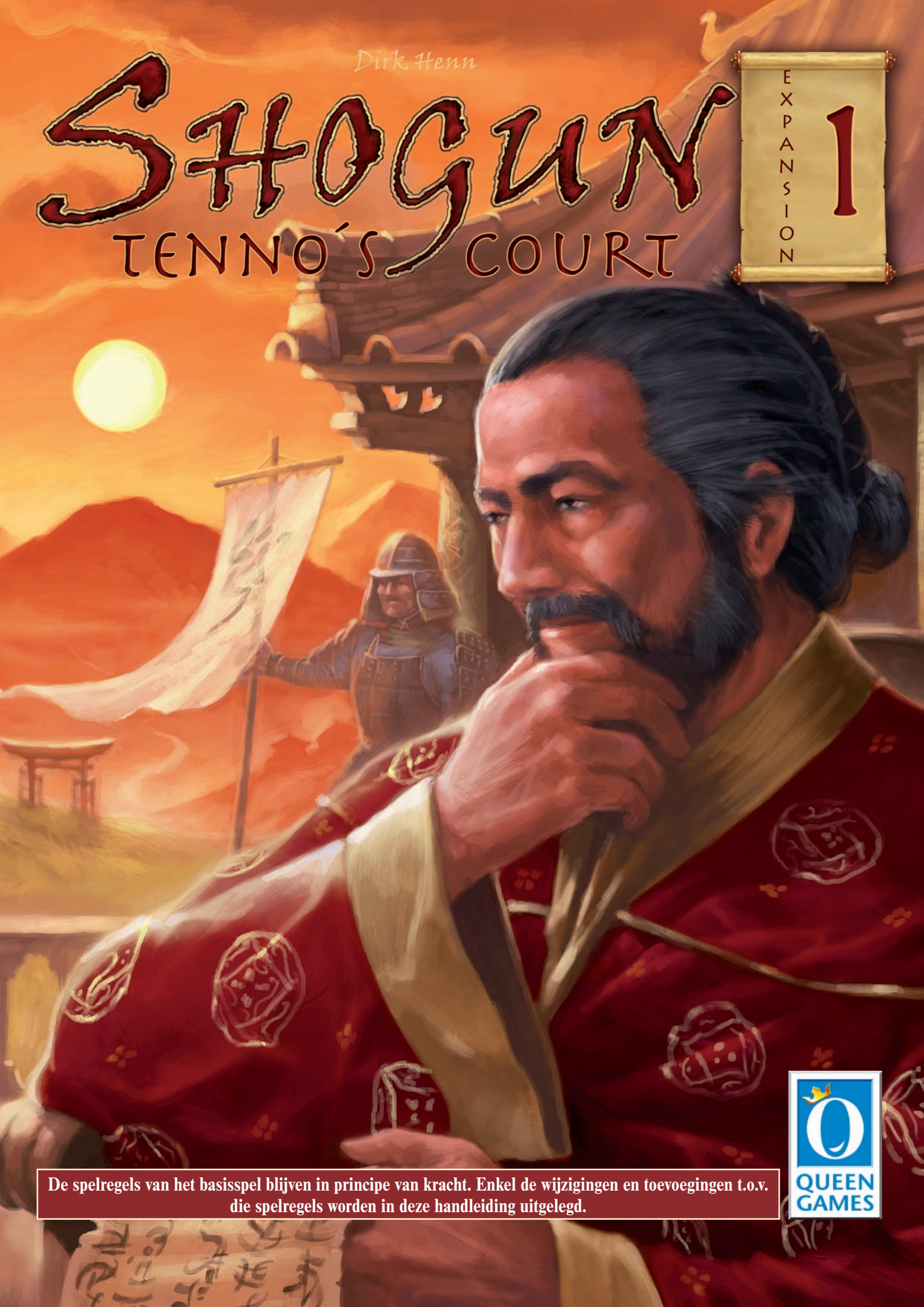
Dirk Henn

SHOGUN

TENNO´S COURT

EXPANSION 1



De spelregels van het basisspel blijven in principe van kracht. Enkel de wijzigingen en toevoegingen t.o.v. die spelregels worden in deze handleiding uitgelegd.

QUEEN GAMES

Een spel van Dirk Henn voor 3-5 spelers vanaf 12 jaar.

Japan tijdens de Sengoku-periode:

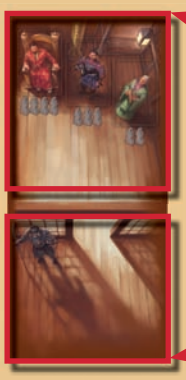
De shoguns strijden nog steeds om de verdeling van de provincies en zowel de boerenopstanden als de hongersnood maken het niet eenvoudiger.

Uitgerekend de machtige Tenno (de keizer van Japan) kan de doorslag geven in deze strijd: degene die over de juiste diplomatieke vaardigheden beschikt om de gunst van de Tenno te verkrijgen kan uitzien naar waardevolle geschenken en privileges.

Maar wees voorzichtig: wie zich teveel richt op de gunst van de keizer, verliest controle over zijn legers.

Spelmateriaal

- **1 hof van de keizer** – in het onderste gebied bevindt zich de ontvangsthal waarlangs de hofdienaren toegang krijgen tot de audiëntiezaal in het bovenste gebied. In de audiëntiezaal is zijn 3 velden voor gunstkaarten.



Audiëntiezaal met ruimte voor 3 gunstkaarten.

De kaartenvelden zijn voorzien van 4, 3 of 2 hofdienaren

Ontvangsthal

- **5 uitbreidingstableaus** – deze vullen de spelerstableaus uit het basisspel aan met drie actiemogelijkheden.

Op de uitbreidingstableaus zijn 3 actievelden aanwezig waarop kaarten gelegd kunnen worden.

- **35 houten hofdienaren** – 7 per spelerskleur. Hofdienaren kunnen in het hof van de keizer worden ingezet om gunstkaarten te verkrijgen.

- **21 gunstkaarten** – geven de speler die zo'n kaart bezit een eenmalig privilege. Op elke gunstkaart is onderaan een cijfer afgebeeld.

  Op pagina 6 staat een overzicht van alle gunstkaarten.

Achter- en voorzijde van de gunstkaarten

- **15 dobbeltorenkaarten** – om legers om te wisselen voor hofdienaren.
- **1 spelregels**

Achter- en voorzijde van de dobbeltorenkaarten

In deze uitbreiding bevindt zich een nieuwe set provincie- en geldkaarten. Gebruik deze sets i.p.v. die uit het basisspel wanneer met deze uitbreiding wordt gespeeld.

Voorbereiding van het spel

De voorbereiding van het basisspel is ongewijzigd.

Leg het **hof van de keizer** links of rechts naast het spelbord.

Iedere speler ontvangst naast het spelmateriaal uit het basisspel:

- **1 uitbreidingstableau**
- **7 hofdienaren** in zijn spelerskleur
- **3 dobbeltorenkaarten**

De spelers leggen het uitbreidingstableau naast het spelerstableau. Leg de hofdienaren en dobbeltorenkaarten daarnaast. Ongebruikte hofdienaren en dobbeltorenkaarten (bij minder dan 5 spelers) gaan terug in de doos.

Na het voorbereiden van de dobbeltoren ontvangt iedere speler **per eigen leger dat uit de toren is gevallen een hofdienaar** uit zijn **persoonlijke** voorraad en plaatst deze in de ontvangsthal van het hof van de keizer. De legers in de schaal gaan naar de persoonlijke voorraad van de betreffende speler.

De **gunstkaarten** worden geschud en komen in een gedekte stapel naar het spelbord te liggen.

Bij het voorbereiden van de dobbeltoren vallen 2 groene boerenlegers, 2 blauwe legers van Jens, 2 rode legers van Dirk en 1 paars leger van Anika in de schaal van de dobbeltoren. Jens en Dirk plaatsen ieder 2 hofdienaren van hun kleur in de ontvangsthal van het hof van de keizer en Anika 1. Ze verwijderen hun legers uit de schaal en leggen deze in hun voorraad.

Spelverloop

Het bekende spelverloop wordt in de rondes **voorjaar, zomer en herfst** uitgebreid met **2 extra fases.** De tussenronde **(winter) verandert niet.**

De twee extra fases:

- **gunstkaarten neerleggen**
- **acties aan het hof van de keizer uitvoeren**

De fase "**persoonlijke acties plannen en bod bepalen**" wordt uitgebreid met het plannen van de acties op het uitbreidingstableau.

Het moment waarop deze fases worden uitgevoerd in het spel is te zien in het overzicht hiernaast.

- *Actiekaarten uitleggen*
- *Speciale kaarten uitleggen*
- **Gunstkaarten neerleggen**
- **Acties op het speler- en uitbreidingstableau plannen en bod bepalen**
- *Gebeurtenis bepalen*
- *Spelersvolgorde bepalen*
- **acties aan het hof van de keizer uitvoeren**
- *Acties uitvoeren*

Een beschrijving van de afzonderlijke fases:

Gunstkaarten neerleggen

Trek de bovenste drie gunstkaarten van de stapel en leg deze **open** op de kaartvelden in de audiëntiezaal van het hof van de keizer.

Leg de kaart met het **hoogste** cijfer op het veld met **vier** hofdienaren; de kaart met het **op één na hoogste** cijfer op het veld met **drie** hofdienaren en de kaart met het **laagste** cijfer op het nog **vrije** veld.

De gunstkaart met het cijfer 10 komt op het veld met 4 hofdienaren, de kaart met het cijfer 8 op het veld met 3 hofdienaren en de kaart met het cijfer 2 op het veld met 2 hofdienaren.

Acties op het speler- en uitbreidingstableau plannen en bod bepalen

Bij het plannen van de acties op het spelerstableau worden ook de acties op het uitbreidingstableau in het geheim gepland.

Hierbij **moet** op elk actieveld op het uitbreidingstableau (voor zover mogelijk) **1 kaart** komen te liggen.

De 3 actievelden op het uitbreidingstableau maken het mogelijk om **legers om te wisselen voor hofdienaren.** Men kan 1, 2 of 3 legers omwisselen.

Naar gelang de gespeelde kaarten op deze actievelden worden tijdens de fase "■ **Acties aan het hof van de keizer uitvoeren"** de volgende acties uitgevoerd:

Provinciekaarten

Heeft de speler een **provinciekaart** op een van deze actievelden gelegd, dan neemt hij **direct** het op het actieveld aangegeven aantal **eigen** legers uit de gekozen **provincie.** Hij neemt vervolgens hetzelfde aantal hofdienaren en plaatst deze in de ontvangsthal van het hof van de keizer. De legers gaan terug naar zijn persoonlijke voorraad.

In de gekozen provincie moet altijd **minstens 1 leger** achterblijven.

Dobbeltorenkaarten

Heeft de speler een **dobbeltorenkaart*** op een van deze actievelden gelegd, dan neemt hij **(voorzichtig!)** het op het actieveld aangegeven aantal **eigen** legers uit de schaal van de dobbeltoren. Hij plaatst hetzelfde aantal hofdienaren in de ontvangsthal van het hof van de keizer en legt de legers terug in zijn persoonlijke voorraad.

Geldkaarten

Wil of kan een speler **geen** legers omwisselen voor hofdienaren, dan legt hij een geldkaart op het uitbreidingstableau. Hij voert in dat geval **geen actie** uit. De **geldkisten** op deze kaart worden **genegeerd.**

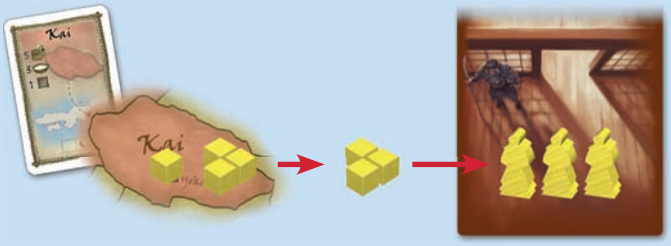
Als een actie **niet volledig** kan worden uitgevoerd (omdat er bijv. onvoldoende legers in de provincie of schaal van dobbeltoren aanwezig zijn of er onvoldoende hofdienaren beschikbaar zijn), wordt de actie in zijn **geheel niet uitgevoerd.**

De 3 actievelden op het uitbreidingstableau:

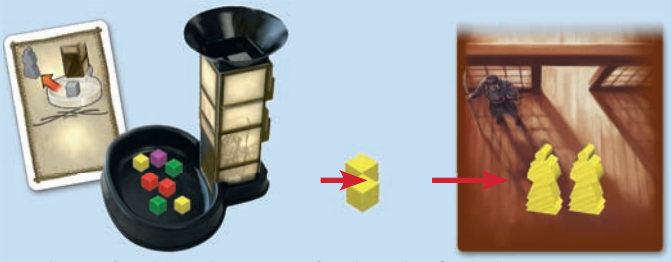
1 leger omwisselen — *2 legers omwisselen* — *3 legers omwisselen*

Per ingewisseld leger mag één hofdienaar worden ingezet.

Let op: De kaarten op het uitbreidingstableau worden gedraaid neergelegd.



Barbara heeft de provinciekaart "Kai" op het actieveld "3 legers omwisselen" op haar uitbreidingstableau gelegd. Ze neemt 3 eigen legers uit Kai en plaatst 3 hofdienaren van haar kleur in de ontvangsthal van het hof van de keizer. In Kai heeft ze nu nog 1 leger staan.



Op het actieveld "2 legers omwisselen" heeft Barbara een dobbeltorenkaart gelegd. Ze verwijdert twee legers van haar kleur uit de schaal van de dobbeltoren en plaatst 2 hofdienaren in de ontvangsthal van het hof van de keizer.

**Een dobbeltorenkaart op het spelerstableau (basisspel) heeft dezelfde uitwerking als een geldkaart: de actie wordt niet uitgevoerd.*

Een dobbeltorenkaart op het veilingveld wordt als een geldkaart met waarde "0" behandeld.

Op het derde actieveld heeft Barbara een geldkaart gelegd. Daar voert ze geen actie uit.

Acties aan het hof van de keizer uitvoeren

Nadat de speelvolgorde is vastgelegd, begint het uitvoeren van de acties aan het hof van de keizer. **Eerst** worden de acties aan het hof van de keizer uitgevoerd, pas daarna de acties uit het basisspel.

De acties aan het hof van de keizer bestaan uit **twee stappen:**

1. Kaarten omdraaien en hofdienaren afvaardigen

Volgens de spelersvolgorde draaien de spelers al hun kaarten op het uitbreidingstableau open en voeren de acties uit.

De startspeler begint. Hij draait **eerst** de kaart op het veld **"3 legers omwisselen"** en voert deze actie uit. Daarna volgt de kaart op het veld **"2 legers omwisselen"** en tot slot het veld **"1 leger omwisselen".** Nadat al deze acties zijn uitgevoerd is de volgende speler aan de beurt.

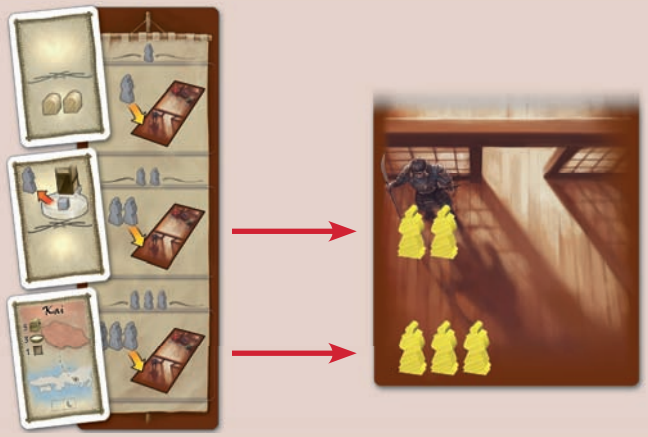
De eerste stap is afgelopen wanneer alle spelers de acties op hun uitbreidingstableau hebben uitgevoerd. Daarna volgt de tweede stap:

2. De gunst van het hof verkrijgen

De speler met de **meeste** hofdienaren in de **ontvangsthal** van het hof van de keizer mag als eerste naar de gunst van de keizer dingen. De anderen volgen in aflopende volgorde van het aantal hofdienaren (in geval van een gelijke stand is de spelersvolgorde uit het basisspel doorslaggevend).

De speler die aan de beurt is verplaatst **alle** hofdienaren in zijn kleur van de ontvangsthal naar de audiëntiezaal. Nu mag hij een gooi doen naar de gunst van de keizer; d.w.z. hij mag één van de daar aanwezige **gunstkaarten** kiezen (dit is niet verplicht!). Kiest hij voor een kaart, dan legt hij het aantal hofdienaren dat onder de gekozen kaart is afgebeeld terug in zijn voorraad. Het privilege van deze kaart moet hij, zover mogelijk, **direct** gebruiken. De kaart wordt uit het spel genomen. De tweede stap is afgelopen, zodra alle openliggende gunstkaarten zijn gekozen.

Hofdienaren, die zich nog in de audiëntiezaal bevinden, gaan terug naar de ontvangsthal. Nadat alle spelers een actie in het hof van de keizer hebben uitgevoerd gaan de hofdienaren, die zich nog in de audiëntiezaal bevinden terug naar de ontvangsthal. De kaarten die dan nog in de audiëntiezaal liggen worden uit het spel genomen. Het verdere verloop van de ronde is gelijk aan het basisspel.



Barbara heeft een geldkaart, een dobbeltorenkaart en een provinciekaart op haar uitbreidingstableau liggen. In totaal mag zij 5 hofdienaren in de ontvangsthal plaatsen.

Omdat Barbara (geel) de meeste hofdienaren in de ontvangsthal heeft staan mag zij beginnen. Ze plaatst al haar hofdienaren in de audiëntiezaal en kiest de kaart met het cijfer 8. Ze neemt de kaart en de drie daarvoor benodigde hofdienaren van het bord. Aansluitend voert ze het privilege van deze kaart uit. Daarna is Dirk (rood) aan de beurt. Hij heeft het op twee na hoogste aantal hofdienaren en plaatst deze in de audiëntiezaal. Hij kiest de kaart met het cijfer 2, neemt de gebruikte hofdienaren van het bord en voert het privilege uit.

Jens en Anika hebben beiden evenveel hofdienaren in de ontvangsthal staan. Omdat Jens volgens de spelersvolgorde uit het basisspel eerder aan de beurt is, mag hij zijn blauwe hofdienaren als eerste in de audiëntiezaal plaatsen. Hij kan de kaart met het cijfer 10 echter niet kiezen en uitvoeren, omdat hij onvoldoende hofdienaren heeft.

Ondanks het feit, dat zij de gunstkaart ook niet kan nemen, plaatst ook Anika haar hofdienaren in de audiëntiezaal.

Einde van het spel

Het einde van het spel en de waardering is hetzelfde als in het basisspel.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Overzicht gunstkaarten

De privileges van de gunstkaarten **moeten** in principe **direct** worden uitgevoerd.
Uitzonderingen: kaart 4, 10, 11 en 18.

Kaart 1:

De gebeurteniskaart voor deze ronde wordt direct verwijderd. Deze gebeurtenis vindt niet plaats.

De speler mag de gebeurteniskaart ook laten liggen.

Kaart 4:

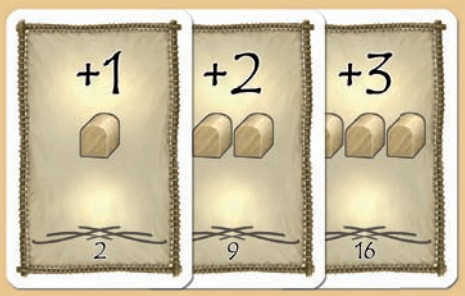
Verwijder een oproerfiche uit een eigen provincie naar keuze.

Ligt er in geen van de eigen provincies een oproerfiche dan mag de speler deze kaart behouden om de volgende oproerfiche af te wenden. Daarna gaat deze kaart uit het spel.

Kaart 12:

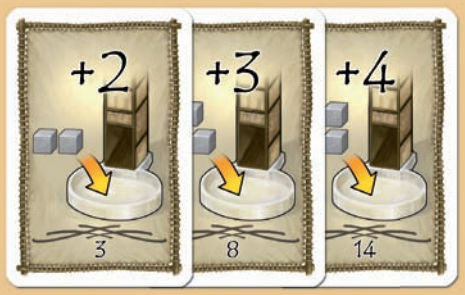
Plaats kosteloos 3 legers in een eigen of neutrale provincie naar keuze.

Bezet de speler een neutrale provincie, dan ontvangt hij (zonder gevecht!) de bijbehorende provinciekaart.



Kaart 2, 9 en 16:

De speler neemt direct het afgebeelde aantal geldkisten en legt deze in zijn persoonlijke voorraad.

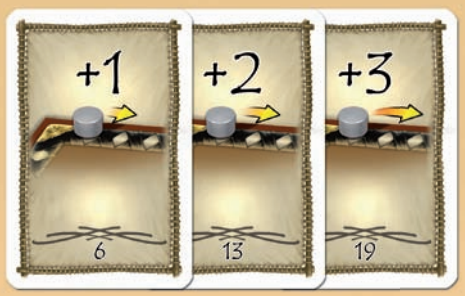


Kaart 3, 8 en 14:

De speler neemt het afgebeelde aantal legers uit zijn persoonlijke voorraad en legt deze voorzichtig in de schaal van de dobbeltoren.

Kaart 5, 15 en 20:

De speler ontvangt direct het afgebeelde aantal rijsteenheden. Zijn rijststeen gaat dit aantal velden vooruit op het voedselspoor.

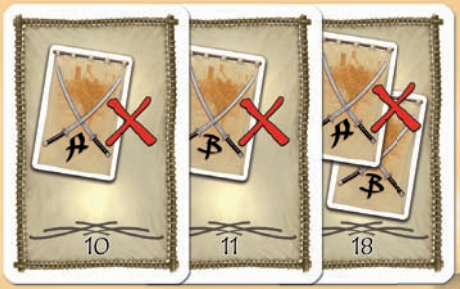


Kaart 6, 13 en 19:

De speler ontvangt het afgebeelde aantal overwinningspunten. Zijn scoresteen gaat dit aantal velden vooruit op het scorespoor.

Kaart 7, 17 en 21:

De speler mag direct, volgens de bouwregels, kosteloos het afgebeelde gebouw in een eigen provincie bouwen.



Kaart 10, 11 en 18:

De speler kan in deze ronde niet worden aangevallen als gevolg van de actie "Gevecht/verplaatsing A/B", "A" of "B".

Deze kaart wordt aan het einde van deze ronde uit het spel genomen.