



1-4



12+



80 min

# The White Castle

⚙️ Shei S. & Isra C. ✍️ Joan Guardiel

## 姬路城

**J**apão, 1761: Província de Harima. O Daimyo Sakai Tadazumi é um dos conselheiros mais importantes do Shogunato Edo e governa a região a partir do Castelo de Himeji. Portanto, é do interesse dos vários clãs locais agradar ao clã Sakai. Para ganhar alguma influência, eles terão que introduzir membros da sua família em todos os aspectos da vida dentro do Castelo Branco, desde os cargos políticos e militares até aos mais humildes jardineiros, que cuidam dos mais pequenos detalhes dos jardins do palácio.

Em *The White Castle*, os jogadores assumem o papel de líderes dos clãs menores, que disputam a hierarquia e o futuro de seu clã na corte da Garça Branca. A gestão astuta e oportuna de recursos e a colocação de membros da família dentro do Castelo de Himeji serão a chave para a vitória!





# PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Ao preparar a sua primeira partida, deverá ignorar o passo 2 e usar as cartas mostradas na imagem. Também pode ignorar o passo 4 e fazer uso das peças e do poço conforme mostrado na imagem. Certifique-se de colocar no poço uma peça de madrepérola que tenha um dado coral no verso e uma peça de ferro com um dado preto no verso.

## PREPARAÇÃO DO CASTELO:



- 1 Posicione o tabuleiro principal de forma a que possa ser alcançado por todos os jogadores.
- 2 Se houver apenas **2 jogadores**, deixe as cartas de camareiro e diplomata marcadas com um **♦** no canto inferior esquerdo. Depois, embaralhe separadamente os baralhos para o piso do camareiro (ocre) e o piso do diplomata (índigo). Coloque 1 carta virada para cima em cada espaço do piso correspondente. Coloque ambos os baralhos restantes nos espaços reservados para eles no tabuleiro principal.



**Importante:** se **todas as cartas** no castelo mostrarem exatamente a mesma ação de fundo escuro, devolva essas cartas aos seus baralhos, embaralhe-os novamente e repita o passo 2.

- 3 Tire 1 carta de Daimyo (baralho cinzento) e coloque-a no último piso. Guarde o resto destas cartas na caixa.



- 4 Misture todas as peças de Dado, com o lado que mostra os símbolos dos dados virado para cima. Tire aleatoriamente uma de cada cor e coloque-as em cada um dos 3 espaços marcados com **♦**. A seguir, preencha todas as salas colocando aleatoriamente as peças nos espaços vazios, em ordem numérica. Cada sala deve ter pelo menos 2 cores de dados diferentes. Ao colocar peças nas posições 6 a 10, se todas as peças de uma sala forem da mesma cor, coloque a última peça no próximo espaço disponível (verifique os números impressos para ver que espaço será o seguinte). **As peças que são colocadas no poço devem ser colocadas com os dados virados para baixo.**

- 5 Coloque o marcador de rondas (rodadas) na primeira casa da sua trilha.

- 6 Crie uma reserva comum de moedas, selos de Daimyo e as quatro peças de +40/+80 pontos de clã junto a qualquer lado do tabuleiro.

## PONTES

- 7 Coloque as pontes nos respectivos espaços do rio (ou pode jogar sem as miniaturas de pontes, se preferir). Use 3/4/5 dados de cada cor, dependendo se há 2/3/4 participantes em jogo. Guarde os dados restantes na caixa. Jogue os dados de cada cor e coloque-os nas respectivas pontes em ordem crescente da esquerda para a direita, de modo a que o valor mais baixo fique à esquerda da ponte, perto da lanterna, e o valor mais alto fique à direita. Os outros são colocados em ordem no centro da ponte.

## JARDINS



- 8 Embaralhe separadamente cada um dos 2 baralhos de cartas de jardim. Tire aleatoriamente 1 carta de jardim de plantas e 1 carta de jardim de pedras, e coloque-as abaixo de cada ponte. Depois, guarde as restantes cartas de jardim na caixa.







da pilha seja a última a jogar e a cor no topo seja a primeira a jogar.

**9** Coloque 4 peças de pátio escolhidas ao acaso nos espaços correspondentes do tabuleiro, com o lado indicado para cima. Guarde o resto das peças de pátio na caixa.

**12** Tire um número de cartas de recurso inicial (baralho laranja) igual ao número de jogadores + 1 e coloque-as viradas para cima. Coloque uma carta de ação inicial aleatória (baralho amarelo) abaixo de cada uma das cartas de recursos iniciais, de modo a formar um par.



## PREPARAÇÃO DO JOGADOR:

**10** Receba 1 tabuleiro de domínio pessoal, 15 membros do seu clã, que deve colocar nos lugares apropriados (5 cortesãos, 5 jardineiros e 5 guerreiros) e 3 fichas de recursos, que vai colocar na casa 0 de cada recurso. Coloque a sua ficha de Leque ao lado da trilha de pontos de clã.

**13** Agora, na ordem oposta à dos turnos, cada jogador vai escolher 1 par de cartas iniciais: a carta de ação é colocada no espaço para cartas do tabuleiro de domínio do jogador. A seguir, os jogadores recebem o recurso ilustrado na respectiva carta de recurso inicial e o colocam na zona de lanterna, conforme mostrado na figura. A sua carta de recurso poderá valer-lhe uma carta de decreto, que ficará na mesma área da sua carta de recurso Inicial. Se isso acontecer, receba a carta de decreto indicada e coloque-a diretamente na sua zona de lanterna.

**11** Coloque a ficha de Influência de cada jogador em cima da Garça ao lado da trilha da passagem do tempo, empilhando-as em qualquer ordem. A seguir, coloque as fichas de Garça na trilha de Ordem dos Turnos na mesma ordem que as fichas de Influência, de modo a que a cor na parte inferior



Podem encontrar uma lista detalhada dos componentes digitalizando este código ou visitando [www.devir.com](http://www.devir.com)



# COMO JOGAR

*O branco do reboco das paredes e o branco das penas das garças que vivem na área vivem em perfeita harmonia no Castelo de Himeji.*

Uma partida de *The White Castle* é dividida em 3 rondas (rodadas) de jogo, durante as quais cada jogador executa 3 turnos.

O jogador que estiver no topo da trilha da ordem dos turnos é o primeiro a jogar. Quando esse jogador terminar o seu turno, será a vez do próximo jogador mostrado na trilha. Assim que todos os jogadores tiverem jogado **3 turnos** (ou seja, depois de terem jogado 3 dados cada e houver um total de 3 dados restantes nas pontes), então essa ronda chega ao fim (ver Fim da Ronda, na página 13) e a próxima começa. No fim da terceira ronda, passa-se para o Fim da Partida (ver página 14).

## Pontos de clã e condições para a vitória:

Assim que a partida terminar, o vencedor será aquele que avançou mais a sua ficha de Leque na trilha de pontos de clã. Quando recolhe os leques de cor vermelha, avance a ficha de leque o número correspondente de casas na trilha de pontos de clã. Os leques dourados só são contados no fim da partida.



Se, a qualquer momento, um jogador ultrapassar os 40 pontos de clã, ele recebe uma peça +40 e a coloca ao lado do seu tabuleiro de domínio. Se voltar a ultrapassar os 40 pontos, a peça é virada para mostrar +80.

## O turno do jogador

Durante o seu turno, vai escolher 1 dado de uma das Pontes e colocá-lo numa das áreas marcadas com um símbolo de dado, aplicando então o efeito desse espaço.

### USO DOS DADOS

*Do alto das pontes do palácio, é possível contemplar as carpas nadando abaixo. Muitos aproveitam o momento de calma proporcionado pela passagem nestas pontes para decidir qual é o caminho certo a seguir.*

### PROCEDIMENTO PARA USAR OS DADOS:

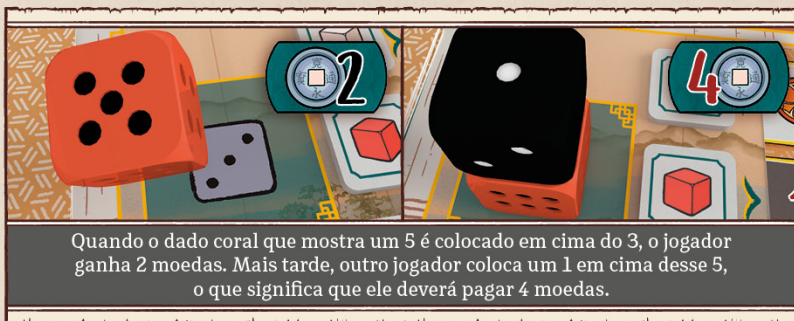
- 1 Escolha um dado de qualquer uma das 2 extremidades da Ponte que preferir. Os dados que estão no meio da Ponte não estão disponíveis. Se ainda houver dados na parte central da ponte após o dado ser retirado, o dado mais próximo do local vago é para lá movido sem alterar o seu valor, de modo a ficar disponível para o próximo jogador.





2 Coloque o dado num dos espaços do tabuleiro principal ou do seu tabuleiro de domínio que mostre um símbolo de dado. Quando colocado, ele vai **sempre** cobrir outro valor: seja o impresso no tabuleiro ou o de outro dado que já esteja nesse espaço.

- Se o valor do dado recém-colocado for **maior**, **ganhe a diferença** em moedas da reserva comum.
- Se o valor do dado recém-colocado for **menor**, **pague a diferença** em moedas para a reserva comum.
- Se o valor do dado recém-colocado for igual ao que está debaixo dele, **não ganha nem perde nenhuma moeda**.



Quando o dado coral que mostra um 5 é colocado em cima do 3, o jogador ganha 2 moedas. Mais tarde, outro jogador coloca um 1 em cima desse 5, o que significa que ele deverá pagar 4 moedas.

#### EMPILHAR DADOS:

Apenas um único dado pode ser empilhado em cima de cada dado, e apenas nos espaços do tabuleiro principal.

Numa partida de 1 ou 2 jogadores, os dados não podem ser empilhados uns em cima dos outros.



3 Se escolher o dado do lado esquerdo da ponte, ganha a recompensa da lanterna (ver página 12) do seu próprio domínio pessoal.

4 A ação ou ações para o espaço em que colocou o dado agora são executadas na ordem que preferir.

#### RECEBER E PAGAR MOEDAS OU SELOS DE DAIMYO:

Quando aparece um número preto junto a um símbolo, o jogador **ganha** uma quantidade de moedas, selos de Daimyo, pontos de clã, recursos, etc, igual a esse número. Um número de cor vermelha junto a um símbolo de moeda ou símbolo do selo de Daimyo indica que o jogador deve **pagar** o valor indicado para ganhar ou executar o que está indicado pela seta.



Ganhe 2 selos de Daimyo



Pague 3 moedas para executar a ação do cortesão

Qualquer troca de dinheiro no jogo é sempre feita com moedas de valor 1. Os jogadores podem usar a reserva comum a qualquer momento para trocar as moedas maiores de valor 5 por um valor menor.

#### RECEBER E PAGAR RECURSOS:

O seu tabuleiro de domínio tem uma trilha para cada um dos 3 recursos, que vai de 0 a 7. Se receber um recurso, avance a sua ficha na trilha correspondente. Quando gasta esse recurso, recue a ficha. Um jogador nunca pode ter mais de 7 de qualquer recurso (tudo o que for a mais é considerado perdido) e nunca pode gastar recursos abaixo de 0.



FERRO



ALIMENTO



MADREPÉROLA





O CASTELO

FORA DAS MURALHAS



O POÇO



OS DOMÍNIOS PESSOAIS



## O CASTELO

2 jogadores



*O primeiro piso do castelo é conhecido como “sala dos mil tapetes” devido à enorme quantidade de tatamis que estão colocados no chão para o conforto dos visitantes.*

Os dados podem ser colocados no Castelo em qualquer uma das 5 salas: há 3 espaços disponíveis no piso dos Camareiros e 2 disponíveis no piso dos Diplomatas.


A ação ou ações para esses locais são determinadas pela cor do dado que é lá colocado: pode executar as ações mostradas na carta ao lado da(s) peça(s) de dado que corresponde ao dado que acabou de ser colocado.

No piso dos Camareiros, podem ser executadas um máximo de 2 ações na mesma carta em qualquer ordem se a cor do dado usado aparecer duas vezes nessa sala. Se não houver ações disponíveis para uma das cores dos dados, os dados dessa cor **não podem** ser colocados nessa sala.

Se jogar este dado branco aqui, ganha 2 moedas porque o dado foi colocado em cima de um 3 e mostra o valor de 5. Nesta sala, as ações da carta correspondente ao dado branco podem ser executadas em qualquer ordem: ao pagar 1 selo de Daimyo, pode executar a ação do cortesão e, além disso, pode avançar 2 casas com a sua ficha de ferro e receber 2 moedas.



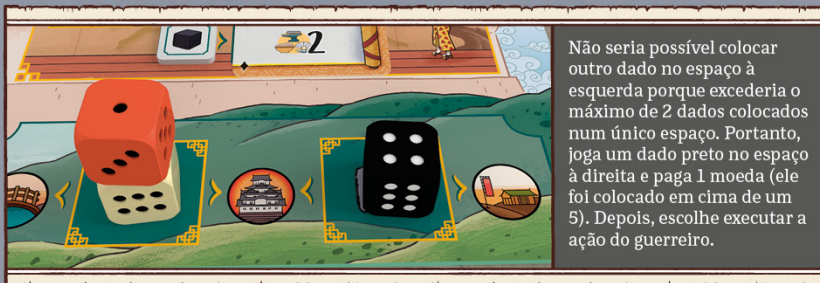
# FORA DAS MURALHAS

2 jogadores 

*Os clãs que acorrem ao Castelo de Himeji são geralmente obrigados a esperar na base da colina até que lhes seja concedida entrada nos domínios do Daimyo.*

Estes 2 espaços não são restritos por cor, por isso qualquer cor de dado pode ser colocada neles.

Quando coloca um dado fora das muralhas, poderá executar **1 das 2** ações indicadas pelo espaço em que ele for colocado. As **3 ações principais do jogo estão disponíveis aqui: jardineiro** (página 10), **cortesão** (página 10) e **guerreiro** (página 9).



## O POÇO



*O poço de Okiku é um dos locais mais enigmáticos do Castelo de Himeji e esconde surpresas inimagináveis no seu interior.*

O valor deste espaço é sempre 1, independentemente de ter outros dados colocados aqui anteriormente. Não há limite para o número de dados que podem ser colocados neste espaço. Se um dado com valor maior que 1 for colocado aqui, para além dos recursos concedidos por este local, também receberá o número de moedas correspondente.

Quando é lá colocado um dado, ganha-se 1 selo de Daimyo junto com os benefícios indicados nas 2 peças lá existentes.





# OS DOMÍNIOS PESSOAIS



*Cada clã tem um conselho de sábios que decide qual o próximo passo a ser dado para garantir a máxima influência na corte da Garça.*

Cada cor de dado é destinada a um certo espaço do seu tabuleiro de domínio e corresponde a uma fila (fileira) de membros do clã, bem como a certas ações e suas recompensas. Se obtiver um dado coral (A), ele só pode ser colocado na fila dos cortesãos, um dado preto (B) na dos jardineiros e um dado branco (C) na dos guerreiros. Quando se colocam esses dados, deve-se seguir os próximos passos, na ordem apresentada:

- 1 Ganhar recompensas visíveis:** o jogador ganha as recompensas (recursos, selos de Daimyo, moedas e/ou recompensas da lanterna) indicadas pelos símbolos visíveis na fila onde o dado foi colocado e depois,
- 2 Ganhar a recompensa da carta de ação:** o jogador pode executar a ação mostrada na carta que corresponde à fila onde o dado foi colocado.



Quando coloca este dado coral no seu tabuleiro, terá que pagar 3 moedas porque foi colocado num 6 impresso. Irá ganhar 3 alimentos e 2 moedas. Depois disso, poderá executar a ação da carta. Neste caso, a ação é obter 1 selo de Daimyo e 1 recurso à sua escolha.



## Enviar membros do clã para a corte de Himeji

Durante a partida, vai enviar membros do seu clã para trabalhar nos jardins, treinar para defender o castelo ou subir a escada social da nobreza. No fim da partida, estes membros do clã valerão pontos de vitória de várias maneiras diferentes (ver “Fim da Partida” na página 14).



### GUERREIRO



Esta ação permite que pegue na peça de guerreiro que está mais à esquerda no seu domínio pessoal e a atribua a qualquer pátio de treinamento. Cada pátio de treinamento pode abrigar um qualquer número de guerreiros vindos de todos os clãs. A colocação de um guerreiro tem um custo em ferro que depende do espaço do pátio onde o vai colocar. Quando coloca um guerreiro num espaço, pode executar a ação ou ações indicadas na(s) peça(s) de pátio desse espaço, na ordem que quiser.

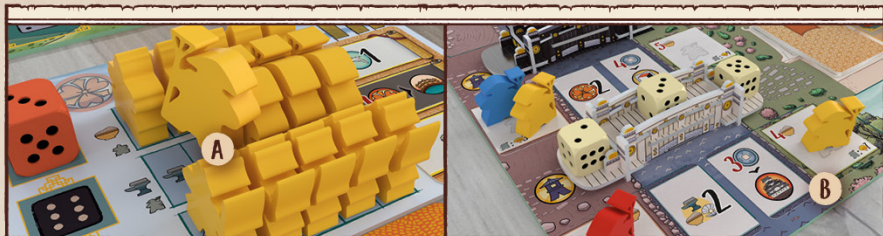




## JARDINEIRO



Esta ação permite que pegue na peça de jardineiro que está mais à esquerda no seu domínio pessoal e a atribua a uma carta de jardim **que ainda não tiver um jardineiro do seu clã**. Colocar jardineiros tem um custo em alimento que depende da carta de jardim. Quando o seu jardineiro é colocado numa carta, o jogador executa a ação indicada.



O jogador amarelo executa a ação do jardineiro: ele pega no primeiro jardineiro disponível na fila do seu tabuleiro de domínio **A** (neste caso, é o segundo jardineiro que o jogador coloca).

Após pagar o custo de 4 alimentos para o colocar, o jogador paga 3 moedas para executar a ação do cortesão (com seu próprio custo habitual) **B**. Não foi possível colocar o jardineiro na carta que concede 2 selos de Daimyo, pois já havia nela um jardineiro do seu clã.



## CORTESÃO



Os cortesãos permitem-no executar até 2 destas ações diferentes: seja apenas uma delas ou ambas, uma vez cada, mesmo usando diferentes fichas de cortesão:

**A**

**Solicitar uma audiência:** pegue na ficha de cortesão que estiver mais à esquerda no seu tabuleiro de domínio e, pagando 2 moedas, coloque-a no espaço dos portões do castelo. Os portões do castelo podem conter qualquer número de cortesãos vindos de todos os clãs.

E/OU

**B**

**Escalada social:** use 1 dos seus cortesãos que estiver no castelo e pague 2 ou 5 madrepérolas para avançar 1 ou 2 pisos no castelo. Os cortesãos que estiverem nos portões podem alcançar qualquer uma das salas do primeiro piso. Os cortesãos que estiverem no primeiro piso podem se mover para qualquer sala do segundo piso. Os cortesãos podem chegar à sala do Daimyo a partir de qualquer sala do segundo piso. **Este movimento não pode ser dividido entre diferentes cortesãos e deve ser feito de uma só vez.**

Se o cortesão terminar o seu movimento no primeiro ou segundo piso do castelo, terá de executar os seguintes passos na ordem indicada:



- Pegue na carta de ação que tem no seu domínio pessoal, vire-a e coloque-a, virada para baixo, em cima da última carta da sua zona de lanterna, ligeiramente desalinhada para a direita, de modo a que possam ser vistos os símbolos de todas as cartas.
- Coloque a carta da sala a que o seu cortesão acabou de chegar no espaço agora vazio do seu tabuleiro de domínio e **execute uma das ações de fundo claro dessa carta.**
- Substitua a carta que foi tirada do tabuleiro principal por uma nova do baralho correspondente.

**! Importante:** se a carta não puder ser substituída, o jogador ainda executa a ação de fundo claro, mas não colocará a carta e os passos seguintes serão ignorados.



Se o movimento do cortesão terminar na sala do Daimyo, no terceiro piso do Castelo, vai ter de seguir estes passos, na ordem indicada:



- Ganhar a recompensa da lanterna (ver a página 12).
- Colocar o cortesão em qualquer espaço livre da carta de favores do Daimyo, se houver algum disponível, e ganhar o benefício indicado. Se não houver mais espaços disponíveis, deixe o cortesão na sala e não faça mais nada.



O jogador azul executa a ação do cortesão, pegando no primeiro cortesão disponível do seu domínio pessoal **A** e pagando 2 moedas para movê-lo para o portão, onde já possui 1 cortesão **B**. A seguir, ele paga 2 madrepérolas para mover 1 dos seus cortesãos. Ele opta pelo que já está no primeiro piso do castelo **C** e move-o para uma sala do segundo piso **D**.

Feito isso, ele move a carta do seu tabuleiro de domínio para a sua zona de lanterna e a vira para baixo **E**. Depois, ele pega na carta que está na sala para onde acabou de mover o cortesão e a coloca no seu tabuleiro de domínio antes de executar a ação de fundo claro: neste caso, a ação é obter 3 recursos à sua escolha **F**.



O jogador verde executa a ação do cortesão, mas desta vez opta por não pagar as 2 moedas para colocar o seu cortesão no portão. Em vez disso, ele decide pagar 5 madrepérolas para mover um cortesão que tem no primeiro piso até ao terceiro piso. Assim que o cortesão lá chega, ele obtém a recompensa da lanterna e 1 das recompensas disponíveis na carta de Daimyo, escolhendo os 2 selos de Daimyo.



## Selos de Daimyo

*Ter o Regente com uma boa opinião de si é essencial para alcançar os seus objetivos na corte.*

Os selos de Daimyo representam certidões do clã do Regente, que o jogador pode acumular durante a partida. É possível armazenar um máximo de 5 no seu domínio pessoal. Eles podem ser usados para avançar para a próxima estação da trilha da passagem do tempo, bem como para executar certas ações das cartas do primeiro piso. Além disso, **a qualquer momento durante a partida**, pode trocar 2 selos de Daimyo por 1 recurso à sua escolha (alimento, ferro ou madre-pérola) ou trocar 1 selo de Daimyo por 1 moeda. Pode fazer isso as vezes que quiser. No seu tabuleiro de domínio, existe um lembrete desta regra indicado por estes símbolos:



## Recompensas da lanterna

*O castelo inteiro está iluminado pela luz das lanternas e o seu brilho guia os passos de quem o visita.*

Cada vez que ativa um símbolo de lanterna, recebe os benefícios de todos os símbolos que estão visíveis na zona de lanterna do seu domínio pessoal, na ordem que escolher. Se quiser obter mais cartas para adicionar à sua zona de lanterna, pode fazê-lo através da escalada social no 1º e 2º piso do castelo.



Sempre que este jogador recebe uma recompensa de lanterna, ele ganha imediatamente 2 pontos de clã, 1 alimento, 1 moeda e avança 1 casa na trilha da passagem do tempo. Se forem adicionadas mais cartas posteriormente, a recompensa será mais significativa.



## Trilha da passagem do tempo

*As garças são o símbolo do castelo de Himeji e o seu comportamento ao longo do ano assinala a chegada dos eventos mais importantes da corte.*

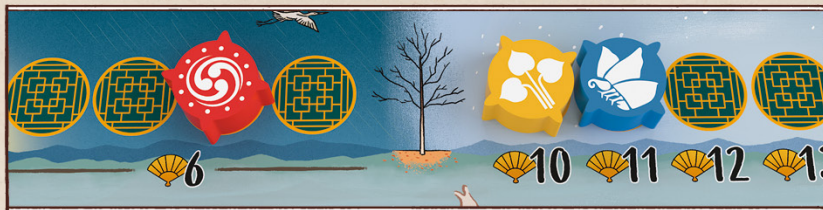
Esta trilha simboliza a influência que cada clã tem na corte e, no fim de cada ronda (rodada) da partida, é usada para determinar a ordem dos turnos dos jogadores para a ronda seguinte.

Quando o seu clã ganha influência, avance a sua ficha de influência na trilha. Se for parar num espaço ocupado pela ficha de outro jogador, coloque a sua no topo da pilha.



Existem 3 marcos ao longo da trilha da passagem do tempo que dividem o ano em 4 estações. Para poder avançar para além de cada marco, terá de pagar o custo de 1, 2 ou 3 selos de Daimyo, conforme mostrado. Se não quiser ou não puder pagar o custo, não poderá avançar a sua ficha de Influência para a próxima estação.

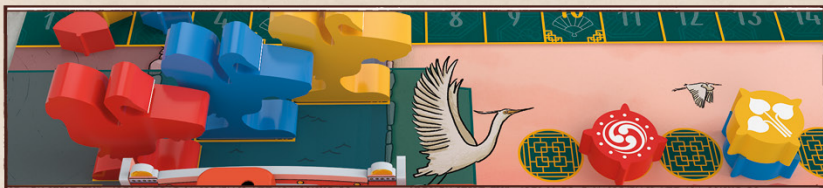
Além disso, receberá pontos no final da partida, dependendo da posição obtida nesta trilha.



## FIM DA RONDA (RODADA)

Chega-se ao fim da ronda quando houver apenas um total de 3 dados nas pontes.

- 1 **Nova ordem dos turnos:** quem tiver o marcador de influência mais à frente na trilha da passagem do tempo, será o primeiro a jogar na ronda seguinte. Se houver um empate, o jogador cuja ficha estiver no topo será o primeiro. Rearranje as fichas de garça de acordo com a nova ordem dos turnos.



Ao terminar a terceira ronda da partida, após atualizar a ordem dos turnos, vá diretamente para a secção “Fim da Partida” sem aplicar os passos seguintes.

- 2 **Jardins:** no fim de cada ronda, haverá sempre alguns dados em algumas das pontes. Quando a ronda termina, os jardineiros são ativados se a ponte acima deles tiver pelo menos 1 dado. As ações nas cartas de jardim ao lado das pontes que ainda têm dados nelas são agora executadas na ordem dos turnos: os jogadores usam cada uma das ações onde têm jardineiros **apenas uma vez por cada jardineiro, mas na ordem que preferirem.**



Aqui, os jogadores coral e verde podem usar as 2 cartas de jardim onde estão os jardineiros dos respectivos clãs (1 vez cada). Entretanto, o jogador azul pode usar a ação da carta onde o seu membro do clã está. O jogador amarelo só pode executar a ação de jardim relativa à ponte preta, visto que a ponte branca já não tem nenhum dado.

- 3 **Preparação da ronda seguinte:** no final da primeira e da segunda ronda,

A. Pegue em todos os dados de cada cor, lance-os e coloque-os novamente nas pontes em ordem crescente da esquerda para a direita, tal como feito durante a preparação da partida.

B. Avance 1 casa com o marcador de ronda.

# FIM DA PARTIDA

*Quando o ano chega ao fim, os clãs reúnem-se na corte de inverno e se curvam em respeito perante o melhor clã de entre eles.*

No fim da terceira ronda, após estabelecer a nova ordem dos turnos, contabilizam-se os pontos finais. Além dos pontos ganhos durante a partida, os jogadores também obtêm pontos de clã ao seguir estes passos:

## 1 Pontuar os recursos restantes:

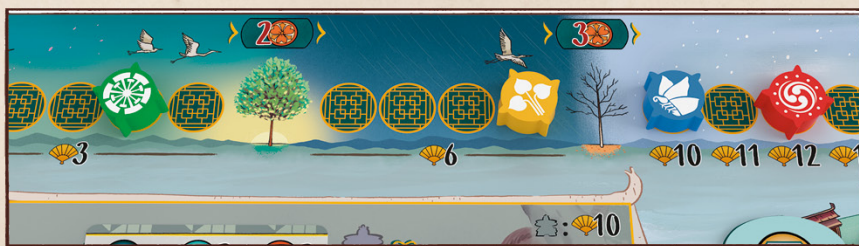


- Ganhe 1 ponto de clã por cada 5 moedas e/ou selos de Daimyo que possuir (arredondando abaixo).
- Ganhe 1 ponto de clã por cada recurso do qual tenha entre 3 e 6 unidades restantes. Se tiver de sobra 7 unidades de um recurso, ganha 2 pontos de clã.

## 2 Pontuar a passagem do tempo:



- Se a sua ficha de influência tiver chegado à segunda estação, recebe 3 pontos de clã. Se chegar à terceira estação, recebe 6 pontos de clã. Ao chegar à quarta estação, recebe a pontuação indicada na casa que a sua ficha ocupa (que é entre 10 e 15 pontos de clã).



## 3 Pontuar os membros do clã:



- No castelo:** cada cortesão que estiver no castelo vale pontos de clã consoante o local onde se encontra:
  - 1 ponto de clã no portão
  - 3 pontos de clã se estiverem no primeiro piso (camareiros)
  - 6 pontos de clã se estiverem no segundo piso (diplomatas)
  - 10 pontos de clã se estiverem no terceiro piso (Daimyo)
- Nos pátios de treinamento:** os pontos de clã ganhos por estes pátios são calculados multiplicando o valor total dos seus guerreiros existentes neles pelo número de cortesãos que tiver **dentro** do castelo (não no portão). Cada guerreiro tem o valor indicado nos pátios de treinamento que eles ocupam com base nestes símbolos.
- Nos jardins:** cada jardineiro concede ao seu clã o número de pontos indicado na carta em que se encontram.

Quem obtiver mais pontos de clã vence a partida! Em caso de empate, vence quem estiver mais alto na ordem dos turnos.





O jogador azul ganhou 8 pontos de clã durante a partida **A**. No fim da mesma, ele recebe 1 ponto de clã pelas moedas **B** e mais 3 pelos seus recursos restantes **C**. A sua posição na trilha da passagem do tempo vale-lhe 6 pontos de clã **D**. Os seus cortesãos dão-lhe 25 pontos de clã ( $10+10+3+1+1$ ) **E**. Os guerreiros são multiplicados por 6 ( $2+2+1+1$ ), o número de cortesãos dentro do castelo (3), resultando em 18 pontos de clã **F**. Finalmente, os seus jardineiros valem-lhe mais 15 pontos **G**. A sua pontuação total é de 76 pontos de clã.

# A VISITA DO CLÃ TOKUGAWA – MODO SOLITÁRIO

*Conseguir uma audiência com o Daimyo não é uma tarefa simples, mesmo nos anos com menos afluência. Há sempre algum grupo novo ansioso por tomar o nosso lugar, e o olhar crítico dos embaixadores do Shogun é capaz de fazer até o mais sereno samurai perder a paciência.*

## Mudanças na preparação da partida

Prepare normalmente uma partida para 2 jogadores, exceto que quando for a hora de mostrar as cartas de ação iniciais e os recursos iniciais, o jogador não escolhe nada. Embaralhe cada baralho separadamente e retire aleatoriamente 1 carta de cada um deles. Estas serão as suas cartas iniciais.

Escolha uma cor para o seu rival, pegue em todas as peças que lhe pertencem e coloque as suas fichas de garça, influência e leque nos espaços correspondentes, de acordo com o nível de dificuldade desejado:

	FÁCIL	MÉDIO	DIFÍCIL
Pontos de clã	<b>0 PC</b>	<b>3 PC</b>	<b>8 PC</b>
Ficha de garça	<b>2ª posição</b>	<b>1ª posição</b>	<b>1ª posição</b>
Trilha da passagem do tempo	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

O seu rival não precisa de tabuleiro de domínio; basta que reserve um espaço na mesa para acumular as suas moedas e fichas dos membros do clã, além de um pequeno local para jogar as cartas do seu baralho. Para preparar o baralho do modo solitário, embaralhe-o e deixe-o na mesa com o lado da ponte para cima.



**Antes de aprofundar os detalhes do modo solitário, é importante lembrar o seguinte:**

- O seu rival nunca paga nada.
- O seu rival nunca ativa nenhuma ação para colocar qualquer dado ou qualquer membro do seu clã.
- Durante a partida, o seu rival não obtém nenhum recurso; ele só recebe moedas.
- O seu rival pode colocar dados de uma cor que não corresponda à das salas.

## Como jogar

Quando for a vez do seu rival, pegue no baralho dele e vire a primeira carta. Olhe para a primeira carta do baralho e veja a que dado ela se refere:

- **Se houver um dado** na posição mostrada (esquerda, centro ou direita) na ponte da cor indicada, siga os passos descritos abaixo.
- **Se não houver nenhum dado** nessa posição da ponte da cor indicada, tire uma nova carta e compare-a com a carta do topo do baralho (e refaça o passo acima). Tire e revele as cartas do baralho do modo solitário uma a uma e faça uma fila da esquerda para a direita até que a carta do baralho mostre um dado que possa ser retirado da ponte correspondente.



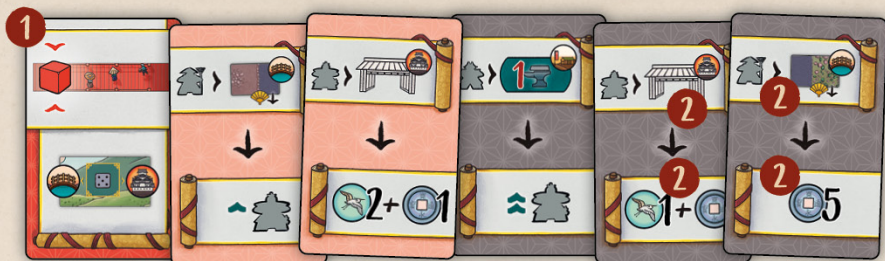
Uma vez escolhido o dado, siga os passos abaixo:

## 1 Mova o dado para a posição mostrada na carta

Se, depois de colocado, o seu rival puder ganhar moedas devido à diferença no valor do dado e o valor impresso debaixo dele, então atribua-lhe essas moedas; caso contrário, o seu rival **não** paga nada. Lembre-se de que como há apenas 2 jogadores, não é possível empilhar dados. **Se a posição desse dado já estiver ocupada**, mova-o para o poço e atribua as moedas devidas, mas ignore as recompensas nas peças.

## 2 Execute as ações da(s) carta(s) revelada(s)

De cima para baixo e da esquerda para a direita, execute todas as ações indicadas nas últimas 2 cartas tiradas e reveladas (ou apenas de uma carta se a primeira retirada puder ser usada). Depois disso, coloque as cartas tiradas no fundo do baralho do modo solitário. **Se não for possível executar uma ou mais das ações indicadas, o seu rival ganha um número de pontos de clã igual ao número da ronda atual por cada ação que ele não possa executar.**



## Fim de cada ronda

▶ Ao final de cada ronda, logo após o **passo da nova ordem dos turnos**, o seu rival entrega as moedas à reserva comum e, em troca, recebe pontos de clã:

- Se o seu rival for o primeiro na ordem do turno, ele ganha um número de pontos de clã igual ao número da ronda terminada **por cada 3 moedas** entregues.
- Se o seu rival for o segundo na ordem do turno, ele ganha um número de pontos de clã igual ao número da ronda terminada **por cada 5 moedas** entregues.
- Em ambos os casos, o seu rival ficará com quaisquer moedas restantes para a ronda que vai começar.

▶ No passo **Jardins** (nas rondas 1 e 2), o seu rival ganha um número de pontos de clã igual ao número da ronda recém-concluída por cada jardineiro que tenha conseguido ativar.

▶ A seguir, embaralhe o baralho de cartas do modo solitário.

## Pontuação final

Seu rival não pontua nenhum recurso ou moedas restantes (visto que eles já foram pontuados a cada ronda), mas pontua como um jogador normal o faria para todas as outras categorias.

## Os símbolos do modo solitário



Encontre a carta de jardim do tipo indicado que dá o menor número de pontos entre aquelas em que o seu rival ainda não colocou um jardineiro (como no jogo normal) e coloque nela um dos seus jardineiros. Se houver mais do que uma com o mesmo valor mais baixo, escolha a que vai usar. Se a carta permitir colocar tanto um jardim de plantas quanto um jardim de pedra, escolha os jardins com o menor valor.



Coloque o guerreiro do seu rival no pátio de treinamento que corresponda ao custo indicado pela ação.



Coloque o cortesão do seu rival no portão.



Mova o cortesão do seu rival que estiver mais baixo na hierarquia do castelo **1 ou 2** pisos acima, a partir do portão. Se houver vários cortesãos na mesma situação mais baixa, mova qualquer um deles. Se o cortesão movido chegar ao piso 1 ou 2, escolha a sala desse piso que desejar e remova a sua carta, que é substituída imediatamente. Se o cortesão alcançar o piso 3, coloque o cortesão no primeiro favor do Daimyo vazio a partir da esquerda, contanto que haja algum disponível.



O seu rival ganha o número indicado de pontos de clã.



Avance o número de casas mostrado com a ficha de influência do seu rival na trilha da passagem do tempo.



O seu rival ganha o número indicado de moedas.





Na ronda 3, as pontes estão como ilustrado acima **A**. A primeira carta do baralho do modo solitário é virada e colocada com a face para cima **B**. Ela revela um dado que não está disponível, portanto uma segunda carta é virada **C** e depois uma terceira **D**, até aparecer um dado que pode ser usado. Após mover esse dado para a área indicada na carta, o clã rival aplica as ações numeradas de **1** a **4**, nessa ordem. Como a ação **2** não pode ser usada, o clã rival recebe 3 pontos de clã **E**.

## Créditos

**Autores:** Sheila Santos e Israel Cendrero

**Ilustração:** Joan Guardiet

**Editor:** David Esbrí

**Componentes de madeira e cartão, renderizações :** BG FX

**Revisão:** Jaume Muñoz

**Tradução para português:** Rui Ferrão

**Revisão para português:** Marcelo Fernandes

**Consultores culturais:** Nobuaki Takerube e Aoi Takashiro

**Paginação:** Meeple Foundry



[www.devir.pt](http://www.devir.pt)

**DEVIR CONTENIDOS S.L.**

Rosselló 184  
08008 Barcelona

## Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a todas as pessoas que gastaram cebolas, batatas, trigo, alface, ervas, arroz, cebolinho, alecrim e outros alimentos para fazer os seus clãs prosperarem; todos os jogadores que abanaram selos mais de 50 vezes e, em particular, aqueles que testemunharam o clã roxo a desaparecer no vazio. Também gostaríamos de agradecer a toda a equipe Devir por mais uma vez depositar a sua confiança em nós e, acima de tudo, gostaríamos de agradecer pessoalmente ao leitor pela gentileza de jogar a nossa criação.

## Apêndice



Ganhe as recompensas de lanterna do seu tabuleiro de domínio (ver página 12).



Execute a ação do cortesão (ver página 10).



Ganhe este número de pontos de clã.



Execute a ação do guerreiro (ver página 9).



Avance a sua ficha de Influência X casas na trilha da passagem do tempo (ver página 12).



Execute a ação do jardineiro (ver página 10).



Ganhe esta quantidade de **alimento** ao avançar a sua ficha (máximo de 7 - qualquer quantidade além dessa é ignorada).



Execute a ação do poço (ver página 7).



Ganhe esta quantidade de **ferro** ao avançar a sua ficha (máximo de 7 - qualquer quantidade além dessa é ignorada).



Execute uma ação do **domínio pessoal** como se tivesse colocado um dado num dos seus 3 espaços para dados (ver página 8).



Ganhe esta quantidade de **madrepérola** ao avançar a sua ficha (máximo de 7 - qualquer quantidade além dessa é ignorada).



Execute qualquer ação associada a uma peça de dado que esteja **no castelo**.



Ganhe 1 recurso à escolha ao avançar a sua ficha. Se o símbolo mostrar um número, pode optar pelos mesmos recursos ou por recursos diferentes para atingir o número total.



Execute uma ação de fundo claro de qualquer carta **no castelo**.



Obtenha X selos de Daimyo (ver página 5).



Execute qualquer ação associada a uma peça de dado branca **no castelo**.



Receba o número indicado de moedas da reserva comum (ver página 5).



Execute qualquer ação associada a uma peça de dado preta **no castelo**.



Pague o número indicado de moedas à reserva comum.



Execute qualquer ação associada a uma peça de dado coral **no castelo**.