



### **Componenti:**

1 mappa del gioco;  
39 tessere neutrali (17 villaggi, 5 palazzi, 5 templi; 6 forti, 6 risaie);  
96 gettoni colorati (16 per giocatore);  
18 gettoni segnapunti;  
90 carte influenza blu;  
60 carte esercito rosse;  
30 carte dragone;  
30 segnalini in legno (6 per colore);  
1 pedina imperatore;  
1 pedina ribelle;  
1 regolamento.

### **Preparazione del Gioco:**

Ogni giocatore sceglie il colore con cui giocherà; quindi viene determinato casualmente chi sarà l'imperatore (almeno fino alla prima conquista) e gli viene assegnata la relativa pedina.

Separate le carte influenza ed esercito in vari mazzi, ognuno di un singolo valore (tutti gli 1, tutti i 2, ecc.).

Distribuite a tutti i giocatori le carte "Dragone". Ogni giocatore avrà una carta Dragone del colore di ogni avversario (se ci sono meno di 6 giocatori riponete le carte in eccesso). Le carte Dragone verranno usate nel corso del gioco per votare contro gli avversari.

Considerate che se siete in meno di 6 giocatori non verranno utilizzate le regioni più scure presenti sulla mappa.

Posizionate sulla mappa in maniera casuale 1 palazzo, 1 tempio, 1 risaia, 1 forte e 3 villaggi in corrispondenza delle regioni con il simbolo del loto bianco (in 6 giocatori piazzate un ulteriore villaggio nella regione scura con il simbolo del loto bianco). Avrete così 7 regioni (8 nel caso della partita in 6) pronte per il primo turno di gioco.

Le rimanenti tessere verranno piazzate al termine del primo turno di gioco.

## **Fasi di Gioco:**

La partita si svolge in 4 round, in ognuno dei quali si svolgono le seguenti fasi in ordine progressivo:

1. Posizionamento degli indicatori di controllo.
2. Risolvere il controllo delle aree.
3. Assegnare 1 punto vittoria all'Imperatore.
4. Ribellione
5. Assegnazione delle nuove carte.

### **1. POSIZIONAMENTO DEGLI INDICATORI DI CONTROLLO**

A partire dall'Imperatore, e poi via via in senso orario, ogni giocatore piazza 1 dei suoi segnalini di controllo (i cubetti in legno del proprio colore) su un'area che contiene una tessera neutrale. L'operazione va ripetuta finché non vengono esauriti i cinque segnalini a disposizione di ogni giocatore. Ogni singolo giocatore può piazzare un solo segnalino in ogni territorio, pertanto in ogni territorio potranno essere presenti fino ad un massimo di 6 segnalini (uno per giocatore).

Qualora un giocatore volesse rinunciare al diritto di piazzare il suo segnalino, lo scarterebbe e rinunciandovi per tutto il turno in corso.

N.B. – Nel primo turno si possono piazzare i segnalini soltanto nei territori con il loto bianco.

Nei turni successivi soltanto adiacenti a territori che hanno già un segnalino od un indicatore di controllo.

### **2. RISOLVERE IL CONTROLLO DELLE AREE**

Una volta che sono stati giocati tutti i segnalini si passa all'assegnazione delle aree. Nel primo turno di gioco la prima area di cui si risolverà il controllo è il palazzo ed il vincitore di questo controllo sarà investito della carica di Imperatore. Da questo momento in poi sarà l'Imperatore a decidere quale area risolvere prima.

Per determinare chi controllerà l'area si effettuerà una sorta di spareggio tra i giocatori che hanno un segnalino presente al suo interno. Ogni giocatore seleziona un massimo di due carte influenza ed una carta Dragone. Questi saranno il numero di voti a favore dell'espulsione di uno dei contendenti dall'area. Effettuato lo scrutinio chi risulta avere il maggior numero di voti viene eliminato. L'ultimo giocatore rimasto posizionerà il suo indicatore di controllo sull'area, mantenendo il tipo di costruzione che era presente. In caso di parità di voti, l'Imperatore sceglierà chi eliminare. Tutte le carte influenza giocate in questa fase, ad eccezione di quelle con valore 0, verranno scartate. Il giocatore eliminato, però, potrà recuperare la metà dei punti influenza giocati (approssimati per eccesso).

E' consentito qualunque tipo di negoziazione.

In caso di necessità potrete "spicciare" le vostre carte influenza scambiandone una di valore alto con altre di valore inferiore, mantenendo la somma costante.

Se in un'area è presente un solo indicatore di controllo, quel giocatore prende immediatamente il controllo dell'area.

Una volta che un'area è stata risolta, l'imperatore sceglierà la nuova area in cui effettuare le votazioni. Una volta risolte tutte le aree la fase ha termine.

Il ruolo di Imperatore è detenuto sempre dal giocatore che controlla più palazzi, pertanto potrebbe cambiare anche durante il gioco se qualcuno dovesse acquisire più palazzi dell'Imperatore in carica. Per guadagnare il titolo di Imperatore non è sufficiente pareggiare il suo numero di palazzi, bisogna superarlo.

A questo punto si posizionano tutte le restanti tessere neutrali (in modo casuale) e si procede con i rimanenti turni.

### 3. ASSEGNARE 1 PUNTO VITTORIA ALL'IMPERATORE

Il giocatore che al termine della fase 2 riveste il ruolo di Imperatore, guadagna 1 gettone punto vittoria che conserverà fino al termine del gioco.

### 4. RIBELLIONE

Il giocatore che a questo punto ha il maggior numero di villaggi è il Ribelle. In caso di parità il Ribelle sarà giocatore più vicino al lato sinistro dell'Imperatore. Ovviamente l'Imperatore non può mai essere il Ribelle, per cui se lui fosse quello che detiene il maggior numero di villaggi, il "titolo" di Ribelle passerebbe d'ufficio al secondo classificato.

Dopo aver preso l'apposita pedina indicatrice, il Ribelle vengono decise le fazioni. Ogni giocatore dovrà decidere se schierarsi con l'Imperatore o con il Ribelle. Si seleziona segretamente una carta dragone del colore dell'Imperatore o del Ribelle (decidendo così chi supportare) ed eventuali carte esercito di supporto (anche 0). In caso di necessità potrete "spicciare" le vostre carte esercito scambiandone una di valore alto con altre di valore inferiore, mantenendo la somma costante.

Quindi tutti i giocatori rivelano contemporaneamente le carte dragone ed esercito e si confrontano i punteggi delle due fazioni aggiungendo un bonus di +2 per ogni palazzo all'Imperatore e per ogni villaggio al Ribelle.

La fazione con il maggior punteggio risulta vincente, in caso di parità la vittoria è dell'Imperatore. Ciascun giocatore della fazione vincente potrà sostituire un suo gettone di controllo a quello di uno della fazione sconfitta, ma solo in un territorio adiacente ad uno già in suo possesso (NB – non si possono prendere più di due territori allo stesso giocatore). L'Imperatore od il Ribelle scelgono per primi, poi si procederà dal giocatore che ha giocato maggior punti esercito a scalare. Se un giocatore si trova nell'impossibilità di piazzare alcun gettone di controllo, prenderà 1 punto vittoria.

In questa fase potrebbe cambiare la proprietà della pedina Imperatore se dovesse cambiare la maggioranza dei palazzi

### 5. ASSEGNAZIONE NUOVE CARTE

Seguendo l'ordine di gioco si prendono nuove carte influenza ed esercito. Ogni giocatore prende 10 punti in carte influenza e 2 in carte esercito più i bonus previsti per il possesso delle varie strutture come dalla seguente tabella:

| Struttura | Punti Bonus              |
|-----------|--------------------------|
| Palazzo   | 2 influenza o 1 esercito |
| Tempio    | 3 influenza              |
| Forte     | 2 esercito               |
| Risaia    | 1 influenza e 1 esercito |
| Villaggio | Niente                   |

### Condizioni di Vittoria:

La partita si conclude al termine del quarto turno, quindi si determinano i punti:

Ogni palazzo 3 punti; ogni Tempio 2 punti; ogni Forte, Risaia o Villaggio 1 punto; ogni gettone 1 punto. Inoltre le aree su cui è presente il simbolo del drago valgono 2 punti extra.

Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria, in caso di parità quello con più gettoni di controllo in mappa.