



# The White Castle

⚙️ Shei S. & Isra C. ✍️ Joan Guardiet

## 姬路城

**G**iappone, 1761: Provincia di Harima. Il Daimyo Sakai Tadazumi è uno dei più importanti consiglieri dello Shogunato Edo, e governa la regione dal Castello di Himeji. È nei migliori interessi dei clan locali, quindi, entrare nelle grazie del clan Sakai. Per ottenere influenza devono inserire membri della propria famiglia a ogni livello della catena di comando del Castello Bianco, da ruoli politici a ranghi militari, fino ai più umili giardinieri che curano i minimi dettagli del parco del palazzo.

In *The White Castle*, i giocatori assumono il ruolo di leader di clan minori che competono per migliorare la propria posizione e il futuro della loro famiglia alla corte dell'Airone Bianco. Le chiavi della vittoria saranno astuzia, una gestione tempestiva delle risorse e il posizionamento strategico dei membri della propria famiglia nel Castello di Himeji!



# PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Per la tua primissima partita, dovresti saltare il Passaggio 2 e usare le carte indicate nell'immagine. Puoi saltare anche il Passaggio 4 e usare le tessere e il Pozzo indicati nell'immagine. Assicurati di mettere nel Pozzo sia una tessera Madreperla con un dado corallo sul dorso che una tessera Ferro con un dado nero sul dorso.

## PREPARAZIONE DEL CASTELLO



**1** Colloca il tabellone principale in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.

**2** Se la partita è tra **2 soli giocatori**, non usare le carte Amministratore e Diplomatico che hanno il simbolo  $\blacklozenge$  nell'angolo in basso a sinistra. Mischia poi separatamente i mazzi per il piano degli Amministratori (ocra) e quello dei Diplomatici (indaco). Metti 1 carta a faccia in su in ciascuno spazio del piano corrispondente. Posiziona entrambi i mazzi negli appositi spazi del tabellone principale.



**! Importante:** Se **tutte le carte** nel castello mostrano la stessa azione dallo sfondo scuro, rimettile nei rispettivi mazzi, rimischia e ripeti il Passaggio.

**3** Pesca 1 carta Daimyo (mazzo grigio) e mettila all'ultimo piano. Rimetti nella scatola le carte Daimyo rimanenti.



**4** Mischia tutte le tessere Dado tenendo rivolto verso l'alto il lato con i simboli dei dadi. Prendine una di ciascun colore (scelta a caso) e posizionala in uno dei 3 spazi con il simbolo  $\blacklozenge$ . Dopodiché riempi tutte le stanze collocando, secondo l'ordine numerico, tessere scelte a caso negli spazi vuoti. Ogni stanza deve avere dadi di almeno 2 colori diversi. Quando collochi le tessere nelle posizioni dalla 6 alla 10, se tutte le tessere in una stanza sarebbero del medesimo colore, colloca la tessera che hai in mano nel successivo spazio disponibile (guarda i numeri stampati per sapere quale sia). **Le tessere collocate nel Pozzo devono avere il lato con il dado rivolto verso il basso.**

**5** Piazzila il segnalino del Turno nella prima casella del suo tracciato.

**6** Crea, vicino al tabellone, una riserva comune con le monete, i Sigilli del Daimyo e le quattro tessere +40/+80 Punti Clan.

## PONTI

**7** Colloca i Ponti nei rispettivi spazi sul fiume (oppure, se preferisci, puoi giocare senza i ponti fustellati). Prendi 3, 4 o 5 dadi di ciascun colore, a seconda se la partita è tra 2, 3 o 4 giocatori rispettivamente. Rimetti nella scatola i dadi rimanenti.

Tira i dadi di ciascun colore e mettili sui rispettivi Ponti in ordine crescente da sinistra verso destra, così che il dado con il valore minore sia sulla sinistra del Ponte, vicino alla lanterna, e quello con il valore maggiore sia sulla destra. Gli altri dadi sono collocati in ordine lungo il centro del Ponte.

## GIARDINI



**8** Mischia separatamente i 2 mazzi di carte Giardino. Pesca a caso 1 carta Giardino delle Piante e 1 carta Giardino delle Pietre e collocale sotto ciascun ponte. Rimetti nella scatola le carte Giardino rimanenti.



## CORTILI DI ADDESTRAMENTO



- 9** Colloca 4 tessere Cortile scelte a caso negli spazi corrispondenti sul tabellone, con il lato indicato rivolto verso l'alto. Rimetti nella scatola le tessere Cortile rimanenti.

## PREPARAZIONE DEI GIOCATORI:

- 10** Prendi 1 tabellone del Dominio personale, 15 membri del tuo clan da collocare nelle apposite caselle (5 Cortigiani, 5 Giardinieri e 5 Guerrieri), e 3 cubi Risorsa da posizionare sulla casella 0 di ciascuna Risorsa. Piazza il tuo segnalino Ventaglio vicino al Tracciato dei Punti Clan.

- 11** Metti i segnalini Influenza di tutti i giocatori sull'airone vicino al tracciato dello Scorrere del Tempo, impilandoli in ordine casuale. Colloca infine i segnalini Airone sul tracciato dell'Ordine dei Turni nello stesso ordine dei segnalini Influenza, in modo che il colore in fondo alla pila sia l'ultimo a giocare e quello in cima sia il primo.

- 12** Pesca e rivela a faccia in su un numero di carte Risorsa Iniziali (mazzo arancione) pari al numero dei giocatori + 1. Colloca una carta Azione Iniziale (mazzo giallo) scelta a caso sotto ogni carta Risorsa Iniziale, in modo da formare una coppia.



- 13** Nell'ordine opposto a quello dei turni, ogni giocatore sceglie 1 coppia di carte Iniziali: prima mette la carta Azione nell'apposito spazio del suo tabellone del Dominio. Poi ottiene la Risorsa indicata sulla relativa carta Risorsa Iniziale, che colloca sotto il suo tabellone del Dominio, nell'Area della Lanterna, come illustrato dalla figura. La carta Risorsa può fargli ottenere una carta Decreto, che colloca nella stessa area della sua carta Risorsa Iniziale. In tal caso, prende la carta Decreto indicata e la mette direttamente nella sua Area della Lanterna.



Trovi il dettaglio dei componenti seguendo questo link o visitando [www.devir.com](http://www.devir.com)



# SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

*Il bianco dello stucco sulle pareti e il bianco delle piume degli aironi che vivono nella regione si uniscono in perfetta armonia al Castello di Himeji.*

Una partita di *The White Castle* è divisa in 3 round di gioco, durante i quali ogni giocatore svolge 3 turni.

Il giocatore in cima al tracciato dell'Ordine dei Turni gioca per primo. Quando il giocatore conclude il suo turno tocca al giocatore successivo indicato dal tracciato. Quando tutti i giocatori hanno svolto 3 turni (ovverosia dopo aver giocato 3 dadi ciascuno, quando sui Ponti rimangono solo 3 dadi), il round termina (vedi Fine del Round, pag. 13) e ha inizio il round successivo. Alla fine del terzo round, si passa alla Fine della Partita (vedi pag.14).

## PUNTI CLAN E CONDIZIONI DI VITTORIA:

Alla fine della partita, il vincitore è il giocatore il cui segnalino Ventaglio è avanzato maggiormente lungo il tracciato dei Punti Clan. Quando ottieni ventagli rossi, fai avanzare il segnalino Ventaglio di un numero corrispondente di caselle. I ventagli dorati vengono conteggiati solo alla fine della partita.



Se, in qualsiasi momento, superi i 40 Punti Clan, prendi una tessera +40 e mettila vicino al tuo tabellone del Dominio. Se superi di nuovo i 40 punti, gira la tessera per mostrare il lato +80.

## Turno del giocatore

Durante il tuo turno scegli 1 dado di uno dei Ponti e spostalo in una delle aree indicate da un simbolo del dado, dopodiché applica l'effetto di quello spazio.

### USARE I DADI

*Dai ponti del palazzo si possono contemplare le carpe koi che nuotano. Molti si godono questo momento di calma mentre decidono quale strada è adatta a loro.*

### PROCEDURE PER L'USO DEI DADI:

- 1 Scegli un dado da una delle 2 estremità di uno qualsiasi dei Ponti. Non puoi scegliere uno dei dadi nell'area centrale di un Ponte. Se, dopo che hai preso il dado, ci sono ancora dadi al centro del ponte, prendi il dado più vicino allo spazio rimasto vuoto e spostalo in quest'ultimo senza cambiarne il valore, così che sia disponibile per il giocatore successivo.



2 Metti il dado in uno degli spazi con il simbolo del dado del tabellone principale o del tuo tabellone del Dominio. Quando lo fai, assicurati **sempre** che il dado copra un altro valore: o quello stampato sul tabellone o quello di un altro dado che si trova già in quello spazio.

- Se il valore del dado appena piazzato è **maggiore**, guadagni dalla riserva comune monete per un valore pari **alla differenza tra i due**.
- Se il valore del dado appena piazzato è **inferiore**, paghi alla riserva comune monete per un valore pari **alla differenza tra i due**.
- Se il valore del dado appena piazzato è uguale a quello sottostante, non paghi né ricevi monete.



### IMPILARE I DADI:

Sopra un dado se ne può impilare soltanto un altro, e soltanto negli spazi del tabellone principale.

In una partita tra 1 o 2 giocatori, i dadi non possono mai essere impilati gli uni sugli altri.




3 Se scegli il dado sul lato sinistro del Ponte, guadagni la Ricompensa della Lanterna (vedi pag. 12) del tuo Dominio Personale.

4 A questo punto compi, nell'ordine che preferisci, le azioni indicate dallo spazio in cui hai collocato il dado.

### GUADAGNARE E PAGARE MONETE E SIGILLI DEL DAIMYO

Quando un simbolo è accompagnato da un numero nero, **guadagni** una quantità di monete, Sigilli del Daimyo, Punti Clan, Risorse, ecc. pari a quel numero. Quando il simbolo della moneta o del Sigillo del Daimyo è accompagnato da un numero rosso, devi invece **pagare** l'ammontare indicato al fine di guadagnare o compiere quanto indicato dalla freccia.

 2 Guadagni 2 Sigilli del Daimyo

3   Paga 3 monete per compiere l'azione Cortigiano

Ogni volta che delle monete devono cambiare di mano durante la partita, ciò è indicato da monete di valore 1. I giocatori possono, in qualsiasi momento, fare scambi con la riserva comune usando le monete, più grandi, di valore 5.

### GUADAGNARE E PAGARE RISORSE:

Il tuo tabellone del Dominio ha un tracciato per ciascuna di queste 3 Risorse, con valori che vanno da 0 a 7. Se guadagni una Risorsa, fai avanzare il cubo lungo il tracciato corrispondente. Quando spendi una Risorsa, fai arretrare il cubo di conseguenza. Nessuna Risorsa può mai superare il valore 7 (quelle in eccesso sono perse) e non puoi mai spendere Risorse in modo da farne scendere il valore sotto lo 0.



FERRO



CIBO



MADREPERLA



IL CASTELLO

FUORI DALLE MURA



IL POZZO



I DOMINI PERSONALI



## IL CASTELLO

2 GIOCATORI



*Il primo piano del castello è conosciuto come la “stanza dei mille tappeti” per via dell’enorme quantità di tatami che coprono il pavimento per far stare comodi gli ospiti.*

I dadi possono essere messi in ciascuna delle 5 stanze del Castello: 3 spazi sul piano degli Amministratori e 2 su quello dei Diplomatici.

Le azioni concesse da questi spazi sono determinate dal colore del dado che vi viene collocato: compi le azioni indicate dalla carta vicino alle tessere Dado corrispondenti al dado appena posizionato.


Sul piano degli Amministratori si possono compiere fino a 2 azioni della stessa carta in qualsiasi ordine, se il colore del dado usato appare due volte in quella stanza. Se per un colore non sono disponibili azioni, i dadi di quel colore **non possono** essere piazzati in quella stanza.

Se giochi qui questo dado bianco guadagni 2 monete, dato che il suo valore è 5 e lo hai messo sopra un 3. In questa stanza, le azioni della carta corrispondente al dado bianco possono essere compiute in qualsiasi ordine: pagando 1 Sigillo del Daimyo puoi compiere l'azione Cortigiano e, inoltre, far avanzare di 2 casella il tuo segnalino del Ferro.

*I membri dei clan che vengono al Castello di Himeji vengono solitamente fatti attendere ai piedi delle colline finché non viene loro concesso di entrare nei domini del Daimyo.*

Questi 2 spazi non sono limitati a colori specifici, quindi vi si possono collocare dadi di qualsiasi colore.

Quanto metti un dado Fuori dalle Mura, puoi compiere **1 delle 2** azioni indicate dallo spazio in cui lo posizioni. **Le principali 3 azioni qui disponibili sono: Giardiniere** (pag. 10), **Cortigiano** (pag. 10) e **Guerrigero** (pag. 9).



Non puoi piazzare un altro dado nello spazio di sinistra perché supererebbe il limite massimo di 2 dadi per singolo spazio. Giochi quindi un dado nero nello spazio di destra e paghi 1 moneta (lo hai messo sopra un 5). Puoi scegliere di compiere l'azione Guerrigero.



## IL POZZO



*Il Pozzo di Okiku è uno dei luoghi più enigmatici del Castello di Himeji, e cela sorprese insospettabili.*

Il valore di questo spazio è sempre 1, a prescindere da eventuali altri dadi che vi siano stati collocati in precedenza. Non c'è limite al numero di dadi che possono essere piazzati in questo spazio. Se vi metti un dado di valore superiore a 1, guadagni le monete corrispondenti oltre alle Risorse concesse dal Pozzo.

Quando vi collochi un dado, guadagni 1 Sigillo del Daimyo oltre ai benefici indicati dalle 2 tessere del luogo.



Mettendo nel Pozzo un dado nero di valore 3, guadagni 2 monete, 1 Sigillo del Daimyo, 1 Madreperla e 1 Risorsa a tua scelta. Il dado corallo che vi era stato collocato precedentemente non ha alcun effetto.

# I DOMINI PERSONALI



*Ogni clan ha un concilio di saggi che decide quali mosse compiere per assicurarsi il massimo dell'influenza alla corte dell'Airone.*

Sul tuo tabellone del Dominio c'è uno spazio dedicato a ciascun colore dei dadi, il quale corrisponde a una linea di membri del Clan, a specifiche azioni e alle ricompense a esse associate. Puoi mettere i dadi rossi **A** solo nella fila dei Cortigiani, quelli neri **B** nella fila dei Giardinieri, e quelli bianchi **C** nella fila dei Guerrieri. Quando piazzati questi dadi, devi seguire questi passaggi nell'ordine indicato:

- 1** **Guadagna le ricompense visibili:** guadagni le ricompense (Risorse, Sigilli del Daimyo, monete e/o Ricompense della Lanterna) indicate dai simboli visibili sulla fila in cui hai piazzato il dado; poi
- 2** **Guadagni la ricompensa della carta Azione:** puoi compiere l'azione indicata dalla carta che corrisponde alla fila in cui hai piazzato il dado.



Quando metti il dado corallo sul tuo tabellone devi pagare 3 monete, perché è stato messo sul 6 stampato. Guadagni 3 Cibo e 2 monete, dopodiché puoi compiere l'azione della carta. In questo caso l'azione è guadagnare 1 Sigillo del Daimyo e 1 Risorsa a tua scelta.



## Inviare i membri del Clan alla Corte di Himeji

Durante la partita, invierai membri del tuo Clan a lavorare nei giardini, ad addestrarsi per la difesa del castello o a salire la scala sociale della nobiltà. Alla fine della partita, questi membri del Clan ti fanno guadagnare Punti Vittoria in diversi modi (vedi "Fine della partita" a pag. 14).



GUERRIERO



Questa azione ti permette di prendere la pedina Guerriero più a sinistra del tuo dominio personale e assegnarla a un qualsiasi Cortile di Addestramento. Ogni Cortile di Addestramento può ospitare un qualsiasi numero di Guerrieri di qualsiasi Clan. Posizionare un Guerriero ha un costo in Ferro che dipende dallo spazio Cortile di Addestramento su cui viene collocato. Quando un guerriero viene messo in uno spazio, puoi compiere l'azione o le azioni indicate dalle tessere Cortile di Addestramento di quello spazio in qualsiasi ordine tu voglia.

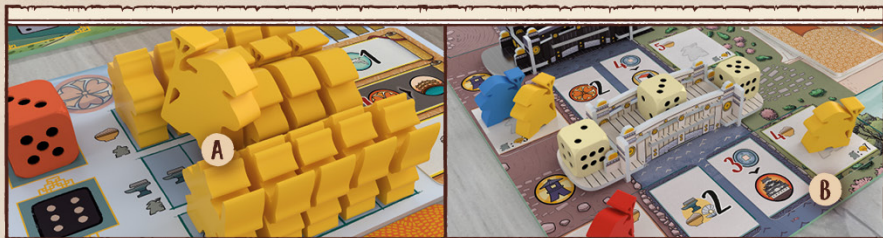
Il giocatore rosso compie l'azione Guerriero, quindi prende il primo Guerriero disponibile nel suo dominio personale **A**. Deve pagare 5 Ferro per posizionarlo **B**, dopodiché può compiere qualsiasi azione assegnata a una tessera Dado nera, pertanto sceglie questa azione **C** per guadagnare 2 Punti Clan e i benefici del Pozzo. Fa inoltre avanzare il suo segnalino Influenza di 2 caselle **D**.



## GIARDINIERE



Questa azione ti permette di prendere la pedina Giardiniere più a sinistra del tuo dominio personale e assegnarla a una carta Giardino **che non abbia già un Giardiniere del tuo Clan**. Posizionare i Giardinieri ha un costo in Cibo che dipende dalla carta Giardino. Quando posizioni il tuo Giardiniere su una carta, compi l'azione indicata.



Il giocatore giallo compie l'azione Giardiniere: prende il primo Giardiniere disponibile dalla fila del suo tabellone del Dominio **A** (in questo caso è il secondo che posiziona). Dopo aver pagato 4 Cibo per collocarlo, paga 3 monete per compiere l'azione Cortigiano (al suo normale costo) **B**. Non ha potuto posizionare il Giardiniere sulla carta che fa guadagnare 2 Sigilli del Daimyo perché era già occupata da un altro Giardiniere del suo stesso Clan.



## CORTIGIANO



I Cortigiani ti permettono di compiere fino a 2 diverse azioni (una sola delle due o entrambe una volta ciascuna), anche usando pedine Cortigiano diverse:

**A**

**Richiedere un'udienza:** Prendi la pedina Cortigiano più a sinistra sul tuo tabellone del Dominio e piazzala nello spazio Porte del Castello pagando 2 monete. Le Porte del Castello possono ospitare un qualsiasi numero di Cortigiani di qualsiasi Clan.

E/O

**B**

**Scalata sociale:** Prendi 1 dei tuoi Cortigiani nel Castello e paga 2 o 5 Madreperla per farlo salire di 1 o 2 piani nel Castello. I Cortigiani alle Porte possono accedere a una qualsiasi stanza del primo piano. I Cortigiani al primo piano possono raggiungere una qualsiasi stanza al secondo piano. I Cortigiani possono raggiungere la camera del Daimyo da una qualsiasi stanza del secondo piano. **Questo movimento non può essere diviso tra diversi Cortigiani e deve essere compiuto in una volta sola.**


Se il Cortigiano termina il proprio movimento al primo o al secondo piano del Castello, devi compiere i passaggi seguenti nell'ordine indicato:



- Prendi la carta Azione che si trova nel tuo Dominio personale, girala e mettila a faccia in giù sopra l'ultima carta nella tua Area della Lanterna, leggermente spostata di lato in modo che i simboli di entrambe le carte siano visibili.
- Prendi la carta della stanza appena raggiunta dal tuo Cortigiano e mettila nello spazio ora vuoto del tuo tabellone del Dominio, **poi compi le azioni indicate su sfondo chiaro** da quella carta.
- Sostituisci la carta sul tabellone principale prendendone una dal mazzo appropriato.

**! Importante:** Se la carta non può essere sostituita compi comunque l'azione su sfondo chiaro, ma non prendi la carta e, quindi, ignori i passaggi successivi.

Se il Cortigiano termina il proprio movimento al terzo piano del Castello, nella stanza del Daimyo, devi compiere i passaggi seguenti nell'ordine indicato:

- Guadagni la Ricompensa della Lanterna (vedi pag.12). 

- Posiziona il Cortigiano in una delle caselle disponibili (se ce ne sono) della carta del favore del Daimyo: guadagni la ricompensa indicata. Se non ci sono più caselle vuote, lascia semplicemente il Cortigiano nella stanza, senza ulteriori effetti.



Il giocatore blu compie l'azione Cortigiano, prendendo il primo Cortigiano disponibile sul suo dominio personale **A** e pagando 2 monete per spostarlo alle Porte, dove ha già 1 Cortigiano **B**. In seguito paga 2 Madreperla per spostare 1 dei suoi Cortigiani. Sceglie quello che si trova già al primo piano del Castello **C** e lo sposta in una stanza del secondo piano **D**. Una volta fatto, sposta la carta del suo tabellone del Dominio nella sua Area della Lanterna e la gira a faccia in giù **E**. In seguito prende la carta che si trova nella stanza appena raggiunta dal Cortigiano e la mette sul suo tabellone del Dominio prima di compiere l'azione su sfondo chiaro: in questo caso guadagna 3 Risorse a sua scelta **F**.



Il giocatore verde compie l'azione Cortigiano, ma, questa volta, decide di non pagare le 2 monete per spostare il suo Cortigiano alle Porte. Sceglie invece di pagare 5 Madreperla per spostare uno dei suoi Cortigiani dal primo al terzo piano. Quando il Cortigiano raggiunge la destinazione, guadagna la Ricompensa della Lanterna e 1 delle ricompense disponibili sulla carta Daimyo, scegliendo i 2 Sigilli del Daimyo.



## Sigilli del Daimyo

*Fare una buona impressione al Reggente è fondamentale per raggiungere i tuoi scopi a corte.*

I Sigilli del Daimyo rappresentano i favori che il Reggente concede al Clan, e puoi accumularli durante la partita. Puoi immagazzinarne fino a 5 nel tuo dominio personale. Possono essere usati per passare alla successiva stagione del tracciato dello Scorrere del Tempo e per compiere alcune azioni delle carte sul primo piano. Inoltre, **in un qualsiasi momento durante la partita**, puoi scambiare 2 Sigilli del Daimyo per 1 Risorsa a tua scelta (Cibo, Ferro o Madreperla) o scambiare 1 Sigillo del Daimyo per 1 moneta. Puoi farlo quante volte vuoi. Sul tuo tabellone del Dominio trovi dei simboli che fungono da promemoria di questa regola:



## Ricompense della Lanterna

*L'intero castello è illuminato dalle luci delle lanterne, il cui bagliore guida i passi dei visitatori.*

Ogni volta che attivi un simbolo Lanterna, ricevi i benefici di **tutti** i simboli visibili nell'Area della Lanterna del tuo dominio personale, nell'ordine che preferisci. Se vuoi ottenere più carte da aggiungere alla tua Area della Lanterna, puoi farlo salendo la scala sociale del Castello sul 1° e sul 2° piano.



Quando un giocatore ottiene una Ricompensa della Lanterna guadagna subito 2 Punti Clan, 1 Cibo e 1 moneta, e fa avanzare di 1 casella il segnalino sul tracciato dello Scorrere del Tempo. Se in seguito vengono aggiunte altre carte, la ricompensa aumenta.



## Il tracciato dello Scorrere del Tempo

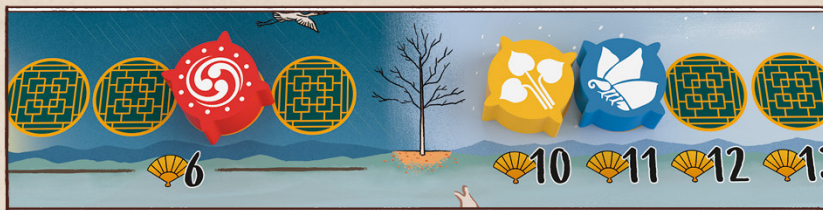
*Gli Aironi sono il simbolo del castello di Himeji, e il loro comportamento durante l'anno indica l'arrivo degli eventi più importanti a corte.*

Questo tracciato simbolizza l'Influenza che i Clan detengono a corte, e alla fine di ogni round della partita viene usato per determinare l'ordine dei turni dei giocatori nel round successivo.

Quando il tuo Clan guadagna Influenza, fai avanzare il tuo segnalino Influenza sul tracciato. Se il segnalino termina il suo movimento su una casella occupata dal segnalino di un altro giocatore, metti il tuo in cima alla pila.

Lungo il tracciato dello Scorrere del Tempo ci sono 3 Punti Fermi che dividono l'anno nelle 4 stagioni. Per oltrepassare ciascun Punto Fermo devi pagare 1, 2 o 3 Sigilli del Daimyo, come indicato. Se non vuoi o non puoi pagare questo prezzo, non puoi far avanzare il tuo segnalino Influenza alla stagione successiva.

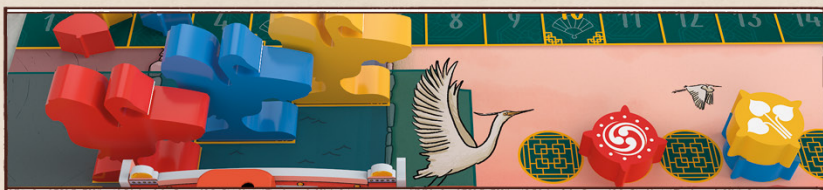
Inoltre, a seconda della posizione che raggiungi su questo tracciato, guadagni punti alla fine della partita.



## FINE DEL ROUND

Quando su tutti i Ponti rimangono in totale solo 3 dadi, ha inizio la fine del round.

- 1 **Nuovo ordine dei turni:** il giocatore con il segnalino Influenza più avanti sul tracciato dello Scorrere del Tempo gioca il primo turno nel round successivo. In caso di pareggi, inizia per primo il giocatore che ha il segnalino più in alto. Disponi di conseguenza i segnalini Airone.



Alla fine del terzo round della partita, dopo aver aggiornato l'ordine dei turni, vai direttamente alla sezione Fine della Partita senza applicare i passaggi seguenti.

- 2 **Giardini:** alla fine di ogni round, ci sarà sempre almeno un dado su alcuni dei Ponti. Alla fine del round, i Giardinieri vengono attivati se c'è almeno 1 dado sul Ponte che li sovrasta. A questo punto le azioni delle carte Giardino sotto i Ponti su cui ci sono ancora dei dadi si applicano in ordine di turno: i giocatori compiono **solo una volta ciascuna** delle azioni delle carte su cui hanno Giardinieri, **ma possono scegliere l'ordine in cui risolverle.**



Qui i giocatori rosso e verde possono usare le 2 carte Giardino su cui sono posizionati i Giardinieri dei rispettivi Clan (1 volta ciascuna). Il giocatore blu, nel frattempo, può compiere l'azione della carta su cui si trova il suo membro del Clan. Il giocatore giallo può compiere solo l'azione del ponte Nero, poiché sul Ponte bianco non ci sono più dadi.

- 3 **Prepara il round successivo:** alla fine del primo e del secondo round,

- A. Prendi tutti i dadi di ogni colore, tirali, e poi mettili di nuovo sui Ponti in ordine crescente da sinistra a destra, come durante la preparazione della partita.
- B. Fai avanzare di 1 casella il segnalino dei Round.

# FINE DELLA PARTITA

*Quando l'anno si chiude, i clan si radunano nella corte invernale e si inchinano in segno di rispetto al migliore tra loro.*

Alla fine del terzo round, dopo aver determinato il nuovo ordine dei turni, si effettua il conteggio finale dei punti. I giocatori guadagnano Punti Clan (che vanno a sommarsi a quelli che hanno guadagnato durante la partita) come segue:

## 1 Risorse rimanenti:










- A. Guadagni 1 Punto Clan per ogni 5 monete e/o Sigilli del Daimyo che hai (arrotonda per difetto).  
B. Guadagni 1 Punto Clan per ogni Risorsa di cui ti rimangono tra le 3 e le 6 unità. Se ti rimangono 7 unità di una Risorsa, guadagni invece 2 Punti Clan.

## 2 Lo Scorrere del Tempo:

- A. Guadagni 3 Punti Clan se il tuo segnalino Influenza ha raggiunto la seconda stagione. Se ha raggiunto la terza stagione, guadagni invece 6 Punti Clan. Quando raggiungi la quarta stagione, guadagni il numero di punti indicato dalla casella su cui si trova il tuo segnalino (tra 10 e 15 Punti Clan).



## 3 Membri del Clan:

- A.  :  X Nel **Castello**: ogni Cortigiano nel Castello fa guadagnare Punti Clan a seconda di dove si trova:
- 1 Punto Clan se è alle Porte
  - 3 Punti Clan se è sul primo piano (Amministratori)
  - 6 Punti Clan se è sul secondo piano (Diplomatici)
  - 10 Punti Clan se è sul terzo piano (Daimyo)
- B.  :  1 /  2 X   Nei **Cortili di Addestramento**: guadagni Punti Clan per un Cortile moltiplicando il valore totale dei tuoi Guerrieri che vi si trovano per il numero di Cortigiani che hai nel Castello (non alle Porte): ogni Guerriero ha il valore indicato da questi simboli nel Cortile in cui si trova:
- C.  :  X Nei **Giardini**: ogni Giardiniere ti fa guadagnare tanti Punti Clan quanti ne sono indicati dalla carta sulla quale si trova.

Il giocatore con più Punti Clan vince la partita! In caso di pareggio, vince il giocatore che è più in alto nell'ordine dei turni.



Il giocatore blu ha guadagnato 8 Punti Clan durante la partita **A**. Alla fine, guadagna 1 Punto Clan per le monete **B** e altri 3 per le Risorse rimastegli **C**. La sua posizione sul tracciato dello Scorrere del Tempo gli fa guadagnare 6 Punti Clan **D**. I suoi Cortigiani gli fanno guadagnare altri 25 Punti Clan ( $10+10+3+1+1$ ) **E**. I suoi Guerrieri gli fanno moltiplicare per 6 ( $2+2+1+1$ ) il numero di Cortigiani dentro il Castello (3), per un totale di 18 Punti Clan **F**. Guadagna infine altri 15 punti per i suoi Giardinieri **G**. Il suo punteggio totale è 76 Punti Clan.

# LA VISITA DEL CLAN TOKUGAWA – MODALITÀ SOLITARIO

*Ottenere un'udienza con il Daimyo non è semplice, nemmeno negli anni in cui il castello è meno affollato. C'è sempre un qualche gruppo emergente che cerca di prendere il nostro posto, e lo sguardo critico degli ambasciatori dello Shogun può far perdere la pazienza anche al samurai più impassibile.*

## Cambiamenti nella preparazione della partita

Prepara una normale partita tra 2 giocatori, tranne per il fatto che **non scegli nulla** quando riveli le carte Azione iniziali e le Risorse iniziali. Mischia ogni mazzo separatamente e pesca 1 carta scelta a caso da ciascuno di essi. Queste saranno le tue carte iniziali.

Scegli un colore per il tuo rivale, prendine tutti i pezzi e metti i suoi segnalini Airone, Influenza e Ventaglio negli spazi corrispondenti al livello di difficoltà con cui vuoi metterti alla prova:

	Facile	Medio	Difficile
Punti Clan	<b>0 PC</b>	<b>3 PC</b>	<b>8 PC</b>
Segnalini Airone	<b>2<sup>a</sup> posizione</b>	<b>1<sup>a</sup> posizione</b>	<b>1<sup>a</sup> posizione</b>
Tracciato dello Scorrere del Tempo	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

Il tuo avversario non ha bisogno di un tabellone del Dominio; assicurati semplicemente che sul tavolo ci sia abbastanza spazio per le sue monete e le sue pedine membro del Clan, oltre a un'area per giocare le carte del suo mazzo. Per preparare il mazzo Solitario, mischialo e lascialo sul tavolo con il lato del Ponte rivolto verso l'alto.



**Prima di scendere nei dettagli della modalità solitario, è importante ricordare quanto segue:**

- Il tuo avversario non paga mai per nulla.
- Il tuo avversario non compie mai alcuna azione per collocare dadi o membri del proprio Clan.
- Durante la partita, il tuo avversario non guadagna Risorse, ma solo Monete.
- Il tuo avversario può collocare dadi di colori che non corrispondono a quelli delle stanze.

## Svolgimento della partita

Quand'è il turno del tuo avversario, prendi il suo mazzo e girane la prima carta. Guarda la carta in cima al mazzo e vedi a quale dado fa riferimento:

- Se sul ponte c'è un dado del colore indicato nella posizione illustrata (sinistra, centro o destra), segui questi passaggi. Altrimenti...
- Se in quella posizione sul Ponte non c'è un dado del colore indicato, pesca un'altra carta e confrontala con la carta in cima al mazzo (ripetendo il passaggio in alto). Pesca e rivela carte dal mazzo Solitario una per volta, formando una fila da sinistra a destra finché la carta in cima al mazzo mostra un dado che può essere preso dal Ponte corrispondente.



Una volta scelto un dado, continua come segue:

## 1 Sposta il dado nella posizione indicata dalla carta

Dopo che il dado è stato posizionato, se il tuo rivale guadagna monete per la differenza tra il valore del dado e quello stampato sotto di esso, daglielie; in caso contrario **non** paga nulla. Ricorda che, essendoci solo 2 giocatori, i dadi non possono essere impilati. **Se la posizione per quel dado è già occupata**, spostalo invece al Pozzo e dai al tuo avversario le monete che guadagna, ma ignora le ricompense sulle tessere.

## 2 Compi le azioni sulle carte rivelate

Dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra, compi tutte le azioni indicate dalle ultime **2 carte pescate e rivelate** (o dall'unica carta, se la prima pescata poteva essere utilizzata). Dopodiché, rimetti le carte pescate in fondo al mazzo Solitario. **Se non è possibile compiere una o più delle azioni indicate, il tuo avversario guadagna un numero di Punti Clan pari al numero del round corrente per ogni azione che non può compiere.**



## Alla fine di ogni round

- Alla fine di ogni round, subito dopo il passaggio “nuovo ordine dei turni”, il tuo avversario consegna le sue monete alla riserva comune e riceve in cambio Punti Clan:
- Se è il primo nell'ordine dei turni, il tuo avversario guadagna un numero di Punti Clan pari al numero del round appena completato **per ogni 3 monete** consegnate.
  - Se è il secondo nell'ordine dei turni, guadagna invece un numero di Punti Clan pari al numero del round appena completato **per ogni 5 monete** consegnate.
  - In entrambi i casi, se al tuo avversario avanzano delle monete dopo questi scambi, le conserva per il prossimo round.
- Nel passaggio dei **Giardini** (durante il 1° e il 2° round), il tuo rivale guadagna un numero di Punti Clan pari al numero del round appena completato per ogni Giardiniere che ha attivato.
- Rimischia infine il mazzo di carte Solitario.

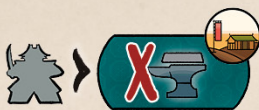
## Punteggio finale

Il tuo rivale non guadagna punti per le Risorse o le monete rimanenti (avendoli già guadagnati durante ogni round), ma per le altre categorie si comporta come un normale giocatore.

## Simboli delle carte Solitario



Trova la carta Giardino del tipo indicato che fa guadagnare il numero di punti minore tra quelle su cui il tuo avversario non ha già piazzato un Giardiniere (come durante una partita normale) e collocaci uno dei suoi Giardinieri. Se più carte hanno tutte il valore minore, scegli quale usare. Se la carta ti permette di collocare Giardinieri sia in un Giardino delle Piante sia in un Giardino delle Pietre, scegli quelli con il valore minore.



Colloca il Guerriero del tuo rivale nel Cortile di Addestramento corrispondente al costo indicato dall'azione.



Colloca il Cortigiano del tuo avversario alle Porte.



Sposta il Cortigiano del tuo avversario che si trova nella posizione inferiore della gerarchia del Castello di **1 o 2 piani**, partendo dalle Porte. Se sul piano più in basso ci sono più Cortigiani, scegli quale spostare. Se il Cortigiano che hai spostato arriva al 1° o al 2° piano, scegli una qualsiasi stanza su quel piano e rimuovine la carta, sostituendola immediatamente. Se il Cortigiano raggiunge il 3° piano, collocalo nel primo spazio favore del Daimyo vuoto da sinistra, se ce ne sono ancora.



Il tuo avversario guadagna il numero di Punti Clan indicato.



Fai avanzare sul tracciato dello Scorrere del Tempo il segnalino Influenza del tuo avversario del numero di caselle indicato.



Il tuo avversario guadagna il numero di monete indicato.



Durante il 3° round, i Ponti sono nella situazione mostrata sopra **A**. La prima carta del mazzo Solitario è stata girata a faccia in su **B**: mostra un dado che non è disponibile, quindi viene girata una seconda carta **C**, e poi una terza **D**, prima che compaia un dado utilizzabile. Dopo aver spostato quel dado nell'area indicata sulla carta, il Clan rivale compie le azioni numerate da **1** a **4**, in quell'ordine. Poiché la seconda azione non può essere compiuta, il Clan rivale guadagna invece 3 Punti Clan **E**.

## Crediti

**Autori:** Sheila Santos e Israel Cendrero  
**Illustrazioni:** Joan Guardiet  
**Editor:** David Esbrí  
**Componenti di legno e cartone e rendering 3D:** BG FX  
**Correttore di bozze:** Jaume Muñoz  
**Traduzione italiana:** Alessandro Barella  
**Consulenti culturali:** Nobuaki Takerube e Aoi Takashiro  
**Impaginazione:** Meeple Foundry



[www.devir.it](http://www.devir.it)  
**DEVIR CONTENIDOS S.L.**  
 Rosselló 184  
 08008 Barcelona

## Ringraziamenti degli autori

Vogliamo ringraziare tutte quelle persone che hanno utilizzato broccoli, cipolle, patate, grano, lattuga, erbe, riso, cipollotti, rosmarino e altri alimenti per far prosperare il proprio clan; tutti i playtester che hanno impresso i propri sigilli oltre 50 volte e, in particolare, chi è stato testimone della partenza verso l'ignoto del clan viola. Vogliamo inoltre ringraziare tutto il team di Devir per averci di nuovo dato fiducia e, più di ogni altra cosa, ringraziare personalmente te per ogni partita che hai giocato o giocherai.



Guadagni le Ricompense della Lanterna del tuo tabellone del Dominio (vedi pag. 12).



Compi l'azione Cortigiano (vedi pag. 10).



Guadagni il numero di Punti Clan indicato.



Compi l'azione Guerriero (vedi pag. 9).



Fai avanzare di x caselle sul tracciato dello Scorrere del Tempo il tuo segnalino Influenza (vedi pag. 12).



Compi l'azione Giardiniere (vedi pag. 10).



Guadagni l'ammontare indicato di Cibo facendo avanzare il tuo segnalino (massimo 7 - ogni Cibo in eccesso viene perso).



Compi l'azione Pozzo (vedi pag. 7).



Guadagni l'ammontare indicato di Ferro facendo avanzare il tuo segnalino (massimo 7 - ogni Ferro in eccesso viene perso).



Compi un'azione Dominio Personale, come se avessi collocato un dado in uno dei tuoi 3 spazi dado (vedi pag. 8).



Guadagni l'ammontare indicato di Madreperla facendo avanzare il tuo segnalino (massimo 7 - ogni Madreperla in eccesso viene persa).



Compi una qualsiasi azione associata a una tessera Dado che si trova **nel Castello**.



Guadagni 1 unità di una Risorsa a tua scelta, facendo avanzare il relativo segnalino. Se il simbolo include un numero, puoi dividere tale quantità tra più Risorse a tua scelta, oppure usarla tutta per una Risorsa sola.



Compi una delle azioni su sfondo chiaro di una qualsiasi carta **nel Castello** sul tabellone principale.



Guadagni X Sigilli del Daimyo (vedi pag. 5).



Compi una qualsiasi azione associata con una tessera Dado bianca che si trova **nel Castello** sul tabellone principale.



Guadagni il numero di monete indicato dalla riserva comune (vedi pag. 5).



Compi una qualsiasi azione associata con una tessera Dado nera che si trova **nel Castello** sul tabellone principale.



Paga il numero di monete indicato alla riserva comune.



Compi una qualsiasi azione associata con una tessera Dado corallo che si trova **nel Castello** sul tabellone principale.