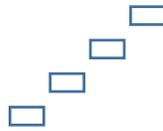


Eine Partie läuft über 3 Runden. In jeder Runde ist jeder Spieler 3-mal am Zug.

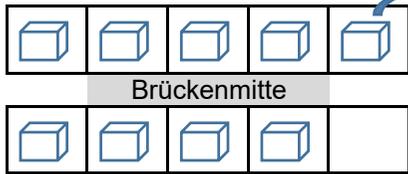
Ablauf einer Runde:

Beginn: Wer seinen Reiher an vorderster (am weitesten rechts) bzw. dort in oberster Position hat, beginnt die Runde.



1) WÜRFEL WÄHLEN:

WÄHLE 1 Würfel von einem der beiden Enden bei einer der Brücken.



Nach Entnahme versetze einen ggf. noch in der Brückenmitte liegenden Würfel auf den leer gewordenen Platz.

Der zu versetzende Würfel muss der nächste Würfel neben dem leer gewordenen Platz sein.

2) PLATZIERE DEN WÜRFEL:

Der gewählte Würfel muss entweder auf den **SPIELPLAN** oder Dein **FAMILIEN-Tableau** gesetzt werden.

SPIELPLAN:

Dort gibt es Felder mit GRAUEM Würfelsymbol / 1 schon dort liegenden Würfel. **Bis zur Höhe 2 kann man Würfel stapeln** (nur zu 3 - 5 Sp.). Man verdeckt also einen aufgedruckten Wert / liegenden Würfel.



- a. Ist Dein AUGENWERT HÖHER als abgedeckter Wert, **erhältst** Du die Differenz in Münzen.
- b. Ist Dein AUGENWERT NIEDRIGER als abgedeckter Wert, **zahlst** Du die Differenz in Münzen.
- c. Ist Dein AUGENWERT GLEICH, gibt es keinen Münz-Vorgang.

3) HAST DU den WÜRFEL von LINKER Brückenseite genommen:



ERHALTE den LATERNEN-Bonus Deines Tableaus in beliebiger Reihenfolge.

Du erhältst die Belohnung ALLER Symbole rechts vom Pfeil.

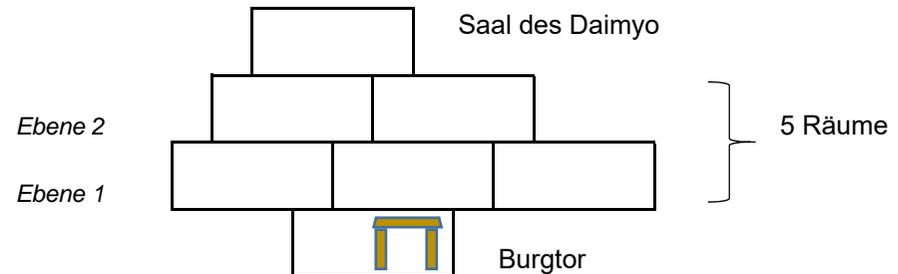
4) FÜHRE alle Aktion(en) des Feldes aus: ggf. verzichte auf 1 - x davon

Du besitzt die Aktion(en) des Feldes, auf dem Du den Würfel platziert hast. Sind es mehrere Aktionen, bestimmst Du deren Reihenfolge.

2 ERHALTE ZAHLE 3	2 Fächer ROT = Erhalte sofort SP. Fächer GELB = Erhalte SP erst zum Spielende.
Nahrung Eisen Perlmutter	} 3 Leisten auf Deinem Tableau, evtl. Überschuss verfällt.

Die Bereiche mit den Würfelfeldern:

DIE BURG



- Die FARBE Deines Würfels bestimmt, welche Aktionen Du machen darfst. Die farbigen Würfel-Plättchen sind jeweils 1 Aktion auf der Karte zugeordnet. Du DARFST alle Aktionen der Würfel-Plättchen ausführen, die der Farbe Deines Würfels entsprechen.
- In den Räumen der Ebene 1 können bis zu 2 Würfel-Plättchen gleicher Farbe liegen. Ist in einem Raum für eine Farbe keine Aktion verfügbar, kann man dort keinen Würfel dieser Farbe platzieren.

Beispiel:

Dein Würfel →	>	Aktion ausführbar
	>	Aktion NICHT ausführbar
	>	Aktion ausführbar

BURG-AKTION: HÖFLING EINSETZEN



♦ Es gibt hier 2 verschiedene Aktionen. Du kannst ENTWEDER nur 1 Aktion ausführen ODER beide je 1-mal, mit gleichem Höfling oder 2 verschiedenen.

A) Audienz erbitten: NIMM den Höfling, der am weitesten LINKS auf Deinem Tableau steht und ZAHLE 2 Münzen. SETZE ihn auf dem Burgtor ein. Dort gibt es KEIN Limit an Höflingen.

B) Aufsteigen: WÄHLE genau 1 Deiner Höflinge, der vor oder in der Burg ist. BEZAHLE 2 / 5 Perlmutter = 1 bzw. 2 Ebenen für Höfling nach oben.
 → Vom Burgtor ist jeder Raum der Ebene 1 erreichbar.
 → Von Ebene 1 ist jeder Raum der Ebene 2 erreichbar.
 → Die oberste Ebene (Saal des Daimyo) kann von jedem Raum der Ebene 2 erreicht werden.
 Auch in den Ebenen gibt es KEIN Limit an Höflingen.

BEENDET ein **HÖFLING** seine Bewegung auf **Ebene 1 oder 2**, sind folgende Schritte auszuführen:

- DREHE die Aktions-Karte (bzw. später Burgkarte), die rechts auf Deinem Tableau liegt, auf ihre andere Seite und lege sie in den LATERNEN-Bereich an der unteren Seite Deines Tableaus. LEGE sie versetzt auf die letzte Karte dort, so dass die Symbole aller Karten dort zu sehen sind.
- NIMM die Karte aus dem Raum, den Dein Höfling erreicht hat, und lege sie an den nun leeren Platz rechts auf Dein Tableau. FÜHRE dann **1 hell hinterlegte Aktion** dieser Karte aus.
- ERSETZE die entnommene Karte auf dem Spielplan durch eine neue Karte vom Stapel dieser Ebene.



▽ Ist eine Karte nicht ersetzbar (weil der Stapel leer ist), lässt Du sie im Raum liegen, führst aber trotzdem Aktion b) aus.

BEENDET ein **HÖFLING** seine Bewegung auf **Ebene 3**, gilt:



- Du ERHÄLTST Deinen Laternen-Bonus.
- LEGE Deinen Höfling auf ein beliebiges freies Feld der DAIMYO-Karte und erhalte abgebildete Belohnung. Falls es kein freies Feld mehr gibt, lege Deinen Höfling einfach rechts daneben - in diesem Fall gibt's keine zusätzliche Belohnung.

FAMILIEN-TABLEAU - Hier sind Würfel nicht stapelbar!

♦ Es gibt dort 3 Würfel-Felder, eines für jede Farbe. Neben jedem dieser Felder steht eine Reihe von Figuren, zugeordnet einer Aktion auf der Karte daneben. Jede Reihe zeigt Belohnungen an.



Höflinge

Gärtner

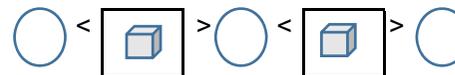
Krieger

♦ Wenn Du hier einen Würfel platzierst, hat das Folgen:

- ERHALTE alle sichtbaren Boni der Reihe, in der Du Deinen Würfel platziert hast: BONUS von bis zu 6 Spalten = 1 vorgegedruckte + 5 freigelegte.
- Dann FÜHRST Du die AKTION der KARTE aus, die neben dem Pfeil in der Reihe abgebildet ist, in der Du Deinen Würfel platziert hast.

AUSSERHALB DER MAUERN:

♦ Die 2 Würfelfelder außerhalb der Mauern haben keine vorgegebene Farbe. Du kannst daher Würfel jeder Farbe auf ihnen platzieren.



Aktion

Aktion

Aktion

♦ Dadurch kannst Du EINE der beiden Aktionen ausführen, die neben dem Würfelfeld sichtbar sind (< >).

DER BRUNNEN:

Würfel NICHT auf das vorgegedruckte Feld legen.



Es gilt immer.

♦ Der Wert des Brunnen-Feldes beträgt immer 1, unabhängig von zuvor dort platzierten Würfeln. Ist Dein hier platzierter Würfel > 1, erhältst Du wie üblich die Differenz in Münzen.

♦ Es gibt hier kein Limit bei der Anzahl an Würfeln!

♦ Für das Platzieren gibt es 1 SIEGEL UND die RESSOURCEN, die auf den 2 Plättchen rechts neben dem PLUS-ZEICHEN angegeben sind.

ÜBUNGSPLATZ:

mit dem Symbol Übungsplatz



- SETZE den **Krieger**, der am weitesten LINKS auf Deinem Tableau steht, auf einen beliebigen Übungs-Platz. Dort gibt es kein Limit an Kriegern.
- Das EINSETZEN eines Kriegers **kostet so viel Eisen**, wie auf dem gewählten Übungs-Platz angegeben ist. FÜHRE die Aktion des Plättchens dort aus. Auf dem Übungs-Platz mit 2 Plättchen darfst Du beide Aktionen machen.

GARTEN:

mit dem Symbol Brücke



- ♦ Mit dieser Aktion setzt Du den **Gärtner**, der auf Deinem Tableau am weitesten LINKS steht, auf einer beliebigen Garten-Karte ein, auf der **noch kein Gärtner von Dir** steht.
- ♦ Das EINSETZEN **kostet so viel Nahrung**, wie auf der gewünschten Garten-Karte angegeben ist. Sobald Du einen Gärtner auf einer Garten-Karte einsetzt, führst Du die neben dem Gärtner angegebene Aktion aus.

SIEGEL DES DAIMYO:

- ♦ Du kannst auf Deinem Familien-Tableau bis zu 5 SIEGEL sammeln. Solltest Du weitere Siegel erhalten, musst Du sie sofort eintauschen.
- ♦ Durch das Ausgeben von Siegeln kannst Du in der Jahreszeiten-Leiste in den nächsten Abschnitt gelangen oder bestimmte Aktionen in Ebene 1 ausführen.
- ♦ Jederzeit im Spiel kannst Du beliebig oft 2 Siegel gegen 1 Ressource Deiner Wahl (Nahrung / Eisen / Perlmutter) oder 1 Siegel gegen 1 Münze eintauschen.

JAHRESZEITEN-LEISTE:

- ♦ Diese Leiste zeigt den Einfluss jeder Familie am Hof an. Erhaltener Einfluss wird hier nach rechts abgetragen. 3 Bäume teilen die Leiste in 4 Jahreszeiten.
- ♦ Zum Passieren eines Baumes sind 1 - 3 Siegel zu zahlen, je nach Angabe. Das geht aber nur, wenn Du durch Einfluss-Plus 1 Baum passieren müsstest.
- ♦ Zum Spielende gibt es Punkte für die Position auf der Leiste.

Ende einer Spielrunde:

- ♦ War jeder Spiel 3-mal am Zug, liegen auf allen Brücken insges. noch 3 Würfel. Die aktuelle Runde endet mit diesen Schritten:

- 1) NEUE SPIELREIHENFOLGE:** Wer seinen Marker auf der Jahreszeiten-Leiste am weitesten RECHTS liegen hat, ist Erster in der Folgerunde.
Patt: Der Beteiligte weiter oben im Stapel ist früher dran.
Ordnet Eure Reiher entsprechend neu an.
Nach der 3. Runde geht es zum SPIELENDEN.

Nur in Runde 1 und 2 (es ist keine Nahrung erneut auszugeben):

- 2) AKTIVIERT** in Spielreihenfolge Eure **Gärtner**, auf deren zugehöriger Brücke noch mind. 1 Würfel liegt. Für jeden dieser Gärtner darf man die Aktion der Karte (kostenpflichtig) ausführen, auf der er steht.

3) NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN (nicht in Runde 3):

- NEHMT alle Würfel jeder Farbe (auch von den Brücken) und werft sie, eine Farbe nach der anderen.
LEGT die Würfel in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts auf die farblich passenden Brücken.
- RÜCKT den Runden-Marker (I, II, III - rechts oben) um 1 Feld vor.

SPIELENDEN:

Es gibt nun weitere Punkte zu den bereits im Spiel erhaltenen.

1) Übrige Münzen und Ressourcen werten:

Tauscht Eure übrigen Siegel gegen Münzen und/oder Ressourcen ein.
1 Siegel = 1 Münze, 2 Siegel = 1 Ressource.

- Je 5 Münzen = 1 SP
- 3 - 6 übrige Ressourcen = 1 SP, 7 übrige = 2 SP.
Das gilt je Ressourcen-Art.

2) Jahreszeiten-Leiste werten:

Hast Du mit Deinem Marker die 2. / 3. Jahreszeit erreicht = 3 SP / 6 SP.
Hast Du mit Deinem Marker die 4. Jahreszeit erreicht = 10 ... 15 SP.

3) Eingesetzte Figuren werten:

- Höflinge: Jeder eingesetzte Höfling bringt je nach Einsatzort ...
1 SP am Burgtor
3 / 6 / 10 SP auf Ebene 1 / 2 / 3
- Krieger: Jeder eingesetzte Krieger bringt zunächst so viele SP, wie unten auf seinem Übungsplatz angegeben ist (1 oder 2 SP).
Multipliziere nun die SP-Summe Deiner Krieger mit der Anzahl Deiner Höflinge innerhalb der Burg. Ergebnis = SP der Krieger.
- Gärtner: Jeder Deiner eingesetzten Gärtner bringt so viele SP, wie unten auf der Karte angegeben ist, auf der er steht.

Die meisten SP gewinnen. *Patt: Der Beteiligte früher in Spielreihenfolge siegt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.01.24