

争米 RICE WARS

WOJNY RYŻOWE
REISKRIEGE

争米



ZASADY GRY

WSTĘP

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna dla 2 – 5 graczy powyżej 12 roku życia. Długość rozgrywki jest uzależniona od liczby graczy oraz wersji planszy, na której się toczy i waha się od 60 do 150 minut.

Gracze wcielają się w rolę *daimyo* (władców) rodów w XVI-wiecznej Japonii, którzy na polecenie cesarza obejmują we wspólne władanie wyspę Tokuno u wybrzeży wyspy Kiusiu (Kyushu). Kaprys panującego sprawił, że najgospodarniejszy ze wszystkich *daimyo* otrzymał Tokuno w swoje posiadanie.

Zadaniem graczy jest jak najlepsze gospodarowanie na otrzymanych terenach. Muszą oni obsadzać chłopami ryżowe pola i pilnować, by ciężko pracowali oraz wysyłać oddziały swoich *ashigaru* (wojowników) do ataku na pola przeciwników bądź do obrony własnych. Do dyspozycji mają doradców, którzy za odpowiednim wynagrodzeniem chętnie służą swoją wiedzą i doświadczeniem. Gracze mogą też wynająć *ronina*, by ten wyzwiał innego *daimyo* na pojedynek na śmierć i życie.

Rice Wars to gra wymagająca strategicznego myślenia, współzawodnictwa z innymi graczami, w której sojusze zawiera się po to, aby wkrótce je łamać. Zanurz się w świecie feudalnej Japonii i walcz o zwycięstwo!

Gra posiada dwustronną planszę umożliwiającą regulowanie czasu rozgrywki – plansza podstawowa () pozwala na szybką grę dla dwóch do czterech osób, plansza epicka () pozwala na dłuższe i trudniejsze zmagania dla trzech do pięciu graczy.

Przy grze we dwie osoby sugerujemy wykorzystanie scenariusza zamieszczonego na końcu instrukcji. Kolejne scenariusze pojawiają się będą na naszej stronie internetowej: www.kuzniagier.pl

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby pól ryżowych i osadzenie na nich swoich chłopów. Gracz, który będzie ich posiadał najwięcej na końcu gry – wygrywa.

ELEMENTY GRY

- dwustronna plansza
- 144 żetony (120 chłopów, 17 *ashigaru*, 5 *roninów*, 1 żeton tury i 1 żeton namiestnika)
- talia 55 kart
- 26 drewnianych znaczników (10 znaczników pasu, 10 znaczników przysług, 5 pałaców *daimyo*, 1 znacznik fazy)
- 8 kart doradców
- 5 kart *daimyo*
- banknoty *ryo* w nominałach 1, 2 i 5
- 2 dwustronne arkusze pomocy
- zasady gry

Jeśli w pudełku brakuje jakiegось elementu, prosimy o kontakt pod adresem michal@kuzniagier.com – jak najszybciej uzupełnimy braki.

DWUSTRONNA PLANSZA

Plansza do gry jest dwustronna – plansza podstawowa () pozwala na szybką grę dla od



dwa do czterech osób, plansza epicka () pozwala na dłuższe i trudniejsze zmagania dla od trzech do pięciu graczy.

Różnią się od siebie liczbą pól ryżowych (podstawowa – 37, epicka – 59) oraz liczbą tur gry (– 7, – 8)

Elementy na planszy istotne dla rozgrywki to:

POLA RYŻOWE

Najważniejsza część planszy – na nich gracze umieszczają swoich chłopów, by ci uprawiali ryż i przynosili dochód. Gracz posiadający na końcu gry najwięcej pól wygrywa grę. Pole na środku planszy przynosi odpowiednio 2 *ryo* na stronie (3 na).

TURY

Po prawej stronie planszy znajduje się trzymany przez smoka pergamin z turami gry. Każda tura posiada odpowiednią ikonę, oznaczającą specjalne warunki obowiązujące w danej turze (patrz „Przebieg gry” na str. 4).

FAZY

Po lewej stronie planszy na czerwonym zwoju zaznaczone są kolejne fazy gry w turze. Każda faza oznaczona jest odpowiednią ikoną (patrz „Przebieg gry” na str. 4).

KARTY DAIMYO

5 kart *daimyo* – po jednej dla każdego z graczy.

W czasie rozgrywki każdy gracz trzyma ją przed sobą na stole, układając na niej żetony i znaczniki – patrz opis rysunku.



ŻETONY

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć żetony z arkuszy.

ŻETONY CHŁOPÓW

120 żetonów chłopów w 5 kolorach – po 24 dla każdego gracza. W trakcie gry gracze ustawiają chłopów na planszy, by zbierali ryż i przynosili im dochód.

ŻETONY ASHIGARU

17 żetonów *ashigaru* – w trakcie gry *daimyo* (gracze) zatrudniają *ashigaru* (pieszych wojowników) by walczyć z przeciwnikami o pola ryżowe. Żetony są dwustronne – posiadają stronę **aktywną** (gdy *ashigaru* jest gotowy do działania) i **zmęczoną** (wyszarzoną).

ŻETONY RONINÓW

5 żetonów *roninów* – w trakcie gry *daimyo* (gracze) zatrudniają *roninów* (bezpaińskich samurajów), którzy mogą walczyć o pola ryżowe lub pojedynkować się z innymi *daimyo*. Żetony są dwustronne – posiadają stronę **aktywną** (gdy *ronin* jest gotowy do działania) i **zmęczoną** (wyszarzoną).

ŻETON TURU

Kładzie się go na planszy, aby wskazywał aktualną turę.

ŻETON NAMIESTNIKA

Wskazuje, który z graczy jest aktualnie namiestnikiem, czyli prowadzi daną turę. Żeton należy umieścić na odpowiednim miejscu na karcie *daimyo*.

ZNACZNIKI

ZNACZNIKI PAŁACÓW DAIMYO

5 drewnianych znaczników w 5 kolorach – po jednym dla każdego z graczy. Symbolizują pałace, w których mieszkają *daimyo*. Na początku gry gracze ustawiają je na odpowiednich polach na planszy (patrz „Przygotowanie do gry” na str. 3).

ZNACZNIKI PASU

10 drewnianych znaczników w 5 kolorach – po 2 dla każdego z graczy. Umieszcza się je na odpowiednich polach na karcie *daimyo*. Służą do oznaczania akcji „pas” (patrz „Przebieg gry” na str. 4).

ZNACZNIKI PRZYSŁUG

10 drewnianych znaczników w 5 kolorach – po 2 dla każdego z graczy. Służą do zaznaczania przysług, których gracze mogą oczekiwać od doradców (patrz „Przebieg gry” na str. 4).

ZNACZNIK FAZY

Kładzie się go na planszy, aby wskazywał aktualną fazę danej tury.

TALIA KART

Talia 55 kart dzieli się na 2 rodzaje: karty akcji (40) oraz reakcji (15).

Każdą kartę można wykorzystać na dwa sposoby:

- używając zasady karty (w przypadku niektórych z kart należy zapłacić określoną liczbę *ryo*, aby karta zadziałała) – wyjaśnienie symboli na arkuszu pomocy
- używając jej premii do siły w walce lub pojedynku (każda karta ma w lewym górnym rogu cyfrę od 0 do 2, którą dodaje się do wyniku)

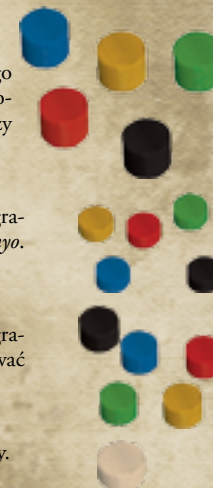
Karty należy trzymać w ręce tak, by przeciwnicy znali tylko ich liczbę, a nie zawartość.

W żadnym momencie gracz nie może mieć w ręce więcej niż 5 kart.

Uwaga! Jeżeli zasada znajdująca się na karcie jest sprzeczna z instrukcją, obowiązują zasady z karty.

KARTY AKCJI

45 kart z brązowym tłem – zagrywa się je tylko jako akcje (patrz „Przebieg gry” na str. 4 oraz arkusz pomocy).



Karty akcji

KARTY REAKCJI

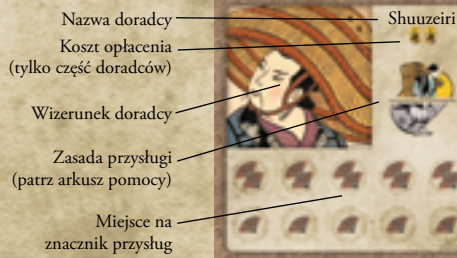
15 kart z szarym tłem – zagrywa się je na zasadach specjalnych niezależnie od akcji (patrz arkusz pomocy).



Karty reakcji

KARTY DORADCÓW

8 kart doradców, którzy pojawiają się w trakcie rozgrywki – w fazie trzeciej odpowiednich tur (patrz „Przebieg gry” na str. 4). Podczas licytacji gracze mogą wykupić ich usługi, które pomagają w odniesieniu sukcesu w grze.



BANKNOTY RYO

Ryo to waluta obowiązująca w grze, reprezentowana przez banknoty o nominałach 1, 2 i 5. Wartość dochodów i wydatków określana jest właśnie w *ryo*. Banknoty trzyma się zakryte na stole tak, by przeciwnicy nie znali ich liczby ani wartości.






ARKUSZE POMOCY

2 arkusze z opisem zasad działania kart akcji, reakcji oraz przysług doradców.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry:

1. Należy wyjąć wszystkie elementy z pudełka.
2. Gracze wybierają stronę planszy, na której będą grać. W przypadku **dwóch** osób gra toczy się zawsze na planszy , według scenariusza umieszczonego na końcu instrukcji (*Kłopotliwy sąsiad*) lub dostępnego na stronie internetowej wydawnictwa. Gdy graczy jest **pięciu**, gra toczy się zawsze na planszy . W **trzy** bądź **cztery** osoby można zagrać na dowolnej planszy, przy czym  zapewnia znacznie dłuższą rozgrywkę.
3. Planszę należy położyć właściwą stroną do góry. Żeton tury należy umieścić na polu „1” po prawej stronie planszy, zaś znacznik fazy na polu „1” po lewej stronie.
4. Gracze wybierają lub losują karty *daimyo* i umieszczają je przed sobą na stole.
5. Każdy gracz otrzymuje żetony chłopów (24), znacznik pałacu oraz po dwa znaczniki pasu i przysług w kolorze swojego *daimyo*. Znaczniki pasu i przysług kładzie w odpowiednich miejscach na karcie *daimyo* (patrz „Elementy gry” na str. 2).
6. Talię należy potasować. Każdy z graczy otrzymuje po dwie karty, resztę talii należy położyć obok planszy rewersem do góry.
7. Karty doradców należy potasować i położyć obok planszy rewersem do góry.
8. Banknoty *ryo* należy posortować według nominałów i położyć w osobnych stosach obok planszy. Te trzy stosy tworzą **pułę** pieniędzy dostępnych w grze.
9. Żetony *ashigaru* (17) i *roninów* (5) należy położyć obok planszy.



ZASADY UMIESZCZANIA CHŁOPÓW NA PŁANSZY

Aby wystawić chłopą, gracz musi posiadać jego żeton na swojej karcie *daimyo*.

W jednej akcji można wystawić tylko jednego chłopą.

Żeton można umieścić na wolnym polu (niezajętym przez innego chłopą bądź pałac) sąsiadującym z pałacem bezpośrednio lub pośrednio poprzez innych chłopów tego samego *daimyo*.

Nie można wystawić chłopą na pole sąsiadujące z chłopami, którzy są „odcięci” od pałacu.



10. Gracze losują, kto zostaje **namiestnikiem** – gracz ten kładzie żeton namiestnika na swojej karcie *daimyo*.

Następnie każdy z graczy – począwszy od namiestnika i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara:

11. Umieszcza na swojej karcie *daimyo* po dwa () lub trzy () żetony chłopów.

12. Ustawia na planszy swój pałac zgodnie z następującymi zasadami:

- pałac może znajdować się tylko na obrzeżu planszy (na polu oznaczonym ikoną pałacu)
- pomiędzy pałacami muszą być zawsze 2 puste pola
- gdy wszyscy gracze umieszczą pałace, namiestnik może zmienić położenie swojego pałacu z zachowaniem powyższych zasad



13. Umieszcza zgodnie z zasadami (patrz ramka: „Zasady umieszczania chłopów na planszy”) po jednym ze swoich chłopów na planszy. Gdy każdy z graczy umieści swojego chłopą, gracze po kolei rozstawiają drugiego chłopą, a w przypadku gry na planszy – trzeciego.

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na następujące po sobie tury (7 przy , 8 przy), każda tura dzieli się zaś na fazy rozgrywane po kolei przez wszystkich graczy. Kontrolę nad przebiegiem tury sprawuje **namiestnik**.

Część tur posiada specjalną zasadę, która wpływa na przebieg rozgrywki:

- w tej turze gracze otrzymują dodatkowe 3 *ryo* w fazie zbierania dochodu
- tylko w tej turze następuje faza doradców
- w tej turze w fazie dobierania kart gracze otrzymują dodatkową kartę
- w tej turze atakujący mają w walce premię +1 do siły

Fazy:

- zbierania dochodu
- zatrudniania ludzi
- doradców (występuje tylko w turach oznaczonych symbolem)
- akcji
- dobierania kart

1. FAZA ZBIERANIA DOCHODU

Namiestnik oblicza każdemu z graczy (poczynając od siebie) jego dochód i wypłaca z puli należne mu pieniądze za:

- **Pałac** – rzemieślnicy w pałacu przynoszą dochód 2 *ryo*.
- **Chłopów** – każdy chłop pracujący na polu sąsiadującym z pałacem bezpośrednio lub poprzez innych chłopów tego samego gracza przynosi dochód 1 *ryo*. Jeżeli chłop pracuje na błogosławionym polu, wówczas przynosi dochód 2 *ryo* lub 3 *ryo*. Jeżeli chłop pracuje na polu, które nie ma połączenia z pałacem (np. jest odgródzony chłopami innych graczy), wówczas nie przynosi dochodu.



Gracz grający czarnym kolorem otrzymuje 7 *ryo*

2. FAZA ZATRUDNIANIA LUDZI

Każdy z graczy, począwszy od namiestnika (i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara), może zatrudnić następujących ludzi: **chłopa** (koszt 1 *ryo*), **ashigaru** (koszt 2 *ryo*), **ronina** (koszt 4 *ryo*). Umieszcza się ich na odpowiednim pustym miejscu na swojej karcie *daimyo*. W tej fazie gracze powinni opłacić również ludzi zatrudnionych w poprzednich turach: **ashigaru** (koszt 2 *ryo*), **ronina** (koszt 4 *ryo*) i doradców (koszt oznaczony na karcie doradcy). Jeżeli nie chcą, nie muszą tego robić, a nieopłacony ludzie opuszczają *daimyo*. Należy odrzucić żetony nieopłaconych **ashigaru** i/lub **ronina**, a także zdjąć swój znacznik przysług z karty nieopłaconego doradcy. Wszyscy zatrudnieni ludzie są **aktywni**.

Chłopów zatrudnionych w poprzedniej turze nie trzeba opłacać (nawet jeżeli zostali na karcie *daimyo*).



Przykład: Michał kupuje dwóch chłopów kosztem 2 *ryo* (1+1), a następnie opłaca dwóch ashigaru kosztem 4 *ryo* (2+2) oraz doradcę Youhei kosztem 1 *ryo*. Nie ma już pieniędzy, więc nie stać go na opłaceniu ronina za 4 *ryo* – musi odrzucić jego żeton.

3. FAZA DORADCÓW

Występuje dwa razy w trakcie gry – tylko w turach oznaczonych symbolem . Gracze mogą poprzez licytację uzyskać przysługę doradców.

Namiestnik losuje trzy karty doradców (dwie przy grze dla 2 i 3 graczy) i wyklada je odkryte na stół obok planszy. Jeżeli na stole są już odkryte karty doradców z poprzedniej tury, należy zdjąć z nich znaczniki przysług, a karty odłożyć do pudełka (nie będą już potrzebne w tej grze).

Teraz rozpoczyna się licytacja. Kolejność, w jakiej licytowani będą doradcy, określa namiestnik. Wybiera pierwszego doradcę. Gracze chowają w dłoni *ryo*, które chcą przeznaczyć dla licytowanego doradcy. Teraz namiestnik daje znak, na który wszyscy gracze pokazują, ile *ryo* trzymają w dłoniach. Nie ma obowiązku uczestnictwa w licytacji.

Gracz (bądź gracze), który zaoferował najwięcej, wplaca pieniądze do puli i kładzie swój znacznik przysług na ikonie z dwoma wachlarzami na karcie doradcy. Gracz (bądź gracze), który w licytacji zajął drugie miejsce, również wplaca oferowaną kwotę do puli i zdobywa jedną przysługę (kładzie znacznik na ikonie z jednym wachlarzem).

Gracze, którzy w licytacji zajęli trzecie lub dalsze miejsce, nie oddają pieniędzy do puli, ale też nie uzyskują żadnych przysług. Jeżeli nikt nie zaoferował doradcy pieniędzy, kartę należy odłożyć do pudełka (nie będzie już potrzebna w tej grze).

Następnie na tych samych zasadach odbywa się licytacja przysług kolejnego z wylosowanych doradców.

Uwaga! Jeden gracz może korzystać naraz z przysług maksymalnie 2 doradców.



Przykład: Wojtek jest namiestnikiem, wybiera do licytacji jako pierwszą Geiszę. Na znak Wojtka wszyscy pokazują oferowane doradcy pieniądze – Agata daje 1 ryo, Michał 2 ryo, Maciek 2 ryo, a Wojtek nie daje nic. Michał i Maciek otrzymują po dwie przysługi, zaś Agata jedną. Wszyscy płacą pieniądze do puli. Wojtek nie będzie korzystał z przysług Geiszy.

4. FAZA AKCJI

To najbardziej rozbudowana część tury, w której gracze wykonują akcje.

Zaczynając od **namiestnika**, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze **po kolei** wykonują **każdorazowo po jednej** z niżej przedstawionych akcji:

- **wystawienie chłopca na pole** – patrz ramka: „Zasady umieszczania chłopów na planszy” na str. 4.
- **zaganie karty akcji** – gracz zagrywa kartę z ręki i natychmiast wykonuje jej zasadę, a zagrana kartę odrzuca na stos kart zużytych (chyba że zasada karty stanowi inaczej). W przypadku niektórych kart należy zapłacić określoną liczbę ryo, aby móc ich użyć.
- **walka** – patrz „Walka” poniżej.
- **pojedynek** – patrz „Pojedynek” na str. 5.
- **użycie przysługi doradcy** – gracz używa przysługi (patrz arkusz pomocy). Jeżeli miał wylicytowane dwie przysługi, przesuwa znacznik na pole z jednym wachlarzem. Jeżeli miał jedną przysługę, znacznik wraca na kartę *daimyo*. **Gracz może użyć przysługi danego doradcy tylko raz na turę.**
- **pas** – wybranie tej akcji powoduje, że gracz odrzuca znacznik pasu i nic nie robi (czeka na ruchy przeciwników), a następny gracz wykonuje swoją akcję. Gdy gracz odrzuci drugi znacznik, w tej turze może jedynie wykonywać akcję „pas” (traci możliwość wykonywania innych akcji)

Gracze mogą wykonywać powyższe akcje wielokrotnie i w dowolnej kolejności. Gracz, który odrzucił oba znaczniki pasu, **nie może wykonywać żadnych akcji** (poza pasowaniem), może jedynie bronić się w walce i pojedynku oraz zagrywać karty reakcji.

Faza akcji kończy się, gdy wszyscy gracze po kolei spują (nawet jeśli mogą wykonywać jeszcze inne akcje).

WALKA

Akcja „walka” daje możliwość usunięcia chłopca przeciwnika z pola na planszy. Walkę wygrywa gracz, który będzie miał większą siłę.

Jeżeli gracz ma na karcie *daimyo* **aktywnego ashigaru** lub *ronina* może nim/nimi zaatakować chłopca przeciwnika umieszczonego na **dowolnym polu** na planszy. Nie można atakować pałaców.

Każda walka składa się z następujących etapów:

1. **Wybór miejsca ataku** – gracz wybiera chłopca przeciwnika, którego będzie atakował.
2. **Wybór atakujących** – gracz zaznacza żetony ludzi, którymi będzie atakował. Atakować można zarówno pojedynczym *ashigaru* lub *roninem*, jak i grupą złożoną z kilku *ashigaru* bądź *ashigaru* i *ronina*. **Wszystkie wybrane żetony odwraca się na drugą stronę** (stają się **zmęczeni**). Należy zsumować siły wszystkich atakujących (w turze atakujący mają premię +1 do sumy siły).
3. **Wybór obrońców** – gracz, którego chłop został zaatakowany, decyduje, czy na polu będzie bronił się sam chłop, czy też wystawi **aktywnego (aktywnych) ashigaru** lub/i *ronina* do obrony (stają się **zmęczeni** – gracz odwraca użyte żetony). Należy zsumować siły wszystkich obrońców.

SIŁA W WALCE

- chłop 1
- ashigaru 2
- ronin 4

4. **Modyfikowanie wyniku walki** – gracze biorący udział w walce mogą zagrywać z ręki zakryte karty, aby uzyskać premię do siły (ignorują przy tym zasady kart) lub używać odpowiednich przysług doradców w celu zmodyfikowania wyniku walki. Gracze zagrywają karty/używają przysług na zmianę, **każdorazowo po jednej**, zaczynając od atakującego. Jeżeli gracz zrezygnuje z zagrania karty/użycia przysługi, wówczas jego przeciwnik może zagrać tylko jeszcze jedną kartę/użyć jednej przysługi. Następnie odkrywa się zagrane karty. Każdy z graczy sumuje swoje premie do siły .

Jeżeli gracze zagrali karty „Kyujou” (patrz arkusz pomocy), to w tym momencie decyduje, czy używają zasady tej karty. Atakujący decyduje pierwszy, czy opłaca koszt zagranej przez siebie karty.

5. **Określenie zwycięzcy** – gracz, który uzyskał większą siłę, wygrywa walkę. W przypadku remisu gracze (zaczynając od atakującego) odkrywają wierzchnią kartę z talii i dodają jej premię do wyniku (nie mogą skorzystać z jej zasady). Walka nie może pozostać nierozstrzygnięta – gracze odkrywają karty do momentu określenia zwycięzcy.

Jeżeli gracze zagrali karty „Shouri” (patrz arkusz pomocy), to w tym momencie decydują, czy używają zasady tej karty. Atakujący decyduje pierwszy, czy opłaca koszt zagranej przez siebie karty.

Wszystkie karty użyte w walce odrzuca się na stos kart zużytych.

6. Rezultat walki

- Jeżeli walkę wygrał gracz atakujący, ale w walce reprezentowali go tylko *ashigaru*, chłop przeciwnika jest przeganiany z pola (odrzuca się jego żeton na stos żetonów chłopów). Gracz może **od razu** umieścić na tym polu swojego chłopca, o ile pozwalają mu na to reguły wystawiania chłopów (patrz ramka: „Zasady umieszczania chłopów na planszy” na str. 4).
- Jeżeli walkę wygrał gracz atakujący i brał w niej udział jego *ronin*, wówczas zmusza on chłopca do pracy dla nowego pana. Odrzuca się żeton chłopca gracza broniącego, a atakujący wstawia na to pole swojego chłopca biorąc go **spoza** karty *daimyo*, **niezależnie** od reguł wystawiania chłopów.
- Jeżeli wygrał gracz broniący się – chłop pozostaje na polu.

7. **Dobranie kart** – obaj gracze (niezależnie od liczby zagranych kart) dobierają po jednej karcie z wierzchu talii, poczynając od atakującego.

*Przykład: Gra na planszy , szósta tura (atakujący ma premię +1 do siły). Agata postanawia zaatakować pole Michała. Do ataku wybiera dwóch **aktywnych** ashigaru. Suma jej siły wynosi w tym momencie 5 (po 2 za każdego ashigaru i 1 z uwagi na specyfikę tury).*



*Michał decyduje się użyć do obrony jedynego aktywnego jeszcze ashigaru. Suma jego siły wynosi w tym momencie 3 (1 za chłopca i 2 za ashigaru). Następnie oboje na przemian zagrywają karty lub korzystają z przysług. Agata korzysta z przysługi doradcy Soujutsu no shishou (+2 do siły swoich ashigaru). Michał zagrywa zakrytą kartę. Agata zagrywa zakrytą kartę. Michał korzysta z przysługi doradcy Youhei i dobiera zakrytą kartę z wierzchu talii. Agata rezygnuje z dalszego modyfikowania walki. Michał zagrywa jeszcze jedną kartę. Teraz odkrywamy karty i podsumowujemy siły. Agata ma na karcie premię 0, zatem suma jej siły wynosi 7 (5+2). Michał ma na kartach premię 4 (1+1+2), czyli suma jego siły wynosi również 7 (3+4), jednakże jedną z zagranych kart było „Shouri”. Michał teraz płaci 1 ryo, dzięki czemu wygrywa walkę. Jego chłop pozostaje na polu. Wszyscy ashigaru, którzy brali udział w walce są **zmęczeni**.*


POJEDYNEK

Pojedynek może zainicjować tylko **aktywny ronin** i odbywa się tylko pomiędzy *roninem* a *daimyo*. *Daimyo* nie może wyzwać na pojedynek innego *daimyo* ani *ronina*.

Gracz, który wyzywa swoim *roninem daimyo* innego gracza na pojedynek, ogłasza to i odwraca żeton *ronina* na drugą stronę (*ronin* staje się **zmęczony**).

Daimyo może odmówić pojedynku *roninowi* – wówczas musi jednak oddać swoich **dwóch** (wybranych przez siebie) chłopów pracujących na polach graczowi, którego *ronin* wyzwał go na pojedynek (jeżeli *daimyo* ma tylko jednego chłopca oddaje jednego). Zdejmuje się żetony chłopów wyzwanego, wstawiając na ich miejsce żetony chłopów wyzywającego **spoza** karty *daimyo* (niezależnie od reguł wystawiania chłopów).

Jeżeli *daimyo* przyjmie pojedynek, toczy się on wg następujących reguł:

1. Modyfikowanie wyniku pojedynku – gracze biorący udział w pojedynku mogą zagrywać z ręki zakryte karty, aby uzyskać premię do siły (ignorują przy tym zasady kart) lub użyć przysługi doradcy (*Iaijutsu no shishou*) w celu zmodyfikowania wyniku pojedynku. Gracze zagrywają karty lub używają przysług na zmianę, **każdorazowo po jednej**, zaczynając od atakującego. Jeżeli gracz zrezygnuje z zagrania karty/użycia przysługi, wówczas jego przeciwnik może zagrać tylko jeszcze jedną kartę/użyć jednej przysługi. Następnie odkrywa się zagrane karty. Każdy z graczy sumuje swoje premie do siły .

Jeżeli gracz zagrał karty „Yuuki” (patrz arkusz pomocy), to w tym momencie decydują, czy używają zasady tej karty. Atakujący decyduje pierwszy, czy opłaca koszt zagranej przez siebie karty.

Wszystkie karty użyte w pojedynku odrzuca się na stos kart zużytych.

2. Określenie zwycięzcy – gracz, który uzyskał większą siłę, wygrywa pojedynek. **W przypadku remisu obaj gracze traktowani są jako przegrani.**

3. Rezultat pojedynku

• Jeżeli **przegra *daimyo***, wówczas musi zdjąć z planszy **czterech** wybranych przez siebie chłopów. Jeżeli ma ich mniej, zdejmuje wszystkich.

• Jeżeli **przegra *ronin***, należy odłożyć jego żeton na stos.

4. Dobranie kart – gracz wyzywający dobiera dwie karty, gracz wyzwany – trzy karty.

5. FAZA DOBIERANIA KART



Namiestnik rozdaje każdemu z graczy po 2 karty.

Gracz nigdy nie może mieć w ręce więcej niż pięć kart. Jeżeli ma ich już cztery, otrzymuje tylko jedną.

Wszyscy gracze odwracają **zmęczonych *ashigaru*** i *ronina* na stronę **aktywną**, oraz umieszczają znaczniki pasu na odpowiednich polach na karcie *daimyo*.

Następnie namiestnik przekazuje żeton namiestnika osobie po lewej stronie, przesuwając znacznik tury i zaczyna się nowa tura.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po fazie akcji w 7 turze gry na planszy  lub w 8 turze na planszy .

Zwycięża gracz, który ma najwięcej chłopów na polach ryżowych. Pod uwagę bierze się wszystkie pola ryżowe, nie tylko te „połączone” z pałacem.

Jeżeli jest remis, wówczas porównuje się stan posiadania remisujących graczy. Sumuje się liczbę posiadanych *ryo* oraz koszt zakupu posiadanych ludzi (*ronin*, *ashigaru*, chłopci). Bogatszy gracz wygrywa.

SIŁA W POJEDYNKU

- *ronin* 4
- *daimyo* 5

Jeżeli i w tym przypadku gra jest nierozstrzygnięta, wszyscy remisujący gracze zwyciężają.

KŁOPOTLIWY SĄSIAD

SCENARIUSZ DLA 2 GRACZY DO GRY *RICE WARS*


Jeżeli nie napisano inaczej, należy korzystać z podstawowych zasad gry. Poniżej przedstawione są jedynie modyfikacje wynikające ze specyfiki scenariusza.

CEL GRY

Scenariusz przewidziany jest dla 2 graczy, którzy będą walczyć między sobą oraz z przeciwnikiem niezależnym (gracz neutralny).

Gracz, który posiada na końcu gry najwięcej pól ryżowych, wygrywa. Uwaga! Gracz neutralny również może wygrać rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Scenariusz rozgrywany jest na planszy . Przygotowanie wygląda tak samo jak przy grze dla trzech graczy.

Neutralny gracz nie może zostać namiestnikiem.

Gracze ustawiają pałace zgodnie z podstawowymi zasadami, namiestnik na koniec ustawia pałac neutralnego gracza, jednak nie może już zmienić ustawienia swojego pałacu.

Neutralny gracz otrzymuje dwóch chłopów, których gracze układają na przemian, poczynając od namiestnika.

Obok karty *daimyo* neutralnego gracza należy położyć pulę 9 chłopów.

Gracz neutralny nie otrzymuje kart akcji.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się według zwykłych zasad poza następującymi przypadkami:

1. FAZA ZBIERANIA DOCHODU

Gracz neutralny nie posiada *ryo* i nie dotyczą go zasady wpływające na pieniądze – nie zbiera zatem dochodu.

2. FAZA ZATRUDNIANIA LUDZI

Neutralny gracz otrzymuje w każdej turze 3 chłopów do wystawienia (z puli 9 chłopów utworzonej przed grą).

W każdej turze otrzymuje 1 *ashigaru*, ale nie może ich mieć więcej niż dwóch! Nie może zatrudniać *ronina*.

Gracz neutralny nie opłaca swoich ludzi. W tej fazie wszyscy jego *ashigaru* stają się automatycznie **aktywni**.

3. FAZA DORADCÓW

Neutralny gracz nie bierze udziału w licytacji.

4. FAZA AKCJI

Gracze grają zgodnie ze zwykłymi zasadami. Gracz neutralny nie wykonuje w tej fazie samodzielnych akcji. Gdy nadchodzi jego kolej, namiestnik umieszcza jednego z jego chłopów na planszy. W następnej akcji chłopca umieszcza drugi gracz, a w trzeciej ostatniego chłopca umieszcza ponownie namiestnik.

WALKA

Gracz neutralny nie może atakować, natomiast zawsze, gdy jest atakowany, używa jednego z **aktywnych *ashigaru*** do obrony. Zawsze dobiera się dla niego tylko jedną kartę walki z wierzchu talii. Korzysta tylko z premii, nie z zasady karty.

POJEDYNEK

Gracz neutralny nie może być wyzwany na pojedynek.

5. FAZA DOBIERANIA KART

Gracz neutralny nie otrzymuje kart akcji i nie dotyczą go zasady wpływające na karty.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po fazie akcji w 7 turze.

WOJNY RYŻOWE

Autorzy: Michał „Puszon” Stachyra, Maciej „Sqva” Zasowski oraz Wojciech Rzadek

Oprawa graficzna: Grzegorz Przybyś

Skład: Szymon „neishin” Szveda i Maciej „Sqva” Zasowski

Tłumaczenie – angielski: Barbara Giecold-Bochenek, Michał Bochenek

Tłumaczenie – niemiecki: Aleksander „Al” Pala

Produkcja: Wydawnictwo Kuźnia Gier

Dziękujemy za pomoc: Agacie Zasowskiej, Marcinowi Podsiadło, Tomaszowi Z. Majkowskiemu, Marcinowi ‘pomimo’ Szramie, Markowi Mydlowi, Sameshima Hiroyuki oraz wszystkim testerom gry, którzy grali w nieskończoną liczbę wersji.

© 2008 Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Wojciech Rzadek

© 2008 Kuźnia Gier



WWW.KUZNIAGIER.PL