

INWAZJA DYNASTII - INSTRUKCJA

ZESTAW KART PÓR ROKU



Rozszerzenie „Inwazja Dynastii” zawiera zupełnie nowy zestaw kart Pór Roku – zestaw Dżonki. Karty z tego zestawu można dodać do podstawowych kart Pór Roku zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji do gry *Rising Sun* na stronie 9.

KLANY DYNASTII

„Inwazja Dynastii” oddaje graczom do dyspozycji także 2 nowe Klany: Słońca i Księżycy. Dzięki włączeniu ich do gry możliwa staje się 6-osobowa rozgrywka w *Rising Sun*! Zwiększenie liczby graczy nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi zasadami – obowiązują reguły gry podstawowej.

Choć każdy Klan jest na swój sposób unikatowy, Klany z rozszerzenia „Inwazja Dynastii” mają dodatkową, wyjątkową cechę. Jako przybysze z innego lądu, kryjącego się za bezmiarem wód oceanu, nie wchodzą w przymierze z japońskimi Potworami, ufając w siłę własnych Siedmiu Bóstw Szczęścia.



BÓSTWA SZCZĘŚCIA

Jeśli co najmniej jeden z Klanów Dynastii bierze udział w grze, przygotuj przed grą 7 kart Bóstw Szczęścia. Podczas przygotowywania talii Pór Roku, do każdej z nich, poza 7 podstawowymi kartami Pór Roku oraz 5 kartami z wybranego zestawu, wtasuj także odpowiednią liczbę kart Bóstw Szczęścia (3 dla Wiosny, po 2 dla Lata i Jesieni).

Bóstwa Szczęścia należą do Potworów i stosują się do wszystkich ich zasad z jednym ważnym wyjątkiem – tylko Klany Dynastii (Słońca i Księżycy) mogą je pozyskać. Z drugiej strony, Klany Dynastii nie mogą pozyskiwać zwykłych kart Potworów.

Każde Bóstwo Szczęścia jest Potworem z własną, unikatową zdolnością opisaną na jego karcie. Ich pozyskanie otwiera przed właścicielem nowe możliwości taktyczne i strategiczne.



KLAN KSIĘŻYCA

Brutalność - Klan Księżycyca to wyzuty z uczciwości przeciwnik, wspierany przez przepotężne i tajemnicze siły, co czyni ich znacznie silniejszymi od każdego innego Klanu.

Wszystkie figurki należące do Klanu Księżycyca liczą się jako co najmniej 2 punkty siły. Jeśli pozyskasz Wzmocnienie, które dodaje siłę danemu rodzajowi figurek, dodajesz ją do podstawowej siły równej 2.

Jeśli pozyskasz Potwora (czyli Bóstwo Szczęścia), którego siła jest większa niż 2, zdolność Klanu Księżycyca nie ma tu zastosowania.

PRZYKŁAD: Jeśli pozyskałeś Wzmocnienie „Ścieżka Lwa” (Twój Daimyo otrzymuje +1 do siły), od tej pory Daimyo Klanu Księżycyca liczy się jako 3 punkty siły. Jeśli pozyskałeś Bóstwo Szczęścia Bishamon, jest ono nadal liczone jako 4 punkty siły w Prowincji, w której znajduje się Potwór przeciwnika.

Jednakże w przeciwieństwie do innych Klanów, Klan Księżycyca ma ograniczone możliwości koncentrowania swoich figurek w jednym miejscu. W jednej Prowincji nigdy nie mogą przebywać więcej niż 2 figurki Klanu Księżycyca. Podobnie na 4 kaflach Świątyń nigdy nie mogą znajdować się łącznie więcej niż 2 figurki Klanu Księżycyca.



KLAN SŁOŃCA

Oświecenie – pławiąc się w blasku Honoru, Klan Słońca prowokuje każdego przeciwnika do rzucenia mu honorowego wyzwania, wyczerpując do cna tych, którzy okazali się niegodni.

Za każdym razem, gdy Klan Słońca wygra dowolny konflikt, w którym był remis i którego rozstrzygnięcie zależało od pozycji na torze Honoru, zyskuje on 1 Monetę i 1 PZ, a przegrany Klan (lub Klany) traci 1 Monetę i 1 PZ (jeśli je posiada). Taka sytuacja może

mieć miejsce, gdy Klan Słońca wygrywa:

- Remis w sile w Prowincji podczas rozpatrywania Rozkazu Żniwa.
- Remis w sile w danej Świątyni podczas tury Kami.
- Remis w sile w Prowincji podczas rozpatrywania Bitwy.
- Remis w liczbie Monet podczas licytowania Przewag Wojennych.
- Remis w PZ na koniec gry.
- Jeśli grasz z dodatkiem „Zstąpienie Kami”, Oświecenie działa gdy przejmujesz kontrolę nad Kami, nie jest aktywne natomiast, gdy powstrzymujesz innego gracza przed przejęciem kontroli nad Kami.