

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 Ablage- 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 Ablage- und dein Spieltableau.
- 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 Ablage-tabeau.
- 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 unesehen 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 verfährtst 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, 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.



SPIELEND

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

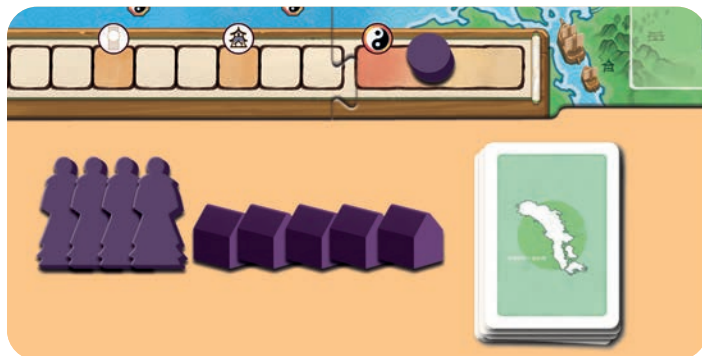
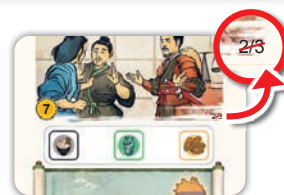
Neben der normalen Spielvorbereitung führt ihr die spezielle Spielvorbereitung für das Spiel zu dritt durch (siehe Hauptanleitung Seite 4).

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 Spieltableaus 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 Spieltableau 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 gleich-viele 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“.

RONIN

SOLO



GAME MATERIAL



8 Solo Cards

GAME SETUP

Take all materials of one color for yourself as usual.
For the neutral player, hereinafter referred to as the „Shogun“, take only four Ronin figures, four castles, and the tea ceremony marker in another color into the game.

Prepare the game board, the display board, and your player board as usual, but with the following changes:

- Remove the mission cards that are marked with the symbol „2“ and „2/3“ and return them to the box.

Shuffle the remaining mission cards and place them on the display board as before. Leave space next to the board for an open discard pile.

- In each region, place one resource from the box face down on the resource space with the horse head symbol. Distribute the resources on the game board as usual.

In each region, there will then be one resource on a face-down tile. In the solo game, regions „9“ and „10“ are not used.

- Place your four Ronin figures on the side of your player board with the four Ronin spaces.



- Play with only half of the character tiles. Therefore, sort out the duplicates of each character and return them to the box. Additionally, remove the characters “*Rider*”, “*Scout*”, and “*Traveler*”.

- Shuffle the remaining 12 characters and place them on the display board as usual.

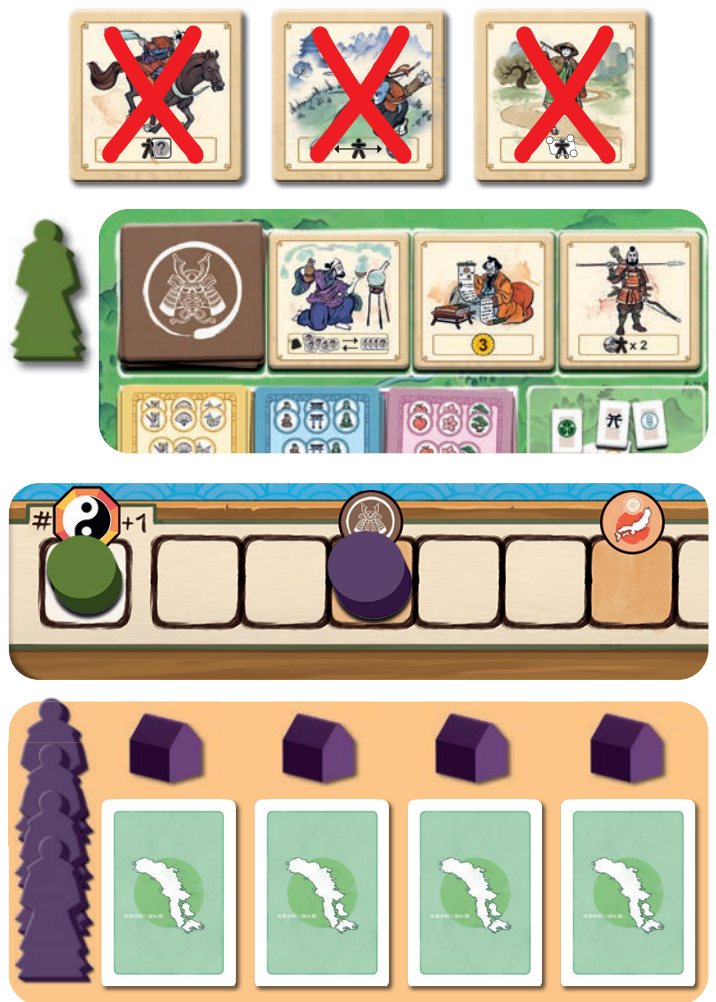
- Place your 5th Ronin figure with the character tiles as well.

- Place your tea ceremony marker on the first space of the tea track. Place the “Shogun's” marker on the third space of the tea track (the first bonus space).

- Shuffle the eight Shogun cards, return four of them to the box unseen, and place the remaining four cards face down in a row in front of you.

- Place one of the “Shogun's” castles above each Shogun card and his four Ronin figures to the left at the beginning of the row.

- The round marker is not needed and remains in the box.



GAMEPLAY

Phase 0: Place the “Shogun's” Ronin figures and castles on the game board

Reveal the first face-down Shogun card from the left. On each of these cards, one region is highlighted and four cities are listed.

Place the “Shogun's” castle on a castle space in the highlighted region and his four Ronin figures in the four listed cities. The action tiles there are not executed for the “Shogun”.

In each subsequent round, reveal the next card from the left and proceed as described above. If a Shogun card instructs you to place his castle in a region where one of your castles already stands, return his castle to the box instead.



Phase 1: Place your Ronin figures in the cities

Now you place your four Ronin figures in four different cities, one after the other. You may only place your Ronin in an unoccupied city. Proceed as follows:

- First, draw one mission card from the draw pile and place it face up in front of you. Then place a Ronin figure in one of the two cities listed on the mission card you just drew.

If one of the two cities is occupied, you have no choice and must place the Ronin figure in the free city. If both cities are occupied, place the mission card on the discard pile and draw a new one from the draw pile. If necessary, repeat this until you have a card in front of you with at least one unoccupied city.

- Perform the corresponding city action and flip the action tile over. You can also choose to forgo this and receive two victory points instead.
- Place all mission cards that you drew from the draw pile to place a Ronin in a city onto the discard pile. This does **not** apply to mission cards that you actively take from the display and possibly pay for with meditation tiles. Leave these cards in front of you to fulfill them later.

Repeat these four steps sequentially until every Ronin figure from your player board is in a city. Repeat these four steps sequentially until every Ronin figure from your player board is in a city.

This gives you less choice for the first Ronin figure, but more unoccupied cities are available. For your last Ronin figure, you will then have a larger selection, which you will need because there are more occupied cities.

You perform the action tiles as you know from the multi-player game.

Should the mission card pile become empty, you can reshuffle the discarded cards to form a new draw pile.



Phase 2: Collect resources

Start with region "1" and end this phase in region "8". Play according to the known rules with the following changes:

- From a region where you have more influence than the "Shogun", you receive one resource of your choice.
- If the "Shogun" has more influence in a region, you have no choice and must take the resource that is on the space with the horse head symbol.
- If your influence and the Shogun's influence in a region are equal, the deciding factor is who is further ahead on the tea track.



Phase 3: Fulfill missions

Perform this phase according to the known rules. The "Shogun" does not fulfill any mission cards.

Phase 4: End-of-round actions

- Check the number of your meditation tiles. If you have more than three, return the excess tiles to the supply.
- Check the number of your resources, return the excess tiles to the supply in any combination.
- Take your Ronin figures back to your player board.
- Place the “Shogun's” four Ronin figures next to the first face-down Shogun card on the left.
- Refill the empty resource spaces on the game board. Start with region 1, then region 2 through region 8.
- Move the “Shogun's” marker on the tea track to the next bonus space.



END OF GAME

The game ends after the fourth round.

You now receive victory points for your castles and your bonus tiles.

The Bonus Tiles

For each bonus tile you possess, you receive the points as listed on page 6 of the multi-player rules.

How far have you advanced on the score track?
Have you become a Samurai again?

Number of castles with neighborhood	1	2	3	4	5
Points	1	3	6	10	15

Look at the table!

Record your score to improve it next time.

Up to 100 points	You are still a dishonored Ronin. But you still have enough time to improve.
Between 101-150 points	You are on the path to redemption. But you must work harder. Try again to improve.
Between 151-200 points	A Shogun will be happy with you because you have proven your virtues. Soon you will be a Samurai again.
Over 201 points	You are no longer a Ronin, but a true Samurai! But even Samurai can improve. You should try it too!

RONIN

FOR TWO

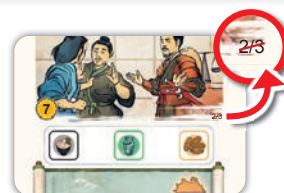
GAME SETUP

In addition to the normal game setup, you perform the special setup for the three-player game (see main rules, page 4).

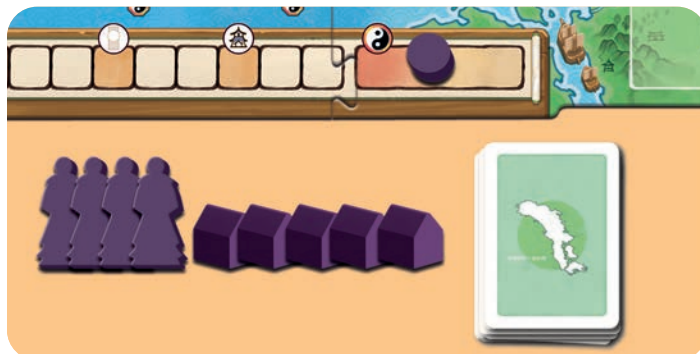
Additionally, remove the mission cards marked with the symbol “2” and return them to the box. Regions “9” and “10” are also not used in the two-player game.

Place one resource tile from the box face down under the resource on each resource space with the horse head symbol in each of the eight regions.

You both play with four Ronin figures and place them on the side of your player boards with the four Ronin spaces.



For the neutral player, hereinafter referred to as the “Shogun”, choose a third color. Take four Ronin figures, the five castles, and the tea ceremony marker of that color. Place the “Shogun's” tea ceremony marker on the last space of the tea track. This is his game material. The neutral “Shogun” does not need a player board or a score marker because he does not receive any points. Shuffle the eight Shogun cards and place them in a face-down stack.



Phase 0: Round setup for the “Shogun”

In this phase, only the “Shogun's” Ronin figures and one castle are placed. Reveal the top card of the Shogun cards. Place his four Ronin figures in the cities depicted on the revealed card. Actions are not triggered by this, and action tiles are not flipped over.

Place one of his castles in the region indicated on the card. But not on a castle space, rather on the resource space with the horse head symbol there. If a resource is on that space, it is returned to the bag. For the rest of the game, this space will not be refilled with a resource.

!!! Note: If both of you already have one castle each in this region from a previous round (on the castle spaces), the „Shogun“ cannot build a castle in this round.

This also applies if a castle is on both castle spaces due to the „Architect's“ character ability.



Phase 1: Place Ronin figures in the cities

Perform this phase normally according to the known rules. Even though all four Ronin figures are already in four cities and block the actions there, you can, for example, use the “Rider's” character ability to use an action from a city where one of the “Shogun's” Ronin is located.

Remember: Only one Ronin figure can be in a city. Unless you have the “Student's” character ability, then you can add your Ronin, as long as the figure already there is not your own.

!! Note: In a two-player game, only one castle may be in a region. If you have the “Architect's” character ability, you can place your castle in any region, even in a region where a castle (including the “Shogun's”) is already present. If it is the first castle, you place this castle on both castle spaces.

Phase 2: Collect resources

Perform this phase normally according to the known rules. In case of a tie, the “Shogun” always has the advantage because his tea ceremony marker is at the end of the tea track.

However, the “Shogun” only receives the resource that is on the resource space with the horse head symbol. The resource is then removed from the game. If there is no resource on this space because a “Shogun's” castle is there or because the resource was previously collected by one of you, the “Shogun” receives no resource.



Example: The “Shogun” has more influence in the purple region than Green. The “Shogun” receives the coin resource and thus removes it from the game.

Phase 3: Fulfill missions

Perform this phase normally according to the known rules. The “Shogun” does not fulfill any mission cards.

Phase 4: End-of-round actions

Perform this phase normally according to the known rules.

Whoever has fewer points receives the starting gate. If you have the same number of points, it's whoever is further behind on the tea track.

END OF GAME

Perform the end-of-game actions as known.

Whoever of you two achieves the highest score wins.

In case of a tie, the winner is whoever is further ahead on the tea track, and this is always the „Shogun“.

© Copyright 2025
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

