RISING SUN

UN GIOCO DI ERIC M. LANG

ILLUSTRAZIONI DI ADRIAN SMITH

Sommario

INTRODUZIONE 02
Obiettivo 02
CONTENUTO DEL GIOCO. 03
CONCETTI BASE 05
Il Tabellone. 05
Schermi dei Clan. 06
Miniature 06
Carte Stagione 07
Onore. 07
Negoziare 08
PREPARAZIONE. 08
Preparare il Vostro Clan 08
Preparare i Kami. 09
Preparare i Mazzi delle Stagioni. 09
Ultimi Passi 09
SVOLGERE LE STAGIONI. 10
PREPARAZIONE STAGIONALE. 10
Prepararsi alla Guerra 10
Preparare le Carte Stagione 11
Proventi Stagionali 11
Restituire Ostaggi. 11
CERIMONIA DEL TÈ. 11
Effetti di un'Alleanza. 12
FASE DI POLITICA 12
Turni dei Mandati 12
Reclutamento *14*
Schieramento. *15*
Addestramento *16*
Raccolto *17*
Tradimento *18*
Turno dei Kami 19
FASE DI GUERRA. 20
Risolvere le Battaglie 22
Seppuku *22*
Prendere in Ostaggio. *22*
Ingaggiare Ronin *23*
Esito della Battaglia. *23*
Poeti Imperiali *23*
Risarcimenti di Guerra *24*
RIPRISTINO STAGIONALE. 25
FINE DELLA PARTITA - STAGIONE INVERNALE . 25
I CLAN 26
RICONOSCIMENTI 27
RIASSUNTO DELLE REGOLE 28

INTRODUZIONE

I grandi Kami dimenticati hanno fatto ritorno dal mondo degli spiriti, sdegnati dalla condotta dell'attuale Shōgun dell'Impero.

All'inizio della primavera del Grande Anno Nuovo, i Kami hanno radunato i loro sacri Clan e hanno affidato loro una missione: riconquistare le terre nipponiche e riportarle alle loro onorevoli tradizioni spirituali.

Tuttavia, ogni Clan è vincolato dalle sue gloriose tradizioni a una visione propria di questo grande ritorno e dovrà condurre una potente guerra diplomatica in otto province diverse.

Sarà necessario stipulare alleanze, i tradimenti saranno inevitabili, l'onore dei Clan è destinato a crescere o a crollare. Orientarsi tra i labirinti dei mandati politici e scendere in guerra si rivelerà indispensabile. Ogni conflitto sarà vinto soltanto dai più abili nell'arte della guerra e dei negoziati.

Soltanto un Clan si ergerà trionfante quando arriverà l'inverno.

Tu, onorevole Shōgun, sei alla guida di uno di questi grandi Clan. Avrai la forza, l'onore, la virtù, lo spirito e la maestria nell'arte della lama che servono per tenere fede a questa antica promessa?

OBIETTIVO

Rising Sun è un gioco da tavolo per 3-5 giocatori ambientato nel leggendario Giappone feudale. I giocatori competono per condurre i loro Clan alla vittoria accumulando Punti Vittoria nel corso delle Stagioni. I giocatori stipulano e rompono alleanze, intraprendono azioni politiche, venerano gli dèi, personalizzano i loro Clan e disseminano le loro miniature su tutto il Giappone. È possibile guadagnare Punti Vittoria in molti modi: vincendo battaglie, coltivando le Province giuste e giocando le Virtù accumulate dal proprio Clan. Quando arriverà l'Inverno, il giocatore che avrà accumulato più punti regnerà sulla Terra del Sole Nascente!

CONTENUTO DEL GIOCO

5 Schermi dei Clan

1 Tabellone

7 Tessere Santuario

10 Tessere Mandato Politico

21 Carte Stagione Base *(7 per Stagione)*

5 Tessere Politica/Guerra

24 Segnalini
Provincia in Guerra
(8 per Stagione)

15 Carte Stagione
Serie Teiera
(5 per Stagione)

15 Carte Stagione
Serie Cavaliere
(5 per Stagione)

15 Carte Stagione
Serie Portale
(5 per Stagione)

5 Segnalini Alleanza

20 Segnalini Roccaforte *(4 per Clan)*

20 Segnalini Ronin

8 Segnalini Numero di Guerra

65 Monete di Plastica

10 Segnalini Clan *(2 per Clan)*

10 Miniature del Clan del Bonsai
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)

10 Miniature del Clan della Koi
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)

10 Miniature del Clan della Libellula
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)

10 Miniature del Clan del Loto
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)

10 Miniature del Clan della Tartaruga
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)

8 Miniature Mostro

5 Basi Mostro Grandi *(1 per Clan)*

15 Basi Shinto Bianche

5 Basi Daimyo Nere

15 Basi Mostro Medie *(3 per Clan)*

4 - REGOLAMENTO

CONCETTI BASE

Il Tabellone

Mappa
Il tabellone mostra la Mappa del Giappone, dove si svolgerà la maggior parte dei conflitti del gioco.

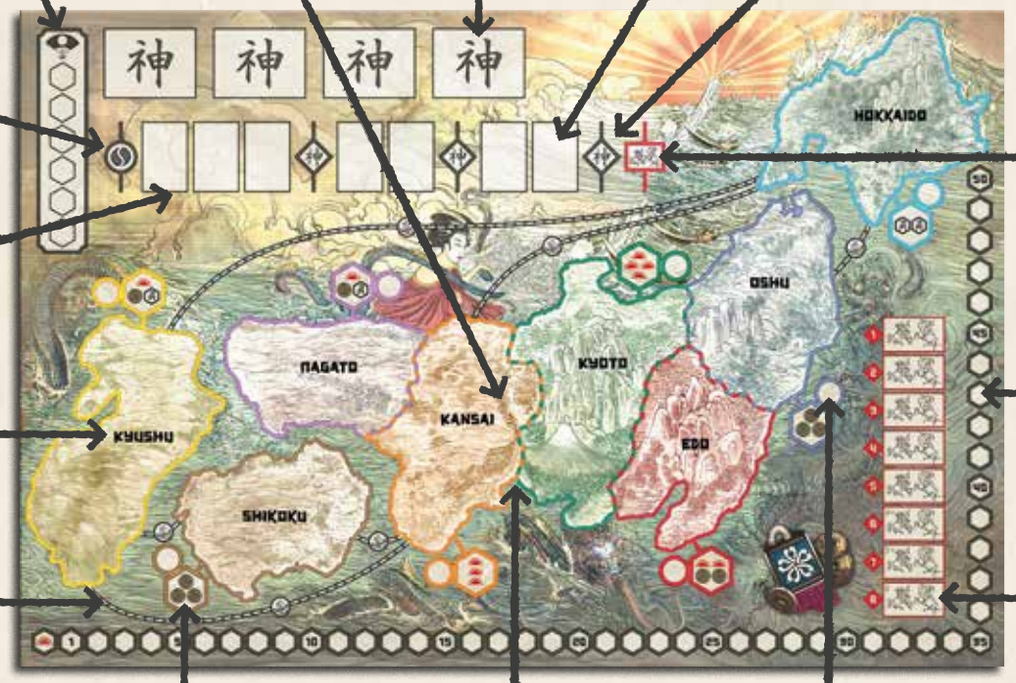
Caselle Mandato Politico
Durante il proprio turno, ogni giocatore può collocare il Mandato Politico di sua scelta su queste caselle, procedendo da sinistra a destra.

Indicatore di Onore
Queste caselle si usano per misurare l'Onore che regola i rapporti tra i Clan. Se un segnalino Clan si trova più in alto di un altro segnalino, il Clan a cui appartiene possiede Onore superiore all'altro Clan.

Caselle Santuario
All'inizio di ogni partita, 4 tessere Santuario casuali vengono collocate in queste caselle. Queste tessere rappresentano i Santuari dove gli Shinto possono recarsi a Venerare i vari Kami.

Simboli del Turno dei Kami
Ogni volta che la Fase di Politica raggiunge uno di questi simboli, si svolge un Turno dei Kami e ogni Santuario viene risolto procedendo in ordine da sinistra a destra.

Simbolo della Cerimonia del Tè
Ogni Stagione inizia con una Cerimonia del Tè dove si stipulano le Alleanze.



Simbolo della Fase di Guerra
Quando la Fase di Politica raggiunge questo simbolo, la Fase di Politica termina e la Fase di Guerra ha inizio.

Indicatore di Politica
Queste caselle e questi simboli indicano i turni di ogni Fase di Politica.

Province
La Mappa è suddivisa in 8 Province diverse, delimitate da spesse linee colorate. Le Province possono essere occupate dalle Miniature e dalle Roccaforti.

Indicatore di Punti Vittoria
Queste caselle si usano per tenere il conto dei Punti Vittoria (o PV) di ogni Clan nel corso della partita. *Se un Clan supera la casella 50, il suo segnalino torna sulla casella 1, ma girato sul lato opposto per ricordare di aggiungere 50 PV al suo punteggio.*

Rotte Mercantili
Queste linee collegano alcune Province sulla Mappa. Le miniature possono Muoversi tra due Province collegate da una Rotta Mercantile come se fossero adiacenti.

Caselle Provincia in Guerra
All'inizio di ogni Stagione si determinano casualmente le Battaglie che si svolgeranno durante la Fase di Guerra collocando un certo numero di segnalini Provincia in Guerra di quella Stagione su queste caselle.

Ricompense
Questi esagoni collegati alla Provincia mostrano quale Ricompensa viene concessa da quella Provincia quando un giocatore esegue un Raccolto. Le Ricompense consistono in varie combinazioni di Monete, Punti Vittoria e/o segnalini Ronin.

Confini
Se due Province sono considerate adiacenti, questo è evidenziato da una linea di Confine a due colori che le separa. Le miniature possono Muoversi tra due Province adiacenti attraversando i loro Confini.

Caselle dei Numeri di Guerra
Ogni Provincia possiede una casella dove collocare un segnalino Numero di Guerra, come promemoria di una Battaglia che avrà luogo nel corso di questa Stagione, e in che punto dell'ordine di Guerra essa avrà luogo.

Schermi dei Clan

Ogni Clan possiede il suo Schermo del Clan dove sono riassunte tutte le informazioni principali che lo riguardano. Durante la Fase di Politica, non va nascosto nulla dietro lo Schermo. Durante la Fase di Guerra, soltanto le offerte dei giocatori restano nascoste dietro gli Schermi.

Capacità del Clan
Ogni Clan possiede una capacità unica, attiva nel corso di tutta la partita.

Grado di Onore Iniziale
Questo valore indica la posizione di ogni Clan rispetto agli altri sull'Indicatore di Onore durante la preparazione iniziale della partita.

Proventi Stagionali
Ogni giocatore inizia ciascuna Stagione in possesso unicamente del numero di Monete indicato sul suo Schermo del Clan.

Provincia d'Origine
Ogni Clan inizia la partita con un Daimyo, un Bushi e una Roccaforte nella Provincia d'Origine indicata.

Riassunto delle Miniature del Clan
Questa sezione ricorda ai giocatori le peculiarità delle varie Miniature del suo Clan.

Bonus di Fine Partita
Questo è un promemoria dei PV bonus che i giocatori ottengono alla fine della partita per avere recuperato i segnalini Provincia in Guerra dal maggior numero di Province diverse possibile.

Miniature

Ogni Clan possiede 10 miniature: 1 Daimyo, 3 Shinto e 6 Bushi. Queste miniature vanno custodite nella Riserva, accanto al proprio Schermo del Clan, finché non vengono usate e tornano in questa posizione se vengono uccise.

Tutte le miniature del gioco possiedono Forza 1, a meno che una determinata carta Stagione acquisita da un giocatore non specifichi diversamente.

Per distinguere più facilmente le Miniature dei vari Clan, aggiungete una base nera a ogni Daimyo e una base bianca a ogni Shinto.

Bushi – Queste sono le vostre unità di fanteria. Non possiedono alcuna capacità speciale. Sebbene ogni Clan possieda due sculture diverse per i suoi Bushi, esse funzionano tutte allo stesso modo.

Shinto – Questi guerrieri spirituali sono in grado di combattere come qualsiasi Bushi, ma possiedono una capacità speciale: quando vengono Reclutati, potete scegliere di inviarli a Venerare un Kami anziché lasciarli sulla Mappa.

Daimyo – Questo è il capo delle vostre forze e la vostra miniatura più fidata. Non può essere Preso in Ostaggio dagli altri giocatori e non può essere rimosso dalla Mappa da un'azione di Tradimento. È inoltre immune agli altri effetti speciali, come la capacità di un Mostro di uccidere automaticamente una miniatura.

6 - Regolamento

Mostri – Queste creature leggendarie possono essere aggiunte al vostro Clan con un'azione di *Addestramento*. Quando acquisite un mostro, aggiungete una base colorata del vostro Clan alla sua miniatura. Il Mostro viene immediatamente Convocato in una delle vostre Roccaforti e fa parte del vostro Clan per il resto della partita. Se viene ucciso, finisce nella vostra Riserva. Non c'è limite al numero di Mostri che un Clan può possedere (nemmeno se il Clan dovesse esaurire le basi colorate da assegnare alle proprie miniature). Ogni Mostro possiede una capacità speciale descritta sulla sua carta Stagione *(la loro Forza è sempre 1, qualora non sia specificato diversamente)*.

Carte Stagione

Le carte Stagione sono suddivise in 3 Stagioni: Primavera, Estate e Autunno. Queste carte conferiscono varie capacità ai Clan che le acquisiscono.

Le carte Stagione Base non mostrano alcun simbolo speciale sul dorso; questo significa che devono essere presenti in ogni partita.

Ogni Serie di carte Stagione mostra un simbolo speciale di riconoscimento sul dorso. In ogni partita, i giocatori scelgono (o selezionano casualmente) 1 Serie di carte Stagione da aggiungere alle carte Base.

Costo in Monete
Questa voce indica quante Monete il giocatore deve spendere per acquisire questa carta.

Tipo
Questa voce indica il tipo di carta.

Capacità
Ogni carta Stagione fornisce al giocatore una capacità diversa, qui indicata.

I tipi di carte sono:

◀ **Potenziamento** (verde) – Queste carte potenziano il vostro Clan e forniscono capacità speciali alle vostre miniature o alle vostre azioni.

Virtù (blu) – Queste carte vi consentono di ottenere Punti Vittoria extra o altri benefici innescati da condizioni specifiche. ▶

◀ **Mostro** (marrone) – Queste carte forniscono al vostro Clan una miniatura Mostro dotata di una capacità unica.

Miglioria Guerra (rosso) – Queste carte vi forniscono delle capacità speciali che si innescano all'inizio di ogni Fase di Guerra. ▶

◀ **Miglioria Inverno** (azzurro) – Queste carte offrono dei Punti Vittoria bonus, innescati da condizioni specifiche alla fine della partita.

Onore

L'Onore è un elemento tangibile in *Rising Sun*. Un alto punteggio di Onore vi fornirà molti vantaggi, mentre un basso punteggio di Onore potrà procurarvi il favore degli elementi più oscuri del mondo. Ma prima di ogni altra cosa, è l'Onore a dirimere ogni disputa.
L'Indicatore di Onore (), situato in alto a sinistra sul tabellone, viene usato per tenere traccia dell'Onore dei Clan in rapporto reciproco. Il Clan con il segnalino più in alto sull'Indicatore di Onore possiede il valore di Onore superiore, mentre il Clan con il segnalino più in basso possiede il valore di Onore inferiore. Se il segnalino di un Clan si trova più in alto rispetto a un altro segnalino di Clan, ha un valore di Onore superiore all'altro. Se si trova più in basso rispetto a un altro segnalino di Clan, ha un valore di Onore inferiore rispetto all'altro.
L'aspetto più importante dell'Onore è il seguente:

Ogni volta che si verifica un pareggio, il giocatore in parità con il valore di Onore superiore vince.

Questo vale per qualsiasi pareggio, che si tratti di confrontare la Forza dei giocatori in una Provincia durante un Raccolto o una Battaglia, di confrontare la loro Forza in un Santuario durante un Turno dei Kami o di confrontare le loro Monete in un Vantaggio di Guerra durante una Battaglia. Se i giocatori sono in parità, si controlla l'Onore dei giocatori in parità. Quello che si trova più in alto sull'Indicatore di Onore vince la disputa.

Se mai dovesse verificarsi un conflitto di tempistiche nell'esecuzione di una capacità, il giocatore coinvolto con il valore di Onore superiore decide se agire per primo o per ultimo.

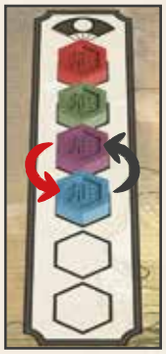
OTTENERE E PERDERE ONORE

Varie azioni possono fare in modo che un giocatore ottenga o perda Onore. L'Onore è sempre relativo tra i Clan, quindi due Clan non possono mai occupare la stessa casella sull'Indicatore di Onore.

Ogni volta che un Clan ottiene Onore, il suo segnalino sale di 1 casella sull'Indicatore di Onore e fa scendere di 1 casella il segnalino Clan che si trovava sopra di esso. Se un Clan si trova già in cima all'Indicatore di Onore, un'ulteriore acquisizione di Onore non ha alcun effetto.

◀ *ESEMPIO: Il Clan della TARTARUGA ottiene Onore, quindi il suo segnalino sale e il segnalino del LOTO, che stava sopra di esso, scende di 1 casella.*

Ogni volta che un Clan perde Onore, il suo segnalino scende di 1 casella sull'Indicatore di Onore e, allo stesso tempo, fa salire di 1 casella il segnalino Clan che si trovava sotto di esso. Se un Clan si trova già in fondo all'Indicatore di Onore, un'ulteriore perdita di Onore non ha alcun effetto.



▶ *ESEMPIO: Il Clan del LOTO perde Onore, quindi il suo segnalino scende di 1 casella, mentre il segnalino della LIBELLULA, che si trovava sotto di esso, sale di 1 casella.*

NEGOZIARE

In *Rising Sun* i giocatori sono incoraggiati a usare la diplomazia, i negoziati e persino la corruzione a vantaggio della loro causa.

I giocatori possono stringere accordi in qualsiasi momento della partita, sia con il loro Alleato che con un Nemico. Per esempio:

"Per questa Stagione io rimarrò fuori da Kyoto se tu rimarrai fuori da Hokkaido."

"In questa Battaglia, lasciami Ingaggiare Ronin e io ti lascerò Prendere in Ostaggio."

Ricordate, tuttavia, che nessun accordo è vincolante fino in fondo. I giocatori possono liberamente violare la parola data in qualsiasi momento, anche se ne conseguirà che gli altri giocatori difficilmente vorranno stringere ulteriori accordi con loro. È possibile anche stringere accordi in segreto, senza che gli altri giocatori sentano.

Le corruzioni, o "dimostrazioni di amicizia", possono essere effettuate soltanto durante la Cerimonia del Tè e la Fase di Politica, non durante la Fase di Guerra. I giocatori sono liberi di cedere Monete e segnalini Ronin dalla loro Riserva agli altri giocatori al fine di convincerli a fare qualcosa. Per esempio:

"Ti darò 2 Monete per Allearti con me in questa Stagione."

"Se giochi Raccolto ora, ti darò la metà dei Ronin che ottengo dalle mie Ricompense di Raccolto."

Ancora una volta, è bene ricordare che questi accordi non sono vincolanti.

PREPARAZIONE

PREPARARE IL VOSTRO CLAN

1 – Per prima cosa, ogni giocatore sceglie uno dei Clan disponibili da giocare, collocando uno **Schermo del Clan** davanti a sé e collocando una **tessera Politica/Guerra** dietro di esso (con il lato Politica rivolto a faccia in su).

Tutti i materiali e le miniature dei Clan che non sono stati scelti vanno riposti nella scatola del gioco.

ORDINE DEI POSTI AL TAVOLO

È importante che i giocatori siano seduti attorno al tavolo nell'ordine giusto, in base al Grado di Onore Iniziale del Clan che hanno scelto (come indicato sul loro Schermo del Clan). Il Clan con il Grado di Onore Iniziale minore sarà il primo a giocare. Il Clan con il Grado immediatamente successivo dovrà sedersi alla sua sinistra e così via. Quindi, dal momento che una partita si svolge in senso orario, inizierà con il Clan con il Grado di Onore Iniziale minore per poi procedere in ordine crescente attorno al tavolo. Ricordate che i posti al tavolo (e quindi l'ordine di gioco) rimarranno immutati nel corso di tutta la partita.

ESEMPIO: In una partita a 5 giocatori, l'ordine dei posti in senso orario sarà KOI, LOTO, TARTARUGA, LIBELLULA e BONSAI.

2 – Collocate 1 dei vostri **segnalini Clan** sulla prima casella ( ) dell'**Indicatore di Punti Vittoria** sul tabellone.

3 – Collocate l'altro vostro segnalino Clan sull'**Indicatore di Onore**. La casella su cui collocarlo dipende dal **Grado di Onore Iniziale** del vostro Clan. Il Clan con il Grado minore va sulla casella più in alto. Poi segue il Clan con il Grado di Onore Iniziale successivo e così via. Non devono restare caselle vuote tra i segnalini Clan, mentre potrebbero restare delle caselle vuote in fondo, in base al numero dei giocatori. ***Esempio:*** *In una partita a 5 giocatori, l'ordine iniziale dell'Indicatore di Onore, procedendo dall'alto verso il basso, sarà KOI, LOTO, TARTARUGA, LIBELLULA e BONSAI.*

4 – Prendete la miniatura del **Daimyo**, 3 miniature **Shinto** e 6 miniature **Bushi** del vostro Clan, assicurandovi che al Daimyo sia stata applicata una base di plastica nera e agli Shinto delle basi di plastica bianche per identificarli più facilmente. Tenete tutte le vostre miniature accanto al vostro Schermo del Clan, visibili agli altri giocatori. Questa area sarà la vostra Riserva.

5 – Prendete tutte le **basi di plastica** del colore del vostro Clan e tenetele accanto a voi. Le userete se acquisirete dei Mostri.

6 – Prendete i **4 segnalini Roccaforte** e il **segnalino Alleanza** appartenenti al vostro Clan e teneteli accanto a voi.

7 – **Provincia d'Origine:** Ogni giocatore prende 1 miniatura Daimyo, 1 miniatura Bushi e 1 segnalino Roccaforte e li colloca sul tabellone, all'interno della sua Provincia d'Origine (come indicato sul suo Schermo del Clan).

Preparare i Kami

8 – Mescolate le 7 tessere Santuario a faccia in giù. Pescate **4 tessere Santuario** e collocatele a faccia in su sulle Caselle Santuario del tabellone, da sinistra a destra. *I giocatori principianti useranno, nell'ordine, Amaterasu, Fujin, Hachiman e Tsukuyomi.* Le 3 tessere Santuario rimanenti vanno riposte nella scatola del gioco.

Preparare i Mazzi delle Stagioni

9 – Prendete le **carte Stagione Base** e collocatele a faccia in giù accanto al tabellone, formando 3 mazzi separati: Primavera, Estate e Autunno.

I giocatori dovranno quindi decidere quale **Serie di carte Stagione** useranno in questa sessione di gioco. La scatola base di *Rising Sun* contiene 3 Serie diverse: Cavaliere, Portale e Teiera, ognuna delle quali offre un'esperienza di gioco diversa. *I giocatori principianti dovranno usare la Serie Portale. I giocatori possono anche scegliere la Serie casualmente mescolando assieme 1 carta di ogni Serie e pescandone 1.* Una volta scelta una Serie, prendete le sue 5 carte per ognuna delle Stagioni e aggiungetele ai mazzi Base Primavera, Estate e Autunno.
Ogni mazzo Stagione dovrà quindi contenere 12 carte. Tutte le altre carte Stagione vanno riposte nella scatola del gioco.

Ultimi Passi

10 – Separate i **segnalini Provincia in Guerra** in base al loro numero: I, II e III. Mescolateli componendo 3 pile a faccia in giù, ognuna composta da 8 segnalini, e collocatele accanto al tabellone.

11 – Collocate tutti i **segnalini Numero di Guerra** accanto al tabellone.

12 – Mescolate le **10 tessere Mandato Politico** a faccia in giù e collocatele a formare una pila accanto al tabellone.

13 – Collocate tutte le **miniature Mostro** accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.

14 – Componete delle pile comuni con tutte le **Monete** e i **segnalini Ronin** e collocateli accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.

IMPORTANTE: *A differenza degli altri componenti, le* ***Monete*** *e i* ***Ronin*** *sono considerati illimitati. Nell'improbabile caso in cui una di queste pile comuni si esaurisca, usate dei componenti sostitutivi per rappresentare gli elementi mancanti.*

SVOLGERE LE STAGIONI

Rising Sun si svolge nell'arco di 4 round noti come Stagioni. Si inizia con la Primavera, procedendo poi con l'Estate e infine con l'Autunno. Con l'arrivo dell'Inverno, la partita si chiude. Quando la terra si fa silenziosa sotto una coltre di neve, non accadono molte cose e i giocatori calcolano i loro bonus per determinare chi sia il vincitore.

Le Fasi di ogni Stagione:

1) Preparazione Stagionale
2) Cerimonia del Tè
3) Fase di Politica
4) Fase di Guerra
5) Ripristino Stagionale

Dopo avere stipulato le Alleanze, ogni Stagione è suddivisa in 2 Fasi principali: prima viene la **Fase di Politica**, in cui i giocatori eseguono i Mandati Politici, Venerano i Kami per preparare i loro Clan e posizionano le forze sul tabellone. Poi viene la **Fase di Guerra**, dove si risolvono le Battaglie nelle Province contese.

PREPARAZIONE STAGIONALE

All'inizio di ogni Stagione vanno svolti alcuni compiti nell'ordine seguente:

Prepararsi alla Guerra

Prendete i **segnalini Provincia in Guerra** mescolati per la Stagione attuale (I-Primavera, II-Estate, III-Autunno) e collocateli a faccia in su sulle Caselle Provincia in Guerra, sul tabellone. Il numero di segnalini Provincia in Guerra collocati sul tabellone deve essere pari al *numero di giocatori più 2*. Quindi, per esempio, in una partita a 4 giocatori si useranno 6 segnalini. Ciò è indicato anche sulle Caselle Provincia in Guerra sul tabellone, dove le prime 5 caselle sono sempre occupate e le altre si riempiono soltanto se il numero di giocatori corrisponde al numero scritto sulla casella stessa.
Poi prendete i segnalini **Numero di Guerra** e collocatene uno su ogni Casella dei Numeri di Guerra sulla Provincia indicata dai segnalini Provincia in Guerra sul tabellone. Gli eventuali segnalini Numero di Guerra inutilizzati vanno riposti nella scatola del gioco.

ESEMPIO: Per la Stagione Primavera di questa partita a 4 giocatori si scelgono casualmente 6 segnalini Provincia in Guerra.

Preparare le Carte Stagione

Se accanto al tabellone rimangono delle carte della Stagione precedente, scartate quelle carte.
Prendete il mazzo Stagione della Stagione attuale e collocate **tutte** le sue carte a faccia in su accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.
È possibile collocare un qualsiasi numero di carte identiche una sopra l'altra, leggermente scostate tra loro per mostrare il numero di carte impilate. Questo consentirà ai giocatori di vedere facilmente tutte le opzioni disponibili.

ESEMPIO: Queste sono le carte Stagione Primavera quando si usa la Serie Teiera.

Proventi Stagionali

I giocatori non dovrebbero avere Monete a questo punto. Ora ognuno di loro riceve dalla pila comune un numero di **Monete** pari ai loro Proventi Stagionali, indicati sullo Schermo del Clan.

Restituire Ostaggi

All'inizio dell'Estate, dell'Autunno e dell'Inverno, se ci sono dei giocatori che hanno Preso in Ostaggio delle miniature da altri giocatori (vedi pagina 22), ora le restituiscono ai loro proprietari. Per **ogni miniatura ostaggio** restituita, i giocatori ottengono **1 Moneta extra** dalla pila comune.

Cerimonia del Tè

Una volta completata la Preparazione Stagionale, ogni Stagione inizia con una Cerimonia del Tè in cui i giocatori si siedono e stipulano Alleanze per quella Stagione. Ogni Alleanza della Stagione precedente è considerata conclusa e ogni giocatore riprende il segnalino Alleanza del suo Clan per proporre nuove Alleanze.
Un'Alleanza è una risorsa potente che conferisce a un Clan vari bonus e un certo grado di sicurezza (vedi la pagina successiva). Tuttavia, a volte può rivelarsi restrittiva o di ostacolo ai propri piani. È importante decidere saggiamente con chi desiderate Allearvi, fino a che punto siete disposti a portare avanti questa Alleanza, cosa vi aspettate di ottenere da questa Alleanza o semplicemente se volete stipulare un'Alleanza o meno in questa Stagione.
Un'Alleanza è formata da una coppia di giocatori in cui ambo le parti devono dichiararsi d'accordo. Quando un'Alleanza è stata stipulata, i due giocatori uniscono i loro segnalini Alleanza per formare un cerchio completo e lo collocano in modo che sia visibile a tutti i giocatori (si consiglia lo spazio vuoto nell'angolo in alto a destra del tabellone). Le Alleanze perdurano per la Stagione in corso (a meno che non siano infrante da un Mandato di *Tradimento*) e nessuna nuova Alleanza potrà essere stipulata fino alla Stagione successiva.

ESEMPIO: I giocatori del LOTO e della TARTARUGA hanno deciso di stipulare un'Alleanza, mentre i giocatori della LIBELLULA e della KOI ne hanno stipulata un'altra.

In base al numero di giocatori, la Cerimonia del Tè potrebbe concludersi con varie Alleanze stipulate da coppie di giocatori e forse anche con uno o più giocatori non Alleati con nessuno. Sebbene un giocatore non Alleato perda l'opportunità di ottenere alcuni bonus, può comunque godere dei benefici derivanti dall'agire come fazione completamente indipendente.
Ricordate che, anche se le Alleanze possono fornire benefici, in fondo *Rising Sun* è un gioco competitivo in cui alla fine soltanto un giocatore sarà il vincitore. Quindi le Alleanze e gli accordi dovrebbero sempre mirare a favorire la propria causa personale nel lungo termine.

Suggerimenti per Negoziare

La Cerimonia del Tè è un'ottima opportunità per fare pratica con le vostre abilità diplomatiche. Stipulare l'Alleanza giusta può rivelarsi una mossa molto potente. Potreste scegliere un Alleato a cui non interessano le Province a cui voi ambite, o la cui capacità pensiate sia meglio avere dalla vostra parte. Se il vostro interlocutore non trova l'Alleanza troppo conveniente, l'offerta di qualche Moneta può sempre rivelarsi persuasiva.

Effetti di un'Alleanza

- I giocatori Alleati si conferiscono a vicenda alcuni potenti Bonus tramite i Mandati Politici che giocano durante la Fase di Politica (vedi pagina 13).
- I giocatori Alleati non combattono tra loro durante la Fase di Guerra se sono gli unici presenti in una Provincia. La vittoria va automaticamente a quello che possiede la Forza più alta in quella Provincia (vedi pagina 21).
- In una Battaglia che coinvolge due giocatori Alleati e altri giocatori, se uno dei giocatori Alleati vince, non uccide le miniature dell'Alleato (vedi pagina 23).
- I giocatori Alleati sono comunque considerati avversari ai fini delle capacità delle carte Stagione e degli altri effetti.
- Se un giocatore Alleato gioca il Mandato Politico *Tradimento*, perde immediatamente Onore e l'Alleanza è infranta (vedi pagina 18).
- Nell'improbabile caso in cui la partita termini con un pareggio tra i giocatori Alleati, i due giocatori condividono la vittoria.

Fase di Politica

Durante la Fase di Politica, ogni giocatore a turno sceglie dei Mandati Politici al fine di preparare il proprio Clan e posizionare le sue forze in base alle sue strategie.
Come mostrato dall'Indicatore di Politica sul tabellone, la Fase di Politica di ogni Stagione segue sempre quest'ordine:

- 3 Turni dei Mandati
- Turno dei Kami
- 2 Turni dei Mandati
- Turno dei Kami
- 2 Turni dei Mandati
- Turno dei Kami
- Inizio della Fase di Guerra

Turni dei Mandati

All'inizio della partita, il giocatore del Clan che si trova in cima all'Indicatore di Onore prende il mazzo dei Mandati Politici per giocare il primo Turno dei Mandati. All'inizio delle Stagioni seguenti, il primo giocatore a effettuare un Turno dei Mandati è quello a sinistra del giocatore che ha effettuato l'ultimo Turno dei Mandati della Stagione precedente. Per ricordarlo più facilmente, assicuratevi di tenere il mazzo dei Mandati Politici accanto al prossimo giocatore che dovrà giocarlo.

Durante un Turno dei Mandati, il giocatore attualmente in possesso del mazzo dei Mandati Politici pesca le prime 4 tessere Mandato e le guarda segretamente. Poi sceglie 1 Mandato Politico e *rimette gli altri 3 a faccia in giù in cima al mazzo, senza mescolarli*. Poi colloca il Mandato Politico scelto a faccia in su sulla prima casella Mandato Politico disponibile sul tabellone (da sinistra a destra) affinché tutti i giocatori vedano quale Mandato sarà eseguito in questo turno.

ESEMPIO: Il giocatore attuale pesca 4 tessere dalla cima del mazzo dei Mandati.

ESEMPIO: Il giocatore attuale decide di giocare il Reclutamento e rimette gli altri Mandati in cima al mazzo a faccia in giù.

Il Mandato Politico scelto va eseguito da **tutti** i giocatori, partendo dal giocatore alla sinistra del giocatore che lo ha scelto e procedendo in senso orario. Il giocatore che sceglie il Mandato sarà quindi l'ultimo a eseguirlo (ad eccezione del Mandato di *Addestramento*, vedi pagina 16). Gli effetti di ogni Mandato Politico sono riassunti nella tessera Politica che ogni giocatore tiene dietro il suo Schermo del Clan. Fatta eccezione per il Mandato di *Tradimento*, tutti i Mandati hanno 2 componenti: una parte che descrive ciò che **TUTTI I GIOCATORI** possono eseguire, e una parte Bonus che soltanto il **GIOCATORE ATTUALE E IL SUO ALLEATO** (se ne ha uno) possono eseguire.

Uno alla volta, in senso orario, ogni giocatore esegue il Mandato scelto. Soltanto il giocatore che lo ha scelto e il suo Alleato hanno diritto a eseguire il Bonus di Mandato. Si procede in questo modo finché tutti i giocatori non hanno eseguito il Mandato.

Una volta concluso il Turno dei Mandati attuale, il giocatore attuale passa il mazzo dei Mandati Politici rimanenti a faccia in giù al giocatore alla sua sinistra, che diventa il nuovo giocatore attuale ed esegue il Turno dei Mandati successivo (a meno che l'Indicatore di Politica non richieda di effettuare prima un Turno dei Kami, vedi pagina 19).

Di seguito, si esamina ognuno dei 5 Mandati Politici che un giocatore può scegliere.

RECLUTAMENTO

Il Mandato di *Reclutamento* consente ai giocatori di collocare altre loro miniature sul tabellone allo scopo di rafforzare i loro eserciti. Il giocatore che sceglie questo Mandato ha diritto a decidere per ultimo dove collocare le sue miniature, vedendo prima cosa decidono di fare i suoi avversari.

TUTTI I GIOCATORI

Il giocatore può Convocare 1 miniatura dalla sua Riserva su ogni Provincia dove possiede una Roccaforte. Quindi, per esempio, se un giocatore possiede 3 Roccaforti sulla Mappa può Convocare fino a 3 miniature diverse, collocandone ognuna nelle Province che contengono quelle Roccaforti. Un giocatore potrebbe possedere più di 1 Roccaforte nella stessa Provincia, in tal caso può Convocare in quella Provincia un numero di miniature pari al numero di Roccaforti possedute nella Provincia. Non c'è limite al numero di miniature che possono occupare ogni Provincia. Se al giocatore non rimane più alcuna miniatura nella sua Riserva, non può Convocare un'altra miniatura.

IL GIOCATORE ATTUALE E IL SUO ALLEATO

Il giocatore può Convocare 1 miniatura aggiuntiva in una qualsiasi delle sue Roccaforti, anche se ha già Convocato una miniatura in quella Roccaforte.

SUGGERIMENTI PER NEGOZIARE

Se Reclutate quando avete più Roccaforti dei vostri avversari, otterrete più miniature di loro. Vale la pena tentare di corrompere un altro giocatore affinché giochi questo Mandato nel momento più opportuno per voi. Una volta collocato uno Shinto in un Santuario, rimarrà lì per il resto della Stagione. È consigliabile che prima vi accordiate con il vostro Alleato su chi Venererà quale Kami, in modo da non sprecare uno Shinto senza motivo.

CONVOCARE GLI SHINTO

Quando un guerriero Shinto viene Convocato (e soltanto nel momento in cui viene Convocato), il giocatore può decidere di inviarlo a scalare le montagne sacre per Venerare uno dei Kami. In questo caso, lo Shinto viene immediatamente prelevato dalla Provincia in cui era stato Convocato e collocato su una qualsiasi delle 4 tessere Santuario sulla parte alta del tabellone. Non c'è limite al numero di miniature Shinto che possono occupare ogni Santuario.
Uno Shinto in Venerazione presso uno dei Santuari non è considerato presente sulla Mappa. Non può essere Mosso sulla Mappa o su un Santuario diverso.

ESEMPIO: Il giocatore del LOTO gioca il Reclutamento. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno eseguito il Mandato, il giocatore del LOTO lo esegue a sua volta. Dal momento che possiede 3 Roccaforti sulla Mappa (2 a Kyushu e 1 a Nagato), può Convocare un totale di 4 miniature (1 in ogni Roccaforte e 1 extra in una Roccaforte grazie al Bonus di Mandato). Il giocatore decide di Convocare un Bushi e uno Shinto nelle Roccaforti di Kyushu, uno Shinto nella Roccaforte di Nagato, e per effetto del Bonus Convoca a Nagato il Mostro Yurei che aveva in Riserva. Poi decide di inviare lo Shinto di Nagato a Venerare Hachiman nel suo Santuario.

SCHIERAMENTO

Il Mandato di *Schieramento* consente ai giocatori di Muovere le loro miniature sulla Mappa in base alle loro strategie. Può anche consentire ai giocatori di costruire nuove Roccaforti al fine di stabilire dei punti di appoggio. Se giocate lo *Schieramento*, avete diritto a decidere dove Muovere le vostre miniature dopo i vostri avversari.

TUTTI I GIOCATORI

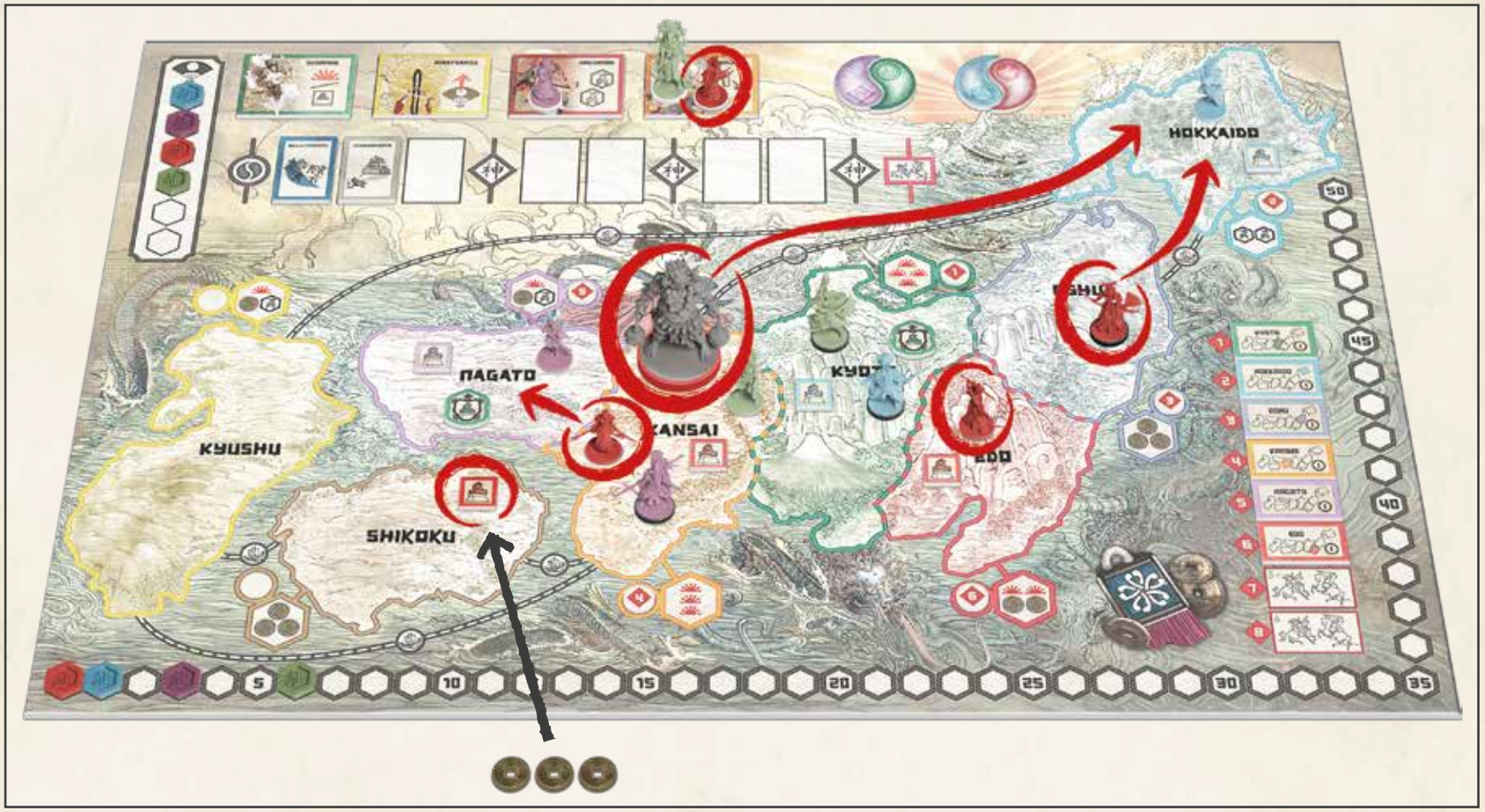
Il giocatore può Muovere *ognuna* delle miniature che possiede sulla Mappa fino a una Provincia adiacente. Questo può significare attraversare un Confine o prendere una Rotta Mercantile per Muoversi fino a una Provincia adiacente. Il giocatore può scegliere di Muovere un qualsiasi numero delle sue miniature e può perfino scegliere di non Muoverne alcuna, se lo desidera. Tuttavia, ricordate che ogni miniatura può essere Mossa soltanto *una volta* durante ogni Mandato di *Schieramento*.

SUGGERIMENTI PER NEGOZIARE

È vantaggioso vincere una Battaglia senza neanche dover combattere. Quando muovete le vostre miniature sulla Mappa, cercate di stringere accordi con gli altri giocatori in modo da risultare incontrastati in una Provincia che vi interessa nel momento in cui si giungerà alla Guerra.

IL GIOCATORE ATTUALE E IL SUO ALLEATO

Il giocatore può scegliere di spendere 3 Monete per costruire una nuova Roccaforte in un qualsiasi punto della Mappa. Se decide di farlo, scarta 3 Monete nella pila comune, prende 1 segnalino Roccaforte dalla sua Riserva e lo colloca in *qualsiasi* Provincia desideri. Non è necessario che sia collocato in una Provincia adiacente a una Provincia dove già possiede una Roccaforte e non esiste un limite al numero di Roccaforti che ogni Provincia può avere. Se un giocatore ha collocato tutte e 4 le sue Roccaforti, non può costruire altre Roccaforti.



ESEMPIO: Il giocatore della LIBELLULA gioca lo Schieramento, quindi lo eseguirà per ultimo. Procedendo in senso orario intorno al tavolo, il giocatore della KOI ha diritto a eseguire le sue azioni di Schieramento. Muove un Bushi da Kansai a Nagato, attraversando un Confine; poi muove anche il suo Oni del Sangue e il suo Daimyo fino a Hokkaido, prendendo le Rotte Mercantili. Decide di non Muovere il Bushi che si trova a Edo e non gli è consentito Muovere lo Shinto che si trova nel Santuario di Raijin (le miniature sui Santuari non possono mai essere Mosse).
Infine, dal momento che è Alleato con il Clan della LIBELLULA, che ha scelto il Mandato, ha diritto a eseguire il Bonus di Schieramento, spendendo 3 Monete per costruire una nuova Roccaforte a Shikoku.

ADDESTRAMENTO

Il Mandato di *Addestramento* consente ai giocatori di acquisire nuove carte Stagione per il loro Clan, migliorandoli con nuove capacità di ogni genere e aggiungendo perfino dei Mostri ai loro ranghi.

IMPORTANTE: *A differenza degli altri Mandati, il giocatore che sceglie il Mandato di Addestramento lo esegue per PRIMO e ha quindi la possibilità di scegliere tra tutte le carte disponibili.*

TUTTI I GIOCATORI

Il giocatore può acquisire 1 delle carte Stagione attualmente mostrate accanto al tabellone pagandone il costo in Monete. Il giocatore sceglie la carta Stagione che desidera e scarta il numero di Monete indicato sulla carta, mettendole nella pila comune (alcune carte sono gratuite). Il giocatore colloca la carta Stagione appena acquisita a faccia in su accanto al suo Schermo del Clan, in modo che tutti i giocatori possano vederla. La capacità della carta è considerata attiva non appena viene acquisita.

IMPORTANTE: *Un giocatore può acquisire più di 1 copia della stessa carta Stagione nel corso di più Addestramenti. In questo caso le capacità saranno cumulative.*

IL GIOCATORE ATTUALE E IL SUO ALLEATO

Se il giocatore acquisisce una carta Stagione, può pagare 1 Moneta in meno rispetto al suo costo indicato (fino a un minimo di 0). Il giocatore può comunque acquisire una sola carta Stagione per ogni Mandato di *Addestramento*.

ESEMPIO: Il giocatore della TARTARUGA gioca l'Addestramento ed è il primo a scegliere una delle carte Stagione disponibili da acquisire. Sceglie la carta Mostro Oni dei Teschi, che costa 2 Monete. Dal momento che ha giocato il Mandato, il Bonus di Addestramento gli fornisce uno sconto di 1 Moneta. Scarta 1 Moneta dalla sua Riserva e colloca la carta scelta accanto al suo Schermo del Clan.

SUGGERIMENTI PER NEGOZIARE

Se notate che un avversario è a corto di Monete e c'è una carta che desidera tramite il Mandato di Addestramento, aiutarlo a coprire il costo della carta vi fornirà un'arma di contrattazione molto potente.

ACQUISIRE MOSTRI

Quando un giocatore acquisisce una carta Stagione Mostro, non solo colloca la carta accanto a sé, ma prende anche la miniatura Mostro corrispondente, applicandole una base del colore del suo Clan e Convocandola immediatamente in una qualsiasi Provincia dove possieda una Roccaforte.
Il Mostro è ora considerato una miniatura di quel Clan, proprio come il Daimyo, gli Shinto e i Bushi di quel Clan, e possiede Forza 1, a meno che non sia specificato diversamente. Se viene ucciso, torna nella Riserva di quel giocatore e potrà essere Convocato di nuovo sulla Mappa proprio come una normale miniatura di Clan. Non c'è limite al numero di Mostri che un Clan può possedere.

Il giocatore della TARTARUGA applica poi una base del suo colore alla miniatura Mostro e la Convoca immediatamente in una Provincia dove possiede una Roccaforte.

RACCOLTO

Il Mandato di *Raccolto* consente ai giocatori di ottenere delle Monete e forse di riscuotere le ricompense offerte dalle Province che controllano.

TUTTI I GIOCATORI

Il giocatore ottiene 1 Moneta, prelevandola dalla pila comune.

IL GIOCATORE ATTUALE E IL SUO ALLEATO

Il giocatore riscuote le Ricompense elencate per ogni Provincia in cui possiede attualmente più Forza. Controllate ogni Provincia, una per una, sommando assieme la Forza fornita da ogni miniatura del Clan. Il giocatore ottiene soltanto le Ricompense delle Province in cui le sue miniature hanno più Forza di qualsiasi altro Clan in quella Provincia. Come sempre, in caso di parità, il giocatore in parità con il valore di Onore superiore è considerato quello dotato di più Forza nella Provincia.

SUGGERIMENTI PER NEGOZIARE

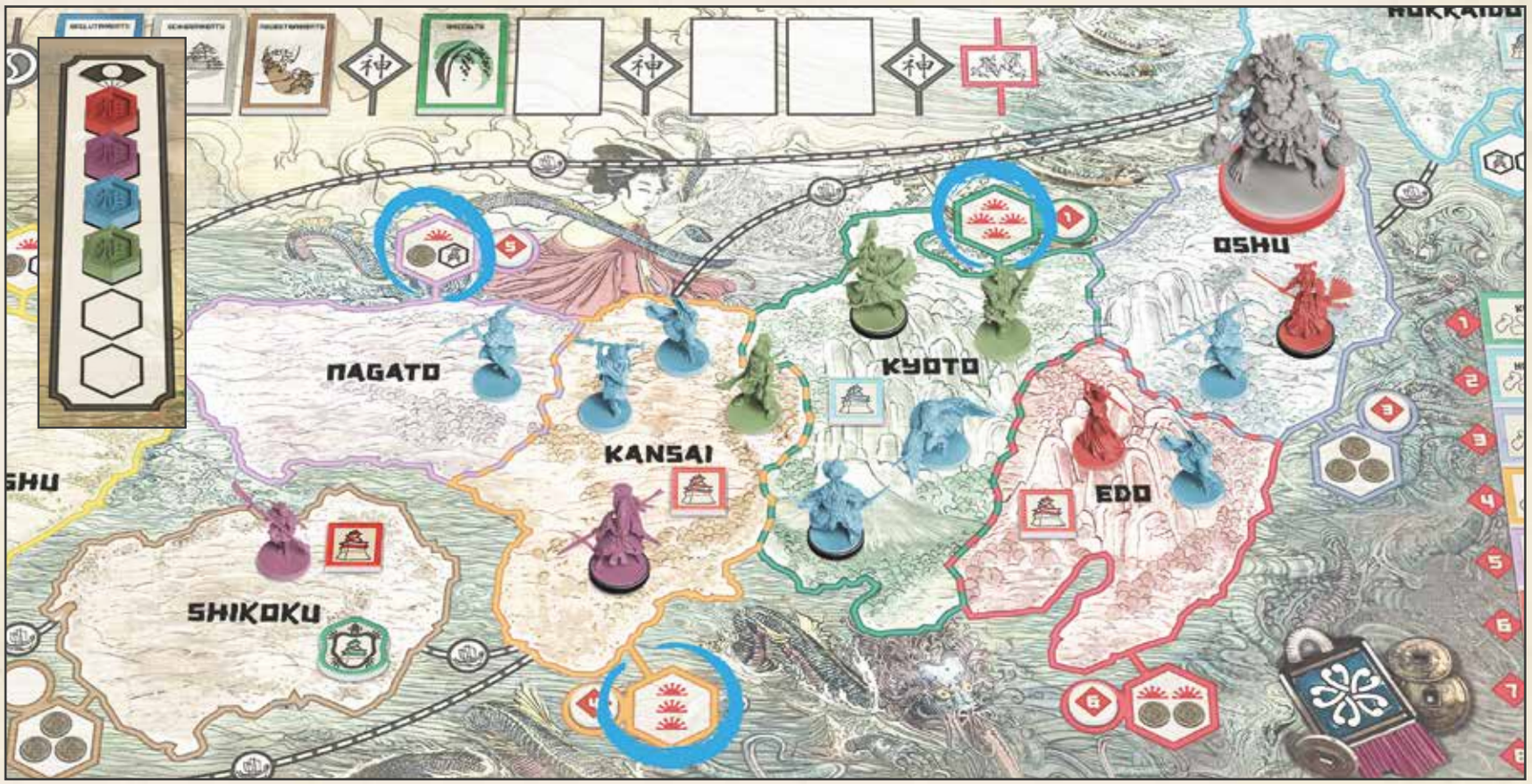
Nel caso del Raccolto, il tempismo è essenziale. Se siete in una situazione in cui potete ottenere un Raccolto molto abbondante, potete provare a offrire al vostro Alleato alcune delle Monete e dei Ronin che vi arriveranno, se giocherà un Raccolto immediatamente.

Le Ricompense che ogni Provincia può offrire sono:

Punto Vittoria – Fate avanzare il vostro segnalino Clan di 1 casella sull'Indicatore dei Punti Vittoria.

Moneta – Prendete 1 Moneta dalla pila comune.

Ronin – Prendete 1 segnalino Ronin dalla pila comune.



ESEMPIO: Il giocatore della LIBELLULA gioca il Raccolto e ottiene automaticamente una Moneta. Poi esegue il Bonus di Mandato, controllando tutte le Province dove ha una presenza per determinare se possiede la Forza maggiore:

***Nagato** – Qui è l'unico Clan dotato di Forza, quindi ottiene un Punto Vittoria, una Moneta e un segnalino Ronin.*

***Kansai** – Qui possiede Forza 2, mentre il LOTO e la TARTARUGA possiedono solo Forza 1. La LIBELLULA ottiene 3 PV.*

***Kyoto** – Qui possiede Forza 2, ma anche la TARTARUGA possiede Forza 2. Dal momento che la LIBELLULA attualmente ha un valore di Onore superiore a quello della TARTARUGA, ottiene altri 4 PV.*

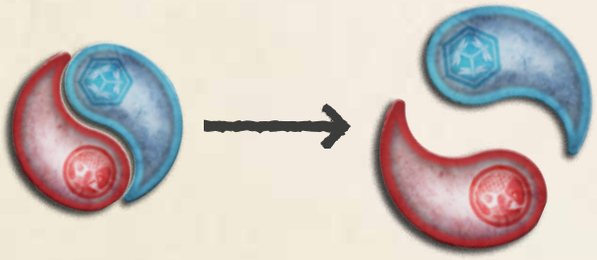
***Edo** – Sia la LIBELLULA che la KOI possiedono Forza 1 qui. Dal momento che la KOI ha un valore di Onore superiore, la LIBELLULA non ottiene alcuna Ricompensa di Raccolto per Edo.*

***Oshu** – Qui la KOI possiede Forza 2, mentre la LIBELLULA possiede solo Forza 1, quindi la LIBELLULA non ottiene alcuna Ricompensa.*

TRADIMENTO

A differenza degli altri Mandati, il *Tradimento* va a beneficio **soltanto** del giocatore attuale, in quanto converte le miniature dei suoi avversari alla sua causa, provocando uno squarcio insanabile in qualsiasi Alleanza. Questo è un Mandato potente e pericoloso che non dovrebbe mai essere giocato alla leggera.

Se il giocatore fa parte di un'Alleanza, questa Alleanza è immediatamente infranta e il giocatore Traditore perde Onore. Se il giocatore Traditore non faceva parte di un'Alleanza, non perde Onore.



ESEMPIO: Il giocatore della KOI gioca Tradimento. La sua Alleanza con la LIBELLULA è immediatamente infranta e la KOI perde Onore.

ESEMPIO: Dopo avere giocato il Tradimento, il giocatore della KOI sostituisce il Mostro Oni dei Teschi della TARTARUGA con il Mostro Komainu che aveva nella sua Riserva, e sostituisce il Bushi della LIBELLULA con un Bushi della sua Riserva.

Quando un giocatore gioca il *Tradimento*, sceglie fino a 2 miniature sulla Mappa appartenenti a 2 giocatori diversi e le sostituisce immediatamente con miniature dello stesso tipo che possiede nella propria Riserva. Il giocatore non può sostituire 2 miniature che appartengono allo stesso giocatore, sostituire la miniatura di un avversario con una sua miniatura già presente sul tabellone o sostituire la miniatura di un avversario con una miniatura della propria Riserva appartenente a un tipo diverso. Ricordate però che un Mostro nella Riserva può essere usato per sostituire un altro Mostro: anche se hanno nomi diversi, sono comunque considerati lo stesso tipo di miniatura. Le miniature sostituite tornano nelle Riserve dei loro proprietari (ma non sono considerate uccise). Ricordate che se il giocatore ha appena infranto la sua Alleanza non è obbligato a sostituire una delle miniature del suo ex Alleato.

Le miniature Daimyo non subiscono l'effetto del Tradimento.

Le miniature Shinto nei Santuari non subiscono l'effetto del Tradimento (quelle sulla Mappa invece sì).

Un giocatore non può sostituire una miniatura se non possiede nella sua Riserva una miniatura dello stesso tipo.

La sostituzione di una miniatura non è considerata una Convocazione (uno Shinto non può essere inviato a Venerare).

SUGGERIMENTI PER NEGOZIARE

Anche nei casi di Tradimento c'è qualche opportunità per un convincente negoziato. Avete il potere di rimuovere praticamente quasi qualsiasi miniatura dalla Mappa. Perché non ascoltare cosa hanno da offrire gli altri pur di non essere privati delle loro risorse più preziose?

Turno dei Kami

Dopo che un Turno dei Mandati è stato eseguito, se il prossimo passo dell'Indicatore di Politica mostra il simbolo dei Kami, la Fase di Politica si interrompe brevemente per risolvere un Turno dei Kami, in cui quei Clan che hanno inviato alcuni dei loro guerrieri Shinto a Venerare nei Santuari possono ottenere dei potenti benefici.
Durante un Turno dei Kami, i giocatori risolvono gli effetti di ognuna delle 4 tessere Santuario secondo un ordine che va da quello all'estrema sinistra e procede verso destra. In ogni Santuario i giocatori confrontano la Forza totale che ogni Clan possiede al suo interno. Soltanto il Clan con più Forza riceve il beneficio concesso dal Kami di quel Santuario. Come sempre, in caso di parità, il giocatore con il valore di Onore superiore è considerato quello con più Forza all'interno del Santuario. Se un Santuario non contiene alcuno Shinto, viene semplicemente saltato durante questo Turno dei Kami. Ogni Kami offre una capacità diversa al giocatore con più Forza presente nel suo Santuario. Queste capacità vanno eseguite immediatamente, prima di risolvere il Santuario successivo.

Amaterasu, la dea del sole, consente al suo miglior Veneratore di spostare il suo segnalino Clan direttamente sulla casella in cima all'Indicatore di Onore. A prescindere dalla posizione in cui si trovava, passa direttamente alla prima posizione, facendo scorrere tutti gli altri di conseguenza.

IMPORTANTE: *Ricordate che questo può cambiare la risoluzione degli spareggi in base all'Onore quando si risolvono i Santuari seguenti in questo Turno dei Kami.*

Fujin, il dio del vento, consente al suo miglior Veneratore di effettuare fino a 2 Movimenti con le sue miniature sulla Mappa. Il giocatore può scegliere se Muovere 2 sue miniature fino alle Province adiacenti o Muovere una sua miniatura 2 volte di seguito. Proprio come nel caso di un Mandato di *Schieramento*, la miniatura può scegliere se attraversare un Confine o prendere una Rotta Mercantile tra le Province.

Raijin, il dio del fulmine e del tuono, consente al suo miglior Veneratore di Convocare 1 Bushi, prendendolo dalla propria Riserva e collocandolo in una **qualsiasi** Provincia della Mappa, anche se non possiede una Roccaforte in quella Provincia.

Ryujin, il dio del mare, consente al suo miglior Veneratore di acquisire una carta Stagione tra quelle disponibili accanto al tabellone, pagandone il costo completo in Monete come se stesse usando un Mandato di *Addestramento*.

Hachiman, il dio della guerra, conferisce al suo miglior Veneratore 2 segnalini Ronin, prelevati dalla pila comune.

Susanoo, il dio delle tempeste, conferisce al suo miglior Veneratore un numero di Punti Vittoria pari al numero di Roccaforti che possiede attualmente sulla Mappa.

Tsukuyomi, il dio della luna, conferisce al suo miglior Veneratore 2 Monete, prelevate dalla pila comune.

ESEMPIO: Nel Turno dei Kami, i Santuari vengono risolti da sinistra a destra:
Susanoo – *la LIBELLULA e la KOI sono in parità in quanto possiedono entrambi Forza 1. Dal momento che la KOI ha un valore di Onore superiore, ottiene 2 PV (in quanto attualmente possiede 2 Roccaforti).*
Amaterasu – *La LIBELLULA è l'unica ad avere Forza 1 qui, quindi si sposta in cima all'Indicatore di Onore.*
Hachiman – *La LIBELLULA e il LOTO sono in parità in quanto possiedono entrambi Forza 1. Tuttavia, la LIBELLULA si trova ora in cima all'Indicatore di Onore, quindi ottiene 2 segnalini Ronin.*
Raijin – *La TARTARUGA possiede 1 Forza in più rispetto alla KOI, quindi ha diritto a Convocare un Bushi in una qualsiasi Provincia.*

Soltanto una volta che tutti e 4 i Santuari sono stati risolti, la Fase di Politica continua con il giocatore successivo, che effettuerà il suo Turno dei Mandati. Tuttavia, se questo era il terzo Turno dei Kami della Stagione, la Fase di Politica giunge al termine e la Fase di Guerra ha inizio.

FASE DI GUERRA

Durante la Fase di Guerra, i giocatori si danno battaglia per conquistare le diverse Province contese. Vincere una Battaglia conferisce a un giocatore dei Punti Vittoria extra, specialmente se è riuscito a conquistare diverse Province. Tuttavia, i giocatori più astuti possono trarre molti benefici anche dalle Battaglie che perdono, se riescono a padroneggiare l'arte della guerra.
All'inizio della Fase di Guerra i giocatori devono girare le loro tessere Politica/Guerra sul lato della Guerra. Ogni carta Stagione Miglioria Guerra acquisita da un giocatore deve inoltre essere risolta in questo momento. *Ricordate che gli effetti "Inizio della Fase di Guerra" hanno luogo all'inizio della Fase di Guerra di ogni Stagione, non all'inizio di ogni Battaglia.*
In ogni Stagione la guerra colpirà solo le Province contrassegnate con un segnalino Numero di Guerra, come determinato dai segnalini Provincia in Guerra pescati durante la Preparazione Stagionale. Dal momento che questi segnalini vengono scelti casualmente ogni Stagione, le Province che sono in guerra e l'ordine in cui vengono risolte cambiano a ogni Stagione.

IMPORTANTE: ***Durante la Fase di Guerra, i giocatori non possono scambiare liberamente né Monete né Ronin come parte dei loro negoziati.***

Partendo dalla Provincia numero 1 e procedendo in ordine crescente, si risolve la Guerra in ogni Provincia, una alla volta:

- **Se nessuno possiede Forza nella Provincia**, non accade nulla e il segnalino Provincia in Guerra corrispondente viene semplicemente scartato.

- **Se soltanto 1 giocatore possiede Forza nella Provincia**, quel giocatore prende semplicemente il segnalino Provincia in Guerra corrispondente e lo colloca, a faccia in su, accanto al suo Schermo del Clan.

- **Se soltanto 2 giocatori Alleati possiedono Forza nella Provincia**, non ha luogo alcuna Battaglia. Il giocatore con più Forza nella Provincia prende semplicemente il segnalino Provincia in Guerra corrispondente e lo colloca, a faccia in su, accanto al suo Schermo del Clan. Come sempre, in caso di parità, il giocatore con il valore di Onore superiore è considerato quello con più Forza nella Provincia.

- **Se almeno 2 giocatori che non sono Alleati possiedono Forza nella Provincia**, ha luogo una Battaglia per determinare il vincitore (vedi il capitolo successivo).

ESEMPIO: Quando la Primavera volge al termine, ha luogo la Fase di Guerra, che richiede la risoluzione delle Guerre nelle Province indicate di seguito, in questo ordine:
1) Kyoto – Qui nessuno possiede Forza, quindi il segnalino Provincia in Guerra viene scartato.
2) Hokkaido – La LIBELLULA è l'unica a possedere Forza qui, quindi prende il segnalino Provincia in Guerra.
3) Oshu – Qui nessuno possiede delle miniature, ma la capacità speciale della TARTARUGA dichiara che le sue Roccaforti contano come Forza 1, quindi la TARTARUGA prende il segnalino Provincia in Guerra.
4) Kansai – Qui sia la TARTARUGA che il LOTO possiedono Forza 2. Dal momento che sono Alleati, non ha luogo alcuna Battaglia. Dal momento che il LOTO possiede un valore di Onore superiore, è lui a prendere il segnalino Provincia in Guerra.
5) Nagato – Qui la TARTARUGA, il LOTO e la KOI possiedono tutti un certo ammontare di Forza. La TARTARUGA e il LOTO sono Alleati, ma la KOI no, quindi ha luogo una Battaglia tra tutti e 3! Vedi l'esempio nel capitolo successivo.
6) Edo – Qui sia la KOI che la LIBELLULA possiedono un certo ammontare di Forza. Dal momento che non sono più Alleati, ha luogo una Battaglia.

Risolvere le Battaglie

Le Battaglie hanno luogo *solo* nelle Province dove almeno 2 giocatori che non sono Alleati tra loro possiedono un certo ammontare di Forza. Le Battaglie coinvolgono *tutti* i giocatori che possiedono Forza in quella Provincia, anche se ci sono degli Alleati tra loro. Quando una Battaglia ha luogo, i giocatori coinvolti hanno una possibilità di usare le loro Monete per cercare di ottenere alcuni Vantaggi di Guerra. Quei vantaggi potrebbero non solo cambiare la Forza totale che ogni giocatore possiede nella Provincia (e quindi alterare l'esito della Battaglia), ma anche concedere altri benefici ai giocatori.

Prima che una Battaglia abbia inizio, tutti i giocatori devono mettere bene in evidenza le Monete e i segnalini Ronin accanto ai loro Schermi del Clan. Un giocatore deve rispondere sinceramente se gli viene chiesto quante Monete e quanti segnalini Ronin possiede.

Poi la Battaglia ha inizio! I giocatori coinvolti mettono tutte le loro Monete dietro ai loro Schermi del Clan e iniziano ad assegnarle alle varie caselle dei Vantaggi di Guerra sulla tessera Guerra. Questo va fatto simultaneamente e in segreto. I giocatori possono assegnare un qualsiasi numero di Monete a ogni casella (o anche nessuna Moneta), in base ai Vantaggi che cercano di vincere. Se un giocatore non desidera assegnare tutte le Monete alle caselle dei Vantaggi di Guerra, colloca quelle Monete sempre dietro lo Schermo, ma fuori dalla tessera Guerra (assicuratevi che i vostri avversari non capiscano su quali caselle collocate le Monete, o se ne collocate alcune fuori dalla tessera Guerra).

Una volta che tutti i giocatori hanno dichiarato di aver terminato l'assegnazione delle loro Monete, tutti sollevano i loro Schermi del Clan simultaneamente e rivelano le loro offerte.

Tutte le Monete collocate fuori dalla tessera Guerra non contano ai fini di questa Battaglia e tornano nella Riserva di quel giocatore. I giocatori poi passano a confrontare il numero di Monete che ognuno di loro ha assegnato alle caselle Vantaggio di Guerra, a partire dal Vantaggio di Guerra all'estrema sinistra *(Seppuku)* e procedendo verso destra. Ogni Vantaggio di Guerra è vinto dal giocatore che ha offerto il maggior numero di Monete su di esso. Come sempre, in caso di parità, il giocatore in parità con il valore di Onore superiore è considerato quello con più Monete in quel Vantaggio di Guerra. Se nessun giocatore ha offerto Monete su un Vantaggio di Guerra, quel Vantaggio viene semplicemente saltato e si passa a risolvere il successivo.

Soltanto il giocatore che vince un Vantaggio di Guerra ha diritto a eseguirlo. Tuttavia, il giocatore può decidere di non eseguire un Vantaggio di Guerra che ha vinto, qualora abbia voluto vincerlo semplicemente per sottrarlo a un altro giocatore.

I Vantaggi di Guerra si risolvono uno dopo l'altro, da sinistra a destra. Ricordate che la risoluzione di un Vantaggio di Guerra potrebbe influenzare l'esito della risoluzione di quelli successivi.

SEPPUKU

C'è più onore nel sacrificio rituale della propria vita che in un'umiliante sconfitta per mano di un nemico.

Il giocatore che vince Seppuku può scegliere di uccidere immediatamente **tutte** le sue miniature nella Provincia. Se lo fa, ottiene immediatamente 1 Punto Vittoria per *ogni* sua miniatura uccisa in questo modo e ottiene anche Onore per *ogni* sua miniatura uccisa in questo modo. *(Ricordate che questo potrebbe cambiare la risoluzione degli spareggi in base all'Onore nei Vantaggi di Guerra seguenti.)* Se un giocatore decide di commettere Seppuku, deve uccidere *tutte* le sue miniature: non può scegliere di lasciarne alcune nella Provincia. Ricordate che il giocatore è ancora in Battaglia, anche se non ha più alcuna miniatura nella Provincia.

PRENDERE IN OSTAGGIO

Prendere in Ostaggio a volte può bastare per cambiare il corso di una Battaglia ed evitare ulteriori spargimenti di sangue.

Il giocatore che vince Prendere in Ostaggio può scegliere di catturare 1 miniatura nella Provincia appartenente a un altro giocatore (anche del suo Alleato). La miniatura scelta viene rimossa dalla Provincia e collocata accanto allo Schermo del Clan del giocatore che Prende in Ostaggio. Sarà restituita al suo proprietario durante la preparazione della Stagione successiva. Ricordate che la miniatura non è stata uccisa, ma semplicemente catturata.

Se il giocatore Prende in Ostaggio una miniatura, ruba anche 1 Punto Vittoria al Clan a cui appartiene la miniatura catturata. Spostate il segnalino di quel Clan indietro di 1 casella sull'Indicatore dei Punti Vittoria e fate avanzare di 1 casella il segnalino del Clan che ha Preso in Ostaggio la miniatura. Ricordate che se il Clan bersagliato non possiede alcun Punto Vittoria, il giocatore non riceve alcun Punto Vittoria.

IMPORTANTE: ***I Daimyo sono immuni all'effetto di Prendere in Ostaggio e non possono essere bersagliati da questo Vantaggio di Guerra.***

INGAGGIARE RONIN

Un esercito di mercenari Ronin al vostro fianco può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta, se avete denaro a sufficienza per garantirvi la loro lealtà.

Il giocatore che vince Ingaggiare Ronin può scegliere di aggiungere i suoi segnalini Ronin alle forze che possiede nella Provincia. Per ogni segnalino Ronin nella propria Riserva ottiene +1 Forza per determinare l'esito della Battaglia. Ricordate che questi segnalini Ronin non vengono spesi quando vengono usati in questo modo: saranno tutti disponibili per essere ingaggiati di nuovo in una Battaglia successiva.

Se un giocatore privo di segnalini Ronin vince Ingaggiare Ronin, non aggiunge alcuna Forza alle sue miniature. Tuttavia impedirà gli altri giocatori di aggiungere alle loro forze i segnalini Ronin che potrebbero possedere.

ESITO DELLA BATTAGLIA

La Battaglia deve essere conclusa prima che *Poeti Imperiali*, l'ultimo Vantaggio di Guerra, possa essere risolto. A questo punto i giocatori confrontano la Forza totale che possiedono attualmente nella Provincia. La situazione potrebbe essere cambiata drasticamente rispetto a quella che vigeva all'inizio della Battaglia, dal momento che alcune miniature potrebbero avere commesso *Seppuku*, un'altra potrebbe essere stata *Presa in Ostaggio* e un Clan potrebbe avere *Ingaggiato Ronin* per incrementare le sue forze.

Il Clan con più Forza vince la Battaglia. Prende il segnalino Provincia in Guerra corrispondente e lo colloca a faccia in su accanto al suo Schermo del Clan. Come sempre, in caso di parità, il giocatore in parità con il valore di Onore superiore è considerato quello con più Forza nella Provincia.

Tutte le miniature nella Provincia appartenenti ai giocatori che hanno perso la Battaglia vengono uccise immediatamente. Tuttavia, se uno degli sconfitti è Alleato con il giocatore vincitore, le sue miniature non vengono uccise.

NOTA: ***Se alla fine di una Battaglia a nessun giocatore rimane nessun ammontare di Forza nella Provincia, il giocatore con il valore di Onore superiore è il vincitore.***

POETI IMPERIALI

Che la Battaglia sia vinta o perduta, la vera vittoria può essere conferita dai poemi epici che saranno composti in onore dei guerrieri caduti.

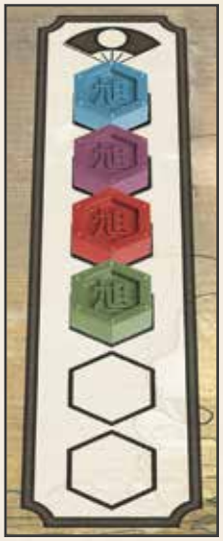
Il giocatore che vince Poeti Imperiali ottiene un numero di Punti Vittoria pari al numero totale di miniature che sono state uccise nel corso di questa Battaglia. Non ha importanza a quale giocatore le miniature appartenessero, né come sono state uccise (tramite Seppuku, dalla capacità di un Mostro o alla conclusione della Battaglia): tutte le miniature uccise forniscono Punti Vittoria al giocatore che vince Poeti Imperiali. Al fine di conteggiarle più facilmente, tenete le miniature uccise separate dalle Riserve di ogni giocatore finché Poeti Imperiali non è stato risolto.

RISARCIMENTI DI GUERRA

La Battaglia ora è finita e tutti i giocatori sconfitti scartano nella pila comune tutte le Monete che avevano assegnato sulla tessera Guerra.

Il giocatore vincitore, tuttavia, cede tutte le Monete che aveva assegnato sulla sua tessera Guerra ai giocatori sconfitti. Le Monete vengono distribuite in parti uguali tra i giocatori sconfitti, che possono collocarle nelle loro Riserve e usarle nelle Battaglie successive. Se il numero di Monete usate non può essere distribuito ugualmente, il giocatore vincitore decide quale o quali giocatori riceveranno una Moneta extra.

Si risolve poi la Guerra nella Provincia successiva, finché tutte le Province con un segnalino Numero di Guerra non sono state risolte. La Fase di Guerra è terminata.



ESEMPIO: Deve essere risolta una Battaglia a Nagato tra la TARTARUGA, la KOI e il LOTO.

La TARTARUGA e il LOTO sono Alleati, ma dal momento che è presente anche la KOI, tutti devono combattere.

La TARTARUGA ha Forza 4 in quella Provincia (1 del Bushi e 3 dell'Oni dei Teschi, dal momento che la TARTARUGA ha il valore di Onore inferiore nella Provincia). Possiede inoltre 4 Monete e 1 Ronin.

La KOI possiede Forza 2 nella Provincia (1 del Bushi e 1 del Daimyo). Possiede inoltre 8 Monete.

Il LOTO ha Forza 1 dello Shinto. Possiede inoltre 6 Monete e 3 Ronin.

SUGGERIMENTI PER NEGOZIARE

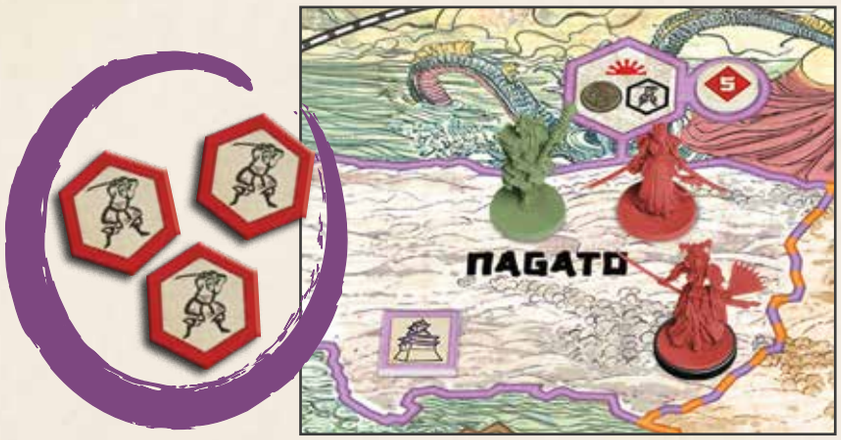
È possibile negoziare anche nel caos della Battaglia. Anche se ai giocatori è vietato cedere Monete o Ronin nel corso della Fase di Guerra, potete comunque stipulare accordi per migliorare le vostre possibilità. Per esempio, due Alleati potrebbero agire all'unisono contro un Nemico accordandosi per dare priorità a certi Vantaggi di Guerra e assicurandosi di non competere per gli stessi. Sempre che ci si possa fidare della loro parola...

I 3 giocatori prendono le loro Monete e le assegnano in segreto alle caselle sulla loro tessera Guerra. Una volta che tutti hanno finito, le offerte sono rivelate:

SEPPUKU – Il LOTO vince Seppuku e decide di uccidere il suo Shinto; ottiene 1 PV e ottiene Onore una volta.

PRENDERE IN OSTAGGIO – La TARTARUGA e il LOTO sono in parità con 3 Monete. Dal momento che il LOTO ha il valore di Onore superiore, è lui a vincere. Il giocatore decide di Prendere in Ostaggio l'Oni dei Teschi della TARTARUGA (anche se è sua Alleata).

INGAGGIARE RONIN – Il LOTO sconfigge la KOI per 2 Monete a 1 e può ingaggiare 3 segnalini Ronin, ottenendo Forza 3.



ESITO DELLA BATTAGLIA – La TARTARUGA ora è ridotta a Forza 1, la KOI possiede ancora Forza 2 e il LOTO possiede Forza 3 grazie ai Ronin che ha ingaggiato. Il LOTO vince la Battaglia e prende il segnalino della Provincia in Guerra Nagato. Entrambe le miniature della KOI vengono uccise. Tuttavia, il Bushi della TARTARUGA non viene ucciso, dal momento che è Alleato con il LOTO, il Clan vincitore.

POETI IMPERIALI – Le 3 Monete della KOI vincono contro l'unica Moneta della TARTARUGA. La KOI ottiene 1 PV per ogni miniatura che è morta in Battaglia, quindi ottiene 3 PV (1 per lo Shinto del LOTO che ha commesso Seppuku e 2 per le sue miniature uccise durante l'esito).

RISARCIMENTI DI GUERRA – La TARTARUGA e la KOI scartano tutte le Monete che hanno usato (la KOI ha tenuto da parte 4 Monete fuori dalla tessera Guerra, che userà nella Battaglia successiva contro la LIBELLULA). Il LOTO divide poi le Monete che ha usato tra gli sconfitti, cedendo 3 Monete alla TARTARUGA e 3 alla KOI.

RIPRISTINO STAGIONALE

Una volta conclusa la Fase di Guerra, vanno effettuate alcune operazioni di ripristino prima di passare alla Stagione successiva:

Scartare le Monete e i Ronin – Tutte le Monete e i segnalini Ronin nelle Riserve dei giocatori vanno rimessi nella pila comune. Saranno usati per ricostruire le risorse nella Stagione successiva.

Restituire gli Shinto – Tutte le miniature sulle tessere Santuario vengono restituite ai rispettivi proprietari. Eventualmente dovranno essere inviati di nuovo a Venerare nella Stagione successiva. *Ricordate che tutte le miniature sulla Mappa rimangono dove si trovano da una Stagione all'altra.*

Restituire i Mandati Politici – Prendete i Mandati Politici che si trovano sul tabellone e rimescolateli nel mazzo dei Mandati Politici, che dovrebbe trovarsi accanto al giocatore a sinistra di quello che ha effettuato l'ultimo Turno dei Mandati in questa Stagione.

La Stagione successiva inizia poi con il passo di Preparazione Stagionale.

FINE DELLA PARTITA STAGIONE INVERNALE

L'inizio della Stagione Invernale segna la fine della partita. Sulle terre del Giappone scende la neve e torna la pace, e un nuovo Imperatore salirà al potere con il sostegno dei grandi Kami.
L'unico passo di Preparazione Stagionale da eseguire durante l'Inverno è Restituire Ostaggi, nel caso in cui i giocatori possiedano delle carte Stagione che si innescano alla restituzione di un ostaggio.
I giocatori possono poi ottenere Punti Vittoria extra nei casi seguenti:

Migliorie Inverno – Queste carte Stagione conferiscono Punti Vittoria extra in base a vari criteri.

Segnalini Provincia in Guerra – Ogni segnalino Provincia in Guerra raccolto da un giocatore conferisce il numero di Punti Vittoria indicato su di esso, in base alla Stagione in cui è stato vinto:

Primavera (I) = 1 Punto Vittoria
Estate (II) = 2 Punti Vittoria
Autunno (III) = 3 Punti Vittoria

Bonus di Serie delle Province in Guerra – I giocatori ottengono un bonus in Punti Vittoria anche in base al numero di segnalini Provincia in Guerra delle *diverse* Province che hanno accumulato. Il possesso di più segnalini della stessa Provincia non conta ai fini di questo bonus; contano solo i segnalini delle Province diverse:

NUMERO DI SEGNALINI PROVINCIA IN GUERRA DIVERSI	BONUS IN PUNTI VITTORIA
3-4	10 PV
5-6	20 PV
7-8	30 PV

Spostate il segnalino Clan di ogni giocatore lungo l'Indicatore dei Punti Vittoria, aggiungendo tutti i Punti Vittoria extra che ciascun giocatore è riuscito a guadagnare. Se un giocatore supera la casella 50, spostate il suo segnalino di nuovo sulla casella 1 e giratelo sul lato opposto per ricordare di aggiungere 50 punti al suo punteggio. Una volta che tutti i Punti Vittoria sono stati conteggiati, il giocatore con più punti è dichiarato vincitore!
In caso di pareggio, il giocatore in parità con il valore di Onore superiore è dichiarato il vincitore. Nell'improbabile caso in cui 2 giocatori Alleati siano in parità per il primo posto, essi condividono la vittoria.

I Clan

Ogni Clan di *Rising Sun* possiede una capacità speciale unica che lo distingue da tutti gli altri.

Clan della Koi

Vortici nella Corrente – Il Clan della Koi, sempre flessibile e imprevedibile, è in grado di usare le Monete come se fossero Ronin. All'inizio della Fase di Guerra, il giocatore della Koi deve scartare tutti i segnalini Ronin che possiede e prendere lo stesso numero di Monete dalla pila comune.

Quando risolve il passo *Ingaggiare Ronin* di una Battaglia, tutte le Monete che il giocatore della Koi possiede nella sua Riserva contano come segnalini Ronin e aggiungono la loro Forza alle miniature nella Provincia se il giocatore della Koi ha vinto il Vantaggio di Guerra *Ingaggiare Ronin*.

Clan Del Bonsai

Sacra Abbondanza – Il Clan del Bonsai, rigoglioso e verdeggiante, ha bisogno di spendere pochissime Monete per acquisire risorse.

Il costo di tutto ciò che acquista, che si tratti di una carta Stagione o di una Roccaforte, è limitato a un massimo di 1 Moneta. Se qualcosa costa 2 o più Monete, per il Bonsai costerà 1 Moneta. Se costa zero Monete, resta gratuito.

Nel caso in cui il giocatore del Bonsai benefici di uno sconto, come nel caso del Bonus del Mandato di *Addestramento*, applicate quello sconto dopo la Capacità del Clan, portando il costo a zero.

Clan della Libellula

Ali Sottili – Il Clan della Libellula può letteralmente attraversare la Mappa in volo, comparendo ovunque senza subire le normali restrizioni affrontate dagli altri Clan.

Quando il giocatore della Libellula Convoca una delle sue miniature, può collocarla in una qualsiasi Provincia, anche dove non possiede alcuna Roccaforte. Il numero di miniature che può Convocare con un Mandato di *Reclutamento* è comunque legato al numero di Roccaforti che possiede sulla Mappa.

Quando il giocatore della Libellula Muove una delle sue miniature, può collocarla in una qualsiasi Provincia della Mappa, a prescindere dalla sua distanza. Le miniature appartenenti al Clan della Libellula non sono mai obbligate a prendere le Rotte Mercantili per Muoversi da una Provincia all'altra.

Clan della Tartaruga

Guscio dell'Eternità – Il Clan della Tartaruga costruisce le sue Roccaforti sopra i gusci delle leggendarie tartarughe giganti. Queste fortezze indistruttibili possono muoversi sulla Mappa e perfino unirsi alle dispute riguardanti le Province.

Quando il giocatore della Tartaruga Muove le sue miniature, può scegliere di Muovere anche le sue Roccaforti, esattamente come se fossero miniature del Clan.

Ogni Roccaforte del Clan della Tartaruga conta inoltre come Forza 1 nella Provincia che occupa, esattamente come se fosse una miniatura del Clan. Questo può influenzare sia il Raccolto che la Guerra. Tuttavia, le Roccaforti non possono mai essere uccise, Prese in Ostaggio o sostituite da un Mandato di *Tradimento*.

Clan del Loto

Governare il Flusso – Il Clan del Loto controlla il flusso della politica trasformando i Mandati Politici che gioca in ciò che più gli è utile.

Nel suo Turno dei Mandati, il giocatore del Loto sceglie uno dei 4 Mandati Politici pescati e lo colloca a faccia in giù sul tabellone, senza che nessuno dei giocatori veda di che si tratta. Il giocatore del Loto annuncia poi quale Mandato Politico sarà eseguito, scegliendo quello che preferisce (*Reclutamento, Schieramento, Addestramento, Raccolto* o *Tradimento*).

DESIGN DEL GIOCO: *Eric M. Lang*
ILLUSTRAZIONI: *Adrian Smith*
PRODUZIONE: *Thiago Aranha*
RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO: *Mathieu Harlaut*
PROGETTO GRAFICO: *Louise Combal, Marc Brouillon*
ILLUSTRAZIONI KANJI: *Mario Kamiya*
DIREZIONE DELLE MINIATURE: *Mike McVey*
SCULTURE: *Arnaud Boudoiron, Jacques-Alexandre Gillois, JasonHendricks, Yannick's Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Jose Roig, Edgar Skomorowski, Remy Tremblay*
ILLUSTRAZIONE DEL TABELLONE: *Nicolas Fructus*
SVILUPPO: *Fel Barros (capo), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tola, Leo Almeida*
REGOLAMENTO: *Thiago Aranha*
PLAYTESTER: *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*
EDITORE: *David Preti*

EDIZIONE ITALIANA
TRADUZIONE: *Fiorenzo Delle Rupi*
REVISIONE: *Diana Buraschi, Fabio Severino e Denise Venanzetti*
SUPERVISIONE: *Massimo Bianchini*
ADATTAMENTO GRAFICO: *Mario Brunelli*

© 2017 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso specifico. Il logo Guillotine Games è un marchio registrato di Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON e il logo CMON sono marchi registrati CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Questa scatola include miniature e componenti in plastica preassemblati da dipingere. Fabbricato in Cina. Rising Sun è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, via Martiri di Cervarolo 1/b – 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

PREPARAZIONE

- Scegliere una Serie di carte Stagione da aggiungere alle carte Base.
- Pescare 4 tessere Santuario.
- Organizzare i segnalini Clan sull'Indicatore di Onore in base al Grado di Onore Iniziale di ogni Clan.
- Ogni giocatore parte con 1 Daimyo, 1 Bushi e 1 Roccaforte nella sua Provincia d'Origine.

OGNI STAGIONE

PREPARAZIONE STAGIONALE

- Collocare i segnalini Provincia in Guerra e i Numeri di Guerra corrispondenti.
- Disporre le carte Stagione attuali accanto al tabellone.
- Assegnare a ogni giocatore le Monete dei suoi Proventi Stagionali.
- Restituire gli eventuali Ostaggi: ogni Ostaggio fornisce 1 Moneta dalla pila comune.

CERIMONIA DEL TÈ

Negoziare per stipulare nuove Alleanze.

FASE DI POLITICA

TURNI DEI MANDATI

I Mandati si risolvono in senso orario, partendo dal giocatore alla sinistra del giocatore attuale. Ogni Mandato offre una capacità a tutti i giocatori e una capacità bonus disponibile soltanto per il giocatore attuale e il suo Alleato:

- **RECLUTAMENTO**

  Tutti i Giocatori: Convocare una miniatura in ogni propria Roccaforte. Gli Shinto Convocati possono essere inviati su una tessera Santuario a Venerare.

  Giocatore Attuale e Alleato: Convocare una miniatura aggiuntiva.

- **SCHIERAMENTO**

  Tutti i Giocatori: Muovere ogni figura oltre un Confine o lungo una Rotta Mercantile.

  Giocatore Attuale e Alleato: È possibile inoltre costruire una Roccaforte per 3 Monete.

- **ADDESTRAMENTO** - Il giocatore attuale agisce per primo.

  Tutti i Giocatori: Acquisire una carta Stagione disponibile. Pagarne il costo in Monete.

  Giocatore Attuale e Alleato: Pagare una Moneta in meno.

- **RACCOLTO**

  Tutti i Giocatori: Riscuotere 1 Moneta.

  Giocatore Attuale e Alleato: Riscuotere le Ricompense da ogni Provincia dove si possiede più Forza.

- **TRADIMENTO**

  Solo il Giocatore Attuale: Sostituire due miniature qualsiasi (appartenenti a giocatori diversi) sulla Mappa con proprie miniature dello stesso tipo. Se il giocatore fa parte di un'Alleanza, la infrange e perde Onore.

TURNI DEI KAMI

Risolvere ogni tessera Santuario da sinistra a destra. Il giocatore con più Forza su ogni Santuario riceve la capacità del suo Kami.

OGNI STAGIONE (CONTINUA)

FASE DI GUERRA

Risolvere la Guerra nell'ordine delle Province con un segnalino Numero di Guerra.

- Provincia vuota – Scartare il segnalino Provincia in Guerra.
- Solo 1 giocatore – Il giocatore prende il segnalino Provincia in Guerra.
- Solo 2 giocatori Alleati – Il giocatore con più Forza prende il segnalino Provincia in Guerra.
- Almeno 2 giocatori non Alleati – Risolvere una Battaglia.

RISOLUZIONE DELLA BATTAGLIA

I giocatori fanno in segreto le loro offerte in Monete per ottenere i vari Vantaggi di Guerra. Procedendo da sinistra verso destra, il giocatore che ha offerto il maggior numero di Monete su ogni Vantaggio di Guerra può scegliere di eseguirlo:

SEPPUKU: Il giocatore può uccidere tutte le sue miniature. Ottiene 1 PV e Onore per ciascuna.

PRENDERE IN OSTAGGIO: Il giocatore può Prendere in Ostaggio 1 miniatura. Prende 1 PV all'avversario.

INGAGGIARE RONIN: Il giocatore aggiunge i suoi segnalini Ronin alla propria Forza.

Esito della Battaglia: Il giocatore con più Forza nella Provincia vince la Battaglia, uccidendo le miniature di tutti i giocatori sconfitti (tranne quelle appartenenti al suo Alleato).

POETI IMPERIALI: Il giocatore ottiene 1 PV per ogni miniatura uccisa.

Gli sconfitti scartano le Monete che hanno usato. Il vincitore distribuisce le Monete che ha usato tra gli sconfitti.

RIPRISTINO STAGIONALE

- Scartare le Monete e i segnalini Ronin.
- Rimettere gli Shinto nelle Riserve dei rispettivi proprietari.
- Rimescolare i Mandati Politici.

FINE DELLA PARTITA STAGIONE INVERNALE

Restituire gli eventuali ostaggi, poi aggiungere i PV extra delle Migliorie Inverno, dei Segnalini Provincia in Guerra e dei Bonus di Serie delle Province in Guerra (come indicato sugli Schermi dei Clan).
Il giocatore con più PV vince la partita. In caso di parità, chi ha il valore di Onore superiore è il vincitore. Se i giocatori in parità sono Alleati, condividono la vittoria.

ALTRE REGOLE

Onore – Ogni volta che si verifica un pareggio, il giocatore in parità con il valore di Onore superiore è il vincitore. In caso di conflitti di tempistiche nella risoluzione di una capacità, il giocatore coinvolto con il valore di Onore superiore decide se agire per primo o per ultimo.

Negoziato – Durante la Cerimonia del Tè e la Fase di Politica, i giocatori possono cedere Monete e segnalini Ronin come parte dei negoziati. Gli accordi non sono mai vincolanti.