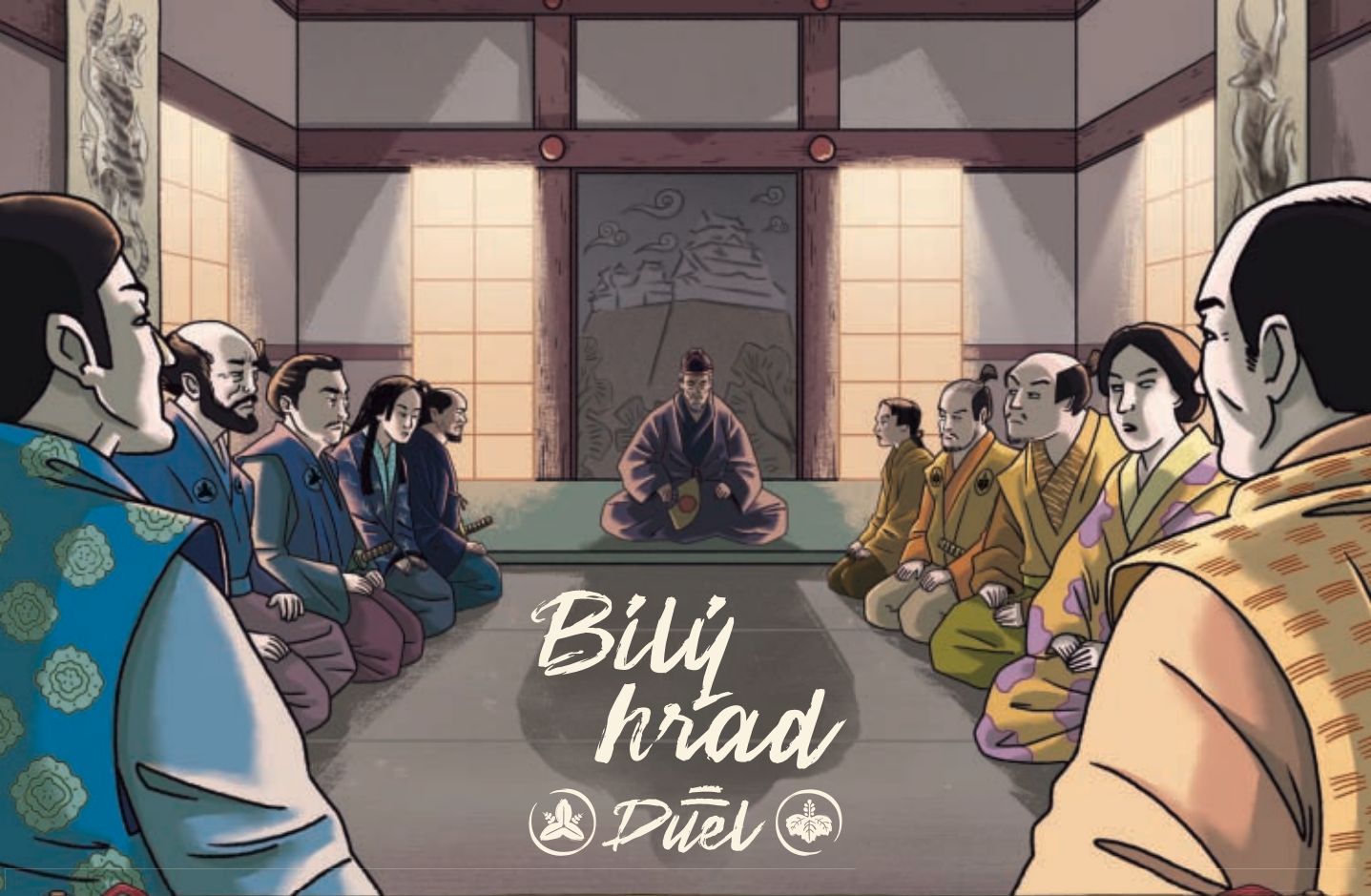




V roce 1543 dorazili Portugalci vezoucí náklad mušket omylem na japonský ostrov Tanegašima a zahájili tak významnou epochu v období Japonska – epochu zvanou „období Nanban“ trvající přibližně 100 let, během níž Japonsko ochotně přijímalo portugalské obchodníky a jezuitské misionáře. Tato nová kulturní a obchodní výměna se Západem znamenala pro Japonsko zevrubnou změnu politiky, hospodářství i společnosti.

Obchod s Portugalskem přinášel exotické produkty, jako je čínské hedvábí, cukr, tabák a střelný prach, a Japonsko oplátkou vyváželo velké množství stříbra, zejména z dolů Iwami Ginzan, kterým zásobovalo Čínu i Evropu. Tento obchodní ruch posílil daimjóy, kteří v podmínkách neustálého vnitřního soupeření usilovali o ekonomické i politické výhody.

Hrad Himedži (bílá volavka) jakožto symbol feudální moci byl klíčovým centrem tohoto zápasu. Tento hrad, původně ovládaný Nobunagou a později posílený Tojotomi Hidejošim, se stal strategickým centrem feudálních klanů soupeřících o vliv. Mnozí daimjóové pomocí zdrojů a technologií ze zahraničního obchodu zdokonalovali jeho opevnění, což dále zvyšovalo jeho prestiž a vojenský význam.

Ve hře Bílý hrad: Duel spolu soupeří dva klany, které chtějí uplatnit svůj vliv na Dvoře bílé volavky. Kdo na konci hry získá nejvíce bodů, stane se vítězem!

HERNÍ MATERIÁL



12 KARET ZBRANÍ (ZELENÝCH)

(karty vlivu)



12 KARET PRAPORŮ (MODRÝCH)

(karty vlivu)



12 KARET ORIGAMI (ČERVENÝCH)

(karty vlivu)



15 KARET LUCEREN



**6 KARET
POČÁTEČNÍCH ZDROJŮ**



6 ŽETONŮ AKTIVACE



**4 DESTIČKY
ZÁKLADNÍCH CVIČIŠŤ**



**4 DESTIČKY
ELITNÍCH CVIČIŠŤ**



20 MINCÍ HODNOTY 1 JENU



20 PEČETÍ DAIMJÓA



**2 DESTIČKY BODŮ
HODNOTY +40/+80**



**6 DESTIČEK
SPOLEČENSKÉHO ŽEBŘÍČKU**



**2 DESKY
OSOBNÍCH PANSTVÍ**



1 HERNÍ PLÁN



**8 ŽETONŮ
ZAHRAD**



**4 ŽETONY
ZMĚNY AKTIVACE**



**6 ŽETONŮ
ZBOŽÍ**
(3 běžné a 3 luxusní předměty)



12 VÁLEČKŮ LUCEREN
(4 od každé ze 3 barev)



**1 ŽETON
ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE**



6 ŽETONŮ LOKACÍ



16 PEČETÍ KLANU
(8 pro každého hráče)



6 UKAZATELŮ ZDROJŮ
(jídlo, železo, perleť pro každého hráče)



2 UKAZATELE BODŮ KLANU
(1 pro každého hráče)



2 DVOŘANÉ
(1 pro každého hráče)

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU:

- 1 Herní plán umístěte na dosah obou hráčů.
- 2 Důkladně zamíchejte všechny karty vlivu dohromady a náhodně je rozdělte do 3 balíčků po 12 kartách. Balíčky rozmístěte do příslušných 3 polí hradu. Strana, kde je v levém horním rohu zobrazená cena, bude směrem vzhůru.
- * 3 Zamíchejte odděleně jednotlivé sloupky cvičišť, poté náhodně vyberte a umístěte 1 cvičiště od každého typu na vyhrazené místo na herním plánu. Zbytek těchto destiček vraťte do krabice.
- 4 Zamíchejte karty luceren, odhalte 3 z nich a rozložte je lícem vzhůru vedle balíčku.
- * 5 Náhodně umístěte 6 žetonů aktivace na vyhrazená pole na herním plánu.
- * 6 Náhodně umístěte 6 žetonů lokací na vyhrazená pole na herním plánu.
- * 7 Zamíchejte destičky společenského žebříčku a položte 2 z nich na každou stranu hradu na vyhrazená pole tak, **aby se barva vytištěná na herním plánu shodovala se stranou destičky**. 2 zbylé destičky vraťte do krabice.
- * 8 Zamíchejte žetony zahrad a náhodně vyberte 3 z nich, které uložíte na odpovídající pole kamennou stranou vzhůru a další 3 na odpovídající pole rostlinnou stranou vzhůru. 2 zbylé žetony vraťte do krabice.
- 9 Zamíchejte 3 žetony jednotlivých typů zboží lícem dolů, poté jednotlivé sloupky uložte lícem vzhůru (tj. vzhůru stranou uvádějící odměnu) na vyhrazená pole na herním plánu. Běžné zboží patří na pole vlevo a luxusní předměty patří na pole vpravo.
- 10 Umístěte dvořany obou hráčů k bráně hradu.
- 11 Vytvořte společnou zásobu mincí, pečeti daimjóa a žetonů změny aktivace.

PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE:

Každý hráč dostane:

- 12 1 desku osobního panství.
- 13 3 kostičky jako ukazatele zdrojů, které si umístí na pole 0 své desky panství.
- 14 8 pečeti klanu.



- 15** 1 ukazatel bodů klanu, který ponechá poblíž počítaďla bodů klanu. Každý hráč si také k sobě vezme destičku +40/+80 bodů.
- 16** 6 válečků luceren (2 od každé barvy), které si postaví do sloupku na odpovídající pole luceren.
- 17** Hráč, který naposledy navštívil nějaký hrad bude začínajícím hráčem. Vezme si žeton začínajícího hráče a umístí jej vedle své desky panství symbolem svého klanu vzhůru.
- 18** Nyní zamíchejte karty počátečních zdrojů a odhalete 3 z nich. Hráč, který není začínajícím, si vybere 1 z těchto 3 a získá na ní uvedené zdroje. Poté kartu otočí na druhou

stranu a umístí ji do své barevně odpovídající oblasti lucerny (viz str. 8) na pravé straně své desky panství. Začínající hráč následně provede totéž, vybírá si přitom ze 2 zbývajících odhalených karet. Zbýlá karta se spolu s neodhalenými vrátí do krabice.

Nyní jste připraveni hrát hru Bílý hrad: Duel!



Při své první hře přeskočte kroky označené hvězdičkou a umístěte destičky a žetony tak, jak je vyobrazeno na příkladu níže.



VYBRANÉ KONCEPTY HRY

BODY KLANU A PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ:

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 klanu, umístěte svou destičku +40 poblíž začátku počítadla bodů a svůj vějíř vraťte opět na začátek a pokračujte v bodování. Pokud znovu překročíte 40 bodů, otočte destičku na stranu s +80.

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 do společné zásoby.



Získej 2 pečeti daimjóa



Zaplat 1 minci a proved akci dvořané se slevou 1 perleti

Kdykoli získáte mince nebo pečeti daimjóa, pokládáte je do své zásoby na své desce panství. Nikdy nesmíte mít více než 10 mincí a/nebo pečeti daimjóa dohromady. Pokud je vaše zásoba již plná, můžete z ní odhodit jakékoli zdroje, které nechcete, abyste udělali místo na nové.



ZISK A PLATBA ZDROJŮ:

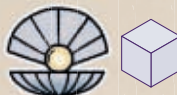
Na vaší desce panství najdete počítadla 3 zdrojů. Na každém počítadle jsou hodnoty od 0 do 7. Pokud získáte zdroj, posuňte ukazatel na patřičném počítadle nahoru. Pokud platíte zdroj, posuňte ukazatel dolů. Žádného zdroje nesmíte mít více než 7 (případné nadbytečně získané zdroje jsou ztraceny). Nikdy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



ŽELEZO



JÍDLO



PERLEŤ



Kdykoli během hry smíte odhodit 2 pečeti daimjóa a získat 1 libovolný zdroj. Tato možnost je pro připomenutí zobrazena na vaší desce panství.

Lomítko označuje výběr ze 2 nebo více možností. V příkladu níže si hráč může vybrat buďto zisk libovolné karty lucerny, nebo zisk 2 bodů klanu.



KARTY LUCEREN



Lucerny v zahradě hradu Himeđi tlumeně osvětlují cesty a vytvářejí kouzelnou atmosféru, která evokuje eleganci a klid dvora.

Během hry jsou k dispozici vždy 3 karty luceren v náhodné kombinaci třech možných barev. Když **získáte** kartu lucerny, vyložte ji napravo do své oblasti lucerny, která se shoduje barvou, a to na ostatní karty rozložené tak, aby byly vidět všechny odměny, které karty poskytují.



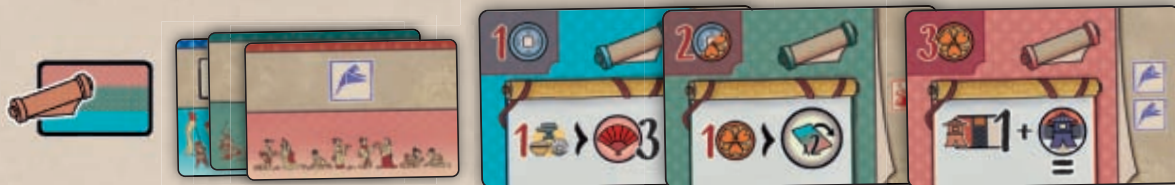
Když **aktivujete** lucernu, získáte všechny viditelné odměny, včetně těch, které jsou v dané barvě na kartách vedle příslušné lucerny.



Získáte kartu bílé lucerny, na níž je odměnou pečeť daimjóa. Tuto kartu vyložte do své oblasti bílé lucerny tak, aby předchozí odměny zůstaly viditelné (tj. zůstane viditelné i železo a symbol perleti na samotné desce).

Když později tuto lucernu aktivujete, získáte 1 perleť, 1 železo a 1 pečeť daimjóa.

NÁKUP KARET VLIVU



Klany se střetávají ve složitém diplomatickém zápasu, kde je každé slovo a každý strategický tah klíčem k získání přízně a významnějšího postavení v paláci daimjóa.



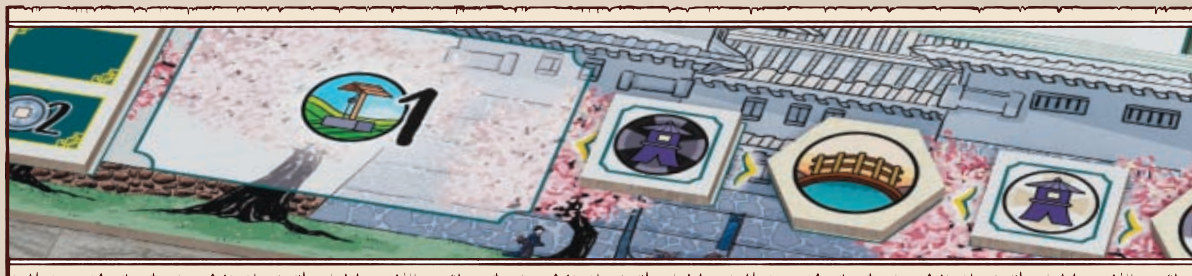
- A** Cena za nákup karty.
- B** Akce, kterou karta poskytuje při nákupu.
- C** Označení symbolů, které se nacházejí na druhé straně karty, pokud je vylepšena. Používá se během závěrečného bodování (viz str. 20).

Jednou z hlavních akcí ve hře je nákup a sběr karet vlivu. Při nákupu jedné z těchto karet postupujte následovně:

- 1 Zaplatíte cenu uvedenou na kartě v mincích, pečetích daimjóa, nebo kombinací obojího.
- 2 Vyložte kartu do příslušné oblasti nalevo své desky panství.
- 3 Proveďte akce zobrazené uprostřed na svitku na dané kartě. Pokud akci nechcete nebo nemůžete provést, jednoduše tento krok přeskočte. Vynechání akce na svitku vám **nedovoluje** získat jednu z odměn studny (viz str. 13).

Každá karta vlivu má na rubu 1 nebo více symbolů, které vám na konci hry mohou přinést body klanu, ale to pouze v případě, že jste kartu během hry vylepšili. Tyto karty si u sebe ponechte vzhůru stranou, na níž je nákupní cena, dokud vám ji akce nedovolí „vylepšit“, tedy otočit na druhou stranu. Jakmile je karta otočená, lze symboly na ní započítat ve fázi závěrečného bodování. Na straně 14 je příklad nákupu karty.

Pokud karty v balíčku ve hradu dojdou, smíte jako alternativu nákupu karty získat **jednu** z odměn studny, jak je vyobrazeno na herním plánu.



PRŮBĚH HRY

Partie hry je rozdělena na 2 kola. Během každého kola provede každý hráč 6 tahů. Tato 2 kola se nazývají **VYKLÁDACÍ KOLO** a **STAHOVACÍ KOLO**. Při výběru akcí se obě kola hrají mírně odlišně.

Na konci **VYKLÁDACÍHO KOLA** proběhne fáze **Údržby**, která spočívá v předání žetonu začínajícího hráče, jenž se následně umístí vedle druhého hráče symbolem jeho klanu vzhůru. Po **STAHOVACÍM KOLE** následuje závěrečné bodování.

Tah hráče

Každé kolo začíná držitel žetonu začínajícího hráče. Hráči se střídají v tazích a ve svém tahu provede hráč následující 4 kroky v tomto pořadí:

- 1 **POUŽITÍ ŽETONU ZMĚNY AKTIVACE (VOLITELNÉ)**
- 2 **VÝBĚR AKCÍ: UMÍSTĚNÍ NEBO ODEBRÁNÍ VÁLEČKU**
- 3 **ZISK ODMĚNY LUCERNY**
- 4 **PROVEDENÍ 2 AKCÍ**

1 POUŽITÍ ŽETONU ZMĚNY AKTIVACE (VOLITELNÉ)



Máte možnost, ale pouze v tomto okamžiku a pouze jednou za tah, odhodit 1 z těchto žetonů a vyměnit pozici 2 žetonů aktivace v hradu.



Abyste vyměnili žetony aktivace dvořanů a lucerny, musíte nejprve zaplatit žeton změny aktivace. Pak si vymění místa na herním plánu.

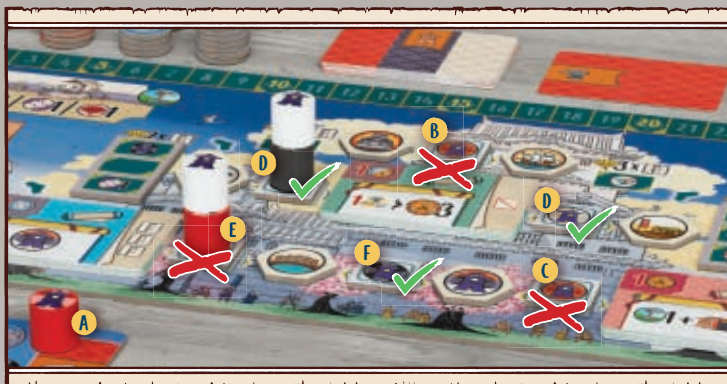


UMÍSTOVÁNÍ VÁLEČKŮ VE VYKLÁDACÍM KOLE

Během prvního kola se hráči střídají v tazích a v každém tahu přemístí 1 ze svých válečků luceren ze své desky panství na herní plán.

Přemístěte 1 ze svých válečků luceren odpovídajících jedné z vašich luceren na žeton lokace na herním plánu za dodržení následujících podmínek:

- **Pokud na sobě lokace dosud nemá žádné válečky**, můžete umístit pouze váleček, který má jinou barvu než lucerna vytištěná na žetonu lokace.
- **Pokud se zde už váleček nachází**, můžete umístit pouze váleček, který má jinou barvu než všechny ostatní již přítomné válečky. Maximální výška sloupku v jedné lokaci je tedy 3 válečky, přičemž každý z těchto 3 bude mít jinou barvu.



Žlutá hráčka chce umístit **červený váleček** A. Na obrázku ho nemůže umístit do pozice v horním řádku B a v dolním řádku napravo C, protože má stejnou barvu jako žeton lokace. Mohla by ho umístit do prostředního řádku D, protože se zde ještě nenachází žádný váleček této barvy. Nelze ho umístit do lokace vlevo ve spodním řádku E, protože tato barva už se v ní nachází. Lze ho však umístit doprostřed F, protože žeton má černou barvu a umožňuje tak umístit **bílý** nebo **červený váleček**.

ODEBÍRÁNÍ VÁLEČKŮ VE STAHOVACÍM KOLE

Během „stahovacího kola“ se hráči střídají v tazích, kdy si vezmou 1 váleček lucerny shora libovolného sloupku na herním plánu a umístí ho zpět na svou desku panství (bez ohledu na to, kdo tento váleček umístí ve „vykládacím kole“) za dodržení následujících pravidel:

- Váleček musíte umístit **do oblasti se stejnou barvou lucerny**.
- Na vaší desce panství **neexistuje žádná maximální výška sloupku** (což znamená, že byste mohli na své desce panství skončit se 4 válečky luceren stejné barvy).



Modrý hráč chce stáhnout **černý váleček** z lokace, která umožňuje provést akci dvořaně a nakoupit kartu zbraní (zelenou). Aby to provedl, stáhne daný váleček z lokace a umístí ho na své desce panství do oblasti černé lucerny.

3 ZISK ODMĚNY LUCERNY



Po umístění válečku lucerny získáte odměny viditelné v oblasti lucerny na vaší desce panství, jež **se shodují s barvou lucerny, kterou jste válečkem zakryli**, ať už jste váleček umístili na žeton lokace, navrch dříve umístěného válečku, nebo na svou desku panství. Získáte odměnu vytištěnou na své desce panství a jakékoli odměny vyobrazené na kartách, které v dané oblasti máte.



Během **VYKLÁDACÍHO KOLA** by vám umístění válečku červené lucerny na žeton lokace vlevo přineslo odměnu vaší černé lucerny. Pokud byste ho umístili na lokaci s dříve umístěnými válečky, mohli byste místo toho získat odměnu z vaší bílé lucerny.

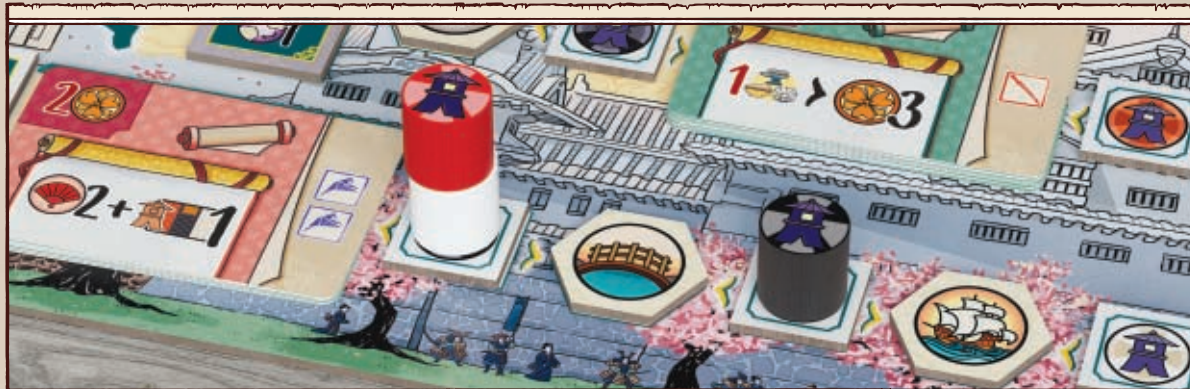


Když během **STAHOVACÍHO KOLA** stáhnete černý váleček, aktivujete jím odměnu černé lucerny, což je v tomto případě 1 železo, 1 jídlo a 1 pečeť daimjóa.



Nyní provedete 2 akce sousedící s lokací, na kterou jste **umístili**, nebo ze které jste **stáhli** váleček lucerny. Pokud se vedle nachází žeton aktivace, smíte provést akci na něm uvedenou. Pokud se vedle nachází karta vlivu, smíte si ji koupit. Každou akci je nutné zcela dokončit, než zahájíte akci další, smíte je však provést v libovolném pořadí.

Pokud nechcete nebo nemůžete provést kteroukoli z těchto akcí, smíte místo toho získat jednu z odměn studny za každou akci, kterou jste odmítli (viz str. 19).



Lokace, kam byl umístěn červený váleček, umožňuje nákup karty origami vlevo za cenu 2 pečť daimjóa a provedení akce zahrada. Černý váleček umožňuje provedení akce zahrada a akce obchodování.



Příklad celého tahu



Žlutá hráčka se rozhodla umístit jeden ze svých válečků černé lucerny **A** na lokaci, která jí umožní aktivovat 1 z jejích luceren a koupit 1 kartu origami **B**. Umístí svůj váleček na lokaci a tím aktivuje svou červenou lucernu, která jí poskytne 1 jídlo, 2 mince a 1 bod klanu (na prvním obrázku odměna v řádku červené lucerny, kterou hráčka překryla) **C**. Poté, co se první akcí rozhodla koupit kartu origami **D** zaplacením 2 pečeti daimjóa, získá vyobrazenou odměnu, což jsou 2 body klanu **01** a 1 karta lucerny. Žlutá hráčka si vybere kartu černé lucerny s odměnou 1 bodu klanu **02** a přidá ji do své oblasti černé lucerny. Druhou akcí je aktivace jedné z jejích 3 luceren, přičemž si vybere černou **E** a získá tak 1 železo, 1 jídlo, 1 pečeť daimjóa a 1 bod klanu (který dostane díky nově získané černé kartě lucerny z první akce).

ÚDRŽBA:



Jakmile oba hráči odehráli v rámci **• VYKLÁDACÍHO KOLA •** každý 6 tahů, pořadí hry se obrátí a začíná **• STAHOVACÍ KOLO •**.

Před zahájením „stahovacího kola“ změní žeton začínajícího hráče majitele – přetočte jej na druhý symbol klanu. To znamená, že hráč, který svým tahem končil „vykládací kolo“, bude zahajovat „stahovací kolo“ a tedy hrát 2 tahy po sobě.

JEDNOTLIVÉ AKCE PODROBNĚJI



ZAHRADA



VÝCVIK



DVOŘANÉ



OBCHODOVÁNÍ



LUCERNA



VYLEPŠENÍ



STUDNA



ZAHRADA

Zaplatte 2 jídla a umístěte 1 ze svých pečeti klanu na prázdné pole v kamenné části zahrad (levá polovina), nebo 5 jídla za umístění v rostlinné části (pravá polovina). Získáte odměnu vyobrazenou na žetonu zahrady **nad sloupcem, do kterého jste umístili svou pečeť**.

Na konci hry získáte za každou pečeť klanu v zahradách symboly pro závěrečné bodování uvedené **vespod** sloupce. Jeden hráč **smí** obsadit obě pole ve stejném sloupci.



Žlutá hráčka zaplatí 5 jídla, aby umístila pečeť klanu do rostlinné zahrady, za což okamžitě získá 3 body klanu. Navíc při závěrečném bodování získá žlutá další přilbu kabuto.



VÝCVIK

Zaplaťte 2 železa, abyste umístili 1 ze svých pečetí klanu na prázdné pole v levé polovině **cvičiště**, nebo 5 železa v pravé. Vyberte si 1 ze 2 odměn zobrazených na **destičce, na kterou jste umístili svou pečeť**.

Na konci hry získáte ze cvičiště znásobení bodů za meče katana a přílby kabuto, které jste nashromáždili. Základní cvičiště vlevo násobí body jak za meče katana, tak za přílby kabuto, zatímco elitní cvičiště násobí pouze body za přílby kabuto, ale o to více.

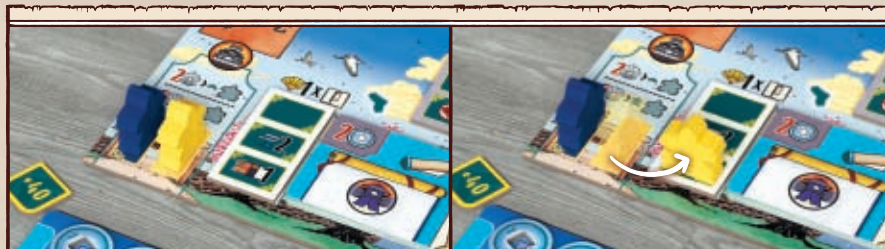


Modrý hráč zaplatil 2 železa, aby umístil svou třetí pečeť klanu na cvičiště vlevo. Jako okamžitou odměnu se modrý rozhodl vzít si kartu lucerny. Na konci hry by v tomto případě měly meče katana modrého hráče hodnotu 3 bodů klanu (1 za každou pečeť vlevo) a každá z jeho příleb kabuto by měla hodnotu 5 bodů klanu (1 za každou pečeť vlevo, 2 za každou pečeť vpravo).



DVOŘANÉ

Zaplaťte 2 perleti, abyste přesunuli svého dvořana o 1 pole **na stupnici společenského žebříčku**, nebo 5 perleti za přesun o 2 pole. Tyto stupnice sestávají ze 2 destiček společenského žebříčku na každé ze stran hradu. Poslední pole nad nimi je natištěné na herním plánu. Při vůbec prvním provedení této akce za hru si vyberte jednu ze 2 stupnic (po obou stranách hradu), po které se budete pohybovat po zbytek hry. Druhý hráč musí použít druhou stupnici, když poprvé přesune svého dvořana.



Žlutá hráčka zaplatí 2 perleti, aby postoupila o 1 pole. Vybere si levou stupnici a okamžitě získá libovolnou kartu lucerny.

Jak budete postupovat po stupnici, narazíte na různé odměny. Získáte pouze odměnu vyobrazenou na jednotlivých polích, na kterých se váš dvořan zastaví. Nezískáte žádnou odměnu z pole, které přeskročíte, když přesouváte dvořana o 2 pole naráz.

		Modrý hráč zaplatí 5 perleti, aby postoupil o 2 pole. Protože je levá stupnice již zabraná, musí se modrý vydat po stupnici na pravé straně. 2 mince hráč nezíská, protože se na tomto poli nezastavil.
	Později žlutá hráčka zaplatí 5 perleti, aby postoupila o 2 pole. Žlutá získá pouze odměnu, která jí umožňuje koupit kartu za provedení akce.	

Stupnice společenského žebříčku se dělí do 3 úrovní. Na konci hry získáte body klanu v počtu praporů nobori, které jste shromáždili, krát hodnota vyobrazená na úrovni, které váš dvořan dosáhl (1, 2, nebo 3).



OBCHODOVÁNÍ

Při obchodování si vyberte 1 z následujících možností:

- **Zaplatte libovolný 1 zdroj**, abyste si koupili horní kartu vlivu z jednoho ze 3 balíčků na herním plánu (náklady platíte jako obvykle) a provedli její akci (viz str. 9).
- **Zaplatte libovolné 2 zdroje**, abyste si vzali horní žeton ze sloupku běžného zboží.
- **Zaplatte libovolných 5 zdrojů**, abyste si vzali horní žeton ze sloupku luxusních předmětů.

		Aby si žlutá hráčka koupila žeton běžného zboží, ze kterého získá origami bílého jeřába, zaplatí 1 železo a 1 perleť. Poté si uloží daný žeton do své herní oblasti.
--	--	---

Pokud některý typ zboží dojde, danou možnost už nadále není možné vybrat. Na konci hry získáte ze zboží, které jste nakoupili, symboly pro závěrečné bodování.



LUCERNA

Aktivujte libovolnou 1 ze svých 3 **luceren** a získáte všechny odměny u ní viditelné.



Hráč se rozhodne aktivovat svou bílou lucernu a získá tak 1 perleť, 1 pečeť daimjóa a 1 minci.



VYLEPŠENÍ

Vylepšete až 2 karty vlivu, které již vlastníte: vyberte si až 2 libovolné karty vlivu ve své herní oblasti a otočte je na druhou stranu. Tím se vám budou jejich symboly započítávat při závěrečném bodování. Již jednou otočené karty nelze otočit zpět.



Modrý hráč se rozhodne vylepšit karty, které mu poskytnou 2 meče katana a 2 origami modrého jeřába.



STUDNA

Akce odměna studny vám umožňuje vybrat si mezi ziskem 1 libovolného zdroje, 1 pečeti daimjóa, 1 mince, 1 žetonu změny aktivace nebo 1 bodu klanu.



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile je na konci „stahovacího kola“ stažen poslední váleček lucerny z herního plánu a tento tah je kompletně vyhodnocen, nastává závěrečné bodování.

Oba hráči si nyní spočítají prapory nobori, meče katana, přilby kabuto a origami jeřábů, které nashromáždili – najdete je na vylepšených kartách vlivu, v zahradách označených pečeti klanů a na žetonech zboží, které si nakoupili.

Kromě bodů získaných z červených vějířů během hry přičtete následující body:

1 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 Prapory nobori:

- A. Za každý prapor nobori získáte **násobek 1, 2, nebo 3 bodů** klanu podle toho, jaké úrovně hradu váš dvořan dosáhl. Váš celkový počet symbolů praporu nobori se tedy vynásobí počtem dosažených úrovní.

3 Meče katana a přilby kabuto:

- A. **MEČE KATANA:** Získáte body dle součinu „počet vašich pečeti na základním cvičišti **krát** počet vašich symbolů meče katana“.
- B. **PŘILBY KABUTO:** Získáte body dle součinu „počet vašich pečeti na základním cvičišti **plus** dvojnásobek počtu vašich pečeti na elitním cvičišti, **to celé krát** počet vašich symbolů přilby kabuto“. (Tj. vaše pečeť na elitním cvičišti se počítá jako dvě pečeti na základním, ale pouze pro bodování přileb.)

4 Origami modrého a bílého jeřába:

- A. **Vynásobte** svůj celkový počet origami modrého jeřába svým celkovým počtem origami bílého jeřába.

Hráč s vyšším počtem bodů klanu se stává vítězem! Pokud nastane shoda, vyhrává ten, kdo umístil více pečeti klanu. Pokud shoda stále trvá, vyhrává ten, kdo se dostal výše na stupnici společenského žebříčku. Pokud shoda i poté stále trvá, hráči vítězství sdílejí.



Žlutá hráčka právě dohrála hru s následujícím počtem bodů.

Kromě 6 bodů klanu získaných během hry přidá:

- A** 6 praporů nobori × 2 body za každý = 12 bodů
- B** 2 meče katana × 2 body za každý = 4 body
- C** 2 přilby kabuto × 4 body za každou = 8 bodů

- D** 5 modrých jeřábů × 5 bílých jeřábů = 25 bodů
- E** 1 bod za 3 mince a 2 pečeti
- F** 1 bod za 3 perleti

ZÁVĚREČNÝ POČET BODŮ: 57 BODŮ KLANU

PŘEHLED SYMBOLŮ



Získej všechny viditelné odměny z libovolné 1 ze svých luceren (viz str. 8).



Proveď akci dvořané se slevou 1 perleti (viz str. 16).



Získej všechny viditelné odměny ze své červené lucerny.



Proveď akci výcvik se slevou 1 železa (viz str. 16).



Získej všechny viditelné odměny ze své černé lucerny.



Proveď akci zahrada se slevou 1 jídla (viz str. 15).



Získej všechny viditelné odměny ze své bílé lucerny.



Proveď akci obchodování se slevou 1 zdroje (viz str. 17).



Získej 1 kartu lucerny z nabídky karet lícem vzhůru. Místo po získané kartě okamžitě doplň z balíčku. Pokud již v nabídce nejsou žádné karty, tato akce nemá žádný efekt.



Vylepši (otoč) uvedený počet karet vlivu, které máš ve své herní oblasti.



Získej kartu lucerny (stejně jako výše) a poté aktivuj svoji lucernu stejné barvy jako tato karta (včetně nové karty). Pokud již v nabídce nejsou žádné karty, tato akce nemá žádný efekt.



Vyber si a získej **jednu** z odměn studny. Pokud je u tohoto symbolu číslo, můžeš aktivovat studnu tolikrát, kolik je vyobrazené číslo, přičemž si smíš vybrat odměny z libovolné kombinaci.



Získej vyobrazený počet bodů klanu.



Získej žeton změny aktivace a umístí ho na svou desku panství. Nikdy nesmíš mít víc než 2 tyto žetony naráz.



Získej vyobrazený počet jídla, tzn. posuň ukazatel na počítadle jídla o tolik polí vzhůru (maximálně 7 – nadbytečné jídlo je ztraceno).



Získej vyobrazený počet pečeti daimjóa ze společné zásoby a umístí je do své zásoby (viz str. 6).



Získej vyobrazený počet železa, tzn. posuň ukazatel na počítadle železa o tolik polí vzhůru (maximálně 7 – nadbytečné železo je ztraceno).



Získej vyobrazený počet mincí ze společné zásoby a umístí je do své zásoby (viz str. 6).



Získej vyobrazený počet perleti, tzn. posuň ukazatel na počítadle perleti o tolik polí vzhůru (maximálně 7 – nadbytečná perleť je ztracena).



Získej vyobrazený počet mincí a/nebo pečeti daimjóa v libovolné kombinaci ze společné zásoby a umístí je do své zásoby (viz str. 6).



Získej libovolný zdroj a posuň ukazatel na daném počítadle. Pokud můžeš získat více libovolných zdrojů, smíš je získat v libovolné kombinaci.



Zaplat vyobrazený počet mincí a/nebo pečeti daimjóa v libovolné kombinaci.



Kup si kartu vlivu z libovolného ze 3 balíčků (náklady platíš jako obvykle) a proved její akci (viz str. 9).



Vezmi si kartu vlivu z libovolného ze 3 balíčků (aniž bys platil(a) jakékoli náklady) a proved její akci (viz str. 9).

PRŮBĚH TAHU

1 (VOLITELNÉ) POUŽIJ ŽETON ZMĚNY AKTIVACE (str. 10)

Máš možnost, ale pouze v tomto okamžiku a pouze jednou za tah, odhodit 1 z těchto žetonů a vyměnit pozici 2 žetonů aktivace v hradu.



2 VYBER AKCE: UMÍSTI NEBO ODEBER VÁLEČEK (str. 11)



VYKLÁDACÍ KOLO

Během prvního kola se hráči střídají v tazích a v každém tahu přemístí 1 ze svých válečků luceren ze své desky panství na herní plán.

STAHOVACÍ KOLO

Během stahovacího kola se hráči střídají v tazích, stahují 1 váleček lucerny z herního plánu a umísťují ho na svou desku panství.

3 ZÍSKEJ ODMĚNU LUCERNY (str. 12)



Nyní získáš odměny vyobrazené v oblasti lucerny, která odpovídá **právě zakryté barvě**, včetně odměn vyobrazených na kartách pravou od ní.

4 PROVEĎ 2 AKCE (str. 13)



Nyní proved 2 akce sousedící s lokací, na kterou jsi umístil(a), nebo ze které jsi stáhl(a) váleček lucerny (žetony aktivace nebo karty). Pokud nechceš nebo nemůžeš provést kteroukoli z těchto akcí, smíš místo toho získat jednu z odměn studny za každou akci, kterou jsi odmítl(a).

TVŮRCI

Autoři: Sheila Santos a Israel Cendrero

Ilustrace: Joan Guardiet

Redakce: David Esbrí

3D modely: David González

Anglický překlad: Andrew Campbell

Korektury anglického překladu: William Niebling

Kulturní konzultace: Nobuaki Takerube

Grafická úprava: Meeple Foundry

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Vojtěch Trmal

Korektury: Adam Bednář, Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček

TLAMA
games



DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4,
08021 – Barcelona

PODĚKOVÁNÍ AUTORŮ

Rádi bychom poděkovali Fabiovi, že je to nejlepší dítě na světě a nechal nás navrhnout tuto hru; všem našim milovaným testerům, kteří sbírali sandály, sčítali vějíře všech možných barev, restaurovali vázy a dokonce sledovali létající volavky na bodovací stupnici; celé rodině společnosti Devir, zejména Davidovi, Samuovi a Joanovi, že jsou stále tím nejlepším týmem, se kterým se dá pracovat. A samozřejmě bychom také rádi poděkovali vám, že jste se s námi ještě jednou vrátili na Himedži.