

# FAQ RISING SUN

## BOÎTE DE BASE DE RISING SUN

### CLARIFICATIONS DE RÈGLES

**Placer :** Lorsque vous « placez » une figurine, vous la prenez tout simplement depuis votre réserve pour la positionner sur le plateau. Aucun effet lié au recrutement n'est déclenché.

**Recruter :** Peu importe le nombre de figurines différentes recrutées d'un seul coup (lors d'un Mandat Recrutement, par exemple), cet effet est considéré comme unique en ce qui concerne le déclenchement de capacités.

**Mandat :** Tous les événements d'un Mandat sont considérés comme se produisant au même moment.

Au cours d'un mandat Moisson, si vous gagnez des Pièces ou des PVs dans différentes Provinces, on considère qu'il s'agit d'une seule occurrence durant laquelle vous obtenez toutes ces récompenses après avoir déclenché les capacités. Les effets qui se produisent à la fin d'un Mandat ne se produisent qu'après que tous les joueurs ont exécuté ce même Mandat.

**Bonus :** Si une capacité augmente les récompenses obtenues par une autre action, on considère que ces bonus font partie intégrante des récompenses obtenues par cette action.

**Début de la bataille :** Le début d'une Bataille se situe juste avant que les joueurs ne se préparent à allouer des Pièces à leurs Avantages de Guerre.

**Au cours d'une Bataille :** Une fois qu'une Bataille commence, tous les joueurs concernés y participent jusqu'à la fin, même si toutes leurs figurines sont retirées à l'aide d'un effet « Début de Bataille » (Seppuku, Prise d'Otage, etc.). Ils misent sur les Avantages de Guerre, peuvent effectuer des Prises d'Otage, voire parvenir à gagner la bataille.

**Gagner une Bataille :** Si une figurine possède une capacité spéciale qui se déclenche à la victoire d'une Bataille (comme l'Oni des Âmes ou Piété), cette figurine doit être encore en vie à l'issue de la Bataille pour que sa capacité puisse prendre effet. Si elle commet un Seppuku, est prise en otage, tuée ou retirée de la Province d'une quelconque manière, sa capacité ne compte pas.

**Daimyo :** Les figurines de Daimyo (ainsi que celles comptant comme tel) sont immunisées contre tous les effets spéciaux qui ciblent une figurine spécifique (comme Benten), mais pas contre les effets généraux qui ciblent un joueur (Fujin, Susano, Raijin, Voie du Serpent, etc.).

**Effets qui renvoient à « avoir » quelque chose :** Certaines cartes, comme l'Oni des Âmes, Forme du Démon ou Forme de la Bête, sont relatives au fait d'avoir, posséder ou contrôler des Onis ou des Monstres. Pour que celles-ci prennent effet, il n'est pas nécessaire que la figurine concernée se trouve sur le plateau. Le joueur doit simplement la posséder. Pour les cartes qui se réfèrent aux Forteresses (Forme du Kitsune), ces dernières doivent se trouver sur le plateau, puisque vous ne possédez pas les Forteresses qui se trouvent dans votre réserve.

### BIENVEILLANCE

**Q :** Peut-on utiliser la carte Bienveillance lorsque l'on paye les Compensations de Guerre à la fin d'une Bataille ?

**R :** Non, cet effet ne fonctionne que lorsque vous dépensez des Pièces pour acheter une carte Saison ou une Forteresse. Il ne se déclenche pas lorsque vous donnez des Pièces lors des Compensations de Guerre, ou lorsque vos Pièces sont récupérées/prises au travers d'autres effets.

**Q :** Si un joueur a 2 cartes Bienveillance, obtient-il deux fois les bénéfices en ne donnant qu'une seule Pièce dépensée à un autre joueur ?

**R :** Non, le joueur doit offrir 2 de ses Pièces dépensées pour obtenir les bénéfices deux fois.

### FORME DE LA FAMILLE

**Q :** Puis-je bénéficier de la capacité de cette carte si j'atteins l'Hiver en faisant partie d'une Alliance ?

**R :** Non, cette capacité n'accorde des points que si vous avez été Allié au Printemps, en Été et en Automne. Peu importe que ces Alliances aient duré jusqu'à la fin de la Saison ou non.

### KOMAINU

**Q :** Komainu est-il également considéré comme un Shinto lors d'une Trahison ?

**R :** Oui. Komainu compte à la fois comme un Monstre et un Shinto en toutes circonstances. Ainsi, il peut remplacer un Monstre ou un Shinto lors d'un Mandat Trahison, ou être également remplacé par ces mêmes types d'unités lorsqu'il est sur le plateau.

### LOYAUTÉ

**Q :** Si j'ai un Allié et que, lors d'un Mandat Moisson, j'obtiens 1 PV d'une Province et 2 PV d'une autre, combien de PV supplémentaires la carte Loyauté m'accorde-t-elle ?

**R :** Tous ces PV ayant été gagnés au même moment, vous n'obtenez qu'un seul PV supplémentaire.

**Q :** La carte Loyauté accorde-t-elle des PV supplémentaires lorsque je gagne des points durant l'Hiver ?

**R :** Non, les Alliances ne comptent pas pendant l'Hiver.



## LOYAUTÉ ET INTÉGRITÉ

**Q : Si j'ai un Allié et que, durant une Bataille, j'effectue un Seppuku avec 2 figurines (2 PV plus 2 autres PV grâce à la carte Intégrité), et qu'ensuite je gagne l'Avantage Poètes Impériaux (5 PV), combien de PV supplémentaires est-ce que j'obtiens grâce à la carte Loyauté ?**

**R :** La résolution de chaque Avantage de Guerre est un événement distinct : il s'agit donc de deux cas distincts de gain de PV. Vous gagnez 1 PV supplémentaire lors de l'Avantage de Guerre Seppuku et 1 PV supplémentaire lors de l'Avantage de Guerre Poètes Impériaux.

## VOIE DU SERPENT

**Q : Avec la Voie du Serpent, à quelle fréquence puis-je faire payer un joueur pour l'utilisation d'une Route Maritime donnée ?**

**R :** Vous pouvez faire payer un joueur chaque fois qu'il emprunte cette Route (indépendamment du nombre de figurines qu'il déplace sur cette Route à ce moment-là). Par exemple, une première fois lors d'un Mandat Mobilisation, puis quand le joueur utilise la capacité de Kami de Fujin, et encore lors d'un autre mandat Mobilisation...

## VOIE DU MARCHAND

**Q : Si un joueur plus riche que moi joue un Mandat Moisson, qu'il gagne 1 Pièce grâce à l'effet général, puis 2 Pièces d'une Province et 1 d'une autre, combien de pièces puis-je obtenir grâce à la carte Voie du Marchand ?**

**R :** Toutes les Pièces obtenues par le joueur plus riche ont été gagnées au même moment, vous n'obtenez donc qu'une seule Pièce.

