

天下鳴動

WALCZĄCE PROWINCJE



Liczba graczy:
2~4



Wiek:
10+



Czas gry:
30 minut

AUTOR: YOGI SHINICHI (与儀新一) - ILUSTRACJE: YAMAMOTO MASAOKI

1. Opis gry

✿ Wciel się w rolę przywódcy wojskowego w czasach wojny domowej – okresie Sengoku. Dąż do dominacji w Japonii, rywalizując o 11 zamków.

2. Zawartość



✿ PLANSZA



✿ 72 PIONKI ŻOŁNIERZY
(PO 18 W KAŻDYM
KOLORZE GRACZA)



✿ 30 BIAŁYCH PIONKÓW WSPARCIA



✿ 11 DUŻYCH ŻETONÓW ZAMKÓW
(O WARTOŚCIACH OD „2” DO „12”)



✿ 12 KART TAKTYKI



✿ 11 MAŁYCH ŻETONÓW ZAMKÓW
(O WARTOŚCIACH OD „1” DO „6”)



✿ 12 KOŚCI
(PO 3 W KAŻDYM
KOLORZE)



✿ 4 ŻETONY KATAN
(O WARTOŚCIACH OD „1” DO „4”
OKREŚLONYCH LICZBĄ
WIDOCZNYCH KATAN)

✿ INSTRUKCJA

Zaawansowane zasady



✿ 4 PIONKI DAIMYŌ (PO 1 W KAŻDYM KOLORZE)



✿ 6 KART DAIMYŌ

3. Przygotowanie do gry

- ❶ Umieść planszę na środku stołu.
- ❷ Potasuj wszystkie duże żetony zamków zakryte i umieść po 1 na każdym wielobocznym polu na planszy. Następnie odwróć je stroną z numerami do góry.
- ❸ Weź karty taktyki w wybranej wersji językowej i potasuj je. Następnie umieść odpowiednią liczbę odkrytych kart obok planszy. Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 graczy, połóż 3 karty; jeśli 3 – 4 karty; jeśli 4 – 5 kart. To będzie Wasza pula kart.
Odłóż pozostałe karty do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.
- ❹ Połóż małe żetony zamków, żetony katan i pionki wsparcia obok planszy. W rozgrywce 2-osobowej odłóż do pudełka żetony katan o wartościach „3” i „4” oraz wszystkie małe żetony zamków. W rozgrywce 3-osobowej odłóż do pudełka żeton katan o wartości „4”. Nie będą używane w tej rozgrywce.
- ❺ Każdy z graczy wybiera kolor i bierze pionki żołnierzy i kości w tym kolorze. To rezerwa gracza. Odłóż pozostałe pionki żołnierzy i daimyō oraz kości do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.
- ❻ Gracz, który jako ostatni zwiedzał zamek (albo losowo wybrany gracz), zostaje pierwszym graczem.

Przykład.

Przygotowanie rozgrywki 3-osobowej



4. Plansza



- ✿ Plansza jest podzielona na 11 obszarów.
- ✿ Obszary połączone błękitną linią sąsiadują ze sobą, nawet jeśli dzieli je morze.

5. Rozgrywka

- Rozgrywka jest podzielona na 2 etapy. Podczas 1. etapu – **etapu wystawiania** – gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i wystawiają swoich żołnierzy, aby przygotować się do bitew, które pozwolą wyłonić zwycięzcę w 2. etapie – **etapie wojny**.

1. Etap wystawiania

- Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza.
- W swojej turze musisz: ① **wystawić żołnierzy** albo ② **użyć karty taktyki**.

① Wystawianie żołnierzy

- Rzuć 3 kośćmi. Raz na turę możesz przerzucić jednocześnie wszystkie 3 kości.
- Podziel kości na 2 grupy: 2 kości i pojedynczą kość.
- Wystaw żołnierzy na obszar z dużym żetonem zamku, którego wartość odpowiada sumie rzutów 2 kości.
- Gdy wystawiasz żołnierzy w zamku Shuri, możesz ich rozstawić wokół wyspy.
- Liczba wystawionych żołnierzy zależy od wyniku na pojedynczej kości. Musisz wystawić wszystkich wymaganych żołnierzy, chyba że nie masz wystarczającej liczby pionków w swojej rezerwie (taka sytuacja może nastąpić w Twojej ostatniej turze). W takim wypadku wystaw wszystkie pionki, które Ci zostały.



wynik na pojedynczej kości	albo	albo	albo
liczba żołnierzy do wystawienia			

- Możesz wystawiać żołnierzy na każdy obszar, czyli zarówno na obszarach, na których nie znajdują się żadni żołnierze, jak i na tych, na których znajdują się Twoi żołnierze albo żołnierze innych graczy.
- Rozdziel żołnierzy na każdym obszarze według kolorów.
- Gdy rzucisz kośćmi i zaczniesz wystawiać swoich żołnierzy, w tej samej turze nie możesz już użyć karty taktyki.

Ania wyrzuciła 3, 4 i 5. Podzieliła kości na 3 + 5 oraz 4. Wystawiła 2 żołnierzy na obszarze z żetonem zamku o wartości „8” (3 + 5).

Ania ma już żołnierza na tym obszarze, więc swoich 2 nowych żołnierzy umieszcza obok niego.

② Użycie karty taktyki

- Nie możesz użyć karty taktyki po rzuceniu kośćmi.
- Możesz użyć karty taktyki tylko raz na rozgrywkę.
- Aby użyć karty taktyki, wybierz dowolną kartę z puli i połóż ją przed sobą. Natychmiast wykonaj akcję opisaną na karcie. Jeśli nie możesz wykonać danej akcji, nie możesz wybrać tej karty.
Przykład. Jeśli wszyscy Twoi żołnierze są na obszarze otoczonym z każdej strony przez morze, nie możesz wybrać karty „Przejdźcie przez góry”.
- Gdy tylko ktoś z Was wystawi wszystkich swoich żołnierzy, żaden gracz **nie może już użyć karty taktyki**. Pozostali gracze w swoich kolejnych turach muszą wystawiać żołnierzy.



- ✿ Gdy wystawisz wszystkich swoich żołnierzy, weź żeton katan o największej dostępnej wartości. Nie rozgrywasz już tur do końca tego etapu.
- ✿ Gracze, którym zostały pionki żołnierzy, kontynuują rozgrywanie tur, aż wszyscy gracze wystawią wszystkich żołnierzy na planszy. Gdy wszystkie pionki żołnierzy zostaną wystawione, rozpoczyna się 2. etap – etap wojny.

II. Etap wojny

- ✿ Rozpatrzenie bitwy na wszystkich obszarach zawierających żołnierzy, postępując zgodnie z krokami ①, ② i ③. Rozpocznijcie od obszaru z dużym żetonem zamku o najniższej wartości i kontynuujcie w kolejności rosnącej.
- ✿ Jeśli jest jakiś obszar bez pionków żołnierzy, odłóżcie duży żeton zamku tego obszaru na bok. Żaden z graczy nie zdobywa dużego ani małego żetonu zamku z tego obszaru.

① Wyłonienie zwycięzcy bitwy

- Policzcie pionki żołnierzy każdego koloru i znajdujące się przy nich pionki wsparcia (pojawiają się na planszy po rozpatrzeniu 1. obszaru). Suma pionków danego koloru i znajdujących się przy nich pionków wsparcia stanowi siłę danego gracza.
- Gracz o największej sile jest zwycięzcą, a gracz z 2. największą siłą zajmuje 2. miejsce.
- W razie remisu wygrywa ten z remisujących, który ma żeton katan o wyższej wartości.

② Zdobycie żetonu zamku

- Zwycięzca bierze duży żeton zamku danego obszaru i kładzie go przed sobą. W rozgrywce 3- i 4-osobowej gracz, który zajął 2. miejsce, bierze mały żeton zamku o wartości równej połowie wartości dużego żetonu zamku na danym obszarze (zaokrąglonej w dół).
- Jeśli na danym obszarze znajdują się żołnierze tylko 1 gracza, ten gracz bierze duży żeton zamku i nikt nie bierze małego żetonu zamku.

③ Wezwanie wsparcia

- Jeśli wzięłeś duży żeton zamku, weź pionki wsparcia i umieść je na planszy.
- Zwycięzca bitwy na danym obszarze umieszcza pionki wsparcia na sąsiadujących obszarach, na których ma własnych żołnierzy i na których wciąż znajduje się duży żeton zamku. Na każdym z tych obszarów umieszcza po 2 pionki wsparcia w rozgrywce 3- i 4-osobowej albo po 1 pionku w rozgrywce 2-osobowej.
- Umieść pionki wsparcia przy żołnierzach w Twoim kolorze, aby uniknąć pomylenia ich z pionkami wsparcia innych graczy.
- Jeśli skończą się pionki wsparcia, weź pionki z obszarów, w których bitwa została już rozpatrzona, czyli z obszarów, z których zostały zabrane duże żetony zamków.

✿ Po rozpatrzeniu bitew na wszystkich obszarach **etap wojny** dobiega końca.

6. Koniec gry

✿ Każdy z graczy sumuje wartości swoich żetonów zamków. Gracz z najwyższą sumą wygrywa rozgrywkę. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma żeton katan o wyższej wartości.

Przykład. Rozgrywka 3-osobowa

Ania ma żeton katan o wartości „3”, **Bartek** ma żeton katan o wartości „2”, a **Czarek** – o wartości „1”.

Obszar ②:

Czarek zwycięża i bierze duży żeton zamku ②, a **Bartek** zajmuje 2. miejsce, więc bierze mały żeton zamku ①. **Czarek** umieszcza po 2 pionki wsparcia przy swoich żołnierzach na obszarach ⑤ i ⑫.

Obszar ③:

Ania i **Czarek** mają taką samą siłę, ale **Ania** ma żeton katan o wyższej wartości, zatem to ona zwycięża. **Ania** bierze duży żeton zamku ③, a **Czarek** – mały żeton zamku ①. **Ania** umieszcza po 2 pionki wsparcia przy swoich żołnierzach na obszarach ④ i ⑤.

Obszar ④:

Ania, **Bartek** i **Czarek** mają taką samą liczbę żołnierzy, ale dzięki wsparciu siła Ani wynosi 3, co zapewnia jej zwycięstwo na tym obszarze. Zdobywa duży żeton zamku ④. **Bartek** ma żeton katan o wyższej wartości, więc zajmuje 2. miejsce i bierze mały żeton zamku ②. **Ania** umieszcza 2 pionki wsparcia obok swoich żołnierzy na obszarze ⑤.

Obszar ⑤:

Czarek ma najwięcej żołnierzy, ale wraz ze wsparciem **Ania** ma taką samą siłę jak **Czarek**. **Ania** wygrywa remis, bo ma żeton katan o wyższej wartości. **Ania** bierze duży żeton zamku ⑤, a **Czarek** – mały żeton zamku ②. **Ania** nie może umieścić pionków wsparcia, bo nie ma żołnierzy na sąsiadującym obszarze, który nie został jeszcze rozpatrzony.

Wszystkie pozostałe obszary są rozpatrywane w ten sam sposób.



7. Efekty kart taktyki

❖ OGÓLNE ZASADY DOTYCZĄCE KART TAKTYKI:

- Jeśli żołnierze zostaną przeniesieni za pomocą efektu karty taktyki, pogrupuj ich według kolorów i nie mieszaj pionków żołnierzy różnych kolorów.
- Gdy karta nakazuje Ci wybrać określoną liczbę żołnierzy (np. 2 pionki), musisz całkowicie spełnić wymagania. W przeciwnym razie nie możesz użyć karty.



Zwiad. Przenieś 1 ze swoich żołnierzy na sąsiadujący obszar.



Przejście przez góry. Przenieś 2 ze swoich żołnierzy z 1 obszaru na sąsiadujący obszar połączony lądem.

- Musisz przenieść obu żołnierzy na ten sam obszar.
- Nie możesz przenieść żołnierzy na obszar oddzielony morzem.



Żegluga. Przenieś 2 ze swoich żołnierzy z 1 obszaru na sąsiadujący obszar połączony morzem.

- Musisz przenieść obu żołnierzy na ten sam obszar.
- Nie możesz przenieść żołnierzy na obszar oddzielony lądem.



Pododdział. Przenieś połowę swoich żołnierzy (zaokrąglając w dół) z 1 obszaru na sąsiadujący obszar.

- Możesz użyć tej karty tylko wtedy, gdy na 1 obszarze masz przynajmniej 2 swoich żołnierzy.



Ninja. Przenieś 1 ze swoich żołnierzy na dowolny obszar, na którym masz co najmniej 1 żołnierza.

- Możesz przenieść żołnierza na niesąsiadujący obszar.



Wejście do Kyo. Przenieś dowolną liczbę swoich żołnierzy do 京 (Kyo) z dowolnych sąsiadujących obszarów.



Kyo



Posiłki. Przenieś 1 żołnierza ze swojej rezerwy na dowolny obszar, na którym masz co najmniej 1 żołnierza.



Buntownik. Odłóż 1 z żołnierzy przeciwnika do jego rezerwy i zastąp go żołnierzem ze swojej rezerwy.

- Odłożony żołnierz może być użyty zgodnie ze standardowymi zasadami, jak każdy inny żołnierz w rezerwie.



Wygnanie. Przenieś 1 z żołnierzy przeciwnika z obszaru, na którym masz co najmniej 1 żołnierza, na sąsiadujący obszar.



Więzień. Przenieś 1 z żołnierzy przeciwnika z dowolnego obszaru na sąsiadujący obszar, na którym masz co najmniej 1 żołnierza.



Zwabienie. Przenieś 1 ze swoich żołnierzy i 2 żołnierzy przeciwnika na sąsiadujący obszar.

- Musisz przenieść wszystkich żołnierzy razem na ten sam obszar.
- Nie możesz przenosić żołnierzy z różnych obszarów.



Odwrót. Odłóż 2 ze swoich żołnierzy z dowolnych obszarów do swojej rezerwy.

- Możesz odłożyć żołnierzy z różnych obszarów albo z tego samego obszaru.
- Odłożony żołnierz może być użyty zgodnie ze standardowymi zasadami, jak każdy inny żołnierz w rezerwie.

8. Ważne zasady

- ❖ Raz na turę możesz przerzucić wszystkie swoje kości.
- ❖ Gdy tylko któryś z graczy wystawi wszystkich swoich żołnierzy ze swojej rezerwy, żaden gracz **nie może już użyć karty taktyki**.
- ❖ Zwycięzca bitwy na danym obszarze umieszcza pionki wsparcia na sąsiadujących obszarach: po 2 pionki w rozgrywce 3- i 4-osobowej i po 1 pionku w rozgrywce 2-osobowej.

9. Zaawansowane zasady

Zasady zaawansowane wprowadzają do gry pionki i karty daimyō.

❖ ZMIANY W KROKU „3. PRZYGOTOWANIE DO GRY”

Po standardowym przygotowaniu rozgrywki wykonaj następujące kroki:

- Każdy z graczy odkłada 2 pionki żołnierzy do pudełka i bierze po 1 pionku daimyō w swoim kolorze. Oznacza to, że w rozgrywce zaawansowanej każdy gracz ma po 16 pionków żołnierzy i 1 pionku daimyō.
- Potasuj karty daimyō, a następnie wyłóż obok planszy o 1 kartę więcej niż liczba graczy biorących udział w rozgrywce i odkryj je. Odlóż pozostałe karty daimyō do pudełka.
- Zaczynając od gracza po prawej stronie pierwszego gracza, w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara każdy gracz wybiera 1 z wyłożonych kart daimyō i kładzie ją zakrytą przed sobą. Kartę niewybraną przez żadnego z graczy odlóż do pudełka.



❖ ZMIANY W KROKU „5. ROZGRYWKA”

Podczas etapu wystawiania aktywny gracz wykonuje 1 z 3 następujących akcji:

- 1) Wystawia żołnierzy.
- 2) Używa karty taktyki.
- 3) Używa karty daimyō (nowa akcja).

- Podczas etapu wystawiania pionek daimyō jest traktowany jak **1 pionek żołnierza**, ale podczas etapu wojny jest traktowany jako jednostka specjalna o sile **2 pionków żołnierzy**.
- Jeśli karta taktyki albo daimyō odnosi się do „**pionka żołnierza**”, pionek daimyō **nie jest** brany pod uwagę.
- Możesz wybrać, w której turze wystawisz swój pionek daimyō.
- Podczas **wystawiania żołnierzy** gracz może zdecydować się na wystawienie swojego pionka daimyō **zamiast 1 z żołnierzy**, którego może wystawić.
- Każdy z graczy może użyć swojej karty daimyō tylko raz w trakcie rozgrywki.
- Aby użyć karty daimyō, odkryj ją i natychmiast rozpatrz jej efekt (zob. str. 7 i 8).
- Gdy któryś z graczy wystawi wszystkie pionki żołnierzy i daimyō ze swojej rezerwy, żaden gracz **nie może już użyć karty taktyki ani karty daimyō**.
- Gdy wystawisz wszystkie swoje pionki żołnierzy i daimyō, weź żeton katan o największej dostępnej wartości. Nie rozgrywasz już tur do końca tego etapu.

10. Karty daimyō

- ❖ Gdy zakres jest określony jako „do 2” albo „do 3”, może to być dowolna liczba między 1 a wskazaną liczbą, ale nie 0. Jeśli nie możesz wykonać akcji opisanej na karcie daimyō w całości, nie możesz użyć tej karty!



Uesugi Kenshin. Przenieś do 3 ze swoich żołnierzy z obszaru, na którym znajduje się Twój daimyō, na sąsiadujący obszar (albo obszary) połączony łądem.

- Możesz przenieść kilku żołnierzy na ten sam obszar.



Oda Nobunaga. Przenieś swojego daimyō na sąsiadujący obszar. Możesz przenieść wraz z nim 1 ze swoich żołnierzy.

- Towarzyszący żołnierz musi pochodzić z tego samego obszaru co daimyō i musi zostać przeniesiony na ten sam obszar co on.



Takeda Shingen. Przenieś do 3 żołnierzy 1 przeciwnika z obszaru, na którym znajduje się Twój daimyō, na sąsiadujący obszar (albo obszary).

- Możesz przenieść kilku żołnierzy na ten sam obszar.
- Nie możesz przenieść żołnierzy więcej niż 1 gracza.



Mōri Motonari. Wystaw 1 żołnierza ze swojej rezerwy na obszar sąsiadujący z obszarem, na którym znajduje się Twój daimyō. Wykonaj tę akcję do 3 razy.

- Może także zostać użyty, gdy są 1 albo 2 sąsiadujące obszary.
- Możesz wybrać obszar, na którym chcesz umieścić swoich żołnierzy, jeśli chcesz wystawić mniej pionków, niż jest sąsiadujących obszarów.
- Każdy pionek musi być wystawiony na innym obszarze.



Chōsokabe Motochika. Przenieś do 3 swoich jednostek (pionków żołnierzy lub daimyō) z obszaru, na którym znajduje się Twój daimyō, na sąsiadujący obszar (albo obszary) połączony morzem.

- Możesz przenieść tylko swojego daimyō albo tylko swoich żołnierzy, albo daimyō i żołnierzy.
- Wszystkie jednostki są przenoszone z tego samego obszaru.
- Możesz przenieść swojego daimyō i swoich żołnierzy na ten sam obszar albo na różne obszary.
- Możesz przenieść więcej niż 1 jednostkę na ten sam obszar.



Ōtomo Sōrin. Zastąp żołnierzem z Twojej rezerwy 1 żołnierza przeciwnika z obszaru sąsiadującego z obszarem, na którym znajduje się Twój daimyō. Odłóż zastąpionego żołnierza do rezerwy jego właściciela. Wykonaj tę akcję do 2 razy.

- Może być również użyty, jeśli jest tylko 1 sąsiadujący obszar.
- Jeśli jest więcej sąsiadujących obszarów, możesz wybrać obszar, na którym zastąpisz żołnierza.
- Może być użyty przeciwko żołnierzom 2 przeciwników.
- Nie może być użyty 2 razy na tym samym obszarze.

Załącznik

Uesugi Kenshin. Daimyō Echigo. Geniusz militarny, najbardziej znany z bitwy na równinie Kawanakajima.

Takeda Shingen. Daimyō Kai. Uzdolniony zarówno w boju, jak i w zarządzaniu swoim terytorium.

Oda Nobunaga. Daimyō Owari. Popęłił seppuku w wieku 50 lat w świątyni Honnō-ji, chociaż jego celem było ustanowienie rządów wojskowych w okresie Walczących Królestw za pomocą polityki „Tenka Fubu”.

Mōri Motonari. Wraz ze swoimi 3 synami podbił region Chūgoku. Jest znany przede wszystkim ze swoich listów instruktażowych, ale słynna legenda o 3 strzałach podobno powstała później.

Chōsokabe Motochika. Choć Nobunaga kpił z niego, nazywając go „nietoperzem, który nie chce odlecieć ze swojego domu”, udało mu się podbić Shikoku.

Ōtomo Sōrin. Chrześcijański pan feudalny, którego imię chrzcielne to Francisco. Dążył do założenia chrześcijańskiego królestwa, lecz zmarł podczas konfliktu z rodem Shimazu.

✿ **Zamki i miejsca widoczne na mapie naprawdę istniały około roku 1560, gdy została stoczona bitwa pod Okehazamą.**

徳山館 **Posiadłość Tokuyama.** Znana jako zamek rodu Kakizaki (później Matsumae). Jeden z Donan Juuni Tate. Był powiązany z Ajnami.

米沢城 **Zamek Yonezawa.** Znany jako zamek rodu Date. W okresie Edo znalazł się pod kontrolą rodu Uesugi.

春日山城 **Zamek Kasugayama.** Znany jako zamek rodu Uesugi. Jeden z 5 głównych zamków górskich w Japonii. Został opuszczony po wojnie domowej.

小田原城 **Zamek Odawara.** Znany jako zamek rodu Hōjō. Dopóki nie upadł za sprawą Toyotomiego Hideyoshiego, odpierał ataki Uesugiego Kenshina i Takedy Shingena.

躰躰ヶ崎館 **Posiadłość Tsutsujigasaki.** Nie można nazwać jej zamkiem, ponieważ słynna polityka rodu Takeda głosiła: „Uczyń z ludzi swój zamek, z ludzi swoje mury, z ludzi swoje fosy”.

清洲城 **Zamek Kiyosu.** Znany jako zamek Ody Nobunagi. Odbędzie się tam konferencja Kiyosu po incydencie w świątyni Honnō-ji.

京 **Kyo.** Miasto cesarza. Kyo popadło w ruinę po wojnie Ōnin, ale miasto odrodziło się z pomocą jego mieszkańców i Toyotomiego Hideyoshiego.

吉田郡山城 **Zamek Yoshida-Kōriyama.** Znany jako zamek rodu Mōri. Słynie z tego, że Mōri Motonari pokonał tam ogromną armię rodu Amago.

岡豊城 **Zamek Okō.** Znany jako zamek rodu Chōsokabe. Chōsokabe Motochika panował nad wyspą Shikoku, wyznaczając ten zamek na swoją bazę wojskową.

臼杵城 **Zamek Usuki.** Zbudowany przez chrześcijańskiego pana feudalnego Ōtomo Sōrina. W pobliżu znajdowało się wiele placówek chrześcijańskich.

首里城 **Zamek Shuri.** Twierdza królestwa Riukiu. Budynek czerpie inspirację z chińskiej architektury i został wpisany na listę światowego dziedzictwa UNESCO.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Saashi, NISHIDA, MAKOTO, NAKAYOSHI,

N. Kino, M. Sakai, R. Kurita, T. Miwa, KUROSAWA

Tłumaczenie: Kacper Podliński

Redakcja: zespół Rebel

rebel

Rebel sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska

www.wydawnictworebel.pl, wydawnictwo@rebel.pl

Hobby
JAPAN

[https://hobbyjapan.games/
cardgame@hobbyjapan.co.jp](https://hobbyjapan.games/cardgame@hobbyjapan.co.jp)

© 2025 HOBBY JAPAN