

REGRAS DA INVASÃO DA DINASTIA



CONJUNTO DE CARTAS DE ESTAÇÃO

A expansão *Invasão da Dinastia* contém um novo conjunto de cartas de Estação: o Conjunto do Barco. Esse Conjunto pode ser usado em qualquer partida, basta adicioná-lo às cartas de Estação Básicas, seguindo as instruções da página 9 do livro de regras de *Rising Sun*.

CLÃS DINÁSTICOS

Esta expansão contém 2 novos Clãs que podem ser usados pelos jogadores: os Clãs do Sol e da Lua. Isso permite partidas de *Rising Sun* com até 6 jogadores ao mesmo tempo. Não é preciso fazer ajustes para jogar em 6, basta seguir as regras do jogo base.

Embora todos os Clãs sejam únicos, os Clãs Dinásticos desta expansão têm uma particularidade exclusiva. Tendo navegado através do oceano, vindo de terras distantes, eles não se aliam aos Monstros japoneses, e confiam nos seus próprios Sete Deuses da Sorte.

DEUSES DA SORTE



Se pelo menos um dos Clãs Dinásticos estiver em jogo (e apenas se houver um em jogo), pegue as 7 Cartas dos Deuses da Sorte. Ao preparar as cartas de Estação para cada Estação, além das cartas normais, coloque também todas as cartas dos Deuses da Sorte correspondentes à Estação (3 na Primavera, 2 no Verão e 2 no Outono).

Os Deuses da Sorte são cartas de Estação de Monstro que funcionam como uma carta de Monstro normal, com uma exceção: apenas os Clãs Dinásticos (do Sol e da Lua) podem adquiri-los. Por outro lado, os Clãs Dinásticos não podem adquirir nenhuma das cartas normais de Monstro.

Cada Deus da Sorte é um Monstro com uma habilidade especial descrita na sua carta. Eles trazem estratégias únicas para o Clã Dinástico que os possuir.

CLÃ DA LUA



Brutalidade - O Clã da Lua é um adversário escuro, imbuído de uma força poderosa e misteriosa que o torna muito mais forte que qualquer outro Clã.

Todas as miniaturas pertencentes ao Clã da Lua contam como pelo menos 2 de Força. Se o Clã adquirir um Aperfeiçoamento que soma Força a uma miniatura específica, a soma é feita sobre a Força básica, que é 2. Do mesmo modo, se o Clã adquirir um Monstro (Deus da Sorte) com Força maior que 2, vale o número do Monstro.

EXEMPLO: Se o Clã tiver o *Aperfeiçoamento Caminho do Leão* (Seu Daimyo tem +1 de Força), o Daimyo da Lua conta como 3 de Força.

Se o Clã tiver o *Deus da Sorte Bishamon*, ele conta como 4 de Força quando houver um Monstro de um oponente.

Porém, ao contrário de outros clãs, o Clã da Lua tem um limite no número de miniaturas permitidas em um determinado local. Nunca pode haver mais do que 2 miniaturas do Clã da Lua em uma Província. Eles também não podem ter mais do que 2 miniaturas na soma de todas as 4 peças de Santuário.

CLÃ DO SOL



Iluminação - Desfrutando do brilho caloroso da Honra, o Clã do Sol desafia qualquer oponente a superá-los em uma disputa de Honra, e exaure aqueles que não forem valorosos.

Sempre que o Clã do Sol vencer uma disputa que estiver empatada e tiver de ser decidida pela comparação de Honra, ele ganha 1 Moeda e 1 PV, enquanto o oponente empatado perde 1 Moeda e 1 PV (se tiver). Isso se aplica nos casos em que a vitória por Honra acontece nestas situações:

- Empate de Força em uma Província durante um Mandado de Colher.
- Empate de Força em um Santuário durante um Turno dos Kami.
- Empate de Força em uma Província durante a Guerra.
- Empate de Moedas por uma Vantagem de Guerra durante uma Batalha.
- Empate em PVs no fim do jogo.
- Jogando com a expansão *Libertação dos Kami*, a habilidade do Sol pode ser aplicada quando o Clã roubar o controle de uma carta de Kami, mas não a cada vez que o roubo desse controle for evitado.