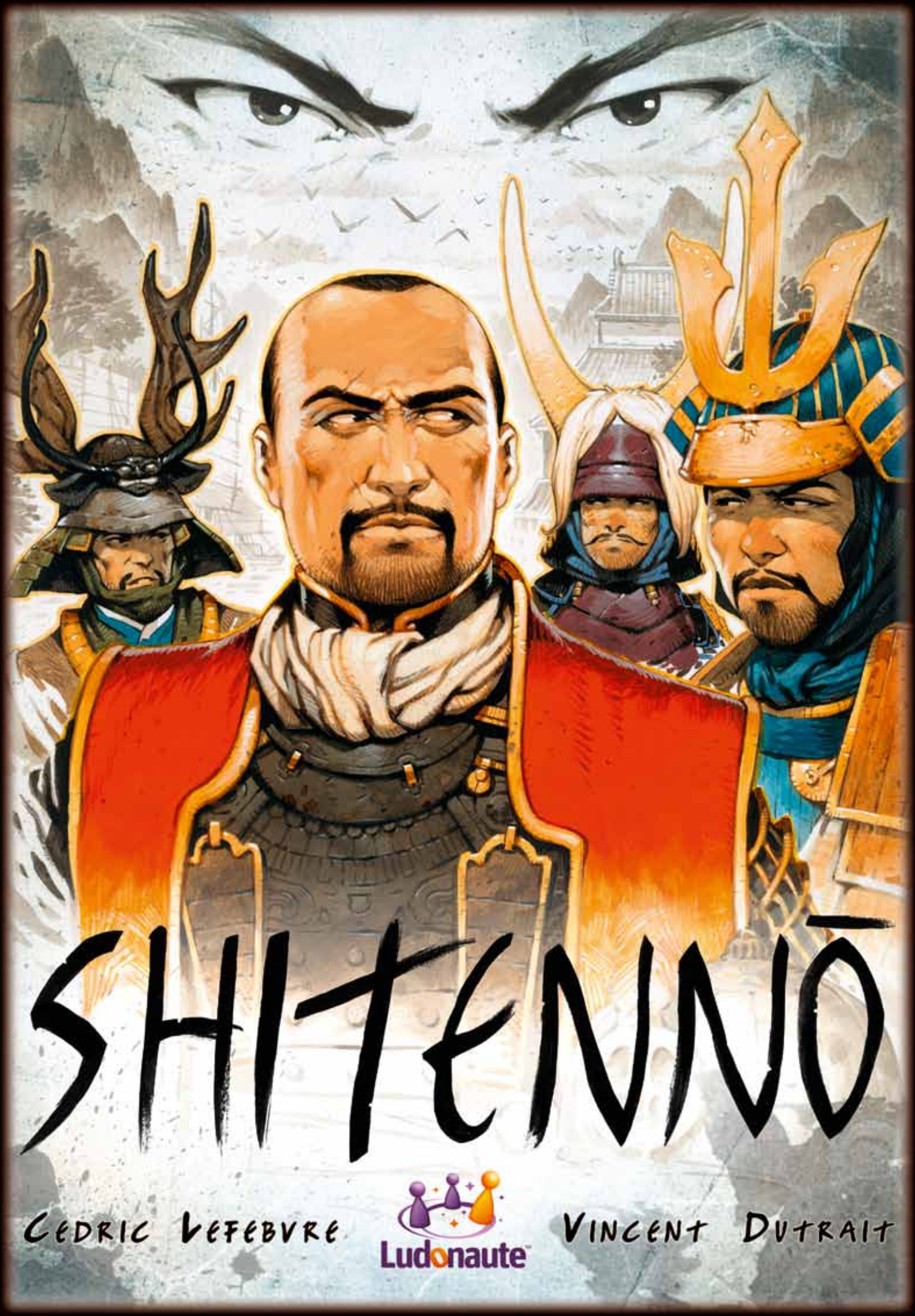

SHITENNŌ
CEDRIC LEFEBVRE
Ludonaute
VINCENT DUTRAIT



Honshu eiland, Japan, einde van de 6de eeuw.

De «Warring state periode» (Sengoku) komt tot een einde. Na meer dan een eeuw van chaos, met constante oorlogen, gekleurd met verraad, rivaliteit en het verbreken van allianties, is er één man, Tokugawa Ieyasu, erfgenaam van een kleine, onbeduidige clan, die Japan voor het eerst in lange tijd lijkt te kunnen herenigen. Zo begint de Edo-periode - een periode van vrede die twee en een halve eeuw lang standhield. Als eerste shogun van de Tokugawa dynastie, steeg zijn macht, dankzij de ondersteuning van zijn vier samurai generaals, de Shitennōs (letterlijk "vier goddelijke koningen"):

Honda Tadakatsu
Ii Naomasa
Sakakibara Yasumasa
Sakai Tadatsugu

Doel van het spel

Elke speler speelt de rol van één van de vier generaals en tracht, door het controleren van verschillende provincies, de favoriet te worden van shogun Tokugawa.

Het spelverloop is gebaseerd op het "sankin-kōtai" systeem, waarin de daimyōs één op de twee jaar verbleven in Edo (oud Tōkyō), en ze daar hun vrouw en kinderen moesten achterlaten, als ze terug naar de provincies trokken.

Een spel bestaat uit meerdere ronden, elke ronde bestaat uit twee jaren :

- Tijdens even jaren, verdelen de generaals, aanwezig in Edo met de Shogun, titels, troepen en Kokus (inkomsten uit bruikleen).
- Tijdens oneven jaren, mogen de generaals controle nemen over één of meerdere provincies, gebruik makend van de troepen en Kokus die ze verkregen, om het aanzien van de Shogun te winnen. Ze doen dit in volgorde volgens de verkregen titel in het vorige jaar.

Het spel verloopt daarom over een reeks van even en oneven jaren, beginnend met een even jaar. Wanneer het spel eindigt, verdeelt de Shogun voor elke provincie nog extra aanzien aan de generaal die de provincie domineert. De generaal die het meeste voordeel heeft gehaald uit de éénmaking van Japan zal de favoriet worden van de Shogun.

Inhoud

1 speelbord die de 8 Japanse provincies toont en waarrond het aanzienspoor loopt



4 Shitennōkaarten & 4 score Kamons



48 controle Kamons – *12 voor elk van de 4 generaals*

Eenvoudige kant

Gouden kant



De Kamons zijn de "wapenschilden van de samuraiclans"

24 Bonustegels

Bonuskant

Troepenkant

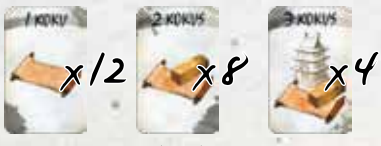


4 titeltegels en 4 overeenkomstige hiërarchietegels



Die bepalen de speelvolgorde volgens de hiërarchietegels. De Daimyō, die 4 Bakufuzegels bevat, is de eerste speler, de Shōmyō, die 3 Bakufuzegels bevat is de tweede speler, de Senseï, die 2 Bakufuzegels bevat is de derde speler en de Hatamoto, die 1 Bakufuzegel bevat, is de laatste speler.





24 Koku kaarten



24 enkelvoudige troepenkaarten



10 dubbele troepenkaarten (ze tellen voor 2 troepen)

Spelvoorbereiding

Plaats het speelbord in het midden van de tafel. Stapel willekeurig 3 bonustegels, "troepenkant" boven, op de poort van elke provincie. Zij tonen welke troepen een speler nodig heeft om de provincie te controleren.



Sorteer de kaarten afhankelijk van hun type (Koku, troepen). Schud elke stapel afzonderlijk en leg ze gedekt op de aangegeven plaatsen op het speelbord.

Elke speler kiest een generaal. Hij neemt de overeenkomstige Shitennō kaart, plaatst de score Kamon van zijn kleur op de 0 op het aanzienspoor. Overeenkomstig het aantal spelers, neemt hij een aantal controle Kamons die z'n voorraad vormen :

Voor 2 spelers, 12 controle Kamons per speler
Voor 3 spelers, 10 controle Kamons per speler
Voor 4 spelers, 8 controle Kamons per speler

De resterende Kamons worden terug in de doos gelegd.

Deel willekeurig een titeltegel en 2 troepenkaarten uit aan elke speler.

Elke speler plaatst z'n titeltegel en zijn Shitennō kaart voor zich zodat de andere spelers die kunnen zien. De troepenkaarten neemt hij in de hand zodat deze niet zichtbaar zijn voor de andere spelers.

De hiërarchietegels en de titeltegels die niet werden uitgedeeld (met 2 of 3 spelers) worden naast het bord gelegd.









Even jaren : Het verdelen

In Edo, tijdens de even jaren, vechten de generaals voor grondstoffen (Troepen en Kokus) die verdeeld worden door de Shogun. Ze doen dit op een manier waarop ze trachten hun afkomst en standing te respecteren. Tairō, letterlijk Grote Oudste, is de titel die tijdelijk wordt gegeven aan het hoofd van de regering van de Shogun. Hij respecteert Bushido en is eervol, helpt de anderen voordat hij aan zichzelf denkt. Toch zijn de onderliggende motieven van de Shitennos vaak niet zo altruïstisch en onschuldig.

De speler met de hoogste titeltegel, dat is de tegel met de meeste Bakufuzegels, is de eerste Tairō. Hij neemt troepenkaarten en Kokukaarten volgens het aantal spelers (zie de tabel hiernaast) en legt ze open op tafel. Hij neemt de vier hiërarchietegels in z'n hand.

Wanneer de troepenkaarten stapel is uitgeput, herschud je de aflegstapel. Deze vormt de nieuwe trekstapel. Bij de Koku kaarten daarentegen, eindigt het spel wanneer deze zijn opgebruikt.



De Tairō vormt, met de getrokken kaarten, een stapel die zoveel kaarten bevat als hij wil. Hij voegt er een hiërarchietegel aan toe en biedt dit lot, dat hij vormde, aan aan de speler met de volgende titel in de hiërarchie. Deze kan :

- het lot aannemen. Hij neemt de kaarten en mag geen verder lot aannemen dit jaar.
- of het lot weigeren. De Tairō biedt het aan de volgende speler aan. Deze speler kan weer aannemen of weigeren, enzovoort.



Aantal spelers	Troepen kaarten	Koku kaarten
2	4	2
3	6	3
4	8	4

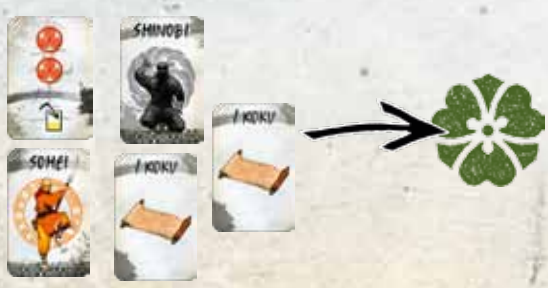
Voorbeeld:
Dit jaar is Honda Daimyō (eerste speler), Sakakibara is Shōmyō (tweede speler), Sakai is Senseï (derde speler) en Ii is Hatamoto (vierde speler).



Honda neemt 8 troepenkaarten en 4 Kokukaarten van de decks; hij neemt ook de vier hiërarchietegels.



Hij vormt het volgende lot:
2 kaarten 1 Koku, 1 Sōhei kaart, 1 Shinobi kaart en de tegel "2 Bakufuzegels".
Sakakibara weigert het lot.
Honda biedt het aan aan Sakai, die het aanneemt.





Wanneer het lot wordt aangenomen door een speler, vormt de Tairō een ander lot (inclusief een hiërarchietegel en zoveel troepen en/of Kokukaarten als hij wil van de resterende kaarten op de tafel). Dan biedt hij het lot, volgens de volgorde bepaald door de titels, aan aan de spelers die nog geen lot hebben genomen.

Wanneer alle spelers een lot weigeren, dient de Tairō het lot zelf te houden. Hij zal geen ander lot krijgen tijdens het huidige jaar. De volgende speler die nog geen lot heeft gehad, volgens de volgorde van de titels, wordt de nieuwe Tairō. Het verdelen gaat verder met de resterende troepen, Koku en hiërarchietegels.

In een 2-persoonsspel of wanneer er slechts 2 spelers overblijven zonder lot, vormt de Tairō 2 loten (elk één hiërarchietegel bezittend) met de resterende kaarten. De andere speler kiest het lot dat hij prefereert en de Tairō neemt het laatste lot.



Op het einde van het jaar neemt elke speler de titeltegel overéénkomstig met de verkregen hiërarchietegel tijdens het verdelen. Met 2 of 3 spelers, worden er respectievelijk slechts 2 of 3 titeltegels genomen. De resterende titeltegels en alle hiërarchietegels worden naast het bord gelegd. Vanaf dit moment wordt de volgorde bepaald door de titeltegels die de spelers hebben.

In deze verwarrende tijden, zijn titels onstabiel en veranderlijk, en de omstandigheden laten iedereen toe om hun invloed telkens anders te gebruiken.

Honda vormt een ander lot:
3 troepenkaarten en de tegel' '1 Bakufuzegel".
Honda biedt het aan aan Sakakibara, die het weigert.
Honda biedt het aan aan Ii (aangezien Sakai al een lot heeft genomen). Ii weigert het lot ook. Daarom neemt Honda zelf het lot.



De resterende kaarten worden verdeeld in 2 loten door Sakakibara:
A: de tegel "4 Bakufuzegels", 1 Koku kaart en 1 troepenkaart
B: de tegel "3 Bakufuzegels", 1 Koku kaart en 2 troepenkaarten
Ii kiest lot B.



Op het einde van het jaar veranderen de titels en de speelvolgorde : Honda geeft de tegel "1 zegel" terug en wordt Hatamoto, Sakakibara geeft de "4 zegels" tegel terug en wordt Daimyō, Sakai geeft de "2 zegel" tegel terug en wordt Senseï, en Ii geeft de "3 zegels" tegel terug en wordt Shōmyō.



Oneven jaren : controleren van de provincies

Elke speler mag, in de volgorde van de gewonnen titels van het afgelopen jaar, tijdens zijn beurt 0, 1 of 2 controle Kamons plaatsen om controle te nemen over de provincies.

Om dit te doen, moet hij voor elke geviseerde provincie :

- ofwel een aantal troepenkaarten afleggen overeenkomstig met de geviseerde provincie. De troepen moeten overeenkomen met de getekende troepen in de provincie en deze op de bonustegel.
- of Koku kaarten afleggen met een totale waarde gelijk aan het nummer aangegeven op het eerste vrije veld (meest linkse) in deze provincie.

Elke provincie, met z'n unieke geografie, behoeft specifieke troepen om veroverd te worden. Een provincie kan ook gecontroleerd worden door de afgevaardigden van de Shogun om te kopen met Kokus.

De speler plaatst dan één van z'n controle Kamons met de eenvoudige kant naar boven op de eerste vrije plaats (meest links) in de provincie en scoort onmiddellijk de overeenkomstige aanzienpunten, zoals aangegeven op de plaats waar hij z'n Kamon heeft gelegd (plus de mogelijke bonus die de Daimyō en de Shōmyō hun titels met zich meebrengen). Hij neemt onmiddellijk de bovenste bonustegel uit de provincie, behalve als hij z'n Kamon op de laatste plaats heeft gezet. In dit geval is er geen bonustegel meer voorradig.



Wanneer een provincie meerdere malen is veroverd, verhoogt het aanzien in de ogen van de Shogun, zodat deze meer aanzien oplevert aan de Shitenno die er heerst. Daarnaast bezorgt het controleren van provincies nog tactische voordelen.

Regels om controle te nemen over de provincies :

- Elk jaar mag een speler maximaal 2 controle Kamons plaatsen.
- Een speler mag meerdere controle Kamons in dezelfde provincie plaatsen.
- De troepenkaarten kunnen niet worden opgesplitst. Indien één van de troepen op de afgelegde kaarten niet wordt benut om controle te nemen over een provincie, is deze verloren en kan niet gebruikt worden in een andere overname (zelfs niet tijdens hetzelfde jaar).
- De Koku kaarten kunnen ook niet opgesplitst worden. Je mag controle nemen over een provincie door meer Koku kaarten af te leggen dan nodig, maar het teveel is verloren.

Sakakibara wil controle nemen over Kantō; hij legt 3 enkele Samurai kaarten af en een dubbele Bushi+Sōhei kaart (de Sōhei wordt niet gebruikt). Hij plaatst één van zijn Kamons op de eerste positie (links) en scoort 5 aanzienpunten. Hij neemt de bovenste bonustegel (met een Bushi op de troepenkant), en legt deze voor zich neer, bonuskant zichtbaar. Vanaf nu mag hij de ruilbonus één keer gebruiken.
Door deze tegel te nemen, toont de volgende tegel een Sōhei. Een speler mag nu controle nemen over Kantō door 3 samurai kaarten en 1 Sōhei af te leggen.



Ii speelt na Sakakibara en wil controle nemen over Kantō. Spijtig genoeg heeft hij geen Sōhei troepenkaart in z'n hand. Daarom beslist hij om op een andere manier controle te nemen over de provincie, en legt 6 Koku kaarten (4 eenvoudige en 1 dubbele Koku kaart) af. Hij plaatst één van z'n Kamons op de tweede positie en scoort 6 aanzienpunten. Hij neemt de bovenste bonustegel en legt deze voor zich neer, bonuskant zichtbaar. Vanaf nu mag hij de +1 bonus éénmalig gebruiken.



Ii beslist om nog controle te nemen over een andere provincie. Hij legt een Shinobi kaart af in combinatie met z'n +1 bonustegel die hij net won en een Bushi kaart om zo controle te nemen over Chubu. Ii scoort 6 extra aanzienpunten en krijgt de bonustegel met de Bushi. Hij legt deze voor zich neer, bonuskant zichtbaar. Vanaf nu mag hij de ruilbonus éénmalig gebruiken.



Sakai beslist om te passen.

Honda wil controle nemen over Hokkaidō, waar enkel de laatste positie nog vrij is. Hij legt een dubbele Bushi+Sōhei kaart af, gecombineerd met de ruilbonustegel en een +1 bonustegel (zie volgend voorbeeld), wat overeenkomt met drie Sōheis. Hij plaatst één van z'n Kamons op de laatste plaats en scoort 9 aanzienpunten. Hij krijgt echter geen bonustegel aangezien er geen meer voorradig is.



Bonustegels

De bonustegels die je verwerft tijdens het controle nemen over de provincies, laten je toe om ze flexibel te gebruiken. Een speler mag verschillende bonustegels gebruiken wanneer hij controle neemt over een provincie. Het effect van verschillende bonustegels mogen gebruikt worden voor dezelfde kaart. Eens gebruikt, worden de bonustegels verwijderd uit het spel.

- **Effecten van de tegels:**



Ruilen
Ruil een Koku of een enkelvoudige troep in een troep naar keuze, of verander een troep in een Koku.



+1
Voegt een troep van hetzelfde type toe aan de troep die wordt gespeeld, of vergroot de waarde van de gespeelde Koku met één.



Kaart nemen
Laat toe om een troepenkaart van de stapel te nemen op éénder welk moment tijdens je beurt.

Voorbeeld
Je mag een ruilbonustegel combineren met een +1 bonustegel op een Bushi+Sōhei troepenkaart om 3 Sōheis te krijgen: de ruilbonus ruil de Bushi om in een Sōhei, en de +1 bonustegel voegt een Sōhei toe aan diegene die je reeds hebt.



Titels

Daimyō: Wanneer hij een Kamon plaatst, scoort de speler met de Daimyō-tegel 2 extra punten (hij kan dus tot 4 extra punten per beurt verkrijgen bij het plaatsen van 2 Kamons).



Daimyōs zijn machtige gouverneurs die het volste vertrouwen genieten van de Shogun. Maar als wederdienst wordt er totale toewijding en verantwoordelijkheid verwacht. Zij zijn de eerste bondgenoten van de Shogun, daarom krijgt de Daimyō voorrang op de andere generaals.

Shōmyō: Wanneer hij een Kamon plaatst, scoort de speler met de Shōmyō-tegel 1 extra punt (hij kan dus tot 2 extra punten per beurt verkrijgen bij het plaatsen van 2 Kamons).



Shōmyōs zijn minder belangrijk dan Daimyōs, wiens bruikleen minder opbrengt dan 10000 Koku.

Senseï: Op het einde van z'n beurt, tijdens de oneven jaren, mag de speler met de Senseï-tegel een eigen Kamon op het bord omdraaien naar z'n gouden kant. Deze gouden Kamons tellen dubbel bij de telling van het meeste Kamons in een provincie op het einde van het spel.



De Senseï is een meester in de oorlog en gevechtskunst. Zijn ervaring laat hem toe om zeer accuraat te handelen op het slagveld en z'n kracht slechts op het laatste moment te tonen.

Hatamoto: De Hatamoto tegel vervangt een troepenkaart naar keuze bij het innemen van een provincie. Het mag slechts één keer per beurt gebruikt worden, maar mag gecombineerd worden met bonustegels.



De Hatamoto is een elitestrijder, een loyale en ijverige samurai, rechtstreekse vazal van de Shogun. Gewoon z'n aanwezigheid geeft de soldaten in de troepen een kracht van tien.

Einde van het spel

Het spel eindigt op het einde van een even jaar waarin één van volgende omstandigheden zich voordoet :

- Een speler heeft geen controle Kamons meer in z'n voorraad.
- De stapel Koku kaarten is uitgeput.

Dan volgt er nog een slottelling.
Op het aanzienspoor worden volgende punten bij de tijdens het spel verworven punten geteld:

- 1 punt per Koku in z'n hand (een dubbele Kokukaart telt voor 2 punten, een drievoudige Kokukaart voor 3 punten). De resterende bonustegels mogen op dit moment gebruikt worden om troepenkaarten om te ruilen in Kokukaarten of om een Kokukaart toe te voegen.
- 6 punten per province waarin de speler het meeste Kamons heeft geplaatst (elke gouden Kamon telt voor 2 Kamons). In geval van gelijkstand, wint de generaal wiens Kamon de meest linkse positie inneemt de zes punten.

De generaal met de meeste aanzienpunten na de telling is de winnaar van het spel. In geval van gelijkstand bepaalt de volgorde van de titel van het laatste jaar de winnaar.

Designer : Cedric Lefebvre

Artworks : Vincent Dutrait

Vertaling Arne De Cnodder

www.Ludonaute.fr

www.shitenno.ludonaute.fr

SHITENNŌ



© 2011 Ludonaute. All Rights Reserved

11A rue des Pivettes 13800 Istres France

For customer service requests please contact **contact@ludonaute.fr**