntos de cartas de Estação tem um símbolo especial no verso que o identifica. A cada partida, os jogadores escolherão (ou selecionarão aleatoriamente) 1 Conjunto de cartas de Estação para juntar às cartas Básicas.



Custo em Moedas
Isto indica quantas Moedas o jogador deve gastar para adquirir a carta.

Tipo
Isto indica o tipo da carta.

Habilidade
Cada carta de Estação concede ao jogador uma habilidade diferente que é indicada aqui.

Os tipos de cartas são:



◀ **Aperfeiçoamento** (verde) – Essas cartas são habilidades que melhoram o seu Clã, concedendo habilidades especiais às suas miniaturas ou às suas ações.



Virtude (azul) – Essas cartas permitem que você obtenha Pontos de Vitória ou outros benefícios acionados por condições específicas. ▶



◀ **Monstro** (marrom) – Essas cartas dão ao seu Clã uma miniatura de Monstro com uma habilidade exclusiva.



Melhoria de Guerra (vermelha) – Essas cartas concedem benefícios especiais que são acionados no início de cada Fase de Guerra. ▶



◀ **Melhoria Invernal** (azul-claro) – Essas cartas concedem Pontos de Vitória extras, acionados por condições específicas no fim do jogo.

Honra

A Honra é um elemento palpável em *Rising Sun*. Quanto mais Honra, mais você terá vantagens, enquanto uma Honra baixa pode gerar alianças com os elementos sombrios do mundo. Porém, acima de tudo, a Honra decide todas as disputas.

O Indicador de Honra () no canto esquerdo do tabuleiro é usado para ranquear os Clãs em termos de Honra. O Clã que tiver o seu marcador no topo do Indicador de Honra é o que tem mais Honra, enquanto o Clã com o marcador mais embaixo é o que tem menos Honra. Se o marcador de um Clã estiver acima de outro, ele tem mais Honra. Se o marcador de um Clã estiver abaixo de outro, ele tem menos Honra.

O aspecto mais crucial da Honra é o seguinte:

Sempre que houver um empate, o jogador empatado com mais Honra vence.

Ela decide todos os desempates, seja na comparação de Força em uma Província durante uma Colheita ou Batalha, na comparação de Força em um Santuário durante o Turno dos Kami, ou na comparação de Moedas em uma Vantagem de Guerra durante uma Batalha. Se os jogadores estiverem empatados, confira a Honra dos jogadores empatados. Aquele que estiver mais alto no Indicador de Honra vence a disputa.

Se houver qualquer conflito na execução de uma habilidade, o jogador envolvido com Honra mais alta decide qual habilidade será ativada primeiro.

GANHANDO E PERDENDO HONRA

Diversas ações podem fazer com que um jogador ganhe ou perca Honra. A Honra é sempre relativa entre os Clãs, de modo que dois Clãs nunca podem ocupar o mesmo espaço no Indicador de Honra.

Sempre que um Clã ganhar Honra, mova o marcador dele 1 espaço para cima no Indicador de Honra e, ao mesmo tempo, mova o marcador que estava acima dele 1 espaço para baixo. Se um Clã já estiver no topo do Indicador de Honra, ganhar Honra não terá nenhum efeito.



◀ *EXEMPLO: O Clã da TARTARUGA ganhou Honra, então o seu marcador subiu, enquanto o marcador da LÓTUS, que estava logo acima, desceu.*

Sempre que um Clã perder Honra, mova o marcador dele 1 espaço para baixo no Indicador de Honra e, ao mesmo tempo, mova o marcador que estava abaixo dele 1 espaço para cima. Se um Clã já estiver na base do Indicador de Honra (desconsiderando espaços vazios), perder Honra não terá nenhum efeito.



▶ *EXEMPLO: O Clã da LÓTUS perdeu Honra, então o seu marcador desceu, enquanto o marcador da LIBÉLULA, que estava logo abaixo, subiu.*

NEGOCIAÇÃO

Em *Rising Sun*, os jogadores são encorajados a usarem diplomacia, negociação e até suborno para realizarem os seus planos.

Os jogadores podem negociar a qualquer momento do jogo, seja com um Aliado ou com um Inimigo. Por exemplo:

"Eu não entrarei em Kyoto nesta Estação se você não se meter em Hokkaido."

"Nesta Batalha, deixa a ação de Contratar Ronin pra mim que eu deixo Capturar Refém para você."

Porém, lembre-se sempre de que nenhum trato tem de ser cumprido. Os jogadores são livres para quebrarem suas promessas a qualquer momento, sob a provável penalidade de não conseguirem mais negociar com os outros jogadores. Acordos podem ser firmados em segredo, sem que os demais jogadores saibam o que foi negociado.

Subornos, ou "amostras de amizade", só podem ser oferecidos durante a Cerimônia do Chá e a Fase Política, mas não durante a Fase de Guerra. Os jogadores podem dar Moedas e marcadores de Ronin de sua Reserva para outros jogadores para tentar convencê-los a fazer algo. Por exemplo:

"Eu dou 2 Moedas para você se Aliar a mim nesta Estação."

"Se você jogar Colher agora, eu dou para você metade dos Ronin que eu receber na minha Colheita."

Novamente, lembre-se de que esses acordos não precisam ser cumpridos.

8 - LIVRO DE REGRAS

PREPARAÇÃO

ORGANIZE O SEU CLÃ

1 - Primeiramente, cada jogador escolhe um dos Clãs disponíveis e coloca um dos **Escudos de Clã** diante de si com um **tabuleiro de Política/Guerra** atrás dele (com o lado da Política voltado para cima).

Todos os materiais e miniaturas de Clãs que não forem escolhidos são devolvidos à caixa do jogo.

ORDEM À MESA

É importante que os jogadores sentem em torno da mesa na ordem correta, de acordo com o Ranque Inicial de Honra do Clã que escolherem (conforme indicado nos Escudos dos Clãs). O Clã com o número mais baixo no Ranque Inicial de Honra será o primeiro a jogar. O Clã com o próximo Ranque deve se sentar à sua esquerda, e assim por diante. Assim, conforme o jogo prosseguir no sentido horário, ele começará com o Clã com o número mais baixo no Ranque Inicial de Honra e prosseguirá em ordem ascendente ao redor da mesa. Observe que a posição à mesa (e, portanto, a ordem de jogo) permanecerá a mesma ao longo da partida.

***EXEMPLO:** Em uma partida com 5 jogadores, a posição à mesa no sentido horário deve ser CARPA, LÓTUS, TARTARUGA, LIBÉLULA e BONSAI.*

2 - Coloque 1 dos seus **marcadores de Clã** no primeiro espaço ( ) do **Indicador de Pontos de Vitória** no tabuleiro.

3 - O outro marcador de Clã é colocado no **Indicador de Honra**. O espaço em que ele é colocado depende do **Ranque Inicial de Honra** do seu Clã. O Clã com Ranque de número mais baixo vai no espaço mais alto. Abaixo dele vai o Clã com o próximo Ranque Inicial de Honra mais baixo, e assim por diante. Não devem restar espaços vazios entre os marcadores de Clã, ainda que possam restar espaços vazios na base, dependendo do número de jogadores. ***Exemplo:** Em uma partida com 5 jogadores, a ordem inicial no Indicador de Honra seria CARPA, LÓTUS, TARTARUGA, LIBÉLULA e BONSAI.*

4 - Pegue as miniaturas do **Daimyo**, dos **3 Shinto** e dos **6 Bushi** do seu Clã e coloque uma base de plástico preta no Daimyo e bases brancas nos Shinto, para facilitar a identificação. Mantenha suas miniaturas próximas ao Escudo do Clã, à vista de todos. Essa área é a sua Reserva.

5 - Pegue todas as **bases de plástico** da cor do seu Clã e as mantenha ao seu alcance. Elas serão usadas se você adquirir Monstros.

6 - Pegue os **4 marcadores de Fortaleza** e o **marcador de Aliança** do seu Clã e os mantenha ao seu alcance.

7 - **Província Natal:** Cada jogador pega 1 miniatura de Daimyo, 1 miniatura de Bushi e 1 marcador de Fortaleza e os coloca no tabuleiro, dentro da sua Província Natal (conforme indicado no Escudo do Clã).

Organize os Kami

8 – Embaralhe as 7 peças de Santuário voltadas para baixo. Compre **4 peças de Santuário** e as coloque voltadas para cima nos Espaços de Santuário no tabuleiro, da esquerda para a direita. *Para a primeira partida, recomendamos usar, nesta ordem, Amaterasu, Fujin, Hachiman e Tsukuyomi.* As 3 peças restantes são devolvidas à caixa do jogo.

Organize os Baralhos das Estações

9 – Pegue as **cartas de Estação Básicas** e as coloque voltadas para baixo próximas ao tabuleiro, criando 3 baralhos separados: Primavera, Verão e Outono.

Os jogadores devem decidir qual **Conjunto de Cartas de Estação** desejam usar na partida. O jogo-base de *Rising Sun* tem 3 Conjuntos diferentes: Cavaleiro, Arcada e Bule; cada um deles oferece uma experiência de jogo diferente. *Para a primeira partida, recomendamos que se use o Conjunto da Arcada. Os jogadores também podem aleatorizar a escolha do Conjunto, embaralhando 1 carta de cada e revelando 1 delas.* Quando o Conjunto for escolhido, pegue as 5 cartas de cada Estação e adicione-as aos baralhos Básicos de Primavera, Verão e Outono.

Cada um dos baralhos de Estação deve conter 12 cartas. Todas as outras cartas de Estação são devolvidas à caixa do jogo.

Últimos Ajustes

10 – Separe os **marcadores de Província em Guerra** de acordo com o número: I, II e III. Embaralhe-os em três pilhas voltadas para baixo, cada uma com 8 marcadores, e as coloque próximas ao tabuleiro.

11 – Coloque todos os **marcadores** de **Número da Guerra** próximos ao tabuleiro.

12 – Embaralhe as **10 peças de Mandado Político** voltadas para baixo em uma pilha próxima ao tabuleiro.

13 – Coloque todas as **miniaturas de Monstro** próximas ao tabuleiro, ao alcance de todos.

14 – Coloque todas as **Moedas** e **marcadores de Ronin** em um banco próximo ao tabuleiro, ao alcance de todos.

IMPORTANTE: *Ao contrário dos demais componentes, as **Moedas** e os **Ronin** são ilimitados. No caso improvável de algum deles acabar, use substitutos no seu lugar.*



DESENVOLVIMENTO DAS ESTAÇÕES

Rising Sun é jogado ao longo de 4 rodadas, chamadas de Estações. Tudo começa com a Primavera, que é seguida pelo Verão e pelo Outono. Quando chega o Inverno, o jogo chega ao fim. Não há muito o que fazer quando tudo silencia sob uma camada de neve, e os jogadores calculam seus bônus para decidirem quem é o vencedor.

As Fases de cada Estação:

1) Preparação da Estação
2) Cerimônia do Chá
3) Fase Política
4) Fase de Guerra
5) Limpeza Sazonal



Após a formação de alianças, cada Estação é dividida em 2 fases principais: Primeiro, a **Fase Política**, na qual os jogadores usam Mandados Políticos e adoram os Kami para prepararem seus Clãs, e posicionam suas forças no tabuleiro. Depois vem uma **Fase de Guerra**, na qual Batalhas são resolvidas nas Províncias em disputa.

PREPARAÇÃO DA ESTAÇÃO

No início de cada Estação, algumas etapas devem ser seguidas nesta ordem:

Preparação para a Guerra

Pegue os **marcadores de Província em Guerra** da Estação atual (I-Primavera, II-Verão, III-Outono) e os coloque voltados para cima nos Espaços de Província em Guerra no tabuleiro. O número de marcadores de Província em Guerra colocado no tabuleiro deve ser igual ao *número de jogadores mais 2*. Assim, por exemplo, em uma partida com 4 jogadores, 6 marcadores serão utilizados. Isso também é indicado nos Espaços de Província em Guerra no tabuleiro, onde os 5 primeiros espaços sempre são preenchidos, e os demais apenas quando o número de jogadores for igual ao número escrito no espaço.

Em seguida, pegue os **marcadores de Número da Guerra** e coloque cada um deles no Espaço do Número da Guerra da Província indicada pelos marcadores de Província em Guerra que estão no tabuleiro. Todos os marcadores de Número da Guerra não utilizados são devolvidos à caixa do jogo.



EXEMPLO: Na Primavera de uma partida com 4 jogadores, 6 marcadores de Província em Guerra são escolhidos aleatoriamente.

Organize as Cartas de Estação

Se ainda houver uma ou mais cartas de Estação remanescentes da Estação passada, descarte-as.

Pegue o baralho da Estação atual e coloque **todas** as cartas voltadas para cima próximas ao tabuleiro, ao alcance de todos.

Cartas idênticas podem ser empilhadas, em cascata, permitindo que se veja quantas cartas há na pilha. Isso ajudará os jogadores a verem facilmente as suas opções.



EXEMPLO: Estas são as cartas de Estação da Primavera quando se usa o Conjunto do Bule.

Receita Sazonal

Neste momento, os jogadores não devem ter nenhuma Moeda. Eles então recebem do banco um número de **Moedas** igual à sua Receita Sazonal, conforme indicado no Escudo do Clã.

Libertação de Reféns

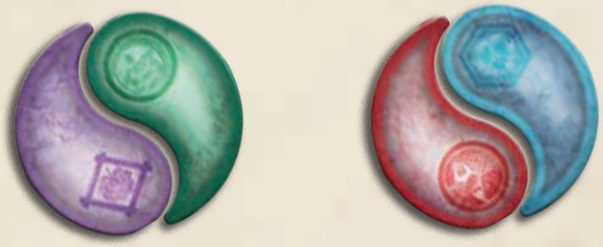
No início do Verão, Outono e Inverno, se algum jogador tiver miniaturas de outros jogadores que foram Capturadas (consulte a página 22), ele deve devolvê-las aos seus donos. Para **cada Refém** que devolver, o jogador ganha **1 Moeda extra** do banco.

Cerimônia do Chá

Quando a Preparação da Estação tiver acabado, cada Estação começa com uma Cerimônia do Chá, na qual os jogadores sentam e negociam suas Alianças para a Estação. Alianças de Estações anteriores são desfeitas, e cada jogador pega o marcador de Aliança do seu Clã para propor novas Alianças.

Estar em uma Aliança pode ser muito vantajoso, pois concede bônus e uma certa segurança (consulte a próxima página). Porém, uma Aliança também pode ser restritiva ou mesmo ruim para os seus planos. É muito importante ponderar sabiamente sobre o seguinte: com quem se aliar, até onde você está disposto a levar a Aliança, o que você espera ganhar com ela e se você de fato quer formar uma Aliança nesta Estação.

Alianças são formadas entre dois jogadores, que devem estar ambos de acordo. Quando uma Aliança é forjada, os dois jogadores juntam seus marcadores de Aliança, formando um círculo completo, e os colocam à vista de todos os jogadores (sugerimos usar o espaço vazio no canto superior direito do tabuleiro). As Alianças duram toda a Estação (a menos que sejam quebradas por um Mandado de *Trair*), e nenhuma Aliança nova pode ser formada até a próxima Estação.



EXEMPLO: Os jogadores da LÓTUS e da TARTARUGA decidem se aliar, enquanto os jogadores da LIBÉLULA e da CARPA também formam uma Aliança.

Dependendo do número de jogadores, a Cerimônia do Chá pode acabar com algumas Alianças formadas por duplas de jogadores, e talvez um ou mais jogadores não se aliem com ninguém. Ainda que um jogador sem Alianças perca a oportunidade de ganhar bônus, ele ainda pode explorar os benefícios de ser um Clã independente.

Lembre-se de que, apesar de Alianças serem mutuamente benéficas, *Rising Sun* é um jogo competitivo em que apenas um jogador sairá vencedor no final. Assim, Alianças e acordos devem sempre auxiliar os seus planos no longo prazo.

Dica de Negociação

A Cerimônia do Chá é uma oportunidade excelente para treinar suas habilidades de negociação. Formar a Aliança correta pode ser um feito poderoso. Você pode querer um Aliado que tenha pouco interesse nas Províncias que você almeja, ou um Aliado cuja habilidade você quer ter do seu lado. Se a Aliança não parecer muito boa para o Aliado, você pode persuadi-lo com algumas Moedas.



Efeitos de uma Aliança

- Jogadores Aliados ganham poderosos bônus dos Mandados Políticos que forem jogados durante a Fase Política (consulte a página 13).
- Jogadores Aliados não lutam entre si na Fase de Guerra se eles forem os únicos presentes em uma Província. A vitória vai automaticamente para o jogador que tiver mais Força na Província em questão (consulte a página 21).
- Em uma Batalha que envolva dois jogadores Aliados e outros jogadores, se um dos Aliados sair vencedor, ele não matará as miniaturas do seu Aliado (consulte a página 23).
- Jogadores Aliados ainda são considerados oponentes quando se trata de habilidades de uma carta de Estação ou outros efeitos.
- Se um jogador Aliado jogar o Mandado Político de *Trair*, ele imediatamente perde Honra e a Aliança é quebrada (consulte a página 18).
- No caso improvável de o jogo terminar empatado entre jogadores Aliados, eles dividem a vitória.

Fase Política

Na Fase Política, os jogadores alternarão turnos selecionando Mandados Políticos para prepararem seus Clãs e posicionarem suas forças de acordo com suas estratégias.

Conforme é mostrado no Indicador Político no tabuleiro, a Fase Política de cada Estação sempre segue esta ordem:

- 3 Turnos de Mandado
- Turno dos Kami
- 2 Turnos de Mandado
- Turno dos Kami
- 2 Turnos de Mandado
- Turno dos Kami
- Início da Fase de Guerra

Turnos de Mandado

No início da partida, o jogador cujo Clã estiver no topo do Indicador de Honra pega o baralho de Mandados Políticos para jogar o primeiro Turno de Mandado.

No início das Estações seguintes, o primeiro jogador em um Turno de Mandado é o que estiver à esquerda do jogador que executou o último Turno de Mandado na Estação anterior. Para lembrar disso facilmente, mantenha o baralho de Mandados Políticos próximo ao jogador que executará o próximo turno.



Em um Turno de Mandado, o jogador que possui o baralho de Mandados Políticos compra as primeiras 4 peças de Mandado e as olha em segredo. Ele escolhe 1 dos Mandados Políticos e *devolve os outros 3, voltados para baixo, para o topo do baralho, sem reembaralhar.* Ele coloca o Mandado Político escolhido no primeiro espaço de Mandado Político disponível no tabuleiro (da esquerda para a direita), voltado para cima, de modo que todos os jogadores vejam qual Mandado será executado neste turno.



EXEMPLO: O jogador da vez compra 4 peças do topo do baralho de Mandados.



EXEMPLO: O jogador da vez decide executar Recrutar, devolvendo o restante das peças para o topo do baralho, voltadas para baixo.

O Mandado Político escolhido é realizado por **todos** os jogadores, começando pelo jogador à esquerda de quem o selecionou e seguindo no sentido horário. Portanto, o jogador que selecionar o Mandado será o último a realizá-lo (exceto pelo Mandado de *Treinar*, consulte a página 16). Os efeitos de cada Mandado Político estão resumidos no tabuleiro de Política que cada jogador tem atrás de seu Escudo do Clã. Com exceção do Mandado de *Trair*, todos os Mandados têm 2 partes: Uma parte que **TODOS OS JOGADORES** podem realizar, e uma parte Bônus que apenas o **JOGADOR DA VEZ E SEU ALIADO** (se houver) podem realizar.

Um por um, em sentido horário, os jogadores realizam o Mandado escolhido. Apenas o jogador que selecionou o Mandado e seu Aliado podem realizar o Bônus do Mandado. Isso continua até que todos os jogadores tenham realizado o Mandado.

Quando o Turno de Mandado atual acabar, o jogador da vez passa o baralho com os Mandados Políticos restantes para o jogador à esquerda, que será o novo jogador da vez e executará o próximo Turno de Mandado (a menos que o Indicador Político mostre que o próximo será um Turno dos Kami, consulte a página 19).

Vamos ver cada um dos 5 Mandados Políticos que um jogador pode selecionar.



RECRUTAR

O Mandado de *Recrutar* permite que os jogadores coloquem mais miniaturas no tabuleiro, incrementando seus exércitos. O jogador que escolher esse Mandado é o último a decidir onde colocar suas miniaturas, podendo ver o que os oponentes fizeram.

TODOS OS JOGADORES

O jogador pode Alistar 1 das miniaturas de sua Reserva para cada uma das Províncias em que ele tiver uma Fortaleza. Assim, por exemplo, se um jogador tiver 3 Fortalezas no Mapa, ele poderá Alistar até 3 miniaturas diferentes, e cada uma delas deverá ser posicionada nas Províncias que têm essas Fortalezas. Um jogador pode ter mais de 1 Fortaleza na mesma Província e, nesse caso, ele pode Alistar um número de miniaturas nessa Província igual ao número de Fortalezas que ele tiver no local. Não há limite para o número de miniaturas que podem ocupar cada uma das Províncias. Se o jogador não tiver mais miniaturas na Reserva, ele não poderá Alistar uma miniatura.

JOGADOR DA VEZ E SEU ALIADO

O jogador pode Alistar 1 miniatura extra para qualquer uma de suas Fortalezas, mesmo que já tenha Alistado uma miniatura nela.

DICA DE NEGOCIAÇÃO

Recrutar quando você tem mais Fortalezas que os oponentes significa que você obterá mais miniaturas que eles. Subornar outro jogador para jogar esse Mandado quando ele for mais benéfico para você vale um esforço. Ao enviar um Shinto a um Santuário, ele permanecerá lá pelo restante da Estação. Pode ser bom negociar com o seu Aliado quem irá adorar qual Kami, para que você não gaste um Shinto de maneira inútil.



ALISTANDO UM SHINTO

Quando um Shinto é Alistado (e apenas no momento em que ele é Alistado), o jogador pode optar por enviá-lo em uma escalada nas montanhas sagradas para Adorar um dos Kami. Se o jogador assim optar, o Shinto é imediatamente tirado da Província em que foi Alistado e é colocado em qualquer uma das 4 peças de Santuário no topo do tabuleiro. Não há limite para o número de miniaturas de Shinto que podem ocupar cada um dos Santuários.

Considera-se que um Shinto em adoração em um Santuário não está no Mapa. Ele não pode ser Movido para o Mapa ou para outro Santuário.



EXEMPLO: O jogador da LÓTUS seleciona Recrutar. Após todos os demais jogadores terem realizado o Mandado, o jogador da LÓTUS realiza a ação. Como tem 3 Fortalezas no Mapa (2 em Kyushu e 1 em Nagato), ele pode Alistar um total de 4 miniaturas (1 em cada Fortaleza, e 1 extra em uma das Fortalezas devido ao Bônus do Mandado). O jogador decide Alistar um Bushi e um Shinto nas Fortalezas de Kyushu, um Shinto na Fortaleza de Nagato, e, como Bônus, ele Alista em Nagato o Monstro Yurei que estava em sua Reserva. Então, ele decide enviar o Shinto de Nagato para adorar Hachiman no seu Santuário.



COMANDAR

O Mandado de *Comandar* permite que os jogadores Movam suas miniaturas pelo Mapa, de acordo com seus planos. Ele também permite que os jogadores construam novas Fortalezas para estabelecerem suas bases de operações. Se selecionar *Comandar*, você pode decidir aonde mover suas miniaturas após os seus oponentes.

TODOS OS JOGADORES

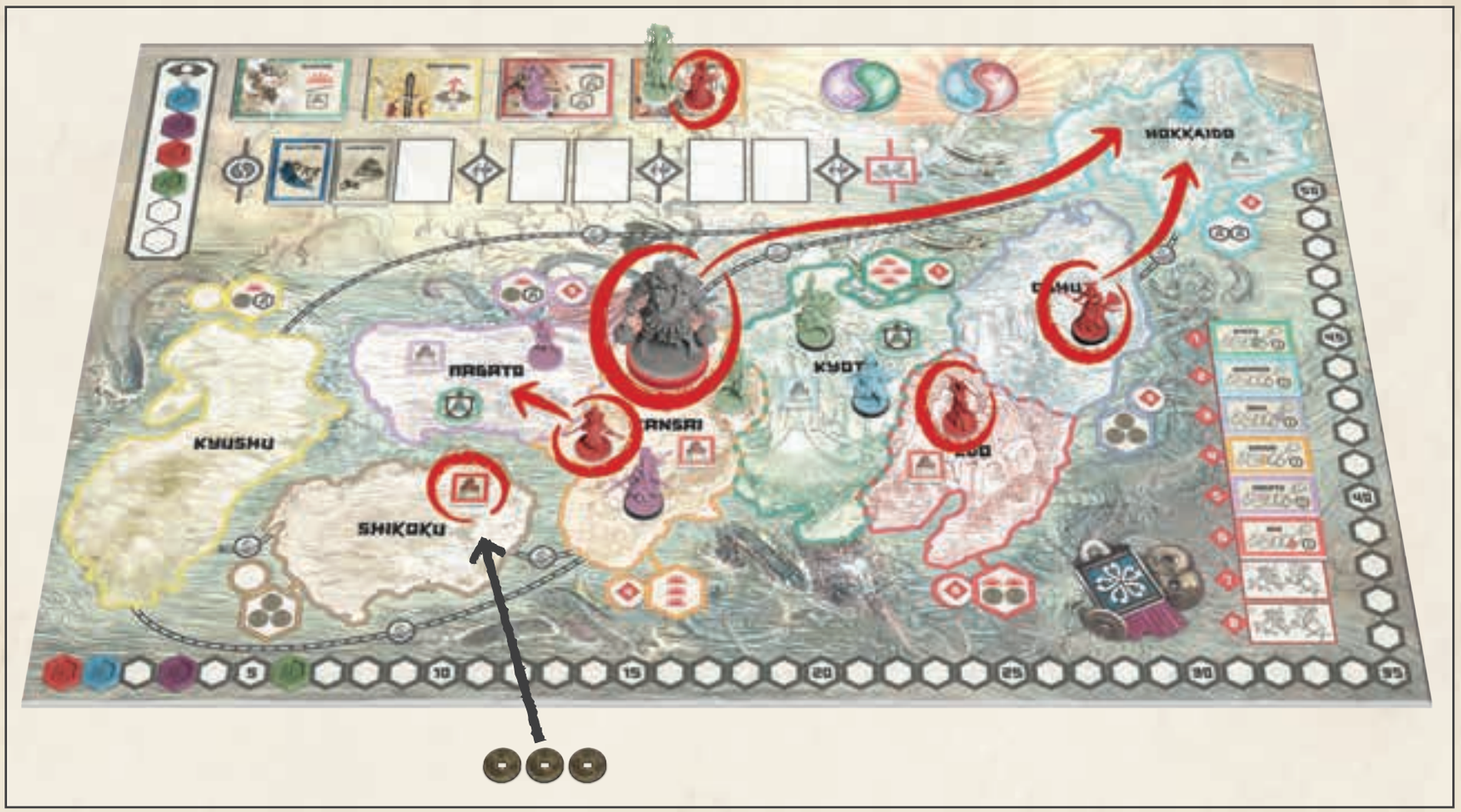
O jogador pode Mover *cada uma* das miniaturas que tiver no Mapa para uma Província adjacente. Isso significa cruzar uma Fronteira ou usar uma Rota Naval para se Mover para uma Província adjacente. O jogador pode optar por Mover quantas miniaturas quiser ou por não Mover nenhuma delas, se assim desejar. Porém, lembre-se de que cada miniatura só pode ser Movida *uma vez* a cada Mandado de *Comandar*.

DICA DE NEGOCIAÇÃO

É uma vantagem vencer uma Batalha na qual você nem precisou lutar. Ao mover suas miniaturas, tente fechar acordos com outros jogadores para que, quando a Guerra chegar, você não tenha oposição em uma Província desejada.

JOGADOR DA VEZ E SEU ALIADO

O jogador pode optar por gastar 3 Moedas para construir uma nova Fortaleza em qualquer lugar do Mapa. Se decidir fazê-lo, ele descarta 3 Moedas para o banco, pega 1 marcador de Fortaleza de sua Reserva e o coloca em *qualquer* Província que quiser. Ela não precisa estar adjacente a uma Província em que o jogador já tenha uma Fortaleza, e também não há limite para o número de Fortalezas que podem existir em cada Província. Se o jogador já tiver construído todas as suas 4 Fortalezas, ele não poderá construir mais Fortalezas.



EXEMPLO: O jogador da LIBÉLULA seleciona Comandar, então ele será o último a realizá-la. Seguindo em torno da mesa, o jogador da CARPA executa suas ações de Comandar. Ele move um Bushi de Kansai para Nagato, cruzando uma Fronteira. Ele também move seu Oni do Sangue e seu Daimyo para Hokkaido, usando Rotas Navais. Ele decide não Mover o Bushi em Edo e não poderia Mover o Shinto que está no Santuário de Raijin (miniaturas em Santuários nunca podem ser Movidas).

Por fim, como ele é Aliado do Clã da LIBÉLULA, que escolheu o Mandado, ele pode realizar o Bônus de Comandar, e gasta 3 Moedas para construir uma nova Fortaleza em Shikoku.



TREINAR

O Mandado de *Treinar* permite que os jogadores comprem novas cartas de Estação para o seu Clã, melhorando-o com toda a sorte de novas habilidades e até mesmo adicionando Monstros às suas fileiras.

IMPORTANTE: *Diferentemente dos outros Mandados, o jogador que escolher o Mandado de Treinar realiza a ação PRIMEIRO, sendo o primeiro a escolher entre as cartas disponíveis.*

TODOS OS JOGADORES

O jogador pode adquirir 1 das cartas de Estação disponíveis próximas ao tabuleiro, pagando o seu custo em Moedas. O jogador escolhe a carta de Estação que desejar e descarta para o banco o número de Moedas listado na carta (algumas cartas são gratuitas). O jogador coloca a carta de Estação recém-adquirida voltada para cima próxima ao seu Escudo do Clã, visível para todos os jogadores. A habilidade da carta passa a valer assim que ela for adquirida.

IMPORTANTE: *Um jogador pode adquirir mais do que 1 cópia da mesma carta de Estação em diferentes Treinamentos. Nesse caso, as habilidades são cumulativas.*

JOGADOR DA VEZ E SEU ALIADO

Se o jogador adquirir uma carta de Estação, ele pode pagar 1 Moeda a menos que o custo listado (até um mínimo de 0). O jogador ainda está limitado à aquisição de 1 carta por Mandado de *Treinar*.



EXEMPLO: O jogador da TARTARUGA seleciona Treinar e é o primeiro a adquirir uma carta da Estação atual. Ele escolhe a carta do Monstro Oni das Caveiras, que custa 2 Moedas. Como ele selecionou o Mandado, o Bônus de Treinar permite a aquisição com 1 Moeda de desconto. Ele descarta 1 Moeda de sua Reserva e coloca a carta adquirida próxima ao seu Escudo do Clã.

DICA DE NEGOCIAÇÃO

Se você notar que um oponente não tem muitas Moedas e que há uma carta que ele quer durante o Mandado de Treinar, uma oferta de ajuda para cobrir os custos da carta pode gerar uma barganha excelente.

AQUISIÇÃO DE MONSTROS

Quando um jogador adquire uma carta de Estação de Monstro, ele não apenas coloca a carta próxima de si, mas também pega a respectiva miniatura do Monstro, coloca uma base da cor do seu Clã nele e o Alista imediatamente para uma Província onde haja uma Fortaleza do Clã.

O Monstro agora conta como uma das miniaturas do Clã, assim como seus Daimyo, Shinto e Bushi, e tem 1 de Força, exceto se algo disser o contrário. Se ele for morto, ele volta à Reserva do jogador e pode ser Alistado novamente como uma miniatura normal do Clã. Não há limite para o número de Monstros que um Clã pode ter.



O jogador da TARTARUGA coloca então uma base da sua cor na miniatura do Monstro e o Alista imediatamente para uma Província onde ele tenha uma Fortaleza.





COLHER

O Mandado de *Colher* permite que os jogadores recebam Moedas e talvez consigam ceifar as recompensas das Províncias sob seu controle.

TODOS OS JOGADORES

O jogador recebe 1 Moeda do banco.

JOGADOR DA VEZ E SEU ALIADO

O jogador coleta as Recompensas listadas em cada uma das Províncias em que ele tiver mais Força. Verifique cada uma das Províncias, somando a Força de cada uma das miniaturas de cada Clã. O jogador só coleta as Recompensas das Províncias em que suas miniaturas tiverem mais Força do que cada um dos outros Clãs na mesma Província. Como sempre, se houver empate, o jogador empatado com mais Honra é considerado como o mais Forte na Província.

DICA DE NEGOCIAÇÃO

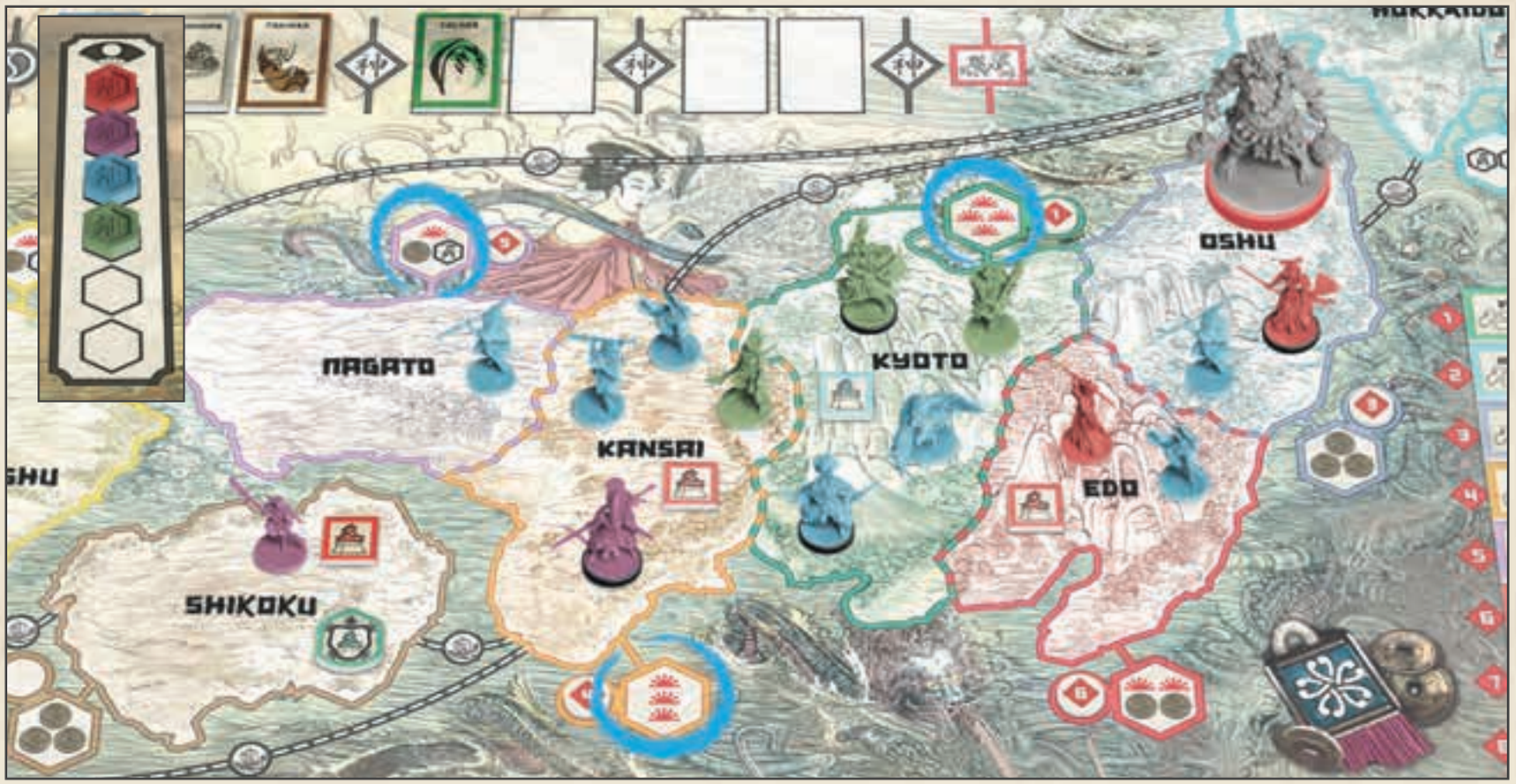
Quando se trata de Colheita, escolher o momento certo é tudo. Se você estiver em uma situação em que terá uma Colheita bastante frutífera, pode valer a pena prometer parte da recompensa em Moedas e Ronin para o seu Aliado caso ele selecione logo uma Colheita.

As Recompensas de cada Província podem ser:

Ponto de Vitória – Mova o seu marcador de Clã 1 espaço para cima no Indicador de Pontos de Vitória na base do tabuleiro.

Moeda – O jogador recebe 1 Moeda do banco.

Ronin – O jogador recebe 1 marcador de Ronin do banco.



EXEMPLO: O jogador da LIBÉLULA seleciona Colher e automaticamente ganha uma Moeda. Então, ele realiza o Bônus do Mandado, conferindo todas as Províncias em que o seu Clã está presente para ver se tem mais Força:
***Nagato** – Ele é o único Clã com Força presente, então ele ganha um Ponto de Vitória, uma Moeda e um marcador de Ronin.*
***Kansai** – Ele tem 2 de Força, enquanto a LÓTUS e a TARTARUGA têm 1 de Força cada uma. A LIBÉLULA ganha 3 PV.*
***Kyoto** – Ele tem 2 de Força, mas a TARTARUGA também tem 2 de Força. Como a LIBÉLULA tem atualmente mais Honra que a TARTARUGA, ela ganha mais 4 PV.*
***Edo** - Tanto a LIBÉLULA quanto a CARPA têm 1 de Força. Como a CARPA tem mais Honra, a LIBÉLULA não recebe Recompensas de Colheita em Edo.*
***Oshu** – A CARPA tem 2 de Força, enquanto a LIBÉLULA tem apenas 1, então ela não ganha Recompensas.*



TRAIR

Ao contrário dos demais Mandados, *Trair* beneficia apenas o jogador da vez, pois essa ação traz as miniaturas dos oponentes para a sua causa, abrindo feridas incuráveis em qualquer Aliança. Este é um Mandado ao mesmo tempo poderoso e perigoso, não devendo ser escolhido sem uma rigorosa ponderação.

Se o jogador estiver em uma Aliança, ela é quebrada imediatamente, e o jogador Traidor perde Honra. Se o jogador Traidor *não* estiver em uma Aliança, ele *não* perde Honra.





EXEMPLO: O jogador da CARPA seleciona Trair. A sua Aliança com a LIBÉLULA é desfeita imediatamente, e ele perde Honra.

Ao selecionar Trair, o jogador escolhe até 2 miniaturas no Mapa que pertençam a 2 jogadores diferentes e imediatamente as substitui por miniaturas do mesmo tipo que estejam na sua Reserva. Você não pode substituir: 2 miniaturas que pertençam ao mesmo jogador, uma miniatura de um oponente por uma sua que já esteja no tabuleiro, ou uma miniatura de um oponente por uma da sua Reserva que seja de outro tipo. Observe que um Monstro na sua Reserva pode ser usado para substituir outro Monstro. Mesmo que eles tenham nomes diferentes, eles são miniaturas do mesmo tipo. As miniaturas substituídas são devolvidas às Reservas dos seus respectivos donos (mas não se considera que elas tenham sido mortas). Observe que, se um jogador acabou de quebrar uma Aliança, ele não necessariamente precisa substituir uma das miniaturas do seu ex-Aliado.

Miniaturas de Daimyo não podem ser afetadas por Traições.

Miniaturas de Shinto em Santuários não são afetadas por Traições (ao contrário das que estão no Mapa).

O jogador não pode substituir uma miniatura se ele não tiver uma miniatura do mesmo tipo na sua Reserva.

A substituição de uma miniatura não é considerada como um Alistamento (um Shinto não pode ser enviado para adoração).

DICA DE NEGOCIAÇÃO

Mesmo ao Trair, há uma oportunidade para uma negociação mais pesada. Você tem o poder de remover praticamente qualquer miniatura do Mapa. Que tal fazer algumas requisições para poupar uma peça importante de um oponente?



EXEMPLO: Após selecionar Trair, o jogador da CARPA substitui o Monstro Oni das Caveiras da TARTARUGA pelo Monstro Komainu que estava em sua Reserva, e substitui o Bushi da LIBÉLULA por um Bushi da sua Reserva.



Turnos dos Kami

Após um Turno de Mandado ter sido executado, se o próximo passo no Indicador Político mostrar o símbolo dos Kami, então a Fase Política é interrompida brevemente para que um Turno dos Kami seja resolvido, no qual os Clãs que enviaram seus guerreiros Shinto para adoração nos Santuários podem receber suas grandiosas dádivas.

Em um Turno dos Kami, os jogadores resolvem os efeitos de cada uma das 4 peças de Santuário em ordem, começando pelo Santuário mais à esquerda e seguindo para a direita. Em cada Santuário, os jogadores comparam a Força total de cada Clã presente. Apenas o Clã com mais Força ganha o benefício concedido pelo Kami do Santuário. Como sempre, se houver empate, o jogador empatado com mais Honra é considerado como o mais Forte no Santuário. Se um Santuário não tiver nenhum Shinto, ele é simplesmente pulado no Turno dos Kami.

Cada um dos diferentes Kami oferece uma habilidade exclusiva para o jogador que tiver mais Força no seu Santuário. Essas habilidades são ativadas imediatamente, antes que o próximo Santuário seja resolvido.



A deusa do sol, **Amaterasu**, permite que seu adorador mais Forte mova o seu marcador de Clã direto para o topo no Indicador de Honra. Não importa o quão baixa esteja a Honra do Clã, ele subirá imediatamente para a posição mais alta, baixando todos os demais.

IMPORTANTE: *Observe que isso pode mudar o desempate de Honra ao resolver os Santuários seguintes durante o Turno dos Kami.*



O deus do vento, **Fujin**, permite que seu adorador mais Forte realize até 2 ações de Mover com suas miniaturas no Mapa. O jogador pode Mover 2 de suas miniaturas para Províncias adjacentes, ou Mover 1 miniatura duas vezes seguidas. Assim como em um Mandado de *Comandar*, a miniatura pode cruzar uma Fronteira ou usar uma Rota Naval entre duas Províncias.



O deus do trovão, **Raijin**, permite que o seu adorador mais Forte Aliste 1 Bushi, pegando-o de sua Reserva e colocando-o em **qualquer** Província do Mapa, mesmo que o jogador não tenha uma Fortaleza nela.



O deus do mar, **Ryujin**, permite que o seu adorador mais Forte adquira uma carta de Estação dentre as que estão disponíveis próximas ao tabuleiro, pagando o custo total em Moedas, assim como em um Mandado de *Treinar*.



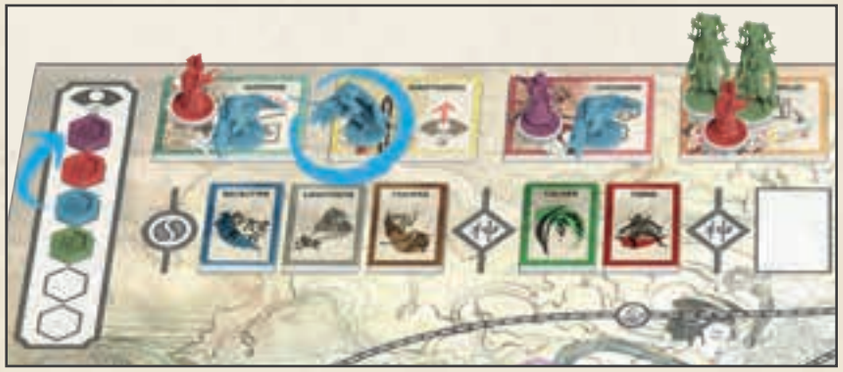
O deus da guerra, **Hachiman**, concede ao seu adorador mais Forte 2 marcadores de Ronin, que são pegos do banco.



O deus das tempestades, **Susanoo**, concede ao seu adorador mais Forte um número de Pontos de Vitória igual ao número de Fortalezas que ele tiver no Mapa.



O deus da Lua, **Tsukuyomi**, concede ao seu adorador mais Forte 2 Moedas, que são pegas do banco.



EXEMPLO: No Turno dos Kami, os Santuários são resolvidos da esquerda para a direita:
***Susanoo –** Os Clãs da LIBÉLULA e da CARPA estão empatados com 1 de Força. Como o Clã da CARPA tem mais Honra, ele ganha 2 PV (pois possui atualmente 2 Fortalezas).*
***Amaterasu –** O Clã da LIBÉLULA é o único que tem Força nesse Santuário, então ele sobe para o topo do Indicador de Honra.*
***Hachiman –** Os Clãs da LIBÉLULA e da LÓTUS estão empatados com 1 de Força. Porém, o Clã da LIBÉLULA agora está no topo do Indicador de Honra, então ele recebe os 2 marcadores de Ronin.*
***Raijin –** O Clã da TARTARUGA tem 1 de Força a mais que o Clã da CARPA, então ele pode Alistar um Bushi em qualquer Província.*

Quando todos os 4 Santuários tiverem sido resolvidos, a Fase Política prossegue com o próximo jogador executando seu Turno de Mandado. Contudo, se ocorreu o terceiro Turno dos Kami na Estação, a Fase Política acaba e se inicia a Fase de Guerra.

FASE DE GUERRA

Na Fase de Guerra, os jogadores se envolvem em Batalhas nas diversas Províncias em disputa. A vitória em Batalhas concede Pontos de Vitória extras aos jogadores, especialmente se eles conseguirem conquistar diversas Províncias diferentes. Porém, se dominarem a arte da guerra, jogadores sábios podem conseguir benefícios de Batalhas mesmo perdendo.

No início da Fase de Guerra, os jogadores devem virar seu tabuleiro de Política/Guerra para o lado da Guerra. Cartas de Estação de Melhoria de Guerra que tenham sido adquiridas por um jogador devem ser resolvidas nesse momento. *Observe que os efeitos que ocorrem "No Início da Fase de Guerra" se aplicam no início da Fase de Guerra de cada Estação, e não no início de cada Batalha.*

Em cada Estação, haverá guerra *apenas* nas Províncias marcadas com um marcador de Número da Guerra, conforme determinado pelos marcadores de Província em Guerra sorteados na Preparação da Estação. Como esses marcadores são aleatórios em cada Estação, as Províncias em Guerra e a ordem das Batalhas mudam a cada Estação.

IMPORTANTE: *Na Fase de Guerra, os jogadores não podem dar Moedas ou marcadores de Ronin como parte de suas negociações.*

Começando com a Província número 1, e seguindo em ordem ascendente, a Guerra é resolvida em cada Província, uma de cada vez:

- **Se ninguém tiver Força na Província**, nada acontece e o respectivo marcador de Província em Guerra é simplesmente descartado.

- **Se apenas 1 jogador tiver Força na Província**, ele simplesmente pega o respectivo marcador de Província em Guerra e o coloca, voltado para cima, próximo ao seu Escudo do Clã.

- **Se apenas 2 jogadores Aliados tiverem Força na Província**, não ocorre uma Batalha. O jogador que tiver mais Força na Província simplesmente pega o respectivo marcador de Província em Guerra e o coloca, voltado para cima, próximo ao seu Escudo do Clã. Como sempre, se houver empate, o jogador empatado com mais Honra é considerado como o mais Forte na Província.

- **Se pelo menos 2 jogadores que *não* forem Aliados tiverem Força na Província**, uma **Batalha** ocorre para determinar quem sai vitorioso (consulte o próximo capítulo).

EXEMPLO: Quando a Primavera se aproxima do fim, a Fase de Guerra se inicia, e a Guerra é resolvida em ordem nas Províncias indicadas:
1) Kyoto – Como ninguém tem Força nessa Província, o seu marcador de Província em Guerra é descartado.
2) Hokkaido – O Clã da LIBÉLULA é o único que tem Força na Província, então ele pega o marcador de Província em Guerra.
3) Oshu – Ninguém tem miniaturas na Província; porém, a habilidade especial do Clã da TARTARUGA diz que as suas Fortalezas contam como 1 de Força. O Clã da TARTARUGA pega o marcador de Província em Guerra.
4) Kansai – Os Clãs da TARTARUGA e da LÓTUS têm 2 de Força cada um. Eles são Aliados, então não ocorre uma Batalha. Como o Clã da TARTARUGA tem mais Honra, ele pega o marcador de Província em Guerra.
5) Nagato – Os Clãs da TARTARUGA, da LÓTUS e da CARPA têm Força na Província. Ainda que os Clãs da TARTARUGA e da LÓTUS sejam Aliados, o Clã da CARPA não é, então uma Batalha ocorre entre os 3 Clãs! Consulte o exemplo no próximo capítulo.
6) Edo – Ambos os Clãs da CARPA e da LIBÉLULA têm Força na Província. Como eles não são mais Aliados, uma Batalha ocorre.





Resolução de Batalhas

As Batalhas ocorrem *apenas* nas Províncias em que pelo menos 2 jogadores não Aliados entre si tenham Força. A Batalha envolve *todos* os jogadores que tenham Força na Província, mesmo que eles sejam Aliados de outro Clã. Quando uma Batalha ocorrer, os jogadores envolvidos poderão usar suas Moedas para tentar ganhar certas Vantagens de Guerra. Elas podem não apenas mudar a Força total de cada jogador na Província (e, portanto, mudar o resultado da Batalha), mas também pode conceder outros benefícios aos jogadores.

Antes de uma Batalha começar, todos os jogadores devem mostrar suas Moedas e seus marcadores de Ronin que estão próximos ao seu Escudo do Clã. Um jogador deve responder sinceramente se perguntado sobre o número de Moedas e de marcadores de Ronin que possui.

A Batalha então começa! Os jogadores envolvidos colocam todas as suas Moedas atrás do Escudo do Clã e começam a alocá-las aos diferentes espaços de Vantagem de Guerra no tabuleiro de Guerra. Isso é feito simultaneamente e em segredo. Os jogadores podem alocar quantas Moedas quiserem em cada espaço (ou mesmo nenhuma), de acordo com as Vantagens que desejam obter. Moedas que não sejam alocadas pelos jogadores a nenhum espaço de Vantagem de Guerra são colocadas atrás do Escudo, mas abaixo do tabuleiro de Guerra (cuide para que nenhum dos seus oponentes saiba em quais espaços você está alocando Moedas, seja no tabuleiro de Guerra ou fora dele).

Quando todos os jogadores declararem que acabaram de alocar suas Moedas, eles levantam simultaneamente seus Escudos dos Clãs, revelando seus lances.

Moedas colocadas fora do tabuleiro de Guerra não contam na Batalha e são devolvidas à Reserva do jogador. Os jogadores então comparam o número de Moedas alocado a cada um dos espaços de Vantagens de Guerra, começando pela Vantagem de Guerra mais à esquerda (*Seppuku*) e prosseguindo para a direita. Cada Vantagem de Guerra é vencida pelo jogador que deu o lance mais alto em número de Moedas. Como sempre, se houver empate, o jogador empatado com mais Honra é considerado como o que tem mais Moedas na Vantagem de Guerra. Se nenhum jogador deu lance em uma Vantagem de Guerra, ela é pulada, e os jogadores passam para a próxima.

Apenas o jogador que vencer em uma Vantagem de Guerra pode utilizá-la. Porém, o jogador pode optar por não utilizar uma Vantagem de Guerra que tenha vencido, caso ele só quisesse vencer para evitar que um oponente a utilizasse.

As Vantagens de Guerra são resolvidas uma a uma, da esquerda para a direita. Lembre-se de que a resolução de uma das Vantagens de Guerra pode afetar o resultado da resolução da próxima Vantagem de Guerra.



SEPPUKU

Há mais honra no autossacrifício ritualístico do que em uma derrota humilhante nas mãos do inimigo.

O jogador que vencer o Seppuku pode imediatamente matar **todas** as suas miniaturas na Província. Se assim o fizer, ele ganha 1 Ponto de Vitória para *cada uma* de suas miniaturas mortas dessa maneira, e também ganha Honra para *cada uma* delas. *(Observe que isso pode mudar a desempate de Honra ao resolver as próximas Vantagens de Guerra.)* Se um jogador decidir realizar o Seppuku, ele deve matar *todas* as suas miniaturas; ele não pode optar por deixar algumas na Província. Observe que o jogador ainda permanece na Batalha, mesmo que não tenha mais miniaturas na Província.



CAPTURAR REFÉM

Capturar um refém pode ser o suficiente para mudar o curso de uma batalha e evitar mais derramamento de sangue.

O jogador que vencer em Capturar Refém pode imediatamente capturar 1 miniatura da Província que pertença a outro jogador (mesmo que seja Aliado). A miniatura capturada é removida da Província e colocada próxima ao Escudo do Clã do jogador que está Capturando um Refém. Ela só será devolvida ao dono na preparação da próxima Estação. Observe que a miniatura não foi morta, apenas capturada.

Se o jogador Capturar um Refém, ele também rouba 1 Ponto de Vitória do Clã ao qual a miniatura capturada pertence. Mova o marcador de Clã 1 espaço para trás no Indicador de Pontos de Vitória, e mova 1 espaço para frente o marcador do Clã que Capturou um Refém. Observe que, se o Clã que for alvo não tiver nenhum Ponto de Vitória, o jogador não ganha um Ponto de Vitória.

IMPORTANTE: ***Daimyo são imunes ao efeito de Capturar Refém e não podem ser escolhidos como alvo dessa Vantagem de Guerra.***



CONTRATAR RONIN

Um exército de Ronin mercenários ao seu lado pode ser a diferença entre vitória ou derrota, basta ter dinheiro para garantir a lealdade deles.

O jogador que vencer Contratar Ronin pode somar os seus marcadores de Ronin às suas forças na Província. Para cada marcador de Ronin que tiver na Reserva, ele ganha +1 de Força para determinar o resultado da Batalha. Lembre-se de que esses marcadores de Ronin não são descartados ao serem usados dessa maneira, e todos eles poderão ser contratados novamente em uma Batalha futura.

Se um jogador sem marcadores de Ronin vencer Contratar Ronin, ele não soma nenhuma Força às suas miniaturas. Porém, ele impediu que os demais jogadores somassem seus marcadores de Ronin às suas forças.

RESULTADO DA BATALHA

A Batalha precisa acabar antes que a última Vantagem de Guerra seja resolvida. Nesse momento, os jogadores comparam sua Força total na Província. Ela pode ter mudado consideravelmente desde o início da Batalha, pois algumas miniaturas podem ter cometido *Seppuku*, uma delas pode ter sido *Capturada*, e um Clã pode ter *Contratado Ronin* para se juntar às suas forças.

O Clã que tiver mais Força vence a Batalha. Ele pega o respectivo marcador de Província em Guerra e o coloca, voltado para cima, próximo ao seu Escudo do Clã. Como sempre, se houver empate, o jogador empatado com mais Honra é considerado como o mais Forte na Província.

Todas as miniaturas da Província que pertencerem aos jogadores que perderam a Batalha são imediatamente mortas. Porém, se um dos perdedores for Aliado do vencedor, as miniaturas dele *não* são mortas.

OBSERVAÇÃO: ***Se, no final de uma Batalha, nenhum jogador tiver Forças remanescentes na Província, o jogador com mais Honra é o vencedor.***



POETAS IMPERIAIS

Vencendo ou perdendo uma batalha, a verdadeira vitória pode ser obtida por meio dos poemas épicos redigidos em honra dos que caíram em combate.

O jogador que ganhar os Poetas Imperiais ganha um número de Pontos de Vitória igual ao número de miniaturas que foram mortas ao longo da Batalha. Não importa a qual jogador as miniaturas pertenciam, nem como elas morreram (seja por Seppuku, pela habilidade de um Monstro, ou na conclusão da Batalha), todas as miniaturas mortas concedem Pontos de Vitória ao jogador que ganhou os Poetas Imperiais. Para facilitar a contagem, mantenha as miniaturas mortas separadas das Reservas de cada jogador até que os Poetas Imperiais tenham sido resolvidos.



INDENIZAÇÕES DE GUERRA

A Batalha agora terminou, e todos os perdedores descartam para o banco todas as Moedas que alocaram no tabuleiro de Guerra.

O vencedor, porém, deve dar todas as Moedas que alocou no tabuleiro de Guerra aos perdedores. As Moedas são distribuídas igualmente entre os perdedores, que as colocam em suas reservas para serem usadas em Batalhas futuras. Se o número de Moedas não puder ser igualmente distribuído, o vencedor da Batalha escolhe qual(is) jogador(es) ganhará(ão) uma Moeda extra.

A Guerra então prossegue para a resolução da próxima Província, até que todas as Províncias com um marcador de Número da Guerra tenham sido resolvidas, e então a Fase de Guerra acaba.





EXEMPLO: Uma Batalha tem de ser resolvida em Nagato entre os Clãs da TARTARUGA, da CARPA e da LÓTUS. Os Clãs da TARTARUGA e da LÓTUS são Aliados, mas, como o Clã da CARPA também está presente, todos têm de lutar.

O Clã da TARTARUGA tem 4 de Força (1 do Bushi e 3 do Oni das Caveiras, pois a TARTARUGA tem a menor Honra na Província). Ele também tem 4 Moedas e 1 Ronin.

O Clã da CARPA tem 2 de Força (1 do Bushi e 1 do Daimyo). Ele também tem 8 Moedas e 2 Ronin.

O Clã da LÓTUS tem 1 de Força, do Shinto. Ele também tem 6 Moedas e 3 Ronin.

DICA DE NEGOCIAÇÃO

É possível negociar mesmo no caos da Batalha. Embora os jogadores não possam dar Moedas ou Ronin na Fase de Guerra, ainda é possível fazer acordos para melhorar as suas chances. Por exemplo, aliados podem se juntar contra um inimigo, combinando de priorizar determinadas Vantagens de Guerra e garantindo que ambos não compitam pelas mesmas. Isto é, se for possível confiar na palavra do oponente...

Os 3 jogadores pegam suas Moedas e as alocam secretamente em seu tabuleiro de Guerra. Quando estiverem prontos, os lances são revelados:



SEPPUKU – O Clã da LÓTUS vence o Seppuku e decide matar o seu Shinto, obtendo 1 PV e ganhando Honra uma vez.

CAPTURAR REFÉM – Os Clãs da TARTARUGA e da LÓTUS estão empatados com 3 Moedas. Como o Clã da LÓTUS tem mais Honra, ele ganha. O jogador decide fazer de refém o Oni das Caveiras da TARTARUGA (mesmo sendo seu Aliado).

CONTRATAR RONIN – O Clã da LÓTUS vence o da CARPA por 2 Moedas contra 1 e contrata seus 3 marcadores de Ronin, obtendo 3 de Força.



RESULTADO DA BATALHA - O Clã da TARTARUGA está reduzido a 1 de Força, o da CARPA ainda tem 2 de Força, e o da LÓTUS tem 3 de Força graças aos Ronin contratados. O Clã da LÓTUS vence a Batalha e pega o marcador de Província em Guerra de Nagato. Ambas miniaturas do Clã da CARPA são mortas. Porém, o Bushi da TARTARUGA não é morto, pois o seu Clã é Aliado do Clã vencedor.

POETAS IMPERIAIS – As 3 Moedas do Clã da CARPA ganham da Moeda do Clã da TARTARUGA. O Clã da CARPA ganha 1 PV para cada miniatura que morreu na Batalha, ou seja, 3 PV (1 pelo Shinto da LÓTUS que cometeu Seppuku e 2 pelas suas próprias miniaturas que morreram na conclusão da Batalha).

INDENIZAÇÕES DE GUERRA – Os Clãs da TARTARUGA e da CARPA descartam todas as Moedas que usaram (O Clã da CARPA reservou 4 Moedas fora do tabuleiro de Guerra para poder usar na próxima Batalha contra o Clã da LIBÉLULA). O Clã da LÓTUS então divide as Moedas que usou entre os perdedores, dando 3 Moedas para o Clã da TARTARUGA e 3 para o da CARPA.

LIMPEZA SAZONAL

Com o final da Fase de Guerra, é preciso fazer uma limpeza antes de se passar à próxima Estação:

Descarte Moedas e Ronin – Todas as Moedas e os marcadores de Ronin que estiverem nas Reservas dos jogadores são devolvidos ao banco. Eles precisarão obter novos recursos na próxima Estação.

Retorno dos Shinto – Todas as miniaturas nas peças de Santuário são devolvidas às Reservas de seus donos. Eles precisarão enviar novos adoradores na próxima Estação. *Observe que todas as miniaturas do Mapa permanecem de uma Estação para a outra.*

Restauração dos Mandados Políticos – Pegue todos os Mandados Políticos que estiverem no tabuleiro e os embaralhe de volta no baralho de Mandados Políticos, que deve estar próximo ao jogador à esquerda do jogador que executou o último Turno de Mandado nesta Estação.

A próxima Estação então se inicia com a Preparação da Estação.

INVERNO – FIM DO JOGO

O início da Estação de Inverno indica o fim do jogo. A paz reina enquanto as paisagens são cobertas pela brancura da neve, e um novo Imperador ascende sob o poder dos grandes Kami.

O único passo da Preparação da Estação que deve ser realizado no Inverno é a Libertação de Reféns, para o caso de os jogadores terem alguma carta de Estação que se ative com a Libertação de Reféns.

Os jogadores então podem ganhar Pontos de Vitória extras pelo seguinte:

Melhorias Invernais – Essas cartas de Estação concedem Pontos de Vitória extras com base em diferentes critérios.

Marcadores de Província em Guerra – Cada marcador de Província em Guerra que um jogador tiver coletado concede o número de Pontos de Vitória listados nele, de acordo com a Estação em que ele tiver sido obtido:

Primavera (I) = 1 Ponto de Vitória
Verão (II) = 2 Pontos de Vitória
Outono (III) = 3 Pontos de Vitória

Bônus por Conjuntos de Província em Guerra – Os jogadores também ganham um bônus de Pontos de Vitória de acordo com o número de marcadores de Província em Guerra que acumularam de Províncias *diferentes*. Vários marcadores da mesma Província não contam para esse bônus; valem apenas marcadores de Províncias diferentes:

NÚMERO DE MARCADORES DIFERENTES DE PROVÍNCIA EM GUERRA	BÔNUS EM PONTOS DE VITÓRIA
3-4	10 VP
5-6	20 VP
7-8	30 VP

Mova o marcador de Clã de cada jogador no Indicador de Pontos de Vitória somando todos os Pontos de Vitória extras que eles conseguirem. Se um jogador passar do espaço 50, mova o marcador dele de volta ao espaço 1 e o vire de cabeça para baixo para lembrar de somar 50 pontos à sua pontuação. Quando todos os Pontos de Vitória forem somados, o jogador que tiver mais pontos é declarado vencedor!

Em caso de empate, o jogador empatado com mais Honra é declarado vencedor. No caso improvável de 2 jogadores Aliados empatarem em primeiro, eles compartilham a vitória.

Os Clãs

Cada um dos Clãs em *Rising Sun* tem uma habilidade especial que o distingue dos demais.

Clã da Carpa



Redemoinhos na Correnteza – Sempre imprevisível e se adaptando, o Clã da Carpa pode usar Moedas como se fossem Ronin. No início da Fase de Guerra, o jogador da Carpa tem de descartar todos os marcadores de Ronin que tiver e pegar o mesmo número de Moedas do banco.

Ao resolver a etapa de *Contratar Ronin* em uma Batalha, todas as Moedas que a Carpa tiver na Reserva contam como marcadores de Ronin, somando suas Forças à das miniaturas na Província caso o jogador da Carpa ganhe a Vantagem de Guerra *Contratar Ronin*.

Clã do Bonsai



Generosidade Sagrada – Sempre em expansão e verdejante, o Clã do Bonsai precisa gastar pouquíssimas Moedas para adquirir recursos.

O custo de tudo que o Clã compra, seja carta de Estação ou Fortaleza, é limitado a no máximo 1 Moeda. Se custaria 2 ou mais Moedas, custa apenas 1 para o Bonsai. Se custaria zero Moedas, permanece gratuito.

Caso o jogador do Bonsai se beneficie de um desconto, tal como o Bônus do Mandado de Treinar, ele se aplica após a habilidade do Clã, reduzindo o custo a zero.

Clã da Libélula



Asas Gráceis – O Clã da Libélula pode literalmente voar por todo o Mapa, aparecendo por todas as partes, sem as restrições normais enfrentadas pelos demais Clãs.

Quando o jogador da Libélula Alistar uma de suas miniaturas, ela pode ser colocada em qualquer Província, não importando se o Clã tem ou não uma Fortaleza nela. O número de miniaturas que podem ser Alistadas com o Mandado de *Recrutar* ainda é vinculado ao número de Fortalezas que o Clã tem no Mapa.

Quando o jogador da Libélula Mover uma de suas miniaturas, ela pode ser colocada em qualquer Província do Mapa, não importando a distância. Miniaturas que pertencem ao Clã da Libélula nunca precisam usar Rotas Navais para se Mover de uma Província para outra.

Clã da Tartaruga



Casco da Eternidade – O Clã da Tartaruga pode construir suas Fortalezas sobre os cascos das lendárias tartarugas gigantes. Esses redutos indestrutíveis podem se mover pelo Mapa e até mesmo entrar na disputa pelas Províncias.

Quando o jogador da Tartaruga Mover suas miniaturas, ele pode optar por também Mover suas Fortalezas, como se elas também fossem miniaturas do Clã.

Cada Fortaleza do Clã da Tartaruga também soma 1 de Força na Província que ocupa, como se fosse uma miniatura do Clã. Isso pode influenciar tanto na Colheita quanto na Guerra. Porém, as Fortalezas nunca podem ser mortas, nem Capturadas, e nunca podem ser substituídas por um Mandado de *Trair*.

Clã da Lótus



Determine o Fluxo – O Clã da Lótus influencia o fluxo da política, transformando os Mandados Políticos que seleciona em qualquer coisa que quiser.

Nos seus Turnos de Mandado, o jogador da Lótus seleciona um dos 4 Mandados Políticos e o coloca voltado para baixo no tabuleiro, sem que nenhum dos jogadores o veja. O jogador da Lótus então anuncia qual Mandado Político será executado, escolhendo aquele que desejar (Recrutar, Comandar, Treinar, Colher ou Trair).

DESIGN DO JOGO: *Eric M. Lang*

ARTE: *Adrian Smith*

PRODUÇÃO: *Thiago Aranha*

DESIGN GRÁFICO: *Mathieu Harlaut, Louise Combal, Marc Brouillon*

DIREÇÃO DE MINIATURAS: *Mike McVey*

ESCULTURA: *Arnaud Boudoiron, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Jose Roig, Edgar Skomorowski, Remy Tremblay*

ARTE DO TABULEIRO: *Nicolas Fructus*

DESENVOLVIMENTO: *Fel Barros (coordenador), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tola, Leo Almeida*

REGRAS: *Thiago Aranha*

PLAYTESTERS: *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 Mohareb, Daniel Carvalheiro, Daniel Silva, Danilo Sparapani, Daryl Andrews, Dave Schokking, 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-Bouyouris, Errol Elumir, Fabul Henrique, Flavio Oota, George Zywiel, Graydon Armstrong, Guilherme Goulart, Gustavo Hendrigo, Humberto Mendes, Isadora Leite, James Taylor, James Wilkinson, Jamie Maltman, Jeff Ridpath, Jennifer Neilly, João José Goes, John Lloyd, John Radic, Jonathan George, Jorrin B., Justin Edward, Justin Knott, Justin Mohareb, Kenneth Antonio, Laurie Cheung, Leslie Cheung, Livia Sparapani, Lucas Martini, Luiz Alvarez, Luiz Kalagar, Luiza Pirajá, Marc Goudge, Mark Whiting, Mateen Mahboubi, Matthew Tee, Maurício Torselli, Max Hansen, Michael Chang, Mike Barnett, Mike White, Mikhail Honoridez, Mischa Auerbach-Ziogas, Mitch Schroeder, Mitchell McCulloch, Mydia Amélia, Nabeel Hussain, Nahuel Clerico, Nancy Vuong, Nick Switzer, Nick Walker, Norm Weir, P. Orbis Proszynski, Patricia Gil, Paulo Cercere, Paulo Shinji, Peter C. Hayward, Peter Jung, Peter Lipson, Renato Bardela, Rodrigo Esper, Rodrigo Sonnesso, Rory O'Connor, Sascha Matzkin, Sean Jacquemain, Sergio Roma, Sharon Lam, Sinthuja Kanesh, Sonja Lang, Tiffany Ann, Travis Provick, Trevor Douglas, Victor Ferreira Soares, Yuval Grinspun*

EDITOR: *David Preti*

TRADUÇÃO: *Leonardo Zílio*

REVISÃO: *Priscilla Freitas e Matheus Farina*

DIAGRAMAÇÃO BR: *Danilo Sardinha*

GALÁPAGOS JOGOS: *Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!*

© 2017 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. O logotipo da Guillotine Games é uma marca comercial da Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON e o logotipo da CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. As miniaturas e os componentes de plástico incluídos estão pré-montados e não pintados. Fabricado na China.



RESUMO DAS REGRAS

PREPARAÇÃO

- Escolha um Conjunto de cartas de Estação e o adicione às cartas Básicas.
- Sorteie 4 peças de Santuário.
- Organize os marcadores de Clã no Indicador de Honra de acordo com o Ranque Inicial de Honra de cada Clã.
- Os jogadores iniciam com 1 Daimyo, 1 Bushi e 1 Fortaleza na sua Província Natal.

EM CADA ESTAÇÃO

PREPARAÇÃO DA ESTAÇÃO

- Distribua os marcadores de Província em Guerra e os respectivos marcadores de Número da Guerra.
- Coloque as cartas da Estação atual próximas ao tabuleiro.
- Dê a cada jogador as Moedas da Receita Sazonal.
- Devolva os Reféns, cada um vale 1 Moeda do banco.

CERIMÔNIA DO CHÁ

Negocie para formar novas Alianças.

FASE POLÍTICA

TURNOS DE MANDADO

Os Mandados são resolvidos em sentido horário, começando pelo jogador à sua esquerda. Cada Mandado oferece uma habilidade para todos os jogadores e uma habilidade bônus para o jogador atual e seu Aliado:

- **RECRUTAR**

  Todos os Jogadores: Aliste uma miniatura em cada uma de suas Fortalezas. Shinto Alistados podem ser enviados em adoração para uma peça de Santuário.

  Você e seu Aliado: Aliste uma miniatura extra.

- **COMANDAR**

  Todos os Jogadores: Mova cada uma de suas miniaturas através de uma Fronteira ou Rota Naval.

  Você e seu Aliado: Se quiser, construa uma Fortaleza por 3 Moedas.

- **TREINAR** - O jogador atual joga primeiro.

  Todos os Jogadores: Compre uma carta de Estação disponível. Pague o custo dela em Moedas.

  Você e seu Aliado: Pague uma Moeda a menos.

- **COLHEITA**

  Todos os Jogadores: Ganhe 1 Moeda.

  Você e seu Aliado: Colete as Recompensas de cada Província em que você tem mais Força.

- **TRAIR**

  Apenas Você: Substitua no Mapa duas miniaturas (de jogadores diferentes) por uma sua do mesmo tipo. Se você tiver uma Aliança, quebre-a e perca Honra.

EM CADA ESTAÇÃO (CONTINUAÇÃO)

TURNOS DOS KAMI

Resolva cada peça de Santuário da esquerda para a direita. O jogador com mais Força em cada Santuário ganha a habilidade do Kami.

FASE DE GUERRA

Resolva a Guerra em ordem nas Províncias que tenham um marcador de Número da Guerra.

- Província Vazia – Descarte o marcador de Província em Guerra.
- Apenas 1 Jogador – Ele pega o marcador de Província em Guerra.
- Apenas 2 Jogadores Aliados – O jogador com mais Força pega o marcador de Província em Guerra.
- Pelo menos 2 Jogadores não Aliados – Resolva uma Batalha:

RESOLUÇÃO DA BATALHA

Os jogadores alocam Moedas secretamente às diferentes Vantagens de Guerra. Da esquerda para a direita, o jogador que alocou mais Moedas em cada Vantagem de Guerra pode optar por executá-la:

SEPPUKU: Mate todas as suas miniaturas. Ganhe 1 PV e Honra para cada uma.

CAPTURAR REFÉM: Pegue 1 refém. Roube 1 PV do oponente.

CONTRATAR RONIN: Some os seus marcadores de Ronin à sua Força.

Resultado da Batalha: O jogador com mais Força na Província vence a Batalha e mata todas as miniaturas dos perdedores (a menos que pertençam ao seu Aliado).

POETAS IMPERIAIS: Ganhe 1 PV para cada miniatura morta.

Os perdedores descartam as Moedas usadas. O vencedor distribui igualmente as Moedas que usou entre os perdedores.

LIMPEZA SAZONAL

- Descarte Moedas e marcadores de Ronin.
- Devolva os Shinto às Reservas de seus donos.
- Reembaralhe os Mandados Políticos.

FIM DO JOGO – ESTAÇÃO DO INVERNO

Devolva todos os Reféns, depois some PV extras de Melhorias Invernais, marcadores de Província em Guerra e Bônus por Conjuntos de Província em Guerra (conforme mostrado nos Escudos dos Clãs).

O jogador com mais PV vence a partida. Em caso de empate, vence quem tiver mais Honra. Se os empatados forem Aliados, a vitória é compartilhada.

OUTRAS REGRAS

Honra – Sempre que houver um empate, o jogador empatado com mais Honra vence. Se houver qualquer conflito na execução de uma habilidade, o jogador envolvido com mais Honra decide qual habilidade será ativada primeiro.

Negociação – Na Cerimônia do Chá e na Fase Política, os jogadores podem dar Moedas e marcadores de Ronin como parte de suas negociações. Os acordos nunca precisam ser cumpridos.