

Die Weiße Burg

Für 1-4 Personen ab 12 Jahren

姫路城

Japan, 1761: Die Burg Himeji ist der Sitz des Daimyo. Er ist der Fürst dieser Region und ein wichtiger Berater des Shogunats. Ihr, die ansässigen Familien, ringt um eure Stellung am Hof des „Weißen Reiher“, wie die majestätische Burg auch genannt wird.

Trefft in jedem Zug eine clevere Würfelauswahl und nutzt eure Ressourcen, um eure Familienmitglieder auf den Übungsplätzen, in den Gärten und in der Burg einzusetzen. Wer von euch erringt das größte Ansehen und trägt den Sieg davon?

SPIELMATERIAL

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Spielplan (Burg Himeji und Umgebung)
- 3 Brücken (rot, schwarz, weiß)
Baut die Brücken vor eurer ersten Partie vorsichtig zusammen.

Plättchen und Marker:

- 32 Münzen (24x Wert 1, 8x Wert 5)
- 20 Siegel des Daimyo
- 15 Würfel (5x rot, 5x schwarz, 5x weiß)
- 15 Würfel-Plättchen
- 8 Übungsplatz-Plättchen
- 4 Plättchen „+40/+80 Siegpunkte“
- 1 Runden-Marker

Persönliches Material in 4 Farben, je:

- 1 Familien-Tableau
- 15 Figuren aus Holz (5 Höflinge, 5 Gärtner, 5 Krieger)
- 3 Markierungssteine (für die Ressourcen-Leisten)
- 1 Reiher-Marker
- 1 Einfluss-Marker
- 1 Siegpunkt-Marker

77 Karten:

18 Start-Karten



36 Burg-Karten



10 Garten-Karten



9 Solo-Karten (in 3 Farben)



4 Übersichtskarten (doppelseitig)



SPIELVORBEREITUNG

Spielt ihr zu zweit? Dann lasst alle Karten der Ebene 1 und Ebene 2, die unten links mit ♦ markiert sind, in der Schachtel.

Die Regeln für den **Solo-Modus** stehen auf Seite 16.



BURG



- 1 Legt den Spielplan für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- 2 Mischt die Karten der Ebene 1 (ocker) und Ebene 2 (blau) getrennt voneinander. Legt beide Kartenstapel verdeckt auf ihre Felder des Spielplans. Zieht für jeden Raum rechts daneben 1 Karte vom gleichfarbigen Stapel und legt sie aufgedeckt in den Raum.



! Wichtig: Falls alle 5 Karten innerhalb der Burg genau die gleiche Aktion in ihrem **dunkel hinterlegten** Bereich zeigen, mischt diese Karten zurück in ihre Stapel und wiederholt Schritt 2.

- 3 Zieht 1 zufällige Karte der Ebene 3 (grau) und legt sie aufgedeckt in die oberste Ebene. Räumt die übrigen dieser Karten zurück in die Schachtel.
- 4 Nehmt 1 Würfel-Plättchen jeder Farbe und legt sie mit dem Würfelsymbol nach oben auf die 3 Felder, die mit ♦ markiert sind.



Mischt alle Würfel-Plättchen gut durch. Füllt dann alle Räume: Legt dazu je 1 zufälliges Würfel-Plättchen mit dem Würfelsymbol nach oben auf die nummerierten Felder in aufsteigender Reihenfolge. In jedem Raum müssen danach **mindestens 2 verschiedenfarbige Plättchen** liegen. Falls das letzte Plättchen, das ihr in einen Raum legt, dieselbe Farbe wie die anderen Plättchen dort hat, legt es stattdessen auf das nächste Feld (und legt hier ein anderes hin).

Legt schließlich die 2 übrigen Würfel-Plättchen auf die Felder 11 und 12 beim Brunnen, jeweils mit dem Würfelsymbol nach UNTEN.

- 5 Setzt den Runden-Marker auf Feld I der Rundenleiste oben rechts.
- 6 Bildet auf einer Seite des Spielplans einen allgemeinen Vorrat an Münzen, Siegeln und den Plättchen „+40/+80 Siegpunkte“.

BRÜCKEN

- 7 Stellt die Brücken auf den Fluss am linken Rand des Spielplans. Nehmt so viele Würfel jeder Farbe, wie ihr Personen seid **plus 1** (3/4/5 Würfel bei 2/3/4 Personen). Räumt nicht genutzte Würfel zurück in die Schachtel.

Würfelt mit den Würfeln jeder Farbe und legt sie in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts auf die Brücken der entsprechenden Farbe. Dadurch liegt der niedrigste Würfel links (bei der Laterne), der höchste Würfel rechts und die anderen der Reihe nach in der Mitte jeder Brücke.

GÄRTEN



- 8 Mischt die Garten-Karten getrennt voneinander. Zieht für jede Brücke 1 zufällige Pflanzengarten-Karte (grüne Hälfte) und 1 zufällige Steingarten-Karte (braune Hälfte). Legt sie aufgedeckt unterhalb jeder Brücke aus. Räumt die übrigen Garten-Karten zurück in die Schachtel.



ÜBUNGSPLÄTZE



9 Nehmt 4 zufällige Übungsplatz-Plättchen und legt sie auf die Felder der Übungsplätze. Die Plättchen sind doppelseitig (hellblau/beige). Achtet darauf, dass jedes Plättchen mit der Seite nach oben liegt, die der Farbe des Feldes entspricht.

PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

10 Nehmt euch jeweils 1 Familien-Tableau und 15 Figuren der gleichen Farbe. Stellt die Figuren auf die 3 Reihen eures Tableaus: oben 5 Hölflinge, in der Mitte 5 Gärtner und unten 5 Krieger. Setzt jeweils 3 Markierungssteine auf Feld 0 jeder Ressourcen-Leiste. Setzt euren Siegpunkt-Marker auf Feld 0 der Siegpunkt-Leiste.

11 Stapelt eure Einfluss-Marker in zufälliger Reihenfolge übereinander. Stellt den Stapel auf den Reiher links von der Jahreszeiten-Leiste. Setzt dann eure Reiher in der gleichen Reihenfolge auf die Reihenfolge-Leiste. Die Farbe, die ganz unten im Stapel auf der Jahreszeiten-Leiste ist, kommt auf das unterste Feld der Reihenfolge-Leiste usw.

12 Mischt die Ressourcen-Karten (orange) und Aktions-Karten (gelb) getrennt voneinander.

- Zieht so viele Ressourcen-Karten, wie ihr Personen seid **plus 1** und legt sie aufgedeckt als Reihe aus.
- Zieht genauso viele Aktions-Karten und legt sie aufgedeckt unterhalb der Ressourcen-Karten aus.



Je 1 Ressourcen-Karte und 1 Aktions-Karte bilden ein Karten-Paar.

13 Wählt nun in **umgekehrter** Reihenfolge je 1 Karten-Paar aus, also 1 Ressourcen-Karte und 1 Aktions-Karte, die übereinander liegen. Es beginnt, wessen Reiher an unterster Position steht:

- Lege deine gewählte Aktions-Karte rechts auf dein Familien-Tableau.
- Nimm dir alle Ressourcen, die auf deiner gewählten Ressourcen-Karte abgebildet sind. Drehe die Karte danach auf ihre Rückseite und lege sie quer in den Laternen-Bereich an der unteren Seite deines Tableaus.

Ist auf deiner Ressourcen-Karte eine Bonus-Karte abgebildet? Dann nimm dir die abgebildete Bonus-Karte und lege sie etwas versetzt ebenfalls quer in deinen Laternen-Bereich.



SPIELABLAUF

Das Weiß des Putzes an den Wänden und das Weiß des Gefieders der Reiher, die in der Umgebung leben, stehen in perfekter Harmonie zueinander.

Eine Partie *Die Weiße Burg* verläuft über **3 Spielrunden**. In jeder Spielrunde seid ihr in der Reihenfolge eurer Reiher am Zug. Es beginnt, wessen Reiher an oberster Position steht.

Nachdem ihr alle jeweils **3 Spielzüge** gemacht habt, endet die aktuelle Spielrunde (Seite 13) und die nächste beginnt. Am Ende der dritten Spielrunde führt ihr die Schlusswertung durch (Seite 14). Wer dann die **meisten Siegpunkte** hat, gewinnt!

SIEGPUNKTE UND DAS SPIEL GEWINNEN

Siegpunkte werden im Spiel als Fächer-Symbole dargestellt. Immer wenn du rote Fächer erhältst, rücke mit deinem Siegpunkt-Marker auf der Siegpunkt-Leiste um entsprechend viele Felder vor. Die goldenen Fächer wertet ihr erst in der Schlusswertung.



Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt 40 Siegpunkte überschreitest, nimm dir ein „+40/+80 Siegpunkte“-Plättchen und lege es mit der „+40“-Seite neben dein Familien-Tableau. Überschreitest du erneut 40 Punkte, drehe das Plättchen auf die Seite mit „+80“.

EIN SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, wählst du **1 Würfel** von einer der Brücken. Du platzierst ihn auf einem Würfelfeld deiner Wahl, um die Aktion(en) des Feldes auszuführen. Würfelfelder erkennst du an dem grauen aufgedruckten Würfelsymbol.

WÜRFEL WÄHLEN UND PLATZIEREN

Von den Brücken des Palastes aus kann man die Koi-Fische betrachten, die darunter schwimmen. Viele nutzen diesen Moment der Ruhe, wenn sie die Brücken überqueren, um zu entscheiden, welcher Weg der richtige für sie ist.

ZUERST 1 WÜRFEL WÄHLEN, DANN DIESEN WÜRFEL PLATZIEREN

- 1 Nimm 1 Würfel von einem der beiden **Enden** einer Brücke deiner Wahl. Die Würfel zwischen den Enden einer Brücke darfst du nicht nehmen. Falls danach noch Würfel in der Mitte der Brücke liegen, versetze den Würfel, der dem leergewordenen Platz am nächsten ist, auf diesen leeren Platz (ohne seinen Wert zu verändern). Dadurch steht er für den nächsten Spielzug zur Verfügung.



- 2 Platziere den gewählten Würfel auf einem **Würfelfeld** – entweder auf dem Spielplan oder auf deinem Familien-Tableau. Das sind die Felder mit einem grauen aufgedruckten Würfelsymbol. Wenn du einen Würfel platzierst, verdeckst du **immer** einen Würfelwert, entweder den aufgedruckten Wert oder den eines Würfels, der bereits dort liegt.

- Ist der Wert deines neu platzierten Würfels **höher**, erhältst du die **Differenz** in Münzen aus dem Vorrat.
- Ist der Wert deines neu platzierten Würfels **geringer**, bezahlst du die **Differenz** in Münzen an den Vorrat.
- Ist der Wert deines neu platzierten Würfels **gleich**, erhältst du keine Münzen, musst aber auch keine bezahlen.



Wenn du den roten 5er-Würfel auf dem 3er-Feld platzierst, erhältst du 2 Münzen. Platziert später jemand eine 1 auf die 5, muss diese Person 4 Münzen bezahlen.

WÜRFEL STAPELN

Auf einem Würfel kann nur 1 weiterer Würfel platziert werden, und nur auf den Feldern des Spielplans, nicht auf deinem Tableau.

Im **Solo- und 2er-Spiel** können Würfel **nicht** gestapelt werden, weder auf dem Spielplan noch auf deinem Tableau.



- 3 Wenn du den Würfel von der **linken Seite** der Brücke wählst, erhältst du den Laternen-Bonus von deinem Familien-Tableau (siehe Seite 12).
- 4 Dann führst du alle Aktion(en) des Feldes aus, auf dem du den Würfel platziert hast. Falls das Feld mehrere Aktionen bietet, bestimmst du ihre Reihenfolge.

MÜNZEN UND SIEGEL ERHALTEN/BEZAHLEN

Eine **schwarze Zahl** neben einem Symbol bedeutet, dass du Münzen, Siegel, Siegpunkte, Ressourcen usw. in Höhe dieser schwarzen Zahl **erhältst**. Eine **rote Zahl** neben einem Münz- oder Siegel-Symbol gibt an, dass du so viel **bezahlen** musst, um das zu erhalten oder auszuführen, was hinter dem Pfeil steht.



Erhalte 2 Siegel.



Bezahle 3 Münzen, um die Burg-Aktion auszuführen.

Geldbeträge sind immer mit einem Münz-Symbol im Wert 1 angegeben. Ihr könnt jederzeit fünf 1er-Münzen gegen eine 5er-Münze mit dem Vorrat wechseln (und umgekehrt).

RESSOURCEN ERHALTEN/BEZAHLEN

Auf deinem Familien-Tableau gibt es für jede der 3 Ressourcen eine Leiste mit den Werten von 0 bis 7. Wenn du Ressourcen erhältst, versetze den Stein auf der Leiste der Ressource um entsprechend viele Felder nach oben. Wenn du Ressourcen bezahlst, versetze den Stein nach unten. Du kannst von jeder Ressource **höchstens 7** haben, jeglicher Überschuss geht verloren. Du kannst von keiner Ressource mehr ausgeben, als du hast, und daher niemals unter 0 fallen.



EISEN



NAHRUNG



PERLMUTT

Die Bereiche mit Würfelfeldern

Es gibt 4 Bereiche, in denen ihr Würfel platzieren könnt:



DIE BURG

SOLO / 2ER-SPIEL:



Die unterste Ebene der Burg ist als „Halle der tausend Matten“ bekannt, weil dort eine riesige Menge an Tatamis für den Komfort der Besucher auf dem Boden liegt.

In jedem der fünf Räume der Burg können Würfel platziert werden: Es gibt drei Räume auf Ebene 1 und zwei Räume auf Ebene 2. Jeder Raum hat 1 Würfelfeld.

Die Farbe deines platzierten Würfels bestimmt, welche Aktionen du ausführen darfst: Die farbigen Würfel-Plättchen sind jeweils einer Aktion auf der Karte zugeordnet. Du darfst alle Aktionen der Würfel-Plättchen ausführen, die der Farbe deines platzierten Würfels entsprechen.

In den Räumen auf Ebene 1 können bis zu zwei Würfel-Plättchen der gleichen Farbe liegen. Platziert du dort einen Würfel dieser Farbe, kannst du daher zwei Aktionen ausführen. Du bestimmst ihre Reihenfolge. Falls in einem Raum für eine Farbe keine Aktion verfügbar ist, kannst du in diesem Raum **keinen Würfel dieser Farbe** platzieren.

Das Diagramm zeigt ein Beispiel für das Platzieren eines Würfels in der Burg. Ein weißer Würfel mit der Zahl 2 ist platziert. Die Karte zeigt die Aktionen, die mit diesem Würfel ausgeführt werden können: 2 Münzen, 1 Eisen, 1 Burg-Aktion und 2 Eisen.

Platziert du hier diesen weißen Würfel, bekommst du 2 Münzen, weil du einen 5er-Würfel auf einer 3 platziert. Dann darfst du die Aktionen der Karte in diesem Raum ausführen, die zum weißen Würfel passen, hier also die obere und die untere. Du bestimmst ihre Reihenfolge. Du kannst 1 Siegel bezahlen, um die Burg-Aktion auszuführen. Davor oder danach erhältst du 2 Eisen.

AUßERHALB DER MAUERN

SOLO / 2ER-SPIEL: 

Die Familien, die zur Burg Himeji kommen, müssen in der Regel am Fuße des Hügels warten, bis ihnen der Zutritt zu den Ländereien des Daimyo gewährt wird.

Die 2 Würfelfelder außerhalb der Mauern (unten rechts auf dem Spielplan) haben keine vorgegebene Farbe. Du kannst daher Würfel jeder Farbe auf ihnen platzieren.

Wenn du einen Würfel außerhalb der Mauern platzierst, kannst du 1 der beiden Aktionen ausführen, die neben dem Würfelfeld angegeben sind. Die 3 wichtigsten Aktionen des Spiels sind hier verfügbar:



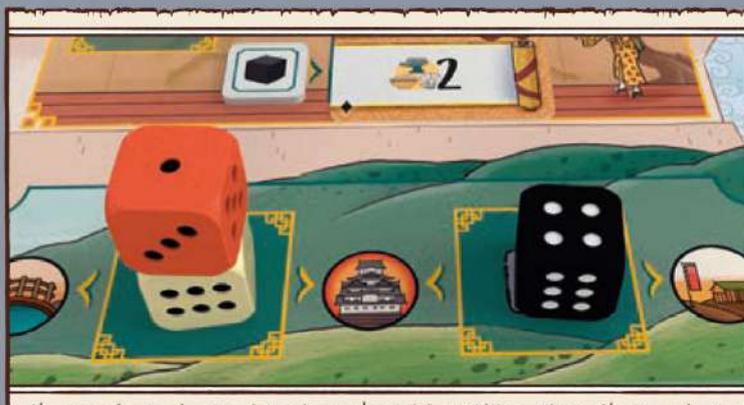
Garten-Aktion



Burg-Aktion



Übungsplatz-Aktion



Auf dem linken Feld kann kein Würfel mehr platziert werden, da dort bereits die Höchstzahl von 2 Würfeln erreicht ist. Daher platzierst du einen Würfel (schwarz) auf dem rechten Feld und bezahlst 1 Münze, weil das Feld eine 5 zeigt. Dann wählst du die Burg-Aktion.



DER BRUNNEN



Der Brunnen von Okiku ist einer der rätselhaftesten Orte in der Burg Himeji. Er verbirgt zahlreiche Überraschungen.

Der Wert des Brunnen-Feldes beträgt **immer 1**, unabhängig von anderen Würfeln, die hier zuvor platziert worden sind. Ist dein hier platzierter Würfel größer als 1, erhältst du wie üblich die Differenz in Münzen. Auf diesem Feld dürfen unbegrenzt viele Würfel platziert werden.

Wenn du hier einen Würfel platzierst, erhältst du 1 Siegel und die Ressourcen, die auf den 2 Plättchen rechts neben dem Plus-Zeichen angegeben sind.



Du platzierst einen schwarzen 3er-Würfel auf dem Brunnen. Dafür erhältst du 2 Münzen (Differenz zur 1 des Feldes), 1 Siegel sowie 1 Perlmutter und 1 Ressource deiner Wahl. Der zuvor platzierte rote Würfel hat keine Auswirkung auf dich.



DAS FAMILIEN-TABLEAU

NIEMALS



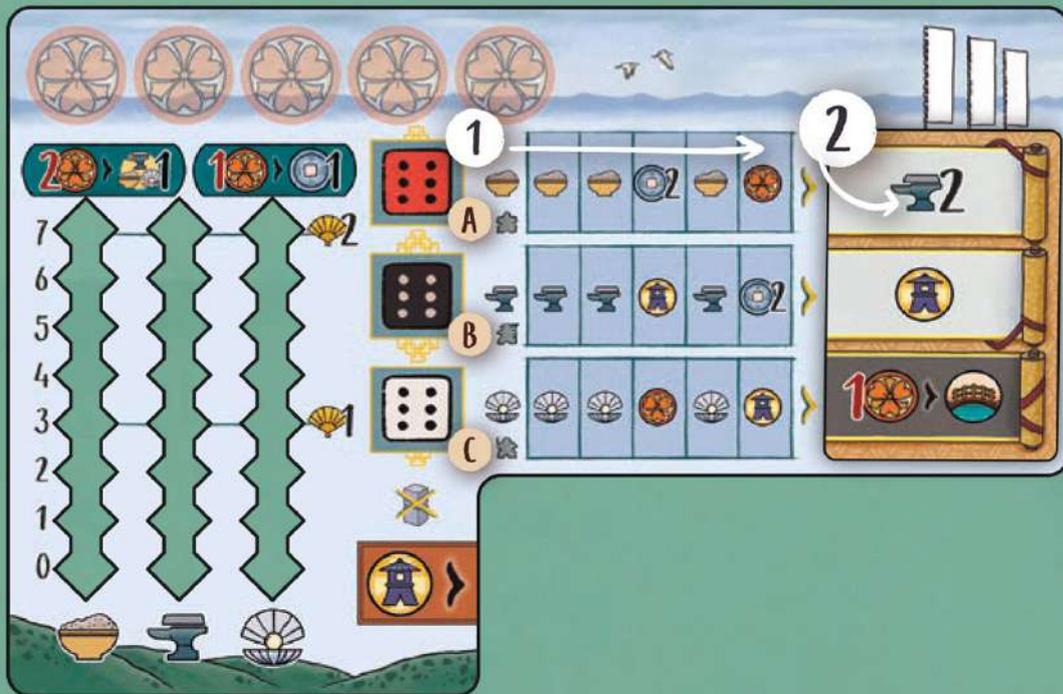
Jede Familie hat einen Rat der Weisen, der über den nächsten Schritt entscheidet, um sich den größtmöglichen Einfluss am Hof des Weißen Reichers zu sichern.

Auf deinem Familien-Tableau hast du 3 Würfelfelder, eines für jede Farbe. Neben jedem dieser Würfelfelder steht eine Reihe von Figuren, die einer Aktion auf der Aktions-Karte rechts daneben zugeordnet ist. Jede Reihe zeigt Belohnungen in Form von Symbolen.

- Einen roten Würfel **A** kannst du nur in der Reihe der Höflinge platzieren,
- einen schwarzen Würfel **B** nur bei den Gärtnern und
- einen weißen Würfel **C** nur bei den Kriegern.

Wenn du einen Würfel auf deinem Familien-Tableau platzierst, hat das zwei Auswirkungen:

- 1 Bonus der freien Felder:** Erst erhältst du alle sichtbaren Boni (Ressourcen, Siegel, Münzen und/oder Laternen-Bonus) der Reihe, in der du deinen Würfel platziert hast.
- 2 Aktion der Karte:** Dann führst du die Aktion der Karte aus, die neben dem Pfeil in der Reihe abgebildet ist, in der du deinen Würfel platziert hast.



Du platzierst eine rote 3 auf deinem Tableau und bezahlst 3 Münzen, weil auf dem Feld eine 6 aufgedruckt ist. Zuerst erhältst du 3 Nahrung und 2 Münzen. Dann darfst du die Aktion auf der Karte rechts ausführen: Du erhältst 1 Siegel und 1 Ressource deiner Wahl.

Figuren an den Hof von Himeji entsenden

Im Verlauf des Spiels entsendet ihr eure Figuren zu den Übungsplätzen, den Gärten oder in die Burg, um euch wertvolle Vorteile und Punkte zu sichern. Am Ende des Spiels erhaltet ihr für alle auf dem Spielplan eingesetzten Figuren Siegpunkte – wobei jede Art von Figur anders gewertet wird (siehe „Ende des Spiels“, Seite 14).



ÜBUNGSPLATZ-AKTION: KRIEGER EINSETZEN



Mit dieser Aktion setzt du den Krieger, der auf deinem Tableau am weitesten links steht, auf einem beliebigen Übungsplatz ein. Auf jedem Übungsplatz können beliebig viele Krieger aller Familien stehen.

Um einen Krieger einzusetzen, musst du so viel Eisen bezahlen, wie auf dem gewünschten Übungsplatz angegeben ist. Dann führst du die Aktion des Plättchens aus, das auf dem Übungsplatz liegt. Der Übungsplatz oben links (Kosten: 5 Eisen) hat 2 Plättchen: Dort darfst du **beide Aktionen** in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen.



Lara (rot) führt die Übungsplatz-Aktion aus und nimmt den ersten verfügbaren Krieger von ihrem Tableau **A**. Sie wählt den Übungsplatz oben links, bezahlt die angegebenen Kosten von 5 Eisen und stellt ihren Krieger dorthin **B**. Da auf diesem Übungsplatz 2 Plättchen liegen, darf sie beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Das hellblaue Plättchen erlaubt ihr, eine beliebige Aktion auszuführen, die einem schwarzen Würfel-Plättchen zugeordnet ist. Sie wählt die Aktion, die ihr 2 Siegpunkte und den Vorteil des Brunnens gewährt **C**. Durch die Aktion des beigefarbenen Plättchens darf sie ihren Einfluss-Marker um 2 Felder vorrücken **D**.



GARTEN-AKTION: GÄRTNER EINSETZEN



Mit dieser Aktion setzt du den Gärtner, der auf deinem Tableau am weitesten links steht, auf einer beliebigen Garten-Karte ein, auf der **noch kein Gärtner von dir** steht.

Um einen Gärtner einzusetzen, musst du so viel Nahrung bezahlen, wie auf der gewünschten Garten-Karte angegeben ist. Sobald du einen Gärtner auf einer Garten-Karte einsetzt, führst du die auf ihr angegebene Aktion aus.



Tim (gelb) führt die Garten-Aktion aus und nimmt den ersten verfügbaren Gärtner von seinem Tableau **A**. Er bezahlt 4 Nahrung **B**, um den Gärtner auf dem Pflanzgarten unterhalb der weißen Brücke einzusetzen. Dann bezahlt er 3 Münzen **C**, um die angegebene Burg-Aktion auszuführen. Tim hätte seinen Gärtner nicht auf dem Steingarten oben links einsetzen können **D**, da dort bereits einer seiner Gärtner steht.



BURG-AKTION: HÖFLING EINSETZEN

2/5



Die Burg-Aktion besteht aus 2 verschiedenen Aktionen. Du kannst entweder nur 1 von ihnen ausführen oder beide je 1 Mal – mit dem gleichen Höfling oder zwei verschiedenen:

A



Audienz erbitten: Nimm den Höfling, der auf deinem Tableau am weitesten links steht, bezahle 2 Münzen und setze ihn auf dem Burgtor ein. Dort können beliebig viele Höflinge aller Familien stehen.

UND / ODER

B



Aufsteigen: Wähle 1 deiner Höflinge, der sich bereits vor oder in der Burg befindet, und bezahle 2 oder 5 Perlmutter, um ihn 1 oder 2 Ebenen nach oben zu bewegen.

Vom Burgtor ist jeder Raum der Ebene 1 erreichbar. Von Ebene 1 ist jeder Raum der Ebene 2 erreichbar. Die oberste Ebene, der Saal des Daimyo, kann von jedem Raum der Ebene 2 erreicht werden.

Wichtig: Du darfst diese Bewegung **nicht auf verschiedene Höflinge aufteilen**, sondern musst sie mit 1 Höfling ausführen.



Wenn ein Höfling seine Bewegung **auf Ebene 1 oder 2 beendet**, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:



- Drehe die Aktions-Karte, die rechts auf deinem Tableau liegt, auf ihre andere Seite und lege sie in den Laternen-Bereich an der unteren Seite deines Tableaus. Lege sie etwas versetzt auf die letzte Karte dort, sodass die Symbole aller Karten zu sehen sind.
- Nimm die Karte aus dem Raum, den dein Höfling erreicht hat, und lege sie an den nun leeren Platz rechts auf dein Tableau. Führe dann **1 hell hinterlegte Aktion dieser Karte** aus.
- Ersetze die Karte auf dem Spielplan durch eine neue Karte vom Stapel dieser Ebene.



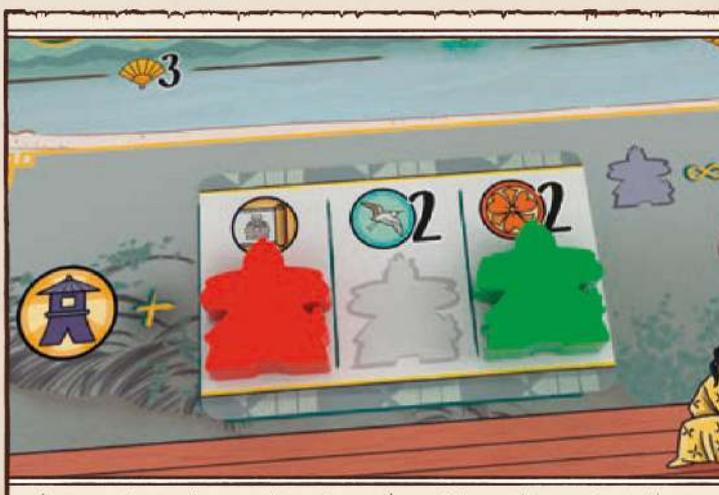
Wichtig: Solltest du die Karte nicht ersetzen können (weil der Stapel leer ist), lässt du sie in dem Raum liegen, führst aber trotzdem 1 ihrer hell hinterlegten Aktionen aus.

Wenn ein Höfling seine Bewegung auf Ebene 3 beendet (im Saal des Daimyo), führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

- Du erhältst deinen Laternen-Bonus (siehe Seite 12). 
- Lege dann deinen Höfling auf ein beliebiges freies Feld der Daimyo-Karte und erhalte die abgebildete Belohnung. Falls es kein freies Feld mehr gibt, lege deinen Höfling einfach rechts daneben – in diesem Fall erhältst du keine zusätzliche Belohnung.



Anna (blau) führt die Burg-Aktion aus und nimmt den ersten verfügbaren Höfling von ihrem Tableau **A**. Sie bezahlt 2 Münzen, um ihn auf dem Burgtor einzusetzen, wo bereits ein blauer Höfling steht **B**. Danach bezahlt Anna 2 Perlmutter, um 1 ihrer Höflinge aufsteigen zu lassen. Sie wählt den, der sich bereits auf Ebene 1 befindet **C** und bewegt ihn um 1 Ebene nach oben **D**. Nach dieser Bewegung legt sie ihre Aktions-Karte (rechts auf ihrem Tableau) verdeckt in ihren Laternen-Bereich **E**. Dann nimmt sie die Karte aus dem neuen Raum ihres Höflings und legt sie rechts auf ihr Tableau **F**. Zum Abschluss darf Anna 1 hell hinterlegte Aktion dieser Karte ausführen: Sie erhält 3 Ressourcen ihrer Wahl.



Danach führt Max (grün) die Burg-Aktion aus. Er setzt keinen neuen Höfling auf das Burgtor, sondern bezahlt nur 5 Perlmutter, um einen seiner Höflinge um 2 Ebenen nach oben zu bewegen, direkt von Ebene 1 in den Saal des Daimyo. Dort angekommen erhält Max seinen Laternen-Bonus und 1 der noch verfügbaren Belohnungen der Daimyo-Karte. Er wählt die 2 Siegel und legt seinen Höfling auf das Feld.



Siegel des Daimyo

Nur wenn du in der Gunst des Daimyo stehst, kannst du deine Ziele am Hof erreichen.

Siegel stehen für die Gunst des Regenten, die du im Laufe des Spiels sammelst. Du kannst auf deinem Familien-Tableau **bis zu 5 Siegel** aufbewahren. Du kannst Siegel ausgeben, um in den nächsten Abschnitt der Jahreszeiten-Leiste zu gelangen und um bestimmte Aktionen auf den Karten in Ebene 1 auszuführen.

Zudem kannst du **jederzeit während des Spiels 2 Siegel gegen 1 Ressource deiner Wahl (Nahrung/Eisen/Perlmutter) oder 1 Siegel gegen 1 Münze eintauschen**. Du kannst dies so oft tun, wie du möchtest und Siegel hast. Diese Symbole auf den Familien-Tableaus erinnern daran:



Solltest du weitere Siegel über 5 hinaus erhalten, musst du sie sofort eintauschen.



Laternen-Bonus

Die gesamte Burg ist vom Licht der Laternen erleuchtet, das die Schritte der Besucher lenkt.

Jedes Mal, wenn du deinen „Laternen-Bonus“ erhältst, bedeutet das, dass du die Belohnung aller Symbole erhältst, die im Laternen-Bereich deines Familien-Tableaus sichtbar sind. Du bestimmst die Reihenfolge, in der du die Belohnungen erhältst.

Wenn deine Höflinge in der Burg aufsteigen, erhältst du neue Karten für deinen Laternen-Bereich.



Die Jahreszeiten-Leiste

Reiher sind das Symbol der Burg Himeji. Ihr Verhalten im Laufe eines Jahres kündigt die wichtigsten Ereignisse am Hof an.

Diese Leiste symbolisiert den Einfluss, den jede Familie am Hof hat, und wird am Ende jeder Spielrunde ausgewertet, um die Spielreihenfolge für die nächste Runde festzulegen.

Wenn du Einfluss erhältst, rücke deinen Einfluss-Marker auf der Leiste nach rechts. Falls du auf einem Feld landest, das bereits besetzt ist, setze deinen Marker einfach oben auf vorhandene Marker.

Entlang der Jahreszeiten-Leiste gibt es 3 Bäume, die das Jahr in die 4 Jahreszeiten einteilen. Um einen solchen Baum mit deinem Marker zu **überschreiten**, musst du 1, 2 bzw. 3 Siegel bezahlen (wie darüber angegeben). Falls du diese Kosten nicht bezahlen kannst oder willst, darfst du den Baum mit deinem Marker nicht überschreiten, um in die nächste Jahreszeit vorzurücken. Am Ende des Spiels erhaltet ihr Punkte für eure Position auf der Jahreszeiten-Leiste.



ENDE EINER SPIELRUNDE

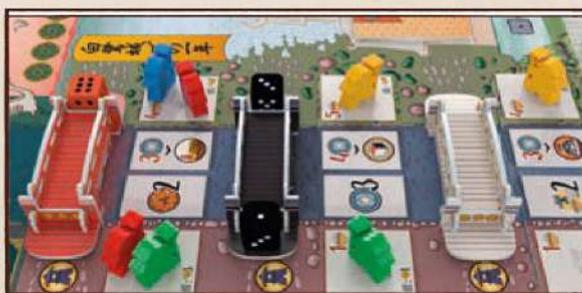
Nachdem ihr alle jeweils 3 Mal am Zug gewesen seid, liegen auf den Brücken insgesamt nur noch 3 Würfel. Damit endet die aktuelle Spielrunde. Führt dann die folgenden Schritte aus:

- 1 **Neue Spielreihenfolge bestimmen:** Wessen Einfluss-Marker sich auf der Jahreszeiten-Leiste am weitesten vorne befindet, ist in der nächsten Runde zuerst an der Reihe. Bei Gleichstand ist die Person früher an der Reihe, deren Marker weiter oben liegt. Ordnet eure Reiherr entsprechend neu an.



 Ist dies das Ende der 3. Runde? Dann geht zu „Ende des Spiels“ (Seite 14), nachdem ihr die neue Spielreihenfolge bestimmt habt (Schritte 2 und 3 entfallen).

- 2  **Gärtner aktivieren** (nur in Runde 1 und 2): Aktiviert in Spielreihenfolge alle eure Gärtner, auf deren zugehöriger Brücke **noch mindestens 1 Würfel** liegt. Für jeden deiner aktivierten Gärtner darfst du die Aktion der Karte ausführen, auf der er steht. Du bestimmst die Reihenfolge. Danach aktiviert die nächste Person in Spielreihenfolge ihre Gärtner.



Lara (rot) und Max (grün) aktivieren beide ihre Gärtner, weil jeweils noch mindestens 1 Würfel auf der zugehörigen Brücke liegt. Anna (blau) darf ihren Gärtner ebenfalls aktivieren. Tim (gelb) darf jedoch nur den Gärtner auf dem Pflanzen-Garten der schwarzen Brücke aktivieren, weil auf der weißen Brücke kein Würfel mehr liegt.

- 3 **Nächste Runde vorbereiten** (nur in Runde 1 und 2):
 - A. Nehmt **alle Würfel jeder Farbe** (auch von den Brücken) und werft sie, eine Farbe nach der anderen. Legt die Würfel in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts auf die farblich passenden Brücken (wie bei der Spielvorbereitung).
 - B. Rückt den Runden-Marker um 1 Feld weiter.

ENDE DES SPIELS – SCHLUSSWERTUNG

Wenn sich das Jahr dem Ende neigt, kommen alle im winterlichen Hof zusammen und verbeugen sich vor den Besten unter ihnen.

Am Ende der dritten Spielrunde, nachdem ihr die neue Spielreihenfolge bestimmt habt, führt ihr die Schlusswertung durch. Zusätzlich zu den Siegpunkten, die ihr bereits gesammelt habt, erhaltet ihr weitere Punkte für eure übrigen Ressourcen, euren erlangten Einfluss und eure eingesetzten Figuren.

1 Übrige Münzen und Ressourcen werten



Tauscht eure übrigen Siegel gegen Münzen und/oder Ressourcen ein, um möglichst viele Siegpunkte zu erhalten. Erinnerung: 1 Siegel gegen 1 Münze oder 2 Siegel gegen 1 Ressource.

- A. Du erhältst für je 5 Münzen, die du hast, 1 Siegpunkt.
- B. Für jede Ressource, von der du 3 bis 6 übrig hast, erhältst du 1 Siegpunkt. Hast du sogar 7 von einer Ressource übrig, erhältst du für sie stattdessen 2 Siegpunkte.

2 Jahreszeiten-Leiste werten



- A. Wenn du mit deinem Einfluss-Marker die zweite Jahreszeit erreicht hast, erhältst du 3 Siegpunkte. Wenn du die dritte Jahreszeit erreicht hast, erhältst du stattdessen 6 Siegpunkte. Hast du sogar die vierte Jahreszeit erreicht, erhältst du stattdessen so viele Punkte, wie auf dem Feld deines Markers angegeben ist (zwischen 10 und 15 Siegpunkte).



3 Eingesetzte Figuren werten



- A. :  **Höflinge:** Du erhältst Punkte für jeden deiner eingesetzten Höflinge, je nachdem, wo er sich befindet:
- 1 Siegpunkt am Burgtor
 - 3 Siegpunkte auf Ebene 1
 - 6 Siegpunkte auf Ebene 2
 - 10 Siegpunkte auf Ebene 3
- B. :  1 /  2   **Krieger:** Du erhältst Siegpunkte für alle deine eingesetzten Krieger. Jeder Krieger ist so viele Punkte wert, wie unten links auf dem Übungsplatz angegeben ist, auf dem er steht (1 oder 2). Zähle die Punkte deiner Krieger zusammen. Dann multipliziere diesen Wert mit der Anzahl deiner Höflinge innerhalb der Burg (nicht am Burgtor), so viele Siegpunkte erhältst du für deine Krieger.
- C. :  **Gärtner:** Du erhältst für jeden deiner eingesetzten Gärtner so viele Siegpunkte, wie unten auf der Karte angegeben ist, auf der er steht.

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gibt die aktuelle Spielreihenfolge den Ausschlag (wer früher an der Reihe wäre, ist besser platziert).



Anna (blau) hat während des Spiels 8 Siegpunkte gesammelt **A**. Bei Spielende erhält sie 1 Siegpunkt für ihre 7 Münzen **B** und 3 weitere für ihre übrigen Ressourcen **C**. Ihre Position auf der Jahreszeiten-Leiste **D** bringt ihr 6 Siegpunkte ein. Für ihre Höflinge **E** erhält sie 25 Siegpunkte ($10+10+3+1+1$). Den Wert ihrer Krieger ($2+2+1+1=6$) **F** multipliziert sie mit der Anzahl ihrer Höflinge innerhalb der Burg (3), was 18 Siegpunkte ergibt. Ihre Gärtner **G** geben ihr weitere 15 Punkte ($5+3+7$). Insgesamt hat Anna 76 Siegpunkte erzielt!

SOLO-MODUS – DER TOKUGAWA-CLAN

Selbst in ruhigeren Jahren ist es eine Herausforderung, eine Audienz beim Daimyo zu erlangen. Denn es gibt immer zielstrebige Rivalen, die ebenso um seine Gunst buhlen. Und die strengen Blicke der Botschafter des Shogun lassen selbst erfahrene Samurai erzittern.

Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie ein normales Spiel zu zweit vor mit einer Ausnahme: Lege in Schritt 12 keine Karten aus (aber mische die Stapel wie üblich). Anstatt ein Karten-Paar auszuwählen, ziehe 1 Aktions- und 1 Ressourcen-Karte von ihren Stapeln. Du beginnst das Spiel mit diesen 2 zufälligen Karten.

Wähle für deinen Rivale eine Farbe und lege alles Spielmaterial in dieser Farbe bereit. Setze seinen Siegpunkt-, Reiher- und Einfluss-Marker auf die Felder, die in der folgenden Tabelle angegeben sind – je nach Schwierigkeitsgrad, dem du dich stellen möchtest:

	EINFACH	MITTEL	SCHWIERIG
Siegpunkte	0 SP	3 SP	8 SP
Reiher-Marker	Position 2	Position 1	Position 1
Jahreszeiten-Leiste	Feld 0 (Reiher)	Feld 1	Feld 3

Dein Rivale benötigt kein Familien-Tableau, sondern nur etwas Platz auf dem Tisch, um seine Münzen und Figuren aufzubewahren und für seine Solo-Karten. Mische alle Solo-Karten zu einem Stapel zusammen, das ist der „Solo-Stapel“. Lege den Solo-Stapel mit der **Brücken-Seite** nach oben bereit.



Für den Solo-Modus gelten folgende wichtige Grundregeln:

- Dein Rivale bezahlt niemals für irgendetwas.
- Dein Rivale führt niemals die Aktion(en) des Feldes aus, auf dem er seinen Würfel platziert.
- Dein Rivale erhält niemals Ressourcen, sondern nur Münzen.
- Dein Rivale kann Würfel platzieren, die nicht zu den Würfel-Plättchen eines Raums passen.

Spielablauf

Wenn dein Rivale am Zug ist, nimm die oberste Karte des Solo-Stapels, drehe sie auf ihre Aktions-Seite und lege sie rechts neben den Stapel. Überprüfe nun die oberste Karte des Stapels. Sie zeigt eine der Brücken (rot, schwarz, weiß) und eine Würfelposition (links, mittig, rechts):

- **Befindet sich ein Würfel** auf der markierten Position der angegebenen Brücke? Dann wählt dein Rivale diesen Würfel aus. Führe die Schritte auf der nächsten Seite aus.
- **Befindet sich kein Würfel** auf der markierten Position der angegebenen Brücke? Dann decke eine weitere Karte vom Stapel auf und lege sie rechts neben die bereits ausliegende Karte. Überprüfe erneut die oberste Karte des Solo-Stapels. Decke so lange neue Karten vom Stapel auf und bilde eine Reihe von links nach rechts, bis die Karte auf dem Stapel einen Würfel zeigt, der vorhanden ist.

Sobald die oberste Karte des Stapels einen Würfel zeigt, der vorhanden ist:

1 Platziere den Würfel auf dem angegebenen Würfelfeld:

Falls der Wert des Würfels höher ist als der des Würfelfeldes, erhält dein Rivale wie üblich die Differenz in Münzen. Andernfalls muss er nichts bezahlen. Beachte, dass im Solo-Spiel niemals Würfel gestapelt werden können. Falls das angegebene Würfelfeld **bereits besetzt** ist, platziere den Würfel stattdessen auf dem Brunnen.

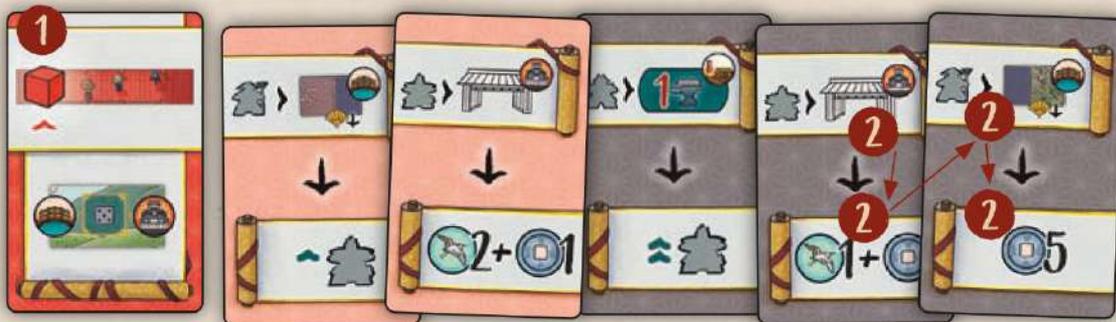
Dein Rivale führt die Aktion(en) des Feldes **nicht** aus!

2 Führe die Aktionen der aufgedeckten Karte(n) aus:

Führe **alle Aktionen der 2 letzten aufgedeckten Karten** aus, von oben nach unten und von links nach rechts. Falls du nur 1 Karte aufgedeckt hast, führe nur ihre Aktionen aus. Lege danach alle ausliegenden Solo-Karten unter den Solo-Stapel zurück (wieder mit der Brücken-Seite nach oben).

Falls dein Rivale nicht alle Aktionen ausführen konnte, erhält er **für jede nicht ausgeführte Aktion** so viele Siegpunkte, wie es der aktuellen Runde entspricht (1, 2 oder 3).

Eine Übersicht aller Symbole auf den Solo-Karten findest du auf der nächsten Seite.



Ende einer Spielrunde

- Am Ende jeder Spielrunde, direkt nachdem du die neue Spielreihenfolge bestimmt hast, gibt dein Rivale so viele Münzen wie möglich in den Vorrat ab, um dafür Siegpunkte zu erhalten:
 - Ist dein Rivale in der Spielreihenfolge **vor dir**?
Dann erhält er **für je 3 abgegebene Münzen**, so viele Siegpunkte, wie es der gerade beendeten Runde entspricht (1, 2 oder 3).
 - Ist dein Rivale in der Spielreihenfolge **hinter dir**?
Dann erhält er **für je 5 abgegebene Münzen**, so viele Siegpunkte, wie es der gerade beendeten Runde entspricht (1, 2 oder 3).
 - In jedem Fall behält dein Rivale die Münzen, die über die abgegebenen Münzen hinausgehen, für die nächste Runde.
- Im Schritt **Gärten aktivieren** (nur in Runde 1 und 2) erhält dein Rivale für jeden seiner aktivierten Gärtner so viele Siegpunkte, wie es der gerade beendeten Runde entspricht (1, 2 oder 3), statt die Aktion der Garten-Karte auszuführen.
- Mische alle Solo-Karten zu einem neuen Solo-Stapel und beginne die nächste Spielrunde (oder gehe zur Schlusswertung über, falls das bereits die dritte Spielrunde war).

Schlusswertung

Dein Rivale wertet keine übrigen Münzen und Ressourcen (das hat er bereits am Rundenende gemacht). Allerdings wertet er seinen Einfluss-Marker und seine Figuren (genau wie du). Falls du mehr Punkt hast als dein Rivale, trätgst du den Sieg davon!

Übersicht der Symbole auf den Solo-Karten



Finde die Garten-Karte der angegebenen Art (Pflanzen-/Steingarten), die bei Spielende am **wenigsten** Punkte einbringt und auf der dein Rivale **noch keinen Gärtner** hat (wie im normalen Spiel).

Stelle 1 Gärtner deines Rivalen auf diese Karte. Kommen mehrere Karten infrage, wähle eine beliebige von ihnen aus. Falls die Solo-Karte sowohl Pflanzen- als auch Steingärten erlaubt, wähle die Garten-Karte mit dem niedrigsten Punkte-Wert.



Stelle 1 Krieger deines Rivalen auf den Übungsplatz, dessen Kosten der Angabe auf der Karte entspricht.



Stelle 1 Höfling deines Rivalen auf das Burgtor.



Bewege 1 Höfling deines Rivalen von der untersten Ebene (beginnend beim Burgtor) um **1 oder 2 Ebenen** nach oben (je nach Symbol). Falls sich mehrere Höflinge auf der gleichen Ebene befinden, bewege einen beliebigen von ihnen.

Beendet der Höfling seine Bewegung auf Ebene 1 oder 2, stelle ihn in einen beliebigen Raum dieser Ebene und entferne die Karte von dort. Ersetze sie sofort durch eine neue.

Erreicht der Höfling Ebene 3, lege ihn auf das erste freie Feld von links auf der Daimyo-Karte. Falls es kein freies Feld mehr gibt, lege ihn einfach rechts daneben.



Dein Rivale erhält so viele Siegpunkte wie angegeben.



Rücke den Einfluss-Marker deines Rivalen um so viele Felder auf der Jahreszeiten-Leiste vor wie angegeben.



Dein Rivale erhält so viele Münzen aus dem Vorrat wie angegeben.



Credits

Die Autoren Sheila Santos und Israel Cendrero leben in Madrid. Bei KOSMOS ist von ihnen bereits „Die Rote Kathedrale“ erschienen, das Kennerspiel mit neuartigem Würfelmechanismus.

Danksagungen: Wir, die Autoren, möchten uns bei allen den Menschen bedanken, die Rapinis, Zwiebeln, Kartoffeln, Weizen, Salat, Unkraut, Reis, Frühlingzwiebeln, Rosmarin und Nahrung ausgegeben haben, um ihren Familienclans zum Erfolg zu verhelfen; bei allen, die über 50 Mal mit uns die Siegel gekreuzt haben, und vor allem bei denen, die miterlebt haben, wie der lilafarbene Clan ins Nichts entschwinden ist. Wir möchten auch dem gesamten Devir-Team dafür danken, dass es uns erneut sein Vertrauen geschenkt hat – und vor allem möchten wir uns persönlich bei euch fürs Spielen bedanken.

Illustrationen: Joan Guardiet
Redaktion: David Esbrí
Grafikdesign: Meeple Foundry
Kulturelle Beratung: Nobuaki Takerube und Aoi Takashiro

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtke mit Sebastian Wenzlaff
Übersetzung und Grafik: Sebastian Wenzlaff

© 2023 Franckh-Kosmos
 Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
 Deutschland
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 683948
 Alle Rechte vorbehalten.
 MADE IN CHINA.

© 2023 Devir Contenidos
 C/Rosello 185, 5 planta
 08008 Barcelona
 Spanien

Hinweise zum
 Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



Symbolübersicht



Erhalte den Laternen-Bonus von deinem Familien-Tableau (siehe S. 12).



Führe die Burg-Aktion aus (siehe S. 10).



Erhalte so viele Siegpunkte wie angegeben.



Führe die Übungsplatz-Aktion aus (siehe S. 9).



Rücke deinen Einfluss-Marker auf der Jahreszeiten-Leiste um so viele Felder vor wie angegeben (siehe S. 12).



Führe die Garten-Aktion aus (siehe S. 10).



Erhalte so viel Nahrung wie angegeben (und bewege deinen Markierungsstein entsprechend nach oben, bis max. 7).



Führe die Brunnen-Aktion aus (siehe S. 7).



Erhalte so viel Eisen wie angegeben (und bewege deinen Markierungsstein nach oben, bis max. 7).



Führe 1 Aktion deines Tableaus aus, als hättest du einen Würfel auf einem der 3 Würfelfelder platziert (siehe S. 8).



Erhalte so viel Perlmutter wie angegeben (und bewege deinen Markierungsstein entsprechend nach oben, bis max. 7).



Führe 1 **hell hinterlegte** Aktion von einer beliebigen Karte **in der Burg** auf dem Spielplan aus.



Erhalte 1 Ressource deiner Wahl. Zeigt das Symbol eine Zahl, kannst du die Gesamtmenge auf verschiedene Ressourcen aufteilen.



Führe 1 Aktion aus, die einem beliebigen Würfel-Plättchen **in der Burg** auf dem Spielplan zugeordnet ist.



Erhalte so viele Siegel wie angegeben.



Führe 1 Aktion aus, die einem weißen Würfel-Plättchen **in der Burg** auf dem Spielplan zugeordnet ist.



Erhalte so viele Münzen aus dem Vorrat wie angegeben.



Führe 1 Aktion aus, die einem schwarzen Würfel-Plättchen **in der Burg** auf dem Spielplan zugeordnet ist.



Bezahle so viele Münzen an den Vorrat wie angegeben.



Führe 1 Aktion aus, die einem roten Würfel-Plättchen **in der Burg** auf dem Spielplan zugeordnet ist.