



 **MATHIEU BIERI**
ALEX FORTINEAU

 **MARINE LOSEKOOT**

W feudalnej Japonii słowem „naishi” określano kobietę, która służyła na cesarskim dworze. Odgrywała ona ważną rolę i pełniła wiele funkcji, w szczególności tych związanych z przygotowaniem rytuałów i ceremonii. Cesarz często wybierał Naishi spośród arystokratycznych rodzin, ponieważ cieszyły się one znaczącym wpływem w wielu kręgach władzy.

INSTRUKCJA

EDYCJA POLSKA

Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C,
30-740 Kraków | games@iuvi.pl | www.iuvigames.pl
2025 IUVI Games

Kierownik produkcji: Viola Kijowska

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Konsultacja: Franciszek Pawlik, GrupaMV

IUVI

GAMES

CEL ROZGRYWKI I KLUCZOWE POJĘCIA

Grając w Naishi, będziecie rozwijać swoje prowincje – stawiać budowle i pozyskiwać wpływowe postacie, które umocnią Wasz prestiż. Prawo szoguna jest jednak surowe i zabrania zmieniania położenia kart, o czym będziecie musieli pamiętać w trakcie gry.



Wykorzystujcie kluczowe okazje w trakcie rozgrywki, wysyłając emisariuszy na cesarski dwór, aby z ich pomocą zmieniać pozycje swoich kart na takie, które pozwolą Wam zyskać kontrolę nad najbardziej prestiżowymi ziemiami w całej Japonii.

Każdy gracz posiada **po 5 kart** na swojej ręce oraz w swoim **rzędzie**. **Ręka i rząd** razem reprezentują **terytorium gracza**. W żadnym momencie gry nie wolno graczom swobodnie zmieniać pozycji swoich kart – ani tych na ręce, ani w **rzędzie**. Jedynie akcja „rozwój terytorium” umożliwia podmianę kart z własnego terytorium z tymi znajdującymi się w rzece, z zachowaniem ich identycznej pozycji na ręce lub w **rzędzie**.

Będziecie mieć także możliwość wysyłania emisariuszy na cesarski dwór, co pozwoli wam uzyskać dodatkowe akcje.

Po zakończeniu rozgrywki, każdy gracz ujawnia karty, które znajdują się na jego ręce i kładzie je na odpowiednich pozycjach pod kartami w swoim **rzędzie**. W rezultacie terytorium każdego z graczy będzie składało się z kart ułożonych w dwóch liniach, po 5 kart w każdej.

Następnie gracze podliczają punkty uzyskane ze wszystkich swoich kart. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej!

ZAWARTOŚĆ GRY

- ❁ 16 kart gór
(karty początkowe)
- ❁ 34 karty rozwoju, w tym:
 - 19 kart postaci (z symbolem 卍 lub bez niego)
 - 15 kart prowincji (z symbolem ㊦)
- ❁ 3 karty cesarskiego dworu
- ❁ 4 znaczniki emisariuszy
- ❁ 2 karty pomocy
- ❁ 1 bloczek punktacji



PRZYGOTOWANIE DO GRY



1 Wybierzcie pierwszego gracza. Osoba ta bierze znaczniki *emisariuszy* z symbolem białego kwiatu (☼), a jego przeciwnik 2 pozostałe znaczniki. Sugerujemy, aby gracze usiedli na przeciwko siebie.

2 Rozłóżcie z boku 3 karty *cesarskiego dworu*, prostopadle do obu graczy. Ten obszar to strefa *cesarskiego dworu*, do której będziecie wysyłać swoich *emisariuszy*.

3 Potasujcie karty rozwoju i stwórzcie z nich 5 stosów dobierania, po 6 zakrytych kart w każdym stosie. Następnie odkryjcie wierzchnią kartę każdego z tych stosów i połóżcie ją odkrytą na górze odpowiedniego stosu. Ten obszar w grze to *rzeka*, z której gracze będą dobierać karty w trakcie gry, aby rozwijać własne terytorium. Z 4 kart rozwoju, które wam zostały, rozdajcie po 2 karty każdemu graczowi – trzymajcie je zakryte.

4 Każdy gracz dobiera na swoją *rękę* 3 karty gór, po czym rozkłada 5 kart gór w linii przed sobą, po swojej stronie *rzeki* – ten obszar nazywa się *rzędem* gracza.

5 Każdy gracz zachowuje jedną kartę rozwoju na swojej *rękę* (spośród dwóch rozdanych w kroku 3.), a drugą przekazuje przeciwnikowi.

6 Każdy gracz tasuje 5 kart na swojej *rękę* (3 karty gór, 2 karty rozwoju) i trzyma je w taki sposób, by widzieć ich awersy (i aby były niewidoczne dla przeciwnika) – **od tej chwili nie wolno wam przestawiać kart na ręce!**

7 Zachowajcie miejsce obok *rzeki* na stos kart odrzuconych. Karty odrzuca się odkryte, ale graczom nie wolno przeglądać kart z tego stosu w trakcie gry.

Definicja kart sąsiadujących: karty uważa się za sąsiadujące, jeśli stykają się bokami. Karty stykające się wyłącznie rogami nie sąsiadują ze sobą.

Pamiętajcie, że na koniec gry karty układa się w dwóch liniach, po 5 kart, co oznacza, że niektóre karty sąsiadować będą też górną lub dolną krawędzią (np. skrajna lewa karta w ręce będzie sąsiadować ze skrajną lewą kartą w rządzie, i tak dalej).

RUNDA GRY

W swojej turze musisz wykonać **JEDNA** z następujących akcji:

❁ **rozwiń swoje terytorium;**

Jeśli zdecydujesz się na tę akcję, możesz także wykonać akcję dodatkową – możesz to zrobić przed lub po rozpatrzeniu obowiązkowej akcji rozwoju (patrz s. 8).

❁ **wydaj cesarski dekret;**

❁ **odwołaj emisariuszy;**

❁ **zadeklaruj koniec rozgrywki.**



ROZWÓJ TERYTORIUM

Ta akcja pozwala graczom pozyskać nowe karty z rzeki i dodać je do swojego terytorium.

❁ Wybierz jedną kartę ze swojej ręki ALBO ze swojego rzędu i odrzuć ją (na stos kart odrzuconych) – jeśli odrzucisz kartę z ręki, zapamiętaj jej pozycję.

❁ Następnie weź kartę z rzeki, która leży **W TEJ SAMEJ POZYCJI**, co karta, którą właśnie odrzuciłeś, i umieść ją w swoim terytorium (czyli na swojej ręce lub w rzędzie) w pustym miejscu po odrzuconej karcie.

❁ Odkryj następną kartę ze stosu dobierania w rzece w miejscu, z którego wzięłeś kartę (tak aby znów dostępnych było 5 odkrytych kart).

Przykład: Sylwia chce pozyskać kartę strażniczkę (zieloną) z rzeki i dodać ją do swojego rzędu.

Zaczyna od odrzucenia karty góry, która znajduje się na 4. pozycji (licząc od lewej strony) w jej rzędzie, a następnie bierze strażniczkę z rzeki i umieszcza ją w pustym miejscu w swoim rzędzie.

Mogłaby zamiast tego wziąć strażniczkę na rękę, ale wtedy musiałaby odrzucić kartę naishi (różową), która również zajmuje 4. pozycję, tylko że na jej ręce. Sylwia nie chce jednak pozbywać się tej karty.

Na koniec Sylwia odkrywa następną kartę z wierzchu stosu dobierania na 4. pozycji w rzece, aby była ona dostępna dla jej przeciwnika.



AKCJE DODATKOWE

Przed lub po akcji rozwoju terytorium możesz także wykonać **jedną akcję dodatkową**, wysyłając swojego *emisariusza* na puste pole (bez kłódki) w strefie cesarskiego dworu.

Nigdy nie wolno przenosić znacznika *emisariusza*, który jest już w strefie cesarskiego dworu, w inne miejsce. Nie możesz wykonać akcji dodatkowej, jeśli wszystkie pola w strefie cesarskiego dworu są już zajęte, a także w sytuacji, jeśli nie posiadasz wolnego znacznika *emisariusza*.

Aby wykonać akcję dodatkową:

Położ swój dostępny znacznik *emisariusza* na wolnym polu (bez kłódki) w strefie cesarskiego dworu i natychmiast rozpatrz powiązaną z nim akcję.



Odrzuć po 1 odkrytej karcie z wierzchu dwóch różnych stosów dobierania w rzece, po czym odkryj w ich miejsce nowe karty – zrób to dopiero, gdy odrzucisz obie karty z rzeki.



**Zamień miejscami
dwie karty.**

Wolno ci zamienić
miejscami:

- 2 dowolne karty w rzece** (nie można zamieniać karty z pustym stosem dobierania) albo
- 2 dowolne karty w twoim rządzie** albo
- 2 dowolne karty w twojej ręce** albo
- 1 kartę z twojej ręki z 1 kartą w twoim rządzie, znajdującą się na tej samej pozycji**

WYDANIE CESARSKIEGO DEKRETU



Ta unikatowa akcja jest przysługą przyznaną przez cesarza tylko jednemu graczowi, raz w trakcie całej rozgrywki.

Umieść jeden ze swoich dostępnych znaczników *emisariuszy* na polu cesarskiego dekretu (z kłódką) w strefie *cesarskiego dworu*.

Ten znacznik jest odtąd zablokowany na tym polu aż do zakończenia rozgrywki (🔒). Oznacza to, iż ta akcja będzie niedostępna dla graczy przez pozostałą część gry.

Następnie wybierz jedną z dwóch możliwości:

❁ wymień się z przeciwnikiem kartą z *ręki* (obie karty muszą się znajdować na tych samych pozycjach), albo

❁ wymień się z przeciwnikiem kartą z *rzędu* (obie karty muszą się znajdować na tych samych pozycjach).

ODWOŁANIE EMISARIUSZY

❁ **Ściągnij wszystkie swoje znaczniki *emisariuszy* z cesarskiego dworu.**

Możesz wykonać tę akcję tylko, jeśli masz do ściągnięcia ze strefy *cesarskiego dworu* przynajmniej jeden znacznik *emisariusza*.

Pamiętaj: nie można odwołać *emisariusza* z pola *cesarskiego dekretu*!

ZADEKLAROWANIE KOŃCA ROZGRYWKI

(o ile nikt tego jeszcze nie zrobił)

❁ Tę akcję można wykonać tylko, gdy skończą się karty w jednym ze stosów dobierania w rzece. Jeśli uważasz, że twoje terytorium jest warte więcej punktów niż terytorium przeciwnika, możesz zadeklarować koniec rozgrywki. W takiej sytuacji nie wykonujesz w swojej turze żadnej innej akcji. Twój przeciwnik natomiast musi rozegrać swoją ostatnią turę, po czym obaj przechodzicie do końcowego punktowania.

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrzywka może się skończyć na dwa sposoby:

❖ **Kiedy skończą się karty w dwóch stosach dobierania w rzece.**

Jeśli nastąpi to w turze pierwszego gracza, drugi gracz musi rozegrać swoją ostatnią turę, zanim przejdziecie do końcowego punktowania. Natomiast jeśli dojdzie do tego w turze drugiego gracza, po zakończeniu jego obecnej tury, od razu przejdźcie do podliczenia punktów.

❖ **Kiedy jeden z graczy zadeklaruje koniec rozgrywki** (patrz s. 9).



10

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Zanim podliczycie punkty, każdy gracz wyklada 5 kart ze swojej ręki pod 5 kartami w swoim rzędzie, na tych samych pozycjach (skrajna lewa karta z ręki powinna się znaleźć pod skrajną lewą kartą rzędu, i tak dalej).

Każdy gracz stworzy zatem dwie linie po 5 kart. W tym momencie ninja musi wybrać, którą kartę postaci chce skopiować (patrz s. 12).

Podliczcie punkty za swoje karty, osobno dla każdego koloru.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów!

W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który ma w swoim terytorium więcej różnych kolorów kart. Jeśli to nie rozstrzygnie o wygranej... zagrajcie ponownie!

Przykład punktowania: góra = 5, sztandar = 3, doradca = 3 + 4 (naishi), pola ryżowe = 20, fort = 12, strażniczka = 3 + 4 (fort), naishi = 8. **Łącznie = 62 punkty.**

RODZAJE KART



Góra (białe)

Policz, ile masz gór w swoim terytorium. Jeśli masz jedną, otrzymujesz 5 punktów. Jeśli masz dwie lub więcej, tracisz 5 punktów.



Naishi (różowe)

Każda naishi punktuje tylko wtedy, gdy znajduje się w centralnej kolumnie twojego terytorium: 12 punktów jeśli leży w twoim rzędzie; 8 punktów jeśli masz ją na ręce.



Doradca (fioletowe)

Doradca punktuje w zależności od swojej pozycji. Niezależnie od tego, czy znajduje się w rzędzie, czy na ręce, każdy doradca na pozycjach 1. i 5. daje 2 punkty; na pozycjach 2. i 4. daje 4 punkty; a na pozycji 3. daje 3 punkty. Ponadto doradca (niezależnie od jego pozycji) daje 4 dodatkowe punkty za każdą sąsiadującą z nim naishi.



Fort (brązowe)

Policz, ile masz fortów na lewych i prawych rogach swojego terytorium. Otrzymujesz 6 punktów za każdy fort na tych skrajnych pozycjach.



Strażniczka (zielone)

Otrzymujesz za strażniczkę 3 punkty, pod warunkiem, że nie sąsiaduje ona z inną strażniczką. Ponadto strażniczka daje 4 dodatkowe punkty za każdy sąsiadujący z nią fort.



Torii (czerwone)

Policz, ile masz torii w swoim terytorium. Jeśli masz jedną torii, tracisz 5 punktów. Jeśli masz dwie torii, nie otrzymujesz żadnych punktów. Jeśli masz trzy torii lub więcej, otrzymujesz 30 punktów.



Mnich (pomarańczowe)

Otrzymujesz 5 punktów za każdego mnicha na swojej ręce. Ponadto mnich daje 2 dodatkowe punkty za każdą sąsiadującą z nim torię.



Pole ryżowe (żółte)

Każda grupa sąsiadujących ze sobą kart pola ryżowego punktuje w zależności od swojego rozmiaru. Pole złożone z dwóch sąsiadujących

kart daje 10 punktów; z trzech sąsiadujących kart – 20 punktów; a z czterech lub więcej sąsiadujących kart – 30 punktów.



Sztandar (jasnoniebieskie)

Policz, ile masz sztandarów w swoim rzędzie. Jeśli masz jeden, otrzymujesz 3 punkty. Jeśli masz dwa, otrzymujesz 8 punktów.



Autorzy: Mathieu Bieri et Alex Fortineau.

Ilustracje: Marine Losekoot.

Rozwój: Benjamin Léva.

Kierunek artystyczny: Thierry « Thieux » Mercier.

Zaprojektowano i wyprodukowano w UE.



Jeździec (ciemnoniebieskie)

Każdy jeździec w twojej ręce jest wart 3 punkty. Ponadto, jeśli na tej samej pozycji w twoim rzędzie znajduje się sztandar, otrzymujesz dodatkowe 10 punktów.



Ronin (turkusowe)

Każdy ronin punktuje w zależności od tego, ile różnych rodzajów kart (II i I) masz w swoim terytorium. Jeśli jest to 8 różnych rodzajów, otrzymujesz 8 punktów; jeśli 9 różnych rodzajów – otrzymujesz 15 punktów; a jeśli 10 różnych rodzajów – otrzymujesz 45 punktów.



Ninja (czarne)

Na koniec rozgrywki każdy ninja musi skopiować inną kartę postaci (II) znajdującą się w twoim terytorium. Następnie ninja staje się tą postacią, przejmując jej kolor i warunki punktowania.

Uwaga: ninja nie liczy się jako odrębny rodzaj karty podczas punktowania ronina!