

*Small
Samurai
Empires*



Milan Tasevski

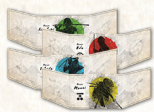
OVERVIEW

Daimyo! The mists of war are upon us. They bring fear, uncertainty, and destruction... our enemies' armies are marching on our provinces and it is up to you if we will emerge victorious, or become erased from history. Daimyo, are you ready to lead your samurai to glory?

Game Components:



Map Board of Japan



4 Player Screens



64 Samurai Meeples (16 per player)



12 Castle Meeples (3 per player)



44 Order Tokens (11 per player)



20 Destiny Cards



30 Food Tokens (green) and 30 Bushido Tokens (red)



12 Resource Seeding Tokens



Score Board



Influence Board



20 Cubes (4 Influence Track Markers + 1 Score Track Marker per player)



4 Turn Track Markers (1 per player)



16 Neutral Action Tokens (Variant)



4 Region Agenda Tiles + 16 Agenda Player Markers (Variant)



10 Mountain Tiles (Variant)



9 Shrine Meeples (Variant)

GAME OBJECTIVE

Small Samurai Empires is an action-programming, area-control strategy board game for 2-4 players.

In this game, players play as Daimyo - leaders of the great houses with the purpose of conquering Japan and becoming its most powerful emperor in history. In order to accomplish this, players will recruit samurai armies, move them across provinces to gain majority, harvest resources to enhance certain actions, attack enemy armies to take over provinces, and build castles to fortify their position in a province.

At the end of the game, players will score points for each province they controlled at the end of each era, depending on its final value in the last era. Whoever has the most points at the end of the game becomes the Emperor of Japan!

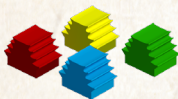
GAME CONCEPTS

Before getting into the rules of the game, let's familiarize ourselves with the components and the game concepts:



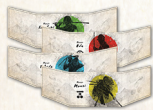
Samurai Armies

Each samurai meeple represents one **Samurai Army** (or simply **Army**) on the board.



Castles

Each castle meeple represents a **Castle** on the board.



Player Screens

Players will use the screens to hide their **order tokens**, as well as bushido and food tokens.



Order Tokens

Throughout the game, players will place their **order tokens** on the indicated slots on the board to plan their actions.



Food and Bushido Tokens

Players will use these tokens to pay for actions and for covering opponent **order tokens**.

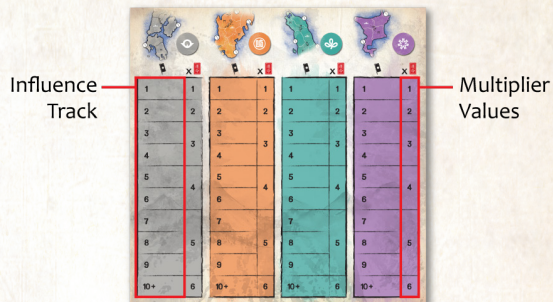


Destiny Cards

Each of these cards corresponds with one of the four regions on the board. Players will use these cards to raise the values of provinces for the end game scoring (explained in the Game End section, page 12).

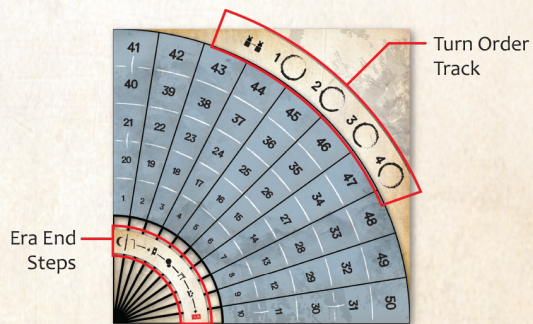
Influence Board

The influence board features four influence tracks, one for each region. The left column on each influence track is the amount of influence a player has gained throughout the game, while the right column is the corresponding multiplier value used for influence scoring at Game End.




Score Board

Players will use the hand fan score track on the score board to track their points throughout the game. Additionally, above the hand fan score track, there is a turn order track that players will use to mark their turn order. Finally, the Era End steps are displayed in the corner of the board.

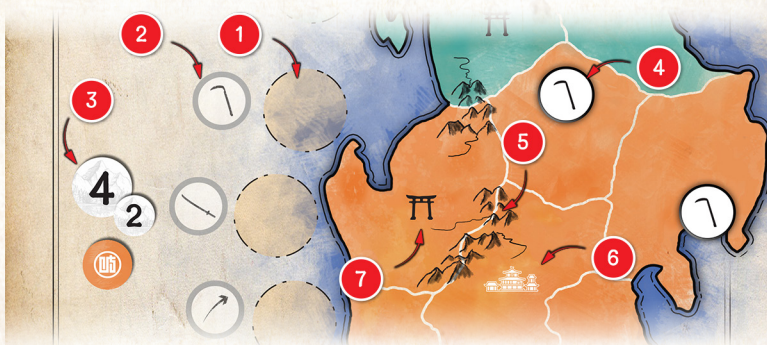


Map board of Japan

The map board of Japan consists of four regions, each with different number of provinces. Throughout the game, players will be playing different actions in order to control those provinces. **A player Controls a province if they have the most power among players in that province.** In the future, we may use the  symbol to refer to the **Control** term.

Each **Army** adds **1 Power** to a player's presence in a province, while each **Castle** adds **2 Power** to that player's presence in a province. If two or more players are tied for having the most **Power** in a province, no-one **Controls** that province.

Additional explanation of the map elements:




1. Order Token slots: Players will use these slots to place their **order tokens** face down during the game. Each region has their own corresponding order slots.


2. Neutral actions: Whenever a player places an **order token**, they can immediately play out the **neutral action** next to that **order token's** slot. More on this in the Gameplay section (page 6).

3. Region bonus points: These points are awarded to the players in control of the most and second most provinces in a region, and are scored at the end of each era. More explained in the Era End section (page 11).





4. Resource slot: Indicates that this is a resource province and will have one of the two possible resources placed on setup here.

5. Mountains: Used only with variants.

6. Capital City : Indicates that this is the **Capital City** province of the region.

7. Shrine : Indicates that is a **Shrine** province.

SETUP

1. Place the board in the middle of the table.
2. Each player chooses a color and gets the corresponding pieces: player screen, 16 **Armies**, 3 **Castles**, all **order tokens** of their color, 2  and 2  tokens. Then each player places all of their tokens behind their screen and their **Armies in front** of their screen.
3. Next, prepare and deal **Destiny Cards** . Shuffle the deck, and deal 3 cards to each player. Then place the Destiny deck near the board.
4. Take the 6 Bushido and 6 Food seeding tokens. Seed them randomly on each space of the map that has the  (resource slot) symbol. Place the other resource tokens near the board to form a supply.
5. Each player places 2 **Armies** from their supply in each **Capital City** province, so each player will start with 8 total **Armies** on the board.
6. Place one cube of each player's color on each of the region pictures on the influence tracks.
7. Place each player's score track cube on the 0 (zero) space on the score track.
8. Determine first player at random and place that player's marker on the first slot of the Turn Track. Then in clockwise order place all of the players' markers on the next slots. For the first Era, turns will proceed in this order, while for the second and third Era turn order is determined differently (explained at the Era End section, page 11).

You are now ready to start the game!



GAMEPLAY

A game of Small Samurai Empires is divided into **3 eras**, and **each era is divided into 2 rounds**. Each round will have the following phases, but note that the two rounds in an era are played and resolved a bit differently from each other.

Quick overview of an era

1st round

Planning Phase:

- Play a destiny card
- Place order tokens

Resolution Phase:

- Resolve order tokens from **bottom upwards**

2nd round

Planning Phase:

- Place order tokens only (no destiny cards)

Resolution Phase:

- Resolve order tokens from **top downwards**

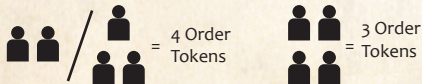
1st round of an era

Planning Phase:

Each player chooses one of their **Destiny Cards** in hand and places it face down. Then all players reveal them simultaneously, and put them next to the board. Remember, the more often a region appears on Destiny Cards, the more valuable that region's provinces will be during end game scoring.

2 player game only: Before both players reveal their destiny cards, draw the top card from the destiny deck and add it among the played destiny cards. Then both players reveal their chosen cards.

Afterwards, players will start placing **order tokens** of their choice face down, one player at a time in turn track order on any one of the empty slots on the board. Depending on the number of players in the game, this is the number of **order tokens** each player will place during the 1st round of each era:



Additionally, whenever a player places an **order token** face down, they may play the **neutral action** that is printed next to the slot where they placed their token. **For example:**



1. The green player has decided to place one of their **order tokens** face down on this slot of the board.
2. Because of that, they have triggered the "Move 1" **neutral action** in that region and can resolve it immediately.
3. The green player decides to use that **neutral action** to move one **Army** from the **Capital City** province to the above province where there is a **red resource**.

Further explanation of the **neutral actions**, as well as the regular player actions from **order tokens**, can be found in the Actions Overview section (page 7).

When all players have placed the required number of **order tokens** on the board, play proceeds to the **Resolution Phase**.

■ Resolution Phase:

Starting from the **southernmost (bottommost) order token** on the board and going upwards through all of the slots, players will turn their tokens face up and resolve their actions one by one. During the 1st round of each era, **do not** return the **order tokens** to the supply after resolving them.

Example:



It is the start of the Resolution Phase, and the bottommost token belongs to the blue player.

The blue player turns it face up and performs the action on the token, which in this case is “Recruit Armies.”

They choose to recruit one army and place it in the Capital City province.



Next is the yellow player's token.

They turn the token face up and play the action on the token, which in this case is the “Attack” action.

They choose to destroy the blue player's army in the marked province to secure its control.

Players continue to reveal and play out the tokens in this manner until they reveal and play the **northernmost (topmost) token**. After that, play proceeds to the 2nd round of the era.

Before we explain the actions from the **order tokens** and how the 2nd round of an era is resolved, please read these **important notes**:

I: in a 2 player game, some slots will remain empty after the Planning Phase. This is normal, and it happens only because each player can play 4 **order tokens** during the 1st round Planning Phase. Simply skip those slots during the Resolution Phase.

II: Each **order token** action must be taken in the region where the **order token** was placed. **Example:** if you placed an “Attack” **order token** on one of the slots in the orange region, then you can destroy one (or two) opponent armies only in that region.

III: The **neutral actions** are not resolved again during the Resolution Phase (they are resolved only in the Planning Phase).


ACTIONS OVERVIEW


Before we delve into the actions and how they play out, it is worth mentioning that each player has an identical set of **order tokens** - meaning each player has the same actions available throughout the game.



Recruit Armies:

Add one **Army** from your supply in the **Capital City** province in this region or in the province in this region where you have a **Castle**.

Then, you may spend 1  to place another **Army** in the **Capital City** province in this region or in the province in this region where you have a **Castle**.

Example: the green player revealed an **order token** with the “Recruit Armies” action in the orange region. They choose to place their first **Army** on the **Capital City** province (1). Then, the green player decides they will spend 1  in order to place another **Army** in the province where they have a **Castle** (2).



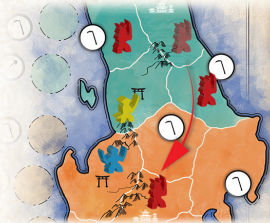
Example A: The red player revealed an **order token** with the “Move 3” action. They choose to move 3 separate **Armies**, of which 2 **Armies** to one province, and the 3rd **Army** to another province.



Example B: In this example, the same red player chooses to move 2 separate **Armies**. One **Army** moves across two provinces, while the other will move to an adjacent province.



Example C: The same red player chooses to move one **Army** across 3 provinces, moving deep into a different region. An **Army** can move out of its original region and still keep going within the new region if it has remaining points.



Move 3:

Gain 3 movement points, then distribute them as you choose among your **Armies** in this region. If a single **Army** is given multiple movement points, it can move across multiple provinces.

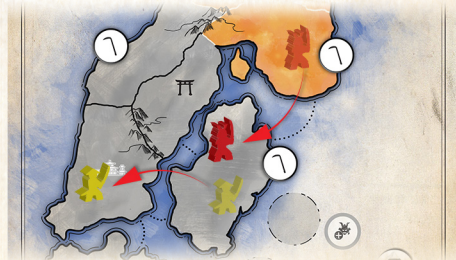
Moving across regions:

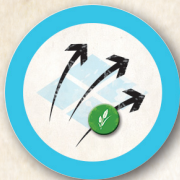
Players can move their **Armies** across regions. However, **please note:** once an **Army** ends its movement in another region, it can only be affected by actions from **order tokens** played in the new region.




Connected provinces by sea:

Provinces connected by dots across the sea are considered adjacent for movement purposes.





Move 2 or 3:


Gain 2 movement points to move **Armies** in this region. Then, you may spend 1  to gain 1 additional movement point. The same movement rules apply as for the previous move action.



Move 2/Move by Ship:

With this action, you may either:


A) Move 2: Gain 2 movement points to move **Armies** in this region, same as you would with the previous move actions or;

B) Move by Ship: Spend 1  and move up to 2 **Armies** from one single coastal province to another single coastal province anywhere on the board.

A coastal province is a province that borders the sea.



Example: The blue player has decided that they will use the Move by Ship action to move their 2 **Armies** from a single coastal province in the teal region to a single coastal province in the orange region.





Example: The yellow player has decided that they will use the Attack action to destroy a blue player's **Army** in a province where they also have at least 1 army. Then, the yellow player decides to spend 1  to destroy the green player's **Army**, thus securing control over the province.

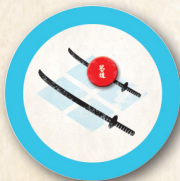


Harvest:


Gain  and/or  from the supply for each resource province in this region where you have at least one **Army**. A resource province is a province that contains a resource token.



Example: The green player has revealed an **order token** with the "Harvest" action in the orange region. Since they only have **Armies** in the resource provinces on the north part of the region (1), they will only gain 1  and 1  from the supply from this action. They will not gain any resources from the resource provinces on the south part of the region, because they do not have any **Armies** there (2).



Attack:

Destroy one opponent **Army** in a province in this region where you have at least 1 **Army**. Then, you may spend 1  to destroy another opponent army in the **same province**. The destroyed **Armies** do not have to belong to one player. Return the destroyed **Armies** to their players' supply.



Build Castle:

If you don't have a **Castle** in this region, return 2 of your **Armies** from a single province in this region to your supply to place a **Castle** in that province.

However, if you already have a **Castle** under your control in this region, you may add one **Army** from your supply to the province where your **Castle** is located.

Other important Castle rules:

I: As previously mentioned, a **Castle** gives **2 power** to a player's presence in a province.

Example: The red player controls the province because they have one **Castle** and one **Army** (3 power total) while the blue player has two **Armies** (2 power total).



II: Players cannot lose control of a **Castle**.

III: At the Gain Influence step of the Era End, each **Castle** gives +1 influence on the influence track corresponding with the region color where the Castle is built in.

Neutral Actions



Move 1:

Gain 1 movement point to move an **Army** in this region.



Attack:

Destroy one opponent **Army** in a province in this region where you have at least 1 **Army**.





Recruit army:

Add one **Army** from your supply in the **Capital City** province in this region or at the province in this region where you have a **Castle**.



Harvest:

Gain   from any **one** resource province in this region where you have at least one **Army**.

2nd round of an era




This round also has the Planning and Resolution phase, with these differences:

Planning Phase:

- No Destiny Cards are played during the 2nd round Planning Phase.
- When placing **order tokens** face down to plan their actions, each player places one **order token less** than the previous round. **Example:** In a 3 player game, players will place 4 **order tokens** face down during the 1st round Planning Phase, and then they will place 3 **order tokens** face down during the 2nd round Planning Phase.

Placing order tokens and covering opponents

Additionally, when players place their **order tokens** face down during the 2nd round Planning Phase, they may either:

- a) Place them on a empty slot (usually in a 2-player game);
- b) On top of their own tokens that they have placed in the 1st round for free or;
- c) Place them on top of an opponent's face up **order token** that was placed in the previous round, by paying 1  if it is your first time covering an opponent token during this round, 2  if it is your second time, or 3  if it is your third covering an opponent token this round.

Other important rules about covering opponent tokens:

I: Each player can cover each of their opponents only once during an era. So, in a 2 player game, each player can cover only one **order token** of the opposite player, in a 3 player game each player can cover 2 opponent tokens (one of each opponent) and in a 4 player game each player can cover 3 opponent token (one of each opponent).

II: You cannot place an **order token** on another token that was placed this round (a face-down token).

III: Players may still play out the corresponding **neutral actions** when they place their **order tokens**, but only after they have paid the bushido cost for covering a token.

Resolution Phase:

Instead of starting from the **southernmost order token** on the board and going upwards through all of the slots, players will now start turning their **order tokens** face up and resolve their actions one by one starting **from the northernmost token and downwards to the bottom**.



The actions on the tokens that were placed in the 1st round of the era and were not covered by new **order tokens** will also be resolved during this phase, so there is a possibility that some actions will be resolved twice during an Era.

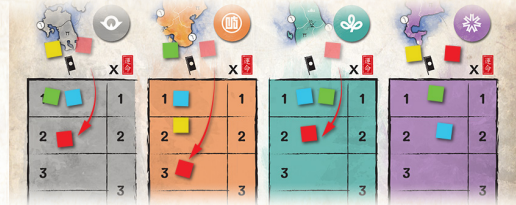
ERA END

After all the players have resolved all the actions from the **order tokens** in the 2nd round of an era, the era ends. Players then proceed to these steps:

- 1. Full Harvest** – Players **gain a resource** from the supply for each resource province they control.
- 2. Order Tokens Cleanup** - Players **take back their order tokens** from the board and put them behind their screens to be played during the next era.
- 3. Gain Influence** - For each province and each **Castle** players control in each of the regions, they advance that many steps on the corresponding Influence track on the score board.

Example: At the end of the first era, the red player controls a total of 2 provinces in the grey region, 3 provinces in the orange region, 1 province and a **Castle** in the teal region and no provinces in the violet region. The red player moves their marker 2 steps ahead on

the grey region track, 3 steps ahead on the orange region track, 2 steps ahead on the teal track (one from controlling a province and one from controlling a **Castle** in that region). They do not advance on the violet region track, because they do not control any provinces or have any castles there.




Reminder: A **Castle** will give +1 influence on the influence track to the player that built it, regardless of who controls the province it is in.

4. Receive Region Bonus points - For each region, players in control of the most and second most provinces in that region gain the corresponding amount of Region Bonus Points (the larger value for the player with most provinces while the smaller value for the player with second most provinces).

If players are tied for controlling the most provinces in a region, all tied players gain the second (lower) value of that region, and no other player receives the bonus points.

If there is no tie for controlling the most provinces but players are tied for controlling second most provinces in a region, each tied player receives the lower value.

5. Receive Shrine points - Players receive 1 point for each **卍** province they control.

6. Draw new Destiny Cards - Each player draws one new **Destiny Card**  from the Destiny deck.

7. The turn track is reordered. The player with the least amount of points will go first during the next era. The player with the next lowest score will go second, and so on.

GAME END

After the Third Era ends, players continue to resolve “End Era” steps 1-5. Then, finally, players will calculate Final Influence points and gain points from resources they possess.

Influence points:

For each region, each player checks where their influence marker stopped on the **influence track** (left column) and moves the marker to the corresponding value box on the right column.

Then, they take the value where their marker finally ended and multiply that value with the number of Destiny cards that were played throughout the game and correspond with the region, to get their final **influence points** for that region.

Example: Let’s look at the green player on the left of this page.



For the gray region, their marker is on the 1st space of the influence track because they only once controlled a province during end of era scoring. They look at the number on the left column and see that they have a Final Influence of 1. The green player multiplies that value with the amount of Destiny cards corresponding with that region (which is 3) to get 3 points from that region total ($1 \times 3 = 3$).



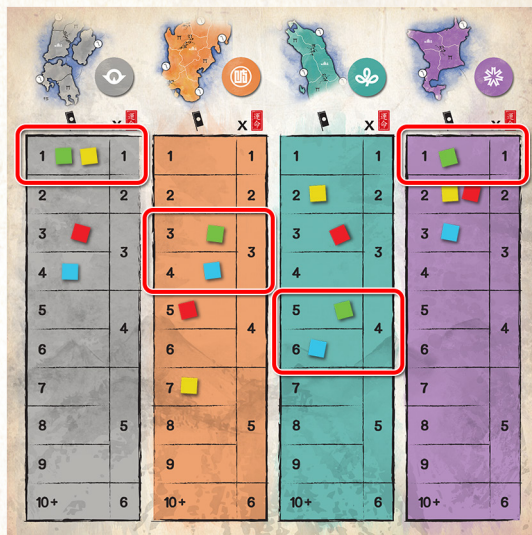
Then, for the orange region, they get 15 points total because they have 3 Final Influence there (from having controlled 3 orange provinces throughout the game), and there are 5 orange Destiny cards ($3 \times 5 = 15$).



For the teal region, they get 8 points because they have 4 Final Influence and there are 2 teal Destiny cards ($4 \times 2 = 8$).



And finally, for the violet region, they get a total of 2 points because they have 1 Final Influence and there are 2 violet Destiny cards ($1 \times 2 = 2$).
The total points that the green player gets from Final Influence are: **28 points** ($3+15+8+2$).



Leftover resources:

Every three unspent resources (of any type) are worth 1 point.

Finally, the player with the highest amount of points is the winner and becomes the eternal emperor of Japan!

In case of a tie, the player with the **least number of Armies** on the board is the winner. If there is still a tie, the player with the **most number of resources** in their possession is the winner. If there is still a tie, all tied players are winners.

VARIANTS

While we hope that the base rules make for a fun game, you can spice up your **Small Samurai Empires** experience by including our offered variants which were made possible thanks to our wonderful backers. You can choose to play with either one, several, or all variants during a game. Here's an explanation of the rules associated with the variants:

Region Agenda Tiles

On setup: Shuffle the Region Agenda Tiles and randomly draw one for each region and place them beneath the base Region Bonus Points on the board.

Overview of a Region Agenda Tile:



Main agenda:

The main agenda is a custom objective that only corresponds to the region where the tile is placed. When a player meets the Main Agenda's condition, they place an Agenda Marker of their color on the Main Agenda part of the tile and they immediately receive the extra points. All Main Agendas can be completed by more than one player during a game.

Regional Decree:

The Regional Decrees decrease additional costs for certain actions.




Tiles explanation:

Tile 1 - Side A

Main Agenda - Strategic Control:

Gain 3 points immediately if you **Control** least 2 provinces, each with at least 2 **Armies**.

Regional Decree - Dishonorable Fighting:

Pay no additional  if you want to destroy an additional **Army** with the Attack action.




Tile 1 - Side B

Main Agenda - Stability Factor:

Gain 5 points immediately if you **Control** at least 4 provinces in this region.

Regional Decree - Dishonorable Fighting:


Pay no additional  if you want to destroy an additional **Army** with the Attack action.

Tile 2 - Side A

Main Agenda - Strength in Numbers:

Gain 4 points immediately if you have at least 7 **Armies** in this region.

Regional Decree - Unrestricted Movement:

Pay no additional  if you want to move an additional **Army** with the Move 2 or 3 action.




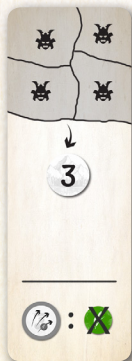
Tile 2 - Side B

Main Agenda - Spread to Survive:

Gain 3 points immediately if you have at least 1 **Army** in at least 4 separate provinces each in this region.

Regional Decree - Unrestricted Movement:

Pay no additional  if you want to move an additional **Army** with the Move 2 or 3 action.






Tile 3 - Side A

Main Agenda - Shock Tactics:

Gain 4 points immediately if you have at least 3 **Armies** in at least 3 separate provinces each in this region.

Regional Decree - Durable Recruits:

Pay no additional  if you want to recruit an additional **Army** with the Recruit Armies action.




Tile 4 - Side B

Main Agenda - Land and People:

Gain 4 points immediately if you **Control** at least 2 resource provinces and the **Capital City** province in this region.

Regional Decree - No Shipping Fees:


Pay no additional  if you want to move **Armies** with the Move by ship action.

Tile 3 - Side B

Main Agenda - Guardian of the Castle:

Gain 4 points immediately if you have at least 2 **Armies** in at least 2 separate provinces each and you **Control** a **Castle** in this region.

Regional Decree - Durable Recruits:

Pay no additional  if you want to recruit an additional **Army** with the Recruit Armies action.



Path of the Mountain

In this variant, players will be able to journey through the mountains to discover their wonders - or dangers!

On setup: Shuffle the Mountain Tokens face down and put one on each of the mountain spaces on the board. There will be seven tokens on the board - return the rest to the box.

Overview of the Mountain Tokens:

When using a movement point to move an army to an adjacent province over a face down Mountain Token (which is connected to the province by road), players may instead first move that **Army** to the Mountain Space, then reveal the Mountain Token. For purposes of this variant, that army is called **expeditionary army**.

When players turn the Mountain Token face up, they immediately resolve its effect and discard the Mountain Token. After that, the **expeditionary army** continues moving to the adjacent province if the effect was positive, or returns to the province where it came from, if the revealed effect was an Ambush.

Note: Players are allowed to send only one **expeditionary army** per move action.




Tile 4 - Side A

Main Agenda - Land and Spirit:

Gain 4 points immediately if you **Control** at least 2 resource provinces and 1 Shrine province in this region.

Regional Decree - No Shipping Fees:

Pay no additional  if you want to move **Armies** with the Move by ship action.

Mountain Tokens Effects:



Ambush:

Your troops have fallen prey to an ambush! Return your **expeditionary army** to the province from where it started movement.




Mercenaries:

A mercenary band joins your cause. Add 1 **Army** from the supply to the province from where your **expeditionary army** came.




Bushido Master:

Your army stumbled upon a martial arts master and he has decided to give you all of his knowledge. Gain 1  from the supply.



Highland Farms:

You have found a friendly highland farming village. They offer to give you food to make your journey easier. Gain 1  from the supply.




Independent Tribe:

An independent tribe joins your cause. Play out one of the **neutral actions** available in the region.



The Journey is the Destination:

Your expedition endured the harshness of the mountain and returned with high morale. You may spend 1  to destroy an opponent army anywhere in the region.

randomly. There will be seven shrines on the board - return the other two to the box.

Sacred Shrines Scoring:

At the end of an era, score 1 / 3 / 5 points if you control 1 / 2 / 3 Sacred Shrines of a color. Count this for all color sets.

Neutral Actions Randomization:

You can use the **neutral action** tokens provided to randomize the **neutral actions** on the board.

On setup: Simply place one token on each slot corresponding with the region. Return the other tokens to the box.

Game Design and Art:

Milan Tasevski

Developed and Published By:

Archona Games 2019 ©

Game Developers:

Vladimir Trajchevski

Boris Momikj

Milan Tasevski

Special thanks to Ana Spasovska, Ana Zdravkova, Bojan Senkovski, Jeff McDowall, Kai Starck, Thomas Jacob, Pierluigi Frimusa, Francesco Foradori, Vangelis Kefalas, Danijel Ljubas, Ivo Neskovic, Daniel Kiprijanovski, and all that playtested the game or helped this project in one way or another! We are forever thankful!

And of course, the **BIGGEST THANKS** go to our wonderful **1,387 Kickstarter backers!**

Sacred Shrines



This variant adds a set collection mechanic to the shrine provinces on the board. Control more shrines of one set at the end of an era, and score more points!

On setup: Shuffle the Shrine Meeples and place one on each of the shrine provinces



Have any rules questions or you want to simply discuss the game?

You are welcome to join our Facebook group here:
www.facebook.com/groups/smallempires



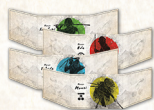
AMBIENTAZIONE DEL GIOCO

Daimyo! Le nebbie della guerra sono alle porte. Portano paura, incertezza e distruzione ... gli eserciti dei nostri nemici stanno marciando sulle nostre province e spetta a te se emergeremo vittoriosi o saremo cancellati dalla storia. Daimyo, sei pronto a condurre il tuo samurai alla gloria?

Contenuto Della Scatola



Mappa del Giappone



4 Schermi giocatore



64 Samurai
(16 per giocatore)



12 Castelli
(3 per giocatore)



44 Segnalini ordine
(11 per giocatore)



20 Carte destino



30 Segnalini cibo
+
30 Segnalini Bushido



12 Segnalini semina



Tabella punteggio



Tabella influenza



20 Cubi
(4 cubi influenza + 1 cubo conteggio punti per giocatore)



4 Segnalini turno
(1 per giocatore)



16 Segnalini azione neutrale (variante)



4 Tessere obiettivo regione + 16 Segnalini obiettivo regione (variante)



10 Segnalini montagna (variante)



9 Santuari (variante)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Small Samurai Empires è un gioco da tavolo di strategia con programmazione delle azioni e controllo dell'area per 2-4 giocatori.

In questo gioco, i giocatori rappresentano dei Daimyo - Capi delle grandi casate - con lo scopo di conquistare il Giappone e diventare l'imperatore più potente della storia.

Per raggiungere questo obiettivo, i giocatori recluteranno armate di samurai, si muoveranno attraverso le province per ottenere le maggioranze, raccogliere risorse per migliorare determinate azioni, attaccare le armate nemiche per impossessarsi delle province e costruire castelli per rafforzare il loro potere nella provincia.

Alla fine del gioco, i giocatori guadagneranno punti per ogni provincia che hanno controllato alla fine di ogni era, determinando così il punteggio finale nell'ultima era. Chiunque abbia il maggior numero di punti alla fine del gioco diventa l'Imperatore del Giappone!

IDEA DI GIOCO

Prima di calarci nel regolamento, familiarizziamo con i componenti e i concetti del gioco:



Samurai (armata) 𠄎

Ogni samurai rappresenta un'armata sul tabellone.



Castelli 𠄎

Ogni castello rappresenta un castello sul tabellone.



Schermi del giocatore

I giocatori useranno questi schermi per nascondere i propri segnalini ordine, come anche i segnalini bushido e i segnalini cibo.



Segnalini ordine

Durante il gioco, i giocatori piazzeranno i propri segnalini ordine sugli spazi indicati sul tabellone per pianificare le loro azioni.



Segnalini cibo 𠄎 e Bushido 𠄎

I giocatori useranno questi segnalini per pagare azioni e per coprire i segnalini ordine degli avversari.



Carte Destino 𠄎

Ognuna di queste carte corrisponde a una delle quattro regioni presenti sul tabellone.

I giocatori useranno queste carte per aumentare i valori delle province per il conteggio dei punti che avverrà alla fine del gioco (spiegato in "Fine della partita", pagina 12).

Tabella influenza

Questa tabella è formata da quattro tracciati influenza, una per ogni regione. La colonna di sinistra su ciascun tracciato influenza rappresenta la somma delle influenze che il giocatore ha accumulato durante la partita, mentre la colonna di destra rappresenta il corrispondente valore moltiplicatore usato alla fine del gioco per determinare il punteggio.

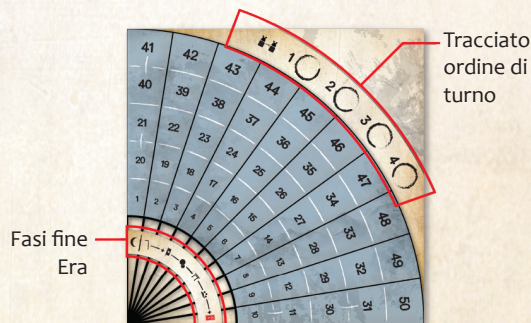
Tracciato influenza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+	Valore moltiplicatore
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
6	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
7	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6
8	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5
9	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6
10+	6	10+	6	10+	6	10+	6	10+	6	10+	6

Tabella punteggio





I giocatori useranno la tabella punteggio per tenere il conteggio dei loro punti durante il gioco.

Inoltre, sopra la zona punti (in alto a destra) si trova l'ordine di turno che i giocatori useranno per gestire l'ordine del turno di gioco.

Infine, in basso a sinistra della tabella, sono riportati i passi di ogni fine Era.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Piazzare il tabellone al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i corrispondenti pezzi: Schermo del giocatore, 16 Samurai, 3 Castelli, tutti i segnalini ordine, 2 segnalini  e due segnalini . Successivamente ogni giocatore piazza tutti i suoi segnalini dietro il proprio schermo giocatore e i Samurai e i castelli davanti allo schermo.
3. Successivamente, preparare e distribuire le carte Destino . Mescolare il mazzo e distribuire 3 carte ad ogni giocatore. Poi piazzare il mazzo carte Destino a fianco del tabellone di gioco.
4. Prendere i 6 segnalini Bushido e i 6 segnalini cibo. Posizionare questi segnalini a caso su ogni spazio del tabellone che riporta il simbolo  (spazio risorsa). Piazzare i rimanenti segnalini Bushido e Cibo a fianco del tabellone formando così la riserva dei segnalini utilizzabili durante la partita.
5. Ogni giocatore posiziona 2 Armate (Samurai) dalla propria riserva in ogni provincia capitale, di conseguenza ogni giocatore inizierà con 8 armate totali sul tabellone di gioco.
6. Piazzare un cubo influenza del colore di ogni giocatore sulle immagini in alto di ciascun tracciato influenza.
7. Piazzare un cubo del colore di ogni giocatore sullo spazio "0" (zero) in basso a sinistra della Tabella punteggio.
8. Determinare il primo giocatore in modo casuale e piazzare il segnalino turno di questo giocatore nel primo spazio del tracciato turno in alto a destra della Tabella punteggio. Poi, in senso orario, partendo dal primo giocatore, gli altri giocatori posizionano il proprio segnalino nello spazio a fianco rimasto libero nel tracciato turno. Per la prima Era il turno di gioco procederà in questo ordine, mentre per la seconda e terza Era il turno di gioco è determinato in modo differente (spiegazione presente alla sezione "Fine Era" di pagina 11).

Adesso siete pronti a iniziare a giocare!



COME SI GIOCA

Small Samurai Empires è diviso in 3 Ere e ogni era è divisa in 2 round. Ogni round è strutturato secondo le seguenti fasi, ma si noti che i due round di un'era sono giocati e risolti in modo leggermente diverso l'uno dall'altro.

Rapida panoramica di un'Era

Primo round

FASE DI PIANIFICAZIONE

- Gioca una carta Destino
- Piazza un segnalino Ordine

FASE DI RISOLUZIONE

- Risolvi i segnalini ordine dal basso verso l'alto.

Secondo round

FASE DI PIANIFICAZIONE

- Piazza un segnalino Ordine (nessuna carta Destino)

FASE DI RISOLUZIONE

- Risolvi i segnalini ordine dall'alto verso il basso.

1° Round di un'Era

Fase di pianificazione:

Ogni giocatore sceglie una delle sue carte Destino che possiede in mano e la pone sul tavolo a faccia in giù. Poi tutti i giocatori le rivelano contemporaneamente e le posizionano vicino al tabellone. Ricorda, più spesso una regione appare sulle carte Destino, maggiore valore avrà la provincia di quella regione durante il conteggio dei punti a fine partita.

PARTITA A 2 GIOCATORI: Prima che entrambi i giocatori rivelino le loro carte destino, si deve pescare la prima carta dal mazzo Destino e la si pone tra le carte giocate dai due giocatori. Successivamente, i giocatori rivelano le carte scelte.

I giocatori, quindi, inizieranno a piazzare segnalini ordine a loro scelta a faccia in giù, un giocatore alla volta in ordine di turno di gioco, negli spazi vuoti sul tabellone. A seconda del numero di giocatori, questo è il numero di segnalini ordine che ciascun giocatore piazzerà durante il 1° round di ogni era:

$$\begin{array}{c} \text{●} \text{●} \\ \hline \text{●} \text{●} \end{array} = 4 \text{ segnalini ordine} \quad \begin{array}{c} \text{●} \text{●} \\ \hline \text{●} \end{array} = 3 \text{ segnalini ordine}$$

Inoltre, ogni volta che un giocatore piazza un segnalino ordine a faccia in giù, può svolgere l'azione neutrale stampata accanto allo spazio in cui il giocatore ha posizionato il proprio segnalino.

Per esempio:



1. Il giocatore verde ha deciso di piazzare uno dei suoi segnalini ordine a faccia in giù su questo spazio del tabellone di gioco.

2. Per questo motivo, ha attivato l'azione neutrale "Muovi 1" in quella regione e può risolverla subito.

3. Il giocatore verde decide di usare quell'azione neutrale per muovere un Armata (Samurai) dalla provincia capitale alla provincia posizionata sopra dove c'è una risorsa.

Altre spiegazioni delle azioni neutrali e delle azioni attivate dai segnalini ordine sono disponibili nella sezione Panoramica delle azioni (pagina 7). Quando tutti i giocatori hanno piazzato il numero di segnalini ordine richiesto sul tabellone, si procede con la Fase di risoluzione.

■ Fase di risoluzione:

A partire dal segnalino ordine più in basso del tabellone e procedendo verso l'alto, seguendo tutti gli spazi occupati con segnalini ordine, i giocatori gireranno i loro segnalini a faccia in su e risolveranno le loro azioni uno alla volta. Durante il 1° round di ogni Era, i segnalini ordine non verranno messi nella riserva dopo essere stati risolti.

Esempio:



È l'inizio della Fase di risoluzione e il segnalino più in basso appartiene al giocatore blu.

Il giocatore blu lo gira a faccia in su ed esegue l'azione presente sul segnalino, che in questo caso è "Recluta armate".

Sceglie di reclutare un'armata e di piazzarla nella provincia capitale.



Il prossimo è il giocatore giallo (segnalino giallo).

Gira il segnalino a faccia in su e gioca l'azione presente sul segnalino, che in questo caso è l'azione "Attacco".

Ha scelto di distruggere l'armata del giocatore blu presente nella provincia per garantirsi il suo controllo.

I giocatori continuano a rivelare e giocare i segnalini fino a raggiungere quello più in alto presente sul tabellone. Successivamente, il gioco procede al 2° round dell'Era.

Prima di spiegare le azioni dei segnalini ordine e come risolvere il secondo round di un'Era, leggi queste **note importanti**:

I: in una partita a 2 giocatori, alcuni spazi rimarranno vuoti dopo la Fase di pianificazione. Questo è normale e accade perché ogni giocatore può giocare 4 segnalini ordine durante il 1° round della Fase di pianificazione. Basterà saltare gli spazi liberi durante la Fase di risoluzione.

II: Ogni azione dei segnalini ordine deve essere eseguita nella regione in cui il segnalino ordine è stato piazzato.

Esempio: se hai piazzato un segnalino "Attacco" su uno degli spazi nella regione arancia, puoi distruggere una (o due) armate avversarie solo in quella regione.

III: Le azioni neutrali non vengono più risolte durante la Fase di risoluzione (vengono risolte solo nella Fase di pianificazione).

PANORAMICA DELLE AZIONI


Prima di approfondire le azioni e il modo in cui si svolgono, vale la pena ricordare che ogni giocatore ha un set identico di segnalini ordine - significa che ogni giocatore ha le stesse azioni disponibili da giocare per tutta la partita.

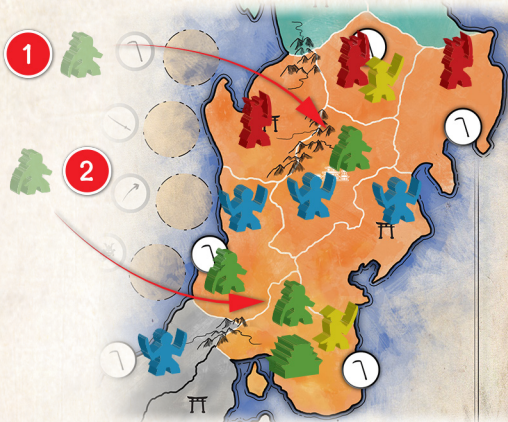


Recluta armate:

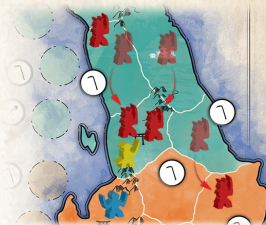
Aggiungi un'armata dalla tua riserva nella provincia capitale di questa regione, oppure direttamente in una provincia della stessa regione se lì possiedi un castello.

Quindi, puoi spendere 1 ⚡ per piazzare un'altra armata nella provincia capitale di questa regione o in una provincia della stessa regione se lì possiedi un castello.

Esempio: il giocatore verde ha rivelato un segnalino ordine con l'azione "Recluta armate" nella regione arancione. Ha scelto di collocare la sua prima armata nella provincia capitale (1). Poi, il giocatore verde decide di spendere 1  per piazzare un'altra armata nella provincia in cui ha un Castello (2).



Esempio A: Il giocatore rosso ha rivelato un segnalino ordine con l'azione "Muovi di 3". Il giocatore sceglie di muovere 3 armate separatamente; di cui 2 armate verso una stessa provincia e una terza armata in un'altra.



Esempio B: in questo esempio, lo stesso giocatore rosso sceglie di spostare 2 armate separate. Un'armata si muove attraverso due province, mentre l'altra si muove in una provincia adiacente.



Esempio C: lo stesso giocatore rosso sceglie di muovere un'armata attraverso 3 province, muovendosi più in profondità in una diversa regione. Un'armata può muoversi fuori dalla sua regione originaria e continuare ad andare avanti nella nuova regione se ha il movimento da completare.



Muovi di 3:

Otteni 3 punti movimento che puoi distribuire come desideri tra le armate di questa regione. Se ad una singola armata è dato un movimento multiplo, questa può muovere tra più province.



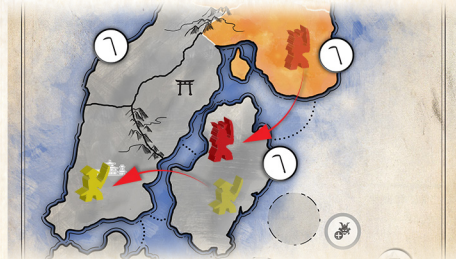
Muoversi attraverso le regioni:

I giocatori possono spostare le loro armate attraverso le regioni. **Attenzione:** una volta che un'armata termina il suo movimento in un'altra regione, questa potrà essere influenzata solo dalle azioni dei segnalini ordine giocati nella nuova regione.




Province collegate via mare:

Vengono considerate province collegate (adiacenti ai fini del movimento) quelle collegate da puntini attraverso il mare.





Muovi di 2 o 3:

Ottieni 2 punti movimento per muovere le armate di questa regione. Quindi, puoi spendere 1  per ottenere 1 punto di movimento aggiuntivo. Si applicano le stesse regole di movimento viste per l'azione di movimento precedente.




Muovi di 2 / Muovi per nave:

Con questa azione, puoi:

A) Muovi di 2: Guadagna 2 punti movimento per muovere le armate presenti nella regione.


B) Muovi per nave:

Spendi 1  e muovi fino a 2 armate da una singola provincia costiera a un'altra singola provincia costiera ovunque sul tabellone.

Una provincia costiera è una provincia che confina con il mare.



Esempio: Il giocatore blu ha deciso di usare l'azione Muovi per nave per spostare 2 armate da una singola provincia costiera della regione verde verso una singola provincia costiera della regione arancione.





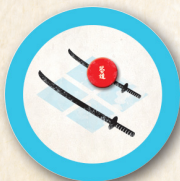
Esempio: il giocatore giallo ha deciso che userà l'azione di attacco per distruggere l'armata del giocatore blu in una provincia dove ha almeno 1 armata. Successivamente, il giocatore giallo decide di spendere 1  per distruggere l'armata anche del giocatore verde, assicurandosi il controllo della Provincia.




Raccogliere:

Raccogli  e/o  dalla riserva per ogni provincia risorsa di questa regione dove hai almeno un'armata. Per provincia risorsa si intende la provincia dove è piazzato un segnalino risorsa.

Esempio: il giocatore verde ha rivelato un segnalino ordine con l'azione "Raccogliere" nella regione arancione. Dal momento che lui ha armate solo nella provincia a nord delle regione (1), guadagnerà solo 1  e 1  dalla riserva di gioco per questa azione. Lui non otterrà risorse dalle province del sud, perché lui non ha armate lì (2).



Attacco:

Distruggi un'armata avversaria in una provincia di questa regione dove hai almeno 1 armata. Quindi, se vuoi puoi spendere 1  per distruggere un'altra armata avversaria nella stessa provincia. Le armate distrutte non appartengono a nessun giocatore, ma ritornano nelle riserve dei giocatori.



Costruisci un castello:

Se non hai un castello in questa regione, restituisci 2 delle tue armate da una singola provincia di questa regione alla tua riserva per piazzare un castello in quella stessa provincia.

Tuttavia, se hai già un castello sotto il tuo controllo in questa regione, puoi aggiungere un'armata dalla riserva alla provincia con il tuo castello.

Altre importanti regole sui Castelli:

I: Come menzionato in precedenza, un castello dà 2 valori di potere al giocatore presente in una provincia.

Esempio: il giocatore rosso controlla la provincia perché ha un castello e un'armata (3 di valore potere in totale), mentre il giocatore blu ha due armate (2 valori potere totali).



II: I giocatori non possono perdere il controllo di un castello.

III: Nella fase di conteggio delle influenze alla fine dell'Era, ogni castello dà +1 influenza sul tracciato influenza corrispondente al colore della regione in cui è costruito il castello.

Azioni neutrali



Muovi di 1:

Otteni 1 movimento per muovere un'armata di questa regione.



Attacco:

Distruggi un'armata avversaria in una provincia di questa regione, dove hai almeno 1 armata.





Recluta armata:

Aggiungi un'armata dalla tua riserva nella provincia capitale di questa regione o in una provincia di questa regione dove hai un castello.



Raccogliere:

Guadagna  /  da una provincia risorsa di questa regione dove hai almeno un'armata.

2° round di un'Era

Questo round prevede anche la fase di pianificazione e risoluzione, con queste differenze:




Fase di pianificazione:

- Non vengono giocate carte Destino durante la Fase di pianificazione del 2° round.

- Quando si posizionano i segnalini ordine a faccia in giù per pianificare le proprie azioni, ogni giocatore piazza un segnalino ordine in meno del precedente round. **Esempio:** in una partita a 3 giocatori, i giocatori posizionano 4 segnalini ordine a faccia in giù durante la fase di pianificazione del 1° round, quindi durante la stessa fase del secondo round ne posizioneranno solo 3, sempre a faccia in giù.

Posizionamento di segnalini ordine e copertura degli avversari:

In aggiunta, quando i giocatori piazzano i propri segnalini ordine a faccia in giù, durante la Fase di pianificazione del 2° round, possono:

- Posizionarli su uno spazio vuoto (normalmente in una partita a 2 giocatori)
- posizionarli in cima ai propri segnalini ordine che il giocatore ha piazzato nel 1° round o
- Metterli in cima al segnalino ordine presente a faccia in su di un avversario che è stato piazzato nel round precedente, pagando 1  se è la prima volta che copre un segnalino avversario durante questo round, 2  se è la seconda volta, oppure 3  se è la terza copertura di un segnalino avversario in questo round.

Altre importanti regole riguardo la copertura di segnalini avversari:

I: Ogni giocatore può coprire i segnalini degli avversari una sola volta durante un'Era. Quindi, in una partita a 2 giocatori, ogni giocatore può coprire solo un segnalino ordine avversario, in una partita a 3 giocatori ogni giocatore può coprire 2 segnalini avversari (uno per ciascun avversario) e così via...

II: Non è possibile posizionare un segnalino ordine su un altro segnalino che è stato posizionato in questo round (un segnalino a faccia in giù).

III: I giocatori possono comunque svolgere le corrispondenti azioni neutrali quando piazzano i loro segnalini ordine, ma solo dopo aver pagato il costo del bushido per aver coperto un segnalino.

■ Fase di risoluzione:

Invece di partire dal segnalino ordine più in basso sul tabellone e procedere verso l'alto attraverso tutti gli spazi, i giocatori ora iniziano a girare i loro segnalini ordine a faccia in su e risolvono le loro azioni una per una a partire dal segnalino più in alto, dirigendosi verso il basso.



Le azioni presenti sui segnalini che sono stati collocati nel 1° round dell'Era e che non sono stati coperti, saranno risolte durante questa fase, quindi c'è la possibilità che alcune azioni vengano risolte due volte durante un'Era.

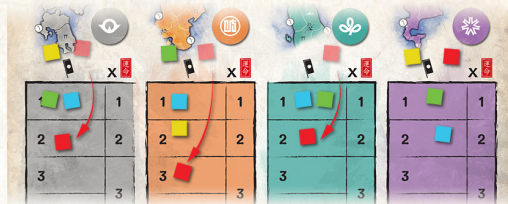
FINE ERA

Dopo che tutti i giocatori hanno risolto tutte le azioni dei segnalini ordine nel 2° round di un'Era, l'Era finisce. Quindi i giocatori procedono con questi passaggi:

1. Raccolta completa - I giocatori ottengono una risorsa dalla riserva per ogni provincia risorse che controllano.
2. Pulizia dei segnalini ordine - I giocatori riprendono i loro segnalini ordine dal tabellone e li posizionano dietro i loro schermi, pronti per essere utilizzati durante la prossima Era.
3. Guadagna influenza - Per ogni provincia e castello che ciascun giocatore controlla in ciascuna delle regioni, i cubi influenza dei giocatori avanzano sui tracciati influenza corrispondenti sulla tabella.

Esempio A: Alla fine della prima Era, il giocatore rosso controlla un totale di 2 province nella regione grigia, 3 province nella regione arancione, 1 provincia e un castello nella regione verde e nessuna

provincia nella regione viola. Il giocatore rosso muove il suo cubo di 2 caselle in avanti nel tracciato della regione grigia, 3 caselle in avanti nel tracciato della regione arancione, 2 caselle in avanti sul tracciato verde (uno dal controllo di una provincia e uno dal controllo di un castello in quella regione). Non avanza sul tracciato viola, perché non controlla alcuna provincia o possiede castelli lì.





Promemoria: un castello darà +1 all'influenza sul tracciato influenza del giocatore che l'ha costruito, indipendentemente da chi controlla la provincia in cui si trova.

4. Ricevere punti bonus regione - Per ogni regione, i 2 giocatori, quello con il maggior controllo e il secondo classificato per numero di province controllate in quella stessa regione, ottengono i punti bonus corrispondenti, cioè al primo il maggior valore e al secondo (che ha il secondo maggior numero di province controllate in quella regione) il minor valore previsto.

Se i giocatori sono in parità per il controllo del maggior numero di province in una regione, tutti i giocatori in parità ottengono il secondo valore (più basso) di quella regione e nessun altro giocatore riceve gli altri punti bonus.

Se la situazione di pareggio coinvolge il secondo posto per controllo della maggioranza di numero di province, tutti questi giocatori ricevono il bonus più basso.

5. Ricevere punti Santuario - I giocatori ricevono 1 punto per ciascun  presente nella provincia che controllano.

6. Pescare nuove carte Destino - Ogni giocatore pesca una nuova Carta destino  dal mazzo Destino.


7. L'ordine del turno viene riorganizzato. Il giocatore con il minor punteggio partirà per primo nella prossima Era. Il giocatore con il successivo peggior punteggio partirà per secondo e così via...


FINE DELLA PARTITA


Al termine della terza Era, i giocatori continuano a risolvere i passaggi 1-5 di "Fine Era". Infine, i giocatori calcoleranno i punti influenza finali e guadagneranno punti dalle risorse che possiedono.


PUNTI INFLUENZA: Per ogni regione, ogni giocatore controlla la posizione sul tracciato influenza (colonna di sinistra) e muove il cubo nella casella del valore corrispondente sulla colonna di destra. Quindi, prende il valore della casella in cui il cubo è stato spostato e lo moltiplica per il numero di carte Destino che sono state giocate durante il gioco che corrispondono al colore di quella regione, al fine di ottenere i punti influenza finali ottenuti per quella regione.

Esempio: Prendiamo in considerazione i punti accumulati del giocatore verde nell'immagine a fianco.

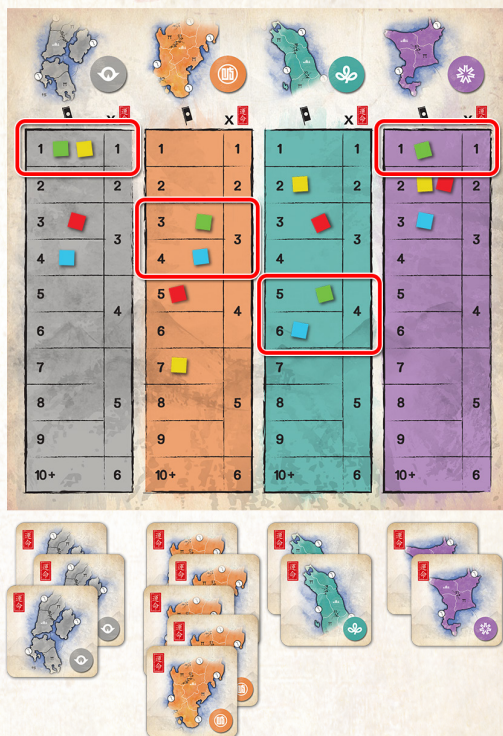
 Per la regione grigia, il cubo è al 1° spazio del tracciato influenza perché ha controllato una sola volta una provincia durante il punteggio di fine Era. Si guarda il numero sulla colonna di destra che riporta il valore "1". Il giocatore verde lo moltiplica con la quantità di carte Destino corrispondenti a quella regione (che è 3) per ottenere 3 punti in totale da questa regione ($1 \times 3 = 3$).

 Per la regione arancione, ottiene 15 punti in totale perché ha 3 influenza finale (avendo controllato 3 province arancioni in tutto il gioco) e ha 5 carte destino arancioni ($3 \times 5 = 15$).

 Per la regione verde ottiene 8 punti perché ha 4 influenze finali ed ha 2 Carte Destino verde ($4 \times 2 = 8$).

 Per la regione viola, ottiene 2 punti perché ha 1 influenza finale ed ha 2 carte Destino viola ($1 \times 2 = 2$).

Il totale dei punti che il giocatore verde ottiene dall'Influenza finale è: 28 punti ($3 + 15 + 8 + 2$).



Risorse rimanenti:

Ogni tre risorse non utilizzate (di qualsiasi tipo) valgono 1 punto.

Ogni volta che un giocatore, sia durante la partita che in questa fase di calcolo finale, ottiene dei punti, si deve ricordare di muovere il proprio cubo presente sulla tabella punteggio.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore e diventa l'eterno Imperatore del Giappone!

In caso di pareggio, il giocatore con il minor numero di armate sul tabellone è il vincitore. Se permane la situazione di parità, il giocatore con il maggior numero di risorse in suo possesso è il vincitore. Se la situazione di pareggio rimane, allora i giocatori coinvolti nella parità sono entrambi i vincitori della partita.

VARIANTI

Speriamo apprezziate le regole di base e che vi divertiate nel giocarci. Per aggiungere nuove esperienze di gioco con Small Samurai Empires è possibile includere le nostre varianti che sono state rese possibili grazie alla rete dei sostenitori del progetto. Puoi scegliere di giocare con una, alcune o tutte le varianti durante una partita. Ecco una spiegazione delle regole associate alle varianti:

■ Tessere obiettivo regione

Al momento della preparazione del gioco mescolate le tessere obiettivo regione e casualmente pescatene una per ogni regione e piazzatele sotto la zona punti bonus di ogni regione presente sul tabellone.

PANORAMICA delle tessere obiettivo regione:



Obiettivo principale:

È un obiettivo personalizzato che corrisponde solo alla regione in cui la tessera si trova piazzata. Quando un giocatore soddisfa l'obiettivo, piazza un segnalino del suo colore e riceve immediatamente i punti extra. Tutti gli obiettivi possono essere raggiunti da più di un giocatore durante la partita.

Regola regionale:

Le leggi regionali riducono i costi per determinate azioni.



Spiegazione tessere:

Tessera 1 - Lato A

Obiettivo principale - Controllo strategico:

Ottieni 3 punti se controlli almeno 2 province, ognuna con almeno 2 armate.

Regola regionale - Lotta disonorevole:

Non pagare ulteriori **1** se si vuole distruggere un'armata aggiuntiva nella fase di attacco.



Tessera 1 - Lato B

Obiettivo Principale - Fattore di stabilità:

Ottieni immediatamente 5 punti se controlli almeno 4 province in questa regione.

Regola regionale - Lotta disonorevole:

Non pagare ulteriori **1** se si vuole distruggere un'armata aggiuntiva nella fase di attacco.

Tessera 2 - Lato A

Obiettivo principale - Forza nei numeri:

Guadagna subito 4 punti se hai almeno 7 armate in questa regione.

Regola regionale - Movimento senza restrizioni:

Non pagare addizionale **1** se si desidera spostare un'armata aggiuntiva con l'azione Muovi di 2 o di 3.



Tessera 2 - Lato B

Obiettivo principale - Disporsi per sopravvivere:

Ottieni immediatamente 3 punti se hai almeno 1 armata in almeno 4 province in questa regione.

Regola regionale - Movimento senza restrizioni:

Non pagare addizionale **1** se si desidera spostare un'armata aggiuntiva con l'azione Muovi di 2 o di 3.






Tessera 3 - Lato A

Obiettivo principale - Tattica d'urto:

Guadagna subito 4 punti se hai almeno 3 armate in almeno 3 province in questa regione.

Regola regionale - Reclutamenti durevoli:

Non pagare alcun  aggiuntivo se si desidera reclutare un'armata aggiuntiva con l'azione Recluta armate.




Tessera 4 - Lato B

Obiettivo principale - Terra e persone:

Otteni immediatamente 4 punti se controlli almeno 2 province risorsa e la provincia Capitale in questa regione.

Regola regionale - Nessun costo di spedizione:


Non pagare ulteriori  se si desidera muovere armate con l'azione Muovi per nave.

Tessera 3 - Lato B

Obiettivo principale - Guardiano del castello:

Guadagna subito 4 punti se hai almeno 2 armate ciascuna in almeno 2 province e controlli un castello in questa regione.

Regola regionale - Reclutamenti durevoli:

Non pagare alcun  aggiuntivo se si desidera reclutare un'armata aggiuntiva con l'azione Recluta armate.



Sentiero della montagna

In questa variante, i giocatori saranno in grado di viaggiare attraverso le montagne per scoprire le loro meraviglie o i pericoli!

Durante la preparazione del gioco mescola i segnalini montagna a faccia in giù e mettiline uno su ciascuno degli spazi di montagna presenti sul tabellone. Ci saranno 7 segnalini sul tabellone, i segnalini rimanenti vengono riposti nella scatola.

Panoramica dei segnalini montagna:

Quando si usa un punto movimento per muovere un'Armata in una provincia adiacente sopra un segnalino di montagna a faccia in giù (che è collegato alla provincia su strada), i giocatori possono muovere l'armata nello Spazio di montagna, quindi rivelare il segnalino montagna. Ai fini di questa variante, quell'armata è chiamata armata di spedizione.

Quando i giocatori girano il segnalino di montagna a faccia in su, risolvono immediatamente il suo effetto e scartano il segnalino montagna. Successivamente, l'armata di spedizione continua a muoversi alla provincia adiacente se l'effetto è stato positivo o ritorna alla provincia da cui proviene, se l'effetto rivelato è un'imboscata.

Nota: ai giocatori è permesso inviare una sola armata di spedizione per azione di movimento.




Tessera 4 - Lato A

Obiettivo principale - Terra e spirito:

Otteni 4 punti immediatamente se controlli almeno 2 province risorsa e 1 provincia Santuario in questa regione.

Regola regionale - Nessun costo di spedizione:

Non pagare ulteriori  se si desidera muovere armate con l'azione Muovi per nave.

EFFETTI DEI SEGNALINI MONTAGNA:



Imboscata:

Le tue armate sono cadute preda di un'imboscata! Fai tornare la tua armata di spedizione alla provincia da dove hai iniziato il movimento.




Mercenari:

Una banda mercenaria si unisce alla tua causa. Aggiungi 1 armata dalla riserva alla provincia da dove arriva la tua armata di spedizione.




Maestro Bushido:

La tua armata incappa in un maestro di arti marziali che decide di offrirti tutta la sua conoscenza. Guadagna 1  dalla riserva.



Azienda agricola di montagna:

Hai trovato un amichevole villaggio agricolo. Offrono di darti cibo per rendere il tuo viaggio confortevole. Ottieni 1  dalla riserva.




Tribù indipendente:

Una tribù indipendente si unisce alla tua causa. Gioca una delle azioni neutrali disponibili nella regione.



Il viaggio è la destinazione:

La tua spedizione ha sopportato la durezza della montagna e torna con il morale alto. Puoi spendere 1  per distruggere un'armata avversaria ovunque nella regione.

uno su ciascuna delle province Santuario a caso. Ci saranno sette Santuari sul tabellone, riporre gli altri due nella scatola.

Punteggio dei santuari sacri:

Alla fine di un'Era, segna 1/3/5 punti se controlli 1/2/3 santuari sacri di un colore. Da conteggiare per tutti i set di colori.

■ “Randomizzazione” azioni neutrali:

È possibile utilizzare i segnalini delle azioni neutrali forniti per “randomizzare” le azioni neutrali sul tabellone.

Al momento della preparazione del gioco è sufficiente posizionare un segnalino su ogni spazio in corrispondenza delle regioni. Riponi i segnalini in eccesso nella scatola.

Note dall'editore BOARDGAMES INVASION



Small Samurai Empires è il secondo capitolo di una collana di giochi che vede in Small Star Empires il predecessore, gioco che sta avendo un enorme successo in Italia e il suo successore (terzo capitolo in arrivo a fine 2020) Small Railroad Empires.

Questa collana ha l'ambizione (vinta fino ad ora) di raccogliere giochi di grande qualità e struttura in poche regole e con timing ridotto.

Per maggiori informazioni scrivi a:
info@boardgamesinvasion.com

Consigliamo anche di visitare il negozio on line:
www.boardgamesinvasion.com

■ Santuari sacri



Questa variante aggiunge la meccanica della “set collection” nelle province Santuario del tabellone. Controlla più Santuari di un set alla fine di un'era e guadagna più punti!

Al momento della preparazione del gioco:
Mescolare i segnalini Santuario e piazzarne



Hai domande sulle regole o vuoi semplicemente parlare del gioco?

Saremmo felici se ti unissi
al gruppo Facebook qui:
www.facebook.com/groups/smallempires



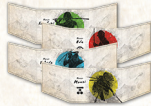
EINLEITUNG

Daimyo! Der Nebel des Krieges liegt vor uns. Er bringt Angst, Unsicherheit und Zerstörung... Die Armeen unserer Feinde marschieren in unsere Provinzen ein und es liegt an dir, ob wir als Sieger hervorgehen oder aus den Geschichtsbüchern gestrichen werden. Daimyo, bist du bereit, deine Samurai zum Ruhm zu führen?

Spielmaterial:



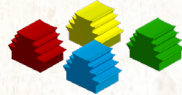
Spielbrett



4 Sichtschirme



64 Samurai-Armeen
(16 pro Spielerfarbe)



12 Festungen
(3 pro Spielerfarbe)



44 Befehlsmarker
(11 pro Spielerfarbe)



20 Schicksalskarten



30 Nahrungsmarker
+
30 Bushidomarker



12 Saatmarker
(6 Bushido
+ 6 Nahrung)



Wertungstableau



Einflussstableau



20 Holzwürfel
(4 Einflusswürfel + 1
Wertungswürfel pro Spielerfarbe)



4 Rundenmarker
(1 pro Spielerfarbe)



16 neutrale
Aktionsmarker
(Variante)



4 Auftragsplättchen
+ 16 Auftragsmarker
(Variante)



10 Bergmarker
(Variante)



9 Schreine
(Variante)

SPIELZIEL

Small Samurai Empires ist ein Aktion-Programmier-Strategie-Brettspiel für 2-4 Spieler.

In Small Samurai Empires sind die Spieler Daimyo-Anführer der großen Häuser. Ihr Ziel ist es, Japan zu erobern und der mächtigste Kaiser in der Geschichte Japans zu werden. Um dies zu erreichen, rekrutieren die Spieler Samurai-Armeen, bewegen sie durch Provinzen, ernten Ressourcen, greifen feindliche Armeen an und bauen Festungen. Dies tun sie, um Mehrheiten zu erlangen, bestimmte Aktionen zu verbessern, Provinzen zu übernehmen und ihre Position in einer Provinz zu stärken.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Punkte für jede Provinz, die sie nach jeder Epoche kontrollieren, abhängig von ihrem endgültigen Wert in der letzten Epoche. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, wird der Kaiser von Japan!

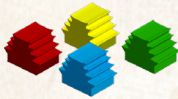
SPIELGRUNDLAGEN

Bevor wir uns mit den Spielregeln befassen, machen wir uns mit den Komponenten und den Grundlagen vertraut:



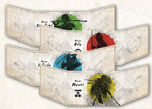
Samurai-Armeen

Jede Samurai-Figur repräsentiert eine **Samurai-Armee** (eine **Armee**) auf dem Spielbrett.



Festungen

Jede Festungs-Figur repräsentiert eine **Festung** auf dem Spielbrett.



Sichtschirm

Die Spieler verwenden die Sichtschirme, um ihre **Befehlsmarker** sowie Bushido- und Nahrungsmarker zu verbergen.



Befehlsmarker

Während des Spiels legen die Spieler ihre **Befehlsmarker** auf die angegebenen Plätze auf dem Spielbrett, um ihre Aktionen zu planen.



Nahrungs- und Bushido-Marker

Die Spieler verwenden diese Marker, um für Aktionen zu bezahlen und um die **Befehlsmarker** des Gegners abzudecken.



Schicksalskarten

Jede dieser Karten entspricht einer der vier Regionen auf dem Spielbrett. Die Spieler verwenden diese Karten, um die Werte der Provinzen für die Endspielwertung zu erhöhen (siehe Abschnitt Spielende, Seite 12).

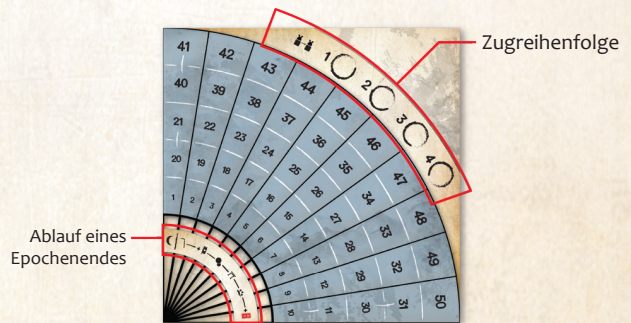
Einflussstableau

Das Einflussstableau verfügt über vier Einflussleisten, eine für jede Region. Die linke Spalte auf jeder Einflussleiste gibt an, wieviel Einfluss ein Spieler während des Spiels gewonnen hat, während die rechte Spalte den entsprechenden Multiplikator darstellt, der für die Einflusswertung am Spielende verwendet wird.


Einflussleiste	x1	x1	x1	x1	Multiplikator
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	4	3	4	3
4	4	5	4	5	4
5	4	6	4	5	4
6	5	6	5	6	5
7	5	6	5	6	5
8	5	6	5	6	5
9	6	6	6	6	6
10+	6	10+	6	10+	6

Wertungstableau

Die Spieler verwenden die Fächer-Wertungsleiste auf dem Wertungstableau, um ihre Punkte während des Spiels festzuhalten. Zusätzlich gibt es oben rechts eine Leiste, um die Zugreihenfolge zu bestimmen. Außerdem wird der Ablauf eines Epochenendes unten links angezeigt.

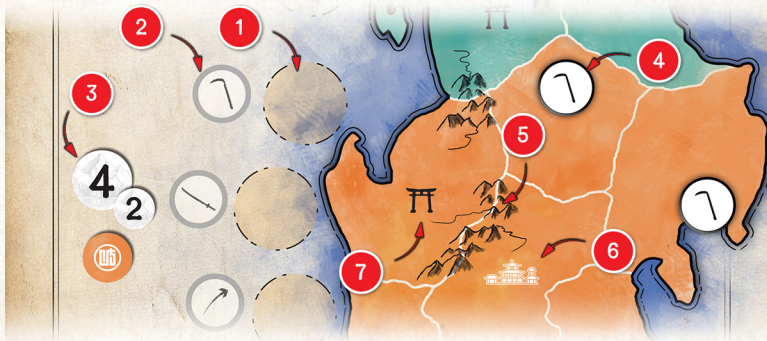


Spielbrett

Das Spielbrett zeigt eine Karte Japans und besteht aus vier Regionen mit einer jeweils unterschiedlichen Anzahl Provinzen. Während des Spiels führen die Spieler verschiedene Aktionen aus, um diese Provinzen zu kontrollieren. **Ein Spieler kontrolliert eine Provinz, wenn er die größte Stärke unter den Spielern in dieser Provinz hat.** In Zukunft verwenden wir das  Symbol, um auf den **Kontrollbegriff** zu verweisen.

Jede **Armee** erhöht die **Stärke** eines Spielers in einer Provinz um 1, während jede **Festung** die Stärke eines Spielers in einer Provinz um 2 erhöht. Wenn zwei oder mehr Spieler die höchste Stärke in einer Provinz haben, kontrolliert niemand diese Provinz.

Zusätzliche Erklärung der Spielbrett-Elemente:




1. Befehlsslots: Die Spieler verwenden diese Slots, um ihre **Befehlsmarker** während des Spiels verdeckt zu platzieren. Jede Region hat ihre entsprechenden Befehlsslots.


2. Neutrale Aktionen: Wenn ein Spieler einen **Befehlsmarker** platziert, kann er sofort die **neutrale Aktion** neben dem Slot dieses **Befehlsmarkers** ausführen. Mehr dazu im Abschnitt **Spielablauf** (Seite 6).

3. Region-Bonuspunkte: Diese Punkte werden an die Spieler vergeben, die die meisten und zweitmeisten Provinzen in einer Region kontrollieren und werden am Ende jeder Epoche erzielt. Mehr dazu im Abschnitt **Epochenende** (Seite 11).



4. Ressourcenslots: Gibt an, dass dies eine Ressourcenprovinz ist und eine der beiden möglichen Ressourcen hier beim Spielaufbau platziert wird.

5. Gebirge: Wird nur mit Varianten verwendet.

6. Hauptstadt  : Zeigt an, dass dies die **Hauptstadtprovinz** der Region ist.

7. Schrein  : Zeigt an, dass es sich um eine **Schreinprovinz** handelt. Wird nur mit Varianten verwendet.

SPIELAUFBAU

1. Platziere das Spielbrett in der Tischmitte.
2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das entsprechende Spielmaterial: Sichtschirm, 16 **Armeen**, 3 **Festungen**, alle **Befehlsmarker** seiner Farbe, 2  und 2  Marker. Dann legt jeder Spieler seine Marker hinter seinen Sichtschirm und seine **Armeen** vor seinen Sichtschirm.
3. Bereite die **Schicksalskarten**  vor und teile sie aus. Mische und gib jedem Spieler 3 Karten. Platziere den Schicksalskartenstapel verdeckt neben dem Spielbrett.
4. Nimm die 6 Saatmarker (6 Bushido und 6 Nahrung). Platziere sie zufällig auf jedem Feld der Karte mit dem  (Ressourcenslot) Symbol. Platziere die anderen Ressourcenmarker neben dem Spielbrett, um einen Vorrat zu bilden.
5. Jeder Spieler platziert 2 **Armeen** aus seinem Vorrat in jeder **Hauptstadtprovinz** und beginnt somit mit 8 Armeen auf dem Spielbrett.
6. Platziere einen Einflusswürfel in jeder Spielerfarbe auf den vier Regionsbildern über den Einflussleisten.
7. Platziere den Wertungswürfel jedes Spielers auf dem Feld o (Null) auf der Wertungsleiste.
8. Bestimmt einen Startspieler nach dem Zufallsprinzip und platziert dessen Rundenmarker auf dem ersten Platz der Zugreihenfolgeleiste. Platziert im Uhrzeigersinn alle Rundenmarker der Spieler auf den nächsten Plätzen. Für die erste Epoche werden die Runden in dieser Reihenfolge fortgesetzt, während für die zweite und dritte Epoche die Reihenfolge der Runden unterschiedlich bestimmt wird (siehe Abschnitt **Epochenende**, Seite 11).

Jetzt könnt ihr beginnen!



■ Aufdeckphase:

Ausgehend vom **südlichsten (untersten) Befehlsmarker** auf dem Spielbrett decken die Spieler jeden ihrer Befehlsmarker von unten nach oben auf. Dabei lösen sie ihre Aktionen nacheinander aus. Gebe in der ersten Runde jeder Epoche die Befehlsmarker nach dem Aufdecken **nicht in den Vorrat zurück**.

Beispiel:



Der blaue Spieler beginnt die Aufdeckphase.

Er deckt seinen ersten Befehlsmarker auf und führt die Aktion auf dem Befehlsmarker aus: „Armeen rekrutieren“.

Er beschließt, eine Armee zu rekrutieren und sie in der Hauptstadtprovinz zu platzieren.



Als nächstes ist der gelbe Spieler mit seinem Befehlsmarker an der Reihe.

Er deckt den Befehlsmarker auf und führt die Aktion auf dem Befehlsmarker aus: „Angriff“.

Er beschließt, die Armee des blauen Spielers in der markierten Provinz zu bekämpfen, um seine Kontrolle über die Provinz zu sichern.

Die Spieler decken die Befehlsmarker auf, bis sie den **nördlichsten (obersten) Befehlsmarker** abgehandelt haben. Es folgt die 2. Runde der Epoche.

Wichtige Hinweise:

I: In einem 2-Personen-Spiel bleiben einige Slots nach der Planungsphase leer. Dies ist normal und geschieht, da jeder Spieler während der Planungsphase der 1. Runde 4 Befehlsmarker spielen kann. Überspringe diese Slots während der Aufdeckphase.

II: Jede **Befehlsmarker**-Aktion muss in der Region ausgeführt werden, in der der **Befehlsmarker** platziert wurde. **Beispiel:** Wenn ein „Angriff“-**Befehlsmarker** auf einen der Slots in der orange-farbenen Region gelegt wurde, kann nur eine (oder zwei) gegnerische Armee in dieser Region Bekämpft werden.

III: Die **neutralen Aktionen** werden während der Aufdeckphase nicht erneut ausgelöst (nur in der Planungsphase).


AKTIONSÜBERSICHT


Jeder Spieler verfügt über identische **Befehlsmarker**. Somit stehen jedem Spieler während des gesamten Spiels die gleichen Aktionen zur Verfügung.

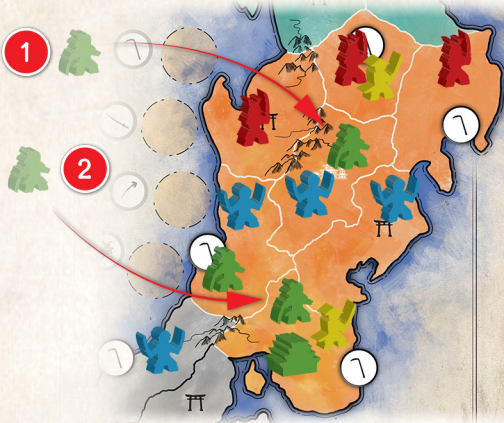


Armeen rekrutieren:

Füge in der **Hauptstadtprovinz** dieser Region oder in der Provinz dieser Region, in der du eine **Festung** hast, eine **Armee** aus deinem Vorrat hinzu.

Dann kannst du 1  ausgeben, um eine zusätzliche **Armee** in der **Hauptstadtprovinz** dieser Region oder in der Provinz dieser Region, in der du eine **Festung** hast, zu platzieren.

Example: Der grüne Spieler deckt seinen **Befehlsmarker** mit der Aktion „Armeen rekrutieren“ in der orangefarbenen Region auf. Er platziert seine erste **Armee** in der **Hauptstadtprovinz** (1). Dann gibt der grüne Spieler 1  aus, um eine weitere **Armee** in der Provinz zu platzieren, in der er eine **Festung** hat (2).



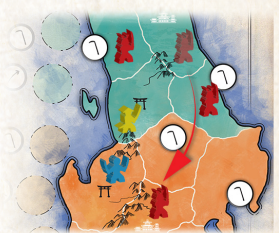
Beispiel A: Der rote Spieler hat 3 Bewegungspunkte. Er entscheidet sich dafür, 3 separate **Armeen** zu bewegen. 2 **Armeen** zieht er in eine Provinz und die dritte Armee in eine andere.



Beispiel B: Der rote Spieler wählt 2 separate **Armeen**. Eine **Armee** zieht zwei Provinzen weiter, während die andere in eine benachbarte Provinz zieht.



Beispiel C: Der rote Spieler zieht eine **Armee** drei Provinzen weiter und beendet seine Bewegung in einer anderen **Region**. Eine Armee kann ihre ursprüngliche Region verlassen und sich in der neuen Region weiterbewegen, wenn noch Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.



3 Bewegungspunkte:

Erhalte 3 Bewegungspunkte und verteile diese nach Belieben unter deinen **Armeen** in dieser Region. Wenn eine einzelne **Armee** mehrere Bewegungspunkte erhält, kann sie sich über mehrere Provinzen bewegen.

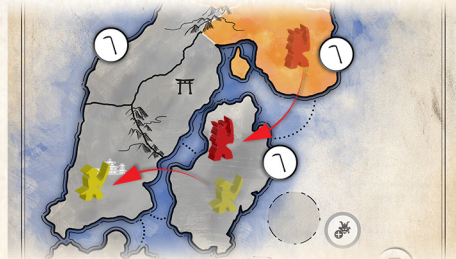
Regionsübergreifende Bewegung:

Spieler können ihre **Armeen** über die Grenzen hinweg bewegen. **Beachte:** Sobald eine **Armee** ihre Bewegung in einer anderen Region beendet, kann sie nur noch durch Aktionen beeinflusst werden, die von **Befehlsmarkern** in der neuen Region ausgehen.




Auf dem Seeweg verbundene Provinzen:

Provinzen, die durch Punkte über das Meer verbunden sind, werden bei der Bewegung als benachbart betrachtet.





2 oder 3 Bewegung:


Erhalte 2 Bewegungspunkte, um Armeen in dieser Region zu bewegen. Dann kannst du 1  ausgeben, um 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zu erhalten. Dabei gelten die gleichen Bewegungsregeln wie für die vorherige Bewegungsaktion.



2 Bewegung / Segeln:

Diese Aktion erlaubt 2 Möglichkeiten:


A) **2 Bewegung:** Erhalte 2 Bewegungspunkte, um **Armeen** in dieser Region zu bewegen, genau wie bei den vorherigen Bewegungsaktionen oder;

B) **Segeln:** Gebe 1  aus und bewege bis zu 2 **Armeen** von einer einzelnen Küstenprovinz in eine andere beliebige einzelne Küstenprovinz.

Eine Küstenprovinz ist eine Provinz, die an das Meer grenzt.



Beispiel: Der blaue Spieler hat beschlossen, die Aktion „Segeln“ zu verwenden. Er bewegt seine 2 **Armeen** von einer Küstenprovinz der türkisenen Region in eine Küstenprovinz der orangefarbenen Region.





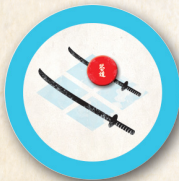
Beispiel: Der gelbe Spieler führt die Aktion **Angriff** aus. Er bekämpft die Armee des blauen Spielers. Dann beschließt der gelbe Spieler, 1  auszugeben, um die Armee des grünen Spielers zu bekämpfen. Die blaue und die gelbe Armee werden entfernt. Der gelbe Spieler sichert damit die Kontrolle über die Provinz.




Ernten:

Erhalte  und/oder  aus dem Vorrat für jede Ressourcenprovinz in dieser Region, in der du mindestens eine **Armee** hast. Eine Ressourcenprovinz ist eine Provinz, in der ein Ressourcenmarker liegt.

Beispiel: Der grüne Spieler hat seinen Befehlsmarker mit der Aktion „Ernten“ in der orangefarbenen Region aufgedeckt. Da er nur Armeen in den Ressourcenprovinzen im Norden der Region hat (1), erhält er durch diese Aktion nur 1  und 1  aus dem Vorrat. Er wird keine Ressourcen aus der Ressourcenprovinzen im südlichen Teil der Region erhalten, da er dort keine Armeen hat (2).



Angriff:

Bekämpfe eine gegnerische **Armee** in einer Provinz in dieser Region, in der du mindestens 1 **Armee** hast. Dann kannst du 1  ausgeben, um eine weitere gegnerische Armee in derselben Provinz zu bekämpfen. Die bekämpften **Armeen** müssen nicht demselben Spieler gehören. Bekämpfte Armee gelten als besiegt und kommen zurück in den Vorrat des Spielers.

Bekämpfte Armee gelten als besiegt und kommen zurück in den Vorrat des Spielers.



Festung errichten:

Wenn du in dieser Region keine **Festung** hast, nehme 2 deiner **Armeen** aus einer einzelnen Provinz in dieser Region in deinen Vorrat zurück, um eine **Festung** in dieser Provinz zu errichten.

Wenn du jedoch in dieser Region bereits eine **Festung** unter deiner Kontrolle hast, kannst du der Provinz, in der sich deine **Festung** befindet, eine **Armee** aus deinem Vorrat hinzufügen.

Wichtige Regeln für die Festung:

I: Eine **Festung** erhöht die Stärke eines Spielers in einer Provinz um 2.

Example: Der rote Spieler kontrolliert die Provinz, da er eine **Festung** und eine **Armee** hat (insgesamt 3 Stärke), während der blaue Spieler zwei **Armeen** hat (insgesamt 2 Stärke).



II: Spieler können die Kontrolle über eine **Festung** nicht verlieren.

III: Im Schritt "Einflusswertung" während des Epochenendes gibt jede Festung +1 Einfluss auf der Einflussleiste, die der Farbe der Region entspricht, in der die Festung errichtet wurde.

Neutrale Aktionen



Bewegung 1:

Erhalte 1 Bewegungspunkt, um eine **Armee** in dieser Region zu bewegen.



Angriff:

Bekämpfe eine gegnerische **Armee** in einer Provinz in der Region, in der du mindestens 1 **Armee** hast.





Armeen rekrutieren:

Füge in der **Hauptstadtprovinz** in dieser Region oder in der Provinz in dieser Region, in der du eine **Festung** hast, eine **Armee** aus deinem Vorrat hinzu.



Ernten:

Erhalte  und/oder  aus dem Vorrat für jede Ressourcenprovinz in dieser Region, in der du mindestens eine **Armee** hast.

2. runde einer epoche

Diese Runde besteht ebenfalls aus der Planungs- und Aufdeckphase mit folgenden Unterschieden:




Planungsphase:

- Spielt keine Schicksalskarte aus.

- Die Spieler platzieren einen **Befehlsmarker** weniger als in der vorherigen Runde. **Beispiel:** In einem 3-Personen-Spiel platzieren die Spieler in der Planungsphase der 1. Runde verdeckt 4 **Befehlsmarker** und in der Planungsphase der 2. Runde 3 **Befehlsmarker**.

Befehlsmarker platzieren und Gegner abdecken

Wenn der Spieler während der Planungsphase der 2. Runde seine **Befehlsmarker** platziert, kann er entweder seine Befehlsmarker:

- a) auf einem leeren Slot platzieren (normalerweise in einem 2-Personen-Spiel);
- b) zusätzlich zu seinen bereits in der 1. Runde platzierten Befehlsmarker legen oder;
- c) ihn auf dem offenen Befehlsmarker eines Gegners platzieren, der in der vorherigen Runde platziert wurde. Dafür zahlt er 1 , wenn er zum ersten Mal einen gegnerischen Befehlsmarker in dieser Runde abdeckt, 2  beim zweiten Mal, oder 3 , wenn es sein dritter abgedeckter Befehlsmarker ist.

Weitere Regeln zum Abdecken von gegnerischen Befehlsmarkern:

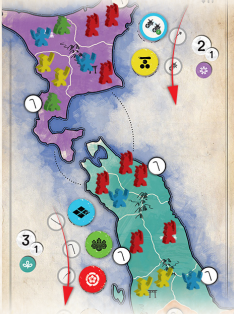
I: Jeder Spieler kann jeden seiner Gegner während einer Epoche nur einmal abdecken. In einem 2-Personen-Spiel kann jeder Spieler nur einen **Befehlsmarker** des gegnerischen Spielers abdecken, in einem 3-Personen-Spiel kann jeder Spieler 2 gegnerische **Befehlsmarker** (einen von jedem Gegner) abdecken und in einem 4-Personen-Spiel kann jeder Spieler 3 **Befehlsmarker** abdecken (einen von jedem Gegner).

II: Du kannst einen **Befehlsmarker** nicht auf einen anderen Befehlsmarker legen, der in dieser Runde platziert wurde (ein verdeckter Befehlsmarker).

III: Die Spieler können die entsprechenden **neutralen Aktionen** weiterhin ausführen, wenn sie ihre **Befehlsmarker** platzieren, jedoch erst, nachdem sie die Bushido-Kosten für die Abdeckung eines Befehlsmarkers bezahlt haben.

■ Aufdeckphase:

Statt mit dem **südlichsten Befehlsmarker** auf dem Spielbrett zu beginnen und alle Slots abzuhandeln, decken die Spieler nun ihre **Befehlsmarker** nacheinander, **beginnend mit dem nördlichsten Befehlsmarker und abwärts nach unten auf**.



Die Aktionen auf den Befehlsmarkern, die in der ersten Runde der Epoche platziert und nicht durch **Befehlsmarkern** der zweiten Runde abgedeckt wurden, werden in dieser Phase ebenfalls ausgeführt. Dadurch können einige Aktionen während einer Epoche zweimal ausgeführt werden.

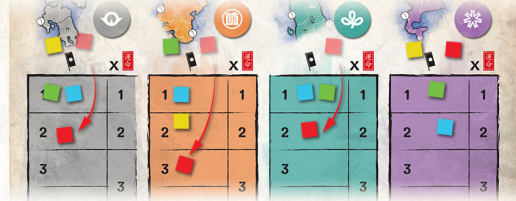
EPOCHENENDE

Nachdem alle Spieler in der 2. Runde einer Epoche alle Aktionen ausgeführt haben, endet die Epoche. Die Spieler fahren mit den folgenden Schritten fort:

- 1. Volle Ernte** - Die Spieler **erhalten** für jede von ihnen kontrollierte Ressourcenprovinz **eine Ressource** aus dem Vorrat.
- 2. Befehlsmarker einsammeln** - Die Spieler **nehmen ihre Befehlsmarker** vom Spielbrett **zurück** und legen sie hinter ihre Sichtschirme.
- 3. Einfluss erhalten** - Für jede Provinz und jede **Festung**, die von den Spielern in jeder Region kontrolliert wird, werden so viele Schritte auf der entsprechenden Einflussleiste auf dem Einflussstableau ausgeführt.

Beispiel: Am Ende der ersten Epoche kontrolliert der rote Spieler insgesamt 2 Provinzen in der grauen Region, 3 Provinzen in der orangefarbenen Region, 1 Provinz und 1 Festung in der türkisen Region und keine Provinzen in der violetten Region. Der rote Spieler bewegt seinen Marker 2 Schritte vorwärts auf der Leiste der grauen

Region, 3 Schritte vorwärts auf der Leiste der orangefarbenen Region, 2 Schritte voraus auf der Leiste der türkisen Region (einen für die Kontrolle einer Provinz und einen für die Festung in dieser Region). Da er keine Provinz in der violetten Region kontrolliert und dort ebenfalls keine Festung besitzt, wird sein Marker in der violetten Spalte nicht verschoben.



Erinnerung: Eine **Festung** gibt dem Spieler, der sie gebaut hat, +1 Einfluss auf der Einflussleiste, unabhängig davon, wer die Provinz kontrolliert, in der sie sich befindet.

4. Regions-Bonuspunkte erhalten - Für jede Region erhalten Spieler, die die meisten und zweitmeisten Provinzen in dieser Region kontrollieren, die entsprechende Anzahl an Regions-Bonuspunkten (der größere Wert für den Spieler mit den meisten Provinzen und der kleinere Wert für den Spieler mit den zweitmeisten Provinzen).

Bei Gleichstand für die Kontrolle der meisten Provinzen in einer Region erhalten alle beteiligten Spieler den zweiten (niedrigeren) Wert dieser Region. Die anderen Spieler mit den zweitmeisten Provinzen gehen leer aus.

Wenn es keinen Gleichstand für die Kontrolle der meisten Provinzen gibt, es jedoch für die Kontrolle der zweitmeisten Provinzen in einer Region einen Gleichstand gibt, erhält jeder beteiligte Spieler den niedrigeren Wert.

5. Schreinpunkte erhalten - Die Spieler erhalten 1 Punkt für jede **TT**-Provinz, die sie kontrollieren.

6. Neue Schicksalskarten ziehen - Jeder Spieler zieht eine neue **Schicksalskarte** vom dem Schicksals-kartenstapel.

7. Die Rundenmarker werden neu angeordnet. Der Spieler mit der geringsten Punktzahl wird in der nächsten Epoche der Startspieler. Der Spieler mit der nächstniedrigeren Punktzahl wird Zweiter und so weiter.

SPIELEND

Am Ende der dritten Epoche werden wie gewohnt die Schritte des Epochenendes abgehandelt. Nun folgt die abschließende Einflusswertung und eine Wertung für übrige Ressourcen.

Insgesamt erhält der grüne Spieler 28 ($3 + 15 + 8 + 2 = 28$) Punkte in der Einflusswertung.

Einflusswertung:

Für jede Region prüfen die Spieler, wo sich der jeweilige Einflussmarker auf der **Einflussleiste** (linke Spalte) befindet. Die Spieler verschieben ihre Einflusswürfel in das entsprechende Multiplikator Feld in der rechten Spalte. Der Wert, auf dem der Einflusswürfel nun liegt, wird mit der Anzahl aller ausgespielten und zur Region passenden Schicksalskarten multipliziert und ergibt somit die endgültigen **Einflusspunkte** für die jeweilige Region.

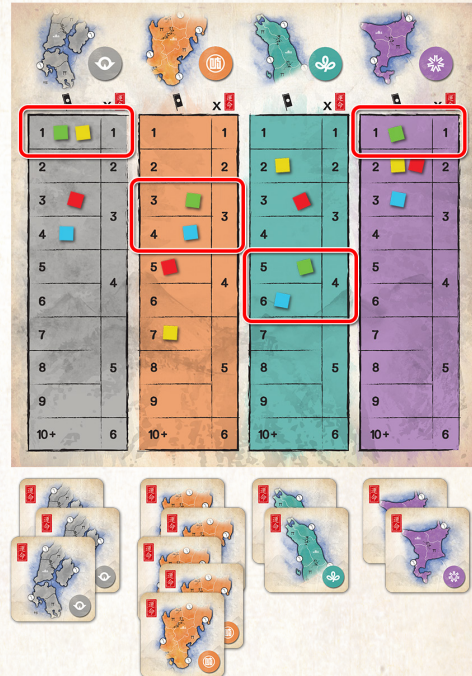
Beispiel: Schauen wir uns den grünen Spieler rechts auf dieser Seite an.

Für die graue Region befindet sich sein Einflussmarker auf dem ersten Feld der Einflussleiste. Er hat nur eine Provinz während der Wertung am Ende der Ära kontrolliert. In der rechten Spalte davon ist der Wert 1 abgebildet. Der grüne Spieler multipliziert diesen Wert mit der Anzahl der Schicksalskarten, die dieser Region entsprechen (also 3) und erhält insgesamt für diese Region 3 Punkte ($1 \times 3 = 3$).

Für die orangefarbene Region erhält er insgesamt 15 Punkte. Er hat den Wert von 3 erreicht (nachdem er während des Spiels 3 orangefarbene Provinzen kontrollierte) und hat 5 orangefarbene Schicksalskarten gespielt ($3 \times 5 = 15$).

Für die türkise Region erhält er 8 Punkte. Er hat einen Wert von 4 erreicht und es wurden 2 türkise Schicksalskarten gespielt ($4 \times 2 = 8$).

Schließlich erhält er für die violette Region insgesamt 2 Punkte, da er einen endgültigen Einfluss von 1 hat und 2 violette Schicksalskarten gespielt wurden ($1 \times 2 = 2$).



Übrige Ressourcen:

Jeweils drei nicht ausgegebene Ressourcen (jeglicher Art) sind am Ende 1 Punkt wert.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel und wird der ewige Kaiser Japans!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den **wenigsten Armeen** auf dem Spielbrett. Sollte weiterhin ein Gleichstand bestehen, gewinnt der Spieler mit den **meisten Ressourcen** in seinem Vorrat. Sollte jetzt immer noch ein Gleichstand bestehen, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

VARIANTEN

Dank unserer wunderbaren Unterstützer konnten wir zusätzliche Varianten realisieren. Diese erweitern das Grundspiel und fügen neue Materialien und Regeln hinzu. Ihr könnt frei entscheiden, mit welchen Varianten ihr spielen möchtet und könnt sie beliebig miteinander kombinieren. Hier findest du eine Erläuterung der mit den Varianten verbundenen Regeln:

Auftragsplättchen

Beim Spielaufbau: Mische die Auftragsplättchen, ziehe zufällig eine für jede Region und platziere sie unter den Region-Bonuspunkten auf dem Spielbrett.

Überblick eines Auftragsplättchen:



Auftrag:

Der Auftrag ist ein benutzerdefiniertes Ziel, das nur der Region entspricht, in der das Plättchen platziert wird. Wenn ein Spieler die Bedingung des Auftrags erfüllt, platziert er einen Auftragsmarker seiner Farbe auf dem oberen Teil des Auftragsplättchen und erhält sofort die zusätzlichen Punkte. Alle Aufträge können während eines Spiels von mehr als einem Spieler erfüllt werden.

Regionaler Vorteil:

Die regionalen Vorteile senken die zusätzlichen Kosten für bestimmte Aktionen in dieser Region.



Plättchen Übersicht: Plättchen 1 - Seite A

Auftrag - Strategische Kontrolle:

Erhalte sofort 3 Punkte, wenn du mindestens 2 Provinzen mit jeweils mindestens 2 **Armeen** kontrollierst.

Regionaler Vorteil - Unehrlliche Kämpfe:

Zahle keinen zusätzlichen **1**, wenn du eine zusätzliche **Armee** mit der Aktion "Angriff" bekämpfen möchtest.



Plättchen 1 - Seite B

Auftrag - Stabilitätsfaktor:

Erhalte sofort 5 Punkte, wenn du mindestens 4 Provinzen in dieser Region **kontrollierst**.

Regionaler Vorteil - Unehrlliche Kämpfe:

Zahle keinen zusätzlichen **1**, wenn du eine zusätzliche Armee mit der Aktion "Angriff" bekämpfen möchtest.

Plättchen 2 - Seite A

Auftrag - Stärke in Zahlen:

Erhalte sofort 4 Punkte, wenn du mindestens 7 **Armeen** in dieser Region hast.

Regionaler Vorteil - Uneingeschränkte Bewegung:

Zahle keinen zusätzlichen **2**, wenn du eine zusätzliche Armee mit der Aktion "2 oder 3 Bewegung" bewegen möchtest.



Plättchen 2 - Seite B

Auftrag - Verbreiten, um zu überleben:

Erhalte sofort 3 Punkte, wenn du mindestens 1 **Armee** in mindestens 4 verschiedenen Provinzen in dieser Region hast.

Regionaler Vorteil - Uneingeschränkte Bewegung:

Zahle keinen zusätzlichen **2**, wenn du eine zusätzliche Armee mit der Aktion "2 oder 3 Bewegung" bewegen möchtest.






Plättchen 3 – Seite A

Auftrag - Schock-Taktik:

Erhalte sofort 4 Punkte, wenn du mindestens 3 Armeen in jeweils mindestens 3 verschiedenen Provinzen in dieser Region hast.

Regionaler Vorteil - Dauerhafte Rekruten:

Zahle keinen zusätzlichen , wenn du mit der Aktion "Armeen rekrutieren" eine zusätzliche Armee rekrutieren möchtest.




Plättchen 4 – Seite B

Auftrag - Land und Leute:

Erhalte sofort 4 Punkte, wenn du mindestens 2 Ressourcenprovinzen und die **Hauptstadtprovinz** in dieser Region kontrollierst.

Regionaler Vorteil - Keine Versandkosten:


Zahle keinen zusätzlichen , wenn du **Armeen** mit der Aktion "Segeln" bewegen möchtest.

Plättchen 3 – Seite B

Auftrag - Wächter der Festung:

Erhalte sofort 4 Punkte, wenn du mindestens 2 **Armeen** in jeweils mindestens 2 verschiedenen Provinzen hast und eine **Festung in dieser Region kontrollierst**.

Regionaler Vorteil - Dauerhafte Rekruten:

Zahle keinen zusätzlichen , wenn du mit der Aktion "Armeen rekrutieren" eine zusätzliche Armee rekrutieren möchtest.



Weg des Berges

In dieser Variante können die Spieler durch die Berge reisen, um ihre Wunder oder Gefahren zu entdecken!

Beim Spielaufbau: Mische die Bergmarker und platziere jeweils einen Bergmarker verdeckt auf jedem Gebirge auf dem Spielbrett, sodass sieben Bergmarker auf dem Spielbrett liegen – die restlichen kommen zurück in die Schachtel.

Übersicht der Bergmarker:

Wenn du einen Bewegungspunkt verwendest, um eine Armee über einen verdeckten Bergmarker (der über eine Straße mit der Provinz verbunden ist) in eine benachbarte Provinz zu bewegen, kannst du die **Armee** stattdessen zuerst in das Gebirge bewegen und dann den Bergmarker aufdecken. Für diese Variante wird diese **Armee Expeditionsarmee** genannt.

Wenn du den Bergmarker aufdeckst, führst du seinen Effekt sofort aus und wirfst den Bergmarker ab. Bei einem positiven Effekt zieht die Expeditionsarmee ungehindert weiter in die benachbarte Provinz. Bei einem negativen Effekt kehrt die Armee in die Provinz zurück, aus der sie stammt.

Notiz: Spieler dürfen nur eine **Expeditionsarmee** pro Bewegungsaktion entsenden.




Plättchen 4 – Seite A

Auftrag - Land und Geist:

Erhalte sofort 4 Punkte, wenn du mindestens 2 Ressourcenprovinzen und 1 Schreinprovinz in dieser Region **kontrollierst**.

Regionaler Vorteil - Keine Versandkosten:

Zahle keinen zusätzlichen , wenn du **Armeen** mit der Aktion "Segeln" bewegen möchtest.

Bergmarker Effekte:



Hinterhalt:

Deine Truppen sind einem Hinterhalt zum Opfer gefallen! Bewege deine **Expeditions-armee** in die Provinz zurück, von der sie ihre Bewegung aufgenommen hat.




Söldner:

Eine Söldnerband schließt sich deiner Sache an. Platziere in der Provinz, aus der deine Expeditionsarmee stammt, 1 **Armee** aus dem Vorrat.




Bushido-Meister:

Deine Armee ist auf einen Bushido-Meister gestoßen und er hat beschlossen, dir sein gesamtes Wissen zu vermitteln. Erhalte 1  aus dem Vorrat.



Hochlandfarmen:

Du hast ein freundliches Bauerndorf gefunden. Sie bieten an, dir Essen zu geben, um deine Reise zu erleichtern. Erhalte 1  aus dem Vorrat.




Unabhängiger Stamm:

Ein unabhängiger Stamm schließt sich deiner Sache an. Führe eine der in der Region verfügbaren neutralen Aktionen aus.



Die Reise ist das Ziel:

Deine Expedition hat die Härte des Berges überstanden und ist mit hoher Moral zurückgekehrt. Du kannst 1  ausgeben, um eine gegnerische Armee irgendwo in der Region zu bekämpfen.

Beim Spielaufbau: Mische die Schreine und lege zufällig einen auf jede der Schreinprovinzen, sodass sieben Schreine auf dem Spielbrett liegen. Diese bleiben während des Spiels auf dem Spielbrett liegen. Die restlichen zwei Schreine kommen zurück in die Spielschachtel.

Wertung der heiligen Schreine:

Erziele am Ende einer Epoche 1/3/5 Punkte, wenn du 1/2/3 heilige Schreine einer Farbe kontrollierst. Tu dies für alle Farbsätze.

■ Zufällige neutrale Aktionen:

Du kannst die **neutralen Aktionsmarker** verwenden, um die **neutralen Aktionen** auf dem Spielbrett zufällig zu ersetzen.

Beim Spielaufbau: Platziere einfach einen neutralen Aktionsmarker auf jedem aufgedruckten neutralen Aktionslot. Die restlichen neutralen Aktionsmarker kommen zurück in die Spielschachtel. Die neutralen Aktionsmarker bleiben während des Spiels auf dem Spielbrett liegen.

Many thanks to:

Kai Starck (Translation)

Thomas Nielsen & Britta Lund (Translation Help)

■ Heilige Schreine



Diese Variante fügt den Schreinprovinzen auf dem Spielbrett eine Sammel-Mechanik hinzu. Je mehr Schreine du einer Farbe am Ende einer Epoche kontrollierst, desto mehr Punkte kannst du erzielen!



Hast du Fragen zu den Regeln oder möchtest du dich einfach nur über das Spiel austauschen?

Dann kannst du dich gerne hier unserer Facebook-Gruppe anschließen:
www.facebook.com/groups/smallempires



Recruit Armies:

Add one **Army** from your supply in the **Capital City** province in this region or in the province in this region where you have a **Castle**.

Then, you may spend 1 to place another **Army** in the **Capital City** province in this region or in the province in this region where you have a **Castle**.



Move 3:

Gain 3 movement points, then distribute them as you choose among your **Armies** in this region. If a single **Army** is given multiple movement points, it can move across multiple provinces.



Move 2 or 3:

Gain 2 movement points to move **Armies** in this region. Then, you may spend 1 to gain 1 additional movement point. The same movement rules apply as for the previous move action.



Move 2/Move by Ship:

With this action, you may either:

A) Move 2: Gain 2 movement points to move **Armies** in this region, same as you would with the previous move actions or;

B) Move by Ship: Spend 1 and move up to 2 **Armies** from one single coastal province to another single coastal province anywhere on the board.



Attack:

Destroy one opponent **Army** in a province in this region where you have at least 1 **Army**. Then, you may spend 1 to destroy another opponent army in the **same province**. The destroyed **Armies** do not have to belong to one player. Return the destroyed **Armies** to their players' supply.



Harvest:

Gain and/or from the supply for each resource province in this region where you have at least one **Army**. A resource province is a province that contains a resource token.



Build Castle:

If you don't have a **Castle** in this region, return 2 of your **Armies** from a single province in this region to your supply to place a **Castle** in that province.



However, if you already have a **Castle** under your control in this region, you may add one **Army** from your supply to the province where your **Castle** is located.



Recluta armate:

Aggiungi un'armata dalla tua riserva nella provincia capitale di questa regione, oppure direttamente in una provincia della stessa regione se li possiedi un castello.

Quindi, puoi spendere 1 per piazzare un'altra armata nella provincia capitale di questa regione o in una provincia della stessa regione se li possiedi un castello.

Muovi di 3:

Ottieni 3 punti movimento che puoi distribuire come desideri tra le armate di questa regione. Se ad una singola armata è dato un movimento multiplo, questa può muovere tra più province.

Muovi di 2 o 3:

Ottieni 2 punti movimento per muovere le armate di questa regione. Quindi, puoi spendere 1 per ottenere 1 punto di movimento aggiuntivo. Si applicano le stesse regole di movimento viste per l'azione di movimento precedente.

Muovi di 2 / Muovi per nave:

Con questa azione, puoi:

A) Muovi di 2: Guadagna 2 punti movimento per muovere le armate presenti nella regione.

B) Muovi per nave: Spendi 1 e muovi fino a 2 armate da una singola provincia costiera a un'altra singola provincia costiera ovunque sul tabellone.

Attacco:

Distruggi un'armata avversaria in una provincia di questa regione dove hai almeno 1 armata. Quindi, se vuoi puoi spendere 1 per distruggere un'altra armata avversaria nella stessa provincia. Le armate distrutte non appartengono a nessun giocatore, ma ritornano nelle riserve dei giocatori.

Raccogliere:

Raccogli e/o dalla riserva per ogni provincia risorsa di questa regione dove hai almeno un'armata. Per provincia risorsa si intende la provincia dove è piazzato un segnalino risorsa.

Costruisci un castello:

Se non hai un castello in questa regione, restituisci 2 delle tue armate da una singola provincia di questa regione alla tua riserva per piazzare un castello in quella stessa provincia.

Tuttavia, se hai già un castello sotto il tuo controllo in questa regione, puoi aggiungere un'armata dalla riserva alla provincia con il tuo castello.



Armeen rekrutieren:

Füge in der **Hauptstadtprovinz** dieser Region oder in der Provinz dieser Region, in der du eine **Festung** hast, eine **Armee** aus deinem Vorrat hinzu.

Dann kannst du 1 ausgeben, um eine zusätzliche **Armee** in der **Hauptstadtprovinz** dieser Region oder in der Provinz dieser Region, in der du eine **Festung** hast, zu platzieren.

3 Bewegung:

Erhalte 3 Bewegungspunkte und verteile diese nach Belieben unter deinen **Armeen** in dieser Region. Wenn eine einzelne **Armee** mehrere Bewegungspunkte erhält, kann sie sich über mehrere Provinzen bewegen.

2 oder 3 Bewegung:

Erhalte 2 Bewegungspunkte, um Armeen in dieser Region zu bewegen. Dann kannst du 1 ausgeben, um 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zu erhalten. Dabei gelten die gleichen Bewegungsregeln wie für die vorherige Bewegungsaktion.

2 Bewegung / Segeln:

Diese Aktion erlaubt 2 Möglichkeiten:

A) 2 Bewegung: Erhalte 2 Bewegungspunkte, um **Armeen** in dieser Region zu bewegen, genau wie bei den vorherigen Bewegungsaktionen oder;

B) Segeln: Gebe 1 aus und bewege bis zu 2 **Armeen** von einer einzelnen Küstenprovinz in eine andere beliebige einzelne Küstenprovinz.

Angriff:

Bekämpfe eine gegnerische **Armee** in einer Provinz in dieser Region, in der du mindestens 1 **Armee** hast. Dann kannst du 1 ausgeben, um eine weitere gegnerische Armee in **dieselben Provinz** zu bekämpfen. Die bekämpften **Armeen** müssen nicht denselben Spieler gehören. Bekämpfte Armee gelten als besiegt und kommen zurück in den Vorrat des Spielers.

Ernten:

Erhalte und/oder aus dem Vorrat für jede Ressourcenprovinz in dieser Region, in der du mindestens eine **Armee** hast. Eine Ressourcenprovinz ist eine Provinz, in der ein Ressourcenmarker liegt.

Festung errichten:

Wenn du in dieser Region keine **Festung** hast, nehme 2 deiner **Armeen** aus einer einzelnen Provinz in dieser Region in deinen Vorrat zurück, um eine **Festung** in dieser Provinz zu errichten.

Wenn du jedoch in dieser Region bereits eine **Festung** unter deiner Kontrolle hast, kannst du der Provinz, in der sich deine **Festung** befindet, eine **Armee** aus deinem Vorrat hinzufügen.