The White Castle

Shei S. & Isra C. Joan Guardiet

姬路城

Ιαπωνία, 1761: Επαρχία Harima. Ο Daimyo Sakai Tadazumi είναι ένας από τους σημαντικότερους συμβούλους του Edo Shogunate, και κυβερνά την περιοχή από το κάστρο Himeji. Επομένως, είναι προς το συμφέρον των διαφόρων τοπικών φατριών να κερδίσουν την εύνοια της φατρίας Sakai. Προκειμένου να ασκήσουν επιρροή, θα πρέπει να εισάγουν μέλη της οικογένειάς τους σε κάθε επίπεδο ζωής μέσα στο White Castle (Λευκό Κάστρο), από σημαντικούς πολιτικούς ρόλους μέχρι και στρατιωτικές θέσεις, και ακόμη και μέχρι τους πιο χαμηλόβαθμους εργάτες διαμόρφωσης τοπίου, που φροντίζουν ακόμη και για τις πιο μικρές λεπτομέρειες στους κήπους του παλατιού.

Στο White Castle, οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο ηγετών των μικρότερων φατριών, οι οποίοι διεκδικούν τη θέση τους και το μέλλον της φατρίας τους στην αυλή του White Heron. Η επιδέξια και σωστή χρονική διαχείριση των πόρων, καθώς και η τοποθέτηση μελών της εκάστοτε οικογένειας εντός του κάστρου Himeji, θα αποτελέσουν το κλειδί για τη νίκη!



GAME SETUP/ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για το πρώτο σας παιχνίδι, θα πρέπει να παραλείψετε το Βήμα 2 και να χρησιμοποιήσετε τις κάρτες που φαίνονται στην εικόνα. Μπορείτε επίσης να παραλείψετε το Βήμα 4 και να χρησιμοποιήσετε τα πλακίδια και το Πηγάδι (Well) όπως εμφανίζονται στην εικόνα. Φροντίστε να τοποθετήσετε στο Πηγάδι τόσο ένα πλακίδιο Mother-of-Pearl που έχει ένα χρώματος κοραλί ζάρι στην οπίσθια όψη όσο και ένα πλακίδιο Iron (σίδερο) με ένα μαύρο ζάρι στην οπίσθια πλευρά.

CASTLE SETUP: ΚΑΣΤΡΟ:

1 Βήμα 1. Τοποθετήστε το κυρίως ταμπλό έτσι ώστε να είναι προσβάσιμο από όλους τους παίκτες.

2 Βήμα 2. Εάν πρόκειται για παιχνίδι 2 παικτών, τοποθήστε τις κάρτες Steward και Diplomat που φέρουν το σύμβολο ♦ στην κάτω αριστερή γωνία, πίσω στο κουτί. Στη συνέχεια, ανακατέψτε τις τράπουλες για το επίπεδο Steward (ώχρα) και το επίπεδο Diplomat (μπλε) ξεχωριστά. Τοποθετήστε 1 κάρτα ανοιχτή σε κάθε θέση του αντίστοιχου επιπέδου. Τοποθετήστε και τις δύο υπόλοιπες τράπουλες στις αντίστοιχες θέσεις του κυρίως ταμπλό.



Σημαντικό: **Αν όλες οι κάρτες στο κάστρο** εμφανίζουν ακριβώς την ίδια ενέργεια με σκούρο φόντο, επιστρέψτε αυτές τις κάρτες στις τράπουλες τους, ανακατέψτε τις ξανά και επαναλάβετε το Βήμα 2.

3 Βήμα 3.Τραβήξτε 1 κάρτα Daimyo (γκρίζα τράπουλα) και τοποθετήστε την στο τελευταίο επίπεδο. Τοποθετήστε τις υπόλοιπες κάρτες πίσω στο κουτί.



4 Βήμα 4. Ανακατέψτε όλα τα πλακίδια ζαριών με την πλευρά που δείχνει τα εικονίδια των ζαριών προς τα πάνω. Πάρτε τυχαία ένα από κάθε χρώμα και τοποθετήστε τα σε κάθε μία από τις 3 θέσεις που σημειώνονται με ◆ . Στη συνέχεια, γεμίστε όλα τα δωμάτια τοποθετώντας τυχαία πλακίδια στις κενές θέσεις με αριθμητική ακολουθία. Κάθε δωμάτιο πρέπει να έχει τουλάχιστον 2 διαφορετικά χρώματα ζαριών. Κατά την τοποθέτηση των πλακιδίων στις θέσεις 6 έως 10, αν όλα τα πλακίδια σε ένα δωμάτιο προκύψει να έχουν το ίδιο χρώμα, τοποθετήστε το τελευταίο πλακίδιο στην επόμενη διαθέσιμη θέση (ελέγξτε τους τυπωμένους αριθμούς για να δείτε ποια θέση είναι η επόμενη). Τα πλακίδια που τοποθετούνται στο Πηγάδι πρέπει να τοποθετούνται με την πλευρά των ζαριών στραμμένη προς τα κάτω (κλειστά).

5 Βήμα 5. Τοποθετήστε τον δείκτη γύρων στην πρώτη θέση της διαδρομής του.

6 Βήμα 6. Στη μία πλευρά του ταμπλό, δημιουργήστε ένα κοινό απόθεμα νομισμάτων καθώς και σφραγίδων Daimyo και επίσης τοποθετήστε τα τέσσερα πλακίδια πόντων φατρίας +40/+80.

BRIDGES ΓΕΦΥΡΕΣ

7 Βήμα 7. Τοποθετήστε τις Γέφυρες στις αντίστοιχες οριζόντιες θέσεις τους επί των ποταμών (ή μπορείτε να παίξετε χωρίς τις γέφυρες, αν προτιμάτε). Πάρτε 3/4/5 ζάρια κάθε χρώματος ανάλογα με το αν υπάρχουν 2/3/4 παίκτες στο εκάστοτε παιχνίδι. Τοποθετήστε τα ζάρια που περισσεύουν πίσω στο κουτί.
Ρίξτε τα ζάρια κάθε χρώματος και τοποθετήστε τα στις αντίστοιχες Γέφυρες με αύξουσα ταξινόμηση από αριστερά προς τα δεξιά, έτσι ώστε το ζάρι με τη χαμηλότερη τιμή να βρίσκεται στα αριστερά της Γέφυρας κοντά στο φανάρι (lantern) και το ζάρι με τη μεγαλύτερη τιμή στα δεξιά. Τα υπόλοιπα τοποθετούνται κατά σειρά στο κέντρο της Γέφυρας.

GARDENS ΚΗΠΟΙ

8 Βήμα 8. Ανακατέψτε κάθε μία από τις 2 τράπουλες των καρτών του Κήπου (Garden) ξεχωριστά. Τραβήξτε τυχαία 1 κάρτα Κήπου Φυτών (Plant Garden) και 1 κάρτα Κήπου Πέτρας (Stone Garden) και τοποθετήστε τις κάτω από κάθε γέφυρα. Στη συνέχεια, βάλτε τις υπόλοιπες κάρτες Κήπων πίσω στο κουτί.



TRAINING YARDS ΑΥΛΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

9 Βήμα 9. Τοποθετήστε 4 τυχαία επιλεγμένα πλακίδια Αυλής (Yard) στις αντίστοιχες θέσεις του ταμπλό με την όψη προς τα πάνω. Στη συνέχεια, επιστρέψτε τα υπόλοιπα πλακίδια Αυλής στο κουτί.

PLAYER SETUP: ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΚΤΩΝ

10 Παίρνετε από 1 ατομικό ταμπλό και15 μέλη της φατρίας σας, τα οποία πρέπει να τοποθετήσετε στις αντίστοιχες θέσεις: 5 Αυλικούς (Courtiers), 5 Κηπουρούς (Gardeners) και 5 Στρατιώτες (Warriors) καθώς και 3 κύβους Πόρων (Resource), τους οποίους τοποθετείτε στη θέση Ο για κάθε πόρο. Τοποθετήστε το δείκτη του χρώματος της Φατρίας σας με το σύμβολο της βεντάλιας, δίπλα στην διαδρομή Πόντων Φατρίας στο κυρίως Ταμπλό.

11 Τοποθετήστε τον δείκτη Επιρροής κάθε παίκτη πάνω από τον Heron δίπλα στην διαδρομή Παρόδου του Χρόνου (Passage of Time), στοιβάζοντάς τους με τυχαία σειρά. Στη συνέχεια, τοποθετήστε τα πλακίδια Heron στην διαδρομή Σειράς Παιξίματος (Turn Order) με την ίδια σειρά που τοποθετήσατε και τους δείκτες Επιρροής, έτσι ώστε το χρώμα που βρίσκεται στο κάτω μέρος της στοίβας να είναι το τελευταίο που παίζει και το χρώμα που βρίσκεται στην κορυφή να είναι το πρώτο που θα παίξει.

12 Τραβήξτε και τοποθετήστε ανοιχτές τόσες κάρτες Αρχικών Πόρων (Starting Resource) (πορτοκαλί τράπουλα) όσες είναι ο αριθμός των παικτών + 1. Τοποθετήστε μια τυχαία κάρτα Αρχικής Δράσης (Starting Action) (κίτρινη τράπουλα) κάτω από κάθε μια από τις κάρτες Αρχικών Πόρων για να σχηματίσετε ένα ζεύγος.

12 **Τώρα, με την αντίθετη σειρά παιξίματος σε σχέση με τη σειρά παιξίματος των γύρων, κάθε παίκτης θα επιλέξει 1 ζεύγος Αρχικών καρτών:** Η κάρτα Δράσης (Action) τοποθετείται στον αντίστοιχο χώρο καρτών του ατομικού ταμπλό του παίκτη. Στη συνέχεια, αποκτά τον Πόρο που αναγράφεται στην κάρτα Αρχικών Πόρων, και κατόπιν την τοποθετεί (την κάρτα) κάτωθεν του ατομικού ταμπλό, και συγκεκριμένα στην περιοχή του Φαναριού (Lantern), όπως φαίνεται στην εικόνα. Η κάρτα Πόρου σας μπορεί να σας χορηγήσει μια κάρτα Διατάγματος (Decree). Στην περίπτωση αυτή, πάρτε την κάρτα Διατάγματος που υποδεικνύεται και τοποθετήστε την απευθείας στην περιοχή του Φαναριού σας, μαζί με την κάρτα Αρχικών Πόρων σας.









Find the detailed components following this link or visit www.devir.com

PLAYING THE GAME ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το λευκό επίχρισμα των τοίχων και το λευκό των φτερών των ερωδιών που ζουν στην περιοχή είναι σε πλήρη αρμονία στο κάστρο Himeji.

Ένα παιχνίδι του The **W**hite **C**astle χωρίζεται σε 3 γύρους, κατά τη διάρκεια των οποίων κάθε παίκτης παίζει 3 φορές.
Ο παίκτης που βρίσκεται στην κορυφή της διαδρομής Σειράς Παιξίματος, είναι ο πρώτος που ξεκινάει. Μόλις ο παίκτης αυτός ολοκληρώσει την σειρά του, σειρά παίρνει ο επόμενος παίκτης που έπεται στη διαδρομή. Μόλις όλοι οι παίκτες παίξουν 3 φορές (δηλαδή μόλις παίξουν 3 ζάρια ο καθένας και απομείνουν συνολικά 3 ζάρια στις Γέφυρες), τότε ο συγκεκριμένος γύρος ολοκληρώνεται (βλ. Τέλος του Γύρου, σελίδα 13) και αρχίζει ο επόμενος γύρος. Στο τέλος του τρίτου γύρου, έχουμε το Τέλος του Παιχνιδιού (βλ. σελίδα 14).

ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ ΦΑΤΡΙΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΝΙΚΗΣ:



Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, νικητής θα είναι αυτός που θα έχει προχωρήσει περισσότερο το δείκτη βεντάλιας του στη διαδρομή των Πόντων Φατρίας στο κυρίως Ταμπλό.
Όταν "συλλέγονται" βεντάλιες κόκκινου χρώματος, μετακινήτε το δείκτη της βεντάλιας ανοδικά κατά τον αντίστοιχο αριθμό θέσεων στη διαδρομή των Πόντων Φατρίας. Οι χρυσές βεντάλιες καταμετρώνται μόνο στο τέλος του παιχνιδιού.



Αν, οποιαδήποτε στιγμή, ξεπεραστούν οι **40** Πόντοι Φατρίας, ο παίκτης παίρνει ένα πλακίδιο με την ένδειξη **+40** και το τοποθετεί δίπλα στο ατομικό του ταμπλό. Αν ξεπεραστούν ξανά οι **40** πόντοι, το πλακίδιο αναποδογυρίζεται για να δείχνει **+80**.

A Player's Turn Ενέργειες παίκτη που έφτασε η σειρά του να παίξει

Κατά τη διάρκεια παιξίματος του παίκτη, θα επιλέξετε **1** ζάρι από μία από τις Γέφυρες και θα το τοποθετήσετε σε μία από τις θέσεις που φέρουν το σύμβολο του ζαριού. Στη συνέχεια θα εφαρμόσετε την επίδραση της συγκεκριμένης θέσης.

USING THE DICE Χρήση των ζαριών

Από την κορυφή των γεφυρών του παλατιού, μπορεί κανείς να ατενίσει τα ψάρια koi που κολυμπούν από κάτω. Πολλοί εκμεταλλεύονται αυτή τη στιγμή ηρεμίας καθώς διέρχονται από αυτές τις γέφυρες για να αποφασίσουν ποιο είναι το σωστό μονοπάτι που θα ακολουθήσουν.

PROCEDURE FOR USING THE DICE: Διαδικασία χρήσης των ζαριών

1. Επιλέξτε ένα ζάρι από ένα από τα 2 άκρα της οποιασδήποτε Γέφυρας προτιμάτε. Τα ζάρια μεταξύ των άκρων κατά μήκος της Γέφυρας δεν είναι διαθέσιμα.

   Αν υπάρχουν ακόμα ζάρια στο κεντρικό τμήμα της Γέφυρας μετά την επιλογή του ζαριού, το ζάρι που βρίσκεται πιο κοντά στη νέα κενή ακραία θέση μετακινείται σε αυτήν χωρίς να αλλάξει η αξία του, και πλέον είναι διαθέσιμο για τον επόμενο παίκτη.



2 Τοποθετήστε το ζάρι σε ένα από τα πεδία του κυρίως ή του ατομικού σας ταμπλό που εμφανίζει ένα εικονίδιο ζαριού. Όταν τοποθετηθεί, **θα καλύπτει πάντοτε** την προηγούμενη τιμή: είτε αυτή που αναγράφεται στο ταμπλό είτε αυτή ενός άλλου ζαριού που βρίσκεται ήδη στη συγκεκριμένη θέση.

- Εάν η αξία του νέου ζαριού είναι μεγαλύτερη, κερδίστε τη διαφορά σε νομίσματα από το κοινό απόθεμα.
- Εάν η αξία του νέου ζαριού είναι μικρότερη, πληρώστε τη διαφορά σε νομίσματα προς το κοινό απόθεμα.
- Εάν η αξία του νέου ζαριού είναι ίδια με την αξία που βρίσκεται κάτω από αυτό, δεν κερδίζετε ούτε πληρώνετε νομίσματα.



Όταν το κοραλί ζάρι με την ένδειξη 5 τοποθετείται πάνω από το 3, παίρνετε 2 νομίσματα. Αργότερα, κάποιος τοποθετεί ένα ζάρι με την ένδειξη 1 πάνω από το 5, πράγμα που σημαίνει ότι πρέπει να πληρώσει 4 νομίσματα.

STACKING DICE: ΣΤΟΙΒΑΖΟΝΤΑΣ ΖΑΡΙΑ:

Μόνο ένα ζάρι μπορεί να στοιβαχτεί πάνω σε κάθε ζάρι, και μόνο στις θέσεις του κυρίως ταμπλό.

Σε ένα παιχνίδι 1 ή 2 παικτών, τα ζάρια δεν μπορούν να στοιβάζονται πάνω σε άλλα ζάρια σε οποιοδήποτε μέρος του παιχνιδιού.

3 Αν επιλέξετε το ζάρι στην αριστερή πλευρά της Γέφυρας, κερδίζετε την Ανταμοιβή του Φαναριού (Lantern Reward) (βλ. σελίδα 12) από το ατομικό σας ταμπλό.

4 Η δράση ή οι δράσεις για το πεδίο στο οποίο τοποθετήσατε το ζάρι εκτελούνται πλέον με οποιαδήποτε σειρά επιλέξετε.

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΦΡΑΓΙΔΕΣ DAIMYO:

GAINING AND PAYING COINS AND DAIMYO SEALS:

Όταν εμφανίζεται ένας μαύρος αριθμός μαζί με ένα εικονίδιο, κερδίζετε την αντίστοιχη ποσότητα από νομίσματα, Σφραγίδες Daimyo, Πόντους Φατρίας, Πόρους κ.λπ. που ισοδυναμεί με αυτόν τον αριθμό. Ένας αριθμός κόκκινου χρώματος μαζί με το εικονίδιο νομίσματος ή το εικονίδιο Σφραγίδας Daimyo υποδεικνύει ότι πρέπει να πληρώσετε το υποδεικνυόμενο ποσό προκειμένου να κερδίσετε ή να εκτελέσετε αυτό που υποδεικνύει το βέλος.

2 Κερδίζετε 2 Σφραγίδες Daimyo

3 Πληρώστε 3 νομίσματα για να εκτελέσετε την δράση του Αυλικού (Courtier).

Κάθε φορά που χρήματα πρέπει να αλλάξουν χέρια, αυτή η δράση παντα γίνεται στο παιχνίδι με κέρματα αξίας 1. Οι παίκτες μπορούν ανά πάσα στιγμή να πάρουν ρέστα από το κοινό απόθεμα χρησιμοποιώντας τα μεγαλύτερα κέρματα αξίας 5.

GAINING AND PAYING RESOURCES: ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΠΟΡΟΥΣ

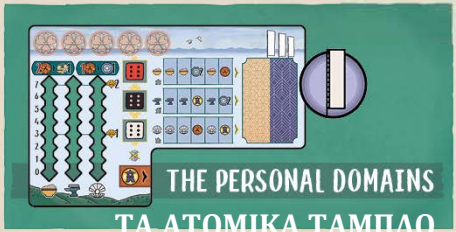
Το ατομικό σας ταμπλό περιλαμβάνει μια διαδρομή για κάθε έναν από τους 3 Πόρους, με τιμές από 0 έως 7. Αν κερδίσετε έναν Πόρο, μετακινήστε τον κύβο προς τα πάνω στην αντίστοιχη διαδρομή. Όταν ξοδεύετε αυτούς τους Πόρους, μετακινείτε τον κύβο προς τα κάτω. Ποτέ δεν μπορείτε να έχετε περισσότερους από 7 από οποιονδήποτε Πόρο (κάθε επιπλέον χάνεται αυτομάτως), και ποτέ δεν μπορείτε να ξοδέψετε Πόρους κάτω από 0 (μηδέν) .

ΣΙΔΗΡΟΣ **ΤΡΟΦΙΜΑ** **MOTHER-OF-PEARL**









THE CASTLE ΤΟ ΚΑΣΤΡΟ

2 PLAYERS

Ο πρώτος όροφος του κάστρου είναι γνωστός ως το «δωμάτιο των χιλίων χαλιών» λόγω της τεράστιας ποσότητας από τατάμι (Ιαπωνικοί Τάπητες) που είναι τοποθετημένα στο πάτωμα για την άνεση των επισκεπτών.

Τα ζάρια μπορούν να τοποθετηθούν στο Κάστρο σε οποιοδήποτε από τα 5 δωμάτια: 3 θέσεις είναι διαθέσιμες στον όροφο των διαχειριστών (**Stewards**) και 2 θέσεις είναι διαθέσιμες στον όροφο των διπλωματών (**Diplomats**).
Η δράση ή οι δράσεις για αυτές τις θέσεις καθορίζονται από το χρώμα του ζαριού που έχει τοποθετηθεί εκεί: Μπορείτε να εκτελέσετε τις δράσεις που αναγράφονται στην κάρτα δίπλα στο πλακίδιο (ή στα πλακίδια) του ζαριού που ταιριάζει με το ζάρι που μόλις τοποθετήθηκε.
Στον όροφο των **Stewards**, μπορείτε να εκτελέσετε έως και 2 δράσεις με οποιαδήποτε σειρά στην ίδια κάρτα, εφόσον το χρώμα του ζαριού που χρησιμοποιήθηκε εμφανίζεται δύο φορές στο συγκεκριμένο δωμάτιο. Εάν δεν υπάρχουν διαθέσιμες δράσεις για ένα από τα χρώματα των ζαριών, τα ζάρια αυτού του χρώματος **δεν μπορούν** να τοποθετηθούν σε αυτό το δωμάτιο.

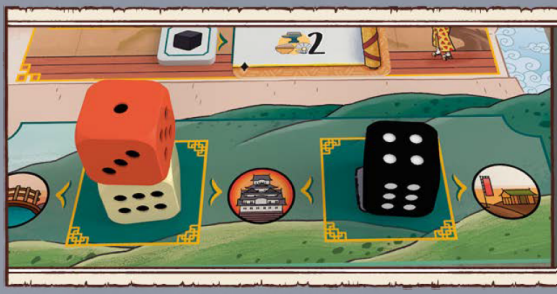


Αν παίξετε αυτό το λευκό ζάρι εδώ, θα πάρετε 2 νομίσματα επειδή το ζάρι τοποθετήθηκε πάνω από ένα 3 και δείχνει την αξία 5. Σε αυτό το δωμάτιο, οι δράσεις στην κάρτα που αντιστοιχεί στο λευκό ζάρι μπορούν να εκτελεστούν με οποιαδήποτε σειρά: Πληρώνοντας 1 Σφραγίδα Daimyo, μπορείτε να εκτελέσετε την δράση Courtier και, επιπλέον, μπορείτε να μετακινήσετε τον δείκτη Σιδήρου (Iron) σας προς τα πάνω κατά 2 θέσεις.

OUTSIDE THE WALLS ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΙΧΗ 2 PLAYERS

Οι φατρίες που έρχονται στο Κάστρο Himeji συνήθως αναγκάζονται να περιμένουν στο κάτω μέρος του λόφου μέχρι να τους επιτραπεί η είσοδος στις εκτάσεις του Daimyo.

Αυτές οι 2 θέσεις δεν περιορίζονται με βάση το χρώμα, οπότε μπορούν να τοποθετηθούν ζάρια οποιουδήποτε χρώματος.
Όταν τοποθετείτε ένα ζάρι στη περιοχή «Έξω από τα Τείχη», μπορείτε να εκτελέσετε **1 από τις 2** δράσεις που υποδεικνύει η θέση στην οποία έχει τοποθετηθεί (το ζάρι). **Οι 3 κύριες δράσεις του παιχνιδιού είναι διαθέσιμες εδώ: Κηπουρός/Gardener** (σελίδα 10), **Αυλικός/Courtier** (σελίδα 10) και **Πολεμιστής/Warrior** (σελίδα 9).



Δεν θα ήταν δυνατόν να τοποθετηθεί άλλο ένα ζάρι στο πεδίο στα αριστερά, επειδή θα ξεπερνούσε το μέγιστο όριο των 2 ζαριών που μπορούν να στοιβαχτούν σε ένα μόνο πεδίο. Συνεπώς, παίζετε ένα μαύρο ζάρι στο πεδίο στα δεξιά και πληρώνετε 1 νόμισμα (έχει τοποθετηθεί πάνω από ένα 5). Στη συνέχεια, επιλέγετε να εκτελέσετε την δράση Πολεμιστής (Warrior).

THE WELL ΤΟ ΠΗΓΑΔΙ

Το Πηγάδι του Okiku είναι μια από τις πιο αινιγματικές τοποθεσίες του Κάστρου Himeji, και κρύβει απροσδόκητες εκπλήξεις.

Η αξία αυτού του πεδίου είναι πάντα 1, ανεξάρτητα από την αξία άλλων ζαριών που έχουν τοποθετηθεί εδώ νωρίτερα. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των ζαριών που μπορούν να τοποθετηθούν σε αυτό το πεδίο. Αν τοποθετηθεί εδώ ένα ζάρι που δείχνει τιμή μεγαλύτερη από 1, εκτός από τους Πόρους που σας παρέχει αυτή η θέση, θα λάβετε και τα αντίστοιχα νομίσματα.
Όταν τοποθετείται ένα ζάρι, λαμβάνετε 1 σφραγίδα Daimyo μαζί με τα οφέλη που υποδεικνύονται στα 2 πλακίδια που βρίσκονται εκεί.



Τοποθετώντας ένα μαύρο ζάρι που δείχνει 3 στο Πηγάδι, κερδίζετε 2 νομίσματα, 1 Σφραγίδα Daimyo, 1 Mother-of-Pearl και 1 Πόρο της επιλογής σας. Το κοραλλί ζάρι που είχε τοποθετηθεί εκεί προηγουμένως, δεν έχει καμία επίδραση.

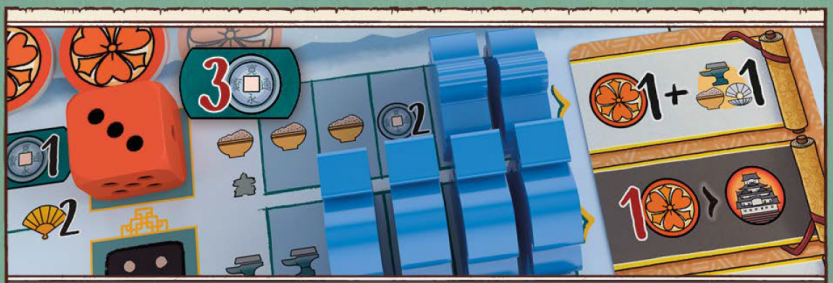
THE PERSONAL DOMAINS ΤΑ ΑΤΟΜΙΚΑ ΤΑΜΠΛΟ

Κάθε φατρία έχει ένα συμβούλιο σοφών ανδρών που αποφασίζουν ποιο είναι το επόμενο βήμα που πρέπει να γίνει, προκειμένου να εξασφαλιστεί η μέγιστη δυνατή επιρροή στην αυλή του Heron.

Κάθε χρώμα ζαριού ανατίθεται σε μια θέση του ατομικού σας ταμπλό και αντιστοιχίζεται σε μια σειρά μελών της Φατρίας σας, καθώς και σε ορισμένες δράσεις και τις συσχετιζόμενες με αυτές ανταμοιβές. Αν πάρετε ένα κοραλί ζάρι **A**, μπορεί να τοποθετηθεί μόνο στη γραμμή του Αυλικού (Courtier), ένα μαύρο ζάρι **B** με τους Κηπουρούς (Gardeners) και ένα λευκό ζάρι **C** με τους Πολεμιστές (Warriors). Όταν τοποθετηθούν αυτά τα ζάρια, πρέπει να ακολουθηθούν τα παρακάτω βήματα με τη σειρά που εμφανίζονται:

1. **Αποκτήστε τις ορατές ανταμοιβές:** Κερδίζετε τις ανταμοιβές (Πόρους, Σφραγίδες Daimyo, νομίσματα και/ή Ανταμοιβές **Lantern**) που υποδεικνύονται από τα εικονίδια που είναι ορατά στη γραμμή όπου τοποθετήθηκε το ζάρι; Στη συνέχεια
2. **Κερδίζετε την ανταμοιβή της Κάρτας δράσης:** Μπορείτε να εκτελέσετε την δράση που εμφανίζεται στην κάρτα που αντιστοιχίζεται με τη γραμμή στην οποία τοποθετήθηκε το ζάρι.





Όταν αυτό το ζάρι τοποθετηθεί στο ατομικό ταμπλό σας, θα πρέπει να πληρώσετε 3 νομίσματα, καθώς τοποθετήθηκε στην τυπωμένη ένδειξη 6. Θα κερδίσετε 3 Τρόφιμα και 2 Νομίσματα, και κατόπιν μπορείτε να εκτελέσετε την δράση της κάρτας. Σε αυτή την περίπτωση, η δράση είναι να αποκτήσετε μία Σφραγίδα Daimyo και 1 Πόρο της επιλογής σας.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα στέλνετε μέλη της Φατρίας σας να εργαστούν στους κήπους, να εκπαιδευτούν στην άμυνα του κάστρου ή να ανελιχθούν κοινωνικά στην κλίμακα της αριστοκρατίας. Στο τέλος του παιχνιδιού, αυτά τα μέλη της Φυλής θα χορηγούν Πόντους Φατρίας με διάφορους τρόπους (βλ. Τέλος του Παιχνιδιού στη σελίδα 14).

WARRIOR ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

Αυτή η δράση σας επιτρέπει να πάρετε το πιόνι Πολεμιστή που βρίσκεται στην αριστερότερη άκρη στο ατομικό σας ταμπλό και να το αναθέσετε σε οποιαδήποτε θέση στην Αυλή Εκπαίδευσης. Κάθε Αυλή Εκπαίδευσης μπορεί να φιλοξενήσει οποιονδήποτε αριθμό Πολεμιστών (Warriors) από όλες τις φατρίες. Η τοποθέτηση ενός Πολεμιστή έχει κόστος σε Σίδηρο (Iron) που εξαρτάται από την Αυλή Εκπαίδευσης στην οποία τον τοποθετείτε. Όταν ένας Πολεμιστής τοποθετηθεί σε μία θέση, μπορείτε να εκτελέσετε την δράση ή τις δράσεις που υποδεικνύονται στο/στα πλακίδια της θέσης της Αυλής, με όποια σειρά επιλέξετε.



Ο κόκκινος παίκτης εκτελεί την δράση Πολεμιστής (Warrior), οπότε παίρνει τον πρώτο διαθέσιμο Πολεμιστή από το ατομικό του ταμπλό A. Πρέπει να πληρώσει 5 Σίδηρο (Iron) για να τον τοποθετήσει B και στη συνέχεια μπορεί να εκτελέσει οποιαδήποτε δράση που αναλογεί σε ένα πλακίδιο μαύρου ζαριού, οπότε επιλέγει αυτή την δράση C για να αποκτήσει 2 Πόντους Φατρίας και το όφελος από το Πηγάδι. Επιπλέον, μετακινεί τον δείκτη Επιρροής του προς τα εμπρός κατά 2 θέσεις D.

GARDENER ΚΗΠΟΥΡΟΣ

Αυτή η δράση σας επιτρέπει να πάρετε το πιόνι του Κηπουρού (**Gardener**) που βρίσκεται στην αριστερότερη άκρη στο ατομικό σας ταμπλό και να το αναθέσετε σε μια κάρτα Κήπου (**Garden**) **που δεν έχει ήδη έναν Κηπουρό από τη Φατρία σας.** Η τοποθέτηση Κηπουρών έχει κόστος σε Τρόφιμα (**Food**), κόστος που εξαρτάται από την εκάστοτε κάρτα Κήπου. Όταν ο Κηπουρός σας τοποθετείται σε μια κάρτα, εκτελείτε την υποδεικνυόμενη δράση.



Ο κίτρινος παίκτης εκτελεί την δράση Ο Κηπουρός (The Gardener): Παίρνει τον πρώτο διαθέσιμο Κηπουρό από τη σειρά στο ατομικό του ταμπλό **A** (στην περίπτωση αυτή είναι ο δεύτερος που τοποθετεί ο παίκτης). Αφού πληρώσει τα 4 Τρόφιμα (Food) που κοστίζει η τοποθέτησή του, ο παίκτης πληρώνει 3 Νομίσματα για να εκτελέσει την δράση Αυλικός/Courtier (με το δικό του συνηθισμένο κόστος) **B**. Δεν ήταν δυνατό να τοποθετηθεί ο Κηπουρός στην κάρτα που παρέχει 2 Σφραγίδες Daimyo, καθώς υπήρχε ήδη ένας Κηπουρός από τη Φατρία τους σε αυτήν.

COURTIER ΑΥΛΙΚΟΣ

Οι Αυλικοί (Courtiers) σας επιτρέπουν να εκτελέσετε έως και 2 από αυτές τις διαφορετικές δράσεις: είτε μόνο μία από αυτές, είτε και τις δύο μία φορά τη καθεμία, ακόμη και χρησιμοποιώντας διαφορετικά πιόνια Αυλικών:

A **Ζητήστε ακρόαση**: Πάρτε το πιόνι του Αυλικού που βρίσκεται στην αριστερότερη άκρη του ατομικού σας ταμπλό και τοποθετήστε το στη θέση Πύλες του Κάστρου (Gates of the Castle), πληρώνοντας 2 νομίσματα. Οι Πύλες του Κάστρου μπορούν να φιλοξενήσουν οποιονδήποτε αριθμό Αυλικών από όλες τις Φατρίες.

Ή/ ΚΑΙ

B **Κοινωνική ανέλιξη**: Πάρτε 1 από τους Αυλικούς σας που βρίσκεται στο Κάστρο και πληρώστε 2 ή 5 **Mother-of-Pearl** για να ανεβείτε 1 ή 2 επίπεδα εντός του Κάστρου. Οι Αυλικοί στην Πύλη μπορούν να έχουν πρόσβαση σε οποιοδήποτε από τα δωμάτια του πρώτου ορόφου. Οι Αυλικοί που ήδη βρίσκονται στον πρώτο όροφο, μπορούν να μετακινηθούν σε οποιοδήποτε δωμάτιο του δεύτερου ορόφου. Οι Αυλικοί μπορούν να φτάσουν στο δωμάτιο του Daimyo από οποιοδήποτε δωμάτιο του δεύτερου ορόφου. **Αυτή η μετακίνηση δεν μπορεί να μοιραστεί μεταξύ διαφορετικών Αυλικών και πρέπει να γίνει ολοκληρωμένη με τη μία.**

Εάν ο Αυλικός τερματίσει την κίνησή του στον πρώτο ή στον δεύτερο όροφο του Κάστρου, πρέπει να εκτελέσετε τα παρακάτω βήματα με τη σειρά που εμφανίζονται:

- Πάρτε την κάρτα Δράσης που έχετε στο ατομικό σας ταμπλό, γυρίστε την ανάποδα, και τοποθετήστε την με την όψη προς τα κάτω πάνω από την τελευταία κάρτα στην περιοχή του Φαναριού (Lantern) σας, ελαφρώς εκτός κέντρου και προς τα δεξιά, ώστε να είναι ορατά τα εικονίδια όλων των καρτών.
- Τοποθετήστε την κάρτα από το δωμάτιο στο οποίο μόλις έφτασε ο Αυλικός σας στο κενό πλέον χώρο του ατομικού σας ταμπλό **και εκτελέστε μία από τις δράσεις του ανοικτού φόντου που αναγράφονται στην κάρτα αυτή.**
- Αντικαταστήστε την κάρτα στον κυρίως ταμπλό από την τράπουλά του.

Σημαντικό: Εάν η κάρτα δεν μπορεί να αντικατασταθεί, ούτως ή άλλως εκτελείτε την δράση «ανοικτού φόντου», αλλά δεν παίρνετε την κάρτα και τα υπόλοιπα βήματα παραλείπονται.

Αν η κίνηση του Αυλικού καταλήξει στον τρίτο όροφο του Κάστρου, στο δωμάτιο του Daimyo, πρέπει να εκτελέσετε τα βήματα αυτά με την ακόλουθη σειρά:

- Αποκτήστε την ανταμοιβή του Φαναριού (Lantern) (βλ. σελίδα 12).

- Τοποθετήστε τον Αυλικό σε οποιαδήποτε διαθέσιμη θέση στην κάρτα εύνοιας του Daimyo, αν υπάρχουν διαθέσιμες, και κερδίστε το αναγραφόμενο όφελος. Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις, απλά αφήστε τον Αυλικό στο συγκεκριμένο δωμάτιο και μην κάνετε τίποτε άλλο.



Ο μπλε παίκτης εκτελεί την δράση Courtier, παίρνοντας τον πρώτο διαθέσιμο Courtier από το ατομικό του ταμπλό A και πληρώνοντας 2 νομίσματα για να τον μετακινήσει στην Πύλη, όπου έχει ήδη 1 Courtier B. Στη συνέχεια, πληρώνει 2 Mother-of-Pearl για να μετακινήσει 1 από τους Courtier του. Επιλέγει αυτόν που βρίσκεται ήδη στον πρώτο όροφο του Κάστρου C και τον μετακινεί σε ένα δωμάτιο στον δεύτερο όροφο D. Μόλις γίνει αυτό, μετακινεί την κάρτα από το ατομικό του ταμπλό στην περιοχή του Φαναριού (Lantern) του και την αναποδογυρίζει με την όψη προς τα κάτω E. Ύστερα παίρνει την κάρτα που βρίσκεται στο δωμάτιο στο οποίο μόλις μετέφερε τον Courtier και την τοποθετεί στο ατομικό του ταμπλό πριν εκτελέσει την δράση με ανοικτό φόντο: σε αυτή την περίπτωση, η δράση είναι να αποκτήσει 3 Πόρους της επιλογής του F.



Ο πράσινος παίκτης εκτελεί την δράση Courtier αλλά, αυτή τη φορά, επιλέγει να μην πληρώσει τα 2 νομίσματα για να τοποθετήσει τον Courtier του στη Πύλη. Αντ' αυτού, επιλέγει να πληρώσει 5 Mother-of-Pearl για να μετακινήσει έναν Courtier που έχει στον πρώτο όροφο, μέχρι τον τρίτο όροφο. Μόλις φτάσει ο Courtier, ο παίκτης παίρνει την ανταμοιβή του Φαναριού (Lantern) και 1 από τις ανταμοιβές που είναι διαθέσιμες στην κάρτα Daimyo, επιλέγοντας τις 2 Σφραγίδες Daimyo.

Daimyo Seals **Σφραγίδες Daimyo**

Η καλή γνώμη του Αντιβασιλέα για εσάς είναι απαραίτητη για την επίτευξη των στόχων σας στην Αυλή.

Οι Σφραγίδες **Daimyo** αντιπροσωπεύουν κουπόνια από τη φατρία του Αντιβασιλέα, τα οποία μπορείτε να συγκεντρώσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μέχρι 5 από αυτές μπορούν να αποθηκευτούν στον αντίστοιχο χώρο του ατομικού σας ταμπλό. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μετακινηθείτε στην επόμενη εποχή της διαδρομής **Passage of Time**, καθώς και για να εκτελέσετε ορισμένες δράσεις στις κάρτες του πρώτου ορόφου. Επιπλέον, **οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού**, μπορείτε να ανταλλάξετε 2 Σφραγίδες **Daimyo** με 1 Πόρο της επιλογής σας (τρόφιμα, σίδερο ή Mother-of-Pearl) ή να ανταλλάξετε 1 Σφραγίδα **Daimyo** με 1 νόμισμα. Μπορείτε να το κάνετε αυτό όσες φορές θέλετε. Μια υπενθύμιση αυτού του κανόνα εμφανίζεται στο ατομικό σας ταμπλό με αυτά τα εικονίδια:





Lantern Rewards **Ανταμοιβές Φαναριών**

Ολόκληρο το κάστρο φωτίζεται με το φως των φαναριών, η λάμψη των οποίων καθοδηγεί τα βήματα των επισκεπτών.

Κάθε φορά που ενεργοποιείτε ένα εικονίδιο του Φαναριού, λαμβάνετε τα οφέλη όλων των εικονιδίων που είναι ορατά στην Περιοχή Φαναριού του ατομικού σας ταμπλό, με τη σειρά που εσείς επιλέγετε. Αν επιθυμείτε να αποκτήσετε περισσότερες κάρτες για να προσθέσετε στην Περιοχή Φαναριού σας, μπορείτε να το κάνετε μέσω της κοινωνικής ανέλιξης στο Κάστρο και συγκεκριμένα στον 1ο και 2ο όροφο.



Κάθε φορά που αυτός ο παίκτης παίρνει μια Ανταμοιβή Φαναριού (Lantern), κερδίζει αμέσως 2 Πόντους Φατρίας, 1 Τροφή, 1 νόμισμα και μετακινείται μια θέση μπροστά στην διαδρομή «Passage of Time». Αν προστεθούν περισσότερες κάρτες αργότερα, η ανταμοιβή γίνεται πολύ πιο σημαντική.

The Passage of Time track **Η Διαδρομή "Πέρασμα του Χρόνου"**

Οι ερωδιοί (Herons) είναι το σύμβολο του κάστρου Himeji και η συμπεριφορά τους κατά τη διάρκεια του έτους σηματοδοτεί την άφιξη των πιο σημαντικών γεγονότων στην αυλή.

Αυτή η διαδρομή συμβολίζει την Επιρροή που έχει κάθε Φατρία στην αυλή και στο τέλος κάθε γύρου του παιχνιδιού χρησιμοποιείται για να καθοριστεί η σειρά παιξίματος των παικτών στον επόμενο γύρο.
Όταν η Φατρία σας κερδίζει Επιρροή, μετακινήστε τον δείκτη Επιρροής σας προς τα εμπρός στην διαδρομή. Αν βρεθείτε σε χώρο που καταλαμβάνεται από το δείκτη ενός άλλου παίκτη, τοποθετήστε το δικό σας δείκτη στην κορυφή της στοίβας.

Υπάρχουν 3 σημεία ελέγχου (Checkpoints) κατά μήκος της διαδρομής Passage of Time που χωρίζουν το έτος στις 4 εποχές. Για να περάσετε κάθε Σημείο Ελέγχου, πρέπει να πληρώσετε το κόστος 1, 2 ή 3 Σφραγίδων Daimyo, όπως υποδεικνύεται. Αν δεν θέλετε ή δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος, δεν μπορείτε να μετακινήσετε τον δείκτη Επιρροής σας στην επόμενη εποχή.
Επίσης, θα λάβετε πόντους στο τέλος του παιχνιδιού ανάλογα με τη θέση που έχετε εξασφαλίσει σε αυτήν την διαδρομή.



END OF THE ROUND ΤΕΛΟΣ ΕΝΟΣ ΓΥΡΟΥ

Όταν απομείνουν συνολικά μόνο 3 ζάρια σε όλες τις γέφυρες, ενεργοποιείται το τέλος του γύρου.

1 **Νέα σειρά παιξίματος παικτών:** Οποιουδήποτε παίκτη, ο δείκτης Επιρροής βρίσκεται πιο μακριά κατά μήκος της διαδρομής "Passage of Time", θα είναι ο πρώτος παίκτης που θα παίξει στον επόμενο γύρο. Αν υπάρχουν ισοπαλίες, ο παίκτης του οποίου ο δείκτης είναι ψηλότερα στη στοίβα, παίζει πρώτος. Τοποθετήστε τους δείκτες Heron αναλόγως.



Όταν ολοκληρώσετε τον τρίτο γύρο του παιχνιδιού, αφού ενημερώσετε τη σειρά παιξίματος των παικτών, μεταβείτε απευθείας στην ενότητα Τέλος του Παιχνιδιού χωρίς να εφαρμόσετε τα παρακάτω βήματα.

2 Κήποι: Στο τέλος κάθε γύρου, θα υπάρχουν πάντα κάποια ζάρια σε κάποιες από τις γέφυρες. Όταν τελειώσει ο γύρος, οι Κηπουροί (Gardeners) ενεργοποιούνται αν η Γέφυρα πάνω από αυτούς έχει τουλάχιστον 1 ζάρι πάνω της. Οι δράσεις στις κάρτες Κήπων πλάι στις Γέφυρες που έχουν ακόμα ζάρια πάνω τους εφαρμόζονται τώρα με τη σειρά παιξίματος των παικτών: Οι παίκτες χρησιμοποιούν καθεμία από τις δράσεις στις οποίες έχουν Κηπουρούς **μόνο μία φορά τη καθεμία, αλλά με όποια σειρά προτιμούν.**



Εδώ, ο κόκκινος και ο πράσινος παίκτης μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις 2 κάρτες Κήπου στις οποίες βρίσκονται οι αντίστοιχοι Κηπουροί της Φατρίας τους (1 φορά ο καθένας). Εν τω μεταξύ, ο μπλε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την δράση της κάρτας στην οποία βρίσκεται ο Φύλαρχος της Φατρίας του. Ο κίτρινος παίκτης μπορεί να εφαρμόσει την δράση Κήπος μόνο για τη μαύρη Γέφυρα, καθώς επί της λευκής Γέφυρας, δεν έχουν απομείνει ζάρια.

3 **Προετοιμάστε τον νέο γύρο που ακολουθεί**: Στο τέλος του πρώτου και του δεύτερου γύρου,

A. Πάρτε όλα τα ζάρια κάθε χρώματος, ρίξτε τα και, στη συνέχεια, τοποθετήστε τα ξανά στις Γέφυρες με αύξουσα σειρά από αριστερά προς τα δεξιά, όπως κάνατε κατά την αρχική προετοιμασία του παιχνιδιού.

B. Μετακινήστε τον δείκτη Γύρων προς τα εμπρός κατά 1 θέση.

END OF THE GAME ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν το έτος φτάνει στο τέλος του, οι φατρίες συγκεντρώνονται στη χειμερινή αυλή και υποκλίνονται σε ένδειξη σεβασμού προς τη φατρία που είναι η καλύτερη ανάμεσά τους.

Στο τέλος του τρίτου γύρου, αφού καθοριστεί η νέα σειρά παιξίματος των παικτών, υπολογίζονται οι τελικοί πόντοι. Εκτός από τους πόντους που έχουν συγκεντρωθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες κερδίζουν επίσης Πόντους Φατρίας εκτελώντας τα ακόλουθα βήματα:

1 Score Remaining Resources: Βαθμολόγηση Εναπομείναντων Πόρων:

A. Για κάθε 5 νομίσματα ή/και Σφραγίδες Daimyo που έχετε, χορηγείται 1 Πόντος Φατρίας (στρογγυλοποιείται προς τα κάτω).

B. Για κάθε Πόρο που σας απομένει μεταξύ 3 έως 6 μονάδων, λαμβάνετε 1 Πόντο Φατρίας. Αν σας έχουν απομείνει 7 μονάδες ενός Πόρου, λαμβάνετε 2 Πόντους Φατρίας.

2 Score the Passage of Time: Βαθμολόγηση του Passage of Time:

A. Αν ο δείκτης επιρροής σας έχει φτάσει στη δεύτερη εποχή, παίρνετε 3 Πόντους Φατρίας. Αν έχει καταλήξει στην τρίτη εποχή, τότε παίρνετε 6 Πόντους Φατρίας. Μόλις φτάσετε στην τέταρτη εποχή, σας χορηγείται η βαθμολογία που αναγράφεται στο σημείο που καταλαμβάνει ο δείκτης σας (η οποία κυμαίνεται μεταξύ 10 και 15 Πόντων Φατρίας, ανάλογα πάντα με την θέση).



3 Score Clan Members: Βαθμολόγηση Μελών της Φατρίας:

A. : X Στο Κάστρο: Κάθε Αυλικός (Courtier) που βρίσκεται στο Κάστρο παρέχει Πόντους Φατρίας ανάλογα με την τοποθεσία στην οποία βρίσκεται:

- 1 Πόντο Φατρίας στην Πύλη.
- 3 Πόντους Φατρίας αν βρίσκονται στον πρώτο όροφο (Stewards)
- 6 Πόντους Φατρίας αν βρίσκονται στον δεύτερο όροφο (Diplomats).
- 10 Πόντους Φατρίας αν βρίσκονται στον τρίτο όροφο (Daimyo).

B. : 1/2 x **Αυλή Εκπαίδευσης**: Κερδίζετε Πόντους Φατρίας για την Αυλή πολλαπλασιάζοντας τη συνολική αξία των Πολεμιστών (Warriors) στην τοποθεσία αυτή με τον αριθμό των Αυλικών (Courtiers) που έχετε μέσα στο Κάστρο (όχι στην Πύλη): Κάθε Πολεμιστής (Warrior) έχει την αξία που υποδεικνύεται στην Αυλή που καταλαμβάνει με βάση αυτά τα εικονίδια.

C. : X **Στους Κήπους:** Κάθε Κηπουρός (Gardener) προσφέρει στη Φατρία του τόσους Πόντους Φατρίας όσοι αναγράφονται στην κάρτα στην οποία βρίσκεται.

Όποιος αποκτήσει τους περισσότερους Πόντους Φατρίας κερδίζει το παιχνίδι. Αν υπάρχει ισοπαλία, κερδίζει όποιος είναι ψηλότερα στη σειρά παιξίματος των παικτών.



Ο μπλε παίκτης συγκέντρωσε 8 Πόντους Φατρίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού A. Στο τέλος, παίρνει 1 Πόντο Φατρίας για νομίσματα B και άλλους 3 για τους υπόλοιπους Πόρους C. Η κατάταξή του στην διαδρομή Passage of Time του δίνει 6 Πόντους Φατρίας D. Οι Courtiers του, του δίνουν 25 Πόντους Φατρίας (10 + 10 + 3 + 1 + 1) E. Οι Warriors του πολλαπλασιάζουν επί 6 (2 + 2 + 1 + 1) τον αριθμό των Courtiers του μέσα στο κάστρο (3), με αποτέλεσμα 18 Πόντους Φατρίας F. Τέλος, οι Gardeners του, του δίνουν άλλους 15 πόντους G. Η συνολική του βαθμολογία είναι 76 Πόντοι Φατρίας.

THE TOKUGAWA CLAN'S VISIT – SOLITAIRE MODE

Η ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΤΗΣ ΦΑΤΡΙΑΣ TOKUGAWA - ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ SOLO

Ακόμα και στα χρόνια με πολύ λιγότερο συνωστισμό, η επίτευξη ακρόασης από τον Daimyo δεν είναι απλή υπόθεση. Υπάρχει πάντα κάποια ανερχόμενη φουρνιά που ανυπομονεί να πάρει τη θέση μας, και το επικριτικό βλέμμα των πρεσβευτών του Shogun, είναι ικανό να κάνει ακόμη και τον πιο ψύχραιμο σαμουράι να χάσει την υπομονή του.

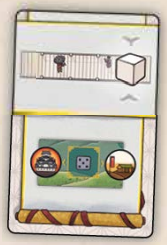
Changes in the Game Setup Μεταβολές στο στήσιμο του παιχνιδιού

Στήστε κανονικά ένα παιχνίδι 2 παικτών, εκτός από το ότι όταν έρθει η ώρα να εμφανίσετε τις αρχικές κάρτες Δράσης και τους αρχικούς Πόρους, δεν επιλέγετε τίποτα. Ανακατέψτε κάθε τράπουλα ξεχωριστά και τραβήξτε τυχαία 1 κάρτα από κάθε μία. Αυτές θα είναι οι αρχικές σας κάρτες.

Επιλέξτε ένα χρώμα για τον αντίπαλό σας, πάρτε όλα τα πιόνια του και τοποθετήστε τους δείκτες Heron, Επιρροής και Βεντάλιας στις αντίστοιχες θέσεις ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που θέλετε να προκαλέσετε τον εαυτό σας:

	ΕΥΚΟΛΟ	ΜΕΣΑΙΟ	ΔΥΣΚΟΛΟ
Πόντοι Φατρίας	0 Π.Φ.	3 Π.Φ.	8 Π.Φ.
"Μετρητής" Heron	Δεύτερη Θέση	Πρώτη Θέση	Πρώτη Θέση
Διαδρομή Passage of Time	0	1	3

Ο αντίπαλός σας δεν χρειάζεται ατομικό ταμπλό. Απλά δεσμεύστε έναν χώρο στο τραπέζι για να συγκεντρώσετε τα νομίσματα και τα μέλη της Φατρίας του και ένα μικρό σημείο για να παίζετε τις κάρτες από την τράπουλά του. Για να προετοιμάσετε την τράπουλα του Solo, ανακατέψτε την και αφήστε την στο τραπέζι με την πλευρά της Γέφυρας προς τα πάνω.



Πριν αναφερθούμε στις λεπτομέρειες της λειτουργίας Solo, είναι σημαντικό να θυμάστε τα κάτωθι:

- Ο αντίπαλός σας δεν πληρώνει ποτέ για τίποτα.
- Ο αντίπαλός σας δεν ενεργοποιεί ποτέ καμία δράση για να τοποθετήσει οποιοδήποτε ζάρι ή οποιοδήποτε μέλος της Φατρίας του.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο αντίπαλός σας δεν αποκτά Πόρους. Λαμβάνει μόνο νομίσματα.
- Ο αντίπαλός σας μπορεί να τοποθετήσει ζάρια με χρώμα που δεν ταιριάζει με τα δωμάτια.

Gameplay ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ

Όταν έρθει η σειρά του αντιπάλου σας, πάρτε την τράπουλα του και ανοίξτε την πρώτη κάρτα. Κοιτάξτε την κορυφαία κάρτα της τράπουλας και δείτε σε ποιο ζάρι αναφέρεται:

- **Εάν υπάρχει ένα ζάρι** στη Γέφυρα του υποδεικνυόμενου χρώματος στην εικονιζόμενη θέση (αριστερά, στο κέντρο ή δεξιά), ακολουθήστε τα βήματα που περιγράφονται παρακάτω. Εάν όχι …
- **Αν δεν υπάρχει ζάρι** του υποδεικνυόμενου χρώματος στη συγκεκριμένη θέση στη Γέφυρα, τραβήξτε μια νέα κάρτα και συγκρίνετέ την με την κορυφαία κάρτα της τράπουλας (και επαναλάβετε το παραπάνω βήμα). Τραβήξτε και αποκαλύψτε μία-μία τις κάρτες από την τράπουλα του Solo και σχηματίστε μια σειρά από αριστερά προς τα δεξιά μέχρι η κάρτα στην τράπουλα να δείχνει ένα ζάρι που μπορεί να ληφθεί από την αντίστοιχη Γέφυρα.

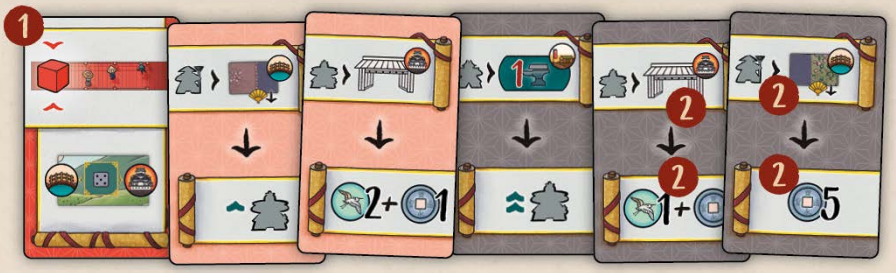
Αφού επιλέξετε το ζάρι, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1 Μετακινήστε το ζάρι προς τη θέση που δείχνει η κάρτα.

Μετά την τοποθέτησή του, εάν ο αντίπαλός σας μπορεί να κερδίσει νομίσματα λόγω της διαφοράς μεταξύ της αξίας του ζαριού και της αξίας που είναι τυπωμένη από κάτω, τότε δώστε του αυτά τα νομίσματα; στην αντίθετη περίπτωση, ο αντίπαλός σας **δεν πληρώνει** τίποτα. Να θυμάστε ότι, εφόσον υπάρχουν μόνο 2 παίκτες, δεν μπορούν να στοιβάζονται ζάρια πουθενά. **Αν η θέση για το συγκεκριμένο ζάρι είναι ήδη κατειλημμένη**, μετακινήστε το στο Πηγάδι και δώστε τα οφειλόμενα νομίσματα, αλλά αγνοήστε τις ανταμοιβές στα πλακίδια.

2 Εκτελέστε τις δράσεις της(των) αποκαλυφθείσας(ων) κάρτας(ων)

Από πάνω προς τα κάτω και από αριστερά προς τα δεξιά, εκτελέστε όλες τις δράσεις που αναγράφονται στις **2 τελευταίες τραβηγμένες και αποκαλυμμένες κάρτες** (ή μόνο τη μία κάρτα, αν μπορεί να χρησιμοποιηθεί η πρώτη τραβηγμένη). Κατόπιν, τοποθετήστε τις τραβηγμένες κάρτες στο κάτω μέρος της τράπουλας Solo. **Εφόσον δεν είναι δυνατή η πραγματοποίηση μιας ή περισσότερων από τις υποδεικνυόμενες δράσεις, ο αντίπαλός σας κερδίζει έναν αριθμό Πόντων Φατρίας ίσο με τον αριθμό του τρέχοντος γύρου για κάθε δράση που δεν μπορεί να πραγματοποιήσει.**



At the End of each Round Στο Τέλος κάθε Γύρου

Στο τέλος κάθε γύρου, αμέσως μετά τη διαδικασία καθορισμού της νέας σειράς παιξίματος, ο αντίπαλός σας θα παραδίδει τα νομίσματά του στο κοινό απόθεμα και θα λαμβάνει σε αντάλλαγμα Πόντους Φατρίας:

- Εάν είναι πρώτος στη σειρά παιξίματος, για κάθε 3 νομίσματα που παραδίδει, ο αντίπαλός σας κερδίζει έναν αριθμό Πόντων Φατρίας ίσο με τον αριθμό του γύρου που μόλις ολοκληρώθηκε.
- Εάν ο αντίπαλός σας είναι δεύτερος στη σειρά παιξίματος, για κάθε 5 νομίσματα που παραδίδει, κερδίζει έναν αριθμό Πόντων Φατρίας ίσο με τον αριθμό του γύρου που μόλις ολοκληρώθηκε.
- Σε κάθε περίπτωση, εάν υφίστανται νομίσματα πέραν αυτών που ανταλλάχθηκαν, ο αντίπαλός σας τα κρατάει για τον γύρο που πρόκειται να ξεκινήσει.

Στο κεφάλαιο Κήποι (στους γύρους 1 και 2), για κάθε Κηπουρό (Gardener) που κατάφερε να ενεργοποιήσει, ο αντίπαλός σας κερδίζει έναν αριθμό Πόντων Φατρίας ίσο με τον αριθμό του γύρου που μόλις ολοκληρώθηκε.

Στη συνέχεια, ανακατέψτε την τράπουλα με τις κάρτες Solo.

Final Scoring **Τελική Βαθμολόγηση**

Ο αντίπαλός σας δεν βαθμολογείται για τους υπόλοιπους Πόρους ή τα νομίσματα (αφού τα συγκεκριμένα έχουν ήδη βαθμολογηθεί σε κάθε γύρο), αλλά βαθμολογείται ακριβώς όπως ένας κανονικός παίκτης για όλες τις άλλες κατηγορίες.

The Solitaire Icons **Τα Εικονίδια Solo**



Βρείτε την κάρτα Κήπου (**Garden**) του υποδεικνυόμενου τύπου που δίνει τους λιγότερους πόντους μεταξύ εκείνων που ο αντίπαλός σας δεν έχει ήδη τοποθετήσει Κηπουρό (όπως στο κανονικό παιχνίδι) και τοποθετήστε έναν από τους Κηπουρούς του εκεί. Αν υπάρχουν περισσότερες από μια με την ίδια χαμηλότερη αξία πόντων, επιλέγετε εσείς ποια θα χρησιμοποιήσετε. Αν η κάρτα, τους επιτρέπει να τοποθετηθούν τόσο σε Κήπο Φυτών όσο και σε Κήπο Πέτρας, επιλέξτε τον Κήπο με τη χαμηλότερη αξία.



Τοποθετήστε τον Πολεμιστή (**Warrior**) του αντιπάλου σας στην Αυλή Εκπαίδευσης που αντιστοιχεί στο κόστος που υποδεικνύεται από την δράση.



Τοποθετήστε τον Αυλικό (Courtier) του αντιπάλου σας στην Πύλη



Μετακινήστε τον Αυλικό (**Courtier**) του αντιπάλου σας που βρίσκεται χαμηλότερα στην ιεραρχία του Κάστρου **1** ή **2** επίπεδα προς τα πάνω, ξεκινώντας από την Πύλη. Αν υπάρχουν πολλοί Αυλικοί στην ίδια χαμηλή θέση, μετακινήστε οποιονδήποτε από αυτούς επιθυμείτε. Αν με τη μετακίνηση ο Αυλικός φτάσει στο επίπεδο **1** ή **2**, επιλέξτε οποιοδήποτε δωμάτιο του ορόφου αυτού θέλετε και αφαιρέστε την κάρτα του, η οποία αντικαθίσταται ΄ άμεσα. Αν ο Αυλικός φτάσει στο επίπεδο 3, τοποθετήστε τον στην πρώτη κενή θέση Εύνοιας του Daimyo από τα αριστερά, εφόσον υπάρχουν διαθέσιμες.



Ο αντίπαλός σας κερδίζει τον υποδεικνυόμενο αριθμό Πόντων Φατρίας.



Μετακινήστε τον δείκτη Επιρροής του αντιπάλου σας τόσες φορές, όσες θέσεις εμφανίζονται στην διαδρομή «**Passage of Time**».



Ο αντίπαλός σας κερδίζει τον υποδεικνυόμενο αριθμό νομισμάτων.



Στον γύρο 3, οι Γέφυρες είναι όπως φαίνεται παραπάνω (A). Η πρώτη κάρτα της τράπουλας Solo αναποδογυρίζεται και τοποθετείται ανοιχτή (B): αποκαλύπτει ένα ζάρι που δεν είναι διαθέσιμο, οπότε αναποδογυρίζεται η δεύτερη κάρτα (C) και στη συνέχεια η τρίτη (D), όταν και εμφανίζεται ένα ζάρι που μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Αφού μετακινηθεί αυτό το ζάρι στην περιοχή που υποδεικνύεται στην κάρτα, η αντίπαλη Φατρία εφαρμόζει τις δράσεις που αριθμούνται (1) εως (4) με αυτή τη σειρά. Εφόσον η δράση (2) δεν μπορεί να εφαρμοστεί, η αντίπαλη Φατρία λαμβάνει αντ' αυτού 3 Πόντους Φατρίας (E).

Credits

Authors: Sheila Santos and Israel Cendrero
Illustration: Joan Guardiet
Editor: David Esbrí
Wooden and cardboard components, 3D renderings: BG FX
Proofreader: Jaume Muñoz
English language translation: Andrew Campbell
English language revision: William Niebling
Cultural advisors: Nobuaki Takerube and Aoi Takashiro
Graphic Design and Layout: Meeple Foundry

DEVIR
www.devirgames.com
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

Authors' acknowledgements

We would like to thank all of those people who spent Rapinis, Onions, Potatoes, Wheat, Lettuce, Weeds, Rice, Green Onions, Rosemary and Food in order to make their clans prosper; all the testers who fanned seals over 50 times and, in particular, those who witnessed the purple clan float into the void. We would also like to thank the entire Devir team for once again putting their trust in us, and above all else, we would like to personally thank you for playing.

Appendix



Αποκτήστε τις ανταμοιβές Φαναριού (Lantern) από το ατομικό σας ταμπλό (βλ. σελίδα 12).



Κερδίστε αυτόν τον αριθμό Πόντων Φατρίας



Μετακινήστε τον δείκτη Επιρροής σας προς τα εμπρός κατά X θέσεις στην διαδρομή **Passage of Time** (βλ. σελίδα 12).



Κερδίστε αυτή την ποσότητα **Τροφής (Food)** μετακινώντας τον δείκτη σας προς τα πάνω (μέγιστο 7 — οποιαδήποτε ποσότητα πέραν αυτής παραβλέπεται).



Κερδίστε αυτή την ποσότητα **Σιδήρου (Iron)** μετακινώντας τον δείκτη σας προς τα πάνω (μέγιστο 7 — οποιαδήποτε ποσότητα πέραν αυτής παραβλέπεται).



Κερδίστε αυτή την ποσότητα από **Mother—of—Pearl** μετακινώντας τον δείκτη σας προς τα πάνω (μέγιστο 7 — οποιαδήποτε ποσότητα πέραν αυτής παραβλέπεται).



Κερδίζετε 1 Πόρο της επιλογής σας μετακινώντας το δείκτη σας προς τα πάνω. Αν το εικονίδιο δείχνει έναν αριθμό, μπορείτε να επιλέξετε τους ίδιους Πόρους ή διαφορετικούς πόρους για να φτάσετε στο συνολικό αναγραφόμενο αριθμό.



Αποκτήστε X Σφραγίδες Daimyo (δείτε τη σελίδα 5).



Αποκτήστε τον αναγραφόμενο αριθμό νομισμάτων από το κοινό απόθεμα (βλ. σελίδα 5).



Πληρώστε τον αναγραφόμενο αριθμό νομισμάτων στο κοινό απόθεμα.



Εκτελέστε την δράση Αυλικός (Courtier) (βλ. σελίδα 10).



Εκτελέστε την δράση Πολεμιστής (Warrior) (βλ. σελίδα 9).



Εκτελέστε την δράση Κηπουρός (Gardener) (βλ. σελίδα 10).



Εκτελέστε την δράση Πηγάδι (Well) (βλ. σελίδα 7).



Εκτελέστε μια δράση του **Ατομικού σας Ταμπλό**, σαν να είχατε τοποθετήσει ένα ζάρι σε μία από τις 3 θέσεις ζαριών σας (βλ. σελίδα 8).



Εκτελέστε οποιαδήποτε δράση που σχετίζεται με ένα πλακίδιο Ζαριού **που βρίσκεται στο Κάστρο** στο κυρίως ταμπλό.



Εκτελέστε μια δράση ανοιχτού φόντου από οποιαδήποτε κάρτα **στο Κάστρο** του κυρίως ταμπλό.



Εκτελέστε οποιαδήποτε δράση που σχετίζεται με ένα πλακίδιο λευκού Ζαριού **στο Κάστρο** του κυρίως ταμπλό.



Εκτελέστε οποιαδήποτε δράση που σχετίζεται με ένα πλακίδιο μαύρου Ζαριού **στο Κάστρο** του κυρίως ταμπλό.



Εκτελέστε οποιαδήποτε δράση που σχετίζεται με ένα πλακίδιο κοραλί Ζαριού **στο Κάστρο** του κυρίως ταμπλό.