

EIN SPIEL VON ERIC M. LANG
ILLUSTRIERT VON ADRIAN SMITH

旭

RISE



INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	02
Spielziel	02
SPIELMATERIAL	03
GRUNDKONZEPTE	05
Der Spielplan	05
Klanschirme	06
Figuren	06
Jahreszeitkarten	07
Ehre	07
Absprachen und Bestechung	08
SPIELAUFBAU	08
Klane vorbereiten	08
Schreine vorbereiten	09
Jahreszeitenstapel vorbereiten	09
Letzte Schritte	09
SPIELABLAUF: DIE JAHRESZEITEN	10
1) VORBEREITUNG	10
Kriegsprovinzen ermitteln	10
Jahreszeitkarten auslegen	11
Einkommen erhalten	11
Geiseln freilassen	11
2) TEEZEREMONIE	11
Auswirkungen eines Bündnisses	12
3) POLITIKPHASE	13
Politische Aktionen ausführen	13
Rekrutierung	14
Marsch	15
Aufrüstung	16
Ernte	17
Verrat	18
Schreine abhandeln	19
4) KRIEGSPHASE	20
Kämpfe durchführen	22
Seppuku	22
Geisel nehmen	22
Ronins anheuern	23
Kampfergebnis	23
Kaiserliche Dichter	23
Kampfaufgaben	24
5) ABSCHLUSS	25
WINTER: SPIELENDEN UND WERTUNG	25
DIE KLANE	26
CREDITS	27
REGELZUSAMMENFASSUNG	28

EINFÜHRUNG

Die großen Kami waren lange vergessen, doch nun sind sie aus der Unterwelt zurückgekehrt – verärgert über die Taten des herrschenden Shoguns.

Im Frühling des neuen Jahres haben die Kami ihre heiligen Klane zusammengerufen. Sie übertrugen ihnen die Aufgabe, das Land der aufgehenden Sonne zurückzuerobern und es wieder zu ihren ehrwürdigen und spirituellen Wurzeln zu führen.

Doch jeder Klan ist seiner eigenen stolzen Tradition verpflichtet. Nur wer den diplomatischen Krieg in acht Provinzen für sich entscheiden kann, wird den Weg in eine neue Zukunft bestimmen können.

Bündnisse werden geschmiedet und gebrochen, die Ehre des eigenen Klans steht auf Messers Schneide. Es gilt, sowohl die Kunst der Verhandlung als auch die des Krieges zu beherrschen, und durch geschickte Politik und gewonnene Kämpfe als neuer Herrscher hervorzugehen.

Denn letztlich kann nur ein Klan gewinnen, wenn der Winter hereinbricht.

Als ehrwürdiger Shogun führst du die Geschicke eines der großen Klane. Vereinst du die Kraft der Ehre, der Tugend und des Geistes, ebenso wie die der Klinge, um die dir gestellte Aufgabe zu bewältigen?



SPIELZIEL

Rising Sun ist ein Brettspiel für 3 bis 5 Spieler, das im mystischen Japan der Feudalzeit angesiedelt ist. Die Spieler führen ihre Klane durch vier Jahreszeiten. Dabei schmieden und brechen sie Bündnisse, führen politische Aktionen aus, huldigen den Kami, rüsten ihre Klane auf und positionieren ihre Figuren in den Provinzen Japans. Dabei versuchen sie über verschiedene Wege Siegpunkte zu erringen – von siegreichen Kämpfen, über ertragreiche Ernten bis zur Eroberung verschiedener Provinzen.

Sobald der Winter hereinbricht, wird der Spieler mit den meisten Punkten zum neuen Herrscher über das Land der aufgehenden Sonne ernannt!

SPIELMATERIAL



5 Klanschirme



1 Spielplan



7 Kamikärtchen



10 Aktionskärtchen



21 Basis-Jahreszeitkarten
(7 pro Jahreszeit)



5 Aktionsübersichten
(Politik-/Kriegsseite)



24 Provinzplättchen
(8 pro Jahreszeit)



15 Jahreszeitkarten
„Teekanne“
(5 pro Jahreszeit)



15 Jahreszeitkarten
„Reiter“
(5 pro Jahreszeit)



15 Jahreszeitkarten
„Torii“
(5 pro Jahreszeit)



5 Bündnismarker



20 Festungsmarker
(4 pro Klan)



20 Roninmarker



8 Reihenfolgemarker



65 Münzen



10 Klanmarker
(2 pro Klan)



10 Figuren des Bonsai-Klans
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figuren des Koi-Klans
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figuren des Libellen-Klans
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figuren des Lotus-Klans
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figuren des Schildkröten-Klans
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



8 Monsterfiguren



5 Figurenbasen für riesige Monster (1 pro Klan)



15 weiße
Figurenbasen
für Shinto



5 schwarze
Figurenbasen
für Daimyo



15 Figurenbasen für große Monster (3 pro Klan)

4 - SPIELREGEL

GRUNDKONZEPTE

DER SPIELPLAN

Karte Japans

Der Großteil des Spielplans zeigt eine Karte des feudalen Japans, auf der die militärischen Konflikte ausgetragen werden.

Felder für Aktionskärtchen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, legt er das gewählte Aktionskärtchen auf das erste freie Feld von links.

Ehrenleiste

Diese Leiste zeigt an, wie ehrenhaft ein Klan im Vergleich zu den anderen ist. Ein Klan, dessen Marker sich über dem eines anderen Klans befindet, hat mehr Ehre als dieser Klan.

Schreinfelder

Bei der Spielvorbereitung werden 4 zufällige Kamikärtchen auf diese Felder gelegt. Sie stellen die Schreine dar, zu denen Shinto entsendet werden können, um den Kami zu huldigen.

Symbol: Schreine abhandeln

Immer wenn in der Politikphase eines dieser Symbole erreicht wird, werden alle Schreine von links nach rechts abgehandelt.

Symbol: Teezeremonie

Jede Jahreszeit beginnt mit einer Teezeremonie, in der Bündnisse geschlossen werden.

Politikleiste

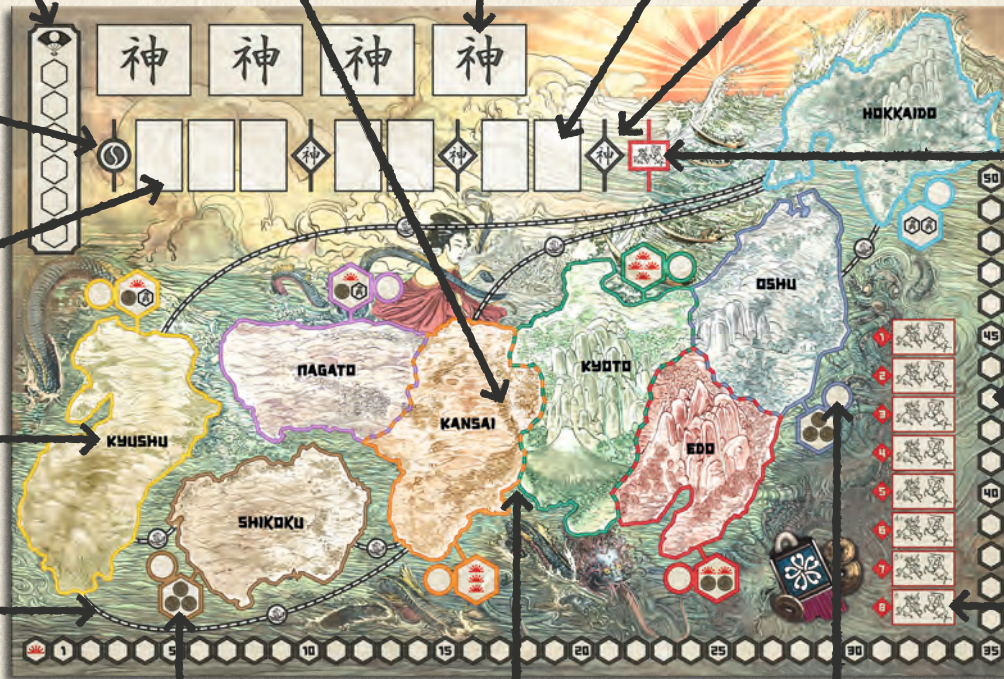
Die Symbole und Felder dieser Leiste stellen die einzelnen Schritte einer Politikphase dar.

Provinzen

Die Karte ist in 8 verschiedene Provinzen unterteilt, die mit farbigen Linien umrandet sind. In Provinzen können sich Figuren und Festungen befinden.

Seewege

Diese weißen, gestrichelten Linien verbinden verschiedene Provinzen über eine längere Strecke miteinander. Zwei derart verbundene Provinzen gelten als benachbart, sodass sich Figuren von einer Provinz zur anderen bewegen können.



Symbol: Beginn der Kriegsphase

Sobald dieses Symbol erreicht wird, endet die Politikphase und die Kriegsphase beginnt.

Siegpunkteleiste

Auf dieser Leiste hält jeder Spieler die Siegpunkte (SP) seines Klans mit einem seiner Klanmarker fest. Sollte ein Spieler 50 Punkte überschreiten, dreht er seinen Klanmarker als Erinnerung auf die andere Seite und beginnt auf der Leiste von vorne.

Kriegsleiste

Zu Beginn jeder Jahreszeit werden die Provinzplättchen zufällig auf die Felder der Kriegsleiste gelegt. Das ist die Reihenfolge, in der die Provinzen in der Kriegsphase abgehandelt werden.

Belohnungen

Diese Sechsecke zeigen die Belohnung, die ein Spieler erhält, wenn er in dieser Provinz erntet. Belohnungen können aus Münzen, Siegpunkten und Roninmarkern bestehen.

Grenzen

Zwei Provinzen gelten als benachbart, wenn sie durch eine zweifarbige, gestrichelte Linie voneinander getrennt sind. Figuren können sich zwischen benachbarten Provinzen über diese Grenzen hinwegbewegen.

Felder für

Reihenfolgemarken

Jede Provinz hat ein Feld für einen Reihenfolgemarken, um zu markieren, wann diese Provinz in der Kriegsphase abgehandelt wird.

KLANSCHIRME

Jeder Klan hat seinen eigenen Sichtschirm, der alle wichtigen Informationen enthält. Außerdem wird er genutzt, um in der Kriegsphase das eigene Gebot hinter ihm zu verbergen. Ansonsten darf zu keinem Zeitpunkt etwas hinter den Klanschirmen verborgen werden.

Klanfähigkeit
Jeder Klan hat eine einzigartige Fähigkeit, die während der gesamten Partie aktiv ist.

Startrang auf der Ehrenleiste
Legt fest, auf welchem Feld der Ehrenleiste ein Klan beginnt.

Einkommen pro Jahreszeit
Zu Beginn jeder Jahreszeit beginnt ein Klan mit genau so vielen Münzen, wie hier abgebildet sind.

Heimatprovinz
Jeder Klan beginnt die Partie mit einem Daimyo, einem Bushi und einer Festung in seiner Heimatprovinz.

Fähigkeiten der Figuren
Dieser Bereich fasst die Fähigkeiten der verschiedenen Figuren zusammen.

Spielende-Bonus
Dies ist eine Übersicht der Bonus-SP, die bei Spielende für die Anzahl verschiedener Provinzplättchen vergeben werden, die ein Klan erobert hat.

FIGUREN

Jeder Klan besteht aus 1 Daimyo, 3 Shinto und 6 Bushi. Figuren befinden sich entweder auf dem Spielplan oder in der Reserve eines Spielers (neben seinem Klanschirm, nicht dahinter). Besiegte Figuren kommen stets zurück in die eigene Reserve. Damit die Figuren besser voneinander unterschieden werden können, erhalten alle Shinto eine weiße Figurenbasis und alle Daimyo eine schwarze.

Jede Spielfigur (egal ob Daimyo, Shinto, Bushi oder Monster) hat grundsätzlich eine Stärke von 1. Verschiedene Jahreszeitkarten können die Stärke der Figuren verändern.



Bushi: Das sind deine Fußsoldaten. Sie verfügen über keine besonderen Fähigkeiten. Jeder Klan hat zwei verschiedene Figurenmodelle, die sich jedoch nur durch ihr Aussehen voneinander unterscheiden. Spieltechnisch gibt es zwischen ihnen keinen Unterschied.



Shinto: Diese spirituellen Krieger kämpfen ebenso für dich wie deine Bushi, verfügen aber über eine besondere Fähigkeit: Sobald du einen Shinto aufstellst, kannst du ihn zu einem Schrein entsenden, statt ihn auf dem Spielplan zu belassen, um dem dortigen Kami zu huldigen.



Daimyo: Er ist der Anführer deines Heeres und deine widerstandsfähigste Figur. Ein Daimyo kann weder von anderen Spielern als Geisel genommen werden, noch durch die Aktion Verrat ersetzt werden. Außerdem ist er immun gegen andere Spezialfähigkeiten (wie die eines Monsters, automatisch eine Figur zu besiegen).

6 - SPIELREGEL



Monster: Diese sagenumwobenen Kreaturen kannst du mit der Aktion *Aufrüstung* in deine Kampfreihen aufnehmen. In diesem Fall bringst du eine deiner farbigen Figurenbasen an das Monster an und stellst es in eine beliebige Provinz, in der du eine Festung hast. Das Monster verbleibt bis zum Ende der Partie bei deinem Klan. Wenn es besiegt wird, kommt es in deine Reserve zurück. Jeder Klan darf beliebig viele Monster haben (die Anzahl ist also nicht durch die Figurenbasen begrenzt). Jedes Monster hat eine Spezialfähigkeit, die auf der zugehörigen Jahreszeitkarte beschrieben ist. Die Stärke eines Monsters beträgt 1, falls dort nichts anderes angegeben ist.

JAHRESZEITKARTEN

Diese Karten sind in die drei Jahreszeiten Frühling, Sommer und Herbst unterteilt. Sie verleihen dem Klan, der sie erworben hat, verschiedene Vorteile.

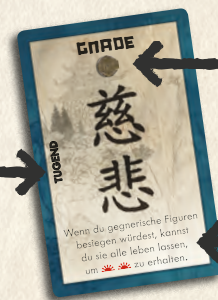
Es gibt Basis-Jahreszeitkarten, die kein besonderes Symbol auf der Rückseite haben und in jeder Partie verwendet werden. Sie bilden den Kern der Kartenstapel.



Außerdem gibt es drei Sets von besonderen Jahreszeitkarten (Reiter, Torii, Teekanne), die durch ein besonderes Symbol gekennzeichnet sind. Zu Beginn jeder Partie wird ein Set ausgewählt (oder zufällig bestimmt) und den Basis-Jahreszeitkarten hinzugefügt.



Typ
Das Schlüsselwort und die Rahmenfarbe geben den Typ einer Karte an.



Kosten
Ein Spieler muss so viele Münzen ausgeben, um diese Karte zu erwerben.

Fähigkeit
Jede Jahreszeitkarte hat eine besondere Fähigkeit, die hier beschrieben ist.

Es gibt fünf Kartentypen:



◀ **Aufwertung (grün):** Deine Figuren oder Aktionen erhalten weitere Fähigkeiten oder andere Verbesserungen.



Tugend (blau): Du erhältst jedes Mal Siegpunkte oder Vorteile, wenn die angegebene Bedingung erfüllt wird. ▶



◀ **Monster (braun):** Mit diesen Karten schließen sich mächtige Monster deinem Klan an.



Kriegskunst (rot): Zu Beginn jeder Kriegsphase wendest du den angegebenen Effekt an. ▶



◀ **Winterbonus (hellblau):** Du erhältst am Spielende weitere SP, wenn du die angegebenen Voraussetzungen erfüllst.

EHRE

Ehre ist ein allgegenwärtiges Element in *Rising Sun*. Klane mit viel Ehre haben verschiedene Vorteile, während ehrlose Klane den dunklen Mächten der Welt näherstehen, wodurch sich ihnen andere Möglichkeiten bieten können. Doch in erster Linie regelt Ehre alle Konflikte.

Die Ehrenleiste (👤) in der linken oberen Ecke des Spielplans setzt die Ehre der verschiedenen Klane in Relation zueinander. Der Klan, dessen Marker ganz oben ist, hat am meisten Ehre, und umgekehrt. Wenn ein Klan über einem anderen steht, hat dieser Klan mehr Ehre als der andere, und umgekehrt.

Die wichtigste Konsequenz dieser Leiste ist:

Jeder Gleichstand wird zugunsten des Klans aufgelöst, der mehr Ehre hat.

Dies gilt für jegliche Gleichstände: beim Vergleichen der Stärke in einer Provinz während einer Ernte oder eines Kampfes, beim Vergleichen der Stärke bei einem Schrein oder beim Vergleichen der Gebote auf Kampfaktionen. Wer mehr Ehre hat, gewinnt den Gleichstand.

Sollte es einen zeitlichen Konflikt bei der Ausführung einer Fähigkeit geben, entscheidet der daran beteiligte Klan über die Ausführungsreihenfolge, der mehr Ehre hat.

EHRE HINZUGEWINNEN UND VERLIEREN

Ein Klan kann durch verschiedene Aktionen Ehre hinzugewinnen oder verlieren. Da die Ehrenleiste die Klane in Relation zueinander stellt, können sich zwei Klane niemals auf demselben Feld der Ehrenleiste befinden.

Jedes Mal, wenn ein Klan Ehre (☉) hinzugewinnt, wird sein Marker mit dem direkt darüberliegenden Marker vertauscht, sodass der Klan insgesamt ein Feld nach oben bewegt wird. Der Klan, der sich bereits auf dem obersten Feld befindet, kann keine weitere Ehre hinzugewinnen.



◀ **BEISPIEL:** Der **SCHILDKRÖTEN**-Klan gewinnt Ehre hinzu, sodass sein Marker mit dem des darüberliegenden **LOTUS**-Klans vertauscht wird.

Jedes Mal, wenn ein Klan Ehre verliert, wird sein Marker mit dem direkt darunterliegenden Marker vertauscht, sodass der Klan insgesamt ein Feld nach unten bewegt wird. Der Klan, der sich bereits auf dem untersten Feld befindet, kann keine weitere Ehre verlieren.



▶ **BEISPIEL:** Der **LOTUS**-Klan verliert Ehre, sodass sein Marker mit dem des darunterliegenden **LIBELLEN**-Klans vertauscht wird.

ABSPRACHEN UND BESTECHUNG

Rising Sun bietet den Spielern viele Möglichkeiten, ihre Pläne durch Diplomatie, Verhandlungen und auch Bestechung voranzutreiben.

Die Spieler dürfen zu jedem beliebigen Zeitpunkt Absprachen treffen, sowohl mit ihrem Bündnispartner als auch mit ihren Gegnern, zum Beispiel:

„Ich gehe in dieser Jahreszeit nicht nach Kyoto, wenn du mir Hokkaido überlässt.“

„Überlasse mir in diesem Kampf die Aktion ‚Ronins anheuern‘ und ich lasse dir ‚Geisel nehmen‘.“

Abspraken sind **nicht bindend**, ein Spieler darf getroffene Absprachen jederzeit brechen. Es kann höchstens sein, dass den anderen Spielern sein Wort nicht mehr allzu viel wert ist. Absprachen dürfen auch im Geheimen getroffen werden.

Spieler dürfen beliebig Münzen und/oder Roninmarker aus ihrer Reserve an andere Spieler geben, um sie von ihren Vorschlägen zu überzeugen. Derlei Bestechungen dürfen jedoch nur während einer Teezeremonie und in der Politikphase durchgeführt bzw. ausgetauscht werden, **nicht in der Kriegsphase**.

„Ich gebe dir zwei Münzen, wenn wir uns in dieser Jahreszeit verbünden.“

„Wenn du jetzt ‚Ernte‘ auswählst, gebe ich dir die Hälfte der Roninmarker, die ich dadurch erhalte.“

Zur Erinnerung: Absprachen sind niemals bindend.

SPIELAUFBAU DIE KLANE VORBEREITEN

1. Zuerst wählt jeder Spieler einen Klan aus, den er spielen möchte. Er stellt den entsprechenden **Klanschirm** vor sich und legt eine **Aktionsübersicht** mit der Politikseite nach oben dahinter. Jeder Klan ist einzigartig und spielt sich anders. Die Klanschirme fassen alle Unterschiede der Klane zusammen. Zusätzlich sind die Klanfähigkeiten detailliert auf Seite 26 beschrieben.

Legt jegliches Material der nicht gewählten Klane zurück in die Spielschachtel.

SITZREIHENFOLGE

Die Spieler sollten sich so im Uhrzeigersinn um den Tisch herumsetzen, dass die Sitzreihenfolge den **Starträngen** der gewählten Klane auf der Ehrenleiste entspricht. Der Spieler mit dem niedrigsten Startrang ist die gesamte Partie über Startspieler. Da eine Partie im Uhrzeigersinn verläuft, sollte der Spieler mit dem nächsthöheren Rang links von ihm sitzen usw. Die Spielreihenfolge bleibt die gesamte Partie über unverändert.

BEISPIEL: In einer Partie zu fünft ist die Sitz- und damit Spielreihenfolge **KOI, LOTUS, SCHILDKRÖTE, LIBELLE, BONSAI**.

2. Lege einen deiner **Klanmarker** auf das erste Feld der **Siegpunkteleiste** (☀).
3. Auf deinem Klanschirm ist dein **Startrang auf der Ehrenleiste** angegeben, der bestimmt, auf welches Feld du deinen Klanmarker legst. Der Klan mit dem niedrigsten Startrang legt seinen Marker auf das oberste Feld, gefolgt vom Klan mit dem zweitniedrigsten Startrang usw. Zwischen den Klänen dürfen keine Felder leer bleiben. Je nach Spieleranzahl kann es am Ende der Leiste leere Felder geben.
BEISPIEL: In einer Partie zu viert wäre die Reihenfolge auf der Ehrenleiste (von oben nach unten) **KOI, LOTUS, SCHILDKRÖTE, LIBELLE**. Die beiden untersten Felder blieben leer.
4. Stelle **alle Figuren** deines Klans (1 Daimyo, 3 Shinto, 6 Bushi) neben deinen Klanschirm, sodass alle Spieler sie sehen können. Dies ist deine **Reserve**. Befestige eine schwarze Figurenbasis an deinem Daimyo und weiße Figurenbasen an deinen drei Shinto.
5. Lege die **Figurenbasen** deiner Klanfarbe neben deine Reserve. Du wirst sie brauchen, wenn sich Monster deinem Klan anschließen.
6. Lege deine 4 **Festungsmarker** sowie den **Bündnismarker** deines Klans ebenfalls neben deine Reserve.
7. Lege einen Festungsmarker in die auf deinem Klanschirm angegebene **Heimatprovinz** und stelle deinen Daimyo und einen Bushi in diese Provinz.

DIE SCHREINE VORBEREITEN

8. Mischt verdeckt die 7 **Kamikärtchen**. Zieht dann 4 Kamikärtchen und legt sie von links nach rechts auf die Schreinfelder am oberen Rand des Spielplans. Legt die übrigen Kamikärtchen zurück in die Schachtel. Für die erste Partie empfiehlt es sich, die folgenden 4 Kami in dieser Reihenfolge zu verwenden: Amaterasu, Fujin, Hachiman, Tsukuyomi.

DIE JAHRESZEITKARTEN VORBEREITEN

9. Teilt die **Basis-Jahreszeitkarten** nach ihren Rückseiten auf (Frühling, Sommer, Herbst) und legt sie in 3 Stapeln aus. Mischt jeden Stapel gut durch.

Wählt dann ein **Set von Jahreszeitkarten** aus (oder bestimmt eines zufällig), mit dem ihr diese Partie spielen möchtet. Das *Rising Sun*-Grundspiel bietet 3 verschiedene Sets (Reiter, Torii und Teekanne), wobei jedes Set einen anderen Schwerpunkt hat. Sobald ihr euch für ein Set entschieden habt, fügt ihr dessen Karten den Stapeln von Jahreszeitkarten hinzu. Jeder Stapel sollte danach aus 12 Karten bestehen. Legt die übrigen Jahreszeitkarten zurück in die Schachtel. Für die erste Partie empfiehlt sich das *Torii-Set*.

LETZTE SCHRITTE

10. Teilt die **Provinzplättchen** nach ihren Rückseiten auf (I, II, III) und legt sie in 3 separaten Stapeln (mit je 8 Plättchen) neben den Spielplan. Mischt jeden Stapel gut durch.
11. Legt alle **Reihenfolgemarken** neben den Spielplan.
12. Mischt die 10 **Aktionskärtchen** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
13. Stellt alle **Monsterfiguren** neben den Spielplan.
14. Legt alle **Münzen und Roninmarker** als separate Vorräte bereit.

WICHTIG: Münzen und Roninmarker sind (im Gegensatz zum übrigen Spielmaterial) unbegrenzt verfügbar. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass nicht genügend Münzen oder Roninmarker vorrätig sind, nehmt entsprechenden Ersatz.



SPIELABLAUF: DIE JAHRESZEITEN

Rising Sun verläuft über 4 Runden, die jeweils einer Jahreszeit entsprechen. Zunächst der Frühling, gefolgt vom Sommer und dem Herbst. Der schließlich hereinbrechende Winter verkündet das Ende einer. Wenn das Land unter einer weißen Schneedecke ruht, ist es an der Zeit, die Siegpunkte zu zählen und den Gewinner zu ermitteln.

Jede Jahreszeit besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Phasen:

- 1) Vorbereitung
- 2) Teezeremonie
- 3) Politikphase
- 4) Kriegsphase
- 5) Abschluss



10 - SPIELREGEL

Nach der Vorbereitung und der Teezeremonie, in der Bündnisse geschlossen werden können, folgen die zwei Hauptphasen jeder Jahreszeit: Zuerst die **Politikphase**, in der die Spieler Aktionen ausführen, den Kami huldigen und ihre Figuren auf dem Spielplan bewegen. Darauf folgt die **Kriegsphase**, in der Kämpfe in allen umstrittenen Provinzen abgehandelt werden.

1) VORBEREITUNG

Zu Beginn jeder Jahreszeit müssen die folgenden Schritte durchgeführt werden:

KRIEGSPROVINZEN ERMITTELN

Nehmt so viele **Provinzplättchen** der aktuellen Jahreszeit (Frühling: I, Sommer: II, Herbst: III) vom verdeckten Stapel, wie Spieler teilnehmen plus 2. Legt sie von oben nach unten auf die Kriegsleiste am rechten Rand des Spielplans und deckt sie auf. Die ersten fünf Felder werden immer belegt, während die drei unteren Felder nur belegt werden, wenn entsprechend viele Spieler teilnehmen (die Felder sind mit der notwendigen Spieleranzahl markiert).

Legt dann in jede aufgedeckte Provinz einen **Reihenfolgemark**, der zur Position dieser Provinz auf der Kriegsleiste passt. So habt ihr während der Partie den besten Überblick, wann welche Provinz in der Kriegsphase abgehandelt wird.



BEISPIEL: In einer Partie zu viert wurden 6 Provinzplättchen auf die Kriegsleiste gelegt. Da Edo auf Feld 6 liegt, wurde der Reihenfolgemark mit der 6 nach Edo gelegt.

JAHRESZEITKARTEN AUSLEGEN

Legt zunächst alle ggf. noch ausliegenden Jahreszeitkarten der vorherigen Jahreszeit ab.

Nehmt dann den Stapel der aktuellen Jahreszeit und legt **alle** Karten aufgedeckt neben den Spielplan.

Legt gleiche Karten leicht versetzt übereinander, sodass ihr immer noch sehen könnt, wie oft es die einzelnen Karten gibt, die Kartenauslage jedoch möglichst übersichtlich bleibt.



BEISPIEL: So könnte die Kartenauslage im Frühling aussehen, wenn mit dem Teekanne-Set gespielt wird.

EINKOMMEN ERHALTEN

Jeder Spieler nimmt so viele **Münzen** aus dem Vorrat, wie es seinem Einkommen pro Jahreszeit entspricht (auf dem Klanschirm angeben).

GEISELN FREILASSEN

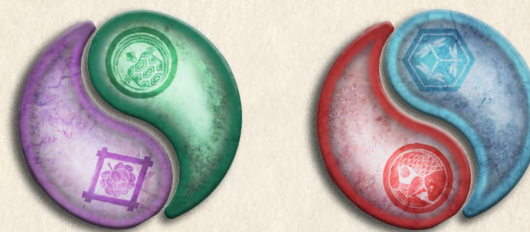
Zu Beginn des Sommers, Herbstes und Winters muss jeder Spieler alle Figuren, die er in der vorherigen Jahreszeit als Geisel genommen hat, an den jeweiligen Besitzer zurückgeben. Ein Spieler erhält **für jede freigelassene Geisel**, die er freilässt, **eine Münze** aus dem Vorrat.

2) TEEZEREMONIE

Nach der Vorbereitung der Jahreszeit beginnt die Teezeremonie, in der Bündnisse für die aktuelle Jahreszeit geschlossen werden können. Zunächst werden jegliche Bündnisse aus der vorherigen Jahreszeit aufgelöst und jeder Spieler nimmt seinen Bündnismarker zurück.

Ein Bündnis zu schließen, ist eine gewichtige Sache, die verschiedene Vorteile und ein gewisses Maß an Sicherheit bringt. (Die genauen Auswirkungen werden auf der nächsten Seite beschrieben.) Allerdings kann es auch die eigenen Möglichkeiten beschränken und somit den eigenen Plänen im Wege stehen. Wähle deinen Bündnispartner daher mit Bedacht und überlege genau, wie stark du dich in ein solches Bündnis einbringen möchtest, was du dir davon erwartest und ob du das Bündnis überhaupt die ganze Jahreszeit über aufrechterhalten möchtest.

Ein Bündnis wird stets zwischen zwei Spielern geschlossen, die beide zustimmen müssen. Beide Spieler fügen dann ihre Bündnismarker zu einem geschlossenen Kreis zusammen und legen sie für alle gut sichtbar aus. (Der obere rechte Bereich des Spielplans bietet sich dafür an.) Ein Bündnis gilt immer nur für die aktuelle Jahreszeit (oder bis es durch eine Aktion **Verrat** gebrochen wird) und neue Bündnisse können erst während der nächsten Teezeremonie geschlossen werden.



*BEISPIEL: Der **LOTUS**- und der **SCHILDKRÖTEN**-Spieler haben ein Bündnis geschlossen, ebenso wie der **LIBELLEN**- und der **KOI**-Spieler.*

Je nach Spieleranzahl kann die Teezeremonie mit verschiedenen Bündnissen zwischen jeweils zwei Spielern enden. Es kann auch einen oder mehrere Spieler geben, die keinem Bündnis angehören. Diese Spieler mögen auf gewisse Vorteile verzichten, jedoch kann völlige Unabhängigkeit andere Möglichkeiten eröffnen.

Bündnisse mögen zwar für beide Seiten von Nutzen sein, dennoch kann es bei *Rising Sun* am Ende nur einen Sieger geben. Daher sollten Bündnisse langfristig vor allem einer Sache dienen: der eigenen.

VERHANDLUNGSTIPP

Bei der Teezeremonie ist Verhandlungsgeschick gefragt. Es kann von großem Wert sein, mit dem richtigen Partner zur richtigen Zeit ein Bündnis zu schließen. Vielleicht suchst du einen Bündnispartner, der wenig Interesse an den Provinzen hat, die du begehrt, oder dessen Strategie deinen Plänen entgegenkommt. Und wenn dieser Spieler nicht die Vorteile eines solchen Bündnisses erkennt, können einige Münzen durchaus überzeugend sein.



AUSWIRKUNGEN EINES BÜNDNISSES

- Bündnispartner genießen gegenseitig die Bonusse der Aktionen, die sie in der Politikphase auswählen (siehe Seite 13).
- In der Kriegsphase bekämpfen sich Bündnispartner nicht, wenn sie die beiden einzigen Spieler in einer Provinz sind. Der Sieg geht automatisch an den Spieler mit der größeren Stärke, ohne dass er die Figuren seines Partners besiegt (siehe Seite 21).
- Wenn beide Bündnispartner sowie mindestens ein weiterer Spieler an einem Kampf beteiligt sind und einer der Bündnispartner gewinnt, werden die Figuren seines Partners nicht besiegt (siehe Seite 23).
- Für die Texte und Effekte von Jahreszeitkarten gelten Bündnispartner weiterhin als Gegner und können als Ziel gewählt werden.
- Wenn ein Bündnispartner die Aktion *Verrat* ausführt, verliert er sofort Ehre und das Bündnis wird aufgelöst (siehe Seite 18).
- Im unwahrscheinlichen Fall, dass am Spielende ein Gleichstand zwischen zwei Bündnispartnern herrscht, teilen sich beide die Platzierung bzw. den Sieg.

3) POLITIKPHASE

In der Politikphase sind die Spieler reihum am Zug und wählen jeweils ein Aktionskärtchen aus, das dann von allen Spielern ausgeführt wird.

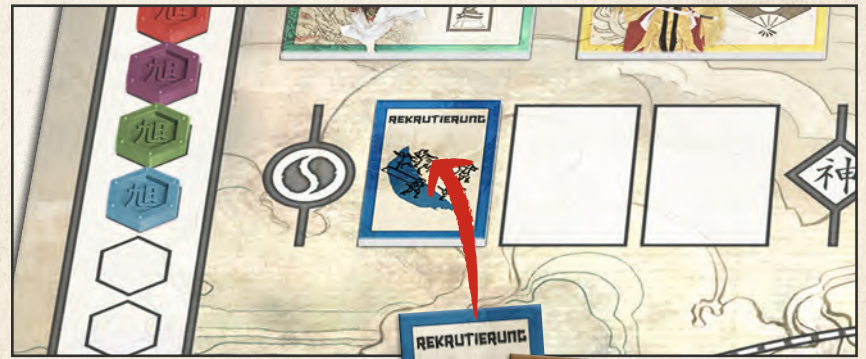
Die Politikleiste im oberen Bereich des Spielplans stellt den Ablauf dieser Phase dar:

- (Teezeremonie)
- 3 Politische Aktionen ausführen
- Schreine abhandeln
- 2 Politische Aktionen ausführen
- Schreine abhandeln
- 2 Politische Aktionen ausführen
- Schreine abhandeln
- (Beginn der Kriegsphase)

POLITISCHE AKTIONEN AUSFÜHREN

In der **ersten Jahreszeit**, dem Frühling, nimmt sich der Spieler, dessen Klan die meiste Ehre hat, den Stapel der Aktionskärtchen und wählt als Erster eines aus.

In den **folgenden Jahreszeiten** wählt derjenige Spieler das erste Aktionskärtchen aus, der links von dem Spieler sitzt, der in der vorherigen Jahreszeit als Letzter eines ausgewählt hat. Der Einfachheit halber könnt ihr den Stapel der Aktionskärtchen immer vor den Spieler stellen, der als Nächster eines auswählen muss.



Wenn ein Spieler an der Reihe ist, ein Aktionskärtchen auszuwählen (= der aktuelle Spieler), nimmt er die obersten vier Kärtchen vom Stapel und schaut sie sich im Geheimen an. Dann wählt er eines der Aktionskärtchen aus und legt es auf das erste freie Feld (von links) der Politikleiste, sodass alle Spieler sehen können, welche Aktion jetzt ausgeführt wird. Die übrigen drei Aktionskärtchen legt der Spieler verdeckt auf den Stapel zurück, **ohne deren Reihenfolge zu verändern.**



BEISPIEL: Der aktuelle Spieler zieht die obersten vier Aktionskärtchen vom Stapel und schaut sie sich an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

BEISPIEL: Er wählt ‚Rekrutierung‘ aus und legt die übrigen Kärtchen in gleicher Reihenfolge auf den Stapel zurück.

Alle Aktionen, außer Verrat, bestehen aus zwei Teilen:

- einem Teil, den **alle Spieler** nacheinander ausführen können,
- und einem Bonusteil, den nur der **aktuelle Spieler und sein Bündispartner** (falls vorhanden) ausführen dürfen.

Die Auswirkungen jeder Aktion sind auf den Aktionsübersichten zusammengefasst, die jeder Spieler hinter seinem Klanschirm liegen hat.

Dann wird die ausgewählte Aktion nacheinander von allen Spielern ausgeführt. Es beginnt der linke Nachbar des aktuellen Spielers und es geht im Uhrzeigersinn weiter. Der aktuelle Spieler ist demnach der letzte, der die Aktion ausführt (mit Ausnahme von *Aufrüstung*, siehe Seite 16).

Nachdem alle Spieler die Aktion ausgeführt haben, gibt der aktuelle Spieler den Stapel der Aktionskärtchen an den Spieler zu seiner Linken, um anzuzeigen, dass er das nächste Aktionskärtchen auswählen wird.

Die folgenden Seiten beschreiben ausführlich die fünf Politischen Aktionen.



REKRUTIERUNG

Durch die Aktion *Rekrutierung* können die Spieler weitere Figuren aufstellen, um ihre Armeen zu verstärken. Wenn du die Aktion ausgewählt hast, bist du als Letzter an der Reihe und kannst auf deine Gegner reagieren.

ALLE SPIELER

Für jede seiner Festungen kann der Spieler eine Figur aus seiner Reserve nehmen und in deren Provinz aufstellen. Wenn ein Spieler in einer Provinz mehrere Festungen hat, darf er dort entsprechend viele Figuren aufstellen. Es gibt

keine Begrenzung, wie viele Figuren in einer Provinz stehen dürfen. Hat ein Spieler keine Figuren mehr in seiner Reserve, kann er keine weiteren Figuren aufstellen.

BONUS (AKTUELLER SPIELER UND BÜNDNISPARTNER)

Der Spieler darf eine zusätzliche Figur aus seiner Reserve nehmen und in einer beliebigen Provinz aufstellen, in der er eine Festung besitzt, selbst wenn er dort bereits Figuren aufgestellt hat.

VERHANDLUNGSTIPP

Wenn *Rekrutierung* ausgewählt wird, während du mehr Festungen als deine Gegner besitzt, wirst du mehr Figuren aufstellen dürfen als sie. Es kann sich daher lohnen, einen anderen Spieler zu bestechen, diese Aktion auszuwählen, wenn es für dich am vorteilhaftesten ist.

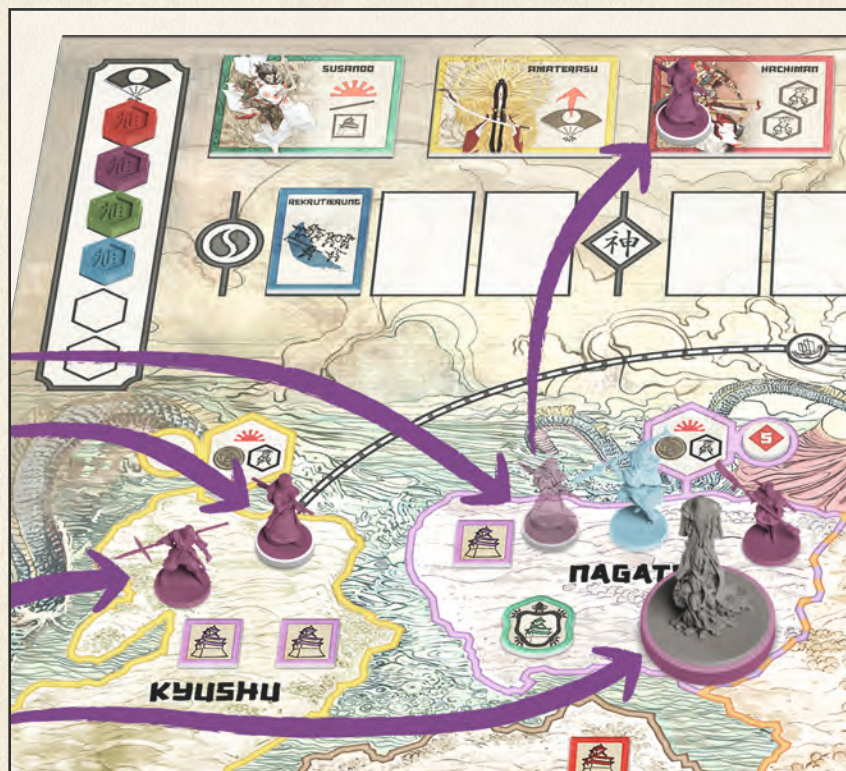
Wenn du einen Shinto zu einem Schrein entsendest, verbleibt er dort für die restliche Jahreszeit. Daher bietet es sich an, zuerst mit deinem Bündnispartner zu besprechen, wer welchem Kami huldigen möchte, damit ihr euch nicht in die Quere kommt.



SHINTO AUFSTELLEN

Wenn du einen Shinto aufstellst (und nur genau in diesem Moment), kannst du ihn zu einem Schrein ins heilige Gebirge entsenden, um einem der Kami zu huldigen. In diesem Fall nimmst du ihn aus der Provinz, in der du ihn aufgestellt hast, und stellst ihn auf eines der vier Kamikärtchen am oberen Rand des Spielplans. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Shinto (auch verschiedener Spieler) auf einem Kamikärtchen stehen dürfen.

Ein Shinto, der einem Kami huldigt, gilt nicht als auf dem Spielplan befindlich und kann nicht mehr bewegt werden, weder in eine Provinz noch zu einem anderen Schrein.



BEISPIEL: LOTUS hat ‚Rekrutierung‘ gewählt. Nachdem alle Spieler die Aktion ausgeführt haben, ist er selbst an der Reihe. Er hat zwei Festungen in Kyushu und eine in Nagato und darf daher insgesamt vier Figuren aufstellen: eine pro Festung und eine als Aktionsbonus.

In Kyushu stellt er einen Bushi und einen Shinto auf und in Nagato einen Shinto sowie das Yurei-Monster, das er in seiner Reserve hat (durch eine vorherige ‚Aufrüstung‘). Dann entscheidet er sich, den soeben in Nagato aufgestellten Shinto zum Schrein von Hachiman zu entsenden.



MARSCH

Mit der Marsch-Aktion können die Spieler ihre Figuren auf dem Spielplan bewegen, um ihre Strategien in die Tat umzusetzen. Als Bonus kann zusätzlich eine Festung errichtet werden. Wenn du diese Aktion ausgewählt hast, musst du erst nach deinen Gegnern entscheiden, wie du deine Figuren bewegst.

ALLE SPIELER

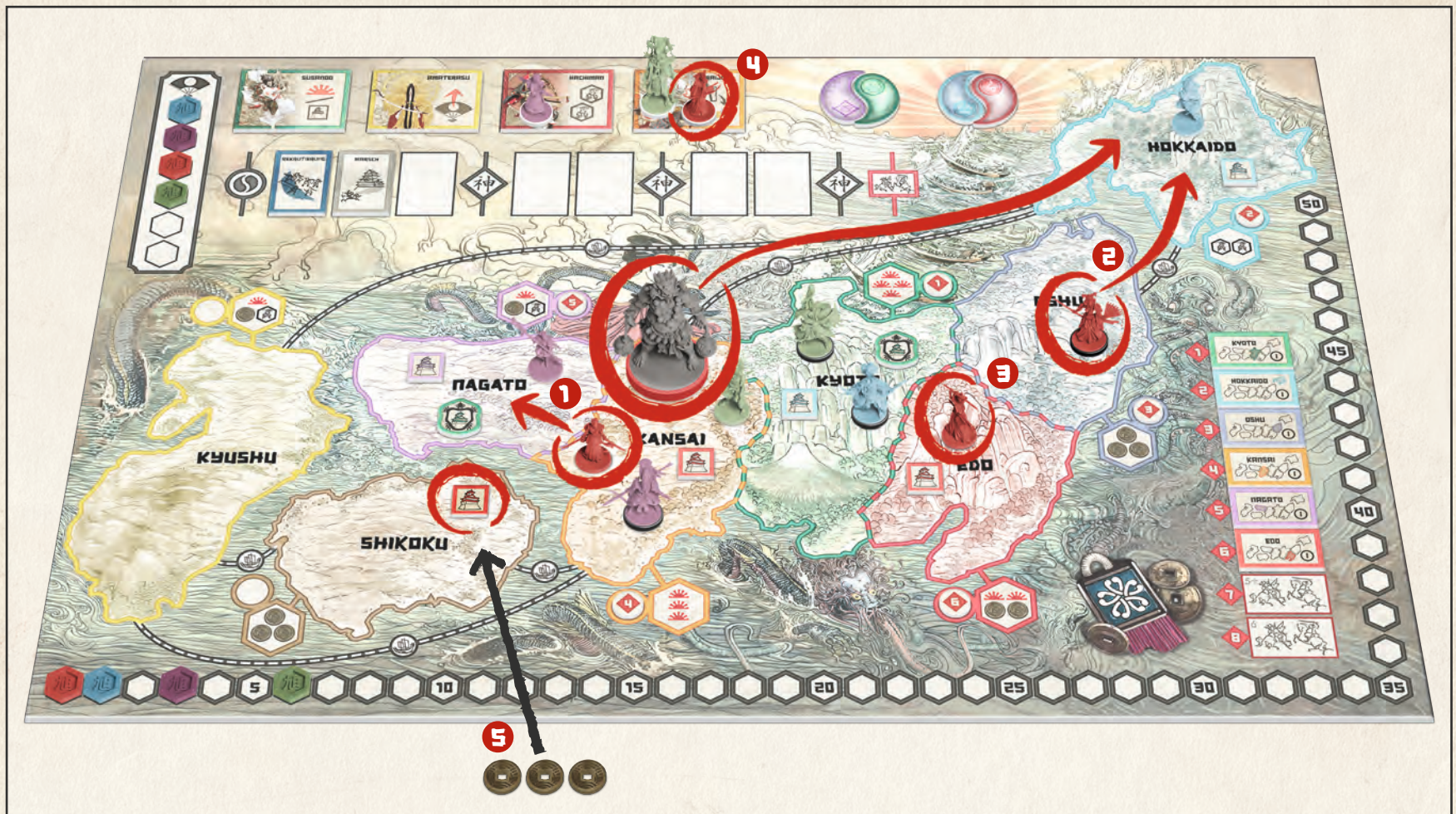
Der Spieler kann jede seiner Figuren auf dem Spielplan in eine benachbarte Region bewegen. Dies bedeutet entweder eine Gebietsgrenze zu überqueren oder einen Seeweg zu nehmen. Der Spieler kann beliebig viele seiner Figuren bewegen, sogar gar keine, wenn er nicht möchte. Allerdings darf er jede Figur nur einmal pro Marsch-Aktion bewegen.

VERHANDLUNGSTIPP

Es ist von Vorteil, Kämpfe zu gewinnen, ohne dafür kämpfen zu müssen. Versuche mit deinen Gegnern Absprachen zu treffen, wenn du deine Figuren bewegst, sodass du schließlich in einer von dir beehrten Provinz alleine bist, wenn der Krieg beginnt.

BONUS (AKTUELLER SPIELER UND BÜNDNISPARTNER)

Der Spieler darf einmal 3 Münzen ausgeben, um eine Festung in einer beliebigen Provinz zu errichten. Die neue Festung muss nicht zu einer Provinz benachbart sein, in der er bereits eine Festung hat. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Festungen (auch verschiedener Spieler) sich in einer Provinz befinden dürfen. Wenn ein Spieler bereits alle vier Festungen errichtet hat, kann er keine weitere Festung errichten.



BEISPIEL: **LIBELLE** wählt ‚Marsch‘ aus. **KOI**, sein linker Nachbar, ist daher zuerst an der Reihe. Er bewegt einen Bushi von Kansai über die Grenze nach Nagato (1). Dann bewegt er sein Monster und seinen Daimyo per Seeweg nach Hokkaido (2). Seinen in Edo stehenden Bushi möchte er nicht bewegen (3) und seinen Shinto

am Raijin-Schrein darf er nicht bewegen (4). Weil der **KOI**- und der **LIBELLEN**-Klan ein Bündnis geschlossen haben, nutzt **KOI** abschließend den Marsch-Bonus und errichtet für drei Münzen eine Festung in Shikoku (5).



AUFRÜSTUNG

Mit der Aktion *Aufrüstung* können die Spieler neue Jahreszeitkarten erwerben, um ihren Klan mit neuen Fähigkeiten auszustatten, die Stärke ihrer Figuren zu erhöhen und Monster in ihre Reihen aufzunehmen.

WICHTIG: Im Gegensatz zu den anderen Aktionen ist der aktuelle Spieler (der die Aktion ausgewählt hat) **ZUERST** an der Reihe, eine Karte zu kaufen.

ALLE SPIELER

Der Spieler kann maximal eine der ausliegenden Jahreszeitkarten kaufen, indem er die auf der Karte abgebildeten Münzen abgibt und in den Vorrat zurücklegt. Manche Karten zeigen keine Münzen und können ohne Kosten gekauft werden. Gekaufte Karten werden stets neben den eigenen Klanschild gelegt und sind für alle Spieler sichtbar. Ihre Effekte sind sofort aktiv. Ein Spieler darf (in mehreren Aktionen) weitere Exemplare der gleichen Karte kaufen, die Effekte gelten entsprechend mehrfach bzw. werden addiert.

BONUS (AKTUELLER SPIELER UND BÜNDNISPARTNER)

Wenn der Spieler eine Jahreszeitkarte kauft, muss er eine Münze weniger abgeben (bis zu einem Minimum von 0). Er darf trotzdem nur maximal eine Karte pro *Aufrüstung* kaufen.



BEISPIEL: **SCHILDKRÖTE** wählt ‚Aufrüstung‘ aus und darf daher zuerst eine ausliegende Jahreszeitkarte kaufen. Er entscheidet sich für das Monster ‚Oni der Schädel‘, das zwei Münzen kostet. Durch den Bonus reduziert sich der Preis auf eine Münze, die der Spieler in den Vorrat zurücklegt. Die neue Karte legt er neben seinen Klanschild.

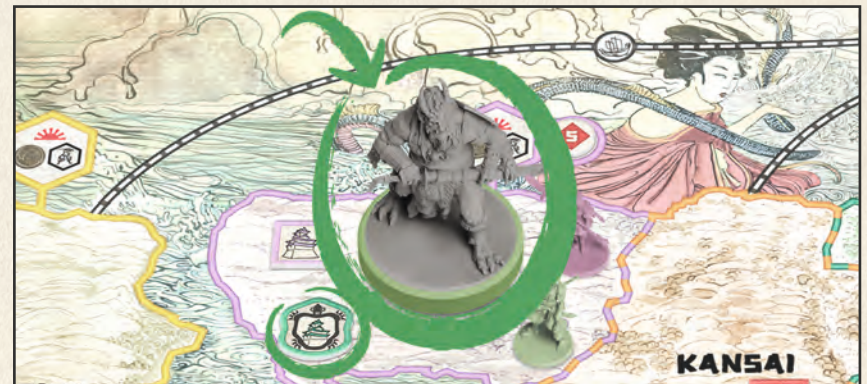
VERHANDLUNGSTIPP

Wenn du siehst, dass ein Gegner an einer bestimmten Karte interessiert ist, aber zu wenige Münzen hat, könntest du ihm aushelfen, um deinerseits einen Gefallen einzufordern.

MONSTER ANWERBEN

Wenn du eine Monster-Jahreszeitkarte kaufst, nimmst du dir zusätzlich die entsprechende Monsterfigur. Bringe eine farbige Figurenbasis an ihr an und stelle sie sofort in eine Provinz, in der du eine Festung hast.

Das Monster gilt fortan und für den Rest der Partie als Figur deines Klans (so wie deine Daimyo-, Shinto- und Bushi-Figuren). Es hat eine Stärke von 1, falls auf der Jahreszeitkarte nichts anderes angegeben ist, und kehrt in deine Reserve zurück, wenn es besiegt wird. Danach kannst du es wie eine normale Klanfigur erneut aufstellen. Ein Klan darf beliebig viele Monster haben.



Der **SCHILDKRÖTEN**-Spieler bringt eine farbige Figurenbasis an der Monsterfigur an und stellt es sofort in einer Provinz mit eigener Festung auf.





ERNTE

Durch die Ernte-Aktion erhalten die Spieler Münzen. Der Bonus gewährt zudem die Belohnungen der Provinzen, in denen der Spieler die größte Stärke hat.

ALLE SPIELER

Der Spieler erhält insgesamt eine Münze aus dem Vorrat.

BONUS (AKTUELLER SPIELER UND BÜNDNISPARTNER)

Der Spieler erhält die Belohnung jeder Provinz, in der er die größte Stärke hat. Dafür wird nacheinander in jeder Provinz die Stärke jedes Klans zusammengezählt und verglichen. Wenn in einer Provinz die Stärke des Spielers größer als die aller anderen Spieler ist, erhält er die dort abgebildete Belohnung. Gleichstände werden wie üblich über die Ehrenleiste aufgelöst.

VERHANDLUNGSTIPP

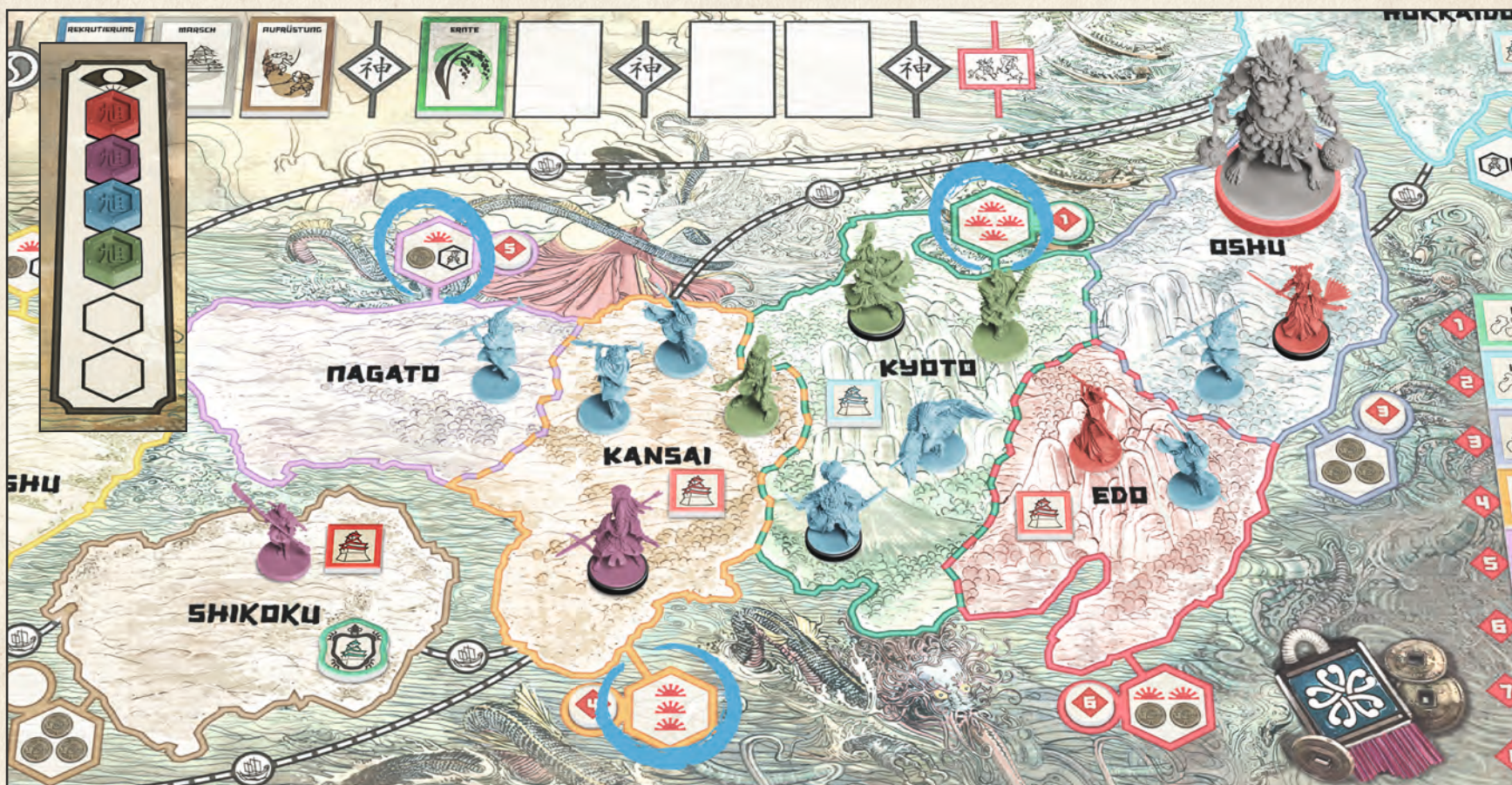
Bei der Ernte gilt es, den richtigen Zeitpunkt abzupassen. Wenn du gerade viele lukrative Provinzen kontrollierst, könntest du deinem Bündnispartner ein paar Münzen oder Ronins versprechen, damit er die Ernte-Aktion auswählt.

Die möglichen Belohnungen einer Provinz sind:

Siegpunkt: Du erhältst einen Siegpunkt. Bewege deinen Klanmarker auf der Siegpunktleiste ein Feld vor.

Münze: Du erhältst eine Münze aus dem Vorrat.

Ronin: Du erhältst einen Roninmarker aus dem Vorrat.



BEISPIEL: **LIBELLE** wählt ‚Ernte‘ aus und erhält zunächst eine Münze (wie die anderen Spieler auch). Dann kommt der Bonus zum Tragen: Der Spieler überprüft in allen Provinzen, ob er die größte Stärke hat:

- **Nagato:** Da hier nur sein Klan vertreten ist, erhält er einen SP, eine Münze und einen Roninmarker.
- **Kansai:** **LIBELLE** hat hier eine Stärke von 2, während **LOTUS** und **SCHILDKRÖTE** jeweils eine Stärke von 1 haben. Daher erhält er 3 SP.

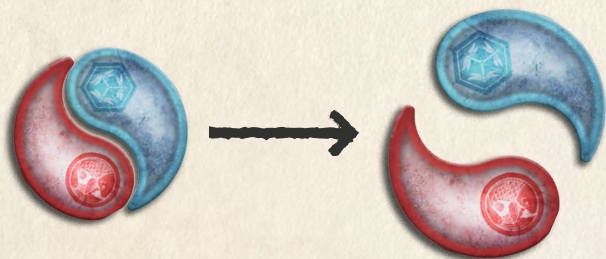
- **Kyoto:** Sowohl **LIBELLE** als auch **SCHILDKRÖTE** haben eine Stärke von 2. Allerdings hat **LIBELLE** mehr Ehre, sodass er die Belohnung von 4 SP erhält.
- **Edo:** Zwischen **KOI** und **LIBELLE** herrscht Gleichstand, weil beide jeweils eine Stärke von 1 haben. Da **KOI** jedoch mehr Ehre hat, erhält **LIBELLE** keine Belohnung in Edo.
- **Oshu:** **KOI** hat eine Stärke von 2 und damit mehr als **LIBELLE** (Stärke 1), weshalb der Spieler keine Belohnung erhält.



VERRAT

Im Gegensatz zu den anderen Aktionen, wird *Verrat* **nur vom aktuellen Spieler** ausgeführt. Sein Ränkespiel lässt gegnerische Figuren überlaufen und führt unweigerlich zum Bruch eines etwaigen Bündnisses. *Verrat* ist so mächtig wie gefährlich und sollte mit Bedacht gewählt werden.

Wenn der **aktuelle Spieler verbündet ist**, wird dieses Bündnis sofort gebrochen und er verliert Ehre. War er in keinem Bündnis, verliert er auch keine Ehre.



BEISPIEL: *KOI* wählt ‚Verrat‘ aus. Sein Bündnis mit dem **LIBELLEN-Klan** wird sofort gebrochen, wodurch er Ehre verliert.

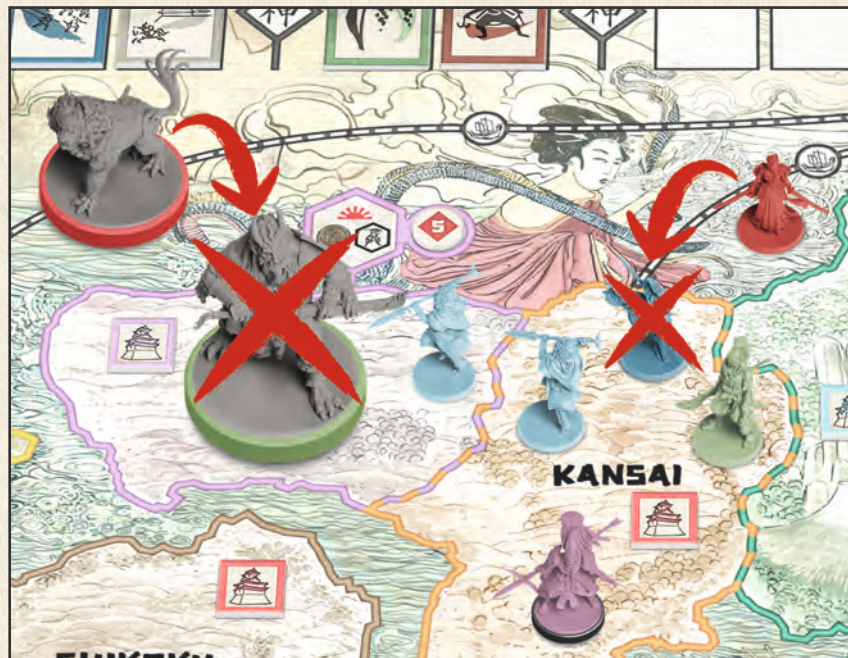
Wenn ein Spieler die *Verrat*-Aktion ausführt, kann er bis zu zwei Figuren unterschiedlicher Spieler auf dem Spielplan wählen und sie jeweils durch eine eigene Figur des gleichen Typs aus seiner Reserve ersetzen. Dabei darf er **nicht** zwei Figuren des gleichen Spielers ersetzen, eine Figur durch eine eigene bereits auf dem Spielplan befindliche ersetzen oder eine Figur durch eine eigene Figur eines anderen Typs ersetzen. Hat der Spieler sein Bündnis gebrochen, muss er nicht zwangsläufig eine Figur seines ehemaligen Bündnispartners ersetzen.

Außerdem gilt:

- Ersetzte Figuren gelten **nicht** als besiegt, kehren aber in die Reserve des jeweiligen Spielers zurück.
- Alle Monster gelten als ein Typ, auch wenn sie unterschiedliche Namen haben. Daher kann ein Monster durch ein beliebiges anderes Monster aus der eigenen Reserve ersetzt werden.
- Daimyo-Figuren und Shinto-Figuren, die zu Schreinen entsendet wurden, sind immun gegen *Verrat* und dürfen nicht ersetzt werden.
- Der Spieler kann keine Figur ersetzen, wenn er keine Figur des gleichen Typs in seiner Reserve hat.
- Eine Figur zu ersetzen gilt **nicht** als Aufstellung. (Shinto dürfen also nicht zu einem Schrein entsendet werden.)

VERHANDLUNGSTIPP

Verrat kann dich in eine mächtige Verhandlungsposition bringen. Wenn du nahezu jede Figur ersetzen kannst, könntest du deine Gegner um Angebote „bitten“, damit du ihre strategisch wertvollen Figuren verschonst.



BEISPIEL: *KOI* hat ‚Verrat‘ ausgewählt und ersetzt erst den Oni der Schädel durch das Komainu-Monster aus seiner Reserve und dann den Bushi des **LIBELLEN-Klans** durch einen eigenen.



SCHREINE ABHANDELN

In jeder Jahreszeit wird die Politikphase dreimal unterbrochen, um die Schreine abzuhandeln. Die Politikleiste am oberen Rand des Spielplans zeigt nach der dritten, fünften und siebten Aktion das Schrein-Symbol. Wenn nach der soeben durchgeführten Politischen Aktion das Schrein-Symbol zu sehen ist, werden zunächst die Schreine abgehandelt, bevor die Politikphase weitergeht oder die Jahreszeit in die Kriegsphase übergeht.

Die vier Schreine werden nacheinander von links nach rechts abgehandelt. Bei jedem Schrein wird die Stärke aller dort vertretenen Klane verglichen. Nur der Klan, dessen Stärke größer als die aller anderen ist, erhält die Gunst des dortigen Kami. Wie üblich wird ein Gleichstand über die Ehrenleiste aufgelöst. Stehen an einem Schrein keine Shinto, wird er einfach übersprungen.

Jeder Kami gewährt dem Spieler mit der größten Stärke seinen einzigartigen Vorteil. Dieser Effekt wird sofort ausgeführt, noch bevor der nächste Schrein abgehandelt wird.



Amaterasu, Göttin der Sonne

Der Spieler kann seinen Klanmarker auf das oberste Feld der Ehrenleiste verschieben (egal wo sich der Marker zuvor befand.) Die anderen Marker werden dadurch ein Feld nach unten verschoben.

WICHTIG: Die neue Reihenfolge gilt sofort, was die Auflösung von Gleichständen bei den anderen Schreinen beeinflussen kann.



Fujin, Gott des Windes

Der Spieler erhält bis zu zwei Figur-Bewegungen. Er darf entweder zwei seiner Figuren je einmal bewegen oder eine Figur zweimal nacheinander. Die Bewegung folgt den gleichen Regeln wie bei der Marsch-Aktion.



Hachiman, Gott des Krieges

Der Spieler erhält zwei Roninmarker aus dem Vorrat.



Raijin, Gott des Donners

Der Spieler kann einen Bushi aus seiner Reserve in einer beliebigen Provinz aufstellen, selbst wenn er dort keine Festung besitzt.



Ryujin, Gott des Meeres

Der Spieler kann eine der ausliegenden Jahreszeitkarten zu ihren normalen Kosten kaufen (wie bei der Aktion *Aufrüstung*).



Susano, Gott des Sturmes

Der Spieler erhält einen SP für jede Festung, die er auf dem Spielplan hat.

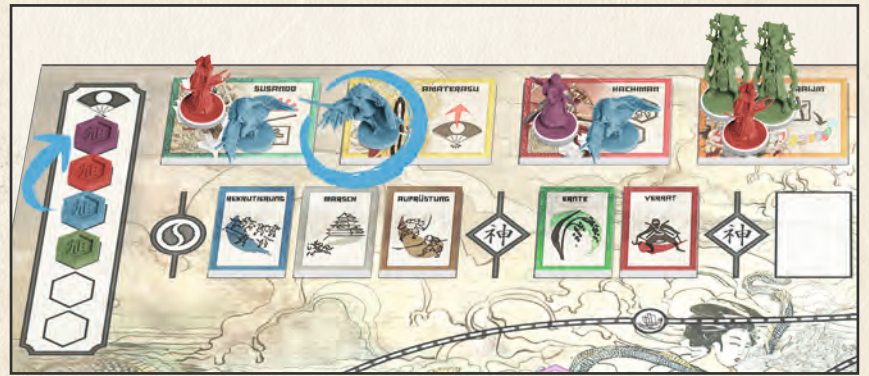


Tsukuyomi, Gott des Mondes

Der Spieler erhält zwei Münzen aus dem Vorrat.

EFFEKTE AUßERHALB POLITISCHER AKTIONEN

Die Effekte mancher Jahreszeitkarten werden ausgelöst, „nachdem du aufgestellt hast“ (z. B. *Der Pfad der Kenin*) oder beziehen sich darauf, dass ein Spieler seine Figuren bewegt (z. B. *Der Pfad der Schlange*). Dabei ist es unerheblich, ob die Aufstellung/Bewegung im Rahmen einer Politischen Aktion, durch einen Karteneffekt oder einen Kami (wie *Fujin*) gewährt wurde.



BEISPIEL: Nach der fünften Politischen Aktion werden die Schreine abgehandelt:

- **Susano:** **LIBELLE** und **KOI** haben jeweils eine Stärke von 1. Da **KOI** mehr Ehre hat, erhält der Spieler zwei SP, da er momentan zwei Festungen hat.
- **Amaterasu:** **LIBELLE** ist der einzige Klan an diesem Schrein und verschiebt daher seinen Klanmarker auf das oberste Feld der Ehrenleiste.
- **Hachiman:** **LIBELLE** und **LOTUS** haben jeweils eine Stärke von 1. Da **LIBELLE** jetzt die meiste Ehre hat, erhält er die zwei Roninmarker.
- **Raijin:** **SCHILDKRÖTE** hat eine größere Stärke als **KOI** (2 gegen 1) und darf daher einen Bushi in einer beliebigen Provinz aufstellen.

Nachdem alle vier Schreine abgehandelt wurden, geht die Politikphase mit der nächsten Politischen Aktion weiter. Wurden die Schreine bereits zum dritten Mal in dieser Jahreszeit abgehandelt, geht die Politikphase in die Kriegsphase über.

4) KRIEGSPHASE

In der Kriegsphase finden in mehreren Provinzen Kämpfe statt. Der Gewinner eines Kampfes hat die Region erobert und erhält das Provinzplättchen. Bei Spielende gibt es Siegpunkte für eroberte Provinzplättchen, insbesondere wenn verschiedene Provinzen erobert wurden. Besonders wagemutige Spieler können sogar Vorteile aus Niederlagen ziehen, wenn sie es schaffen, diese Kunst des Krieges zu meistern.

Zu Beginn der Kriegsphase drehen alle Spieler die Aktionsübersicht hinter ihrem Klanschild auf die Kriegsseite. Dann werden alle Jahreszeitkarten ausgeführt, deren Text mit „Beginn der Kriegsphase“ beginnt. (Bei zeitlichen Konflikten entscheidet wie üblich die Ehre über die Reihenfolge.) Diese Karten werden nur zu Beginn jeder Kriegsphase ausgeführt, **nicht** vor Beginn jedes einzelnen Kampfes.

Es werden nur Kämpfe in den Provinzen ausgetragen, deren Plättchen auf der Kriegsleiste liegen (und die bei der Vorbereitung der Jahreszeit entsprechend mit einem Reihenfolgemarkers markiert wurden). Da die Plättchen in jeder Jahreszeit zufällig gezogen werden, ändern sich die umstrittenen Provinzen jedes Mal, ebenso wie die Reihenfolge der Kämpfe.

WICHTIG: In der Kriegsphase dürfen keine Münzen oder Roninmarker im Rahmen von Absprachen an andere Spieler gegeben werden.

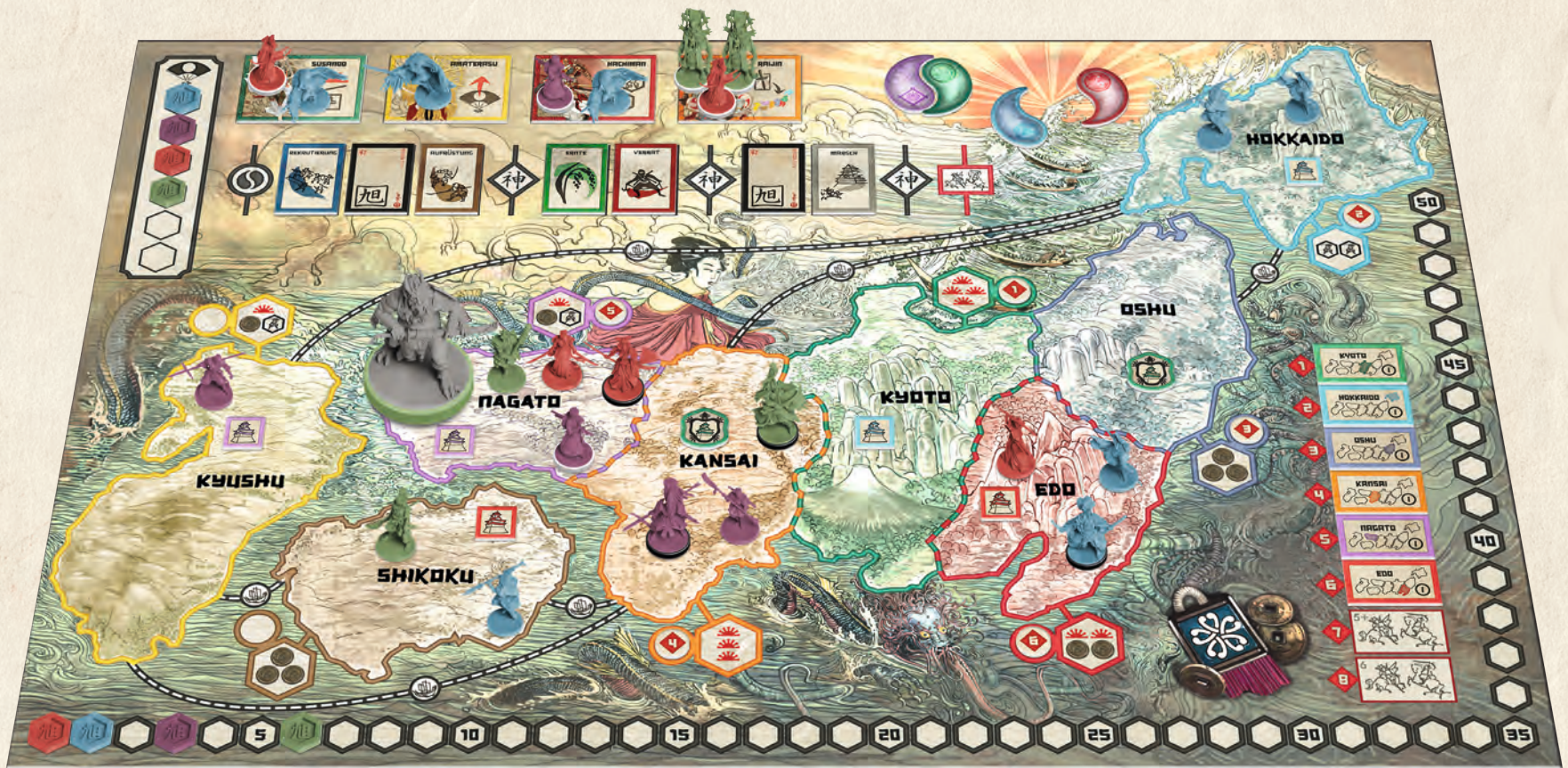
Nun wird der Krieg in allen Provinzen abgehandelt, die auf der Politikleiste liegen, nacheinander und von oben nach unten:

- Hat **kein Spieler** Stärke in der Provinz, passiert nichts und das Provinzplättchen wird abgelegt.
- Hat **nur ein Spieler** Stärke in der Provinz, nimmt er das Provinzplättchen und legt es aufgedeckt neben seinen Klanschirm.
- Haben **nur zwei miteinander verbündete Spieler** Stärke in der Provinz, findet kein Kampf statt. Stattdessen nimmt der Spieler mit der größeren Stärke das Provinzplättchen und legt es aufgedeckt neben seinen Klanschirm. (Wie üblich gibt bei Gleichstand die Ehrenleiste den Ausschlag.)
- Haben **zwei oder mehr nicht miteinander verbündete Spieler** Stärke in der Provinz, findet ein Kampf zwischen **allen** dortigen Spielern statt.

Der genaue Ablauf eines Kampfes wird auf der nächsten Seite beschrieben.

BEISPIEL: Der Frühling neigt sich dem Ende zu. In der Kriegsphase wird der Krieg in allen Provinzen abgehandelt, die auf der Kriegsleiste liegen:

- 1) **Kyoto:** Da hier kein Spieler Stärke hat, wird das Provinzplättchen abgelegt.
- 2) **Hokkaido:** **LIBELLE** hat hier als einziger Spieler Stärke und erhält deswegen das Provinzplättchen.
- 3) **Oshu:** In dieser Provinz befinden sich keine Figuren, allerdings besagt die Fähigkeit des **SCHILDKRÖTEN**-Klans, dass jede seiner Festungen eine Stärke von 1 hat. Daher erhält **SCHILDKRÖTE** das Provinzplättchen.
- 4) **Kansai:** **SCHILDKRÖTE** und **LOTUS** haben jeweils eine Stärke von 2. Da sie verbündet sind, findet kein Kampf statt. **LOTUS** hat mehr Ehre und erhält das Provinzplättchen.
- 5) **Nagato:** **SCHILDKRÖTE**, **LOTUS** und **KOI** haben alle dort Stärke. Zwar sind **SCHILDKRÖTE** und **LOTUS** verbündet, aber mit **KOI** ist eine dritte, unabhängige Partei beteiligt, weshalb es zum Kampf zwischen allen dreien kommt!
- 6) **Edo:** Sowohl **KOI** als auch **LIBELLE** haben Stärke in dieser Provinz. Nach dem Verrat von **KOI** an **LIBELLE** (siehe Seite 18) sind sie nicht mehr verbündet, weshalb es zum Kampf kommt.





KÄMPFE DURCHFÜHREN

In einer Provinz kommt es **nur dann** zum Kampf, wenn dort mindestens zwei Spieler Stärke haben, die nicht miteinander verbündet sind. Dann sind jedoch **alle** Spieler in den Kampf involviert, die in dieser Provinz Stärke haben, selbst wenn sie verbündet sind.

In einem Kampf bieten die Spieler verdeckt Münzen, um Kampfaktionen durchzuführen. Diese können nicht nur die Stärke der Spieler verändern (und damit das Kampfergebnis beeinflussen), sondern auch andere Auswirkungen haben. Zu Beginn eines Kampfes müssen alle Spieler ihre Münzen und Roninmarker deutlich sichtbar neben ihre Klanschirme legen. Wenn ein Spieler gefragt wird, wie viele Münzen/Marker er hat, muss er wahrheitsgemäß antworten.

Nun beginnt der Kampf, indem alle beteiligten Spieler gleichzeitig und verdeckt mit ihren Münzen auf die verschiedenen Kampfaktionen bieten. Dazu nimmt jeder Spieler seine Münzen hinter seinen Klanschirm und darf beliebig viele (auch null) auf die einzelnen Felder seiner Aktionsübersicht legen. Jedes Feld entspricht einer anderen Kampfaktion. (*Kampfergebnis* ist keine Aktion.) Münzen, die ein Spieler nicht bieten möchte, legt er unterhalb der Aktionsübersicht hinter seinen Klanschirm ab. (So kann kein anderer Spieler sehen, wie viele Münzen er eingesetzt hat.)

Sobald alle Spieler mit ihrer Verteilung fertig sind, stellen sie gleichzeitig ihre Klanschirme beiseite und vergleichen ihre Gebote.

Zunächst legen die Spieler ihre nicht gebotenen Münzen (die sie unterhalb ihrer Aktionsübersicht abgelegt haben) in ihre Reserven zurück. Dann werden die Kampfaktionen nacheinander von links (Seppuku) nach rechts (Kaiserliche Dichter) abgehandelt.

Bei jeder Kampfaktion werden die Gebote der Spieler verglichen. Etwaige Gleichstände werden wie üblich durch die Position auf der Ehrenleiste aufgelöst. Der Spieler mit dem höchsten Gebot **kann** die Kampfaktion sofort ausführen. Er darf sie jedoch auch verfallen lassen, falls er nur geboten hat, um einen Gegner an der Aktion zu hindern. Wurde für eine Kampfaktion kein Gebot abgegeben, wird sie einfach übersprungen.

Die Kampfaktionen werden einzeln und nacheinander abgehandelt. Beachtet, dass die Ausführung einer Kampfaktion Einfluss auf die nachfolgenden Kampfaktionen und das Kampfergebnis haben kann.



SEPPUKU

Es liegt mehr Ehre in der rituellen Selbstopferung als in einer beschämenden Niederlage durch die Hand deines Feindes.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot kann sofort **alle** seine Figuren in der umkämpften Provinz opfern, wodurch sie als besiegt gelten. Wenn er das tut, erhält er für jede so besiegte Figur einen Siegpunkt und geht für jede Figur ein Feld auf der Ehrenleiste nach oben (was die Gleichstände der folgenden Kampfaktionen beeinflussen kann). Wenn der Spieler *Seppuku* ausführt, muss er alle seine Figuren opfern, er darf nicht nur einen Teil opfern. Auch wenn der Spieler danach keine Figuren mehr in der Provinz hat, nimmt er immer noch an diesem Kampf teil.



GEISEL NEHMEN

Eine Geisel zu nehmen, kann den Verlauf eines Kampfes verändern und weiteres Blutvergießen verhindern.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot kann eine Figur eines anderen Spielers als Geisel nehmen, sie gilt dadurch nicht als besiegt. Dies kann auch eine Figur seines Bündnispartners sein, ohne dass dies das Bündnis beeinflusst. Der Spieler nimmt die Figur vom Spielplan und stellt sie neben seinen Klanschirm. Er gibt sie seinem Besitzer erst bei der Vorbereitung der nächsten Jahreszeit zurück.

Wenn der Spieler eine Geisel nimmt, stiehlt er zusätzlich einen Siegpunkt von dem Spieler, dessen Figur er als Geisel genommen hat (es sei denn, der gewählte Spieler hat 0 Siegpunkte). Er bewegt seinen Klanmarker auf der Siegpunktleiste um ein Feld nach vorne und den Klanmarker des anderen Spielers um ein Feld nach hinten.

WICHTIG: Ein Daimyo kann nicht als Ziel der Kampfaktion ‚Geisel nehmen‘ gewählt werden.



RONINS ANHEUERN

Eine Armee angeheuerter Ronins kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot kann in der umkämpften Provinz die Stärke seiner Roninmarker hinzufügen. Für jeden Roninmarker in seiner Reserve erhält der Spieler +1 Stärke bei der Ermittlung des Kampfergebnisses. Dafür muss er die Marker **nicht abgeben**. Er kann sie in einem folgenden Kampf also erneut einsetzen (wenn er diese Kampffaktion erneut ausführt).

Hat der Spieler keine Roninmarker in seiner Reserve, erhöht sich auch nicht seine Stärke. Allerdings konnte er dadurch verhindern, dass ein anderer Spieler seine Roninmarker einsetzen kann.



KAMPFERGEBNIS

Das Kampfergebnis wird ermittelt, bevor die letzte Kampffaktion *Kaiserliche Dichter* ausgeführt wird. Dazu wird die Stärke jedes an diesem Kampf teilnehmenden Spielers verglichen. Durch die vorherigen Kampffaktionen können sich die Stärken im Vergleich zum Kampfbeginn deutlich verändert haben.

Der Spieler mit der größten Stärke gewinnt den Kampf und hat die Provinz erobert. Er nimmt sich das umkämpfte Provinzplättchen und legt es aufgedeckt neben seinen Klanschild. Wie üblich wird ein Gleichstand durch die Ehrenleiste aufgelöst.

Alle in der Provinz befindlichen Figuren von Spielern, die den Kampf nicht gewonnen haben, sind besiegt und kehren in die Reserve ihrer Besitzer zurück. Ausnahme: Wenn einer der Verlierer mit dem Sieger verbündet ist, werden seine Figuren nicht besiegt.

HINWEIS: Sollte kein Spieler mehr Figuren in der Provinz haben, gewinnt der ehrenhafteste beteiligte Spieler.



KAISERLICHE DICHTER

Ob Sieg oder Niederlage, der wahre Triumph kann in den Heldengedichten zu Ehren der gefallenen Krieger liegen.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält so viele Siegpunkte, wie insgesamt Figuren in diesem Kampf besiegt wurden. Dabei ist weder relevant, wie die Figuren besiegt worden sind, noch zu welchem Klan sie gehörten. Jede besiegte Figur ist einen Siegpunkt für den Spieler wert, der *Kaiserliche Dichter* ausführt. Um die besiegten Figuren schnell zählen zu können, bietet es sich an, sie zunächst zu sammeln, bevor jeder Spieler sie zurück in seine Reserve stellt.

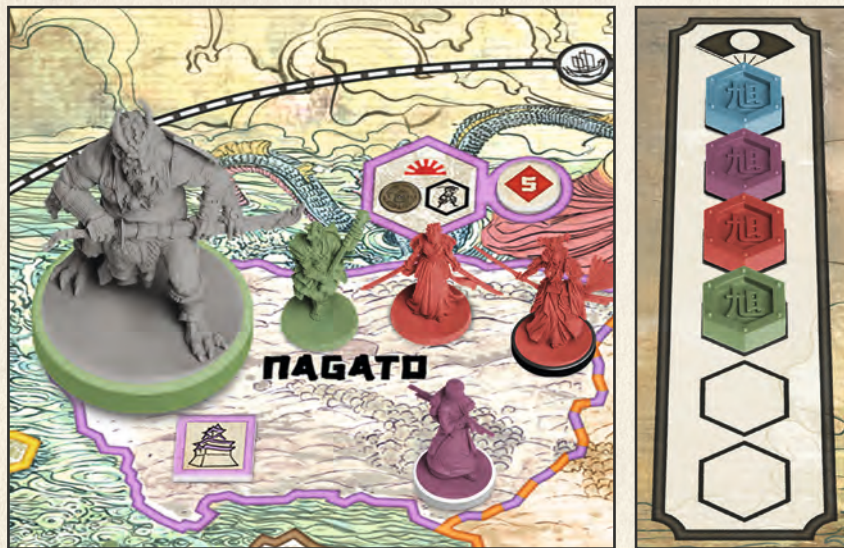


KAMPAUSGABEN

Der Kampf ist nun vorüber und alle Verlierer legen ihre gebotenen Münzen (die auf ihren Aktionsübersichten liegen) zurück in den Vorrat.

Der Sieger muss seine auf der Aktionsübersicht eingesetzten Münzen gleichmäßig an die Verlierer verteilen (die sie jeweils in ihre Reserve legen). Falls die Münzen nicht gleichmäßig aufgeteilt werden können, entscheidet der Sieger, welchen Spielern er je eine der überzähligen Münzen gibt.

Dann geht die Kriegsphase mit der nächsten Provinz weiter. Wenn bereits alle mit einem Reihenfolgemarkier markierten Provinzen abgehandelt wurden, endet die Kriegsphase.



BEISPIEL: In Nagato findet ein Kampf zwischen **SCHILDKRÖTE**, **KOI** und **LOTUS** statt. Obwohl **SCHILDKRÖTE** und **LOTUS** Bündnispartner sind, findet der Kampf statt, weil **KOI** ebenfalls in der Provinz steht.

- **SCHILDKRÖTE** hat eine Stärke von 4 (1 durch den Bushi und 3 durch den Oni der Schädel, weil **SCHILDKRÖTE** die wenigste Ehre in dieser Provinz hat) sowie 4 Münzen und einen Roninmarker.
- **KOI** hat eine Stärke von 2 (je 1 durch den Bushi und den Daimyo) sowie 8 Münzen und 2 Roninmarker.
- **LOTUS** hat eine Stärke von 1 (durch den Shinto) sowie 6 Münzen und 3 Roninmarker.

VERHANDLUNGSTIPP

Selbst im Kampfgetümmel kann verhandelt werden. Die Spieler dürfen in der Kriegsphase zwar keine Münzen und Roninmarker austauschen, aber immer noch Absprachen treffen. Zum Beispiel könnten sich Bündnispartner absprechen, wer auf welche Kampffraktion bietet, damit sie sich nicht gegenseitig in die Quere kommen. Ob man seinem Bündnispartner trauen kann, ist eine andere Sache.

Alle drei Spieler zeigen zunächst, wie viele Münzen sie besitzen, und verteilen sie dann verdeckt und nach Belieben auf die verschiedenen Felder ihrer Aktionsübersichten. Dann werden die Gebote enthüllt:



- **Seppuku:** **LOTUS** hat das höchste Gebot und opfert seinen Shinto, wodurch er 1 SP erhält und Ehre hinzugewinnt.
- **Geisel nehmen:** Sowohl **SCHILDKRÖTE** als auch **LOTUS** haben 3 Münzen geboten. **LOTUS** hat mehr Ehre und gewinnt den Gleichstand. Er nimmt den Oni der Schädel von **SCHILDKRÖTE** als Geisel (obwohl sie verbündet sind).
- **Ronins anheuern:** **LOTUS** hat 2 geboten und damit mehr als **KOI** (nur 1). Er heuert seine 3 Ronins an, wodurch sich seine Stärke um 3 erhöht.



- **Kampfergebnis:** **SCHILDKRÖTE** hat nur noch eine Stärke von 1, **KOI** immer noch 2 und **LOTUS** liegt dank der angeheuerteten Ronins nun bei 3. **LOTUS** gewinnt diesen Kampf und nimmt sich das Nagato-Provinzplättchen. Beide **KOI**-Figuren sind besiegt, nicht jedoch der Bushi von **SCHILDKRÖTE**, da er mit **LOTUS** verbündet ist.
- **Kaiserliche Dichter:** **KOI** hat mit 3 Münzen das höchste Gebot abgegeben und erhält insgesamt 3 SP, weil 3 Figuren besiegt wurden (der **LOTUS**-Shinto durch Seppuku und 2 **KOI**-Figuren durch das Kampfergebnis).
- **Kampfaufgaben:** Zunächst legen **SCHILDKRÖTE** und **KOI** alle ihre gebotenen Münzen ab. (**KOI** hat sogar noch 4 Münzen für den nächsten Kampf aufgespart.) Als Sieger muss **LOTUS** nun seine eingesetzten Münzen gleichmäßig an die Verlierer verteilen, sowohl **SCHILDKRÖTE** als auch **KOI** erhalten 3 Münzen.

5) ABSCHLUSS

Nach der Kriegsphase müssen einige Schritte durchgeführt werden, bevor es mit der nächsten Jahreszeit weitergeht:

- **Münzen und Roninmarker ablegen:** Jeder Spieler muss jegliche Münzen und Roninmarker aus seiner Reserve in den Vorrat zurücklegen.
- **Shinto zurückholen:** Jeder Spieler nimmt seine Shinto, die er zu den Schreinen entsendet hat, zurück in ihre Reserve. Das gilt nicht für die Figuren in den Provinzen, sie verbleiben dort von Jahreszeit zu Jahreszeit.
- **Aktionskärtchen neu mischen:** Die in dieser Jahreszeit ausgewählten Aktionskärtchen werden vom Spielplan genommen und mit den noch im Stapel befindlichen zusammengemischt. Stellt diesen neuen Stapel vor den Spieler links von demjenigen Spieler, der die letzte Politische Aktion ausgewählt hat.

Dann beginnt die nächste Jahreszeit.

WINTER: SPIELENDE UND WERTUNG

Der Beginn des Winters markiert zugleich das Ende der Partie. So wie der Schnee legt sich auch der Frieden über das Land und ein neuer Herrscher wird unter den Augen der Kami emporsteigen.

Im Winter wird lediglich der Schritt *Geiseln freilassen* aus der Vorbereitungsphase durchgeführt. Dies ist wichtig, falls Spieler Jahreszeitkarten haben, die ausgelöst werden, wenn eine Geisel freigelassen wird. Dann werden in drei Bereichen weitere Siegpunkte vergeben.

Winterbonusse: Jeder Spieler erhält Siegpunkte entsprechend seiner Winterbonus-Karten. Jede Karte beschreibt, wofür der Spieler Siegpunkte erhält.

Provinzplättchen: Jedes Provinzplättchen bringt Siegpunkte ein, deren Anzahl von der Jahreszeit abhängt, in der ein Spieler das Plättchen errungen hat (auf der Rückseite der Plättchen angegeben):

- Frühling (I) = 1 Siegpunkt
 Sommer (II) = 2 Siegpunkte
 Herbst (III) = 3 Siegpunkte

Provinzplättchen-Bonus: Jeder Spieler erhält zusätzliche Siegpunkte, wenn er Provinzplättchen verschiedener Provinzen errungen hat. Je mehr Plättchen verschiedener Provinzen ein Spieler hat, desto höher der Bonus:

ANZAHL VERSCHIEDENER PROVINZEN	ZUSÄTZLICHE SIEGPUNKTE
3-4	10 SP
5-6	20 SP
7-8	30 SP

Jeder Spieler bewegt seinen Klanmarker um die im Winter erhaltenen Siegpunkte nach vorne. Sollte ein Spieler 50 Punkte überschreiten, dreht er seinen Klanmarker als Erinnerung auf die andere Seite und beginnt auf der Leiste von vorne. Sobald alle Siegpunkte verteilt sind, wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum neuen Herrscher des Landes der aufgehenden Sonne erklärt!

Im Fall eines Gleichstandes entscheidet wie üblich die Ehre, welcher daran beteiligte Spieler besser platziert ist. Im unwahrscheinlichen Fall, dass zwei Bündnispartner gleich viele Punkte haben, teilen sie sich die Platzierung oder gar den Sieg.

DIE KLANE

Jeder Klan in *Rising Sun* besitzt eine einzigartige Klanfähigkeit, die ihn von den anderen Klanen unterscheidet.

DER KOI-KLAN



Wirbel im Wasser: Der Koi-Klan ist beständig im Fluss und unberechenbar, wodurch er Münzen so einsetzen kann, als wären sie Roninmarker.

Zu Beginn der Kriegsphase legt der Koi-Spieler alle seine Roninmarker in den Vorrat zurück und nimmt sich die gleiche Anzahl Münzen aus dem Vorrat. So kann er sie flexibel einsetzen.

Wenn der Koi-Spieler die Kampfaktion *Ronins anheuern* durchführt (weil er das höchste Gebot abgegeben hat), zählen alle Münzen in seiner Reserve als Roninmarker und erhöhen entsprechend seine Stärke.

DER LIBELLEN-KLAN



Eins mit dem Wind: Der Libellen-Klan kann sich über den Spielplan bewegen, ohne die üblichen Einschränkungen der anderen Klane.

Wenn der Libellen-Spieler eine seiner Figuren aufstellt, kann er sie in einer beliebigen Provinz aufstellen, unabhängig davon, ob er dort eine Festung hat oder nicht. (Die Anzahl der Figuren, die er bei einer *Rekrutierung* aufstellen darf, entspricht weiterhin der Anzahl seiner Festungen.)

Wenn der Libellen-Spieler eine seiner Figuren bewegt, kann er sie in eine beliebige Provinz bewegen, die Entfernung ist dabei unerheblich. Seine Figuren müssen daher niemals Seewege benutzen, um von einer Provinz zu einer anderen zu gelangen.



DER LOTUS-KLAN

Lauf der Dinge: Der Lotus-Klan bestimmt den Lauf der Politik, indem er Politische Aktionen zu seinen Gunsten beeinflusst.

Wenn der Lotus-Spieler ein Aktionskärtchen auswählen muss, entscheidet er sich für eines der vier Aktionskärtchen (die er vom Stapel gezogen hat) und legt es verdeckt auf die Politikleiste, sodass kein Spieler sehen kann, was er gewählt hat. Dann entscheidet sich der Spieler frei für eine der fünf möglichen Aktionen (Rekrutierung, Marsch, Aufrüstung, Ernte, Verrat) und sagt laut an, welche Politische Aktion nun ausgeführt wird.

DER BONSAI-KLAN



Heilige Gabe: Der stetig wachsende und immergrüne Bonsai-Klan baut auf die Gaben der Natur und kommt mit wenigen Münzen aus.

Wenn der Bonsai-Spieler etwas kauft, sei es eine Jahreszeitkarte oder eine Festung, betragen die Kosten immer maximal 1 Münze. Kostet etwas 2 oder mehr Münzen, muss er nur 1 Münze bezahlen. Kostet etwas 0 Münzen, bleibt es kostenlos.

Sollte der Bonsai-Spieler eine Vergünstigung erhalten, zum Beispiel durch den Bonus einer *Aufrüstung*, wird sie nach der Klanfähigkeit gewährt, was die Kosten auf 0 reduziert.

DER SCHILDKRÖTEN-KLAN



Panzer der Ewigkeit: Der Schildkröten-Klan errichtet seine Festungen auf den Panzern gigantischer, uralter Schildkröten. Diese unzerstörbaren Bollwerke können sich über den Spielplan bewegen und unterstützen den Kampf in den Provinzen.

Wenn der Schildkröten-Spieler seine Figuren bewegt, kann er seine Festungen so bewegen, als wären sie Figuren.

Jede Festung des Schildkröten-Spielers hat eine Stärke von 1, als wäre sie eine Figur. Dies beeinflusst sowohl die Ernte-Aktion als auch Kämpfe. Allerdings können Festungen niemals besiegt, als Geisel genommen oder durch *Verrat* ersetzt werden.

CREDITS

AUTOR: Eric M. Lang

ILLUSTRATION: Adrian Smith

PRODUZENT: Thiago Aranha

GRAFISCHE GESTALTUNG: Mathieu Harlaut, Louise Combal, Marc Brouillon

LEITUNG DER MODELLIERUNG: Mike McVey

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

SPIELPLAN-ILLUSTRATION: Nicolas Fructus

ENTWICKLUNG: Fel Barros (Leitung), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tola, Leo Almeida

SPIELREGEL: Thiago Aranha

TESTSPIELER: 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-Bouyouuris, Errol Elumir, Fabul Henrique, Flavio Oota, George Zywiell, 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, Jorri 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

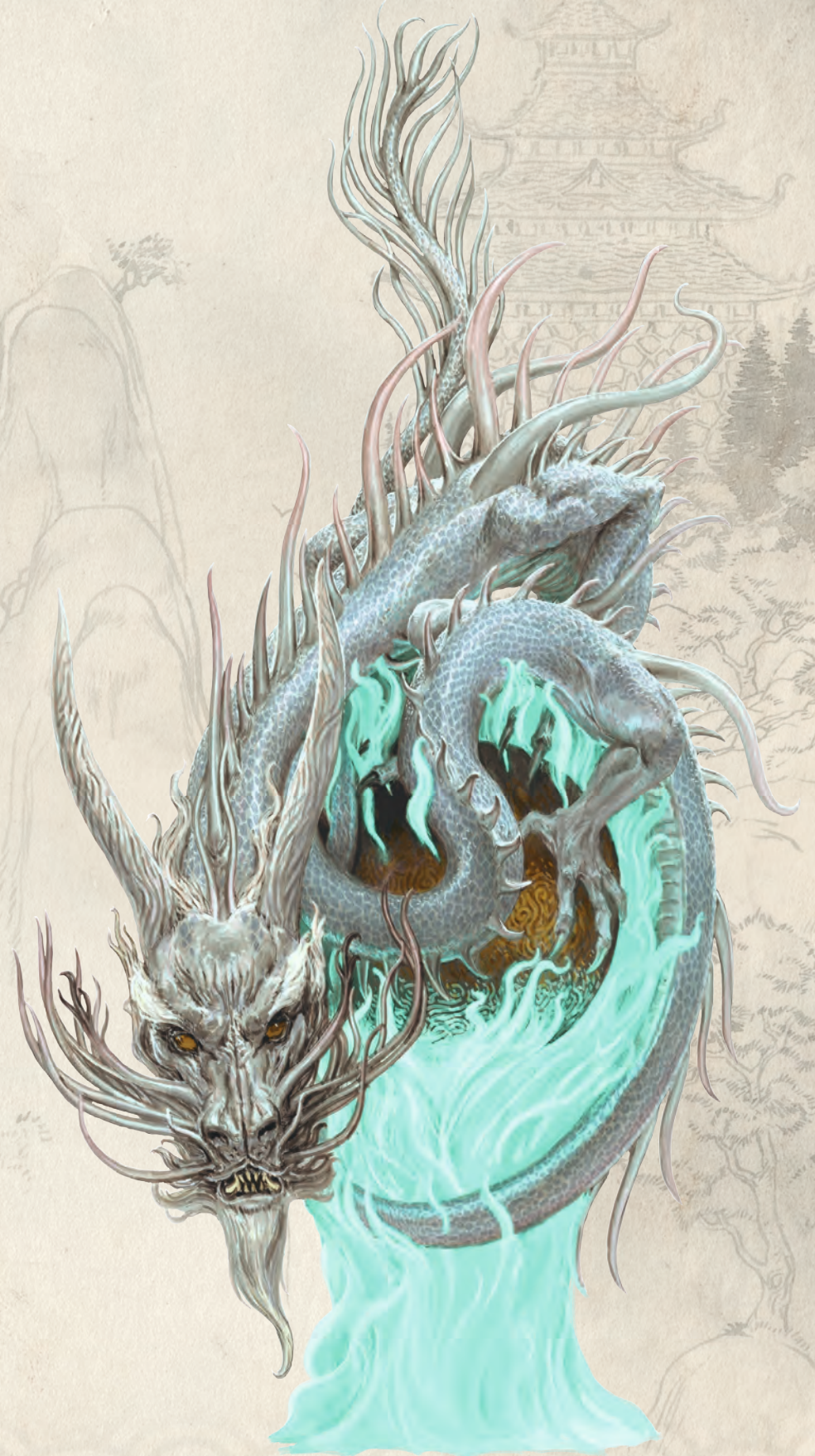
HERAUSGEBER: David Preti

© 2018 CMON Productions Limited. Alle Rechte vorbehalten.
Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Warenzeichen von Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON und das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG, SATZ & LAYOUT: Sebastian Wenzlaff

REDAKTION & LEKTORAT: Simon Blome, Sebastian Wenzlaff



REGELZUSAMMENFASSUNG

SPIELAUFBAU

- Ein Set von Jahreszeitkarten auswählen, den Basis-Karten hinzufügen und 3 Stapel bilden.
- 4 zufällige Kamikärtchen ziehen und auf die Schreinfelder legen.
- Klanmarker auf der Ehrenleiste gemäß Starträngen platzieren.
- Jeder Spieler beginnt mit einem Daimyo, einem Bushi und einer Festung in seiner Heimatprovinz.

ABLAUF EINER JAHRESZEIT

1) VORBEREITUNG

- Provinzplättchen gemäß Spieleranzahl samt Reihenfolgemarken auslegen.
- Aktuelle Jahreszeitkarten auslegen.
- Jeder Spieler erhält Einkommen gemäß seinem Klanschirm.
- Geiseln freilassen und jeweils eine Münze aus dem Vorrat nehmen.

2) TEEZEREMONIE

Verhandeln und neue Bündnisse schließen.

3) POLITIKPHASE

Die Politikleiste gibt den Verlauf der Politikphase vor. Entweder wird eine Politische Aktion ausgeführt oder die Schreine werden abgehandelt.

POLITISCHE AKTION AUSFÜHREN

Aktionen werden zuerst vom linken Nachbarn des aktuellen Spielers ausgeführt, dann im Uhrzeigersinn. Jede Aktion bietet allen Spielern eine Aktionsmöglichkeit sowie dem aktuellen Spieler und seinem Bündnispartner einen Bonus:

- **REKRUTIERUNG**

Alle Spieler: In jeder Provinz so viele Figuren aus der eigenen Reserve aufstellen, wie sich dort eigene Festungen befinden. Aufgestellte Shinto können zu einem Schrein entsendet werden.

Bonus: Eine zusätzliche Figur aufstellen.

- **MARSCH**

Alle Spieler: Jede Figur um eine Region bewegen (über Grenze hinweg oder via Seeweg).

Bonus: Eine Festung für 3 Münzen errichten.

- **AUFRÜSTUNG** (*aktueller Spieler beginnt*)

Alle Spieler: Eine ausliegende Jahreszeitkarte für die angegebenen Kosten erwerben.

Bonus: Eine Münze weniger bezahlen.

- **ERNTE**

Alle Spieler: Eine Münze aus dem Vorrat nehmen.

Bonus: Belohnung aller Provinzen erhalten, in denen man die größte Stärke hat.

- **VERRAT**

Nur aktueller Spieler: Je eine Figur von zwei verschiedenen Spielern auf dem Spielplan durch eigene Figuren gleichen Typs ersetzen. Falls verbündet: Bündnis wird gebrochen, Verlust von Ehre.

(FORTSETZUNG)

SCHREINE ABHANDELN

Die vier Schreine nacheinander von links nach rechts abhandeln. Der Spieler mit der größten Stärke erhält den Vorteil des dortigen Kami.

4) KRIEGSPHASE

Alle Provinzen auf Kriegsleiste in aufsteigender Reihenfolge abhandeln:

- **Leere Provinz:** Provinzplättchen ablegen.
- **Nur 1 Spieler:** Er erhält das Provinzplättchen.
- **Nur 2 verbündete Spieler:** Spieler mit größerer Stärke erhält das Provinzplättchen.
- **2 oder mehr nicht verbündete Spieler:** Kampf zwischen **allen** Spielern.

KAMPF DURCHFÜHREN

Spieler bieten verdeckt Münzen auf die Kampffaktionen.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot kann die Kampffaktion ausführen.

- **SEPPUKU:** Alle eigenen Figuren opfern und jeweils 1 SP und Ehre erhalten.
- **GEISEL NEHMEN:** Eine Figur als Geisel nehmen. 1 SP vom betroffenen Spieler stehlen (falls möglich).
- **RONINS ANHEUERN:** Eigene Roninmarker zur Stärke hinzuzählen.
- **KAMPFERGEBNIS:** Der Spieler mit der größten Stärke gewinnt den Kampf. Die Figuren aller Verlierer werden besiegt (ausgenommen die des Bündnispartners).
- **KAISERLICHE DICHTER:** 1 SP für jede besiegte Figur erhalten.

Verlierer legen gebotene Münzen in den Vorrat zurück. Gewinner verteilt gebotene Münzen gleichmäßig an die Verlierer.

5) ABSCHLUSS

- Alle Münzen und Roninmarker in den Vorrat zurücklegen.
- Zu Schreinen entsendete Shinto kehren in die Reserven zurück.
- Aktionskärtchen vom Spielplan nehmen und alle Kärtchen mischen.

WINTER: SPIELENDE/WERTUNG

Erst Geiseln freilassen, dann zusätzliche Siegpunkte durch Winterbonuse, Provinzplättchen und Provinzplättchen-Bonuse verteilen.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die Ehre. Falls Bündnispartner gleich viele SP haben, teilen sie sich die Platzierung.

WEITERE REGELN

Ehre: Immer wenn es einen Gleichstand gibt, gewinnt der ehrenhaftere der beteiligten Spieler. Gibt es einen zeitlichen Konflikt, entscheidet der beteiligte Spieler mit der meisten Ehre über die Reihenfolge.

Verhandlungen: Nur während der Teezeremonie und der Politikphase dürfen Münzen und Roninmarker Teil der Verhandlungen sein. Absprachen sind niemals bindend.