

ENTFESSELTE KAMI SPIELREGEL

JAHRESZEITKARTEN-SET



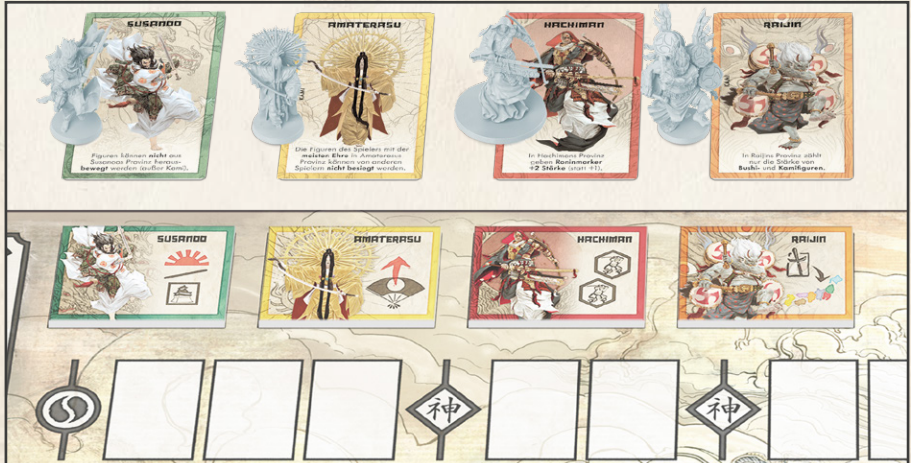
Diese Erweiterung enthält das neue Jahreszeitkarten-Set „Gebirge“. Wie jedes andere Set kann es verwendet werden, indem es beim Spielaufbau den Basis-Jahreszeitkarten hinzugefügt wird (siehe Seite 9 der *Rising Sun* Spielregel). Auch wenn das Gebirge-Set entwickelt wurde, um besondere Kombinationen mit den Entfesselten Kami zu ermöglichen, kann es auch ohne sie verwendet werden. Ebenso ist es möglich, die Entfesselten Kami mit jedem anderen Set zu kombinieren.

ENTFESSELTE KAMI

Die Entfesselten Kami haben eigene Regeln, die in einer Partie *Rising Sun* verwendet werden können. Im Grundspiel konnten die Spieler ihre Shinto zu den Schreinen entsenden, um den Kami zu huldigen und ihre einzigartigen Vorteile zu erhalten. Nun werden die Kami entfesselt! Sie manifestieren sich und steigen aus dem heiligen Gebirge hinab, um den Klänen beizustehen, die ihnen die größte Ehre erweisen. Sie verändern die Regeln in den Provinzen, in denen sie sich befinden, und gelten zeitweise als Figur des kontrollierenden Klans.

SPIELAUFBAU – DIE SCHREINE VORBEREITEN

Nachdem in Schritt 8 des normalen Spielaufbaus die vier Kami festgelegt wurden, werden ihre zugehörigen Kamikarten oberhalb der Schreinfeldern ausgelegt, sodass alle Spieler sie sehen können. Zusätzlich werden die Figuren dieser Kami neben ihre Karten gestellt. Die drei übrigen Kamifiguren und -karten werden zurück in die Schachtel gelegt.



SCHREINE ABHANDELN – PROVINZEN BETRETEN

Zu Beginn jeder Jahreszeit befinden sich die Kami nicht auf dem Spielplan und haben daher noch keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Erst beim Abhandeln der Schreine betreten sie den Spielplan, falls die Spieler ihnen zuvor gehuldigt haben.

Wie im Grundspiel beschrieben werden die Schreine von links nach rechts abgehandelt. Sofort nachdem ein Schrein gänzlich abgehandelt wurde, nimmt der Spieler mit der größten Stärke an diesem Schrein (bzw. mehr Ehre bei Gleichstand) die Figur des entsprechenden Kami und stellt sie in eine BELIEBIGE Provinz. Außerdem nimmt er die zugehörige Kamikarte und legt sie offen vor sich aus. Wurde einem Kami nicht gehuldigt, verbleiben seine Figur und Karte, wo sie sind.

IN EINE ANDERE PROVINZ VERSETZEN

Wie üblich werden die Schreine im weiteren Verlauf einer Jahreszeit mehrmals abgehandelt. Befindet sich ein Kami bereits auf dem Spielplan, wenn sein Schrein abgehandelt wird, nimmt sich der Spieler mit der größten Stärke an diesem Schrein die zugehörige Kamikarte und darf dessen Figur in eine BELIEBIGE Provinz versetzen (unabhängig von der Entfernung). Dies gilt nicht als Bewegung!

EINEN KAMI KONTROLLIEREN

Sobald ein Kami einmal auf dem Spielplan erschienen ist, beeinflusst er die Provinz, in der er sich befindet, und unterstützt den Klan, der ihm mit der größten Stärke gehuldigt hat.

Zu jedem Zeitpunkt gilt: Der Spieler mit der größten Stärke an einem Schrein kontrolliert den zugehörigen Kami. Um das anzuzeigen, legt der kontrollierende Spieler die Karte des Kami vor sich aus. Sobald ein anderer Spieler mehr Stärke an diesem Schrein hat (oder er im Falle eines Gleichstands mehr Ehre hat), erlangt er SOFORT die Kontrolle über den Kami, nimmt sich dessen Karte und legt sie vor sich aus.

Jeder Kami auf dem Spielplan hat zwei Auswirkungen auf das Spielgeschehen:

- Kami als Figur eines Klans
- Macht des Kami

KAMI ALS FIGUR EINES KLANS

Die Figur jedes Kami gilt als Klanfigur des Spielers, der den Kami aktuell kontrolliert (weil er die größte Stärke an dessen Schrein hat). Ein Spieler kann zur gleichen Zeit mehrere Kami kontrollieren.

Eine Kamifigur:

- hat eine Stärke von 1 für den kontrollierenden Klan (relevant für Ernte und Krieg).
- erhält alle Vorteile der Fähigkeiten und Aufwertungen des kontrollierenden Klans.
- kann vom kontrollierenden Spieler wie eine seiner anderen Klanfiguren bewegt werden.
- kann wie ein Daimyo weder als Geisel genommen noch durch Verrat ersetzt werden und ist immun gegen andere Spezialfähigkeiten.
- kann unter keinen Umständen besiegt werden.

Wichtig: Die Kontrolle über einen Kami kann zu jedem Zeitpunkt wechseln. Dies ist sogar mitten in einem Kampf möglich, wenn mehrere Spieler die gleiche Stärke an einem Schrein haben und sich ihre Position auf der Ehrenleiste ändert.

MACHT DES KAMI

Jeder Kami auf dem Spielplan beeinflusst die Provinz, in der er sich befindet, wie es die Machtfähigkeit auf seiner Karte angibt. Die Macht des Kami ist völlig unabhängig von dem Vorteil seines Schreins und davon, wer ihn aktuell kontrolliert. Sie kann jeden Spieler betreffen, nicht nur den, der den Kami kontrolliert.



AMATERASU, Göttin der Sonne

Amaterasu würdigt Ehre über allem anderen, weshalb sie den ehrenhaftesten Klan in ihrer Provinz beschützt.

Die Figuren des Spielers mit der meisten Ehre in Amaterasus Provinz (unter denen mit Stärke dort) können nicht von anderen Spielern besiegt werden, weder durch einen gewonnenen Kampf noch durch andere Effekte. Allerdings kann der Spieler seine Figuren durch Seppuku oder andere Effekte selbst besiegen, falls er das möchte.

TSUKUYOMI, Gott des Mondes

Tsukuyomi lässt den Klanen in seiner Provinz großen Reichtum und Wohlstand zuteilwerden.

Bevor Tsukuyomis Provinz in der Kriegsphase abgehandelt wird, erhalten alle Spieler mit Stärke in dieser Provinz je 4 Münzen, unabhängig davon, ob dort ein Kampf stattfindet oder nicht.



SUSANOO, Gott des Sturmes

Susano hat die Macht, alle Figuren in seiner Provinz festzuhalten.

Figuren in Susanoos Provinz können sich unter keinen Umständen aus dieser herausBEWEGEN. Dies gilt ausnahmslos für alle Klane, unabhängig davon, welche Fähigkeiten sie haben. Nur Kamifiguren sind von dieser Machtfähigkeit nicht betroffen.

RAIJIN, Gott des Donners

Raijins donnerndes Trommeln hebt in seiner Provinz die Stärke aller Figuren außer Bushi und Kami auf.

Die Stärke aller Monster, Daimyo, Shinto und anderen Figuren, die kein Bushi oder Kami sind, wird in Raijins Provinz nicht gezählt, egal welchem Spieler sie gehören (relevant für Ernte und Krieg).





FUJIN, Gott des Windes

Fujin lässt seine Provinz durch frische Winde erblühen, wodurch sich ihre Ernte-Belohnung verdoppelt. Zudem steht sie auch dem Klan zu, der in dieser Provinz siegreich ist.

Jeder Spieler, der in einer Ernte-Aktion die Belohnung in Fujins Provinz erhält, erhält die doppelte Belohnung. Beispiel: Die Belohnung besteht aus 2 Münzen und 2 SP. Daher erhalten der aktuelle Spieler und sein Bündnispartner je 4 Münzen und 4 SP.

Wenn ein Spieler in der Kriegsphase das Plättchen dieser Provinz erobert (egal ob ein Kampf stattgefunden hat oder nicht), erhält er zusätzlich die einfache Belohnung dieser Provinz (nicht doppelt).

RYUJIN, Gott des Meeres

Ryujins Stärke wächst mit der Vielfalt an Jahreszeitkarten, die sein kontrollierender Spieler besitzt.

Im Gegensatz zu den anderen Kami betrifft Ryujins Machtfähigkeit **nicht die Provinz**, in der er sich befindet. Außerdem hat er **keine festgelegte Stärke** von 1. Stattdessen profitiert nur der kontrollierende Spieler von Ryujins Stärke. Sie hängt von der Vielfalt an Jahreszeitkarten ab, die er besitzt.

Ryujin hat eine Grundstärke von 0 und erhält +1 Stärke für jeden **verschiedenen Typ** an Jahreszeitkarten, die der kontrollierende Spieler besitzt. Es zählt nicht die Anzahl der Karten, sondern die Anzahl der verschiedenen Typen (Aufwertung, Kriegskunst, Monster, Tugend, Winterbonus). Daher beträgt Ryujins Stärke zwischen 0 und 5.



HACHIMAN, Gott des Krieges

Hachiman stärkt die angeheuertten Ronins in seiner Provinz, wodurch ihre Stärke verdoppelt wird.

Gewinnt ein Spieler die Kampfaktion ‚Ronins anheuern‘ in Hachimans Provinz, erhält er für jeden seiner Roninmarker +2 Stärke (statt +1).

ABSCHLUSS EINER JAHRESZEIT

Am Ende jeder Jahreszeit werden alle Kamikarten eingesammelt und wieder oberhalb der Schreinfelder ausgelegt. Die Kamifiguren werden vom Spielplan genommen und neben ihre Karten gestellt. Wenn in der nächsten Jahreszeit erneut die Schreine abgehandelt werden, können die Kami erneut entfesselt und auf den Spielplan gestellt werden.