

Durante el siglo XVI, Japón estableció un intercambio cultural y comercial significativo con Occidente al recibir a comerciantes portugueses y misioneros jesuitas. Los portugueses llegaron accidentalmente en 1543 a la isla de Tanegashima, introduciendo los primeros arcabuces en Japón. Esta época conocida como el «Período Nanban», que empezó en 1543 y duró casi un siglo, transformó profundamente la política, la economía y la sociedad japonesas.

El comercio con Portugal trajo productos exóticos como la seda china, el azúcar, el tabaco y la pólvora. A cambio, Japón exportaba grandes cantidades de plata, especialmente de las minas de Iwami Ginzan, que abastecían tanto a China como a Europa. Este flujo comercial fortaleció a los Daimios, quienes compitieron por obtener ventaja económica y política en un contexto de constantes rivalidades internas.

El castillo de Himeji, símbolo del poder feudal, fue un punto clave en estas luchas. Originalmente controlado por Nobunaga y posteriormente reforzado por Toyotomi Hideyoshi, este castillo se convirtió en un centro estratégico para clanes feudales que buscaban ganar influencia. Muchos Daimios usaron los recursos obtenidos del comercio y la tecnología extranjera para mejorar sus fortificaciones, lo que aumentó su prestigio y capacidad militar.

En The White Castle Duel, dos clanes competirán para ejercer su influencia en la corte de la garza blanca. Quien obtenga una mayor cantidad de puntos al final de la partida se hará con la victoria.

MATERIALES



12 CARTAS DE ARMAS (VERDE)
(cartas de influencia)



12 CARTAS DE BANDERAS (AZUL)
(cartas de influencia)



12 CARTAS DE ORIGAMI (ROSA)
(cartas de influencia)



15 CARTAS DE LÁMPARA



6 CARTAS DE RECURSO INICIAL



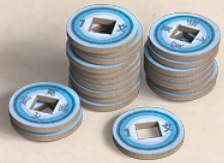
6 LOSETAS DE ACTIVACIÓN



4 LOSETAS DE ENTRENAMIENTO BÁSICO



4 LOSETAS DE ENTRENAMIENTO DE ÉLITE



20 MONEDAS DE 1 YEN



20 SELLOS DEL DAIMIO



2 LOSETAS DE +40/+80 PUNTOS



6 LOSETAS DE ASCENSIÓN SOCIAL



2 TABLEROS DE DOMINIO PERSONAL

1 TABLERO CENTRAL





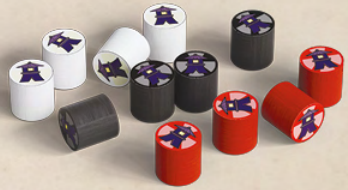
8 LOSETAS DE JARDINES



4 LOSETAS DE ACTIVACIÓN



6 LOSETAS DE MERCANCÍAS
(3 comunes y 3 valiosas)



12 CILINDROS DE LÁMPARA
(4x3 colores)



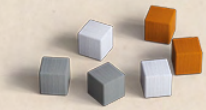
1 FICHA DE JUGADOR INICIAL



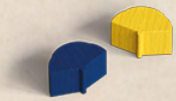
6 LOSETAS DE LOCALIZACIÓN



8 SELLOS DE CLAN
(por jugador)



3 FICHAS DE RECURSO
(alimento, hierro y nácar por jugador)



1 FICHA DE PUNTOS DE CLAN
(por jugador)



1 CORTESANO
(por jugador)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

PREPARACIÓN DEL TABLERO:

1. Colocad el tablero principal al alcance de ambos jugadores.
2. Barajad todas las cartas de influencia concienzudamente y divididlas al azar en 3 mazos de 12 cartas. Colocad cada mazo en uno de los tres espacios del castillo, con la cara que muestra su coste hacia arriba.
3. Barajad por separado las dos pilas de campos de entrenamiento y colocad una loseta de cada tipo al azar en su sitio correspondiente del tablero de juego. Devolved las sobrantes a la caja.
4. Barajad las cartas de lámpara y revelad tres de ellas a la izquierda del mazo.
5. Colocad al azar las 6 losetas de activación en sus espacios correspondientes del tablero.
6. Colocad al azar las 6 losetas de localización en sus espacios correspondientes del tablero.
7. Barajad las losetas de ascensión social, colocad 2 a cada lado del castillo en sus espacios correspondientes, colocándolas de modo que el color impreso en el tablero coincida con el lado que muestre la loseta. Devolved las 2 que sobran a la caja.
8. Barajad las losetas de jardines y colocad 3 de ellas al azar por el lado de piedras y las otras 3 por el lado de plantas en sus espacios correspondientes del tablero. Devolved las 2 que sobran a la caja.
9. Barajad las 3 losetas de cada tipo de mercancía boca abajo y colocad cada pila boca arriba (mostrando su recompensa) en sus espacios del tablero. Las mercancías comunes en el espacio de la izquierda, y las mercancías valiosas en el de la derecha.
10. Colocad los cortesanos de ambos jugadores en la puerta del castillo.
11. Cread una reserva general con las monedas, los sellos del Daimio y las losetas de intercambio de activación.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES:

Caja participante recibe:

12. Un tablero de dominio personal.
13. 3 fichas de recurso, que deberán colocar en las posiciones 0 del tablero personal.
14. 8 sellos de su clan.



15 1 contador de puntos, que dejarán cerca del marcador de puntos.

16 6 cilindros de lámpara (2 de cada color), que deberán colocar apilados en sus lámparas correspondientes.

17 Elegid el jugador inicial de la manera que queráis y entregadle la ficha de jugador inicial. La colocará al lado de su tablero de dominio, mostrando el símbolo de su clan.

18 Ahora, barajad las cartas de recurso inicial y sacad tres. El jugador que no sea el jugador inicial elige una de ellas y obtiene los recursos que indique. Después, le da la vuelta a esa carta y la coloca en la lámpara que corresponda (ver pág. 8), a la derecha de su tablero personal. A continuación, el jugador inicial hace lo mismo, eligiendo entre las dos cartas que quedan y devolviendo la que sobra a la caja.

¡Ya estáis listos para jugar a *The White Castle Duel*!

En vuestra primera partida, ignorad los pasos marcados con un asterisco y colocad las losetas que aparecen en esta imagen.



ALGUNOS CONCEPTOS DEL JUEGO

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 íconos 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.

OBTENER Y PAGAR DINERO Y SELLOS DE DAIMIO:

Cuando aparezca un número en negro junto a un icono, el jugador obtendrá esa cantidad de monedas o sellos del Daimio, puntos, recursos, etc.

Un número de color rojo junto a un icono de moneda, sello del Daimio, etc. indica que hay que pagar esa cantidad a la reserva general.





Obtener 2 sellos de Daimio



Pagar 1 moneda para realizar la acción de cortesano con un descuento de 1 nácar

Cuando obtienes monedas o sellos del Daimio, estos van a tu almacén del tablero personal. Nunca puedes tener más de 10 monedas y/o sellos del Daimio en total. Si tu almacén está lleno, puedes descartar lo que no quieras para hacer sitio.



OBTENER Y PAGAR RECURSOS:

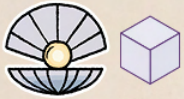
Tu dominio personal tiene un marcador para cada uno de los tres recursos, mostrando valores que van desde el cero al siete. Cuando obtengas un recurso, sube el cubo en el marcador. Cuando los pagues, bájalo. En ningún momento puedes tener más de siete de cualquier recurso, ni gastar quedando por debajo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



HIERRO



ALIMENTO

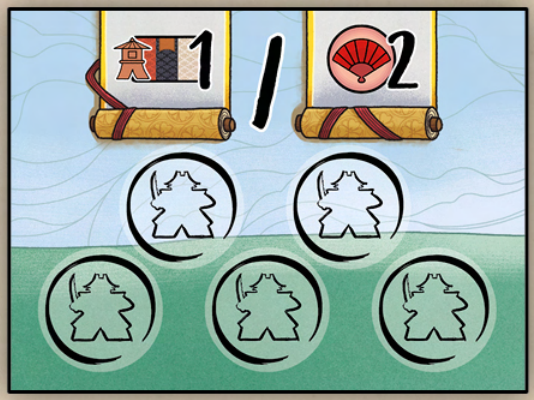


NÁCAR



Además, en cualquier momento de la partida, puedes descartar dos sellos del Daimio para obtener un recurso a tu elección. Esto aparece como recordatorio en tu tablero personal.

Las barras inclinadas indican que los jugadores pueden elegir entre dos o más opciones. En el ejemplo inferior, el jugador puede elegir entre obtener una carta de lámpara a su elección o bien obtener dos puntos de clan.



CARTAS DE LÁMPARA



Las lámparas del jardín del castillo de Himeji iluminan delicadamente los senderos, creando una atmósfera mágica que evoca la elegancia y la tranquilidad de la corte.

Existen 3 colores diferentes para las cartas de lámpara, que estarán disponibles de manera aleatoria durante la partida. Cuando **obtengas** una carta de lámpara, llévala a la zona de su color correspondiente, solapándola sobre otras que ya hubiera, dejando sitio para mostrar el beneficio que otorga.



Cuando **actives** una lámpara, obtienes todos los beneficios visibles que muestre, así como los de las de las cartas colocadas a su izquierda.





Al obtener la carta de lámpara blanca que tiene como beneficio un sello del Daimio, la coloca en su tablero personal dejando visible el recurso de la anterior, mostrando un hierro. Más tarde en la partida, cuando active dicha lámpara obtendrá un nácar, un hierro y un sello del Daimio.

COMPRA DE CARTAS DE INFLUENCIA



Los clanes rivalizan en una intrincada lucha diplomática, donde cada palabra y cada movimiento estratégico son clave para ganar el favor y una mayor presencia en el palacio del Daimio.



A **Coste de compra de la carta.**

B **Acción que proporciona al comprarla.**

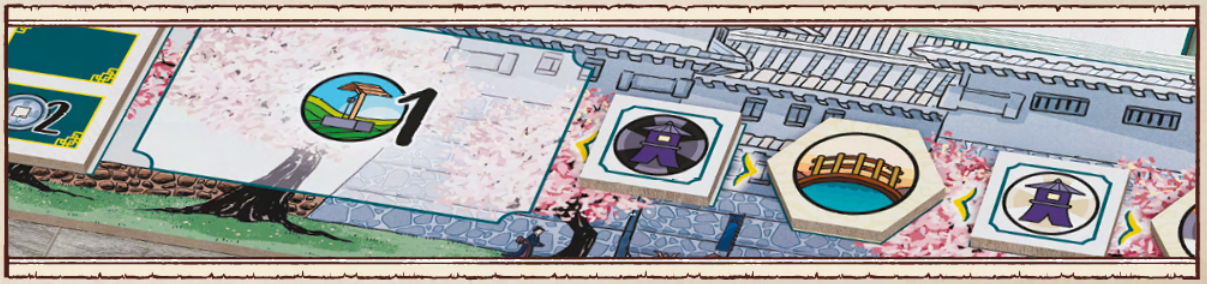
C **Indicación de los iconos que se verán en el reverso de la carta al ser mejorada, a tener en cuenta durante la puntuación final (ver pág. 20).**

Una de las acciones principales del juego es la compra y obtención de cartas de influencia. Cuando sea posible comprar una de estas cartas, se seguirán estos pasos:

1. Se paga el coste en monedas, sellos del Daimio o una combinación de ambos según indique la carta.
2. El jugador lleva esa carta a la zona correspondiente de su tablero de dominio personal.
3. Realiza la acción que muestra el pergamino de esa carta. Si el jugador no puede o no quiere realizar la acción, simplemente omite este paso. Saltarse la acción de pergamino no permite obtener uno de los beneficios del pozo (ver pág. 13).

Las cartas de influencia tienen en su reverso una serie de iconos que te otorgarán puntos de clan al final de la partida, pero únicamente si la carta se ha mejorado durante la partida. Las cartas que no se mejoren durante la partida (es decir, que muestren el anverso con su valor de compra) no se podrán tener en cuenta en la puntuación final. Hay un ejemplo de compra de una carta en la página 14.

Si un mazo del castillo se queda sin cartas, se puede obtener uno de los beneficios del pozo como alternativa a adquirir la carta, tal y como se muestra en el tablero.



LA PARTIDA

La partida se divide en 2 rondas de 6 turnos cada una, en las cuales se juega de manera ligeramente diferente a la hora de seleccionar las acciones. A estas 2 rondas las denominaremos RONDA DE IDA y RONDA DE VUELTA.

Al final de la RONDA DE IDA, habrá un **Mantenimiento**, que consiste en la entrega de la ficha de jugador inicial, que se coloca por el lado con el símbolo del clan correspondiente. Tras la RONDA DE VUELTA, se procederá a la puntuación final.

El turno de un jugador

Cada ronda comienza tomando el turno el jugador inicial. En el turno de un jugador, durante toda la partida, éste realizará los siguientes 4 pasos en orden:

1. **(OPCIONAL) USAR UNA FICHA DE INTERCAMBIO DE ACTIVACIÓN**
2. **SELECCIÓN DE ACCIONES: COLOCAR O RETIRAR CILINDROS**
3. **OBTENER EL BENEFICIO DE LA LÁMPARA**
4. **RESOLVER DOS ACCIONES**

1 USAR UNA FICHA DE INTERCAMBIO DE ACTIVACIÓN



Opcionalmente y solamente en este momento, **una única vez por turno**, el jugador podrá descartar una de estas fichas para intercambiar la posición de dos losetas de activación en el castillo.



Para intercambiar las losetas de cortesano y activación de lámpara, primero deberá gastar una ficha de intercambio de activación, y tras ello, intercambiar la posición de una por otra.

2 SELECCIÓN DE ACCIONES

DURANTE LA RONDA DE IDA, COLOCAR CILINDROS

Durante esta primera ronda, los jugadores tomarán turnos alternos desplazando un cilindro de acción de sus tableros de dominio personal al tablero central.

Mueve uno de tus cilindros de lámpara de una de tus lámparas a una localización del tablero central, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- **Si en la localización no hay ningún cilindro**, debes colocar un cilindro de color diferente al color de la lámpara impresa en la loseta de localización.
- **Si hay algún cilindro**, debes colocar uno de color diferente a **los otros cilindros que ya hubiera**. Por lo tanto, la altura máxima de apilamiento en una localización de acción es de 3 cilindros, **siendo todos ellos de color diferente**.



El jugador amarillo quiere colocar el cilindro de color coral. En la imagen, no podrá colocarlo en la posición de arriba, al ser del mismo color que el de la loseta de localización. En la del medio sí que podrá colocarlo, al no haber previamente un cilindro de este color. En la posición de abajo a la izquierda tampoco podrá, porque ya se ha colocado ese color, pero en la de la derecha sí, porque la loseta muestra el color negro y permite colocar un cilindro blanco o coral.

DURANTE LA RONDA DE VUELTA, RETIRAR CILINDROS

Durante la ronda de vuelta, los jugadores tomarán turnos alternos recogiendo el cilindro de acción superior de cualquier pila del tablero central y colocándolo en su tablero de dominio personal (independientemente de quién lo haya colocado en la ronda de ida), teniendo en cuenta las consideraciones siguientes:

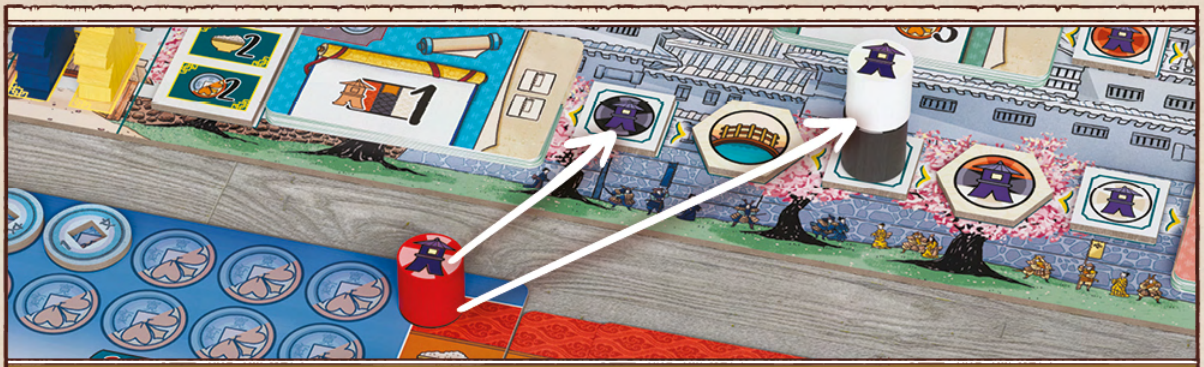
- Debes colocar el cilindro de acción **en el espacio del color de lámpara correspondiente**.
- **No hay limitación de altura en tu tablero personal** (esto quiere decir que podrías acabar con 4 cilindros de lámpara del mismo color en tu tablero personal).



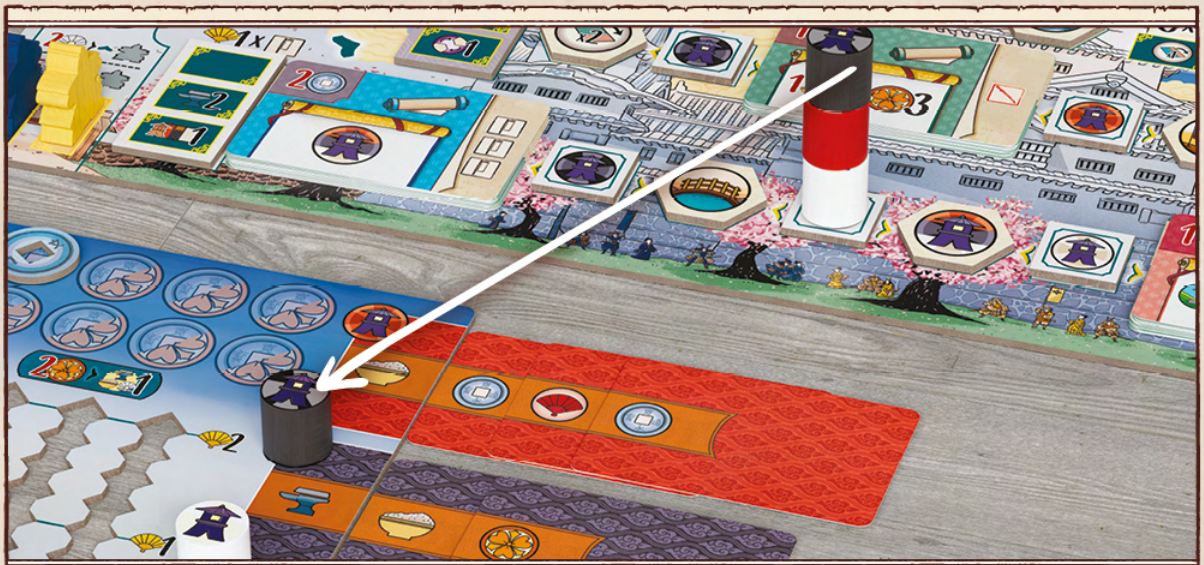
La jugadora azul quiere tomar el cilindro negro de la localización que le permite realizar la acción de cortesano y comprar la carta de armas (verde). Para ello, lleva el cilindro de la localización hasta la zona de la lámpara negra de su tablero personal.

3 OBTENER EL BENEFICIO DE LA LÁMPARA

Después de colocar el cilindro, el jugador recibe las recompensas visibles en el área de lámpara de su tablero de dominio que coincida con el color cubierto por el cilindro, tanto si se ha colocado en una loseta de localización como sobre un cilindro colocado anteriormente o en su tablero de dominio. Obtiene la recompensa impresa en su tablero de dominio y las que aparezcan en las cartas que tenga en esa zona.



Durante la **RONDA DE IDA**, colocar el cilindro coral en la casilla de localización de la izquierda permite obtener el beneficio de la lámpara negra. Colocarlo en la localización de la derecha permite obtener el beneficio de la lámpara blanca.

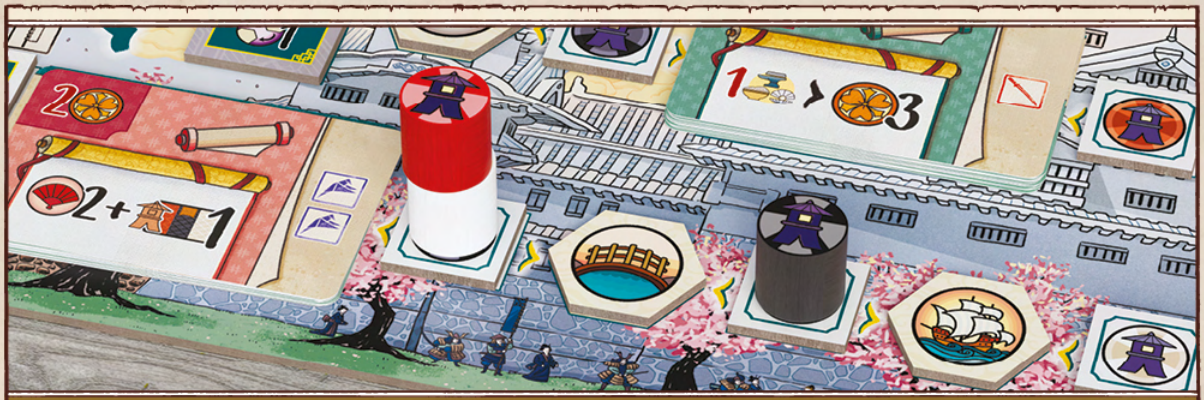


Durante la **RONDA DE VUELTA**, al retirar un cilindro de color negro se activa la recompensa de lámpara negra, obteniendo un hierro, un alimento y un sello del Daimio.

4 RESOLVER DOS ACCIONES

Se resuelven las dos acciones adyacentes al espacio **en el que se ha colocado o del que se ha retirado** el cilindro de lámpara. Si hay una ficha de activación al lado, el jugador puede realizar la acción correspondiente. Si hay una carta de influencia al lado, puede comprarla. Cada acción debe realizarse al completo antes de comenzar la siguiente, pero pueden resolverse en cualquier orden.

Si el jugador no quiere o no puede hacer cualquiera de las dos acciones, obtiene uno de los beneficios del **pozo** por cada acción que no haya querido o podido hacer (ver página 19).



La posición en la se encuentra el cilindro coral permite comprar la carta de origami de la izquierda pagando dos sellos del Daimio y realizar la acción de jardín. La acción del cilindro negro permite realizar la acción de jardín y la acción de comercio.





Ejemplo de un turno completo



El jugador amarillo va a colocar uno de sus cilindros negros (A) en la localización que le permitirá activar una de sus lámparas y comprar una carta de origami (B). Para ello lleva su cilindro a la localización. Al hacerlo activa su lámpara coral, que le proporciona un alimento, dos monedas y un punto de clan (C). Entonces decide comprar la carta de origami primero (D) y tras pagar dos sellos del Daimio, obtiene el beneficio que consiste en 2 puntos de clan (D1) y una carta de lámpara. Toma la carta de lámpara negra que muestra el beneficio de un punto de clan (D2). Su segunda acción (E) consiste en activar una de sus 3 lámparas; elige la negra y obtiene un hierro, un alimento, un sello del Daimio y un punto de clan.

MANTENIMIENTO:



Cuando ambos jugadores hayan tomado 6 turnos cada uno durante la **RONDA DE IDA**, se cambia el orden de turno y empieza la **RONDA DE VUELTA**.

Antes de empezar la ronda de vuelta, el jugador inicial entrega la ficha de jugador inicial al otro jugador, que la coloca por el lado que muestra el símbolo de su clan. Esto implica que quien ha empezado la partida en segundo lugar realizará un turno doble.

LAS ACCIONES EN DETALLE


JARDÍN


ENTRENAMIENTO


CORTESANO


COMERCIO


LÁMPARA


MEJORAR



JARDÍN

Paga 2 o 5 de alimento para colocar 1 sello de tu clan en un hueco libre de los **jardines**. Obtienes la recompensa que muestra la loseta de jardín **de la columna donde lo has colocado**.

Al final de la partida, cada sello de clan en los jardines te otorgará iconos extra para la puntuación final, tal como se muestra en la parte **inferior** de la columna. Un mismo jugador puede ocupar ambos espacios de la columna.



El jugador amarillo ha pagado 5 de alimento para colocar un sello de clan en el jardín, lo cual le otorga inmediatamente 3 puntos de clan. Además, en la puntuación final tendrá un icono extra de kabuto.

ENTRENAMIENTO

Paga 2 o 5 de hierro para colocar 1 sello de tu clan en un hueco libre de los **campos de entrenamiento**. Elige una de las dos recompensas que muestra la loseta **donde has colocado el sello**.

Al final de la partida, los campos de entrenamiento otorgarán múltiplos de puntuación por las katanas y kabutos acumulados. Los campos de entrenamiento básico a la izquierda multiplicarán los puntos de las katanas y los kabutos, mientras que los campos de entrenamiento de élite sólo lo harán por los kabutos, pero en mayor potencia.



La jugadora azul ha pagado 2 de hierro para colocar su tercer sello de clan en el campo de entrenamiento de la izquierda. Como recompensa inmediata, decide obtener una carta de lámpara. Al final de la partida, cada una de sus katanas valdrá 3 puntos de clan (1 por cada sello a la izquierda), y cada uno de sus kabutos valdrá 5 puntos de clan (1 por cada sello a la izquierda, y 2 por cada sello a la derecha).

CORTESANO

Paga 2 o 5 de nácar para avanzar tu **cortesano** 1 o 2 espacios en el **camino de ascensión social**. Cada camino de ascensión social consiste en las dos losetas de ascensión social a cada lado del castillo y el espacio sobre ellas impreso en el tablero. Si es la **primera vez** que se realiza esta acción en toda la partida, el jugador podrá elegir uno de los dos lados (caminos) que deberá seguir durante el resto de la partida. El otro jugador usará el otro lado cuando vaya a moverse por primera vez.



El jugador amarillo paga 2 nácares para avanzar un espacio. Elige el camino de la izquierda y obtiene inmediatamente una carta de lámpara a su elección.

Al ir avanzando en el camino, puede obtener diversas recompensas, que recibirá solo si detiene su movimiento allí. No obtiene las recompensas que se salta al mover 2 espacios.



La jugadora azul paga 5 nácares para avanzar 2 espacios. Como el camino de la izquierda ya está ocupado, tiene que ir por el de la derecha. No obtiene las 2 monedas porque no se ha detenido allí.



Más adelante, el jugador amarillo paga 5 nácares para avanzar dos espacios. Obtiene únicamente el beneficio que le permite comprar una carta y ejecutar su acción.

Cada camino de ascensión social se divide en tres pisos. Al final de la partida, dependiendo del piso del castillo en el que se encuentre tu cortesano, podrás multiplicar por 1, 2 o 3 los puntos de Clan que otorgarán las banderas obtenidas.

COMERCIO

Al ejecutar la acción de **comercio** con los portugueses, elige una de estas opciones:

- **Paga 1 recurso cualquiera.** Compra la carta de influencia superior de cualquiera de los 3 mazos del tablero central (pagando su coste de forma normal) y ejecuta su acción (ver página 9).
- **Paga 2 recursos cualesquiera.** Obtienes la loseta superior de la pila de mercancías comunes.
- **Paga 5 recursos cualesquiera.** Obtienes la loseta superior de la pila de mercancías valiosas.

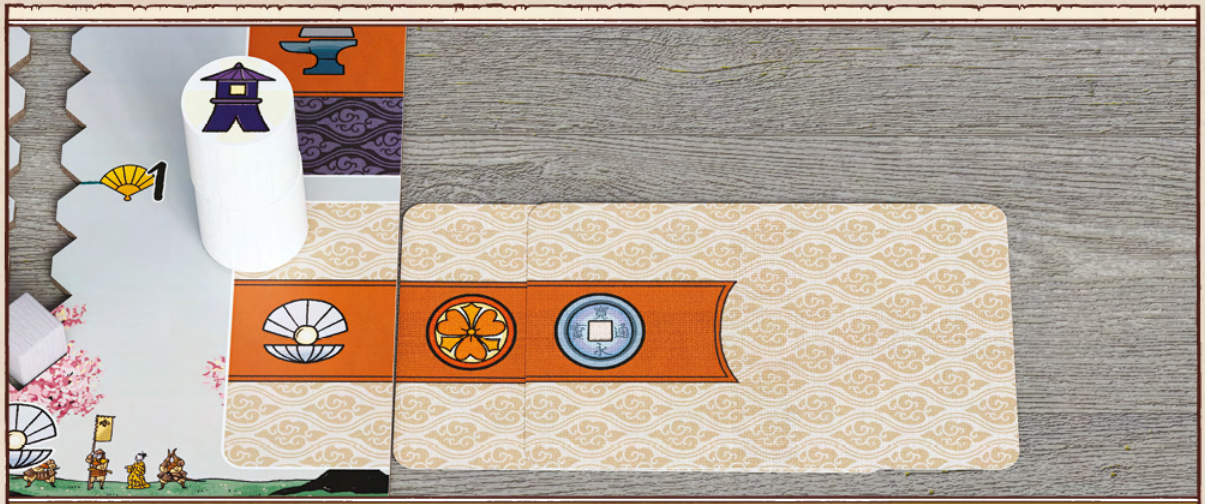


Para comprar la mercancía común que otorga una grulla de origami blanca, el jugador amarillo paga un hierro y un nácar. A continuación, llevará la loseta a su zona de juego.

Si se acaba algún tipo de mercancía, simplemente esa opción no se puede elegir. Al final de la partida, las mercancías compradas te otorgarán iconos extra para la puntuación final.

LÁMPARA

Activa una de tus 3 **lámparas** a tu elección; obtienes todos los beneficios visibles que muestre.



El jugador elige activar su lámpara blanca, obteniendo 1 nácar, 1 sello del Daimio y 1 moneda.

MEJORAR

Mejora hasta dos cartas de influencia que hayas comprado previamente, a elegir entre cualquier carta en tu zona de juego. Voltéalas. De este modo, sus iconos podrán tenerse en cuenta en la puntuación final.



La jugadora azul decide mejorar la carta que le proporciona dos katanas y la de dos grullas azules de origami.

POZO

La acción de **beneficio del pozo** te permite elegir entre 1 recurso a tu elección, 1 sello del Daimio, 1 moneda, 1 loseta de intercambio de activación o 1 punto de clan.



PUNTUACIÓN FINAL

Al finalizar la ronda de vuelta, cuando se ha retirado el último cilindro de acción del tablero central y se ha resuelto el último turno de jugador, se procede con la puntuación final.

Los jugadores tendrán en cuenta las banderas, katanas, kabutos y grullas de origami que hayan acumulado, que se pueden encontrar en las cartas de influencia mejoradas, en los jardines con tu sello de clan y en las mercancías compradas.

A la puntuación obtenida con los abanicos rojos durante la partida se le sumará:

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 Banderas nobori: 

A. Un multiplicador de 1, 2 o 3 puntos de clan en función del piso en el que se encuentre tu cortesano, multiplicado por el número total de iconos de bandera nobori.

3 Katanas y kabutos: 

A. **KATANAS:** 1 punto de clan por cada sello de clan en los campos de entrenamiento básico, multiplicado por el número total de iconos de katana.

B. **KABUTOS:** 1 punto de clan por cada sello de clan en los campos de entrenamiento básico, y 2 puntos de clan por cada sello de clan en los campos de entrenamiento de élite, multiplicado por el número total de iconos de kabuto.

4 Origami: 

A. Multiplica todas las grullas de origami de color azul por todas las grullas de origami blancas.

El jugador que haya conseguido más puntos de clan será el ganador. En caso de empate, gana quien haya colocado más sellos de clan. Si se mantiene el empate, gana quien haya llegado más alto en los caminos de ascensión social del castillo. Si todavía persiste el empate, los jugadores comparten la victoria.



El jugador amarillo ha acabado la partida con la siguiente puntuación. **A los 6 puntos de clan obtenidos durante la partida**, se le sumará:

- **A** **6 banderas nobori x 2 puntos cada una: 12 puntos**
- **B** **2 katanas x 2 puntos cada una: 4 puntos**
- **C** **2 kabutos x 4 puntos cada uno: 8 puntos**
- **D** **5 grullas azules x 5 grullas blancas: 25 puntos**
- **E** **1 punto por las 3 monedas y los 2 sellos**
- **F** **1 punto por los 3 de nácar**

PUNTUACIÓN FINAL: 57 PUNTOS DE CLAN

APÉNDICE DE ACCIONES



Obtienes todos los beneficios visibles de una de tus lámparas a tu elección (ver página 8).



Obtienes todos los beneficios visibles de tu lámpara coral.



Obtienes todos los beneficios visibles de tu lámpara negra.



Obtienes todos los beneficios visibles de tu lámpara blanca.



Obtienes una carta de lámpara de las que están boca arriba en el suministro. Repón del mazo la carta inmediatamente. Si no quedan cartas en el suministro, esta acción no tiene efecto.



Obtienes una carta de lámpara y activas la lámpara de la carta del color obtenido, incluyendo la nueva. Si no quedan cartas en el suministro, esta acción no tiene efecto.



Realiza la acción de cortesano por un nácar menos (ver página 16).



Realiza la acción de entrenamiento por un hierro menos (ver página 16).



Realiza la acción de jardín por un alimento menos (ver página 15).



Realiza la acción de comercio por un recurso menos (ver página 17).



Mejora (voltea) el número de cartas de influencia indicado de las que tienes en tu zona de juego.



Elige **un** beneficio de los que ofrece el pozo; obtienes ese beneficio. Si junto a este icono aparece un número, puedes activar el pozo tantas veces como se indique, eligiendo el mismo beneficio u otro diferente.



Obtienes esa cantidad de puntos de clan.



Obtienes una loseta de intercambio de activación y colócala en tu tablero personal. Nunca puedes tener más de 2 a la vez.



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



Obtienes de la reserva común esa cantidad de sellos del Daimio y colócala en tu almacén (ver página 6).



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



Obtienes de la reserva común esa cantidad de monedas y colócala en tu almacén (ver página 6).



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



Obtienes de la reserva común esa cantidad de monedas y/o sellos de Daimio en cualquier combinación y colócala en tu almacén. (ver página 6).



Obtienes un recurso a tu elección moviendo el contador que desees hacia arriba. Si el icono muestra un número, puedes obtener recursos iguales o diferentes.



Paga esa cantidad de monedas y/o sellos del Daimio en la combinación que quieras.



Compra una carta de influencia de cualquiera de los 3 mazos (por su coste normal) y ejecuta su acción (ver página 9).



Toma una carta de influencia de cualquiera de los 3 mazos sin pagar su coste y ejecuta su acción (ver página 9).

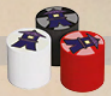
RESUMEN

1 (OPCIONAL) USAR UNA FICHA DE INTERCAMBIO DE ACTIVACIÓN (pág. 10)



Opcionalmente y solamente en este momento, una única vez por turno, el jugador podrá descartar una de estas fichas para intercambiar la posición de dos losetas de activación en el castillo.

2 SELECCIÓN DE ACCIONES: COLOCAR O RETIRAR CILINDROS (pág. 11)



RONDA DE IDA

Durante esta primera ronda, los jugadores tomarán turnos alternos desplazando un cilindro de acción de sus tableros de dominio personal al tablero central.

RONDA DE VUELTA

Durante la ronda de vuelta, los jugadores tomarán turnos alternos recogiendo un cilindro de acción del tablero central, y lo llevarán a su tablero de dominio personal.

3 OBTENER EL BENEFICIO DE LA LÁMPARA (pág. 12)



Se obtienen los beneficios indicados en el espacio de la lámpara del color que se acaba de cubrir, así como todos los que muestren las cartas colocadas a su derecha.

4 RESOLVER DOS ACCIONES (pág. 13)



Se resuelven las dos acciones adyacentes al espacio en el que se ha colocado o del que se ha retirado el cilindro de lámpara (pueden ser losetas de activación o cartas). Si no quisieras o no pudieras hacer cualquiera de las dos acciones, obtienes uno de los beneficios del pozo por cada acción que no hayas querido o podido hacer.

Créditos

Autores: Sheila Santos e Israel Cendrero
Ilustración: Joan Guardiet
Editor: David Esbrí
Renders 3D: David González
Revisión: Jaume Muñoz
Referente Cultural: Nobuaki Takerube
Diseño gráfico y maquetación: Meeple Foundry

DEVIR
www.devir.es
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4,
08021 - Barcelona

Agradecimientos

A Fabio por ser el mejor bebé del mundo y dejarnos diseñar este juego. A todos nuestros queridos testers que coleccionaron chanclas, sumaron abanicos de todos los colores, restauraron jarrones e incluso vieron garzas volar por el marcador de puntuación. A toda la familia de Devir, en especial a David, Samu y Joan, por seguir siendo el mejor equipo posible con el que poder trabajar.
Y por supuesto a ti, por volver a Himeji con nosotros una vez más.