

DYNASTIE-INVASION

SPIELREGEL



JAHRESZEITKARTEN-SET

Diese Erweiterung enthält das neue Jahreszeitkarten-Set „Schiff“. Wie jedes andere Set kann es verwendet werden, indem es beim Spielaufbau den Basis-Jahreszeitkarten hinzugefügt wird (siehe Seite 9 der *Rising Sun*-Spielregel).

DYNASTIE-KLANE

Diese Erweiterung enthält 2 brandneue Klane: den Sonnen-Klan und den Mond-Klan. Außerdem kann *Rising Sun* nun mit bis zu 6 Spielern gespielt werden. Dafür sind keine besonderen Anpassungen notwendig, es gelten die normalen Regeln des Grundspiels.

In *Rising Sun* sind alle Klane einzigartig. Doch die neuen Dynastie-Klone dieser Erweiterung haben eine weitere Besonderheit. Sie kommen aus fernen Landen jenseits des Ozeans und haben sich von den japanischen Monster abgewendet. Stattdessen verlassen sie sich auf die Sieben Glücksgötter.

DIE SIEBEN GLÜCKSGÖTTER

Falls mit mindestens einem der neuen Dynastie-Klone gespielt wird (und nur dann), werden ebenfalls die 7 Glücksgottkarten verwendet. Wenn ihr bei der Vorbereitung einer Jahreszeit die Jahreszeitkarten auslegt, legt ebenfalls die Glücksgötterkarten der entsprechenden Jahreszeit aus (3 im Frühling, 2 im Sommer, 2 im Herbst).

Die Glücksgötter sind Monster-Jahreszeitkarten, die wie normale Monster funktionieren, mit einer Ausnahme: Nur die Dynastie-Klone (Sonne und Mond) dürfen diese Karten erwerben. Andererseits dürfen die Dynastie-Klone keine normalen Monsterkarten erwerben.

Jeder Glücksgott ist ein Monster mit einer besonderen Fähigkeit, die auf seiner Karte beschrieben ist und dem Dynastie-Klan einzigartige Strategien ermöglicht.





DER MOND-KLAN

Brutalität: Der Mond-Klan ist ein zwielichtiger Kontrahent, durchdrungen von einer mächtigen und geheimnisvollen Kraft, die ihn viel stärker macht als jeden anderen Klan.

Alle Figuren des Mond-Klans haben eine Mindeststärke von 2. Falls Aufwertungen die Stärke einer Figur erhöhen, wird der Grundwert um diese Zusatzstärke erhöht. Falls ein Monster (Glücksgott) bereits eine höhere Stärke als 2 hat, gilt die höhere Stärke.

BEISPIEL: Du hast die Aufwertung „Der Pfad des Löwen“ (Daimyo +1 Stärke), sodass deine Mond-Daimyo eine Stärke von 3 haben (Grundstärke 2 + 1 durch die Aufwertung). Hättest du den Glücksgott „Bishamon“, würde er eine Stärke von 4 haben, falls sich ein gegnerisches Monster in seiner Provinz befände, weil dieser Wert höher als die Grundstärke von 2 ist.

Im Gegensatz zu anderen Klanen ist der Mond-Klan jedoch in der Anzahl der Figuren begrenzt, die er im Spiel haben darf:

- Es dürfen sich nie mehr als 2 Figuren des Mond-Klans in einer Provinz befinden.
- Es dürfen sich nie mehr als insgesamt 2 Figuren des Mond-Klans an den Schreinen am oberen Rand des Spielplans befinden.



DER SONNEN-KLAN

Erleuchtung: Der Sonnen-Klan sonnt sich im warmen Glanz der Ehre und stellt sich jedem Gegner in einem Wettbewerb der Ehre, wobei er diejenigen verzehrt, die sich als unwürdig erweisen.

Immer wenn der Sonnen-Klan einen Gleichstand durch den Vergleich von Ehre gewinnt, erhält er 1 Münze und 1 SP, während der unterlegene Gegner 1 Münze und 1 SP verliert (soweit möglich). Dies kann in folgenden Situationen passieren:

- Gleichstand der Stärke in einer Provinz während der Ernte-Aktion.
- Gleichstand der Stärke an einem Schrein, wenn dieser abgehandelt wird.
- Gleichstand der Stärke beim Kampf in einer Provinz.
- Gleichstand beim Gebot für eine Kampffaktion.
- Gleichstand der SP bei Spielende.
- Falls mit der Erweiterung *Entfesselte Kami* gespielt wird:
Die Fähigkeit des Sonnen-Klans gilt auch, wenn dieser Klan die Kontrolle über einen Kami von einem anderen Klan übernimmt. Sie gilt allerdings nicht, wenn der Sonnen-Klan durch den Gewinn eines Gleichstands verhindert, dass ein anderer Klan die Kontrolle über einen seiner Kami übernimmt.