

Battle for Rokugan™



Livro de Regras

O vento chicoteava os estandartes que formavam uma fileira de cores estendida por todo o campo. A linha representava a totalidade das forças de sua província. Seria o bastante para proteger o castelo?

Teria que ser. Sua honra dependia disso.

A daimyô cutucou seu corcel e trotou ao longo da fileira dos ashigaru da milícia camponesa. Eles apertavam suas lanças e olhavam para frente, em direção ao que poderia ser a sua desgraça. Mas se morressem corajosamente, seriam recompensados na vida seguinte. Talvez até mesmo renascessem como samurais.

Atrás deles, os fiéis samurais da daimyô descansavam as mãos sobre os cabos de suas espadas. A laca polida de suas armaduras brilhava ao sol, os emblemas de suas famílias adornavam seus elmos em grinaldas metálicas. Além deles, a cavalaria se remexia, com cavalos ansioso o momento em que poderiam correr livres.

O estalar de mil galhos chamou a sua atenção para o outro lado do campo. Atrás da linha de infantaria do inimigo, mil arcos longos apontavam para o céu.

“Preparem-se para as flechas!” ela gritou.

Os shugenjas de seu clã começaram um cântico, com as suas orações, cabelos longos e mangas coloridas flutuaram ao vento como fumaça de incenso buscando os céus. Mil apitos guincharam pelo ar, um enxame sombrio de morte caía sobre seu exército.

O cântico atingiu o seu ápice. Sem aviso, o vento mudou de direção. As flechas se enterraram inofensivamente no chão à frente dos ashigarus da daimyô.

Um grito de guerra emanou das fileiras inimigas, e a onda da infantaria inimiga avançou para encontrá-los. Ela olhou para suas forças e gritou a plenos pulmões, o cavalo empinando abaixo dela. “Às armas, soldados! Pelo Imperador! Por Rokugan!”

Sobre o Jogo

Battle for Rokugan coloca os jogadores no papel de daimyôs dos Grandes Clãs que estão lutando por território. Os daimyôs empregam exércitos a fim de obter o controle das províncias, o que lhes concede honra, disseminando sua influência por toda a terra. Magias poderosas atravessam o Império, exércitos se enfrentam e o destino de todos os clãs está em aberto!

Objetivo do Jogo

Rokugan é uma terra cheia de espíritos, beleza e conflito. Em *Battle for Rokugan*, cada jogador lidera um clã, assumindo o papel de um daimyô responsável por tomar decisões militares e antecipar os movimentos de seus oponentes. Batedores e shugenjas — sacerdotes e sacerdotisas que servem aos kamis — são enviados para ajudar os daimyôs, reunindo informações e destruindo forças inimigas. Tais recursos são limitados, no entanto, o daimyô deve recorrer aos seus serviços com sabedoria.

No campo de batalha, as forças do clã enfrentam as forças inimigas para controlar os territórios, além de defender as terras que seus daimyôs já reivindicaram. Cada daimyô também busca trazer honra para seu clã alcançando um objetivo secreto. E em meio a tudo isso, as forças das trevas que habitam as Terras Sombrias sussurram sobre poderes além da imaginação... Por um preço.

Força, astúcia, estratégia e sabedoria pavimentam o caminho para o sucesso em *Battle for Rokugan*. As terras estão lá para serem tomadas! O daimyô mais honrado ganhará o dia.



Componentes



1 TABULEIRO



22 CARTAS DE TERRITÓRIO
(2 POR TERRITÓRIO)



10 CARTAS
DE INICIATIVA



12 CARTAS DE
OBJETIVO SECRETO



1 CARTA DE
PRIMEIRO JOGADOR



7 ESCUDOS DO DAIMYÔ



189 FICHAS DE COMBATE (27 POR CLÃ)



5 CARTAS
DE SHUGENJA



10 CARTAS
DE BATEDOR



210 FICHAS DE CONTROLE (30 POR CLÃ)



4 FICHAS DE BÔNUS
DE HONRA



4 FICHAS DE BÔNUS
DE DEFESA



1 FICHA DE
SANTUÁRIO



1 FICHA DE
DE PORTO



1 FICHA DE
CAMPO DE
BATALHA



15 FICHAS
DE PAZ



15 FICHAS DE
TERRA ARRASADA

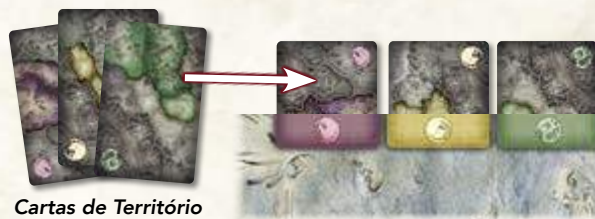


1 FICHA DE
CONTROLE DE
RODADA

Preparação

Para preparar uma partida de *Battle for Rokugan*, siga as seguintes etapas:

- 1. Arrumar o Tabuleiro:** Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo. Posicione as fichas especiais em uma pilha próxima do tabuleiro.
- 2. Aleatorizar as Cartas de Território:** Coloque uma carta de território aleatória e virada para baixo em cada espaço de território na borda do tabuleiro. Todas as cartas de território não utilizadas devem ser devolvidas à caixa do jogo.



Cartas de Território

- 3. Escolher os Clãs:** Cada jogador deve escolher um clã, pegar o escudo do daimyô e as fichas correspondentes ao clã, e então ler a habilidade de seu clã em voz alta para os outros jogadores. Em seguida, cada jogador deve pegar sua ficha de blefe e colocá-la atrás do escudo do daimyô. Por fim, os jogadores viram para baixo as fichas de combate remanescentes para criar uma **RESERVA ALEATÓRIA DE FICHAS DE COMBATE**.



Fichas de Controle

Escudo do daimyô com Ficha de Blefe

Reserva de Fichas de Combate

- 4. Distribuir Cartas de Batedor e Shugenja:** Entregue duas cartas de batedor e uma de shugenja para cada jogador.

- 5. Distribuir os Objetivos Secretos:** Embaralhe as cartas de objetivo secreto e entregue duas para cada jogador. Cada jogador deve escolher uma das cartas que recebeu; a carta escolhida será o **OBJETIVO SECRETO** deste jogador. Devolva para a caixa as cartas de objetivo secreto restantes. As cartas de objetivo secreto não devem ser mostradas para os outros jogadores.



Cartas de Batedor e Shugenja



Carta de Objetivo Secreto

- 6. Popular Capitais:** Cada jogador deve localizar a capital de seu clã (a província do tabuleiro que possui o símbolo de seu clã) e posicionar na província dessa capital uma de suas fichas de controle virada para baixo.



Escorpião e Garça colocam fichas de controle nas províncias que contêm as capitais dos respectivos clãs.

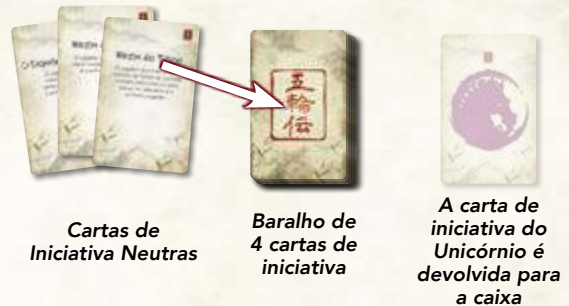
- 7. Separar Fichas de Controle:** Cada jogador deve separar uma quantidade de fichas de controle indicada pela tabela "Preparação das Fichas de Controle", à direita. Essas fichas serão utilizadas durante a etapa 10.

Preparação das Fichas de Controle	
N. de Jogadores	N. de Fichas
2	11
3	7
4	5
5	4

8. **Determinar o Primeiro Jogador:** Embaralhe as cartas de iniciativa de cada clã que estiver na partida para criar o **BARALHO DE INICIATIVA**. Então, revele a carta do topo deste baralho; o clã correspondente à carta revelada será o **PRIMEIRO JOGADOR**. O jogador correspondente deve pegar a carta de primeiro jogador e colocá-la ao lado de seu escudo do daimyô. Retorne para a caixa a carta de iniciativa que foi revelada.



9. **Completar o Baralho de Iniciativa:** Embaralhe as cartas de iniciativa neutras (as que não possuem o símbolo de um clã). Adicione estas cartas às cartas restantes do baralho de iniciativa, uma de cada vez, até que o baralho de iniciativa tenha um total de quatro cartas. (Para uma partida com cinco jogadores, não são utilizadas cartas de iniciativa neutras). Devolva para a caixa as cartas remanescentes sem olhar para o conteúdo delas. Embaralhe o baralho de iniciativa e coloque-o perto do tabuleiro.



10. **Colocar as Fichas de Controle Iniciais:** Começando com o primeiro jogador e prosseguindo no sentido horário, cada jogador posiciona, **virada para baixo**, uma das fichas de controle que havia separado no centro de qualquer província que não contenha uma ficha de controle. As províncias que abrigam a capital de algum clã (e que ainda não contenham fichas de controle) e as províncias das Terras Sombrias podem ser escolhidas.

Os jogadores continuam posicionando fichas de controle dessa maneira até que todas as fichas de controle separadas durante o passo 7 tenham sido posicionadas.

11. **Colocar a Ficha de Controle de Rodada:** Coloque a ficha de controle de rodada no espaço "1" no medidor de rodada, que está localizado na parte inferior do tabuleiro.



Uma partida de quatro jogadores entre Caranguejo, Fênix, Escorpião e Unicórnio após a preparação.

Conceitos Principais

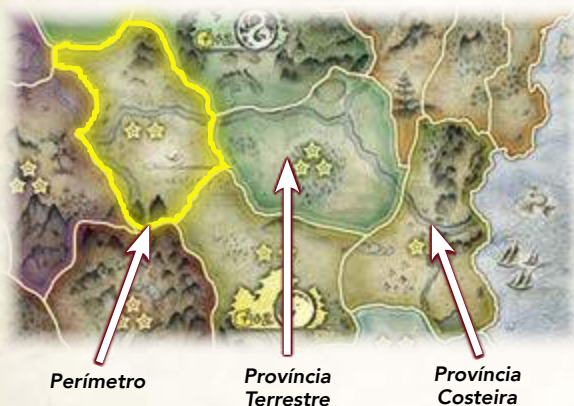
Esta seção contém muitos dos conceitos principais que os jogadores precisarão aprender para jogar *Battle for Rokugan*.

O Mapa

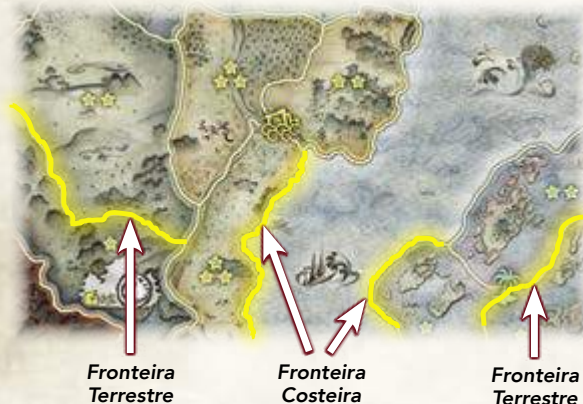
O tabuleiro representa o mapa de Rokugan. O mapa contém duas massas de terra e um mar. As massas de terra estão divididas em **PROVÍNCIAS**, que são agrupadas em **TERRITÓRIOS**.

Províncias

Uma província é uma área do mapa cercada por um **PERÍMETRO** amarelo. Províncias que estiverem completamente cercadas por outras províncias ou pela borda do mapa são **PROVÍNCIAS TERRESTRES**. Províncias cujos perímetros toquem o mar são **PROVÍNCIAS COSTEIRAS**.



O perímetro de uma província compreende múltiplas **FRONTEIRAS**. A porção de um perímetro compartilhada por duas províncias é uma **FRONTEIRA TERRESTRE**, e duas províncias que compartilham uma fronteira terrestre são províncias adjacentes. A porção de um perímetro que é compartilhada por uma província e pelo mar é uma **FRONTEIRA COSTEIRA**.



Territórios

Um território é um agrupamento de múltiplas províncias. Todas as províncias de um território são da mesma cor.



O território da Garça compreende as três províncias indicadas.

Clãs

Cada jogador escolhe um clã durante a preparação. *Battle for Rokugan* tem sete clãs:



Fichas de Controle e de Combate

Cada clã possui fichas de controle e de combate contendo o seu símbolo. Essas fichas são de dupla face.



Durante a partida, os jogadores colocarão fichas de controle nas províncias. Um jogador **CONTROLA** todas as províncias contendo suas fichas de controle. Controlar províncias é a principal maneira de ganhar honra e vencer o jogo, o que será explicado mais tarde.

Se o efeito de uma carta remover uma ficha de controle de uma província, as fichas de controle viradas para cima serão removidas antes das fichas de controle viradas para baixo.

Capitais

Cada clã possui uma **CAPITAL** que é representada por um ícone de castelo no mapa. No começo do jogo, cada clã controla a província onde a capital do clã está localizada.



Essa província contém a capital do Clã Escorpião.

Jogando

Uma partida de *Battle for Rokugan* dura cinco rodadas. Cada rodada consiste nas três seguintes fases, que os jogadores devem resolver em ordem: a fase de manutenção, a fase de posicionamento e a fase de resolução.

Fase de Manutenção

Durante a fase de manutenção, os jogadores determinam um novo primeiro jogador, compram fichas de combate e jogam cartas de territórios que não sejam das Terras Sombrias. Para resolver a fase de manutenção, os jogadores realizam as seguintes etapas:

- 1. Determinar o Primeiro Jogador (Ignore Durante a Primeira Rodada):** O primeiro jogador revela a carta do topo do baralho de iniciativa. O clã correspondente à carta revelada é o novo primeiro jogador da rodada atual. Este jogador deve pegar a **CARTA DE PRIMEIRO JOGADOR**; esta carta pode ser usada no início do turno do primeiro jogador, durante a fase de posicionamento. (Já que um primeiro jogador foi determinado durante a Preparação, os jogadores devem ignorar esta etapa na primeira rodada do jogo.)
 - ◆ Se uma carta de iniciativa neutra indicar que mais de um jogador seria o primeiro jogador, o jogador empatado mais próximo do primeiro jogador atual, seguindo a direita deste, será o novo primeiro jogador.
 - ◆ Em partidas com apenas dois jogadores, a carta de primeiro jogador não é usada.



O Dragão agora é o primeiro jogador.

- 2. Comprar Fichas de Combate:** Os jogadores colocam suas fichas de blefe de combate atrás de seus escudos, viradas para cima. Em seguida, eles compram fichas de combate de suas reservas de fichas de combate e vão colocando as fichas atrás de seus escudos, até que cada um tenha um total de seis fichas atrás do escudo. Então, os jogadores viram para cima as fichas que compraram; estas seis fichas viradas para cima são a **MÃO** de cada jogador.



Exemplo da mão de fichas de combate de um jogador após a etapa 2 da fase de manutenção.

- 3. Jogar Cartas de Território (Ignore Durante a Primeira Rodada):** Começando com o primeiro jogador e prosseguindo no sentido horário, cada jogador deve jogar uma de suas cartas de território ou passar. Se um jogador passar, ele ainda poderá jogar uma carta de território quando chegar a sua vez novamente, a menos que todos os outros jogadores também passem. Os jogadores continuam revezando-se a jogar cartas de território ou passando, até que todos os jogadores tenham passado consecutivamente. Então, a fase de manutenção



Carta de Território

termina e a fase de posicionamento começa. (Os jogadores devem ignorar este passo durante a primeira rodada do jogo, pois não terão cartas de território.)

Fase de Posicionamento

Durante a fase de posicionamento, os jogadores posicionam suas fichas de combate no mapa para fortalecer suas defesas, atacar clãs vizinhos ou se envolver em diplomacia.

Começando com o primeiro jogador e prosseguindo no sentido horário, cada jogador posiciona no mapa uma das fichas de combate de sua mão, virada para baixo. Os jogadores continuam se revezando no posicionamento das fichas de combate até que cada jogador tenha apenas uma ficha de combate restante atrás de seu escudo. Em seguida, os jogadores passam para a fase de resolução.

Posicionando Fichas de Combate

Cada jogador tem um conjunto comum de fichas de combate e uma ficha de combate específica do clã. O tipo e número de cada ficha são listados no escudo de daimyô de cada jogador. Esta é uma informação aberta a todos os jogadores.



Força

Cada ficha de exército, marinha, shinobi e bênção possui uma **FORÇA**.

Cada tipo de ficha de combate tem suas próprias regras de posicionamento, mas em geral elas são posicionadas nas fronteiras ou no meio de uma província. As diferentes fichas de combate e suas regras de posicionamento serão explicadas mais adiante.

Apenas uma ficha de combate pode ser posicionada em cada fronteira. As fichas de combate são sempre posicionadas viradas para baixo. (A exceção para ambas essas regras é a ficha de bênção, que será explicada mais adiante). Não há limite para o número de fichas de combate que um jogador pode posicionar no meio de uma província para defendê-la.

Ao posicionar uma ficha em uma fronteira, o jogador deve colocar a ficha no centro da fronteira, direcionando a ficha de forma que sua seta aponte para a província que ela está atacando.

Ao posicionar uma ficha no meio de uma província, o jogador deve direcionar a ficha para as flores douradas da província em questão.

A qualquer momento os jogadores podem olhar suas próprias fichas de combate viradas para baixo no tabuleiro.



As Fichas de Combate

Esta seção descreve as várias fichas de combate e suas respectivas regras de posicionamento. A resolução das fichas de combate será explicada mais adiante.

Se uma ficha de combate for posicionada de forma a violar as regras que regem o seu posicionamento, ela será removida durante a fase de resolução.



Exército

Os exércitos são as fichas mais comuns que os jogadores usam para defender e atacar províncias.

Para atacar, um jogador pode posicionar uma ficha de exército em uma fronteira terrestre que esteja entre uma província que ele controla e uma província adjacente que deseja atacar. Para defender, jogadores devem posicionar uma ficha de exército em qualquer província (costeira ou terrestre) que controlam.



Escorpião ataca Unicórnio ao posicionar uma ficha de exército na fronteira de uma província adjacente.



Marinha

Marinhas permitem que os jogadores ataquem litorais distantes, além do alcance dos exércitos.

Para atacar, os jogadores devem posicionar uma ficha de marinha **em qualquer** fronteira costeira.

Para defender, os jogadores podem posicionar fichas de marinha em uma província costeira que controlam.



Shinobi

Os raros e elusivos shinobi podem lançar ataques surpresa a qualquer província — nenhum lugar está a salvo de suas lâminas silenciosas. Os shinobis atacam a grandes

distâncias e podem ser chamados para defender ou atacar. Os jogadores podem posicionar uma ficha de shinobi no centro de **qualquer** província. Se o jogador posicionar uma ficha shinobi em uma província que ele controla, essa ficha será usada para defender; caso contrário, será usada para atacar.



Bênção

Ocasionalmente, o plano estratégico de um daimyô requer orientação e assistência dos kamis em forma de bênção.

Um jogador pode posicionar uma ficha de bênção **virada para cima e em cima** de qualquer uma de suas fichas de exército, marinha ou shinobi que estejam viradas para baixo.

Se uma bênção estiver em cima de uma ficha de combate, essas duas fichas **não podem** ser alvo de efeitos de cartas ou de habilidades de clã. Durante a fase de resolução, a força da bênção é adicionada à força do ataque ou de defesa de seu clã.



Diplomacia

Quando a paz é desejada, uma abordagem diplomática é uma boa escolha. A ficha de diplomacia confere paz permanente a uma província. Os jogadores podem colocar suas fichas de diplomacia em qualquer província que controlem para protegê-la contra ataques futuros ou presentes.



Devastação

Como último recurso, um daimyô pode decidir destruir uma província em vez de permitir que o território caia em mãos inimigas. As fichas de devastação não deixam nada além de terra arrasada para trás.

Um jogador pode posicionar uma ficha de devastação em uma província que ele não controla. Ao revelar a ficha de devastação durante a fase de resolução, um jogador só pode ativar seu efeito se a ficha de devastação estiver na mesma província que uma ficha shinobi ou em uma província adjacente a uma província que ele controla.



Blefe

Às vezes, a melhor estratégia é blefar. A ficha de blefe permite que um daimyô faça uma finta na esperança de atrair o inimigo.

Para blefar, um jogador pode posicionar a ficha de blefe como se ela fosse uma ficha de combate não-bênção. Posicionar uma ficha de blefe é também a forma como um jogador economiza uma ficha de combate valiosa para a próxima rodada, já que os jogadores posicionam no mapa todas menos uma das fichas de combate que estão atrás de seus escudos. Fichas de blefe descartadas sempre retornam para a mão de seus donos.



Unicórnio ataca Caranguejo. Caranguejo defende sua província colocando uma ficha de combate em seu centro.

Fase de Resolução

Durante a fase de resolução, os jogadores executam as etapas a seguir para resolver as fichas de combate que posicionaram no mapa. Após uma ficha ser resolvida, ela é descartada em uma pilha de fichas virada para cima perto do jogador que a posicionou. Esta é a **PILHA DE DESCARTE** do jogador.

- 1. Revelar as Fichas de Combate:** Os jogadores desviram todas as fichas de combate do mapa.
- 2. Descartar Blefes e Fichas Posicionadas Ilegalmente:** Os jogadores descartam quaisquer fichas de blefe ou fichas de combate posicionadas ilegalmente no mapa. As fichas de blefe dos jogadores são devolvidas aos donos e então colocadas atrás de seus respectivos escudos.
- 3. Resolver Fichas de Devastação:** Os jogadores resolvem cada ficha de devastação. Para resolver uma ficha de devastação, os jogadores descartam todas as fichas de combate que compartilham uma província ou fronteira com aquela ficha de devastação; eles também removem todas as fichas de controle da província. Então, a ficha de devastação é substituída por uma ficha de terra arrasada.
- 4. Resolver Fichas de Diplomacia:** Os jogadores resolvem cada ficha de diplomacia do mapa. Para resolver uma ficha de diplomacia, os jogadores descartam todas as fichas de combate que compartilham uma província ou fronteira com aquela ficha de diplomacia. Então, a ficha de diplomacia é substituída por uma ficha de paz.
- 5. Resolver Batalhas:** Os jogadores resolvem todas as batalhas, uma por vez. Como todas as batalhas ocorrem simultaneamente, a ordem em que as batalhas são resolvidas não importa.
- 6. Reivindicar Territórios:** Cada jogador reivindica as cartas de território dos territórios que eles controlam. Um jogador controla um território se ele controlar cada província daquele território.

- 7. Avançar Ficha de Controle de Rodada:** Avance a ficha de controle de rodada em um espaço.

Resolvendo Batalhas

Uma batalha ocorre quando a ficha de combate de um clã está em uma província ou na fronteira de uma província que o clã não controla. Durante uma batalha, todos os clãs que não controlam a província são **ATACANTES**; pode haver vários invasores tentando assumir o controle de uma única província. Se um clã controlar a província sendo atacada, esse clã é o **DEFENSOR**.

Para resolver uma batalha, os jogadores determinam sua força total. O total de cada atacante é a soma dos pontos de força das fichas que estão atacando a província. O total do defensor é a soma dos pontos de força das fichas que ele posicionou para defender a província, mais quaisquer bônus de defesa adicionais (os bônus de defesa serão explicados mais adiante).

O jogador com o maior total ganha a batalha. Se houver um empate pelo maior valor, o defensor vence a batalha.

Se uma província vazia for atacada, não há defensor; o atacante compara sua força total contra qualquer bônus de defesa presente na província. Quando uma província vazia é atacada, se o atacante não vencer a batalha, nada acontece. Após uma batalha, todas as fichas de combate envolvidas na batalha são descartadas.

Se um atacante vencer a batalha, ele removerá todas as fichas de controle do defensor da província. Em seguida, ele deve posicionar uma de suas próprias fichas de controle virada para baixo na província.

Se o defensor vencer a batalha, suas fichas de controle permanecerão na província. Em seguida, o defensor deve posicionar outra de suas fichas de controle na província, virada para cima, o que fornecerá um bônus de defesa durante suas futuras batalhas naquela província. Para mais detalhes, veja "Defesa Bem-sucedida" na página 10.

Exemplo de Batalha



Fênix atacou Dragão a partir de duas de suas províncias usando duas fichas de exército com força 1. Escorpião atacou Dragão usando uma ficha de exército com força 3. Dragão está defendendo sua província usando uma ficha de exército com força 1.

Cada clã calcula e compara suas forças totais. A força do Dragão é 1, a força da Fênix é 2, e a força do Escorpião é 3.



O Escorpião tem a maior força total, então a jogadora assume o controle da província.

Ela remove as fichas de combate e de controle da província e de suas fronteiras. Em seguida, ela posiciona uma de suas fichas de controle, virada para baixo, na província.

Fim do Jogo

A partida termina após cinco rodadas. Cada jogador revela sua carta de objetivo secreto e determina seu total de **HONRA**.

Cada jogador ganha honra da seguinte forma:

- ◆ Um número de honra igual ao número total de flores nas províncias que ele controla. Algumas flores estão impressas no mapa e outras nas fichas.
- ◆ Um de honra para cada uma de suas fichas de controle **viradas para cima** no mapa; nenhuma honra é concedida por fichas de controle viradas para baixo ou nas províncias das Terras Sombrias.
- ◆ Uma quantidade de honra fornecida pelo seu objetivo secreto.
- ◆ Cinco de honra para cada território controlado; nenhuma honra é concedida por controlar as províncias das Terras Sombrias.



Três de Honra



Ficha de Controle Virada para Cima

Regras Adicionais

Esta seção contém regras adicionais que os jogadores precisam saber para jogar *Battle for Rokugan*.

Defesa Bem-sucedida

Cada vez que uma província é defendida com sucesso, o defensor posiciona uma de suas fichas de controle, **virada para cima**, na província, o que dá à província um bônus de defesa durante as batalhas futuras. Se um ataque contra uma província falhar por qualquer motivo, essa província também será tratada como tendo sido defendida com sucesso. Por fim, se um jogador posicionar uma ficha de exército, marinha ou shinobi para defender uma província e a província não for atacada, a província é tratada como se tivesse sido defendida com sucesso.

Bônus de Defesa

Há uma variedade de bônus de defesa que um defensor pode usar para aumentar sua força durante uma batalha, como apresentado a seguir:

- ◆ Algumas províncias, como as províncias que abrigam a capital de um clã, têm um bônus de defesa inerente. Esses bônus são representados no mapa por um ícone e sua força. (Uma província contendo a capital de um clã tem um bônus de defesa mesmo que o clã em questão não esteja sendo utilizado no jogo.)
- ◆ Cada ficha de controle virada para cima em uma província fornece ao defensor uma força de defesa de 1. Cada vez que um jogador defender uma província com sucesso, ele coloca uma ficha de controle na província que defendeu.
- ◆ Não há limite para o número de fichas de controle que um jogador pode ter em uma única província caso ele continue a defender a província com sucesso.
- ◆ Algumas fichas especiais adicionadas ao tabuleiro por cartas de território fornecem bônus de defesa. Os jogadores posicionam essas fichas no tabuleiro jogando cartas de território.



Bônus de Defesa Impresso na Província

Fichas Especiais

Fichas especiais permanecem no tabuleiro durante todo o jogo. Isso inclui fichas de terra arrasada, fichas de paz e uma variedade de fichas que são posicionadas pelos efeitos das cartas de território. Uma província só pode conter uma ficha especial por vez. Fichas de paz e de terra arrasada não podem ser substituídas por outras fichas especiais, mas outras fichas especiais podem ser substituídas por fichas de paz e de terra arrasada.

Exemplo: Dragão controla uma província que contém uma ficha de porto. Durante a fase de posicionamento, o Dragão posiciona sua ficha de diplomacia nesta província. Durante a fase de resolução, a ficha de diplomacia faz com que uma ficha de paz seja colocada na província, substituindo a ficha de porto.



Terra Arrasada

Se uma província contiver uma ficha de terra arrasada, essa província não poderá ser controlada ou atacada pelo restante da partida. Os jogadores não podem posicionar fichas de combate em uma província que contenha uma ficha de terra arrasada ou em uma fronteira desta província. Um jogador ainda pode controlar um território se uma ou mais províncias desse território contiverem uma ficha de terra arrasada. Para controlar o território, o jogador só precisa controlar as províncias que não possuem fichas de terra arrasada.



Paz

Se uma província contiver uma ficha de paz, a província não pode ser atacada e o jogador que a controla não pode atacar províncias adjacentes a partir dessa província pacífica. Os jogadores não podem posicionar fichas de combate em uma província ou na fronteira de uma província que contenha uma ficha de paz.



Santuário

Se uma província contiver uma ficha de santuário, essa província não pode ser atacada; no entanto, o jogador que a controla pode atacar províncias adjacentes a ela. Os jogadores que não controlam a província contendo a ficha de santuário não podem posicionar fichas de combate nela ou em suas fronteiras.



Campo de Batalha

A ficha de campo de batalha garante que uma batalha honrosa sempre ocorra em sua província. Se uma província contiver uma ficha de campo de batalha, os jogadores não podem posicionar fichas de diplomacia ou de devastação sobre esta província.



Porto

As fichas de porto devem ser posicionadas em uma província terrestre. Enquanto uma província contiver uma ficha do porto, ela é considerada uma província costeira. O jogador que controla tal província pode defendê-la com fichas de marinha, e os outros jogadores podem atacá-la posicionando fichas de marinha em suas fronteiras, mesmo que não controlem províncias adjacentes.



Bônus de Honra e Bônus de Defesa

As fichas de bônus de honra e de defesa são adicionadas ao tabuleiro por cartas de território. As fichas de bônus de honra fornecem honra adicional, conforme indicado pela ficha. As fichas de bônus de defesa fornecem força

de defesa adicional, conforme indicado pela ficha. Cada ficha de bônus de defesa também fornece um de honra adicional.

Jogando Cartas de Território

Cada território tem um espaço no tabuleiro para uma carta de território. No final de cada fase de resolução, cada jogador determina se controla algum território. Se um jogador controlar todas as províncias de um território, ele pega a carta de território que está atribuída a ele.

No final da fase de resolução, se um jogador perder o controle sobre um território e ele não tiver jogado sua carta de território, a carta será devolvida ao espaço apropriado do tabuleiro.

Cartas de território fornecem aos jogadores uma habilidade de uso único. Os jogadores podem jogar suas cartas de território durante a fase de manutenção. As duas cartas de território das Terras Sombrias são a exceção a essa regra; veja "As Terras Sombrias", abaixo.

Para jogar uma carta de território, um jogador deve ler e resolver o texto da carta. Então, ele deve retornar a carta para a caixa do jogo; essa carta não poderá ser jogada novamente durante a partida. Após uma carta de território ser jogada, ela não é substituída. Se mais tarde algum jogador ganhar o controle de tal território, ele não ganhará uma carta por isso.

Removendo Fichas

Quando uma ficha de combate é removida, ela é descartada e colocada na pilha de descarte de seu dono.

Quando uma ficha de controle é removida, ela retorna à reserva de fichas de controle de seu dono. Se o efeito de carta instruir um jogador a remover uma de suas fichas de controle, ele escolherá a província da qual removerá a ficha. Se a província escolhida contiver mais de uma ficha de controle, as fichas de controle viradas para cima devem ser removidas antes das fichas de controle viradas para baixo. Quando uma ficha especial é removida, ela retorna para a pilha.

As Terras Sombrias

As províncias do sudoeste do mapa são as Terras Sombrias. Essas duas províncias são territórios que possuem uma única província e recebem um bônus de defesa.

Existem duas cartas de território para as Terras Sombrias, uma para a província do norte e outra para a província do sul. (Norte e sul são indicados pelas setas ao lado do ícone das Terras Sombrias.)

Se um jogador controlar uma província nas Terras Sombrias, ele receberá a carta de território apropriada normalmente. As cartas de territórios das Terras Sombrias não são jogadas durante a fase de manutenção; elas são jogadas no início do turno do jogador durante a fase de posicionamento. Essas cartas concedem habilidades poderosas e sombrias ao daimyô que usá-las, mas requerem sacrifícios.

As Terras Sombrias não fornecem honra no final do jogo. Um jogador não ganha honra por controlar os territórios das



As Terras Sombrias contêm dois territórios de uma província só, destacados em azul nesta imagem.

Terras Sombrias ou por ter fichas de controle em alguma das províncias da região.

As Terras Sombrias

Ao sul de Rokugan estão as pavorosas Terras Sombrias, um reino maligno sob o domínio de Fu Leng e os exércitos corruptos do reino do Jigoku. A única salvaguarda entre as Terras Sombrias e Rokugan é a poderosa Muralha Kaiu e seus construtores e defensores: o Clã Caranguejo. Se a Muralha cair, uma força combinada de goblins, ogros, mortos-vivos e os demônios lendários conhecidos como onis, sairá das Terras Sombrias com a única intenção de destruir toda civilização.

Cartas de Batedor e Shugenja

Cartas de batedor são cartas de uso único que permitem que os daimyôs enviem seus batedores para coletar informações sobre as forças inimigas. Durante a fase de posicionamento, um jogador pode jogar uma ou ambas as suas cartas de batedor no início de seu turno, antes de posicionar uma ficha de combate. Então, ele deve devolver a carta para a caixa do jogo; essa carta não pode ser jogada novamente durante a partida.

As cartas Shugenja são cartas de uso único que permitem que os daimyôs utilizem a magia de seus shugenjas para eliminar as forças inimigas. Durante a fase de posicionamento, um jogador pode jogar sua carta de shugenja no início de seu turno, antes de posicionar uma ficha de combate. Então, ele deve devolver a carta para a caixa do jogo; essa carta não pode ser jogada novamente durante a partida.

Ronin

Se na fase de manutenção um jogador não tiver fichas de controle no tabuleiro, ele se tornará um **RONIN**. Durante a fase de posicionamento dessa rodada, o jogador ronin pode posicionar fichas de exército em qualquer fronteira terrestre e não pode colocar fichas de devastação ou diplomacia. Se um jogador ronin não puder posicionar nenhuma ficha durante seu turno, esse turno será pulado e o jogador ronin não terá mais turnos durante essa fase de posicionamento.

No início da próxima fase de manutenção, se o jogador ronin tiver pelo menos uma ficha de controle no tabuleiro, ele não será mais um ronin e todas as regras normais se aplicarão a ele.



Unicórnio é um ronin. Na fase de posicionamento, o Unicórnio pode colocar suas fichas de combate ignorando regras de adjacência.

Consulta Rápida

Ordem da Fase de Manutenção

1. Determinar o Primeiro Jogador
2. Comprar Fichas de Combate
3. Jogar Cartas de Território

Fase de Posicionamento

- ◆ Os jogadores se revezam posicionando fichas de combate no tabuleiro para atacar ou defender
- ◆ Apenas uma ficha de combate pode ser posicionada em uma mesma fronteira (as bênçãos são a exceção)
- ◆ As fichas de combate são sempre posicionadas viradas para baixo (as bênçãos são a exceção)
- ◆ Não há limite quanto à quantidade de fichas de combate que um jogador pode posicionar para defender

Ordem da Fase de Resolução

1. Revelar Fichas de Combate
2. Descartar Fichas de Blefe e Fichas Posicionadas Ilegalmente
3. Resolver Fichas de Devastação
4. Resolver Fichas de Diplomacia
5. Resolver Batalhas
6. Reivindicar Territórios
7. Avançar a Ficha de Controle de Rodada

Honra no Fim do Jogo

- ◆ Ganha-se uma quantidade de honra igual ao total de flores nas províncias que o jogador controla
 - Nenhuma honra é ganha por fichas de controle nas Terras Sombrias
- ◆ É possível ganhar honra através do objetivo secreto do jogador
- ◆ Ganha-se cinco de honra para cada território que o jogador controla
 - Nenhuma honra é ganha pelos territórios das Terras Sombrias



Caranguejo



Garça



Dragão



Leão



Fênix



Escorpião



Unicórnio

Créditos

Fantasy Flight Games

Game Design: Tom Jolly com Molly Glover
Escrita Técnica: Adam Baker
Edição e Revisão: Justin Hoeger e Heather Silsbee
Gerente de Board Game: James Kniffen
Revisão da História de Legend of the Five Ring: Erik Dahlman
Projeto Gráfico: Christopher Beck e Christopher Hosch
Gerente de Projeto Gráfico: Brian Schomburg
Arte da Capa: Mathias Kollros
Arte do Tabuleiro: Francesca Baerald
Arte Interior: Nele Diel and Shen Fei
Direção de Arte: Andy Christensen e Taylor Ingvarsson
Gerente de Direção de Arte: Melissa Shetler
Conto: Katrina Ostrander
Coordenador de Garantia de Qualidade: Zach Tewalthomas
Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz
Gerente de Desenvolvimento de Produto Sênior: Chris Gerber
Game Designer Executivo: Corey Konieczka
Diretor Criativo: Andrew Navaro

Asmodee North America

Gerente de Produção: Jason Beaudoin e Megan Duehn
Editor: Christian T. Petersen
Propriedade Original de L5R e Jogo Criado por Ryan Dancey, Matt Staroscik, D.J. Trindle, Matt Wilson, Dave Williams, John Wick, e John Zinser.

Playtesters

Dane Beltrami, Andrew Beyer, Carl Beyer, Chasina Beyer, Ron Beyer, Tony Beyer, Kathy Bishop, Daniel Lovat Clark, Madeleine Cominetti, Wes Divin, Richard A. Edwards, Tony Fanchi, Nick Glover, Monica Helland, Tim Huckelbery, Carl King, Hunter Lewis, Lukas Litzsinger, Andres Marin Madrigal, Pete Melvin, Tim O'Brien, Tyler Parrott, Jorgen Peddersen, Colin Phelps, Felipe Sanchez Salamanca, Dan Smith, Andrea Marin Solorzano, Diego Marin Solorzano, Esteban Marin Solorzano, Andrew Swan, Dave Tyrell, Ken Uy, Luke Walaszck, Jason Walden, Timothy Wiley, Jack Wilkinson, Paul Wilkinson e Zayda Millan Yoldi

Agradecimentos especiais a todos os nossos beta testers!

Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiros são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Renan Barcellos
Revisão: Priscilla Freitas e Matheus Farina
Diagramação BR: Marina G. Santos e Danilo Sardinha
www.GalapagosJogos.com.br

© 2018 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings, o logotipo L5R e Fantasy Flight Supply são marcas registradas da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são © da Fantasy Flight Games. A Fantasy Flight Games está localizada em 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Os componentes reais podem divergir dos componentes ilustrados.

