

RISING SUN FAQ 2.0

CHIARIMENTI SULLE REGOLE

Collocare: Quando “collocare” una miniatura, prendetela semplicemente dalla vostra riserva e collocatela sulla Mappa. Questo non innesca alcun effetto di Convocazione.

Convocare: Non ha importanza quante miniature diverse Convocate sulla Mappa in una volta sola (durante un Mandato di Reclutamento, ad esempio), viene considerata comunque come una sola Convocazione per quanto riguarda l’attivazione delle capacità.

Mandato: Tutti gli eventi di un Mandato sono da considerarsi innescati in un singolo momento. Durante un Mandato di Raccolto, se ottenete molteplici Monete o Punti Vittoria da diverse Province, ottenere quelle ricompense per l’attivazione delle capacità viene considerata comunque come una singola azione. Gli effetti che hanno luogo alla fine di un Mandato si verificano solo dopo che tutti i giocatori hanno eseguito quel Mandato.

Bonus: Se una capacità incrementa le ricompense ottenute da un’altra azione, esse sono da considerarsi parte delle ricompense ottenute da quell’azione.

Inizio di una Battaglia: L’inizio di una Battaglia è giusto prima che i giocatori si preparino ad assegnare le Monete per tentare di ottenere dei Vantaggi di Guerra.

Parte della Battaglia: Una volta iniziata una Battaglia, tutti i giocatori rimangono coinvolti fino alla fine, anche se tutte le loro miniature sono state rimosse da un effetto “Inizio di una Battaglia”, Seppuku, Ostaggio, etc. Quindi assegnano Monete per i Vantaggi di Guerra, possono Prendere in Ostaggio e addirittura vincere la Battaglia.

Vincere una Battaglia: Se una miniatura possiede una speciale capacità che innesca la vittoria di una Battaglia con quella miniatura (Oni delle Anime, Devozione, Kitsune), deve rimanere in vita e nella Battaglia fino alla fine affinché la sua capacità possa avere luogo. Se la miniatura commette Seppuku, è Presa in Ostaggio, viene uccisa o rimossa dalla Provincia in qualsiasi altra maniera, la sua capacità non conta.

Daimyo: Le miniature del Daimyo (e quelle che contano come Daimyo) sono immuni a qualsiasi effetto speciale che bersagli una specifica miniatura (Dragone di Fuoco, Dragone di Terra, Benten) ma non immuni agli effetti generici che bersagliano un giocatore (Oni delle Piaghe, Susanoo, Raijin, Cammino del Serpente, etc.).

Effetti che si Riferiscono a “Possedere” Qualcosa: Alcune carte, come l’Oni delle Anime, Forma del Demone o Forma della Bestia fanno riferimento al giocatore che “possiede” Oni o Mostri. Affinché questo abbia effetto la miniatura in questione non deve trovarsi sulla Mappa, il giocatore deve semplicemente possederla. Per le carte che si riferiscono alle Roccaforti (Forma del Kitsune) devono invece essere presenti sulla Mappa, visto che non si possiedono le Roccaforti ancora nella Riserva.

SCATOLA BASE DI RISING SUN

BENEVOLENZA

D: Benevolenza può essere usata quando si pagano i Risarcimenti di Guerra alla fine di una Battaglia?

R: No, può essere usata solo quando si spendono Monete acquistando una Carta Stagione o una Roccaforte. Non si innesca cedendo Monete durante i Risarcimenti di Guerra o avendo delle Monete addebitate/prese da qualsiasi altro effetto.

D: Se un giocatore ha 2 copie di Benevolenza, si ottengono i benefici due volte quando si cede 1 Moneta spesa a un altro giocatore?

R: No, deve cedere 2 Monete spese per ottenere i benefici due volte.

FORMA DEL SIMILE

D: Ottengo la capacità di questa carta arrivando fino all’Inverno facendo parte di un’Alleanza?

R: No, questa carta garantisce Punti solo facendo parte di un’Alleanza in Primavera, Estate e Autunno. Non ha importanza che l’Alleanza duri fino alla fine della Stagione.

KOMAINU

D: Komainu vale anche come Shinto per quanto riguarda l’effetto del Tradimento?

R: Sì, Komainu a tutti gli effetti vale sia come Shinto che come Mostro. Può quindi sostituire Mostri o Shinto durante un Mandato di Tradimento, o allo stesso modo essere sostituito da essi mentre si trova sulla Mappa.

LEALTÀ

D: Se ho un Alleato e durante il Mandato di Raccolto ottengo 1 Punto Vittoria da una Provincia e 2 Punti Vittoria da un’altra, quanti Punti Vittoria extra mi garantisce?

R: Tutti quei Punti Vittoria sono stati ottenuti nello stesso momento, quindi ottieni solo 1 Punto Vittoria extra.

D: Lealtà garantisce Punti Vittoria extra mentre si ottengono Punti durante l’Inverno?

R: No, le Alleanze non contano durante l’Inverno.



LEALTÀ E RETTITUDINE

D: Se ho un Alleato e durante una Battaglia commetto Seppuku su 2 miniature (2 Punti Vittoria, più altri 2 Punti Vittoria da Rettitudine) e successivamente vinco Poeti Imperiali (5 Punti Vittoria), quanti Punti Vittoria extra mi garantisce Lealtà?

R: La risoluzione di ciascun Vantaggio di Guerra è un evento separato, quindi queste sono due maniere separate di ottenere Punti Vittoria. Guadagni 1 Punto Vittoria extra durante il Seppuku e 1 altro Punto Vittoria extra durante Poeti Imperiali.

CAMMINO DEL SERPENTE

D: Con che frequenza posso far pagare un giocatore che usa la stessa Rotta Mercantile?

R: Puoi farlo pagare una volta per ogni istanza in cui usa quella Rotta (a prescindere da quante miniature muove attraverso quella Rotta in quel momento). Per esempio, una volta durante un Mandato di Schieramento, poi di nuovo quando usa la capacità del Kami Fujin, di nuovo ancora durante un altro Schieramento...

CAMMINO DEL MERCANTE

D: Se un giocatore più ricco gioca un Mandato di Raccolto, ottenendo 1 Moneta di base, poi 2 Monete da una Provincia e 1 Moneta da un'altra Provincia, quante Monete mi garantisce il Cammino del Mercante?

R: Tutte queste Monete che riceve il giocatore più ricco vengono ottenute nello stesso momento, quindi tu ottieni solo 1 Moneta.