1-4 12+ 80 min

The White Castle

Shei S. & Isra C. Joan Guardiet

姬路城

Japón, 1761. Provincia de Harima. El Daimio Sakai Tadazumi es uno de los consejeros más destacados del Shogunato Edo, y gobierna la región desde el Castillo de Himeji. Los distintos clanes locales harán bien en ganarse el favor del clan Sakai. Para tener influencia será importante contar con miembros de la familia en todos los niveles de la vida del castillo blanco, desde la política hasta el estamento militar, pasando por los humildes jardineros que cuidan hasta el último detalle de los jardines de palacio.

En *The White Castle* los jugadores tomarán el papel de líderes de clanes menores, que disputarán su papel y su futuro en la corte de la garza. Una oportuna gestión de los recursos y la colocación de los miembros de nuestra familia en lugares clave del castillo de Himeji nos llevará a la victoria.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En vuestra primera partida podéis obviar el paso 2 y usar las cartas que se muestran en la imagen. También podéis obviar el paso 4 y disponer las losetas de dados y del pozo del modo que se muestra en la imagen. En el pozo, aseguraos de poner una loseta de nácar con el reverso del dado de color coral y una de hierro con el reverso de dado de color negro.

PREPARACIÓN DEL CASTILLO:

1 Colocad el tablero central al alcance de todos los jugadores.

2 Si jugáis **2 jugadores**, dejad en la caja las cartas marcadas con una ♦ en la esquina inferior izquierda de los mazos de mayordomos y de diplomáticos. Barajad por separado los mazos del piso de los mayordomos (ocre) y del de los diplomáticos (índigo). Colocad boca arriba una carta en cada espacio del piso correspondiente. Dejad el resto de cada mazo en sus espacios correspondientes del tablero central.



Importante: Si la misma acción con fondo oscuro se repite en todas las cartas del castillo, devolved las cartas a sus respectivos mazos, barajadlas de nuevo y volved a hacer el paso 2.

3 Sacad una carta de favor del Daimio (mazo gris) y colocadla en el último piso. Devolved el resto a la caja.



4 Mezclad todas las losetas de dado con el lado que muestra iconos de dados boca arriba. Tomad una de cada color al azar y colocadlas aleatoriamente en los 3 huecos marcados con ◆. A continuación, llenad las salas colocando losetas al azar en el orden indicado. En cada sala debe haber al menos 2 colores de dado diferentes. Si al colocar las losetas en los espacios del 6 al 10 todas las losetas de una sala son del mismo color, colocad la última loseta en el próximo espacio disponible (siguiendo los números). **Las losetas que van en el pozo deben colocarse con la cara del dado boca abajo.**

5 Colocad la ficha de ronda en el primer espacio de su marcador.

6 Dejad a un lado del tablero una reserva común de dinero, los sellos del Daimio y las cuatro fichas de +40/+80 puntos de clan.

PUENTES

7 Se colocan los puentes en sus espacios del río (si lo preferís, podéis jugar sin los puentes troquelados). Tomad 3/4/5 dados de cada color en función de si sois 2/3/4 jugadores. Devolved a la caja los dados que sobren.
Tirad los dados de cada color y colocadlos en el puente que les corresponda, ordenándolos de manera ascendente según su valor de izquierda a derecha. Es decir, el de valor más bajo a la izquierda del puente junto a la linterna, y el más alto a la derecha. Los demás se colocan en el centro del puente, en orden.

JARDINES

8 Mezclad los dos mazos de cartas de jardines por separado. Colocad al azar una carta de jardín de plantas y otra de jardín de piedras debajo de cada puente. Devolved el resto a la caja.



CAMPOS DE ENTRENAMIENTO

9 Colocad 4 losetas de entrenamiento al azar en los espacios correspondientes del tablero por la cara que indique. Devolved el resto a la caja.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES:

10 Tomad un tablero de dominio personal, 15 miembros de vuestro clan (que deberéis colocar en sus respectivos espacios: 5 cortesanos, 5 jardineros y 5 guerreros), y los 3 contadores de recursos que colocaréis en el espacio del 0 de cada uno. Colocad la ficha de abanico junto al marcador de puntos de clan.

11 Colocad la ficha de influencia de cada jugador sobre la grulla junto al marcador del paso del tiempo, apiladas de forma aleatoria. A continuación, colocad las fichas de garza en el marcador de orden de turno en el mismo orden que las fichas de influencia, de modo que el color que se encuentra debajo del todo en la pila sea el último en jugar, y el de arriba del todo sea el primero.

12 Revelad tantas cartas de recursos iniciales (mazo naranja) como jugadores +1. Añadid bajo cada carta de recursos iniciales una carta de acción inicial (mazo amarillo), formando una pareja.



13 **Ahora, en orden inverso de turno, cada jugador elige 1 pareja de cartas iniciales:** La carta de acción inicial va en el espacio de carta a la derecha del dominio personal. Después obtiene los recursos indicados en la carta de recursos iniciales y la coloca boca abajo junto a la zona de las lámparas, tal y como se ve en la imagen.
Esta carta puede otorgar una carta de decreto que irá en la misma zona que la carta de recursos iniciales. En ese caso, el jugador toma la carta de decreto indicada en la carta de recursos y la coloca directamente en su zona de lámpara.









Encuentra los componentes detallados siguiendo este enlace o visitando www.devir.com

LA PARTIDA

El blanco del yeso de sus muros y el blanco de las plumas de las garzas que habitan en la zona conviven en total armonía en el castillo de Himeji.

La partida de *The White Castle* se divide en tres rondas de juego, durante las cuales los jugadores disputarán tres turnos cada uno.

El jugador que esté más arriba en el marcador de orden de turno será el primero en jugar su turno. Una vez concluido, el turno pasará al jugador siguiente en dicho marcador. Una vez todos los jugadores hayan jugado **3 turnos** (es decir, cuando hayan jugado 3 dados cada uno y queden un total de 3 dados en los puentes), la ronda concluirá (ver Fin de ronda, pág. 13) y empezará la siguiente. Al concluir la tercera ronda, se procederá con el Fin de partida (ver pág. 14).

PUNTOS DE CLAN Y CONDICIONES DE VICTORIA:



Al finalizar la partida, ganará quien haya avanzado más su abanico en el marcador de puntos de clan. Cuando se obtienen abanicos de color rojo, los jugadores avanzan su ficha en el marcador de puntos de clan tantos espacios como corresponda. Los iconos de abanicos de color dorado se contarán únicamente al final de la partida.



Si en algún momento se superan los 40 puntos de clan, los jugadores tomarán una ficha de +40 y la dejarán junto a su tablero personal. Si se vuelve a superar este marcador, se girará la ficha de modo que quede el +80.

El Turno del Jugador

Durante su turno, los jugadores tomarán un dado de uno de los puentes y lo colocarán en una de las casillas con el símbolo de un dado, resolviendo a continuación el efecto de dicha casilla.

USO DE LOS DADOS

Desde los puentes de palacio se puede contemplar las carpas koi. Muchos aprovechan este momento de calma durante su paso por estos puentes para decidir qué camino tomar.

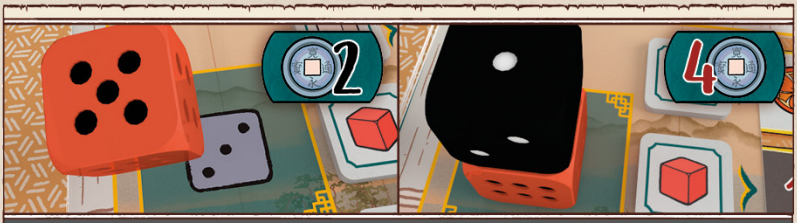
PROCEDIMIENTO PARA USAR LOS DADOS:

1. El jugador toma un dado de cualquiera de los 2 extremos del puente que prefiera. Los dados de la parte central no están disponibles.
   Si después de tomar el dado todavía hubiera dados en la parte central de dicho puente, se desplaza el más próximo de ellos al hueco que se acaba de dejar, sin modificar su valor, dejándolo disponible para el siguiente jugador.



2 Entonces coloca el dado en una casilla del tablero central o del dominio personal. Al colocarlo, **siempre** lo hará sobre un valor: el que está impreso en el tablero o el valor de otro dado que se encuentre en esa casilla.

- Si el valor del dado colocado es **superior**, **se obtiene** la diferencia en monedas de la reserva común.
- Si el valor del dado colocado es **inferior**, **se debe pagar** la diferencia en monedas a la reserva común. Si no es posible pagar la diferencia, no se puede elegir ese dado.
- Si el valor del dado es igual, ni se obtendrán ni se pagarán monedas.



Al colocar el dado de 5 coral sobre el 3, obtendrás 2 monedas. Más adelante, alguien coloca un 1 sobre ese 5, lo cual implica que debe pagar 4 monedas.

APILAR DADOS:

Solo se puede apilar un único dado, y únicamente en las casillas del tablero central.

En el juego a 1 o 2 jugadores, no se pueden apilar dados unos encima de otros en ninguna parte del juego.

3 Si ha elegido el dado de la parte izquierda del puente, el jugador obtendrá la recompensa de lámpara (ver pág. 12) de su dominio personal.

4 Se realiza la acción o acciones en el orden que prefiera el jugador.

OBTENER Y PAGAR DINERO Y SELLOS DEL DAIMIO:

Cuando aparezca un número en negro junto a un icono, el jugador obtendrá esa cantidad de monedas, sellos de Daimio, puntos, recursos, etc. Un número de color rojo junto a un icono de moneda o de sello de Daimio indica que hay que pagar a la reserva común esa cantidad para obtener o realizar aquello que indique la flecha.

Obtener 2 sellos de Daimio

Pagar 3 monedas para realizar la acción de cortesano

El intercambio de dinero siempre se indica en el juego con el icono de la moneda de valor 1. Los jugadores pueden cambiar monedas con la reserva central en cualquier momento del juego usando las monedas grandes de valor 5.

OBTENER Y PAGAR RECURSOS:

Tu dominio personal tiene un marcador para cada uno de los tres recursos, mostrando valores que van desde el cero al siete. Cuando obtengas un recurso, sube el cubo en el marcador. Cuando los pagues, bájalo. En ningún momento puedes tener más de siete de cualquier recurso, ni gastar quedando por debajo de cero.

HIERRO **ALIMENTO** **NÁCAR**









EL CASTILLO

2 JUGADORES

La primera planta del castillo se conoce como la "sala de las mil alfombras", por la gran cantidad de tatamis que se disponen para asegurar el máximo confort de los visitantes.

Se pueden colocar dados dentro del castillo en cualquiera de las 5 salas del castillo: 3 casillas disponibles en el piso de los mayordomos y 2 en el de los diplomáticos.

La acción o acciones a realizar en esta localización vendrán determinadas por el color del dado que se ha colocado. El jugador podrá efectuar las acciones indicadas en la carta adyacentes a las losetas de dado que coincidan con el color del dado que se acaba de colocar.

En el piso de los mayordomos se podrán efectuar **en cualquier orden** hasta dos acciones en una misma carta si el color de dado utilizado está presente dos veces en esa sala. Si no hay acciones disponibles para uno de los colores de dado, no podrán colocarse dados de ese color en esa sala.



Al colocar el dado blanco de valor 5, el jugador obtiene 2 monedas (lo ha colocado encima de un 3). En esta sala podrá activar las acciones de la carta asignadas al dado blanco en cualquier orden. Por un lado, pagando 1 sello del Daimio podrá realizar la acción de cortesano, y además podrá subir 2 espacios su marcador de hierro.

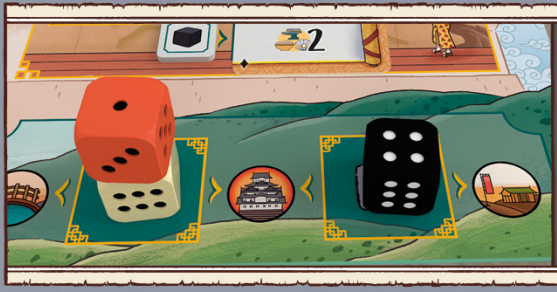
EL EXTERIOR DEL CASTILLO

2 JUGADORES

Los clanes que visitan el castillo de Himeji suelen esperar al pie de la colina hasta que se les permite entrar en los dominios del Daimio.

Estas dos casillas no están restringidas por color, de modo que se pueden poner dados de cualquier color en ellas.

Al colocar un dado en el exterior del castillo, el jugador podrá realizar **una de las dos** acciones señaladas desde la casilla ocupada. **Están disponibles las 3 acciones principales del juego: jardinero** (pág. 10)**, cortesano** (pág. 10) **y guerrero** (pág. 9).



No sería posible colocar otro dado en la casilla de la izquierda, porque superaría el máximo de dos dados colocados allí. Así que el jugador coloca el dado negro en la casilla de la derecha pagando 1 moneda (se ha colocado encima de un 5). El jugador decide realizar la acción de guerrero.

EL POZO

El pozo de Okiku es uno de los lugares más enigmáticos del castillo de Himeji, y esconde sorpresas inesperadas en su interior.

Se considera que el valor impreso de este espacio siempre es 1, independientemente de si hay otros dados colocados previamente. No hay límite al número de dados que se pueden colocar en este espacio. Si se coloca un dado de valor superior, además de los recursos que otorga esta localización, el jugador obtendrá las monedas correspondientes.

Al colocar un dado, se obtiene 1 sello del Daimio y los dos beneficios que indican las losetas.



Al colocar el dado negro de valor 3 en el pozo, el jugador obtiene 2 monedas, 1 sello del Daimio, 1 nácar y 1 recurso a su elección. El dado coral que había previamente no afecta en nada.

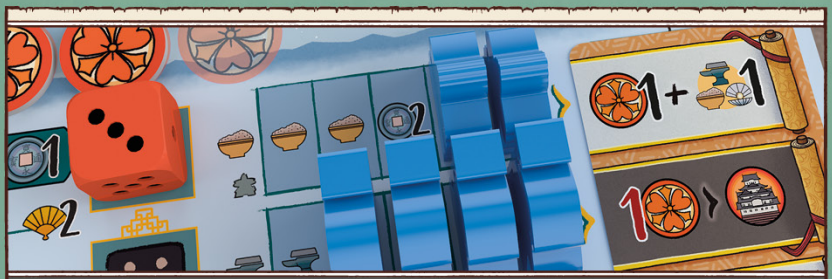
EL DOMINIO PERSONAL

Cada clan cuenta con un concilio de sabios que decide cuál es el siguiente paso a tomar para asegurarse la máxima influencia en la corte de la garza.

Cada color de dado tiene asignada una casilla en el tablero del jugador, y corresponde a una línea de miembros del clan, así como ciertas acciones y recompensas asociadas. Si se toma un dado coral (A), deberá colocarse en la casilla del dado coral en la línea de los cortesanos, el negro (B) con los jardineros y el blanco (C) con los guerreros. Al colocar los dados se deben resolver estos dos pasos en orden:

1. **Obtener recompensas visibles:** El jugador puede obtener las recompensas (recursos, sellos del Daimio, monedas y/o beneficios de lámpara) indicadas por los iconos que estén visibles en la línea donde se ha colocado el dado.
2. **Obtener la recompensa de la carta de acción:** El jugador puede realizar la acción de la carta correspondiente a la línea en la que ha colocado el dado.





Al colocar el dado en su tablero, el jugador habrá pagado 3 monedas (al colocarlo sobre el 6 impreso). Obtendrá 3 avances de alimento, 2 monedas, y a continuación realizará la acción de la carta. En este caso, es obtener 1 sello del Daimio y 1 recurso a su elección.

Enviar a Miembros del Clan a la Corte de Himeji

Durante la partida, los jugadores enviarán a miembros de su clan a trabajar a los jardines, a entrenar para la defensa del castillo o progresar en la escala social de la nobleza. Al final de la partida, estos otorgarán puntos de clan a los jugadores de diversas maneras.

GUERREROS

Esta acción permite tomar la ficha de guerrero que esté más a la izquierda del dominio personal y asignarlo a cualquier campo de entrenamiento. Los campos de entrenamiento pueden albergar cualquier número de guerreros de cualquiera de los clanes. Colocar a los guerreros tiene un coste en hierro, según se indica en los espacios de campos de entrenamiento. Al colocar al guerrero en un espacio, el jugador podrá ejecutar en cualquier orden la acción o acciones indicadas en las losetas de entrenamiento.



El jugador rojo ha realizado la acción de guerrero, por lo que toma el primer guerrero disponible de su dominio personal (A). Paga 5 de hierro para colocarlo (B), y ahora podrá ejecutar cualquier acción que tenga asignada una loseta de dado de color negro, por lo que eligiendo la acción asociada a la (C) obtendrá 2 Puntos de Clan y el beneficio asociado al pozo. Además, avanzará su ficha de influencia dos posiciones (D).

JARDINEROS

Esta acción permite tomar la ficha de jardinero que esté más a la izquierda del dominio personal y asignarlo a una carta de jardín **en la que no haya ningún otro jardinero del mismo clan**. Colocar a los jardineros tiene un coste en alimento, según se indica en la carta. Al colocar al jardinero en la carta, el jugador podrá ejecutar la acción indicada.



El jugador amarillo ejecuta la acción de jardinero. Toma el primer jardinero disponible de la fila de su dominio personal (A) (en este caso, es el segundo que colocará el jugador). Después de pagar los 4 de alimento correspondientes al coste de colocación, podrá pagar 3 monedas y realizar la acción de cortesano (con su propio coste habitual) (B). No habría sido posible colocarse en la carta que otorga 2 sellos del Daimio porque ya tiene un jardinero en ella.

CORTESANOS

Los cortesanos permiten hacer estas dos acciones distintas: solo una de ellas o las dos acciones una vez cada una, incluso usando fichas de cortesano distintas:

A **Solicitar audiencia:** Tomar la ficha de cortesano que esté más a la izquierda del dominio personal y colocarla en el espacio de la puerta del castillo, pagando 2 monedas. La puerta del castillo puede albergar cualquier número de cortesanos de cualquiera de los clanes.

Y/O

B **Ascensión social:** Tomar uno de los cortesanos del jugador que se encuentren en el castillo y pagar 2 o 5 nácares para que suba 1 o 2 pisos en el castillo. Los cortesanos en la puerta pueden acceder a cualquiera de las salas del primer piso. Los cortesanos que se encuentren en el primer piso pueden acceder a cualquier sala del segundo piso. Los cortesanos pueden acceder a la sala del Daimio desde cualquier sala del segundo piso. **El movimiento no puede ser repartido entre distintos cortesanos y debe hacerse de una vez.**

Si el cortesano termina su movimiento en el primer o segundo piso del castillo, el jugador deberá seguir estos pasos en orden:

- Tomar la carta de acción que tenga en su dominio personal, girarla boca abajo y colocarla encima de la última carta de la zona de lámpara, ligeramente desplazada a la derecha, de modo que se muestren todos los iconos de las cartas.
- Colocar la carta de la sala a la que acaba de llegar en el espacio que vació en su dominio personal **y realizar una de las acciones de fondo claro indicadas en dicha carta.**
- Reponer la carta en el tablero principal.

Atención: En el caso de que no se pudiera reponer la carta, se realizará la acción de fondo claro pero no se obtendrá la carta, ignorando el resto de pasos.

Si el cortesano termina su movimiento en el tercer piso del castillo, la sala del Daimio, el jugador deberá seguir estos pasos en orden:

- Obtener los beneficios de lámpara (ver pág. 12).

- Colocar al cortesano en alguna posición disponible de la carta de favor del Daimio, si la hubiera, obteniendo así el beneficio indicado. Si no quedan espacios disponibles, simplemente deja al cortesano en esa sala sin más.



El jugador azul realiza la acción de cortesano tomando el primer cortesano disponible de su dominio personal (A) y pagando 2 monedas para moverlo a la puerta, donde ya tenía uno (B). A continuación, paga 2 nácares para hacer avanzar a uno de sus cortesanos. Elige el que ya estaba en el primer piso del castillo (C) y lo sube a una de las salas del segundo piso (D). Una vez hecho eso, mueve la carta del tablero personal a la zona de beneficios de lámpara dejándola boca abajo (E). Ahora coloca la carta que hay en la sala recién ocupada por el cortesano en el espacio del tablero personal y ejecuta una acción de fondo claro: en este caso será obtener 3 recursos a su elección (F).



El jugador verde realiza la acción de 'enviar cortesano', pero esta vez no paga las 2 monedas para colocar un nuevo cortesano. Decide pagar 5 nácares para mover a un cortesano que tiene en el primer piso y hacerlo subir hasta el tercero. Al llegar arriba, obtiene la recompensa de lámpara y una de las recompensas disponibles de la carta del Daimio (elige obtener 2 sellos del Daimio).

Sellos del Daimio

Contar con el buen favor del regente resulta esencial para lograr los objetivos en la corte.

Los sellos del Daimio representan marcas del clan del regente, que podemos acumular durante el juego. Se almacenan en el dominio personal de los jugadores, hasta un máximo de 5. Sirven para poder cambiar de estación con la ficha de influencia en el marcador del paso del tiempo y para ejecutar acciones en las cartas del primer piso. Además, **en cualquier momento de la partida** los jugadores pueden cambiar 2 sellos del Daimio para obtener 1 recurso (alimento, hierro o nácar) a su elección, o bien cambiar 1 sello del Daimio por una moneda, tantas veces como quieran. Esto aparece como recordatorio en los dominios personales de los jugadores con estos iconos:





Beneficios de Lámpara

Todo el castillo se ilumina con la luz de las lámparas, y su luz guía los pasos de los visitantes.

Cada vez que se activa un icono de lámpara, el jugador recibe el beneficio de **todos** los iconos visibles en la zona de lámpara de su dominio personal en cualquier orden. La manera de obtener más cartas para añadir a la zona de recompensa de lámpara es ascendiendo socialmente en el castillo en los pisos 1 y 2.



Cada vez que este jugador obtenga un icono de recompensa de lámpara, obtendrá 2 Puntos de Clan inmediatos, 1 alimento, 1 avance en el marcador del paso del tiempo y una moneda. Si añade más cartas más adelante, la recompensa será más importante.

Marcador del paso del Tiempo

La garza es el símbolo del castillo de Himeji, y su comportamiento a lo largo del año marca el devenir de los acontecimientos en la corte.

Este marcador simboliza la influencia de cada clan y al final de cada ronda de juego determinará el orden en el que los jugadores tomarán sus turnos en la siguiente.

Cuando un clan obtenga influencia, avanzará su ficha en el marcador. Si termina en un espacio ocupado por otra ficha, se colocará encima.

Hay 3 puntos de control en el marcador del paso del tiempo, dividiendo el año en las cuatro estaciones. Para superar cada uno de ellos, los jugadores deberán pagar un coste de 1, 2 o 3 sellos del Daimio si se quiere avanzar más allá. Si el jugador no quiere o no puede pagar el coste, no podrá avanzar con su ficha de influencia al no cambiar de estación.

Los jugadores obtienen puntos al final de la partida en función de la posición en la que se haya quedado en este marcador.



FINAL DE LA RONDA

Cuando tras el turno de un jugador, queden 3 dados en total entre todos los puentes, se activa el final de ronda.

1 **Nuevo orden de turno:** Quien tenga su ficha de influencia más adelantada en el marcador del paso del tiempo, irá primero. Si hubiera posiciones empatadas, la ficha del jugador que esté más arriba irá primero. Disponed las fichas de garza según corresponda.



Si acabáis de terminar la tercera ronda del juego, después de reordenar el turno, pasad directamente a la sección Fin de partida sin resolver el siguiente paso.

2 **Jardines:** Al final de cada ronda, siempre quedarán dados en algunos de los puentes. Al terminar la ronda, los jardineros se activan si el puente que tienen encima tiene al menos un dado. En orden de turno, se resolverán las acciones de las cartas de jardín junto a puentes que todavía conserven dados. Los jugadores resolverán cada una las acciones en las que tengan jardineros de su clan **una sola vez, en el orden que prefieran.**



En esta situación los jugadores rojo y verde podrán ejecutar las dos cartas de Jardín en las que se encuentran respectivamente (una vez cada una). Asimismo, el azul ejecutará la acción de la carta en la que se encuentra. El jugador amarillo solo podrá resolver la acción del jardín correspondiente al puente negro, ya que el puente blanco se ha quedado sin dados.

3 **Preparación de la siguiente ronda:** Al final de la primera y segunda ronda:

A. Tomad todos los dados de cada color, tiradlos y colocadlos de nuevo sobre los puentes en orden ascendente de izquierda a derecha como hicisteis en la preparación de la partida.

B. Avanzad la ficha de ronda una posición.

FINAL DE PARTIDA

Cuando el año termine, los clanes se reunirán en la corte de invierno y se inclinarán con respeto ante el mejor de todos ellos.

Al finalizar la 3ª ronda, después de reordenar el orden de turno, se pasa a contar los puntos finales. Además de los puntos obtenidos durante la partida, los jugadores obtienen los siguientes puntos de clan adicionales siguiendo estos pasos:

1 Recursos sobrantes:

A. Por cada 5 monedas y/o sellos del Daimio que hayan sobrado, se obtiene 1 punto de clan (redondeando hacia abajo).

B. Por cada recurso del que quedan entre 3 y 6 unidades se obtiene 1 punto de clan; si alguno ha llegado a 7, se obtienen 2 puntos de clan.

2 Puntuación por el marcador del paso del tiempo:

A. Si la ficha de influencia se ha quedado en la segunda estación, el jugador obtiene 3 puntos de clan. Si se ha quedado en la tercera estación obtiene 6 puntos de clan. A partir de la cuarta estación el jugador obtendrá la puntuación indicada por la casilla que ocupe su ficha (que puede oscilar entre 10 y 15 puntos de clan).



3 Puntuación por los miembros del clan:

A. **Castillo:** Cada cortesano que se encuentre en el castillo otorgará puntos de clan según el lugar en el que se encuentre:

- 1 punto de clan si está en la puerta.
- 3 puntos de clan si está en el primer piso (mayordomos).
- 6 puntos de clan si está en el segundo piso (diplomáticos).
- 10 puntos de clan si está en el tercer piso (Daimio).

B. **Campos de entrenamiento:** El jugador obtendrá puntos de clan multiplicando el valor total de los guerreros que tenga en todos los campos de entrenamiento por el número de cortesanos que haya **dentro** del castillo (no en la puerta). El valor de cada uno de los guerreros en cada campo de entrenamiento está indicado por estos iconos:

C. **Jardines:** Cada jardinero otorga a su clan tantos puntos de clan como indique la carta en la que se encuentre.

Quien obtenga más puntos de clan habrá ganado la partida. En caso de empate, ganará quien se encuentre más arriba en el marcador de orden de turno.



El jugador azul ha conseguido 8 puntos de clan durante la partida (A). Obtiene 1 punto de clan por monedas (B) y 3 más por recursos sobrantes (C). Su posición en el marcador del paso del tiempo le otorga 6 puntos de clan (D). Sus cortesanos le otorgan 25 puntos de clan (10+10+3+1+1) (E). Sus guerreros multiplican 6 (2+2+1+1) por cada cortesano dentro del castillo, por lo que le otorgan 18 puntos de clan (F). Finalmente, sus jardineros le otorgan 15 puntos más (G). La puntuación total es de 76 puntos de clan.

LA VISITA DEL CLAN TOKUGAWA - MODO SOLITARIO

Incluso en los años menos concurridos, ganarse una audiencia con el Daimio no es tarea sencilla. Siempre hay algún que otro interés medrando para ocupar nuestro lugar, y el ojo siempre crítico de los embajadores del Shogun puede hacerle perder el temple al samurái más bregado.

Cambios en la Preparación de Partida

Prepara una partida a 2 jugadores de manera normal, con la salvedad de que a la hora de revelar las cartas de acción inicial y de recursos iniciales, **no elijas nada**. Baraja cada mazo por separado y toma al azar una carta de cada uno. Estas serán tus cartas iniciales.

Elige un color para tu rival, toma todas sus piezas y coloca sus fichas de garza, influencia y abanico en los lugares correspondientes dependiendo de la dificultad a la que quieras enfrentarte:

	FÁCIL	MEDIO	DIFÍCIL
Marcador de Puntos de Clan	**0 PC**	**3 PC**	**8 PC**
Ficha de la Garza	**2ª posición**	**1ª posición**	**1ª posición**
Marcador del Paso del Tiempo	**0**	**1**	**3**

El jugador rival no necesita un tablero de jugador: tan solo reserva un espacio de la mesa para acumular su dinero y las fichas de los miembros de su clan, y un poco más de espacio para jugar las cartas de su mazo. Para preparar el mazo del solitario, barájalo y déjalo en la mesa con el lado de los puentes boca arriba.



Antes de entrar en detalles con el modo solitario, es importante tener presente lo siguiente:

- El clan rival nunca paga por nada.
- Nunca activa ninguna acción por la colocación de ninguno de los dados o los miembros de su clan.
- Durante la partida, el clan rival no obtiene ningún recurso, solo monedas.
- Puede colocar dados de un color que no corresponda en las salas.

Durante la Partida

Cuando llegue el turno del clan rival, toma su mazo de cartas y revela la primera de ellas. Observa el dado al que hace referencia la carta superior del mazo:

- Si hay un dado en el puente del color indicado en esa posición (izquierda, centro o derecha) sigue los pasos indicados a continuación. De lo contrario…

- Si no hay ningún dado en el puente del color indicado en esa posición, revela una nueva carta y comprueba la carta que queda ahora encima del mazo de solitario (vuelve al punto anterior). Revela cartas del mazo del solitario de una en una haciendo una fila de izquierda a derecha hasta que la carta del mazo muestre un dado que pueda ser tomado del puente correspondiente.

Una vez tomado el dado, sigue los siguientes pasos:

1 Mueve el dado a la posición que indique la carta

Al colocarlo, si el rival puede obtener monedas por la diferencia del valor del dado con el valor impreso, entrégaselas; si no, no las paga. Recuerda que estás jugando a dos jugadores, por lo que en ningún sitio se puede apilar los dados. **Si al ir a mover el dado esa posición ya está ocupada**, muévelo al pozo y entrégale las monedas que correspondan obviando las recompensas de las losetas.

2 Ejecuta las acciones de la(s) carta(s) revelada(s)

Ejecuta de arriba a abajo y de izquierda a derecha todas las acciones visibles en las últimas **dos cartas reveladas** (o solo la única si la primera que se ha revelado ya se ha podido activar). A continuación, deja las cartas reveladas en el fondo del mazo del solitario. **Si no fuera posible resolver una o más de las acciones indicadas, el rival obtiene tantos puntos de clan como la ronda en curso por cada acción que no ha podido resolver.**



Al Final de cada Ronda

Al finalizar cada ronda, al finalizar **el paso de Nuevo orden de turno**, el rival cambiará sus monedas por puntos de clan devolviéndolas a la reserva:

- Si va en primera posición, **por cada 3 monedas** que devuelva obtendrá tantos puntos de clan como la ronda que acabáis de jugar.
- Si va en segunda posición, **por cada 5 monedas** que devuelva obtendrá tantos puntos de clan como la ronda que acabáis de jugar.
- En cualquier caso, si sobraran monedas, las mantiene.

En la fase de **Jardines** (rondas 1 y 2), obtendrá tantos puntos de clan como la ronda que acabáis de jugar por cada jardinero que hubiera podido activar.

Baraja el mazo de cartas del solitario.

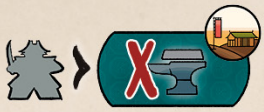
Puntuación Final

El clan rival no puntúa recursos sobrantes ni monedas (ya las ha puntuado cada ronda) pero el resto de categorías las puntúa de la misma manera que un jugador normal.

Apéndice: Íconos del Solitario:



Busca la carta de jardín del tipo indicado que genere la menor puntuación en la que el rival no esté ya presente (al igual que en juego normal) y coloca ahí uno de sus jardineros. A igualdad de puntos, elige una de ellas. Si la carta permite ir tanto a un jardín de plantas como a uno de piedras, elige el jardín de menor valor de todos.



Coloca a un guerrero al campo de entrenamiento correspondiente al coste que indica la acción.



Coloca a un cortesano a la puerta del castillo.



Mueve el cortesano que se encuentre más abajo en la jerarquía del castillo 1 o 2 pisos, empezando desde la puerta. Si hubiera varios cortesanos en esta situación, mueve cualquiera de ellos. Si al mover al cortesano llega al piso 1 o 2, elige una sala de ese piso a tu elección y retira esa carta del juego, reponiéndola a continuación. Si llega al piso 3, coloca el cortesano en el favor del Daimio disponible de más a la izquierda, si lo hubiera.



Obtiene la cantidad de puntos de clan indicada.



Mueve su ficha de influencia ese número de posiciones en el marcador del paso del tiempo.



Obtiene esa cantidad de monedas.



Los puentes están de esta manera durante la 3ª ronda (A) y al revelar la primera carta del mazo de solitario (B) se muestra un dado que no está disponible, por lo que revela una segunda (C) y una tercera (D) hasta que encuentra un dado que puede ser utilizado. Después de moverlo a la localización que indica la carta, el rival resuelve las acciones del (1) al (4), en orden. Como no puede resolver la acción (2) a cambio obtiene 3 puntos de clan. (E).

Créditos

Autores: Sheila Santos e Israel Cendrero
Ilustración: Joan Guardiet
Edición: David Esbrí
Componentes de madera y cartón, renderizados 3D: BG FX
Revisión: Jaume Muñoz
Referente cultural: Nobuaki Takerube y Aoi Takashiro
Maquetación: Meeple Foundry

DEVIR
www.devir.es
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

Agradecimientos de los autores

A todas las personas que han llegado a gastar Grelos, Cebollas, Patatas, Trigos, Lechugas, Hierbajos, Arroces, Calçots, Romero y Alimento para hacer prosperar a su clan. A todos los testers que abanicaron focas más de 50 veces y, en especial, a los que vieron flotar al clan morado en el vacío. A todo el equipo de Devir por volver a confiar en nosotros y, sobre todo, sobre todas las cosas, a ti, por jugar.

Apéndice



Obtener los beneficios de lámpara visibles en el tablero personal (ver página 12).



Obtener esa cantidad de puntos de clan.



Avanzar un paso la ficha de influencia X espacios en el marcador del paso del tiempo (ver página 12).



Obtener esa cantidad de alimento moviendo el contador hacia arriba hasta un máximo de 7 (cualquier cantidad por encima será ignorada).



Obtener esa cantidad de hierro moviendo el contador hacia arriba hasta un máximo de 7 (cualquier cantidad por encima será ignorada).



Obtener esa cantidad de nácar moviendo el contador hacia arriba hasta un máximo de 7 (cualquier cantidad por encima será ignorada).



Obtener un recurso a elección del jugador moviendo el contador que desees hacia arriba. Si el icono muestra un número se pueden obtener recursos iguales o diferentes.



Obtener esa cantidad de sellos del Daimio (ver página 5).



Obtener de la reserva común la cantidad de monedas indicada (ver página 5).



Pagar a la reserva común la cantidad de monedas indicada.



Realizar la acción de cortesano (ver página 10).



Realizar la acción de guerrero (ver página 9).



Realizar la acción de jardinero (ver página 10).



Realizar la acción del pozo (ver página 7).



Realizar la acción de d**ominio personal** como si se hubiera colocado un dado en alguno de los 3 espacios de dado (ver página 8).



Realizar cualquier acción asociada a una loseta de color de dado **en el castillo**.



Realizar una acción de fondo claro de cualquier carta **del castillo** en el tablero de juego.



Realizar una acción asociada a una de las losetas de dado blanco **del castillo** en el tablero de juego.



Realizar una acción asociada a una de las losetas de dado negro **del castillo** en el tablero de juego.



Realizar una acción asociada a una de las losetas de dado coral del castillo en el tablero de juego.