

# SENJUTSU

## БИТВА ЗА ЯПОНИЮ

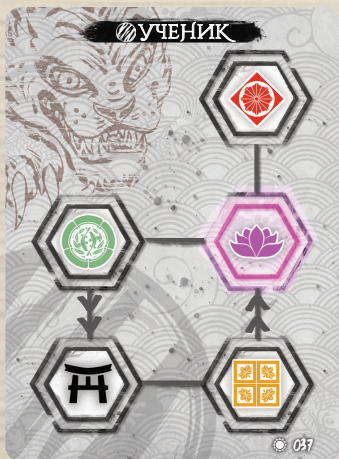
### ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

**При выполнении эффекта «переместите кольцо камаэ не более чем на 2 ячейки», могу ли я переместить кольцо вперёд и назад через ячейку с концентрацией, чтобы вернуть кольцо в начальную ячейку, получив 2 жетона концентрации?**

Если при перемещении кольца камаэ не используются линии, по которым можно перемещать кольцо только в одном направлении (см. ниже), то это разрешено.



Например, ученик может таким образом переместить кольцо камаэ между ячейками равновесия и агрессии, но не может переместить кольцо от ячейки решимости к ячейке равновесия и обратно, поскольку по линии от ячейки решимости к ячейке с концентрацией можно перемещать кольцо только в одном направлении (см. ниже).



**Если на карте есть два эффекта перемещения, можно ли переместиться в разные стороны? Например, если на карте есть обязательное перемещение, за которым следует необязательное, могу ли я переместить своего персонажа, а затем или оба перемещения должны быть в одном направлении?**

Если это два разных эффекта перемещения, расположенные в разных строках на карте способности, вы можете выбрать другое направление для второго перемещения. Например, разыгрывая карту «Морская походка» [338], Вако может выбрать одно направление для эффекта с первой строки, а затем другое направление — для эффекта со второй строки.

**Столкновение происходит, когда персонаж вынужден переместиться на клетку поля боя, занятую объектом местности или другим персонажем. Если на моей карте есть обязательное перемещение, например, и другой персонаж стоит на соседней клетке поля в направлении взгляда моего персонажа, могу ли я намеренно столкнуться с ним или мне нужно постараться избежать столкновения?**



Вы всегда должны стараться избежать столкновения, если это возможно. В этом примере вы можете переместить своего персонажа или . См. с. 16 книги правил.

**Объекты местности добавляют блокирующие эффекты клеткам, на которых они находятся. Применимо ли это к тем клеткам, на которые могут перемещаться персонажи, например к клеткам с трупом или лодкой?**

Клетки с объектами местности, на которые могут переместиться персонажи или ВП, не имеют блокирующих эффектов. Лодка, шипы и труп не добавляют блокирующих эффектов клеткам поля, на которых они находятся.



**Насколько я понимаю, игрок должен объявить инициативу блокировки до того, как мгновенные карты окажутся «в игре». Если мой противник заявляет, что инициатива его блокировки равна 7, а я разыгрываю мгновенную заменяющую карту с атакой, инициатива которой равна 6, мой противник уже не сможет заблокировать эту атаку?**

Мгновенные заменяющие карты   разыгрываются до выбора варианта инициативы (см. «Открытие карт» на с. 24 книги правил).

Ваш противник выбирает инициативу своей карты с защитой ПОСЛЕ того, как вы заменяете свою карту способности мгновенной заменяющей картой с атакой.

Может случиться так, что инициатива вашей новой карты способности с атакой окажется вне диапазона инициативы карты способности с защитой вашего противника.

**Могу ли я разыграть мгновенную дополнительную карту, прежде чем будет выполнено условие «если успех»?**


Нет. Мгновенные дополнительные карты разыгрываются сразу после выполнения условия «если успех» вашей основной карты способности. Разыграйте все эффекты мгновенной дополнительной карты, а затем вернитесь к основной карте способности.

**Должен ли я предполагать, что условие «если успех» будет выполнено, прежде чем карты способностей будут разыграны?**

Нет, вы ждёте, пока не будет выполнено условие «если успех» вашей карты способности, а затем можете разыграть мгновенную дополнительную карту.


**Когда разыгрываются мгновенные заменяющие карты?**


Мгновенные заменяющие карты разыгрываются после того, как карты открыты и оплачена любая обязательная концентрация. Любая концентрация, оплаченная за заменённую карту, возвращается. Мгновенные заменяющие карты нельзя разыграть после того, как был применён первый эффект с карты способности.


**Если я получу  до того, как применю эффекты своей карты, изменит ли это мою инициативу?**

Нет, инициатива не изменяется после открытия карт.

**Могу ли я для эффекта  выбрать целью своего собственного персонажа?**

Нет, символ  означает персонажа противника, это не может быть ваш собственный персонаж.

**Если на карте имеется несколько  эффектов, могу ли я использовать их для разных персонажей?**

Если эффект  не является атакой с тактической схемой (в этом случае любое поражение от атаки оказывает эффект), карта может воздействовать только на одну цель.

**Если я заставлю соперника столкнуться с другим персонажем / объектом местности, сбросит ли он карту и пропустит ли свой ход?**

Нет, это применимо только в том случае, если перемещение ВАШЕГО персонажа приводит к столкновению с другим персонажем / объектом местности в результате эффекта разыгрываемой ВАМИ карты.

**Могу ли я разыграть карту, в результате которой мой персонаж столкнётся с другим персонажем / объектом местности?**

Да.

**В некоторых готовых личных колодах не 30 карт, так и должно быть?**

Нет, это ошибка. Вы можете использовать указанные колоды как есть или добавлять/удалять карты, чтобы в результате получить колоду из 30 карт.

**Если я разыграю «Оглушение» или «Распространяющийся яд» вместо карты способности в свой ход, чему будет равна моя инициатива?**

Будет считаться, что ваша инициатива равна 0.

**Если я разыгрываю эффект контратаки, обязательно ли он должен быть нацелен на атакующего меня персонажа?**

Нет.






**Если я разыгрываю карту, которая требует нахождения кольца камаз в определённой ячейке, и до розыгрыша её эффекта на моего персонажа влияет эффект, изменяющий его камаз, могу ли я всё ещё разыграть свою карту?**


Да, ограничения на розыгрыш проверяются в фазе открытия карт.


**Если я разыгрываю карту, инициатива которой зависит от расположения кольца камаз в той или иной ячейке, и до розыгрыша её эффекта на моего персонажа влияет эффект, изменяющий его камаз, изменит ли это мою инициативу?**

Нет, инициатива, зависящая от ячейки камаз, не изменяется после открытия карт.

**Если я разыгрываю карту с условием , и мой персонаж уже не будет находиться в , когда наступит очередь моего хода, могу ли я всё ещё разыграть свою карту?**

Если карта имеет  в качестве обязательного условия для розыгрыша (см. «Ловушка лунного стрелка» [166]), то да, вы можете разыграть её. Выполнение условия проверяется в фазе открытия карт.

Если инициатива варьируется в зависимости от того, находится ли ваш персонаж в  (см. «Удар камой» [175]), то ваша инициатива не изменяется после открытия карт (как и в случае с ячейкой камаз, описанном выше).



Если на вашей карте есть эффекты, которые срабатывают, если ваш персонаж находится в  (см. «Захват цепью» [171]), эти эффекты НЕ срабатывают.

**Когда оплачивается розыгрыш карты жетонами концентрации?**

Необязательная трата концентрации происходит тогда, когда вы решаете использовать эффект.

Обязательная трата концентрации происходит при открытии карты способности. В вашем резерве должно быть достаточно жетонов концентрации, чтобы иметь возможность оплатить розыгрыш карты.

Если карта способности с обязательной тратой концентрации заменяется мгновенной заменяющей картой, потраченная концентрация возвращается (см. с. 13 книги правил).

**Должна ли инициатива моей  карты совпадать с инициативой  карты противника, чтобы защита считалась успешной?**

Да, это объясняется в разделе «Блокирующие эффекты» на с. 18: «Блокирующий эффект действует только во время инициативы, выбранной вами в начале хода», а затем подробно рассмотрено 3 ситуации, когда атакующий эффект может быть проигнорирован. Затем на следующей странице сказано: «Клетка поля боя блокируется только во время инициативы, выбранной защищающимся персонажем. При любой другой инициативе в течение хода клетка, являющаяся целью блокирующего эффекта защищающегося персонажа, не считается заблокированной».

**У меня есть карта оружия «Блокировка тонфой» (076), но все 4 персонажа базовой игры не могут её использовать?**

Во время кампании на Kickstarter были разблокированы наборы дополнительного оружия, мы добавили их в основную игру. Чтобы обеспечить равномерное распределение дополнительного оружия среди всех персонажей, некоторые из этих разблокированных карт могут использоваться (в соревновательном режиме) только персонажами из дополнений (см. ниже).

Скрещенные саи (068): Ассасин, Ниндзя.

Бросок посоха бо (067): Асигару, Монах, Онна-бугэйся, Вако.  
Блокировка посохом бо (066): Асигару, Монах, Онна-бугэйся, Вако.

Блокировка тонфой (076): Ассасин, Ниндзя.

Захват камой (069): Ассасин, Ниндзя.

Однако вы можете свободно использовать любое оружие, какое захотите, если вы играете не в соревновательном режиме.

Этих персонажей можно найти в следующих дуэльных наборах:

Призрак в ночи — Ниндзя.

Тень под сталью — Ассасин и Асигару.

Надвигающаяся буря — Монах.

Когда сталкиваются миры — Вако.

Волк на пороге — Онна-бугэйся.





戦  
術

ПОСЛЕДНЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ: ЯНВАРЬ 2024

# SENJUTSU

## БИТВА ЗА ЯПОНИЮ

### ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ: КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

**«Отражение дракона» (009) (карта Мастера нефритового ранга) позволяет выбрать карту способности нефритового или золотого ранга из стопки сброса противника и разыграть её как мгновенную заменяющую карту. Что, если в это время активна карта «Честность» (091)?**


«Честность» не позволяет разыгрывать мгновенные заменяющие карты. Вы не сможете взять карту способности нефритового или золотого ранга из стопки сброса вашего противника, так как её нельзя будет разыграть.



**Если я разыгрываю базовую карту моего персонажа, которая позволяет сделать шаг на 1 клетку в сочетании с 2 поворотами, могу ли сначала сделать 1 поворот, затем 1 шаг, а затем снова 1 поворот?**

Да, но учитывайте, что оба поворота должны быть сделаны в одном и том же направлении (по часовой стрелке или против часовой стрелки).

**Как действует карта «Железная воля (106)»?**

Обычно, если ваша колода карт способностей пуста, но вам нужно взять из неё карту, вы обязаны получить 1 рану. Если «Железная воля» активна, вы не получаете рану.

**Могут ли эффекты таких  карт, как «Горный переход» (049) и «Дымовая бомба» (172) быть заблокированы?**

Нет, только  карты с тактической схемой могут быть заблокированы  картами.

**Вопрос о картах оглушения при игре за Асигару и Хатико. Если я беру 2 карты в начале хода и одна из них — это оглушение, а другая — карта способности, должен ли я сбросить карту способности? Оглушение возвращается в стопку карт оглушения или помещается «в игру» для Хатико?**

Вы должны выбрать карту оглушения для Хатико в качестве карты на этот ход. Эта карта помещается в игровую зону Хатико. Поскольку она считается выбранной для использования в этот ход, вторая карта способности сбрасывается. Однако если вы взяли 2 карты оглушения, обе они должны быть помещены «в игру» для Хатико, что отменяет обычный процесс выбора одной карты для использования в ход. После чего Хатико считается побеждённым, так как его количество карт оглушения в игре становится равно его пределу оглушения [2].

**Если я разыгрываю карту Мастера «Сделка с тьмой» (014), могу ли я просмотреть верхние карты в своей колоде, если я нахожусь за пределами дальности от персонажа, выбранного целью?**

Нет, любые эффекты, кроме перемещения, на картах с дальностью применяются только в том случае, если вы находитесь в пределах дальности от вашей цели.

**Я не нашёл шестую карту «Отражение удара» (123). Сколько должно быть таких карт?**

К сожалению, это ошибка, шестой копии карты «Отражение удара» не существует.



# SENJUTSU

## БИТВА ЗА ЯПОНИЮ

### ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ: СОЛО-РЕЖИМ

#### ***Может ли меняться стойка ВП в соло-режиме (оборонительная на наступательную и наоборот)?***

Только если это указано в конкретном сценарии/испытании.

#### ***Если у ВП не осталось карт способностей, что мне делать?***

Эта ситуация возникает, если ВП был вынужден сбросить карту способности с эффектом «Обновите колоду». Если колода ВП закончилась, а эффект обновления колоды не произошёл, перемешайте сброшенные карты способностей ВП, чтобы сформировать новую колоду, и продолжите игру как обычно. ВП в таких случаях не получают ран, как обычные игроки.

#### ***Как кровоточащие раны влияют на ВП?***

Сбрасывайте карты с верха колоды ВП, как обычно. ВП не получают ран, когда их колоды заканчиваются.

#### ***Если ВП разыгрывает эффект перемещения с несколькими шагами/поворотами, должен ли он следовать правилу, согласно которому необходимо выбирать одно и то же направление для каждой части эффекта перемещения и делать шаги и повороты в одном и том же направлении?***


Да.




# SENJUTSU

## БИТВА ЗА ЯПОНИЮ

### ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ: КАМПАНИЯ

**В сценарии «Нападение Асигару» карта «Отражение удара» (123) имеет символ подготовленной карты . Я начинаю игру с одной или с двумя картами «Отражение удара» в руке?**





Вы можете взять лишь 1 экземпляр каждой подготовленной карты (см. с. 20 книги правил). Вам не обязательно начинать игру с картой «Отражение удара» в руке.

В сценариях книги кампании карты способностей могут получить или потерять статус подготовленных . Эта информация указана в подготовке колоды и применима только к конкретному сценарию.


**Какие клетки поля боя я использую в качестве игровой зоны в сценарии «Разбойничья таверна»?**


Используйте клетки отмеченные красным контуром в качестве игровой зоны поля боя. Жетоны ловушек используются для расширения поля боя и считаются обычными клетками поля, они также являются частью игровой зоны.

**Как Асигару в сценарии «Осада крепости» делят карты для соло-режима (014), (015), (027) и (029)?**

-  КАТАНА-АСИГАРУ 1:  (002), (014), (015), (027), (029).  
ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ: ПРАВО. СТОЙКА: ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ.
-  КАТАНА-АСИГАРУ 2:  (005), (014), (015), (027), (029).  
ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ: ПРАВО. СТОЙКА: ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ.  
ПРЕДЕЛ РАН КАТАНА-АСИГАРУ — 3.

Замените карты для ВП Катана-асигару 2 на следующие карты для соло-режима: (005), (019), (024), (028) и (034).

**В сценарии «Мечь воина» у Ронина есть выбор: перевязать раны девушки-воина или бросить её на произвол судьбы. Действительно ли при выборе первого варианта, я могу добавить в колоду по 1 экземпляру каждой  карты, уже находящейся в моей колоде?**

Нет, это ошибка. Вы можете добавить лишь 1 экземпляр ЛЮБОЙ  карты, уже находящейся в вашей колоде.

