

# A fehér várkastély

Shei S. és Isra C. ✎ Joan Guardiet

## 姫路城

Japán, 1761: Harima tartomány. Szakai Tadazumi daimjó, az Edo-sógunátus egyik legjelentősebb tanácsadója, kormányozza a régiót a Fehér Kócsagnak becézett himedzsi várkastélyból. Így a különböző helyi klánoknak közös érdeke, hogy a Szakai-klán kegyeit keressék. Ahhoz, hogy minél nagyobb befolyásra tegyenek szert, a családjuk tagjait be kell juttatniuk a fehér várkastély életének minden szintjére, a politikai szerepektől kezdve a katonai szolgálaton át egészen a legalacsonyabb státuszú földmunkásokig, akik a palota kertjeinek legapróbb részleteiről gondoskodnak.

*A fehér várkastélyban kisebb klánok vezetőiként versengtek a különböző pozíciókért és a klánok jövőjéért. A siker kulcsa a ravasz és jól időzített erőforrás-gazdálkodás, valamint a családtagok megfontolt lehelyezése a himedzsi várkastélyon belül.*

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az első játékokot során hagyjátok ki a 2. lépést, és használjátok a képen látható kártyákat. Kihagyhatjátok a 4. lépést is, és használjátok a képen látható lapkákat, a kúthoz pedig helyezétek a korallkocka hátlapú gyöngyházlapkát, valamint a fekete kockás hátlapú vaslapkát.

## A KASTÉLY ELŐKÉSZÍTÉSE:



**1** Helyezzétek a központi játéktáblát mindenki számára könnyen elérhető helyre.

**2** 2 fős játék esetén hagyjátok azokat az inas- (okkersárga) és a küldöttkártyákat (indigókék) a játék dobozában, amiknek ♦ jelölés látható a bal alsó sarkukban. Ezt követően keverjétek meg az inas- és a küldöttpaklikat külön-külön. Helyezzétek 1-1 kártyát képpel felfelé a megfelelő szint mezőire. A két megmaradt paklit helyezétek a központi játéktáblára, a számukra kijelölt mezőkre.



**Fontos:** Ha a várkastélyban lévő kártyák mindegyikén pontosan ugyanaz a sötét háttérű akció látható, keverjétek vissza ezeket a kártyákat a saját paklijukba, és hajtsátok végre újra az előkészületek 2. lépését.

**3** Húzzatok 1 daimjókártyát (szürke pakli), és helyezétek azt az utolsó szintre. A többi szürke hátlapú kártyát helyezétek vissza a játék dobozába.



**4** Keverjétek meg az összes kockalapkát a kockaikonos oldalukkal felfelé. Válasszatok véletlenszerűen minden színből egyet-egyét, majd helyezétek ezeket a 3 ♦ jelölésű mezőre. Ezt követően töltsétek meg az összes szobát: helyezétek véletlenszerűen lapkákat az üres mezőkre számsorrendben. Minden szobában legalább 2 különböző színű kockaikonos lapkának kell lennie. Amikor a 6–10-es mezőkre helyeztek lapkákat, és az egyik szobában lévő összes lapka egyforma színű lenne, helyezétek a szobába kerülő utolsó lapkát a következő szabad mezőre (ellenőriztétek a nyomtatott számok alapján, hogy melyik a következő mező). A kúthoz helyezett lapkákat fordítsátok a kockás oldalukkal lefelé.

**5** Helyezzétek a fordulójelölőt a fordulósáv első mezőjére.

**6** Alkossatok a játéktábla egyik oldalán egy készletet az érmékből, a daimjópecsétekből, és a négy +40/+80 klánpontlapkából.

## HIDAK

**7** Helyezzétek a hidakat a folyón található mezőkre (nem kötelező használnotok az össze-szerelt hidakat). Készítsetek elő színenként 3/4/5 dobókockát 2/3/4 fős játék esetén. A többi dobókockát helyezétek vissza a játék dobozába.

Dobjatok minden dobókockával, majd helyezétek azokat a megfelelő színű hídra, balról jobbra növekvő számsorrendben, így a legalacsonyabb értékű dobókocka a híd bal oldalán, a lámpás közelében lesz, a legmagasabb értékű dobókocka pedig a híd jobb oldalán foglal helyet. A többi dobókockát számsorrendben a híd közepére kell helyezni.

## KERTEK



**8** Keverjétek meg a 2 kertpaklit külön-külön. Helyezzétek 1-1 véletlenszerűen húzott növénykertkártyát és kőkertkártyát minden híd alá, képpel felfelé. A megmaradt kertkártyákat helyezétek vissza a játék dobozába.



# GYAKORLÓTEREK



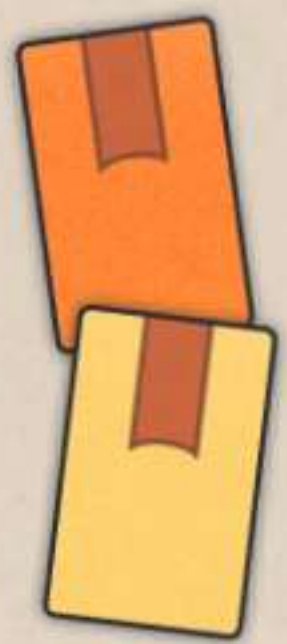
**9** Helyeztetek 4 véletlenszerűen választott gyakorlótérlepkát a játéktáblán számukra fenntartott mezőkre, a jelzett oldalukkal felfelé. A megmaradt gyakorlótérlepkákat helyeztetek vissza a játék dobozába.

## A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI:

**10** Válasszatok játékoszint, és vegyetek magatokhoz 1-1 személyes birtoktáblát, 15 saját klántagot (ezeket a megfelelő mezőkre helyezve: 5 udvaronc, 5 kertész és 5 harcos), továbbá 3 erőforrásjelölőt, amelyeket minden erőforrásáv 0 mezőjére kell helyezni. Helyeztetek a legyezőjelölőket a klánpontsáv mellé.

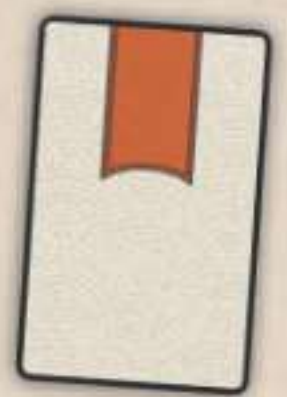
**11** Helyeztetek egymásra véletlenszerű sorrendben a befolyásjelölőiteket az idősáv elé, a kócsagra. Ezt követően helyeztetek a kócsagjelölőket a körsorrend-sávra a befolyásjelölőkkel megegyező sorrendben úgy, hogy a jelölőtorony tetején lévő jelölő tulajdonosa lesz a kezdőjátékos, az alján lévő jelölő tulajdonosa pedig utolsónak kerül sorra.

**12** Húzzatok és helyeztetek képpel felfelé a játékosok számánál 1-gyel több kezdőerőforrás-kártyát (narancssárga pakli). Helyeztetek egy-egy véletlenszerűen választott kezdőakció-kártyát (citromsárga pakli) minden kezdőerőforrás-kártya alá, azokkal párokat alkotva.



**13** Fordított körsorrendben (tehát az utolsó játékosal kezdve) válasszatok 1-1 kezdőkártyapárt:

Az elvett akciókártyákat helyeztetek a saját birtoktáblátok kártyamezőjére. Vegyetek magatokhoz a kezdőerőforrás-kártyákon látható erőforrásokat, a kártyát pedig helyeztetek képpel lefelé a birtoktábla alá, a lámpás területre (ahogyan ez az ábrán látható). Ha az erőforráskártya rendeletkártyát biztosít, vegyetek azt magatokhoz és helyeztetek közvetlenül a lámpás területetekre, a kezdőerőforrás-kártyáttal együtt.



A játékelemek részletes listáját megtalálhatjátok az alábbi QR-kóddal vagy a [www.reflexshop.hu/a-feher-varkastely](http://www.reflexshop.hu/a-feher-varkastely) oldalon.

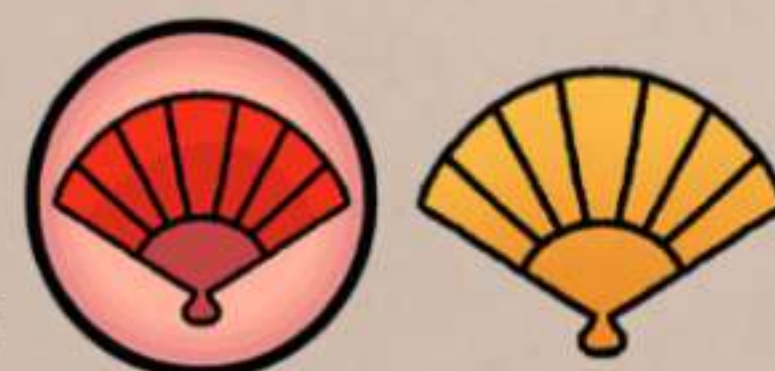
*A himedzsi várkastélyban a falak vakolatának fehérje és a környéken élő kócsagok tollának fehérje tökéletes harmóniában van.*

A fehér várkastély teljes játszomája 3 fordulón át tart, és minden fordulóban minden játékosnak 3 köre van.

Az a játékos hajtja végre először a körét, aki legfelül van a körsorrend-sávon. Miután ő végrehajtotta a körét, a sávon következő játékos hajtsa végre a körét. Miután mindnyájan végrehajtottatok **3 kört** (azaz mindenki 3-3 dobókockát játszott ki és összesen 3 dobókocka maradt a hidakon), a forduló véget ér (lásd az Egy forduló vége részt a 13. oldalon), majd új forduló kezdődik. A harmadik forduló végén a játék véget ér (lásd A játék vége részt a 14. oldalon).

## KLÁNPONTOK ÉS GYŐZELMI FELTÉTELEK:

A játék végeztével az lesz a győztes, aki a legtöbb klánpontot gyűjtötte. Amikor piros színű legyezőket szereztek, mozgassátok a legyezőjelölőt a megfelelő számú mezővel előre. Az arany színű legyezőket a játék végén kell csak kiértékelni.



Amikor valamelyikőtök átlépi a 40 klánpontot, vegyen magához egy +40 lapkát és helyezze a birtoktáblája mellé. Ha másodszor is átlépi a 40 klánpontot, fordítsa meg a lapkáját, hogy azon a +80 szerepeljen.

## Egy játékos köre

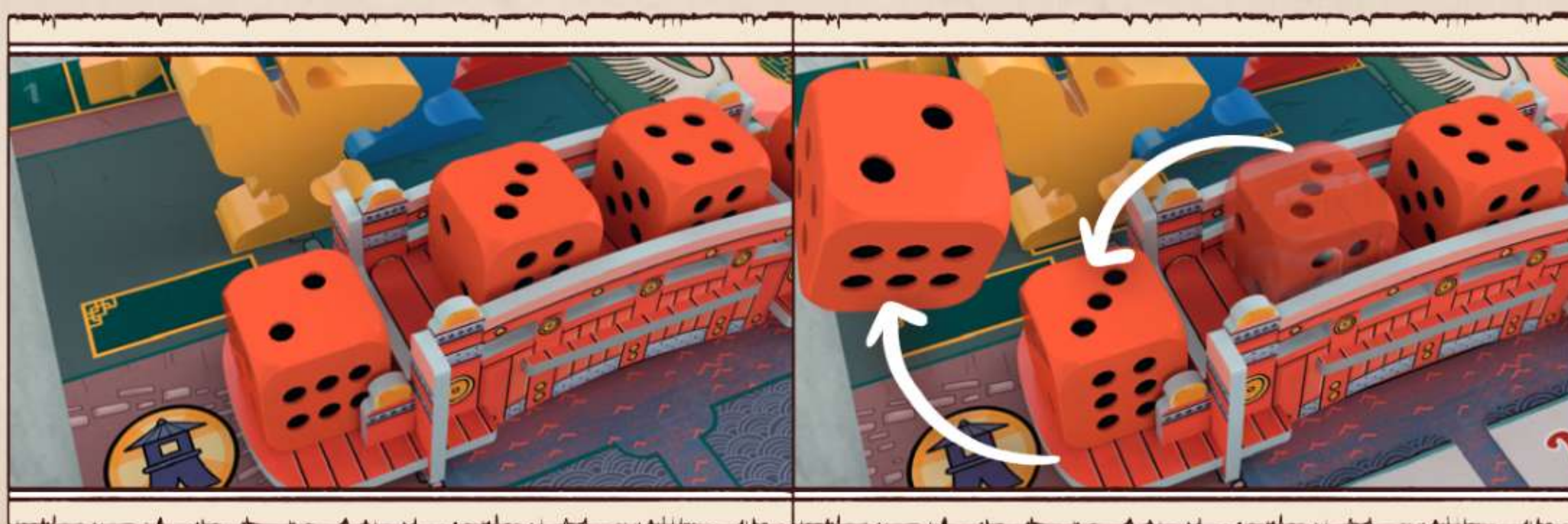
Amikor sorra kerülsz, válassz 1 dobókockát az egyik híd végéről, helyezd egy kockaszimbólummal jelölt mezőre, majd érvényesítsd annak a mezőnek a hatását.

## A DOBÓKOCKÁK HASZNÁLATA

*A palota hídjairól a lent úszkáló koi halakban lehet gyönyörködni. Sokan arra használják ezt a nyugodt pillanatot, amikor átkelnek ezeken a hidakon, hogy eldöntsék, melyik a helyes út számukra.*

## A DOBÓKOCKÁK HASZNÁLATÁNAK MENETE:

- 1 Válassz egy dobókockát egy tetszőleges híd egyik végéről. Azok a dobókockák nem érhetők el, amik a hídon, a híd két vége között vannak. Ha egy dobókocka elvétele után még van dobókocka a híd középső részén, az újonnan megüresedett mezőre kell helyezni az ahhoz legközelebb álló dobókockát az érték megváltoztatása nélkül; így ez a dobókocka már elérhetővé válik a következő játékos számára.



**2** Helyezd a dobókockát a központi játéktábla vagy a saját birtoktáblád egyik kockaikonos mezőjére. A lehelyezéskor a dobókocka **mindig** letakar egy másik értéket: vagy a táblára nyomtatottat vagy a mezőn lévő másik dobókockáét.

- Amennyiben az újonnan lehelyezett dobókocka **értéke nagyobb, az értékek közötti különbséget megkapod** érmékben a központi készletből.
- Amennyiben az újonnan lehelyezett dobókocka **értéke kisebb, az értékek közötti különbséget ki kell fizetned** érmékben a központi készletbe.
- Amennyiben a két érték **megegyezik**, nem kapsz és nem fizetsz érmét.



Az 5-ös értékű korallkocka 3-as értékre helyezésekor kapsz 2 érmét. Később egy 1-es értékű dobókocka kerül az 5-ösre, így az azt kijátszó játékos 4 érmét kell fizessen.

### DOBÓKOCKÁK EGYMÁSRA HELYEZÉSE:

Egy dobókockán kizárólag egyetlen másik dobókocka lehet, és ez az egymásra helyezés csak a központi játéktáblán lehetséges.

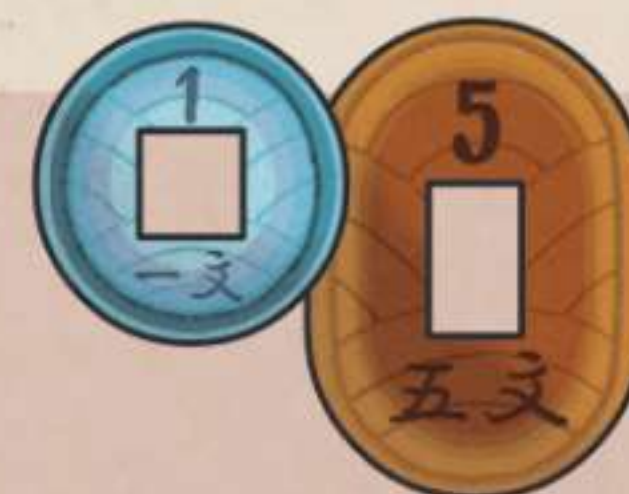
**1 vagy 2 fős játék esetén** az egész játék folyamán **tilos** dobókockákat egymásra helyezni.



**3** Ha egy híd bal oldaláról választasz dobókockát, megkapod a lámpás jutalmat a birtokodról (lásd a 12. oldalon).

**4** A lehelyezett dobókocka mezőjéhez tartozó akciót vagy akciókat hajtsd végre tetszőleges sorrendben.

### ÉRMÉK SZERZÉSE ÉS ELKÖLTÉSE, A DAIMJÓPECSÉT:



Amikor egy ikon mellett fekete szám szerepel, akkor azzal megegyező mennyiségű érmét, daimjópecsétet, klánpontot, erőforrást stb. **kapsz**.

Amikor egy érme- vagy daimjópecsétikon mellett piros szám szerepel, akkor azzal megegyező mennyiséget kell **kifizetned** ahhoz, hogy megkapd ami a nyíl után szerepel.



Kapsz 2 daimjópecsétet.

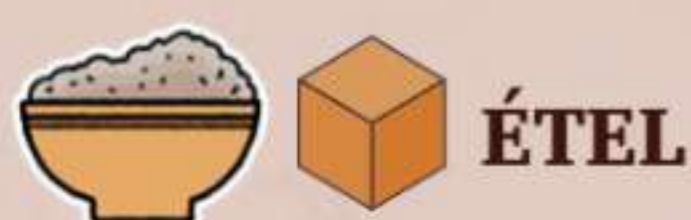
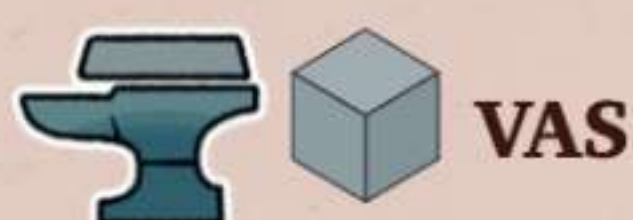


Fizess 3 érmét, hogy végrehajts egy udvaronc akciót.

A pénzáramlások mindig 1-es értékű érmeként vannak feltüntetve a játékban. A játék folyamán bármikor beválthattok öt 1-es értékű érmét egy nagyobb, 5-ös értékű érmére, és fordítva.

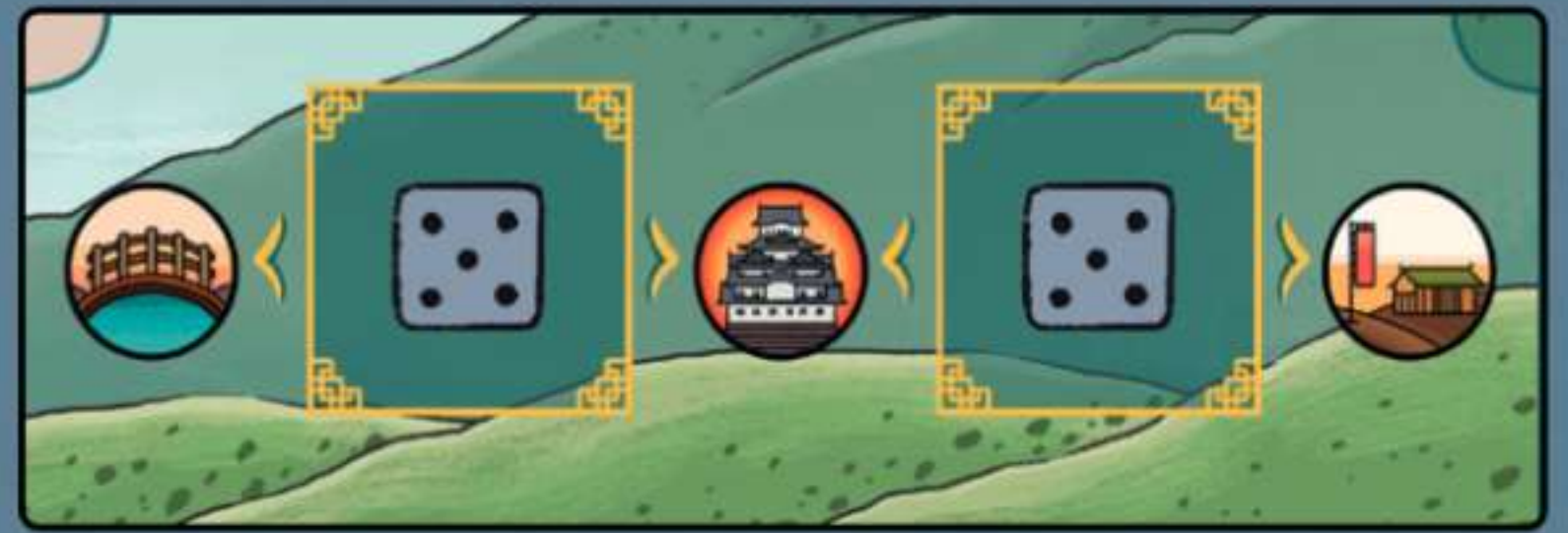
### ERŐFORRÁSOK SZERZÉSE ÉS KIFIZETÉSE:

A birtoktábládon a 3 erőforrás mindegyikéhez tartozik egy-egy sáv, amelyeken az értékek 0-tól 7-ig terjednek. Amikor erőforrást szerzel, mozgasd a hozzá tartozó sávon lévő jelölőt felfelé. Amikor erőforrást költesz el, mozgasd a jelölőt lefelé. Egyik erőforrásból sem lehet 7-nél többed (a többlet elveszik), és sohasem költhetsz annyi erőforrást, hogy a mennyiség 0 alá csökkenjen.





## A FALAKON KÍVÜL



## A KÚT



## A SZEMÉLYES BIRTOKOK

## A VÁRKASTÉLY

2 FŐS JÁTSZMA



*A kastély első szintjét az „ezer szőnyeg szobája” néven ismerik a hatalmas mennyiségű tatami miatt, amiket a padlóra helyeztek a látogatók kényelme érdekében.*

Dobókocka helyezhető a várkastély 5 szobájának bármelyikébe: 3 mező érhető el az inas szinten, a küldött szinten pedig 2 mező érhető el.

Ezeknek a helyszíneknek az akcióját vagy akcióit az oda helyezett dobókocka színe határozza meg: A kártyáról azokat az akciókat hajthatod végre, amik az épp lehelyezett kocka színével megegyező kockalapok mellett találhatóak.

Ha az inas szint adott szobájában két lapka található a kocka színével, az adott kártyán legfeljebb 2 akciót hajthatsz végre **tetszőleges sorrendben**. Amennyiben valamelyik kockaszínhez egyáltalán nem tartozik akció, abba a szobába **nem helyezhető** ilyen színű dobókocka.

Ha ezt a fehér dobókockát helyezed ide, kapsz 2 érmét, hiszen 3-as értékre 5-ös értékű dobókockát raktál. Ebben a szobában a fehér dobókockához tartozó akciókat tetszőleges sorrendben végrehajthatod: 1 daimjópecsét kifizetésével végrehajthatod az udvaronc akciót, továbbá a vasjelölődöt feljebb mozgathatod 2 mezővel.

# A FALAKON KÍVÜL

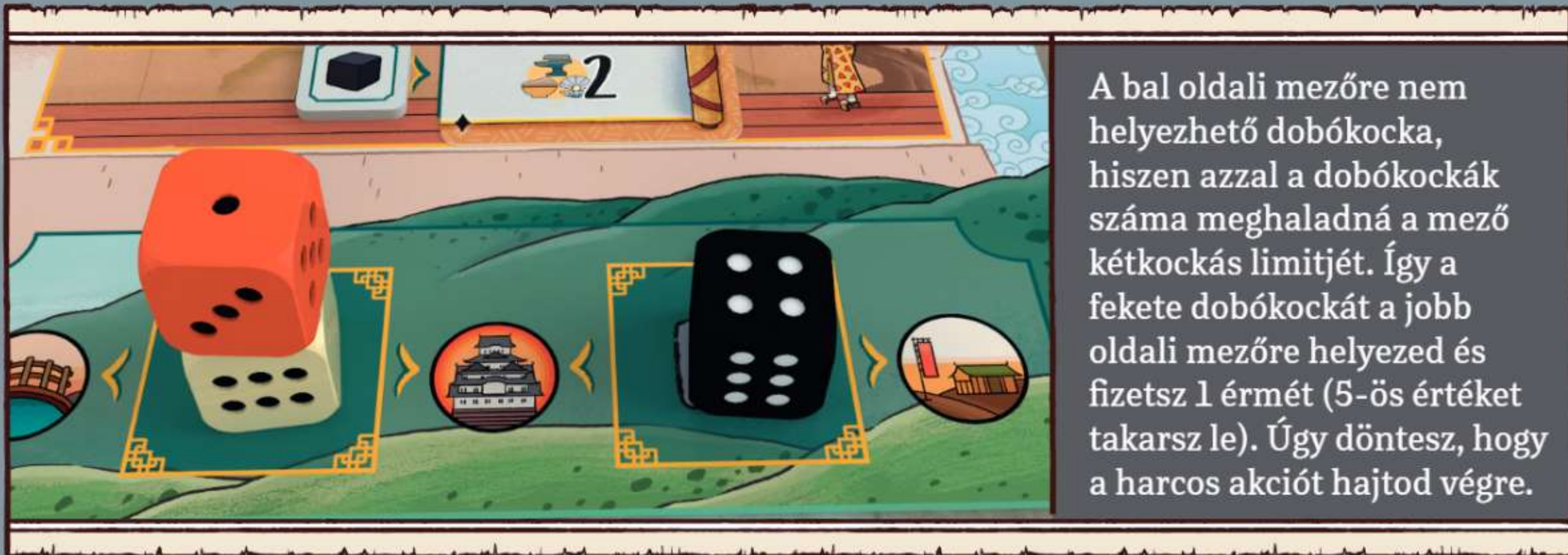
2 FŐS JÁTSZMA



*A himedzsi várkastélyba ellátogató klánoknak általában a hegy lábánál kell várakozniuk, amíg bebocsátást nem nyernek a daimjó birodalmába.*

Ehhez a 2 mezőhöz nem tartozik színbeli megkötés, így ide bármilyen színű dobókocka helyezhető.

Amikor dobókockát helyezel a falakon kívülre, 1 akciót hajthatsz végre a lehelyezett dobókocka mezőjével szomszédos 2 lehetőség közül. 3 akció érhető el itt: kertész (10. oldal), udvaronc (10. oldal) és harcos (9. oldal).



## A KÚT



*Okiku kútja a himedzsi várkastély egyik legrejtélyesebb helyszíne, ami váratlan meglepetéseket rejt magában.*

Ennek a mezőnek mindig 1-es az értéke, függetlenül a már ide helyezett dobókockák értékétől. Erre a mezőre bármennyi dobókocka helyezhető. Ha 1-esnél nagyobb értékű dobókockát helyezel ide, a helyszín által biztosított erőforrások mellett megkapod a különbségért járó érmét is.

A dobókocka lehelyezésekor 1 daimjópecsétet kapsz, továbbá az itt lévő 2 lapka jutalmát.



# A SZEMÉLYES BIRTOKOK



Minden klánnak van egy bölcséből álló tanácsa, ami eldönti, hogy mi legyen a következő lépés annak érdekében, hogy a lehető legnagyobb befolyást biztosítsák a Fehér Kócsag udvarában.

Minden kockaszínhez tartozik egy-egy mező a saját birtokodon, ami kijelöli a mellette lévő klántagsort, a sor végi kártyán látható akciókat, valamint a hozzájuk tartozó jutalmakat. Korallkockát **A** kizárólag az udvaronc sorába helyezhetsz, fekete kockát **B** a kertészekhez rakhatsz, fehér kockát **C** pedig a harcosokhoz. Amikor ezeknek a mezőknek az egyikére helyezel dobókockát, a következő lépéseket kell végrehajtanod megjelenési sorrendben:

- 1 Megkapod a látható jutalmakat:** Megkapod azokat a jutalmakat (erőforrásokat, daimjópecsétet, érmét és/vagy lámpásjutalmakat), amelyeknek az ikonja látható abban a sorban, ahova a dobókockát helyezted; ezt követően
- 2 Megkapod az akciókártya jutalmát:** Végrehajthatod a kártyáról azt az akciót, ami a lehelyezett dobókocka sorában látható.



Amikor ezt a dobókockát helyezed a táblára, 3 érmét kell fizetned, ugyanis 6-os értéket takarsz le. Kapsz 3 ételt és 2 érmét, azt követően pedig végrehajthatod a kártya akcióját. Ebben a példában az akció keretében kapsz 1 daimjópecsétet és 1 általad választott erőforrást.

## Klántag küldése a himedzsi udvarba

A játék során a klánod tagjait küldheted a kertekbe dolgozni, kiképezheted őket a várkastély védelmére, vagy segítheted feljebb jutni a nemesi ranglétrán. A játék végén ezek a klántagok különböző módokon biztosítanak klánpontokat (lásd A játék vége részt a 14. oldalon).



### HARCOS



Ez az akció lehetővé teszi, hogy a személyes birtoktábládról balról az első harcosodat a gyakorlótérre helyezd. Minden gyakorlótéren minden klánból bármennyi harcos lehet. A harcos lehelyezésének költségét vassal kell kifizetni, ennek mennyisége az adott gyakorlótértől függ. Amikor harcost helyezel egy mezőre, tetszőleges sorrendben végrehajthatod a lapka akcióját vagy akcióit.



A piros játékos harcos akciót hajt végre, így elveszi balról az első elérhető harcosát a saját birtoktáblájáról, majd lehelyezi azt **A**. Ehhez 5 vasat kell fizetnie **B**, majd végrehajt egy tetszőleges, fekete kockalapkához tartozó akciót. Ő azt az akciót választja **C**, amivel 2 klánpontot kap, valamint a kút jutalmát. Továbbá 2 mezővel előrelépteti **D** a befolyásjelölőjét.



## KERTÉSZ



Ez az akció lehetővé teszi, hogy a személyes birtoktábláról balról az első kertészedet egy olyan kertkártyára helyezd, **amin még nincs kertész a saját klánodból**. A kertész lehelyezésének költségét étellel kell kifizetni; ennek mennyisége az adott kártyától függ. Amikor kertészt helyezel egy kártyára, hajtsd végre a jelzett akciót.



A sárga játékos kertész akciót hajt végre: elveszi balról az első elérhető kertészét a saját birtoktáblájáról **A** (ebben a példában ez a második kertészét jelenti). Miután kifizeti a lehelyezésért a 4 étel költséget, 3 érmét fizet azért, hogy udvaronc akciót hajtson végre (a megszokott költségek figyelembevételével) **B**. Arra a kártyára nem helyezhet kertészt, ami 2 daimjópecsétet biztosít, ugyanis ott már van egy kertész a saját klánjából.

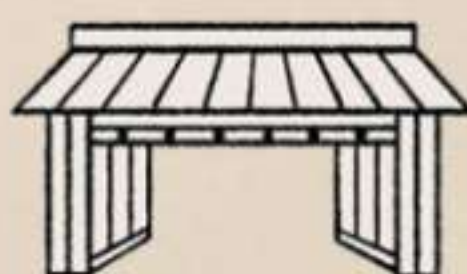


## UDVARONC



Az udvaroncok lehetővé teszik, hogy legfeljebb 2 különböző akciót hajts végre: vagy csak az egyiket, vagy mindkettőt egyszer-egyszer, akár különböző udvaroncokat választva:

**A**



**Meghallgatás kérése:** Vedd el a személyes birtoktábláról balról az első udvaroncodat, és 2 érme kifizetése után helyezd a várkastély kapujára. A várkastély kapuja minden klánból bármennyi udvaroncot tartalmazhat.

ÉS/ VAGY

**B**



**Társadalmi felemelkedés:** Válaszd ki a várkastélyban lévő egyik udvaroncodat és fizess 2 vagy 5 gyöngyházat, hogy 1 vagy 2 szinttel feljebb lépj a várkastélyban. A kapunál lévő udvaroncok az első szinten lévő szobák bármelyikébe beléphetnek. Az első szinten lévő udvaroncok a második szinten lévő szobák bármelyikébe beléphetnek. A második szinten lévő udvaroncok bármelyik szobából beléphetnek a harmadik szinten lévő daimjó szobájába. **A mozgások nem oszthatók szét különböző udvaroncok között, azt egyben kell végrehajtani.**

Ha az udvaronc a várkastély első vagy második szintjén fejezi be a mozgását, végre kell hajtandó az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:



- Fordítsd képpel lefelé a személyes birtokodon lévő akciókártyát, és helyezd képpel lefelé a lámpás területre, a legutolsó kártyadra, enyhén jobbra csúsztatva, hogy minden kártya hátulján látszódjon az ikon.
- Vedd el a kártyát abból a szobából, ahova az udvaroncod érkezett, és helyezd azt a birtoktáblád megürült mezőjére, majd hajtsd végre a kártyáról a világos háttérű akciók egyikét.
- A központi játéktábláról elvett kártya helyére húzz egy újat a pakliból.

**Fontos:** Ha egy kártyát nem lehet lecserélni, hajts végre egy világos háttérű akciót róla, de ne vedd el a kártyát, és hagyd figyelmen kívül a többi lépést.

Ha az udvaronc a várkastély harmadik szintjére, a daimjó szobájába lép, végre kell hajtani a következő lépéseket ebben a sorrendben:



- Kapd meg a lámpás jutalmát (lásd a 12. oldalon).
- Helyezd az udvaroncot a daimjó támogatáskártyájára, egy tetszőleges, szabad mezőre (ha még van ilyen), és kapd meg a jelzett jutalmat. Ha már nincs szabad mező, hagyd az udvaroncot a szobában, és nem történik egyéb.



A kék játékos udvaronc akciót hajt végre, így elveszi balról az első udvaroncot a személyes birtoktáblájáról **A**, majd fizet 2 érmét, hogy a kapuhoz mozgassa, ahol már van 1 másik udvaronca **B**. Ezt követően kifizet 2 gyöngyházat, hogy az egyik udvaroncot mozgassa. Azt választja, amelyik már a várkastély első szintjén áll **C** és egy második szinten lévő szobába mozgatja **D**. Amikor ezzel végez, a birtoktábláján lévő kártyáját a lámpás területére helyezi képpel lefelé **E**. Ezt követően elveszi azon szobában lévő kártyát, ahova az udvaronca mozgott, és a birtoktáblájára helyezi, végezetül pedig végrehajtja a világos háttérű akciót: ebben az esetben az akcióval 3 tetszőleges erőforráshoz jut **F**.



A zöld játékos udvaronc akciót hajt végre, de ezúttal úgy dönt, hogy nem fizet 2 érmét azért, hogy udvaroncot helyezzen a kapura. Fizet 5 gyöngyházat, hogy egy első szinten lévő udvaroncot a harmadik szintre mozgassa. Amikor az udvaronc megérkezik, megkapja a lámpás jutalmat és 1 még elérhető jutalmat a daimjókártyáról. Ő a 2 daimjópecsétet választja.



## Daimjópecséték

*A császári udvarban csak úgy arathatsz sikert, ha a régensnek jó véleménye van rólad.*

A játék folyamán daimjópecsétet gyűjthetsz, amik a régens klánjának elismervényeit jelképezik. A személyes birtokodon legfeljebb 5-öt tárolhatsz. A pecsétet felhasználhatod, hogy a következő évszakba lépj az idősávon, illetve, hogy az első szinten lévő kártyákon bizonyos akciókat hajts végre. Továbbá a **játék folyamán bármikor** becserélhetsz 2 daimjópecsétet 1 tetszőlegesen választott erőforrásra (ételre, vasra vagy gyöngyházra), vagy 1 daimjópecsétet 1 érmére. Ezeket a cseréket bármennyiszer végrehajthatod. A személyes birtoktábládon a következő ikonok emlékeztetnek ezekre a cserékre:



## Lámpás jutalmak

*Az egész várkastélyt a lámpások fénye világítja be, ragyogásukkal vezetve a látogatók lépteit.*

Minden alkalommal, amikor lámpás ikont aktiválsz, megkapod az **összes** ikon jutalmát, ami a személyes birtokod lámpás területén látható, az általad választott sorrendben. A lámpás területre a várkastély 1. és 2. szintjeiről helyezhetsz több kártyát az udvaronc akció által.



Minden alkalommal, amikor ez a játékos megkapja a lámpás jutalmat, azonnal kap 2 klánpontot, 1 ételt, 1 érmét, továbbá 1 mezővel előre lép az idősávon. Minél több kártya van ezen a területen, annál jelentősebb a lámpás jutalma.



## Az idősáv

*A kócsagok a himedzsi várkastély szimbólumai, és viselkedésük az év során az udvar legfontosabb eseményeinek beköszöntét jelzik.*

Ezen a sávon tartjátok számon a klánok befolyását az udvarban, és a fordulók végén ez alapján határozzátok meg a játékosrendet a következő fordulóra.

Amikor növekszik a klánod befolyása, mozgassd előre a befolyásjelölőt a sávon. Ha olyan mezőre érkezel, ahol másik játékos jelölője van, a saját jelölődet helyezd felülre.

3 szakaszhatár van az idősávon, ami az évet 4 évszakra osztja. Ahhoz, hogy egy-egy ilyen szakaszhatáron áthaladj, 1, 2 vagy 3 daimjópecsétet kell fizetned, ahogyan ez a sáv fölött látható. Ha nem tudod vagy nem akarsz kifizetni a költséget, nem mozgathatsz a befolyásjelölődet a következő évszakra.

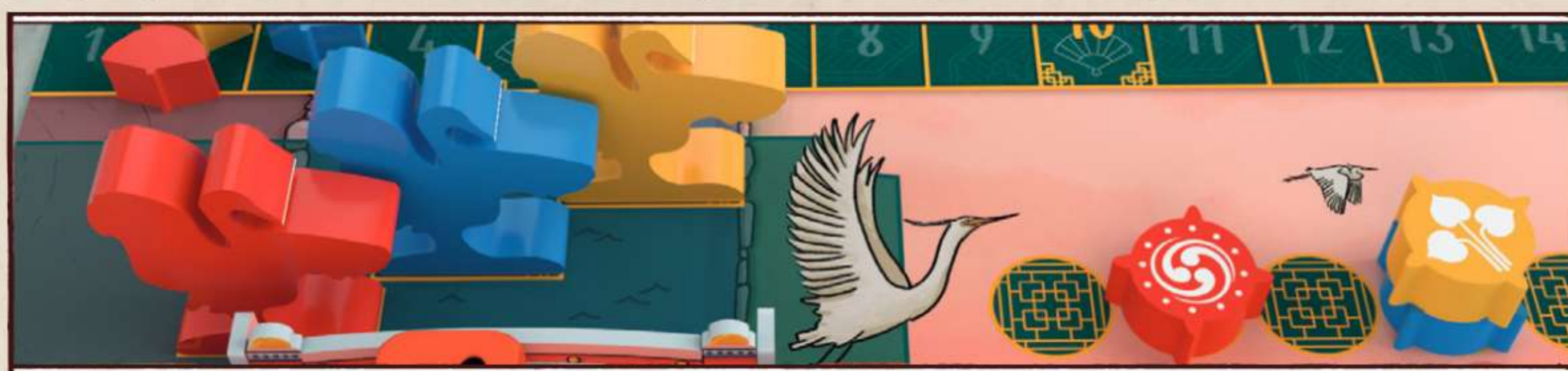
Emellett pedig a játék végén a sávon elért pozíciód alapján pontokat kapsz.



## EGY FORDULÓ VÉGE

Amikor a hidakon összesen már csak 3 dobókocka marad, a forduló véget ér.

- 1 Új körsorrend:** Az lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos, akinek a jelölője legelől áll az idősávon. Döntetlen esetén az érintettek közül az kerül hamarabb sorra, akinek a jelölője legfelül áll. Rendezzék át a kócsagjelölőket az új sorrend alapján.



A harmadik forduló végén, az új körsorrend megállapítása után a végső pontszámolás következik. Hagyjátok ki a következő lépéseket.

- 2 Kertek:** Minden forduló végén mindig marad dobókocka néhány hídon. A forduló végén azok a kertészek aktiválódnak, amelyek feletti hídon maradt legalább 1 dobókocka. A dobókockákat tartalmazó hidak alatti kertkártyák akcióit végre kell hajtani körsorrendben: a soron lévő játékos hajtsa végre az összes érintett kertésze akcióját, **mindegyiket egyszer, tetszőleges sorrendben.**



Ebben a példában a piros és a zöld játékos 2-2 kertkártyát használhat, amin a saját klánjuk kertészei állnak (mindkettőt egyszer). A kék játékos is használhatja annak a kártyának az akcióját, amin a kertésze áll. A sárga játékos csak a fekete hídnál lévő kertészakciót használhatja, ugyanis a fehér hídnál nem maradt dobókocka.

- 3 A következő forduló előkészítése:** Az első és második forduló végén:
  - A. Gyűjtsétek össze az összes dobókockát és dobjatok velük, majd helyezzétek a megfelelő színű hidakra, balról jobbra növekvő értékben, ahogyan az előkészületek során is tettétek.
  - B. Mozgassátok a fordulójelölőt 1 mezővel előre.

# A JÁTÉK VÉGE

*Amikor az év a végéhez közeledik, a klánok összegyűlnek a télikertben és tisztelettel meghajolnak a klán előtt, amelyik a legjobbnak bizonyult közülük.*

A harmadik forduló végén, az új körsorrend megállapítása után a végső pontszámolás következik. A játék során gyűjtött pontokon felül mindenki klánpontokat kap az alábbiak alapján:

## 1 A megmaradt erőforrásokért járó pontok:



- A. Minden 5 érmeért és/vagy daimjópecsétért 1-1 klánpont jár (lefelé kerekítve).
- B. Erőforrástípusonként: 3–6 megmaradt egység után 1-1 klánpont jár, 7 megmaradt egység után pedig 2-2 klánpont jár.

## 2 Az idősavért járó pontok:



- A. Ha a befolyásjelölőd a második évszakban áll, 3 klánpontot kapsz. Ha a befolyásjelölőd a harmadik évszakban végzett, azért 6 klánpont jár. A negyedik évszak elérésével a befolyásjelölődel elfoglalt mező alatti klánpontot kapod meg (ami 10 és 15 klánpont között mozog).



## 3 A klántagokért járó pontok:



- A. :  $\times$  A várkastélyban: A várkastélyban lévő minden udvaronc után az alapján kapsz klánpontot, hogy melyik helyszínen áll:
- Kapu: 1 klánpont.
  - Első szint (inasok): 3 klánpont.
  - Második szint (küldöttek): 6 klánpont.
  - Harmadik szint (daimjó): 10 klánpont.
- B. : 1 / 2  $\times$  A gyakorlótéren: A gyakorlótérért járó klánpontok megállapításához meg kell szorozni az itt álló saját harcosok összértékét a várkastélyon belül (a kapu nem számít) lévő saját udvaroncok számával: A harcosok értékét a gyakorlótéren lévő ikon határozza meg.
- C. :  $\times$  A kertben: Minden kertész annyi klánpontot biztosít a klánjának, amennyi az általa elfoglalt kártyán látható.

A játék győztese a legtöbb klánpontot elérő játékos. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki a körsorrendben előrébb áll.



A kék játékos 8 klánpontot gyűjtött a játék folyamán **A**. A játék végén 1 klánpontot kap az érméiért **B** és további 3-at a megmaradt erőforrásaiért **C**. Az idősávon elfoglalt pozíciója miatt 6 klánpontot kap **D**. Az udvaroncai további 25 klánpontot biztosítanak  $(10+10+3+1+1)$  **E**. A harcosainak 6-os az összértéke  $(2+2+1+1)$ , ezt megszorozza a várkastélyon belüli udvaroncainak számával (3), így 18 klánpontot kap **F**. Végezetül a kertészei további 15 pontot biztosítanak **G**. Összesen tehát 76 klánpontot gyűjtött.

*Még a legkevésbé zsúfolt években sem egyszerű feladat a daimjó elé járulni. Mindig akad egy feltörekvő csoport, amelyik alig várja, hogy átvegye a helyünket, és a sógun nagyköveteinek kritikus tekintete képes még a leghiggadtabb samuráj türelmét is próbára tenni.*

## Változások az előkészületekben

Készíts elő egy 2 fős játékot a megszokott módon annyi változással, hogy a kezdőakció- és kezdőerőforrás-kártyákat **nem egy kínálatból választod ki**. Ehelyett keverd meg külön-külön a két paklit, és húzz mindkét pakliból 1-1 kártyát véletlenszerűen. Ezek lesznek a kezdőkártyáid.

Válassz egy szint a riválisod számára, készítsd elő az összes játékelemét, majd helyezd a kócsag-, befolyás- és legyezőjelölőjét a választott nehézségi szinttől függően a megfelelő mezőkre:

	KÖNNYŰ	KÖZEPES	NEHÉZ
Klánpontok	<b>0 KP</b>	<b>3 KP</b>	<b>8 KP</b>
Kócsagjelölő	<b>2. pozíció</b>	<b>1. pozíció</b>	<b>1. pozíció</b>
Az időszám	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

A riválisodnak nincs szüksége birtoktáblára; jelölj ki egy helyet az asztalon az érdeméne, a klántagjainak, valamint a paklijából kijátszott kártyáinak.

Az egyszemélyes pakli előkészítéséhez keverd meg az egyszemélyes kártyákat és alkoss belőlük egy paklit a híd oldallal felfelé.



### Mielőtt belemerülnél az egyszemélyes játékmód részleteibe, kiemelünk néhány fontos alapszabályt:

- A riválisod soha nem fizet semmiért.
- A riválisod sohasem aktivál akciót, hogy dobókockát vagy klántagot helyezzen le.
- A játék során a riválisod kizárólag érdéket kap, erőforrásokat nem.
- A riválisod olyan színű dobókockát is lehelyezhet, ami nem jelenik meg az adott szobában.

## Játékmenet

Amikor a rivális kerül sorra, fordítsd meg a paklija felső kártyáját. Most nézd meg a paklija felső kártyáját, hogy milyen dobókocka jelenik meg azon:

- **Ha van dobókocka** a meghatározott színű híd adott pozíciójában (bal oldalt, középen vagy jobb oldalt), kövesd a következő oldal utasításait.
- **Ha nincs dobókocka** a meghatározott színű híd adott pozíciójában, húzz egy új kártyát, majd vizsgálj meg újra a pakli felső kártyáját (azaz hajtsd végre a fenti lépést). Szükség esetén ismételd meg ezt a lépést (tehát fedj fel egyesével kártyákat az egyszemélyes pakliból), amíg a pakli tetején lévő kártya olyan dobókockát nem mutat, amit el tud venni a megfelelő hídról. A felfedett kártyákat rendezd balról jobbra egy sorba.

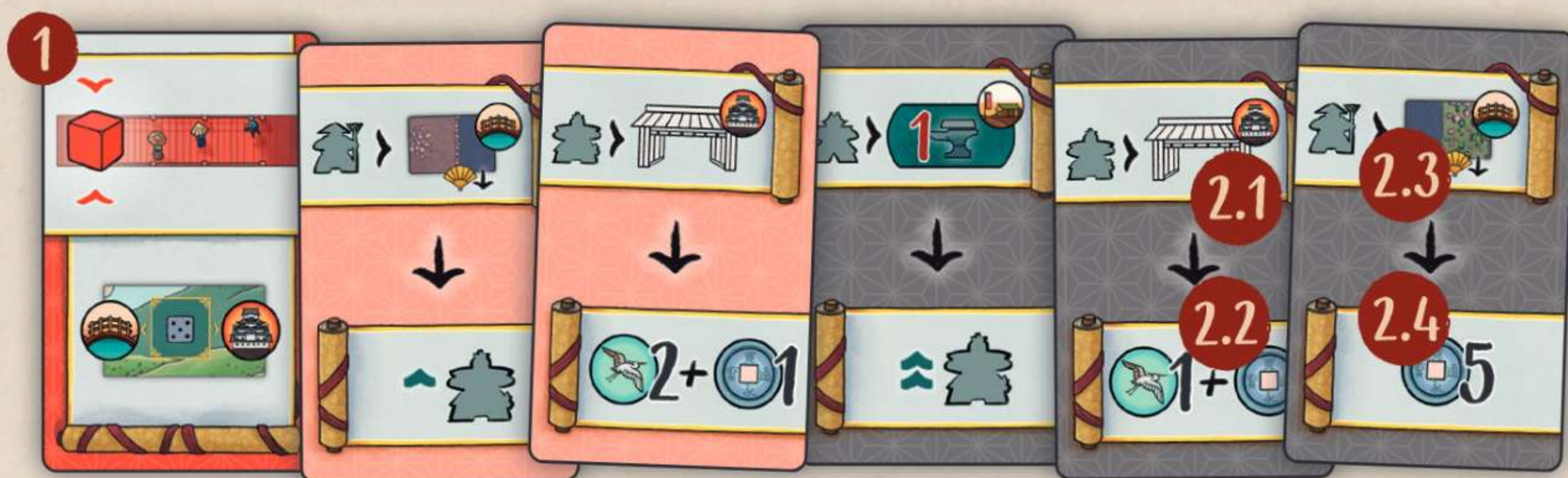
A kiválasztott dobókocka elvétele után kövesd az alábbi lépéseket:

## 1 Helyezd a dobókockát a kártyán mutatott mezőre

A lehelyezés után a riválisod megkapja az értékkülönbséget járó érmekeket, amennyiben a lehelyezett dobókocka értéke nagyobb, mint amit letakar; ellenkező esetben viszont a rivális **nem** fizet semmit a dobókocka lehelyezéseért. Ne feledd, hogy mivel 2-en játszotok, egyáltalán nem lehet dobókockákat helyezni egymásra. **Ha a jelzett mező már foglalt**, helyezd a kockát a kúthoz. A rivális megkapja az értékkülönbséget járó érmekeket, a lapkákon lévő jutalmakat azonban nem.

## 2 Hajtsd végre a felfedett kártya vagy kártyák akcióit

Fentről lefelé és balról jobbra haladva hajtsd végre az összes akciót a **2 legutóbb felfedett kártyán** (vagy csak a legutóbb felfedett kártyán, ha egy húzás után sikeres volt a kockaelvétel). Ezt követően helyezd az összes felfedett kártyát az egyszemélyes pakli aljára. **Ha egy vagy több jelzett akciót nem lehet végrehajtani**, a riválisod minden ilyen megghiúsult akcióért cserébe a fordulószámmal megegyező mennyiségű klánpontot kap.



## Minden forduló végén

➤ Minden forduló végén, közvetlenül az új körsorrend lépés után, a riválisod beváltja a tartalékában lévő érmekeket klánpontokra:

- Ha ő a kezdőjátékos, **minden 3 beadott érmeje után** az imént befejezett forduló számával megegyező mennyiségű klánpontot kap.
- Ha nem ő a kezdőjátékos, **minden 5 beadott érmeje után** kapja meg a forduló számával megegyező mennyiségű klánpontot.
- Mindkét esetben igaz, hogy az érmebeváltások után azon érmekeket, amiket nem tud újabb klánpontokra beváltani, megtartja a következő fordulóra.

➤ **A kertek lépés során** (az 1. és 2. forduló végén) minden aktiválható kertésze után az imént befejezett forduló számával megegyező mennyiségű klánpontot kap.

➤ Ezt követően keverd meg az egyszemélyes paklit.

## Játék végi pontozás

A riválisod nem kap pontot a megmaradt érmék után (hiszen már minden forduló végén pontokat kapott), de az összes többi kategóriáért ugyanúgy pontot kap, mint te.

## Az egyszemélyes játék ikonjai



Keressd meg a jelzett típussal megegyező kertkártyák közül azt, ami a legkevesebb pontot éri, és ahol a riválisodnak még nincs kertésze, majd helyezd oda egy kertészét. Ha több kártyának egyszerre a legkisebb az értéke, válassz te, hogy melyiket használja. Ha a kártya lehetővé teszi, hogy növényi kertbe és kőkertbe is kertészt helyezzen, válaszd mindkét típusban a legkisebb pontértékűt.



Helyezd a riválisod egy harcosát arra a gyakorlótérre, ami megegyezik az akció által kijelölt költséggel.



Helyezd a riválisod egy udvaroncát a kapura.



Mozgasd a riválisod udvaroncai közül a legalacsonyabb szinten állót (a kaputól kezdve) **1 vagy 2** szinttel feljebb. Ha több udvaronc található a legalacsonyabb szinten, mozgassd az egyiküket. Ha az udvaronc az 1. vagy 2. szintre érkezik, válassz egy tetszőleges szobát azon a szinten, és távolítsd el az ott lévő kártyát, majd azonnal húzz a helyére egy újat. Ha az udvaronc a 3. szintet éri el, helyezd az udvaroncot balról az első szabad daimjó támogatásmezőre (ha van).



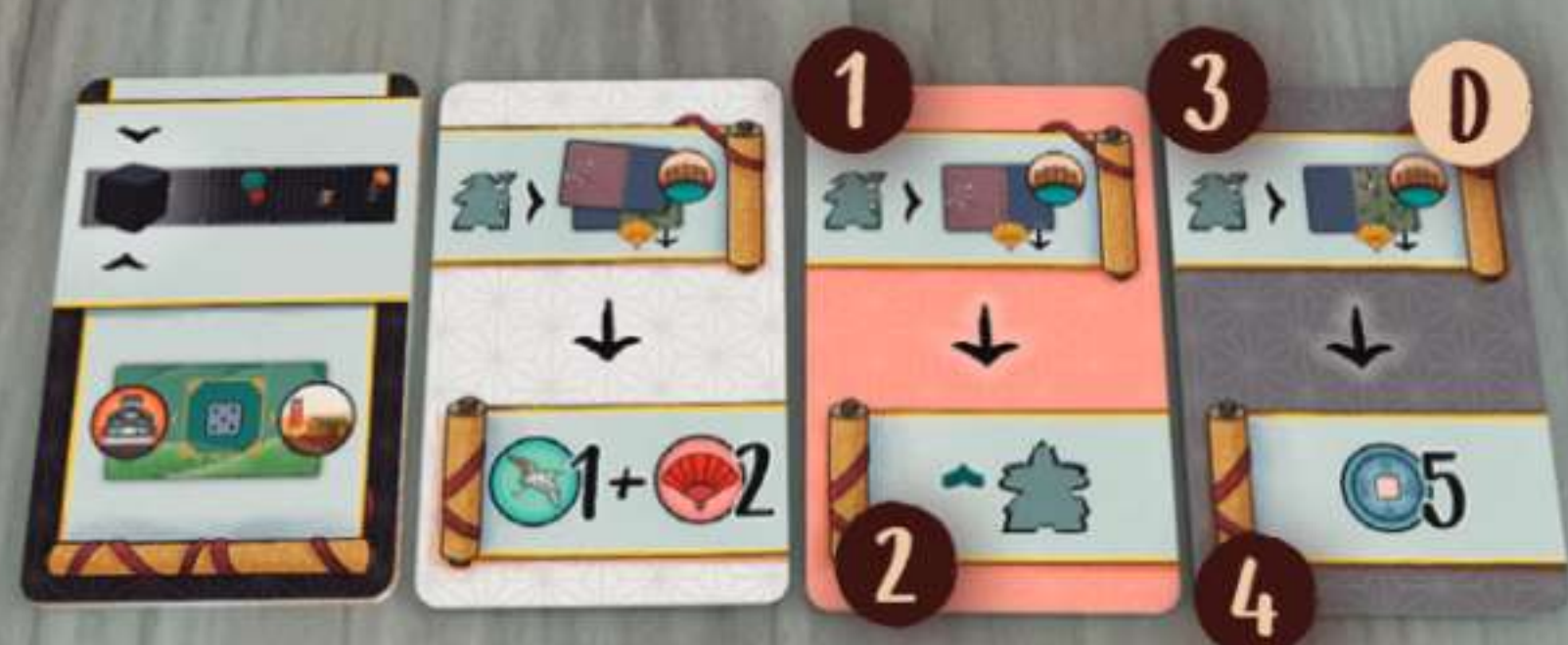
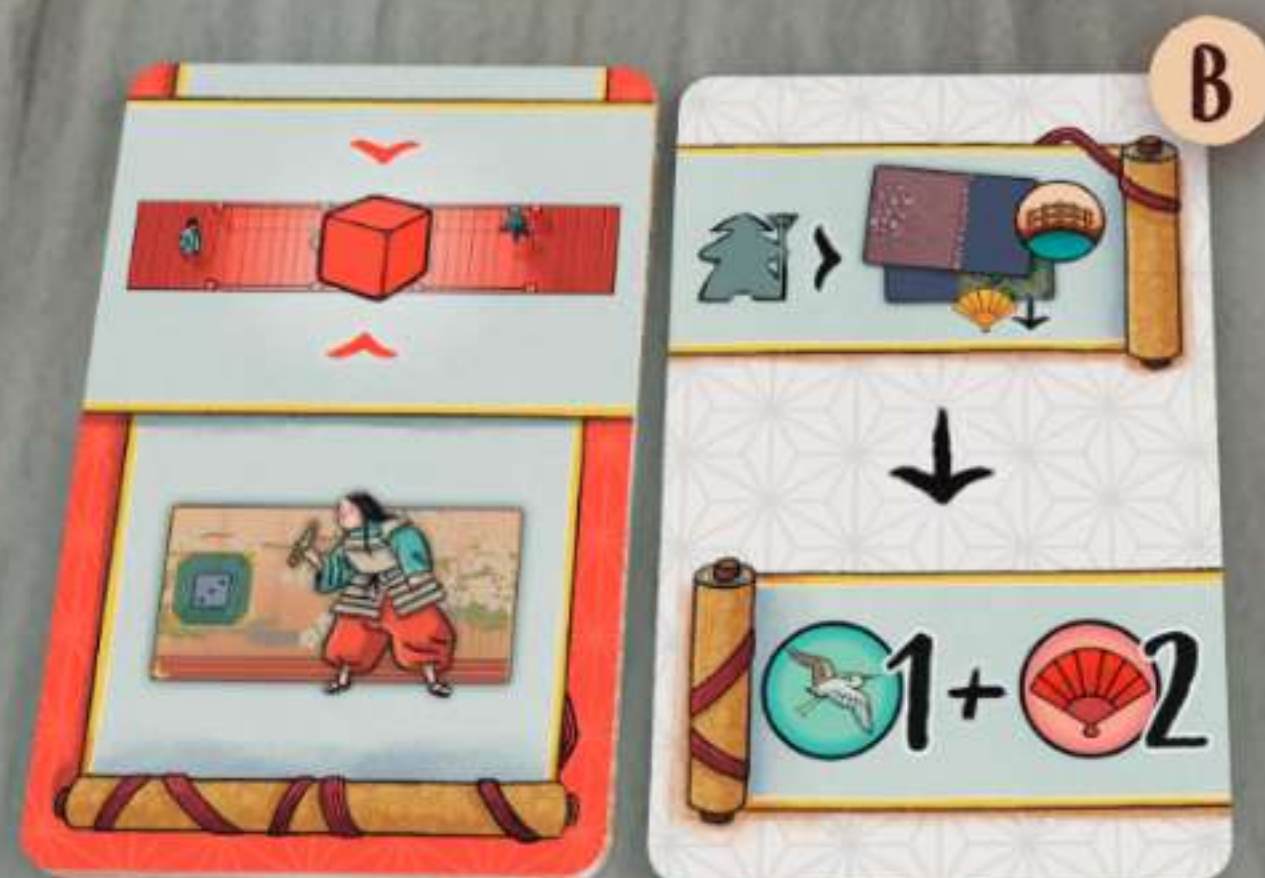
A riválisod megkapja a jelzett mennyiségű klánpontot.



Mozgasd a riválisod befolyásjelölőjét a jelzett mennyiségű mezővel előre az idősávon.



A riválisod megkapja a jelzett mennyiségű érmét.



A 3. fordulóban a hidak a fent látható módon állnak **A**. Képpel felfelé fordítod az egyszemélyes pakli felső kártyáját **B**: olyan dobókockát jelöl, ami nem elérhető, így egy második **C**, majd egy harmadik kártyát is megfordítasz **D**, ami végre egy elérhető dobókockát jelöl. Miután a dobókockát áthelyezted a kártyán jelzett mezőre, a rivális végrehajtja az **1-4** számozású akciókat ebben a sorrendben. Mivel a **2**-es akció nem hajtható végre, a rivális helyette 3 klánpontot kap **E**.

## Impresszum

**Játéktervezők:** Sheila Santos és Israel Cendrero

**Illusztrátor:** Joan Guardiet

**Szerkesztő:** David Esbrí

**Fa-, karton-, valamint 3D játékelemek:** BG FX

**Kulturális tanácsadók:** Nobuaki Takerube

és Aoi Takashiro

**Grafikai tervező:** Meeple Foundry



[www.devirgames.com](http://www.devirgames.com)

**DEVIR CONTENIDOS S.L.**

Rosselló 184

08008 Barcelona

## A szerzők köszönetnyilvánítása

Köszönetet mondunk mindazoknak, akik rapinit, hagymát, burgonyát, búzát, salátát, gyomnövényt, rizst, zöldhagymát, rozsmaringot és élelmiszert nem kímélve segítettek klánjuk gyarapodását; minden tesztelőnek, aki több mint 50 alkalommal küszködött a győzelemért, és különösen azoknak, akik tanúi voltak a lila klán semmibe lebegésének. Szeretnénk köszönetet mondani az egész Devir csapatnak is, amiért ismét bizalmat szavaztak nekünk, és mindenekelőtt személyesen szeretnénk megköszönni nektek, hogy játszottok a játékunkkal.



Megkapod a személyes birtoktáblád lámpás jutalmát (lásd a 12. oldalon).



Hajtsd végre az udvaronc akciót (lásd a 10. oldalon).



Ennyi klánpontot kapsz.



Hajtsd végre a harcos akciót (lásd a 9. oldalon).



Lépj a befolyásjelölőddel X mezőnyit az idősávon (lásd a 12. oldalon).



Hajtsd végre a kertész akciót (lásd a 10. oldalon).



Ennyi **ételt** kapsz; mozgasd feljebb a jelölődet (legfeljebb 7-ig, a többlet elveszik).



Hajtsd végre a kút akciót, mintha 1-es értékű dobókockát helyeztél volna oda (lásd a 7. oldalon)



Ennyi **vasat** kapsz; mozgasd feljebb a jelölődet (legfeljebb 7-ig, a többlet elveszik).



Hajts végre egy akciót a **személyes birtoktábládon**, mintha 6-os értékű dobókockát helyeztél volna a 3 kockameződ egyikére. A körödben ugyanazt a sort legfeljebb egyszer aktiválhatod (lásd a 8. oldalon).



Ennyi **gyöngyházat** kapsz; mozgasd feljebb a jelölődet (legfeljebb 7-ig, a többlet elveszik).



Hajts végre egy tetszőleges kockalapkához tartozó akciót a **várkastélyban**.



Kapsz 1 tetszőlegesen választott erőforrást, mozgasd feljebb a jelölődet. Ha az ikonban szám szerepel, ugyanabból az erőforrásból is elveheted a jelzett mennyiséget, de különböző erőforrásokat is választhatsz a jelzett mennyiségig.



Hajts végre egy világos háttérű akciót a **várkastély** egy tetszőleges kártyájáról.



Ennyi daimjópecsétet kapsz (lásd az 5. oldalon).



Hajts végre egy tetszőleges fehér kockalapkához tartozó akciót a **várkastélyban**.



Ennyi érmét kapsz a közös készletből (lásd az 5. oldalon).



Hajts végre egy tetszőleges fekete kockalapkához tartozó akciót a **várkastélyban**.



Fizess ennyi érmét a közös készletbe.



Hajts végre egy tetszőleges korall kockalapkához tartozó akciót a **várkastélyban**.