

Bílý hrad



1-4



12+



80 min.

⚙️ Shei S. & Isra C. 🗡️ Joan Guardiet

姫路城

Japonsko, rok 1761, provincie Harima. Daimjó Sakai Tadazumi je jedním z nejvlivnějších regentů šógunátu Edo a své provincii vládne z hradu Himeđži. Není divu, že místní klany se snaží naklonit si vládnoucí klan Sakai. Aby měli na daimjóa vliv, vysílají své členy na posty v každé oblasti života na Bílém hradě, od politických a vojenských pozic až po prosté zahradníky, kteří dbají o dokonalý stav hradní zeleně.

Ve hře *Bílý hrad* se stanete vůdcem jednoho z těchto drobných klanů a budete s ostatními klany zápolit o vliv a budoucnost na dvoře mocné Bílé volavky. Klíčem k vítězství bude vychytralost, správné nakládání s dostupnými zdroji a strategické umístění členů klanu na hrad Himeđži!



Pokud hrajete poprvé, doporučujeme vám přeskočit krok 2 přípravy hry a raději na plán rozmístit karty vyobrazené na ilustraci. Také můžete přeskočit krok 4 a rozmístit na plán destičky kostek a destičky studny vyobrazené na ilustraci. Ujistěte se, že na studni použijete destičku perleti s oranžovou kostkou na rubu a destičku železa s černou kostkou na rubu.

Příprava hradu



- 1 Herní plán umístěte na dosah všech hráčů.
- 2 Pokud hrají pouze 2 hráči, ponechte v krabici karty pobočnicků a diplomatů označené v levém spodním rohu symbolem ♠. Poté zvlášť zamíchejte balíčky patra pobočnicků (okrové) a patra diplomatů (indigové). Ze vzniklých balíčků umístěte 1 kartu lícem vzhůru na každé volné pole odpovídajícího patra. Balíčky poté umístěte na vyznačená pole na daném patře.

Důležité: Pokud je na všech kartách na hradě vyobrazena ta samá akce s tmavým pozadím, vraťte tyto karty do jejich balíčků, zamíchejte je a zopakujte krok 2.

- 3 Vezměte náhodně 1 kartu daimjóa (šedou) a umístěte ji lícem vzhůru na nejvyšší patro. Zbylé karty daimjóa vraťte do krabice.



- 4 Všechny destičky kostek zamíchejte stranou s kostkami vzhůru. Náhodně vezměte 1 destičku kostky od každé barvy a umístěte je na 3 políčka vyznačená ♠. Poté zaplňte zbylá políčka v místnostech tak, že na ně náhodně umístíte destičky kostek. Místnosti zaplňujte v číselném pořadí. V každé místnosti musí být alespoň 2 různé barvy kostek. Když umístíte destičky na pozice 6 až 10 a všechny destičky v některé místnosti by měly stejnou barvu, umístěte poslední taženou destičku na další dostupné políčko (podle předtištěných čísel poznáte, které políčko je další v pořadí). Destičky umístěné na studnu musí být umístěny stranou s kostkami dolů.

- 5 Ukazatel kola umístěte na první pole počítadla kol.

- 6 U jedné strany herního plánu vytvořte společnou zásobu mincí, pečetí daimjóa a čtyř destiček bodů klanů +40/+80.

Mosty

- 7 Umístěte mosty na odpovídající barevná pole řeky (nebo můžete hrát bez 3D mostů, pokud chcete). Vezměte 3/4/5 kostek od každé barvy, podle toho, zda hrají 2/3/4 hráči. Zbylé kostky ponechte v krabici. Kostkami každé barvy hoďte zvlášť a rozmístěte je na odpovídající mosty ve vzestupném číselném pořadí zleva doprava, takže kostka s nejnižší hodnotou bude na levém konci mostu (u lucerny) a kostka s nejvyšší hodnotou bude na pravém konci mostu. Ostatní kostky budou mezi nimi na mostě v číselném pořadí.

Zahrady



- 8 Každý ze 2 balíčků karet zahrad zamíchejte zvlášť. Náhodně pod každý most umístěte lícem vzhůru 1 kartu kvetoucí zahrady a 1 kartu zenové zahrady. Zbylé karty zahrad vraťte do krabice.



Cvičiště



- 9 Náhodně vyberte 4 destičky cvičišť a umístěte je na patřičná pole na herním plánu, otočené na vyznačenou stranu. Zbylé desky cvičišť ponechte v krabici.

Příprava prostoru hráče

- 10 Každý hráč si vezme 1 desku osobního panství, 15 figurek členů klanu, které rozmístí na patřičná místa: 5 dvořanů, 5 zahradníků a 5 válečníků, a 3 kostičky jako ukazatele zdrojů, které umístí na pole 0 každého počítadla zdrojů. Svůj žeton vějíře umístěte poblíž počítadla bodů klanu na herním plánu.

- 11 Žetony vlivů promíchejte a náhodně vyskládejte do sloupku na volavku nalevo od stupnice průběhu roku. Poté umístěte na stupnici pořadí průběhu hry figurky volavek ve stejném pořadí, v jakém jsou žetony vlivu ve sloupku. Hráč, jehož žeton je vespod sloupku, v pořadí hry poslední, a hráč se žetonem na vrchu sloupku bude na tahu první.

- 12 Náhodně vezměte tolik karet počátečních zdrojů (oranžových), kolik je hráčů ve hře +1, a vyskládejte je lícem vzhůru dprostřed stolu. Pod každou kartu počátečních zdrojů umístěte lícem vzhůru 1 náhodně taženou počáteční kartu akci (žlutou). Tím utvoříte počáteční páry. Ze zbylých karet utvoříte počáteční páry a ponechte vedle počátečních párů.



- 13 Hráči si nyní v opačném pořadí průběhu hry, od posledního hráče po prvního, rozeberou počáteční páry. Počínaje posledním hráčem v pořadí hry si každý hráč vezme 1 počáteční pár. Kartu akci umístěte na místo pro kartu na vašem panství. Poté získáte zdroje vyobrazené na kartě počátečních zdrojů. Nakonec kartu počátečních zdrojů umístěte pod své panství do oblasti lucerny, stejně jako na ilustraci níže. Karta počátečních zdrojů vám může poskytnout kartu dekretu. Pokud vám ji poskytuje, vezměte si vyobrazenou kartu dekretu a umístěte ji přímo do své oblasti lucerny spolu s kartou počátečních zdrojů.



DETAILNÍ SOUPIS HERNÍHO MATERIÁLU NAJDETE NA TOMTO ODKAZU NEBO NA WWW.TLAMAGAMES.COM



Bělostné stěny, hradby a peří volavek z okolí spolu zcela splývají na hradě Himedži.

Partie hry Bílý hrad trvá 3 kola. Během každého kola provede každý hráč 3 tahy.

Hráč, který je první na stupnici pořadí průběhu hry, bude na tahu jako první. Jakmile tento hráč dokončí tah, je na tahu další hráč v pořadí podle stupnice pořadí průběhu hry atd. Jamile takto každý hráč provede 3 tahy (tzn. každý hráč využil 3 kostky a na mostech zbyly celkem 3 kostky), aktuální kolo končí (viz konec kola na str. 13) a následuje další kolo. Na konci třetího kola nastane konec hry (viz str. 14).

BODY KLANU A PODMÍNKY VÍTEZSTVÍ:

Jakmile hra skončí, vítězem bude ten klan, kterému se podařilo získat nejvíce bodů. Když získáte červené vějíře (body), posuňte svůj vějíř po počítadle o odpovídající počet polí. Zlaté vějíře započítáte až na konci hry.



Pokud kdykoli překročíte hranici 40 bodů bodů klanu, vezměte si destičku +40, umístíte ji poblíž svého panství a svůj vějíř vraťte opět na začátek a pokračujte v bodování. Pokud znovu překročíte 40 bodů, otočte destičku na stranu s +80.

Tah hráče

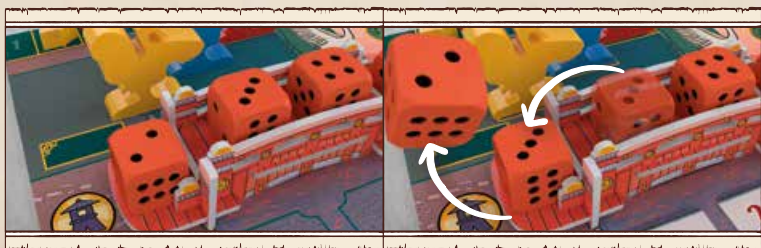
Během svého tahu, použijete 1 kostku z 1 libovolného mostu a umístíte ji na pole se symbolem kostky. Poté vyhodnotíte efekt navázaný na toto pole.

POUŽITÍ KOSTEK

Z mostů vedoucích do hradu je krásný pohled na kapry koi plavoucí pod vámi. Mnozí se na okamžik zastaví a využijí tento klidný okamžik k rozjímání. Která cesta je ta správná?

POSTUP POUŽITÍ KOSTKY

- 1 Vyberte libovolný most. Smíte si vzít 1 kostku z libovolného konce tohoto mostu. Kostky umístěné uprostřed nejsou aktuálně dostupné. Pokud vezmete kostku a uprostřed mostu zůstává 1 či více kostek, musíte na právě uvolněný konec posunout kostku zprostřed mostu. Na právě uvolněný konec vždy posunete tu kostku zprostřed mostu, která je tomuto konci nejbližší. Tím pádem bude dostupná v dalším tahu. Hodnotu kostek nikdy neměňte.



- 2 Získanou kostku umístíte na pole se symbolem kostky. Toto pole může být na herním plánu nebo na vaší desce hráče. Vždy když kostku umístíte, překryjete tím jinou hodnotu kostky: buďto hodnotu předtíštěnou na poli, nebo hodnotu kostky, která byla na pole umístěna v některém z předchozích tahů.

- Pokud je hodnota právě umístěné kostky vyšší než překrytá hodnota, získáte tolik mincí, kolik činná rozdíl těchto hodnot.
- Pokud je hodnota právě umístěné kostky nižší než překrytá hodnota, musíte zaplatit tolik mincí, kolik činná rozdíl těchto hodnot.
- Pokud je hodnota právě umístěné kostky stejná jako překrytá hodnota, nezískáte ani nezaplatíte žádné mince.



SLOUPKY KOSTEK

Smíte umísťovat kostky na sebe, ovšem každý sloupek kostek smí mít maximálně 2 kostky (tzn. nelze umístit 3 kostky na stejné pole). Navíc lze kostky umísťovat na sebe pouze na polích herního plánu, nikoliv na panství. Při hře 1 nebo 2 hráčů nesmíte v žádné situaci umístit kostky na sebe.



- 3 Pokud vezmete kostku z levého konce mostu, získáte odměnu lucerny (viz str. 12) ze svého panství.
- 4 Nyní vyhodnotíte akci či akce navázané na pole s právě umístěnou kostkou, a to v libovolném pořadí.

ZISK A PLATBA MINCÍ A PEČETÍ DAIMJÓA



Pokud je u symbolu černé číslo, znamená to, že získáte odpovídající počet mincí, pečeti daimjóa, bodů klanu, zdrojů atd. Pokud je u symbolu mince nebo pečeti daimjóa červené číslo, znamená to, že musíte zaplatit odpovídající počet tohoto materiálu a teprve poté smíte provést či získat to, co je vyobrazeno za šipkou.



Obnosy mincí jsou ve hře vždy vyznačeny symbolem mince s hodnotou 1. Hráči smějí libovolně směňovat své mince za mince s hodnotou 5 ze společné zásoby, či naopak mince se zásobou rozměňovat.

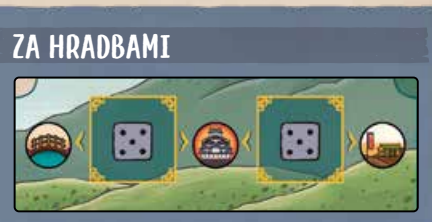
ZISK A PLATBA ZDROJŮ

Na vaší desce panství najdete počítadla 3 zdrojů. Na každém počítadle jsou hodnoty od 0 do 7. Pokud získáte zdroj, posuňte kostičku na patričním počítadle nahoru. Pokud platíte zdroj, posuňte kostičku dolů. Žádného zdroje nesmíte mít více než 7 (případně nadbytečně získané zdroje jsou ztraceny). Nikdy nesmíte zdrojem klesnout pod 0.





HRAD



ZA HRADBAMI



STUDNA



OSOBNÍ PANSTVÍ



HRAD

2 hráči



První patro hradu je známé jako „místnost tisíců tatami“ kvůli nesčetnému množství měkkých podložek rozložených na podlahách pro pohodlí přichozích hostů.

Kostky lze umísťovat na pole některé z pěti místností na 1. a 2. patře hradu: 3 pole jsou dostupná na patře pobočníků a 2 pole na patře diplomatů.

Akci či akce, které smíte v každé místnosti provést, jsou závislé na tom, jakou kostku tam umístíte. V každé místnosti smíte provést pouze ty akce na kartě v dané místnosti, u kterých leží žeton kostky ve stejné barvě, jako právě umístěná kostka.

Na patře pobočníků smíte v **libovolném pořadí** provést až 2 akce ze stejné karty, pokud jsou u obou z nich žetony v barvě právě umístěné kostky. Pokud v dané místnosti není žádný žeton kostky některé barvy, pak do této místnosti **nesmíte** umístit kostku dané barvy (na příkladu níže by nešla do místnosti umístit černá kostka).



Pokud do této místnosti umístíte bílou kostku s hodnotou 5, získáte nejprve 2 mince, protože na poli byla předtištěna hodnota 3. V této místnosti jsou 2 akce, u kterých jsou žetony kostek v bílé barvě. Místnost je na patře pobočníků, takže nyní smíte provést obě tyto akce v libovolném pořadí. Smíte zaplatit 1 pečeť daimjóa a provést akci dvořané. Také smíte získat 2 železa (tzn. posunout svoji kostičku na počítadle železa o 2 pole výš).

ZA HRADBAMI

2 hráči



Klany přicházející na audienci do hradu Himedži musejí obvykle čekat pod kopcem, než jim je dovoleno vstoupit do daimjóa domova.

Za hradbami jsou 2 pole bez omezení barvy a lze sem tedy umístit kostku v libovolné barvě.

Pokud umístíte kostku za hradby, smíte provést 1 ze 2 akcí, které jsou vyobrazeny nalevo a napravo od pole s právě umístěnou kostkou. Za hradbami jsou k dispozici 3 hlavní akce hry: zahradníci (viz str. 10), dvořané (viz str. 10) a válečníci (viz str. 9).



Na pole vlevo již nelze umístit další kostku, protože v každém sloupcu kostek smí být maximálně 2 kostky. Proto umístíte černou kostku s hodnotou 4 na pole napravo. Musíte zaplatit 1 minci, protože na poli je předtištěná hodnota 5. Poté smíte provést buďto akci dvořané nebo válečníci.



STUDNA



Studna Okiku je jedním z nezáhadnějších míst v okolí hradu Himedži. Uvnitř lze najít nejrozmanitější divy.

Na poli studny se nikdy neskládají kostky do sloupků, ale nechávají se položené vedle sebe. Vždy když sem umístíte kostku, umísťujete ji pomyslně na předtištěnou hodnotu 1. Tzn. pokud sem umístíte kostku v hodnotě vyšší než 1, vždy získáte mince. Na studnu smí být umístěn libovolný počet kostek. Pokud umístíte kostku na studnu, získáte 1 pečeť daimjóa, plus odměny vyobrazené na 2 destičkách ve studni.



Pokud na studnu umístíte černou kostku s hodnotou 3, získáte 2 mince, 1 pečeť daimjóa, 1 perleť a 1 libovolný zdroj. Oranžová kostka umístěná v některém z předchozích tahů nemá na vaši černou kostku žádný vliv.

OSOBNÍ PANSTVÍ



V každém klanu zasedá rada mudrců, která rozjímá o dalším postupu a snaží se, aby právě jejich klan dosáhl nejvyššího vlivu na dvoře Bílé volavky.

Na svém osobním panství najdete 3 pole, na která lze umístit kostky. Na každé z těchto polí lze umístit pouze kostku té barvy, která je v poli vyobrazena. Každé pole je navázáno na řadu členů klanu napravo a spolu s ní také na patřičné odměny a akce. Na pole u řady dvořanů **A** smíte umístit pouze oranžovou kostku. Na pole u řady zahradníků **B** smíte umístit pouze černou kostku. Na pole u řady válečníků **C** smíte umístit pouze bílou kostku. Pokud na některé z těchto polí umístíte kostku, musíte provést následující kroky v pevně daném pořadí.

- 1 Získejte viditelné odměny:** Získáte odměny (zdroje, pečete daimjóa, mince anebo odměny lucerny) v závislosti na viditelných symbolech v řadě napravo od pole s právě umístěnou kostkou.
- 2 Získáte odměnu z karty akce:** Smíte provést akci vyobrazenou v té části karty, která navazuje na právě vyhodnocenou řadu.



Pokud na svoje panství umístíte tuto oranžovou kostku s hodnotou 3, musíte ji umístit na pole u řady dvořanů. Navíc zaplatíte 3 mince, protože překryjete předtištěnou hodnotu 6. Získáte 3 jídla a 2 mince. Poté smíte provést akci v horní části karty. V tomto případě smíte získat 1 pečete daimjóa a 1 libovolný zdroj.

Vysílání členů klanu na dvůr hradu Himedži

Během hry budete posílat své poddané na hrad, aby pracovali v zahradách, cvičili se v obraně hradu nebo stoupali po společenském žebříku místní šlechty. Na konci hry vám takto vyslaní členové klanu přinesou body klanu v závislosti na různých podmínkách.



Válečníci



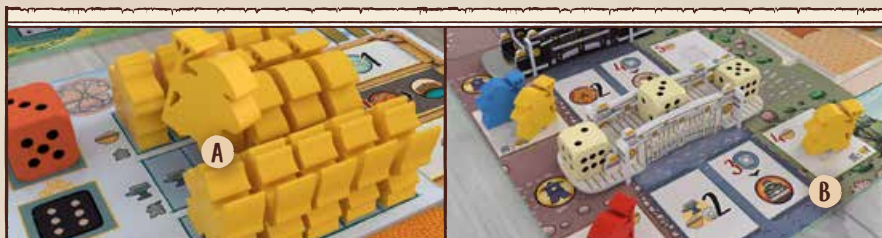
Pokud provádíte tuto akci, smíte vzít ze svého panství válečníka, který je aktuálně nejvíce vlevo v řadě, a umístit jej na libovolné cvičiště. Na každém cvičišti smí být libovolný počet válečníků ze všech klanů. Umístění válečníka na cvičiště vždy stojí určitý obnos železa, který najdete vyobrazený na daném cvičišti. Jakmile umístíte válečníka na cvičiště, smíte provést akci/akce vyobrazené na destičce/destičkách tohoto cvičiště, v libovolném pořadí.



Červená hráčka provádí akci válečníci. Vezme prvního válečníka vlevo v řadě na svém panství **A**. Za jeho umístění zaplatí 5 želez **B**. Poté smí provést jakoukoli akci, ke které je přiřazena destička s černou kostkou **C**. Rozhodne se provést akci z patra diplomatů a získá 2 body klanu a odměnu studny. Poté posune svůj žeton vlivu o 2 pole doprava **D**.

Zahradníci

Pokud provádíte tuto akci, smíte vzít ze svého panství zahradníka, který je aktuálně nejvíce vlevo v řadě, a umístit jej na kartu zahrady, na které dosud nestojí váš zahradník. Umístění zahradníka na zahradu vždy stojí určitý obnos jídla, který najdete vyobrazený na dané kartě zahrady. Jakmile umístíte zahradníka na kartu zahrady, proveďte akci vyobrazenou na této kartě.



Žlutá hráčka provádí akci zahradníci. Vezme prvního zahradníka vlevo v řadě na svém panství (A) (jedná se o druhého zahradníka, kterého žlutá v této partii umísťuje). Za jeho umístění zaplatí 4 jídla a poté zaplatí 3 mince za provedení akce dvořané (která má své vlastní obvyklé poplatky) (B). Žlutá nemohla umístit zahradníky na zenovou zahradu s akcí poskytující 2 pečeti daimjóa, protože se na této kartě již nachází její zahradník.

Dvořané

Dvořané vám umožní provést až dvě akce popsané níže. Smíte provést pouze jednu z nich nebo obě (a to i s použitím různých figurek dvořanů), ale nesmíte stejnou akci provést dvakrát.

A **VYŽÁDÁNÍ AUDIENCE:** Pokud provádíte tuto akci, smíte vzít ze svého panství dvořana, který je aktuálně nejvíce vlevo v řadě, zaplatit 2 mince a umístit jej na pole bran hradu. Na poli bran hradu smí být libovolný počet dvořanů ze všech klanů.

A/NEBO

B **POSTUP PO SPOLEČENSKÉM ŽEBŘÍČKU:** Vezměte 1 svého dvořana, který je na hradě, nebo polích brány (pokud provádíte 2 akce, může jít o stejného dvořana z akce A nebo jiného), zaplatte 2 nebo 5 perletí a posuňte jej o 1 nebo 2 patra výš. Dvořané na poli bran hradu mohou vstoupit do libovolné místnosti prvního patra. Dvořané na prvním patře mohou vstoupit do libovolné místnosti druhého patra. Dvořané z libovolné místnosti druhého patra mohou vstoupit do místnosti daimjóa. Pokud posouváte dvořana o 2 patra, tato posunutí nelze rozdělit mezi různé dvořany a musíte obě posunutí provést naráz.

> Pokud dvořan ukončí svůj pohyb na prvním nebo druhém patře, musíte provést následující kroky v pevně daném pořadí:

- Vezměte akční kartu, která se nachází na vašem panství, otočte ji lícem dolů a umíste ji – stále lícem dolů – na poslední kartu ve vaší oblasti lucerny. Kartu umíste lehce posunutou, aby byly vidět všechny symboly na dřívě umístěných kartách.
- Vezměte kartu z místnosti, na které váš dvořan ukončil pohyb, a umíste ji na prázdné pole pro kartu akce na vašem panství. Nyní smíte provést 1 z akcí se světlým pozadím, které jsou na kartě vyobrazeny.
- Právě odebranou kartu z hradu nahraďte novou kartou z odpovídajícího balíčku karet.

! **Důležité:** Pokud kartu nelze nahradit novou kartou z balíčku, smíte provést 1 z akcí se světlým pozadím, které jsou na kartě vyobrazeny, ale nesmíte si tuto kartu vzít do svého panství. Ostatní kroky tedy ignorujte.

> Pokud dvořan ukončil svůj pohyb na třetím patře hradu, v místnosti daimjóa, musíte provést následující kroky v pevně daném pořadí:

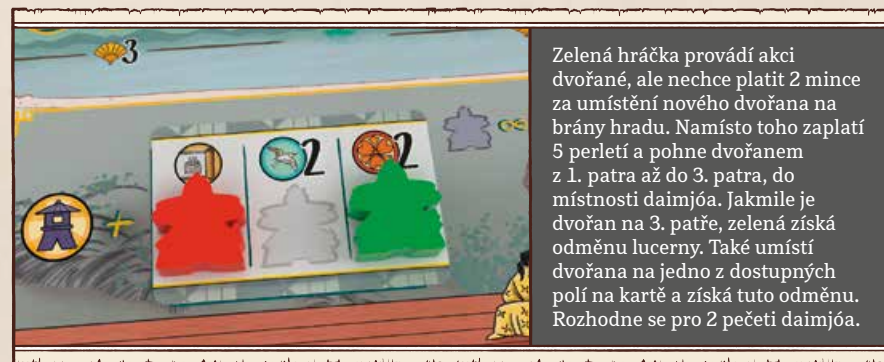
• Získejte odměny lucerny (viz str. 12).



• Umíste dvořana na libovolné volné pole na kartě daimjóa (pokud je dosud nějaké pole dostupné) a získejte vyznačenou odměnu. Pokud už nejsou žádná pole dostupná, dvořana ponechte v místnosti daimjóa a nic dalšího se nestane.



Modrá hráčka provádí akci dvořané. Vezme prvního dvořana vlevo v řadě na svém panství (A) a zaplatí 2 mince za jeho umístění na pole bran hradu. Tam už stojí další její dvořan (B). Poté zaplatí 2 perletí za 1 pohyb svým dvořanem na hradě. Rozhodne se pohnout dvořanem, který už je na 1. patře (C). Posune jej do místnosti na 2. patře (D). Pohyb je ukončen, takže modrá vezme kartu akce ze svého panství a umíste ji lícem dolů do své oblasti lucerny (E). Poté vezme kartu akce z místnosti, kde její dvořan právě ukončil pohyb, a umíste ji na svoje panství. Nakonec provede akci se světlým pozadím, která se na kartě nachází: získá 3 libovolné zdroje (F).



Zelená hráčka provádí akci dvořané, ale nechce platit 2 mince za umístění nového dvořana na brány hradu. Namísto toho zaplatí 5 perletí a pohne dvořanem z 1. patra až do 3. patra, do místnosti daimjóa. Jakmile je dvořan na 3. patře, zelená získá odměnu lucerny. Také umíste dvořana na jedno z dostupných polí na kartě a získá tuto odměnu. Rozhodne se pro 2 pečeti daimjóa.



Pečetě daimjóa

Přízeň regenta je vůbec ten nejzákladnější předpoklad pro vaše působení na hradě.

Pečetě daimjóa představují dobrou vůli daimjóa, kterou můžete během hry nasbírat. Na panství smíte mít až 5 pečetí. Můžete je použít k posunutí do dalšího období na stupnici průběhu roku nebo k provedení některých akcí na kartách prvního patra. Navíc smíte kdykoli během hry (v jakémkoli okamžiku) směňovat pečetě za zdroje či mince (nikoli naopak). Za 2 pečetě smíte získat 1 libovolný zdroj (jídlo, železo nebo perleť). Za 1 pečetě smíte získat 1 minci. Tyto směny smíte provést v libovolné kombinaci a kolikrát chcete (pokud vám zbývají pečetě). Toto pravidlo vám připomenou symboly na vašem panství:



Odměny lucerny

Plameny luceren osvětlují celý hrad. Jejich světlo vede ty, kdo do hradu vstupují.

Kdykoli máte nárok na vyhodnocení symbolu odměn lucerny, získáte všechny odměny vyobrazené na kartách ve vaší oblasti lucerny. Odměny smíte získat v libovolném pořadí. Do své oblasti lucerny přidáváte nové karty postupem po společenském žebříčku na první a druhé patro hradu.



Pokaždé když tato hráčka získá odměnu lucerny, okamžitě získá 2 body klanu, 1 jídlo, 1 minci a pohne se o 1 pole dál na stupnici průběhu roku. Pokud přidá do oblasti lucerny další karty, odměny budou ještě větší.



Stupnice průběhu roku

Volavky jsou symbolem hradu Himedži a změny v jejich chování napříč ročními obdobími jsou předzvěstí důležitých událostí na dvoře.

Tato stupnice symbolizuje vliv, který mají klany na hradě. Na konci každého kola určíte pomocí této stupnice pořadí průběhu hry pro následující kolo.

Pokud získáte vliv, posuňte svůj žeton vlivu doprava po této stupnici. Pokud se posunete na pole s žetonem či žetony ostatních hráčů, umístěte svůj žeton na tyto žetony.

Podél stupnice průběhu roku jsou 3 předěly, které rozdělují stupnici na 4 období. Pokud chcete posunout svůj žeton přes předěl, musíte zaplatit 1, 2 nebo 3 pečetě daimjóa vyobrazené u předělu. Pokud nechcete nebo nemůžete pečetě zaplatit, nesmíte posunout svůj žeton přes předěl do dalšího období.

Na konci hry navíc získáte body v závislosti na tom, jak daleko se vám na stupnici podařilo dojít.



KONEC KOLA

Jakmile zbyly napříč všemi mosty pouze 3 kostky, nastane konec kola.

- 1 Nové pořadí průběhu hry:** Přeskládejte figurky volavek podle pořadí žetonů vlivu. Hráč, jehož žeton vlivu je nejdál na stupnici průběhu roku, bude v příštím kole první na tahu atd. Pokud je více žetonů na stejném poli, bude z těchto hráčů v pořadí nejdříve ten, jehož žeton je nahoře atd.



- 2 Jakmile skončí třetí kolo hry a upravíte pořadí průběhu hry, nastane konec hry a následující kroky přeskočíte.**

- 2 Zahrady:** Na konci kola vždy zbydou celkem tři kostky na mostech. Zahradníci na konci kola provedou akce na kartě zahrady, na které stojí, pokud je na mostě nad nimi alespoň 1 kostka. V novém pořadí hry může provést každý hráč všechny své možné akce zahrady. Poté provede akce další hráč atd. Každou akci karty zahrady, na které stojí váš zahradník, smíte použít pouze jednou, ale smíte je vyhodnotit v libovolném pořadí.



Nastal konec kola a kostky zbyly na oranžovém a černém mostě. Červená a zelená hráčka nyní mohou vyhodnotit akce obou karet zahrad, na kterých stojí jejich zahradníci (každou vyhodnotí pouze jednou). Modrá hráčka také vyhodnotí akci karty zahrady, na které stojí její zahradník. Žlutá hráčka smí vyhodnotit pouze akci na kartě zahrady pod černým mostem, protože na bílém mostě nezbyla kostka.

- 3 Připravte následující kolo:**
 - A. Vezměte všechny kostky všech barev, hodte jimi a roztrďte je na jednotlivé mosty v pořadí od nejnižší (vlevo) po nejvyšší (vpravo), stejně jako během přípravy hry.
 - B. Ukazatel kol posuňte o 1 pole vpřed.

Když se rok chýlí ke konci, klany se sejdou na zimním sněmu a pokorně se ukloní nejúspěšnějšímu vůdci.

Na konci třetího kola, po úpravě pořadí průběhu hry, sečtete své závěrečné skóre. Kromě bodů získaných během hry získáte body klanu za následující kategorie:

1 Obodujte zbylé zdroje:









- A. Za každých 5 mincí a/nebo pečeti daimjóa, které vám zbývají (zaokrouhleno dolů), získáte 1 bod klanu.
 B. Za každý zdroj, kterého vám zbývá 3 až 6 kusů, získáte 1 bod klanu. Pokud vám některého zdroje zbývá 7 kusů, získáte za tento zdroj 2 body klanu.

2 Obodujte stupnici postupu roku:

- A. Pokud váš žeton vlivu doputoval do druhého období, získáte 3 body klanu. Pokud doputoval až do třetího období, získáte 6 bodů klanu. Pokud je žeton vlivu ve čtvrtém období, získáte tolik bodů, kolik je vyobrazeno pod polem, na kterém se nachází, tzn. 10 až 15 bodů (pokud je více žetonů na stejném poli, všichni získají dané body).



3 Obodujte členy klanu:

- A.  :  X Na hradě a na poli bran hradu: Každý váš dvořan na hradě vám přinese body podle toho, kde se nachází:
- 1 bod klanu, pokud je na poli bran hradu
 - 3 body klanu, pokud je na 1. patře (pobočníci)
 - 6 bodů klanu, pokud je na 2. patře (diplomati)
 - 10 bodů klanu, pokud je na 3. patře (daimjó)
- B.  :  1 /  2 X  Na cvičištích: Za každé cvičiště získáte body klanu tak, že vynásobíte celkovou bodovou hodnotu vašich válečníků na tomto cvičišti s počtem vašich dvořanů uvnitř hradu (tzn. ne na poli bran hradu). Každý válečník má bodovou hodnotu určenou cvičištěm, na kterém stojí (viz symboly).
- C.  :  X V zahradách: Každý zahradník vám přinese tolik bodů, kolik je vyobrazeno na zahradě, na které stojí.

Hráč s největším počtem bodů klanu se stává vítězem! Pokud nastane shoda, vyhrává ten, kdo je dříve na tahu podle aktuálního pořadí průběhu hry.



Modrá hráčka nasbírala 8 bodů klanu během hry **A**. Na konci hry získá 1 bod za zbylé mince a pečeti daimjóa **B** a 3 body za zbylé zdroje **C**. Díky pozici žetonu vlivu na stupnici průběhu roku získá 6 bodů klanu **D**. Za dvořany získá 25 bodů klanu (10 + 10 + 3 + 1 + 1) **E**. Její válečníci mají bodovou hodnotu 6 (2 + 2 + 1 + 1), kterou vynásobí počtem dvořanů na hradě (3), celkem tedy získá 18 bodů klanu **F**. A konečně získá 15 bodů klanu za zahradníky **G**. Celkem má tedy 76 bodů klanu.

NÁVŠTĚVA Z KLANU TOKUGAWA – SÓLOVÝ MÓD

Ani v letech, kdy je na hradě skoro prázdný, není snadné vysloužit si audienci u daimjó. Vždy se najde další ambiciózní klan, který se hodlá prodat na vaše těžce vydřené místo. A netrpělivé pohledy Šógunových vyslanců dokáží rozhodit i toho neklidnějšího samuraje.

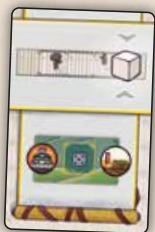
Změny v přípravě hry

Připravte hru jako pro 2 hráče s tím rozdílem, že když nastane čas vybrat páry akčních karet a počátečních zdrojů, nic nevybíráte. Zvláště zamíchejte počáteční karty akcí a karty počátečních zdrojů a z každého balíčku si náhodně vytáhněte 1 kartu. Toto jsou vaše počáteční karty.

Vyberte barvu, která bude zastupovat vašeho protivníka a vezměte všechny herní materiál v této barvě. V závislosti na zvolené obtížnosti (viz níže) umístěte jeho volavku, žeton vlivu a vějíř na určitá pole patřičných stupnic:

	SNADNÁ	STŘEDNÍ	OBTÍŽNÁ
Body klanu	0 BK	3 BK	8 BK
Figurka volavky	2. místo	1. místo	1. místo
Stupnice průběhu roku	0	1	3

Protivník nepotřebuje desku panství. Jednoduše vyhradte na stole místo pro jeho mince a figurky členů klanu. Také ponechte volné místo pro karty protivníka. Balíček protivníka připravíte tak, že zamícháte všechny karty protivníka a ponecháte jej na stole, stranou s mostem vzhůru.



Než se pustíme do pravidel samotných, musíte si zapamatovat následující základní poučky pro sólový mód:

- Protivník nikdy za nic neplatí.
- Protivník nikdy nevyhodnocuje žádnou akci aktivovanou umístěním kostky nebo člena klanu. Vyhodnocuje pouze akce ze svých karet.
- Během hry protivník nezískává zdroje. Získává pouze mince.
- Protivník smí umísťovat kostky do libovolných místností, nezávisle na jejich barvě.

Průběh hry

Když je protivník na tahu, vezměte vrchní kartu z jeho balíčku, otočte ji na opačnou stranu a umístěte do řady poblíž balíčku. Nyní se podívejte na vrchní kartu balíčku a zkontrolujte, na který most a kostku odkazuje:

- Pokud se na mostě vyznačené barvy **nachází** kostka ve vyznačené pozici (vlevo, uprostřed nebo vpravo), pokračujte kroky na následující straně. Pokud ne...
- Pokud se na mostě vyznačené barvy **nenachází** kostka ve vyznačené pozici, otočte vrchní kartu balíčku a umístěte ji do řady poblíž balíčku. Znovu se podívejte na vrchní kartu balíčku a určete, na jakou kostku a most odkazuje. Pokud ani tato kostka na patřičném mostě není, pokračujte v otáčení karet a jejich skládání do řady poblíž balíčku, dokud vrchní karta balíčku neodkazuje na most a kostku, kterou si protivník může vzít. Poté pokračujte vyhodnocením kroků na následující straně.

Jakmile si protivník vezme kostku, proveďte tyto kroky:

1 Umístěte kostku na pole vyobrazené na kartě

Pokud protivník umístí kostku na pole a hodnota kostky je vyšší než předtištěná hodnota, získá mince. Umístěte je poblíž jeho herního materiálu. Pokud byla hodnota umístěné kostky nižší než předtištěná hodnota, protivník nic neplatí. Pamatujte, že protože se jedná o hru 2 hráčů, nesmíte umísťovat kostky na sebe. Pokud by měl protivník umístit kostku na pole, kde se již nachází jiná kostka, umístí ji namísto toho na studnu. Získá mince, na které má nárok, ale ignoruje ostatní odměny.

2 Vyhodnotte akce na odhalených kartách

Podívejte se na řadu odhalených karet protivníka. Nyní vyhodnotte akce na dvou posledních odhalených kartách v řadě. Akce vyhodnocujte zleva doprava, odshora dolů (tzn. nejprve akce na první kartě, pak na druhé). Pokud byla odhalena pouze 1 karta, vyhodnotte pouze ji. Nakonec vraťte všechny odhalené karty včetně těch, jejichž akce nevyhodnotil. Pokaždé když protivník nemůže některou z vyobrazených akcí vyhodnotit, nevyhodnotí ji, ale získá za ni tolik bodů klanu, kolikáté je aktuálně kolo.



Na konci každého kola

➤ Na konci každého kola, hned po úpravě pořadí průběhu hry, odevzdá protivník své mince do společné zásoby a získá za ně body klanu:

- Pokud je protivník 1. v pořadí hry, získá za každé 3 odevzdané mince tolik bodů, kolikáté kolo právě skončilo.
- Pokud je protivník 2. v pořadí hry, získá za každých 5 odevzdaných mincí tolik bodů, kolikáté kolo právě skončilo.
- V každém případě platí, že pokud má protivník přebytečné mince, za které již nemůže získat body, ponechá si je do dalšího kola.

➤ Během kroku zahrady (v 1. a 2. kole) získá protivník tolik bodů, kolikáté kolo právě skončilo, za každého zahradníka, kterého by mohl aktivovat.

➤ Poté zamíchejte balíček karet protivníka.

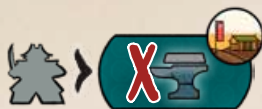
Závěrečné bodování

Protivník nezíská body za žádné zbylé mince (protože je oboduje na konci každého kola), ale ostatní kategorie oboduje jako každý jiný hráč.

Symbyly na kartách protivníka



Najděte zahradu odpovídajícího typu, která poskytuje co nejméně bodů a protivník na ní dosud nemá zahradníka (jako běžný hráč smí mít pouze 1 zahradníka na zahradě). Poté na tuto zahradu umístěte protivníkovu zahradníka. Pokud můžete zahradníka umístit na více zahrad se stejnou bodovou hodnotou, vyberte zahradu dle vlastního rozhodnutí. Pokud karta odkazuje jak na kvetoucí, tak na zenovou zahradu, vyberte napříč oběma typy zahrad zahradu s co nejmenší bodovou hodnotou.



Umístěte protivníkovu válečníka na cvičiště, jehož poplatek odpovídá symbolu na kartě.



Umístěte protivníkovu dvořana na pole bran hradu.



Jedním protivníkovým dvořanem, který je na hradě co nejniž (úplně nejnižší je pole bran u hradu), pohněte o 1 nebo 2 patra nahoru, dle symbolu na dané kartě. Pokud je více dvořanů stejně nízko, vyberte libovolného z nich. Pokud takto protivníkův dvořan dojde do 1. nebo 2. patra, vyberte libovolnou místnost na tomto patře, umístěte na ni tohoto dvořana a odstraňte její kartu. Kartu okamžitě nahraďte. Pokud dojde protivníkův dvořan až na 3. patro, umístěte protivníkovu dvořana na volné pole daimjóa co nejvíce vlevo, pokud jsou pole dosud dostupná.



Protivník získá vyznačený počet bodů klanu.



Pohněte protivníkovým žetonem vlivu po stupnici průběhu roku o vyznačený počet polí.



Protivník získá vyznačený počet mincí.

Ve 3. kole jsou mosty ve stavu vyobrazeném nahoře **A**. Nejprve otočíte vrchní kartu balíčku na opačnou stranu a umístíte ji do řady **B**: Nová vrchní karta odkazuje na kostku, kterou nelze vzít. Proto otočíte i tuto kartu **C**, a pak další **D**, protože teprve poté je na vrchní kartě vyznačena kostka, kterou lze vzít. Protivník umístí kostku na pole vyznačené na kartě. Poté vyhodnotí akce na posledních dvou kartách v pořadí **1** až **4**. Protože akcí **2** nemůže vyhodnotit, získá protivník namísto toho 3 body klanu **E**.

Tvůrci

Autoři: Sheila Santos a Israel Cendrero

Ilustrace: Joan Guardiet

Redakce: David Esbrí

Dřevěné a kartonové komponenty, 3D modely: BG FX

Korektury originálu: Jaume Muñoz

Anglický překlad: Andrew Campbell

Kulturní konzultace: Nobuaki Takerube a Aoi Takashiro

Grafická úprava: Meeple Foundry

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák

Grafická úprava: Michal Hubáček



DEVIR CONTENIDOS S.L.

Rosselló 184
08008 Barcelona





Získej odměnu lucerny ze svého panství (viz str.12).



Proveď akci dvořané (viz str. 10).



Získej vyobrazený počet bodů klanu.



Proveď akci válečníci (viz str. 9).



Posuň svůj žeton vlivu o vyobrazený počet polí po stupnici postupu roku (viz str. 12).



Proveď akci zahradníci (viz str. 10).



Získej vyobrazený počet jídla, tzn. posuň kostičku na počítadle jídla o tolik polí (max. 7, nadbytečné jídlo je ztraceno).



Proveď akci studna (viz str. 7).



Získej vyobrazený počet železa, tzn. posuň kostičku na počítadle železa o tolik polí (max. 7, nadbytečné železo je ztraceno).



Proveď akci na svém osobním panství stejně, jako kdybys umístil kostku na jedno ze tří polí na panství (viz str. 8).



Získej vyobrazený počet perleti, tzn. posuň kostičku na počítadle perleti o tolik polí (max. 7, nadbytečná perlet je ztracena).



Proveď libovolnou akci napojenou na libovolnou destičku kostky, která je na hradě na herním plánu.



Získej libovolný zdroj a posuň kostičku na daném počítadle. Pokud můžeš získat více libovolných zdrojů, smíš získat více kusů toho samého zdroje, nebo různé zdroje v libovolné kombinaci.



Proveď libovolnou akci se světlým pozadím na libovolné kartě, která je na hradě na herním plánu.



Získej vyobrazený počet pečeti daimjóa (viz str. 5).



Proveď libovolnou akci napojenou na libovolnou destičku bílé kostky, která je na hradě na herním plánu.



Získej vyobrazený počet mincí (viz str. 5).



Proveď libovolnou akci napojenou na libovolnou destičku černé kostky, která je na hradě na herním plánu.



Zaplat vyobrazený počet mincí ze své osobní zásoby.



Proveď libovolnou akci napojenou na libovolnou destičku oranžové kostky, která je na hradě na herním plánu.