

# RONIN

## SOLO



### SPIELMATERIAL



8 Solo Karten

### SPIELVORBEREITUNG

Nimm für dich wie gewohnt alle Materialien einer Farbe.

Für den neutralen Spieler, im Folgenden „Shogun“ genannt, nimm in einer anderen Farbe nur vier Ronin-Figuren, vier Burgen und den Teezeremonie-Marker ins Spiel.

Bereite den Spielplan, das Ablagetableau und dein Spieltableau wie üblich vor, aber mit den folgenden Änderungen:

- Entferne die Missionskarten, die durch das Symbol „2“ und „2/3“ gekennzeichnet sind und lege sie in die Schachtel zurück. Mische die restlichen Missionskarten und lege sie wie bisher auf das Ablagetableau. Lass außerhalb des Tableaus Platz für einen offenen Ablagestapel.

- Lege in jeder Region auf das Ressourcen-Feld mit dem Pferdekopf-Symbol eine Ressource aus der Schachtel mit der Rückseite nach oben. Verteile wie gewohnt die Ressourcen auf dem Spielplan. In jeder Region liegt dann eine Ressource auf einem umgedrehten Plättchen. Im Solo-Spiel werden die Regionen „9“ und „10“ nicht benutzt.

- Stelle deine vier Ronin-Figuren auf die Seite deines Spieltableaus mit den vier Ronin-Feldern.



- Spiele nur mit der Hälfte der Charakter-Plättchen.  
Daher sortiere die jeweils doppelten Charaktere aus und lege sie in die Schachtel zurück. Entferne zusätzlich die Charaktere „Reiter“, „Scout“ und „Reisender“.



- Mische die restlichen 12 Charaktere und lege sie wie gewohnt auf das Ablagetableau.
- Stelle deine 5. Ronin-Figur auch zu den Charakter-Plättchen.



- Lege deinen Teezeremonie-Marker auf das erste Feld der Tee-Leiste. Den Marker vom „Shogun“ legst du auf das dritte Feld der Tee-Leiste (das erste Bonus-Feld).
- Mische die acht Shogun-Karten, lege vier davon unbesehen in die Schachtel zurück und die restlichen vier Karten verdeckt in einer Reihe vor dir ab.
- Stelle über jede Shogun-Karte eine Burg vom „Shogun“ und seine vier Ronin-Figuren links an den Beginn der Reihe.
- Der Rundenmarker wird nicht benötigt und bleibt in der Schachtel.



## SPIELABLAUF

### Phase 0: Ronin-Figuren und Burgen vom „Shogun“ auf den Spielplan stellen

Decke von links die erste verdeckte Shogun-Karte auf.  
Auf jeder dieser Karten sind eine Region hervorgehoben und vier Städte angegeben.  
Stelle die Burg des „Shogun“ auf ein Burg-Feld der hervorgehobenen Region und seine vier Ronin-Figuren auf die vier angegebenen Städte. Die dortigen Aktionsplättchen werden für den „Shogun“ nicht ausgeführt.

In jeder weiteren Runde deckst du von links die nächste Karte auf und verfährst wie oben beschrieben. Sollst du laut einer Shogun-Karte seine Burg in eine Region stellen, in der bereits eine Burg von dir steht, dann lege seine Burg stattdessen in die Schachtel zurück.



## Phase 1: Stelle deine Ronin-Figuren in die Städte

Jetzt stellst du nacheinander deine vier Ronin-Figuren in vier verschiedene Städte. Du darfst deinen Ronin nur in eine nicht besetzte Stadt stellen. Du gehst dabei folgendermaßen vor:

- Du ziehst zuerst eine Missionskarte vom Zugstapel und legst sie offen vor dir ab. Dann stellst du eine Ronin-Figur in eine der beiden Städte, die auf der soeben gezogenen Missionskarte angegeben sind.

Wenn eine der beiden Städte besetzt ist, hast du keine Wahl und musst die Ronin-Figur in die freie Stadt stellen. Falls beide Städte besetzt sind, lege die Missionskarte auf den Ablagestapel und ziehe eine neue vom Zugstapel. Gegebenenfalls wiederhole dies, bis du eine Karte mit mindestens einer nicht besetzten Stadt vor dir liegen hast.

- Führe die entsprechende Stadt-Aktion aus und drehe das Aktionsplättchen um. Du kannst auch darauf verzichten und dafür zwei Siegpunkte erhalten.
- Alle Missionskarten, die du vom Zugstapel gezogen hast, um einen Ronin in eine Stadt zu stellen, legst du auf den Ablagestapel. Dies gilt **nicht** für die Missionskarten, die du aktiv aus der Auslage nimmst und gegebenenfalls mit Meditationsplättchen bezahlst. Diese Karten lässt du vor dir liegen, um sie später zu erfüllen.

Wiederhole die vier Schritte nacheinander, bis jede Ronin-Figur von deinem Spieltableau in einer Stadt steht. Aber mit der jeweiligen Änderung, dass du für den zweiten Ronin zwei Missionskarten auf einmal vom Zugstapel ziehst, für den dritten Ronin drei Missionskarten und für den vierten Ronin vier Missionskarten.

Dadurch hast du für die erste Ronin-Figur zwar weniger Auswahl, aber mehr unbesetzte Städte zur Verfügung. Für deine letzte Ronin-Figur hast du dann eine größere Auswahl, die du dann benötigst, weil es mehr besetzte Städte gibt.

Die Aktionsplättchen führst du so aus, wie du es aus dem Mehr-Personen-Spiel kennst.

Sollte der Fall eintreten, dass der Stapel der Missionskarten leer wird, kannst du die abgelegten Karten neu mischen, um einen neuen Zugstapel zu bilden.



## Phase 2: Ressourcen einsammeln

Beginne mit Region „1“ und beende diese Phase in Region „8“.

Spiele nach den bekannten Regeln mit den folgenden Änderungen:

- Du erhältst aus einer Region, auf die du den größeren Einfluss hast als der „Shogun“, eine Ressource deiner Wahl.
- Hat der „Shogun“ den größeren Einfluss auf eine Region, hast du keine Wahl und musst die Ressource nehmen, die auf dem Feld mit dem Pferdekopf-Symbol liegt.
- Ist der Einfluss von dir und dem Shogun in einer Region gleich groß, ist entscheidend, wer von euch beiden auf der Tee-Leiste vorne liegt.



### Phase 3: Missionen erfüllen

Führe diese Phase mit den bekannten Regeln durch.

Der „Shogun“ erfüllt keine Missionskarte.

### Phase 4: Aktionen zum Rundenende

- Überprüfe die Anzahl deiner Meditationsplättchen. Wenn du mehr als drei hast, gib die überschüssigen Plättchen in den Vorrat.
- Überprüfe die Anzahl deiner Ressourcen. Wenn du mehr als 4 hast, gib die überschüssigen Plättchen in beliebiger Kombination in den Vorrat.
- Nimm deine Ronin-Figuren zurück auf dein Spieltableau.
- Stelle die vier Ronin-Figuren des „Shogun“ zu der ersten linken verdeckten Shogun-Karte.
- Fülle die leeren Ressourcenfelder auf dem Spielplan auf. Beginne mit Region 1, dann Region 2 bis Region 8.
- Bewege den Marker auf der Tee-Leiste des „Shogun“ auf das nächste Bonus-Feld.



## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der vierten Runde.

Du erhältst nun noch Siegpunkte für deine Burgen und deine Bonusplättchen.

### Die Bonus-Plättchen

Für jedes Bonusplättchen, dass du besitzt, erhältst du die Punkte wie auf Seite 6 beim Mehrpersonenspiel angegeben.

Wie weit bist du auf der Punkteleiste vorgeschritten?

Bist du wieder zum Samurai geworden?

Anzahl der Burgen mit Nachbarschaft	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	6	10	15

### Schau in die Tabelle!

Notiere deine Punktzahl, um sie beim nächsten Mal zu verbessern.

Bis 100 Punkte	Du bist immer noch ein entehrter Ronin. Aber noch hast genug Zeit, dich zu verbessern.
Zwischen 101 - 150 Punkte	Du bist auf dem Weg der Erlösung. Du musst aber noch härter arbeiten. Versuche es erneut, um dich zu verbessern.
Zwischen 151 -200 Punkte	Ein Shogun wird glücklich sein mit dir, weil du deine Tugenden wieder einmal bewiesen hast. Bald wirst du wieder ein Samurai sein.
Über 201 Punkte	Du bist kein Ronin mehr, sondern ein echter Samurai! Aber auch Samurai können sich verbessern. Versuche auch du es!

# RONIN

## ZU ZWEIT

### SPIELVORBEREITUNG

Neben der normalen Spielvorbereitung führt ihr die spezielle Spielvorbereitung für das Spiel zu dritt durch (siehe Hauptanleitung Seite 4).

Zusätzlich entfernt ihr die Missionskarten, die durch das Symbol „2“ gekennzeichnet sind und legt sie in die Schachtel zurück. Auch im Spiel zu zweit werden die Regionen „9“ und „10“ nicht benutzt.

Legt auf jedes Ressourcenfeld mit dem Pferdekopf-Symbol in jede der acht Regionen je ein Ressourcen-Plättchen aus der Schachtel mit der Rückseite nach oben unter die Ressource.

Ihr spielt beide mit vier Ronin-Figuren und stellt sie auf die Seite eurer Spieltäfelchen mit den vier Ronin-Feldern.

Für den neutralen Spieler, im Folgenden „Shogun“ genannt, wählt ihr eine dritte Farbe. Nehmt davon vier Ronin-Figuren, die fünf Burgen und den Teezeremonie-Marker. Legt den Teezeremonie-Marker des „Shogun“ auf das letzte Feld der Tee-Leiste. Dies ist sein Spielmaterial. Der neutrale „Shogun“ benötigt kein Spieltäfelchen und keinen Punktemarker, weil er keine Punkte erhält. Mischt die acht Shogun-Karten und legt sie gestapelt verdeckt bereit.

#### Phase 0: Rundenvorbereitung für den „Shogun“

In dieser Phase werden nur die Ronin-Figuren und eine Burg des „Shogun“ platziert. Deckt die oberste Karte der Shogun-Karten auf. Stellt seine vier Ronin-Figuren auf die Städte, die auf der aufgedeckten Karte abgebildet sind. Aktionen werden dadurch nicht ausgelöst und Aktionsplättchen werden nicht umgedreht.

Stellt eine seiner Burgen in die auf der Karte angegebene Region. Aber nicht auf ein Burg-Feld, sondern auf das dortige Ressourcenfeld mit dem Pferdekopf-Symbol. Sollte dort eine Ressource liegen, kommt sie zurück in den Beutel. Für den Rest des Spiels wird dieses Feld nicht mehr mit einer Ressource belegt.

**!! Achtung:** Wenn von euch beiden in dieser Region aus einer früheren Runde bereits je eine Burg steht (auf den Burgfeldern), kann der „Shogun“ in dieser Runde keine Burg bauen.

Dies gilt auch, wenn eine Burg wegen der Charakterfähigkeit des Architekten eine Burg auf beiden Burgfeldern steht.



## Phase 1: Ronin-Figuren in die Städte stellen

Führt diese Phase mit den bekannten Regeln normal durch. Obwohl schon alle vier Ronin-Figuren in vier Städten stehen und dort auch die Aktionen blockieren, könnt ihr beispielsweise mit der Charakterfähigkeit des „Reiters“ auch eine Aktion von einer Stadt nutzen, in der ein Ronin des „Shogun“ steht.

Bedenkt: In einer Stadt kann nur eine Ronin-Figur stehen. Es sei denn, ihr habt die Charakterfähigkeit des „Schülers“, dann könnt ihr euren Ronin dazustellen. Solange die dortige Figur nicht eure eigene ist.

**! Achtung:** Im Spiel zu zweit darf nur eine Burg in einer Region stehen. Habt ihr die Charakterfähigkeit des „Architekten“, könnt ihr eure Burg in jede Region stellen, auch in eine Region, in der bereits eine Burg steht – auch die des „Shogun“. Ist es die erste Burg, so stellt ihr diese Burg auf beide Burgfelder.

## Phase 2: Ressourcen einsammeln

Führt diese Phase mit den bekannten Regeln normal durch.

Bei Gleichständen ist der „Shogun“ immer im Vorteil, weil sein Teezeremonie-Marker am Ende der Tee-Leiste liegt.

Der „Shogun“ erhält aber nur die Ressource, die sich auf dem Feld mit dem Ressourcen-Feld mit dem Pferdekopf-Symbol befindet. Die Ressource wird danach aus dem Spiel genommen. Wenn sich auf diesem Feld keine Ressource befindet, weil sich dort eine Burg des „Shogun“ steht oder weil die Ressource zuvor von einem von euch gesammelt wurde, erhält der „Shogun“ keine Ressource.



*Beispiel: Der Shogun hat den größeren Einfluss auf die violette Region als Grün. Der Shogun erhält die Münz-Ressource und nimmt sie dadurch aus dem Spiel.*

## Phase 3: Missionen erfüllen

Führt diese Phase mit den bekannten Regeln normal durch.

Der „Shogun“ erfüllt keine Missionskarte.

## Phase 4: Aktionen zum Rundenende

Führt diese Phase mit den bekannten Regeln normal durch.

Wer weniger Punkte besitzt, erhält das Start-Tor. Habt ihr gleichviele Punkte, dann wer von euch auf der Tee-Leiste hinten liegt.

## SPIELENDE

Führt die Aktionen zum Spielende wie bekannt durch.

Wer von euch beiden die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

Im Falle eines Unentschiedens hat gewonnen, wer auf der Tee-Leiste weiter vorn ist, und dies ist immer der „Shogun“.