

# СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

## ИГРОВОЙ РАУНД

### I. Фаза планирования

1. Размещение маркеров
2. Раскройте ваш Планшет для планирования и переместите маркеры на Планшет деревни

### II. Фаза боя

1. Примените способности ронинов
2. Распределите Урон и уберите уничтоженные маркеры

3. Примените способности областей.

Атакующий проверяет условие победы (5 занятых областей)

### III. Фаза завершения

1. Уберите Маркеры ронинов
2. Проверьте Трек времени и переместите Маркер времени

## ОБЛАСТИ ДЕРЕВНИ

Свободная область: нет маркеров ниндзя

Занятая область: только маркеры ниндзя

Оспариваемая область: маркеры ниндзя и ронина

## СПОСОБНОСТИ РОНИНОВ



**Hayai:** (Свободная обл.) переместиться в область с ниндзя



**Yobu:** (Оспариваемая обл.) переместить до 2-х ниндзя в соседние области



**Yumi:** (Свободная обл.) удалить 1-го ниндзя из Резерва ниндзя



**Musashi:** (Оспариваемая обл.) удалить 1-го ниндзя с вашей области



**Taiko:** (Свободная обл.) удалить 1 урон с другого ронина



**Tasuke:** вы можете находиться в одной области с другим ронином

**Kabe:** нет

## СПОСОБНОСТИ ОБЛАСТЕЙ



**Watchtower:** Нанесите 1 Урон каждому ронину в соседних (с этой) областях деревни



**Shrine:** Выберите 1-го ронина - его способность нельзя применить в следующем раунде (положите маркер)



**Granary:** Переместите 2-х ниндзя из Основного снабжения в Резерв ниндзя



**Burial Grounds:** Переместите до 2-х ниндзя из Области деревни в Резерв ниндзя



**Well:** Выберите 1-го ронина и нанесите ему 1 Урон



**Passage:** Переместите до 2-х ниндзя из Резерва ниндзя в 1 любую Область деревни



**Inn:** Скопируйте и примените способность другой Занятой области



**Fields:** 2 занятые области **Fields** считаются за 3 области для победы



**Animal Pen:** Выберите 1-го ронина - он должен остаться на поле



**The Green:** Не область деревни. Выберите Область(и) - увеличьте предел(ы) развёртывания для каждого ниндзя, присутствующего тут