



1-4



12+



80 min

The White Castle

⚙️ Shei S. & Isra C. ✍️ Joan Guardiet

姬路城

Japó, 1761. Província de Harima. El dàimio Sakai Tadazumi és un dels consellers més destacats del Shogunat Edo, i governa la regió des del Castell d'Himeji. Als diferents clans locals els convé guanyar-se el favor del clan Sakai. Per tenir influència, caldrà comptar amb membres de la família a tots els nivells de la vida del castell blanc, des de la política fins a l'exèrcit, passant pels humils jardineros que cuiden fins a l'últim detall dels jardins del palau.

A *The White Castle* els jugadors assumeixen el paper de líders de clans menors, que es disputaran el seu futur a la cort de l'au blanca. Una gestió oportuna dels recursos i la col·locació dels membres de la nostra família en els llocs clau del castell d'Himeji ens conduirà a la victòria.




PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

A la vostra primera partida, podeu ignorar el pas 2 i fer servir les cartes que es mostren a la imatge. També podeu ignorar el pas 4 i disposar les llosetes de daus i del pou de la manera que es mostra a la imatge. Al pou, assegureu-vos de posar-hi una lloseta de mareperla amb el revers del dau de color corall i una de ferro amb el revers del dau de color negre.


PREPARACIÓ DEL CASTELL:




- 1 Col·loqueu el tauler central a l'abast de tots els jugadors.
- 2 Si jugueu **2 jugadors**, deixeu a la caixa les cartes marcades amb una  a la cantonada inferior esquerra de les piles de majordoms i de diplomàtics. Barregeu per separat les piles del pis dels majordoms (beix) i dels diplomàtics (blau). Col·loqueu cap per amunt una carta a cada espai del pis corresponent. Deixeu la resta de cada pila als seus espais corresponents del tauler central.



Important: Si la mateixa acció amb fons fosc es repeteix a **totes** les cartes del castell, torneu les cartes les seves respectives piles, barregeu-les de nou i repetiu el pas 2.

- 3 Traieu una carta de favor del dàimio (pila grisa) i col·loqueu-la a l'últim pis. 

- 4 Barregeu totes les llosetes de dau amb el costat que mostra icones de daus cap per amunt. Agafeu-ne una de cada color a l'atzar i col·loqueu-les aleatòriament en els 3 buits marcats amb . A continuació, ompliu les sales col·locant llosetes a l'atzar en l'ordre indicat. A cada sala hi ha d'haver com a mínim 2 colors de dau diferents. Si en col·locar les llosetes als espais del 6 al 10 totes les llosetes d'una sala són del mateix color, col·loqueu l'última lloseta al proper espai disponible (seguint els números). **Les llosetes que van al pou s'han de col·locar amb la cara del dau cap per avall.**

- 5 Col·loqueu la fitxa de ronda al primer espai del seu marcador.

- 6 Deixeu a un costat del tauler una reserva comuna de diners, els segells del dàimio i les quatre fitxes de +40/+80 punts de clan.

PONTS

- 7 Es col·loquen els ponts als seus espais del riu (si ho preferiu, podeu jugar sense els ponts encunyats). Agafeu 3, 4 o 5 daus de cada color en funció de si sou 2, 3 o 4 jugadors. Guardeu a la caixa els daus que sobren. Tireu els daus de cada color i col·loqueu-los al pont que els correspongui, ordenant-los de manera ascendent segons el seu valor, d'esquerra a dreta. És a dir, el dau de valor més baix a l'esquerra del pont al costat de la llanterna, i el més alt a la dreta. Els altres es col·loquen al centre del pont, en ordre.

JARDINS



- 8 Barregeu les dues piles de cartes de jardins per separat. Col·loqueu a l'atzar una carta de jardí de plantes i una altra de jardí de pedres sota cada pont. Guardeu la resta a la caixa.



CAMPS D'ENTRENAMENT



- 9** Col·loqueu 4 llosetes d'entrenament a l'atzar als espais corresponents del tauler per la cara que indiqui. Guardeu la resta a la caixa.

PREPARACIÓ DELS JUGADORS:

- 10** Agafeu un tauler de domini personal, 15 membres del vostre clan (que haureu de col·locar als seus respectius espais: 5 cortesans, 5 jardiniers i 5 guerrers), i els 3 comptadors de recursos que col·locareu a l'espai del 0 de cada un. Col·loqueu la fitxa de ventall a prop del marcador de punts de clan.

- 11** Col·loqueu la fitxa d'influència de cada jugador sobre l'ocell al costat del marcador del pas del temps, apilades de forma aleatòria. A continuació, col·loqueu les fitxes d'au al marcador d'ordre de torn en el mateix ordre que les fitxes d'influència, de manera que el color que es troba sota del tot a la pila sigui l'últim a jugar, i el de dalt del tot sigui el primer.

- 12** Reveleu tantes cartes de recursos inicials (pila taronja) com jugadors + 1. Afegeu sota cada carta de recursos inicials una carta d'acció inicial (pila groga), formant una parella.



- 13** Ara, en ordre invers de torn, cada jugador tria 1 parella de cartes inicials: La carta d'acció inicial va a l'espai de carta a la dreta del domini personal. Després obté els recursos indicats a la carta de recursos inicials i la col·loca de cap per avall al costat de la zona dels llums, tal com es veu a la imatge. Aquesta carta pot atorgar una carta de decret, que anirà a la mateixa zona que la carta de recursos inicials. En aquest cas, el jugador agafa la carta de decret indicada a la carta de recursos i la col·loca directament a la seva zona de llum.



Trobaràs els components detallats seguint aquest enllaç o visitant www.devir.com



LA PARTIDA

El blanc del guix de les parets i el blanc de les plomes dels bernats pescaires que habiten a la zona conviuen en total harmonia al castell d'Himeji.

La partida de *The White Castle* es divideix en tres rondes de joc, durant les quals els jugadors disputaran tres torns cada un.

El jugador que estigui més amunt al marcador d'ordre de torn serà el primer a jugar el seu torn. Un cop acabat, el torn passarà al jugador següent en aquest marcador. Un cop tots els jugadors hagin jugat 3 torns (és a dir, quan hagin jugat 3 daus cada un i quedin un total de 3 daus als ponts), la ronda conclourà (vegeu Final de ronda, pàg. 13) i començarà la següent. En concloure la tercera ronda, acabarà la partida (vegeu pàg. 14).

PUNTS DE CLAN I CONDICIONS DE VICTÒRIA:

En finalitzar la partida, guanyarà qui hagi avançat més el seu ventall al marcador de punts de clan. Quan s'obtenen ventalls de color vermell, els jugadors avancen la seva fitxa al marcador de punts de clan tants espais com correspongui. Les icones de ventalls de color daurat es comptaran només al final de la partida.



Si en algun moment se superen els 40 punts de clan, els jugadors agafaran una fitxa de +40 i la deixaran al costat del tauler personal. Si torneu a superar aquest marcador, es girarà la fitxa de manera que quedi el +80.

El torn d'un jugador

Durant el torn, els jugadors agafaran un dau d'un dels ponts i el col·locaran en una de les caselles amb el símbol de dau, resolent a continuació l'efecte d'aquesta casella.

ÚS DELS DAUS

Des dels ponts del palau es poden contemplar les carpes koi. Molts aprofiten aquest moment de calma durant el pas per aquests ponts per decidir quin camí emprendre.

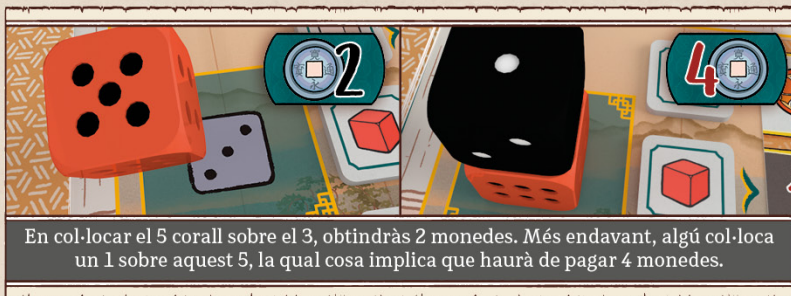
PROCEDIMENT PER FER SERVIR ELS DAUS:

- 1 El jugador agafa un dau de qualsevol dels 2 extrems del pont que prefereixi. Els daus de la part central no estan disponibles. Si després d'agafar el dau encara hi ha daus a la part central del pont, es desplaça el més proper al buit que s'acaba de deixar, sense modificar-ne el valor, deixant-lo disponible per al següent jugador.



- 2 Aleshores col·loca el dau en una casella del tauler central o del domini personal. En col·locar-lo, **sempre** ho farà sobre un valor: el que està imprès al tauler o el valor d'un altre dau que es trobi en aquesta casella.

- Si el valor del dau col·locat és **superior**, s'obté la diferència en monedes de la reserva comuna.
- Si el valor del dau col·locat és **inferior**, cal pagar la diferència en monedes a la reserva comuna. Si no és possible pagar la diferència, no es pot triar aquest dau.
- Si el valor del dau és igual, ni s'obtidran ni es pagaran monedes.



APILAR DAUS:

Només es pot apilar un dau, i només a les caselles del tauler central.


En partides a 1 o 2 jugadors, no es poden apilar daus en cap part del joc.




- 3 Si el jugador ha triat el dau de la part esquerra del pont, obtindrà la recompensa de llum (vegeu pàg. 12) del seu domini personal.
- 4 Es realitza l'acció o accions en l'ordre que prefereixi el jugador.

OBTENIR I PAGAR DINERS I SEGELLS DEL DÀIMIO

Quan aparegui un número en negre al costat d'una icona, el jugador obtindrà aquesta quantitat de monedes, segells de dàimio, punts, recursos, etc. Un nombre de color vermell al costat d'una icona de moneda o de segell de dàimio indica que cal pagar a la reserva comuna aquesta quantitat per obtenir o realitzar allò que indiqui la fletxa.

 2 **Obtenir 2 segells de dàimio.**

 3  **Pagar 3 monedes per fer l'acció de cortèsà.**

L'intercanvi de diners sempre s'indica en el joc amb la icona de la moneda de valor 1. Els jugadors poden canviar monedes amb la reserva central en qualsevol moment del joc utilitzant les monedes grans de valor 5.

OBTENIR I PAGAR RECURSOS:

El teu domini personal té un marcador per a cadascun dels tres recursos, amb valors que van del zero al set. Quan obtinguis un recurs, puja el cub en el marcador. Quan els paguis, baixa'l. En cap moment pots tenir més de set de qualsevol recurs, ni gastar-ne de manera que quedis per sota de zero.





EL CASTELL

L'EXTERIOR DEL CASTELL



EL POU



EL DOMINI PERSONAL



EL CASTELL

2 JUGADORS



La primera planta del castell es coneix com la “sala de les mil catifes”, per la gran quantitat de tatamis que es disposen per assegurar el màxim confort dels visitants.

Es poden col·locar daus dins del castell a qualsevol de les 5 sales del castell: 3 caselles disponibles al pis dels majordoms i 2 al dels diplomàtics.

L'acció o accions a realitzar en aquesta localització estaran determinades pel color del dau que s'ha col·locat. El jugador podrà efectuar les accions indicades a la carta adjacents a les llosetes de dau que coincideixin amb el color del dau que s'acaba de col·locar.

Al pis dels majordoms s'hi podran efectuar en qualsevol ordre fins a dues accions en una mateixa carta si el color de dau utilitzat és present dues vegades en aquesta sala. Si no hi ha accions disponibles per a un dels colors de dau, no es poden col·locar daus d'aquest color en aquesta sala.



En col·locar el dau blanc de valor 5, el jugador obté 2 monedes (l'ha col·locat a sobre d'un 3). En aquesta sala podrà activar les accions de la carta assignades al dau blanc en qualsevol ordre. D'una banda, pagant 1 segell del dàimio podrà realitzar l'acció de cortesa, i a més podrà pujar 2 espais el marcador de ferro.

L'EXTERIOR DEL CASTELL

2 JUGADORS



Els clans que visiten el castell d'Himeji solen esperar al peu del turó fins que se'ls permet entrar als dominis del dàimio.

Aquestes dues caselles no estan restringides per color, de manera que s'hi poden posar daus de qualsevol color.

En col·locar un dau a l'exterior del castell, el jugador podrà fer **una de les dues accions** assenyalades des de la casella ocupada. Estan disponibles les **3 accions principals del joc**: jardiner (pàg. 10), cortesà (pàg. 10) i guerrer (pàg. 9).



EL POU



El pou d'Okiku és un dels llocs més enigmàtics del castell d'Himeji, i al seu interior amaga sorpreses inesperades.

Es considera que el valor imprès d'aquest espai sempre és 1, independentment de si hi ha altres daus col·locats prèviament. No hi ha límit al nombre de daus que es poden col·locar en aquest espai. Si es col·loca un dau de valor superior, a més dels recursos que atorga aquesta localització, el jugador obtindrà les monedes corresponents.

En col·locar un dau, s'obté 1 segell del dàimio i els dos beneficis que indiquen les llosetes.



EL DOMINI PERSONAL



Cada clan té un concili de savis que decideix quin és el següent pas que cal dur a terme per assegurar-se la màxima influència a la cort de l'au blanca.

Cada color de dau té assignada una casella al tauler del jugador, i correspon a una línia de membres del clan, així com certes accions i recompenses associades. Si s'agafa un dau corall **A** s'ha de col·locar a la casella del dau corall a la línia dels cortesans, el negre **B** a la dels jardiniers i el blanc **C** a la dels guerrers. En col·locar els daus s'han de resoldre aquests dos passos en ordre:

- 1 Obtenir recompenses visibles:** El jugador pot obtenir les recompenses (recursos, segells del dàimio, monedes i/o beneficis de llum) indicades per les icones que estiguin visibles a la línia on s'ha col·locat el dau
- 2 Obtenir la recompensa de la carta d'acció:** El jugador pot realitzar l'acció de la carta corresponent a la línia en la qual ha col·locat el dau.



En col·locar el dau al tauler, el jugador haurà pagat 3 monedes (en col·locar-lo sobre el 6 imprès). Obtindrà 3 avenços d'aliment, 2 monedes, i a continuació realitzarà l'acció de la carta (en aquest cas, obtenir 1 segell del dàimio i 1 recurs del tipus que vulgui).

Enviar membres del clan a la cort d'Himeji

Durant la partida, els jugadors enviaran membres del seu clan a treballar als jardins, a entrenar-se per a la defensa del castell o a avançar en l'escala social de la noblesa. Al final de la partida, aquests membres del clan atorgaran punts de victòria als jugadors de diverses maneres.



GUERRERS



Aquesta acció permet agafar la fitxa de guerrer més a l'esquerra del domini personal i assignar-la a qualsevol camp d'entrenament. Els camps d'entrenament poden contenir qualsevol nombre de guerrers de qualsevol dels clans. Col·locar els guerrers té un cost en ferro, segons s'indica als espais d'entrenament. En col·locar el guerrer en un espai, el jugador podrà executar en qualsevol ordre l'acció o accions indicades a les llosetes d'entrenament.



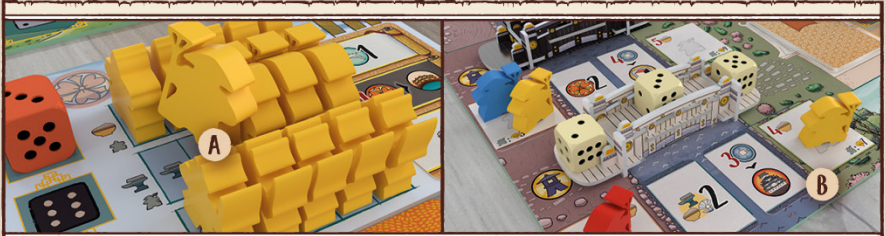
El jugador vermell ha realitzat l'acció de guerrer, per la qual cosa agafa el primer guerrer disponible del domini personal **A**. Paga 5 de ferro per col·locar-lo **B**, i ara podrà executar qualsevol acció que tingui assignada una lloseta de dau de color negre, per la qual cosa triant l'acció associada a la **C** obtindrà 2 Punts de Clan i el benefici associat al pou. A més, avançarà la fitxa d'influència dues posicions **D**.



JARDINERS



Aquesta acció permet agafar la fitxa de jardiner que estigui més a l'esquerra del domini personal i assignar-la a una carta de jardí **on no hi hagi cap altre jardiner del mateix clan**. Col·locar els jardiniers té un cost en aliment, segons s'indica a la carta. En col·locar el jardiner a la carta, el jugador podrà executar l'acció indicada.



El jugador groc executa l'acció de jardiner. Agafa el primer jardiner disponible de la fila del domini personal **A** (en aquest cas, és el segon que col·locarà el jugador). Després de pagar els 4 d'aliment corresponents al cost de col·locació, podrà pagar 3 monedes i realitzar l'acció de cortesà (amb el seu cost habitual) **B**. No hauria estat possible col·locar-se a la carta que atorga 2 segells del dàimio perquè ja hi ha un jardiner.



CORTESANS



Els cortesans permeten realitzar aquestes dues accions diferents: una única acció o les dues accions una vegada cada una, fins i tot utilitzant fitxes de cortesà diferents:

A

Sol·licitar audiència: Agafar la fitxa de cortesà que estigui més a l'esquerra del domini personal i col·locar-la a l'espai de la porta del castell, pagant 2 monedes. La porta del castell pot acollir qualsevol nombre de cortesans de qualsevol dels clans.

1/0

B

Ascensió social: Agafar un dels cortesans del jugador que estiguin al castell i pagar 2 o 5 mareperles perquè pugui 1 o 2 pisos al castell. Els cortesans de la porta poden accedir a qualsevol de les sales del primer pis. Els cortesans que es trobin al primer pis poden accedir a qualsevol sala del segon pis. Els cortesans poden accedir a la sala del dàimio des de qualsevol sala del segon pis. El moviment **no es pot repartir** entre diferents cortesans i s'ha de fer d'una sola vegada.

Si el cortesà acaba el seu moviment al primer o segon pis del castell, el jugador haurà de seguir aquests passos en ordre:



- Agafar la carta d'acció que tingui al seu domini personal, posar-la cap per avall i col·locar-la sobre l'última carta de la zona de llum, lleugerament desplaçada a la dreta, de manera que es vegin totes les icones de les cartes.
- Col·locar la carta de la sala on acaba d'arribar a l'espai que s'ha buidat del seu domini personal i **realitzar una de les accions de fons clar** indicades en aquesta carta.
- Reposar la carta al tauler principal.



Atenció. En cas que no es pogués reposar la carta, es realitzarà l'acció de fons clar però no s'obindrà la carta, ignorant la resta de passos.

Si el cortesà acaba el moviment al tercer pis del castell, la sala del dàimio, el jugador haurà de seguir aquests passos en ordre:

- Obtenir els beneficis de llum (vegeu pàg. 12).



- Col·locar el cortesà en algun espai disponible de la carta de favor del dàimio, si n'hi hagués, obtenint així el benefici indicat. Si no queden espais disponibles, simplement deixa el cortesà en aquesta sala.



El jugador blau realitza l'acció de cortesà agafant el primer cortesà disponible del domini personal **A** i pagant 2 monedes per moure'l a la porta, on ja en tenia un **B**. A continuació, paga 2 mareperles per fer avançar un dels seus cortesans. Tria el que ja era al primer pis del castell **C** i el puja a una de les sales del segon pis **D**. Un cop fet això, mou la carta del tauler personal a la zona de beneficis de llum, deixant-la de cap per avall **E**. Per últim, col·loca la carta que hi ha a la sala acabada d'ocupar pel cortesà a l'espai del tauler personal i executa una acció de fons clar: en aquest cas, serà obtenir 3 recursos del tipus que vulgui **F**.



El jugador verd fa l'acció d'enviar cortesà, però aquest cop no paga les 2 monedes per col·locar un nou cortesà. Decideix pagar 5 mareperles per moure un cortesà que té al primer pis i fer-lo pujar fins al tercer (A). En arribar a dalt, obté la recompensa de llum i una de les recompenses disponibles de la carta del dàimio (tria obtenir 2 segells del dàimio).



Segells del dàimio

Comptar amb el favor del regent resulta essencial per assolir els objectius a la cort de l'au blanca.

Els segells del dàimio representen marques del clan del regent, que podem acumular durant la partida. S'emmagatzemen al domini personal dels jugadors, fins a un màxim de 5. Serveixen per poder canviar d'estació amb la fitxa d'influència al marcador del pas del temps i per executar accions a les cartes del primer pis. A més, **en qualsevol moment de la partida**, els jugadors poden canviar 2 segells del dàimio per obtenir 1 recurs (aliment, ferro o mareperla) a la seva elecció, o bé canviar 1 segell del dàimio per una moneda, tantes vegades com vulguin. Això apareix com a recordatori en els dominis personals dels jugadors amb aquestes icones:



Beneficis de llum

Tot el castell s'il·lumina amb els seus esplèndids llums, que il·luminen els passos dels visitants.

Cada cop que s'activa una icona de llum, el jugador rep el benefici de totes les icones visibles a la zona de llum del domini personal, en qualsevol ordre. La manera d'obtenir més cartes per afegir a la zona de recompensa de llum és ascendint socialment al castell als pisos 1 i 2.



Marcador del pas del temps

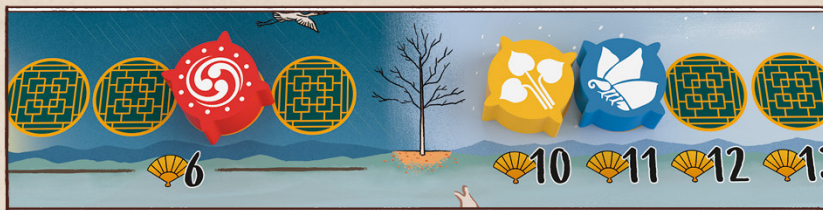
El bernat pescaire és el símbol del castell d'Himeji, i el seu comportament al llarg de l'any marca els esdeveniments de la cort.

Aquest marcador simbolitza la influència de cada clan, i al final de cada ronda de joc determina l'ordre en què els jugadors jugaran els seus torns a la següent ronda.

Quan un clan obtingui influència, avançarà la seva fitxa al marcador. Si la fitxa acaba en un espai ocupat per una altra fitxa, es col·locarà a sobre.

Hi ha 3 punts de control al marcador del pas del temps, que divideixen l'any en quatre estacions. Per superar cada punt de control, els jugadors hauran de pagar un cost d'un, dos o tres segells del dàimio per poder avançar més enllà. Si el jugador no vol o no pot pagar el cost, no podrà avançar amb la fitxa d'influència per canviar d'estació.

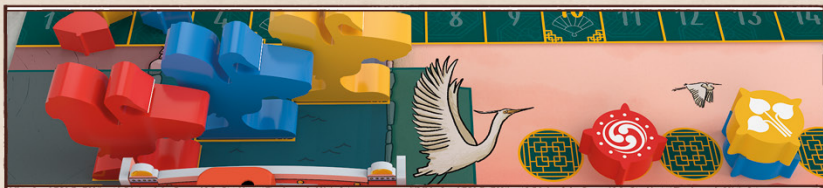
Els jugadors obtenen punts al final de la partida en funció de la posició on s'hagin quedat en aquest marcador.



FINAL DE RONDA

Quan després del torn d'un jugador quedin 3 daus en total entre tots els punts, s'activa el final de ronda.

- 1 Nou ordre de torn.** Qui tingui la fitxa d'influència més avançada al marcador del pas del temps, anirà primer. Si hi ha posicions empatades, la fitxa del jugador que estigui més amunt anirà primer. Disposeu les fitxes d'au segons correspongui.



Si acabeu d'acabar la tercera ronda del joc, després de reordenar el torn, passeu directament a la secció Final de partida sense resoldre el pas següent.

- 2 Jardins.** Al final de cada ronda, sempre quedaran daus en alguns dels punts. En acabar la ronda, els jardiniers s'activen si el pont que tenen a sobre té com a mínim un dau. En ordre de torn, es resoldran les accions de les cartes de jardí juntament amb punts que encara conserven daus. Els jugadors resoldran cadascuna de les accions en què tinguin jardiniers del seu clan **una sola vegada, en l'ordre que prefereixin.**



En aquesta situació, els jugadors vermell i verd podran executar les dues cartes de jardí on es troben respectivament (una vegada cada una). Així mateix, el blau executarà l'acció de la carta on es troba. El jugador groc només pot resoldre l'acció del jardí corresponent al pont negre, ja que el pont blanc s'ha quedat sense daus.

- 3 Preparació de la ronda següent.** Al final de la primera i segona ronda:

- Agafeu tots els daus de cada color, tireu-los i col·loqueu-los sobre els punts en ordre ascendent d'esquerra a dreta, com heu fet a la preparació de la partida.
- Feu avançar la fitxa de ronda una posició.

FINAL DE PARTIDA

Quan l'any s'acabi, els clans es reuniran a la cort d'hivern i s'inclinaran amb respecte davant del millor de tots ells.

En acabar la tercera ronda, després de reordenar l'ordre de torn, es passa a comptar els punts finals. A més dels punts obtinguts durant la partida, els jugadors obtenen els següents punts de clan addicionals seguint aquests passos:

1 Recursos sobrants:




- A. Per cada 5 monedes i/o segells del dàimio que hagin sobrat, s'obté 1 punt de clan (arrodonint cap avall).
- B. Per cada recurs del qual quedin entre 3 i 6 unitats s'obté 1 punt de clan; si algun recurs ha arribat a 7, s'obtenen 2 punts de clan.

2 Puntuació pel marcador del pas del temps:

- A. Si la fitxa d'influència s'ha quedat a la segona estació, el jugador obté 3 punts de clan. Si s'ha quedat a la tercera estació, obté 6 punts de clan. A partir de la quarta estació, el jugador obtindrà la puntuació indicada per la casella que ocupi la fitxa (que pot oscil·lar entre 10 i 15 punts de clan).



3 Puntuació pels membres del clan:

- A.  **Castell.** Cada cortesà que estigui al castell atorgarà punts de clan segons el lloc on es trobi:
- 1 punt de clan si és a la porta
 - 3 punts de clan si és al primer pis (majordoms)
 - 6 punts de clan si és al segon pis (diplomàtics)
 - 10 punts de clan si està al tercer pis (dàimio)
- B.  **Camps d'entrenament.** El jugador obtindrà punts de clan multiplicant el valor total dels guerrers que tingui a tots els camps d'entrenament pel nombre de cortesans que hi hagi dins del castell (no a la porta). El valor de cadascun dels guerrers a cada camp d'entrenament està indicat per aquestes icones:
- C.  **Jardins.** Cada jardiner atorga al seu clan tants punts de clan com indiqui la carta on es trobi.

Qui aconseguixi més punts de clan haurà guanyat la partida. En cas d'empat, guanyarà qui estigui més amunt al marcador d'ordre de torn.



El jugador blau ha aconseguit 8 punts de clan durant la partida **A**. Obté 1 punt de clan per monedes **B** i 3 més per recursos sobrants **C**. La seva posició al marcador del pas del temps li atorga 6 punts de clan **D**. Els cortesans li atorguen 25 punts de clan ($10+10+3+1+1$) **E**. Els seus guerrers multipliquen 6 ($2+2+1+1$) per cada cortesà dins del castell, de manera que obté 18 punts de clan **F**. Finalment, els jardineros li atorguen 15 punts més **G**. La puntuació total és de 76 punts de clan.

LA VISITA DEL CLAN TOKUGAWA - MODE SOLITARI

Fins i tot en els anys menys concorreguts, obtenir audiència amb el dàimio no és una tasca senzilla. Sempre hi ha algú que intenta ocupar el nostre lloc, i la mirada crítica dels ambaixadors del Shogun pot fer perdre els nervis al samurai més veterà.

Canvis en la preparació de la partida

Prepara una partida a 2 jugadors de manera normal, amb l'excepció que a l'hora de revelar les cartes d'acció inicial i de recursos inicials, **no triïs res**. Barreja cada pila per separat i agafa una carta a l'atzar de cada pila. Aquestes seran les teves cartes inicials.

Tria un color per al teu rival, agafa totes les seves peces i col·loca les seves fitxes d'au, influència i ventall als llocs corresponents depenent de la dificultat a la qual vulguis enfrontar-te:

	FÀCIL	MITJANA	DIFÍCIL
Marcador de punts de clan	0 PC	3 PC	8 PC
Fitxa d'au	2^a posició	1^a posició	1^a posició
Marcador del pas del temps	0	1	3

El jugador rival no necessita un tauler de jugador: només cal que reserves un espai de la taula per acumular els seus diners i les fitxes dels membres del seu clan, i una mica més d'espai per jugar les cartes de la pila. Per preparar la pila del solitari, barreja-la i deixa-la a taula amb el costat dels punts cap per amunt.

Abans d'entrar en detalls sobre el mode solitari, cal tenir present el següent:

- El clan rival mai no paga per res.
- Mai activa cap acció per la col·locació de daus o dels membres del seu clan.
- Durant la partida, el clan rival no obté cap recurs, només monedes.
- Pot col·locar daus d'un color que no correspongui a les sales.



Durant la partida

Quan arribi el torn del clan rival, agafa la pila de cartes i revela la primera carta. Observa el dau al qual fa referència la carta superior de la pila:

- **Si hi ha un dau** al pont del color indicat en aquesta posició (esquerra, centre o dreta), segueix els passos indicats a continuació. En cas contrari...
- **Si no hi ha cap dau** al pont del color indicat en aquesta posició, revela una nova carta i comprova la carta que queda ara sobre la pila de solitari (torna al punt anterior). Revela cartes de la pila del solitari d'una en una, fent una fila d'esquerra a dreta, fins que la carta de la pila mostri un dau que pugui agafar-se per al pont corresponent.

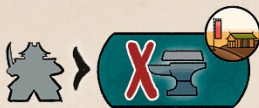
Puntuació final

El clan rival no puntua recursos sobrants ni monedes (ja s'han puntuat cada ronda), però la resta de categories les puntua de la mateixa manera que un jugador normal.

Apèndix: icones del solitari



Busca la carta de jardí del tipus indicat que generi la menor puntuació en què el rival no estigui ja present (igual que en joc normal) i col·loca-hi un dels seus jardiniers. Si hi ha igualtat de punts, escull-ne una. Si la carta permet anar tant a un jardí de plantes com a un jardí de pedres, tria el jardí de menys valor de tots.



Col·loqueu un guerrer al camp d'entrenament corresponent al cost que indica l'acció.



Col·loca un cortesà a la porta del castell.



Mou el cortesà que es trobi més avall a la jerarquia del castell **1** o **2** pisos, començant des de la porta. Si hi ha diversos cortesans en aquesta situació, mou qualsevol d'ells. Si en moure el cortesà arriba al pis 1 o 2, tria una sala d'aquest pis i retira aquesta carta del joc, reposant-la tot seguit. Si arriba al pis 3, col·loca el cortesà al favor del dàimio disponible més a l'esquerra, si n'hi ha.



Obté la quantitat de punts de clan indicada.



Mou la seva fitxa d'influència aquest nombre de posicions al marcador del pas del temps.



Obté aquesta quantitat de monedes.



Els ponts estan així durant la 3a ronda **A**. En revelar la primera carta de la pila de solitari **B** es mostra un dau que no està disponible, per la qual cosa se'n revela una segona **C** i una tercera **D** fins que apareix un dau que es pot fer servir. Després de moure'l a la localització que indica la carta, el rival resol les accions de l' **1** al **4**, en ordre. Com que no pot resoldre l'acció **2**, a canvi obté 3 punts de clan **E**.

Crèdits

Autors: Sheila Santos i Israel Cendrero

Il·lustració: Joan Guardiet

Edició: David Esbrí

Components de fusta i cartró, renderitzats 3D: BG FX

Traducció: Jaume Muñoz

Referent cultural: Nobuaki Takerube i Aoi Takashiro

Maquetació: Meeple Foundry



www.devir.cat

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Rosselló 184

08008 Barcelona

Agraïments dels autors

A totes les persones que han dedicat grelos, cebes, patates, blat, enciams, herbes, arrossos, calçots, romaní i aliments a fer prosperar el seu clan. A tots els testers que van ventar fogues més de 50 vegades i, en especial, als que van veure el clan morat surant enmig del buit. A tot l'equip de Devir per tornar a confiar en nosaltres, i sobretot a tu, per jugar.



Obtenir els beneficis de llum visibles al tauler personal (vegeu pàg. 12).



Realitzar l'acció de cortesa (vegeu pàg. 10).



Obtenir aquesta quantitat de punts de clan.



Realitzar l'acció de guerrer (vegeu pàg. 9).



Avançar un pas la fitxa d'influència X espais al marcador del pas del temps (vegeu pàg. 12).



Realitzar l'acció de jardiner (vegeu pàg. 10).



Obtenir aquesta quantitat d'aliment movent el comptador cap amunt fins a un màxim de 7 (qualsevol quantitat per sobre serà ignorada).



Realitzar l'acció del pou (vegeu pàg. 7).



Obtenir aquesta quantitat de ferro movent el comptador cap amunt fins a un màxim de 7 (qualsevol quantitat per sobre serà ignorada).



Realitzar l'acció de **domini personal** com si s'hagués col·locat un dau en algun dels 3 espais de dau (vegeu pàg. 8).



Obtenir aquesta quantitat de **mareperla** movent el comptador cap amunt fins a un màxim de 7 (qualsevol quantitat per sobre serà ignorada).



Realitzar qualsevol acció associada a una lloseta de color de dau **al castell**.



Obtenir un recurs a elecció del jugador movent el comptador que vulguis cap amunt. Si la icona mostra un número, es poden obtenir recursos iguals o diferents.



Realitzar una acció de fons clar de qualsevol carta **del castell** al tauler de joc.



Obtenir X segells del dàimio (vegeu pàg. 5).



Realitzar una acció associada a una de les llosetes de dau blanc **del castell** al tauler de joc.



Obtenir de la reserva comuna la quantitat de monedes indicada (vegeu pàg. 5).



Realitzar una acció associada a una de les llosetes de dau negre **del castell** al tauler de joc.



Pagar a la reserva comuna la quantitat de monedes indicada.



Realitzar una acció associada a una de les llosetes de dau corall **del castell** al tauler de joc.