



**MATHIEU BIERI
ALEX FORTINEAU**



MARINE LOSEKOOT

Ve feudálním Japonsku bývala „naiši“ žena, která sloužila na císařském dvoře. Zastávala důležitou roli a vykonávala celou řadu funkcí, především při přípravě rituálů a ceremonií. Císař si často vybíral naiši z urozených rodin, neboť tyto ženy měly značný vliv napříč různými mocenskými kruhy.

PRÁVIDLA HRY

Autoři: Mathieu Bieri a Alex Fortineau

Ilustrace: Marine Losekoot

Vývoj hry: Benjamin Léva

Grafická úprava: Thierry „Thiex“ Mercier

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Adam Bednář, Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček

CÍL HRY A ZÁKLADNÍ PRINCIP

Ve hře Naiši budete rozvíjet své území pomocí nových provincií a vlivných postav, abyste zvýšili svou prestiž. Šógunův zákon je však přísný a zakazuje vám přesouvat karty.

Využijte výhodné příležitosti a vysílejte své vyslance na císařský dvůr. Umístěte své karty co nejefektivněji a ovládněte nejprestižnější území v celém Japonsku.



V této hře máte každý svou *ruku* a svou *řadu* karet – obě se skládají z 5 karet a dohromady představují vaše území. Nesmíte měnit pořadí karet v *ruce* ani *řadě*!

Rozvoj území vám umožní vyměnit karty z vašeho stávajícího území za karty z *nabídky*, přičemž novou kartu umístíte na stejné místo v *ruce* nebo *řadě*.

Zároveň budete mít příležitost poslat *vyslance* na *císařský dvůr*, čímž získáte další akce.

Na konci hry odhalíte karty z *ruky* a položíte je pod karty v *řadě*, přesně na odpovídající pozice.

Vaše území tedy vytvoří mřížku 2×5 karet.

Sečtete body ze všech karet a hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem!

HERNÍ MATERIÁL

- ❁ 16 karet hor
(karty pro přípravu hry)
- ❁ 34 karet rozvoje, které se dělí na:
 - 19 karet postav
(se symbolem  či bez něj)
 - 15 karet provincií ()
- ❁ 3 karty císařského dvora
- ❁ 4 žetony vyslanců
- ❁ 2 přehledové karty
- ❁ 1 bodovací bloček



PŘÍPRAVA HRY



1 Náhodně určete prvního hráče. Tento hráč dostane žetony *vyslanců* s bílým květem (☉). Pokud hrajete druhou partii, žetony *vyslanců* s bílým květem předejte druhému hráči (☉). Ten se stane novým začínajícím hráčem. Druhý hráč v obou partiích dostane zbylé 2 žetony *vyslanců* s černým tomoe (☪).

2 Umístěte 3 karty *císařského dvora* kolmo mezi oba hráče.

3 Zamíchejte všechny karty *rozvoje* a vyložte vedle sebe 5 dobíracích balíčků, každý o 6 kartách, lícem dolů. Z každého balíčku otočte vrchní kartu – toto místo se nazývá *nabídka* a během hry umožní hráčům rozvíjet území. Ze zbylých 4 karet *rozvoje* rozdejte každému hráči 2 karty.

4 Každý hráč si do *ruky* vezme 3 karty hor. Dalších 5 karet hor vyloží před sebe, lícem vzhůru. Toto je vaše „*řada*“. Řadu svých 5 karet vyložte k 5 balíčkům *nabídky* tak, aby u každého balíčku ležela 1 vaše karta (viz obr. *přípravy hry*).

5 Z právě obdržených 2 karet *rozvoje* si každý hráč ponechá 1 kartu v *ruce* a druhou kartu předá protihráči.

6 Každý hráč má tedy v *ruce* celkem 5 karet (3 karty hor a 2 karty *rozvoje*). Nyní zamíchejte svou *ruku* a podívejte se na ni.

Od této chvíle nesmíte měnit pořadí karet v ruce ani v řadě.

7 Vedle *nabídky* ponechejte prostor na odhazovací balíček. Karty se odhazují lícem vzhůru, ale odhazovací balíček si během hry nesmíte prohlížet.

Definice sousedících karet: Karty ve vašem území spolu sousedí, pokud se dotýkají některou ze stran. Karty dotýkající se diagonálně (pouze rohem) se za sousedící nepovažují.

Nezapomeňte, že na konci hry vytvoří vaše karty mřížku o velikosti 2×5 . Karta, kterou máte v ruce nejvíc vlevo, tedy bude sousedit s kartou ležící nejvíce vlevo ve vaší řadě.

PRŮBĚH KOLA

Začíná první hráč a střídáte se na tahu.

Ve svém tahu musíte provést **JEDNU** z následujících akcí:

❁ **rozvinout své území;**

Pokud zvolíte tuto akci, můžete před nebo po ní provést ještě jednu doplňkovou akci – viz str. 8.

❁ **vyhlásit císařský dekret;**

❁ **povolat své vyslance zpět;**

❁ **vyhlásit konec hry.**



ROZVOJ ÚZEMÍ

Tato klíčová akce vám umožňuje získávat nové karty z *nabídky* a přidávat je do svého území.

- ❁ Vyberte jednu kartu ze své *ruky* NEBO řady a odhod'te ji.
- ❁ Vezměte kartu z *nabídky* **ZE STEJNÉ POZICE** jako měla právě odhozená karta, a umístěte ji na právě uvolněné místo ve své *ruce* nebo *řadě*.
- ❁ Poté ihned odhalte následující kartu z daného dobíracího balíčku v *nabídce*.

Kdykoliv si smíte ověřit počet karet v dobíracích balíčcích.

Příklad: Agnes chce z *nabídky* kartu „strážce“ a ráda by ji přidala do své řady.

Nejdříve odhodí kartu, která je na 4. pozici řady (zleva doprava). Poté vezme kartu strážce z *nabídky* a umístí ji na tuto prázdnou pozici.

Mohla by také umístit kartu do *ruky*, ale v takovém případě by musela odhodit kartu „naiši“ (růžovou), která je na 4. pozici v *ruce*.

Jakmile akci dokončí, Agnes otočí další kartu z dobíracího balíčku na 4. pozici, aby tak doplnila *nabídku*.



DOPLNKOVÉ AKCE

Před nebo po akci „rozvoj území“ můžete provést **jednu doplňkovou akci**. Pokud ji chcete provést, umístíte jeden ze svých žetonů *vyslanců* na volné pole na kartách *císařského dvora*.

Žeton vyslanec, který je již na kartách, nesmíte přesouvat na jiné pole. Pokud na kartách není žádné odpovídající pole, doplňkovou akci provést nemůžete.

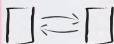
Doplňkovou akci smíte provést pouze tehdy, máte-li k dispozici žeton *vyslance*.

Provedení doplňkové akce

Umístíte jeden svůj žeton *vyslance* na volné pole na kartách *císařského dvora* a okamžitě provedte odpovídající akci:



Odhodíte vrchní kartu ze 2 různých dobíracích balíčků v *nabídce* a poté ihned odhalte následující kartu v každém z těchto balíčků. Nové karty odhalte až poté, co odhodíte obě karty.



Vyměňte navzájem pozici 2 karet.

Můžete navzájem prohodit:

2 karty v *nabídce* (nelze vyměnit kartu s některým z prázdných balíčků), nebo

2 karty ve své *řadě*, nebo

2 karty ve své *ruce*, nebo

1 kartu ze své *ruky* a 1 kartu ve své *řadě* na stejné pozici.

VYHLÁŠENÍ CÍSAŘSKÉHO DEKRETU



Tato unikátní akce představuje přízeň císaře, kterou může získat pouze jeden hráč. Umístěte svůj žeton *vyslance* na pole císařského dekretu na kartách *císařského dvora*. **Tento žeton zde zůstane** až do konce hry a nelze jej povolát zpět (🔒). Tato akce tedy bude nedostupná pro oba hráče až do konce hry.

Poté si musíte vybrat jednu z následujících možností:

- ❁ Vyměnit kartu z *ruky* s kartou ze soupeřovy *ruky* (obě na stejné pozici).
- ❁ Vyměnit kartu z *řady* s kartou ze soupeřovy *řady* (obě na stejné pozici).

POVOLÁNÍ VYSLANCŮ ZPĚT

❁ **Touto akcí povoláte zpět jeden nebo oba své žetony *vyslanců* z karet císařského dvora.**

Tuto akci smíte provést pouze tehdy, máte-li na kartách *císařského dvora* alespoň jeden žeton *vyslance*.

Připomínka: Žeton umístěný na poli císařského dekretu nelze nikdy povolat zpět.

VYHLÁŠENÍ KONCE HRY

(pokud dosud nikdo konec hry nevyhlásil)

❁ Tuto akci smíte provést pouze v případě, že jeden dobírací balíček v *nabídce* je prázdný. Pokud se domníváte, že máte lepší území než soupeř, můžete vyhlásit konec hry. Ve svém tahu pak již neprovádíte žádnou další akci.

Váš soupeř poté provede svůj poslední tah a po něm následuje závěrečné bodování.

KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby:

❁ Jsou prázdné 2 dobírací balíčky v nabídce:

Pokud toto nastane během tahu prvního hráče, druhý hráč ještě provede svůj poslední tah a poté následuje závěrečné bodování. Pokud se tak stane během tahu druhého hráče, hra po tomto tahu končí a následuje bodování.

❁ Když hráč vyhlásí konec hry (viz str. 9).



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Před závěrečným bodováním hráči umístí 5 karet ze své ruky pod 5 karet ve své řadě (na odpovídající pozice). Karta z ruky nejvíc vlevo tedy patří pod kartu nejvíce vlevo v řadě a tak dále.

Každý hráč tak sestaví mřížku o velikosti 2×5 karet. Právě v tuto chvíli musí nindža určit, kterou postavu bude kopírovat (viz str. 12).

Nyní po jednotlivých barvách sečtěte všechny body, které získáte ze svých karet.

Hráč s nejvyšším součtem bodů vyhrává hru!

V případě shody vyhrává hráč s vyšším počtem různých barev v území (viz barvy v závorkách str. 11 a 12). Pokud shoda stále trvá... zahrajte si znovu!

Příklad bodování: hora = 5, prapor = 3, rádce = $3 + 4$ (naiši), rýžová pole = 20, pevnost = 12, strážce = $3 + 4$, naiši = 8. **Celkem = 62 bodů.**

TYPY KARET



Hora (bílá)

Sečtete hory ve svém území. Pokud máte 1, získáte 5 bodů. Pokud máte 2 nebo více, ztratíte celkem 5 bodů.



Naiši (růžová)

Každá naiši vám přinese body, pokud je umístěna v prostředním sloupci vašeho území. V řadě má hodnotu 12 bodů. V ruce má hodnotu 8 bodů.



Rádce (fialová)

Každý rádce přináší body podle pozice, na které se nachází. Ať už je v ruce nebo v řadě, získáte 2 body na pozicích **1** a **5**, 4 body na pozicích **2** a **4** a 3 body na pozici **3**. Navíc

každý rádce získává 4 bonusové body za každou sousedící naiši.



Pevnost (hnědá)

Sečtete pevnosti v rozích svého území. Za každou pevnost v rohu získáte 6 bodů.



Strážce (zelená)

Strážce vám přinese 3 body pouze tehdy, pokud nesousedí s jiným strážcem. Navíc také 4 bonusové body za každou sousedící pevnost.



Torii (červená)

Sečtete torii ve svém území. Pokud máte 1, ztratíte 5 bodů. Pokud máte 2, nezískáte žádné body. Pokud máte 3 nebo více, získáte celkem 30 bodů.



Mnich (oranžová)

Každý mnich v *ruce* má hodnotu 5 bodů. Navíc vám každý mnich přinese 2 bonusové body za každou sousedící torii.



Rýžové pole (žlutá)

Každá skupina rýžových polí přináší body v závislosti na velikosti.
2 sousedící pole mají hodnotu 10 bodů,
3 sousedící pole 20 bodů a 4 nebo více sousedících polí mají hodnotu 30 bodů.



Prapor (světle modrá)

Spočítejte prapory ve své *radě*.
Pokud máte 1, získáte 3 body. Pokud máte 2, získáte 8 bodů.



Jezdec (tmavě modrá)

Každý jezdec v *ruce* má hodnotu 3 body. Navíc přinese 10 bonusových bodů, pokud je na stejné pozici ve vaší *radě* prapor.



Rónin (tyrkysová)

Každý rónin vám přinese body dle počtu různých karet ve vašem území (*jedná se o karty* $\square$ a $\square$, tj. *hory a nin-džové se nepočítají*). **8** různých typů přináší 8 bodů, **9** různých typů přináší 15 bodů a všech **10** různých typů přináší 45 bodů.



Nindža (černá)

Na konci hry každý nindža musí zkopírovat kartu postavy ($\square$) ve vašem území. Nindža se zcela stane touto kartou a zkopíruje její barvu i bodovací podmínky.

TLAM
games

MERLE
EDITIONS

Vyrobena a vytištěna v EU.