

Tienen validez las reglas del juego básico, todo cambio o adaptación de las mismas se explica detalladamente en estas reglas.

## Un juego de Dirk Henn para 3-5 jugadores

### *Japón en el Período Sengoku:*

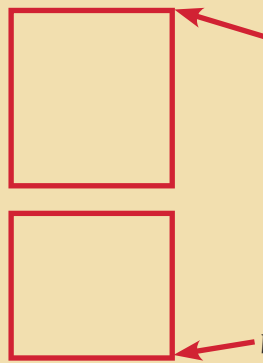
*Los shogunes luchan aún por la distribución de las provincias imperiales y tanto las revueltas campesinas como las hambrunas no facilitan su gobierno.*

*Precisamente el tenno derrocado podría pasar a ser ahora el que incline la balanza hacia uno u otro gobernante; a aquél que actúe con habilidad diplomática y consiga asegurar la benevolencia del tenno le esperan valiosos regalos y altos privilegios.*

*Pero cuidado: quien se esfuerce demasiado por conseguir benevolencia puede perder fácilmente de sus propios ejércitos...*

## Material de juego

• **1 Corte Imperial** – en la parte inferior se encuentra el vestíbulo, en el que los oficiales de la Corte solicitan entrada a la sala de audiencias que se encuentra en la parte de arriba.  
En la sala de audiencias hay espacio adicional para colocar 3 cartas de benevolencia.



*Sala de audiencias con espacio para 3 cartas de benevolencia.*

*Los sitios para las cartas están identificados con 4, 3 ó 2 oficiales de la Corte.*

*Vestíbulo*

• **5 paneles adicionales** – éstas complementan los paneles de jugador del conocido juego básico con 3 posibilidades de acción.

*En el panel adicional hay tres recuadros de acción ilustrados para poner las cartas.*

• **35 Oficiales de la Corte de madera** – 7 de cada color.  
Los oficiales de la Corte pueden ser puestos en la Corte Imperial para adquirir cartas de benevolencia.

**21 Cartas de benevolencia** – ofrecen a cada jugador una ventaja única y especial. Cada carta de benevolencia está provista con un número en la parte inferior.

*¡Las cartas de benevolencia se explican detenidamente en la página 6!*

*Reverso y anverso de las cartas de benevolencia*

• **15 Cartas de la torre de combate** – para convertir ejércitos en oficiales de la Corte.

### • 1 REGLAS DE JUEGO

*En esta extensión va incluido un nuevo juego de cartas de provincias y baúles. Por favor, reemplazad las cartas del juego básico por las del juego nuevo si se juega con esta extensión.*

*Reverso y anverso de las cartas de la torre de combate*

## Preparación del juego

La estructura del juego básico permanece inalterada.

La Corte Imperial se coloca a la izquierda o derecha junto al tablero de juego.

Cada jugador recibe adicionalmente al material del juego básico:

- 1 Panel adicional
- 7 Oficiales de la Corte en su color de juego así como
- 3 Cartas de la torre de combate

Los jugadores colocan el panel adicional en su panel de jugador y ponen a un lado los oficiales de la Corte y las cartas de la torre de combate. Las cartas de la torre de combate y los oficiales de la Corte que no sean necesarias (porque participen menos de 5 jugadores) se devuelven a la caja. Si los cubos iniciales caen a la bandeja de la torre de combate, cada jugador recibe **por cada ejército propio derrotado un oficial de la Corte** que sacará de su reserva y colocará en el vestíbulo de la Corte Imperial. Los jugadores sacan los ejércitos de la bandeja y los depositan en su reserva.

Se mezclan las cartas de benevolencia y se colocan junto al tablero de juego formando una pila boca abajo.



*De los cubos iniciales de la torre de combate han caído a la bandeja 2 ejércitos de agricultores verdes, 2 ejércitos azules de Jens, 2 ejércitos rojos de Dirk y 1 ejército morado de Anika. Jens y Dirk ponen, respectivamente, 2 de sus oficiales de la Corte en el vestíbulo de la Corte Imperial y Anika 1. Los ejércitos se retiran de la bandeja de la torre de combate y se ponen de nuevo en su reserva.*

## Cómo jugar

El modo habitual de jugar se complementa en las rondas primavera, verano y otoño con 2 pasos adicionales. La ronda intermedia (invierno) queda inalterada.

Los dos pasos adicionales:

- Colocar cartas de benevolencia
- Realizar las acciones en la Corte Imperial

El paso “■ Planificar las acciones propias y hacer ofertas” se complementa para planificar las acciones en el panel adicional.

*En la lista de la derecha se indica en qué punto del juego se realizan estos pasos.*



■ Colocar cartas de benevolencia



■ Planificar las acciones en el panel de jugador y el adicional, hacer ofertas



■ Realizar las acciones en la Corte Imperial

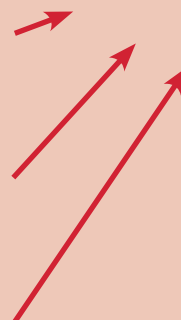


### Los pasos adicionales en detalle

#### ■ Colocar cartas de benevolencia

Las tres primeras cartas de benevolencia se sacan de la pila y se colocan boca arriba sobre los recuadros en la sala de audiencias de la Corte Imperial.

La carta con el mayor número irá en el recuadro con los cuatro oficiales de la Corte; la carta con el número siguiente más bajo en el recuadro con los tres oficiales de la Corte y la carta con el número menor en el recuadro que aún no está ocupado.



*La carta de benevolencia con el número 10 se coloca en el recuadro con los 4 oficiales de la Corte, la número 8 en el recuadro con los 3 oficiales y la número 2 en el recuadro con los 2 oficiales de la Corte.*

## ■ Planificar las acciones en el panel de jugador y el adicional, hacer ofertas

Al igual que en la planificación de sus acciones en el panel de jugador, los jugadores planifican de forma secreta y paralela las acciones del panel adicional.

Cada recuadro de acción del panel adicional tiene (si es posible) que estar ocupado con **1 carta**.

Los 3 recuadros de acción del panel adicional permiten convertir **ejércitos en oficiales de la Corte** y enviarlos a la Corte Imperial. Se pueden transformar 1, 2 ó 3 ejércitos.

Dependiendo de la carta puesta se realizarán diferentes acciones en el paso “**■ Realizar las acciones en la Corte Imperial**”:

### Cartas de provincia

Si el jugador ha puesto una carta de provincia en uno de los recuadros de acción, debe retirar de inmediato la cantidad correspondiente de sus ejércitos de la provincia seleccionada. Luego, coge sus oficiales de la Corte correspondientes y los pone en el vestíbulo de la Corte Imperial. Los ejércitos los deposita en su reserva.

En la provincia seleccionada siempre tiene que quedar **como mínimo 1 ejército**.

### Cartas de la torre de combate

Si se encuentra una **carta de la torre de combate\*** en uno de los recuadros del panel adicional, el jugador retira (**¡cuidadosamente!**) la cantidad correspondiente **de sus ejércitos de la bandeja de la torre de combate**. También en este caso pone sus oficiales de la Corte correspondientes en el vestíbulo de la Corte Imperial y deposita los ejércitos en su reserva.

### Carta de baúles

Si un jugador no desea o no puede convertir ejércitos en oficiales de la Corte, coloca una carta de baúles en la tabla adicional y no realiza **ninguna acción**. En este caso **no** se tiene en cuenta la cantidad de baúles en la carta.

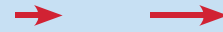
Si una acción no puede ser realizada **por completo** (porque, por ejemplo, no hay ejércitos suficientes en la provincia / bandeja de la torre de combate o la reserva de oficiales de la Corte no es suficiente), **no se ejecuta**.

Los 3 recuadros de acción del panel adicional:

Convertir 1 ejército	Convertir 2 ejércitos	Convertir 3 ejércitos
-------------------------	--------------------------	--------------------------

Por cada ejército en combate se puede enviar un oficial de la Corte.

**Atención:** Las cartas se colocan en el panel adicional de forma transversal.



*Bárbara ha colocado la carta de provincia “Kai” en su panel adicional. Como ha seleccionado el recuadro de acción “Convertir 3 ejércitos”, retira 3 ejércitos de Kai y coloca en su lugar 3 de sus oficiales de la Corte en el vestíbulo de la Corte Imperial. Ahora sólo tiene en Kai 1 ejército.*



*Bárbara ha colocado una carta de la torre de combate en el recuadro de acción “Convertir 2 ejércitos”. Retira 2 ejércitos de la bandeja de la torre de combate y en su lugar coloca 2 de sus oficiales de la Corte en el vestíbulo de la Corte Imperial.*

*\* Una carta de la torre de combate en el panel de acciones del jugador (Juego básico) tiene el mismo efecto que una carta de baúles; la acción **no** se realiza.*

*Una carta de la torre de combate en el recuadro de subasta será tratada como una carta de baúles “0”.*

*El tercer recuadro de acción lo ha ocupado Bárbara con una carta de baúles. Aquí no se realiza ninguna acción.*

## ■ Realizar las acciones en la Corte Imperial

Si ya se ha determinado el orden de los jugadores, se empieza la realización de las acciones en la Corte Imperial, **antes** de pasar a las acciones del juego básico.

Las acciones en la Corte Imperial se dividen en **dos partes**:

### 1. Enseñar las cartas y enviar oficiales de la Corte

Los jugadores van descubriendo en el panel adicional todas sus cartas **sucesivamente**, siguiendo el orden del juego, y realizan las acciones como se ha descrito.

El jugador inicial comienza. **Primero** le da la vuelta a la carta en el recuadro “Convertir 3 ejércitos” y realiza esa acción. Después sigue el recuadro “Convertir 2 ejércitos” y al final el recuadro “Convertir 1 ejército”. Si ha terminado, le toca al siguiente jugador.

La primera parte termina cuando todos los jugadores hayan realizado las acciones del panel adicional, después sigue la segunda parte:

### 2. Aprovechar la benevolencia de la Corte

El jugador con el **mayor** número de oficiales de la Corte en el **vestíbulo** de la Corte Imperial puede aspirar, en **primer lugar**, a la benevolencia del emperador. Los demás le siguen en forma descendente según la cantidad de oficiales de la Corte que tengan (en caso de empate tiene validez el orden de los jugadores del juego básico).

El jugador al que le toque, desplaza todos sus oficiales de la Corte del vestíbulo a la sala de audiencias. Ahora puede pedir la benevolencia del emperador; es decir, puede seleccionar una de las cartas de benevolencia colocadas boca arriba, pero no tiene obligación de hacerlo. Si selecciona una carta de la sala, debe poner de nuevo, en su reserva, la cantidad de oficiales de la Corte que esté indicada en el recuadro debajo de la carta. La benevolencia de la carta tiene que ser usada de inmediato, si es posible. Después la carta sale del juego. Si se reparten todas las cartas de benevolencia, termina la parte 2.

Si todos los jugadores han terminado sus acciones en la Corte Imperial, los oficiales de la Corte que queden en la sala de audiencias se ponen de nuevo en el vestíbulo y las cartas que queden aún boca arriba se sacan del juego. Después se sigue la ronda como de costumbre.



*Bárbara ha puesto en su panel adicional una carta de baúles, una carta de la torre de combate y una carta de provincia. En total puede enviar 5 oficiales de la Corte al vestíbulo.*



*Como Bárbara (amarillo) ha enviado el mayor número de oficiales de la Corte, puede empezar. Desplaza todos sus oficiales de la Corte del vestíbulo a la sala de audiencias y se decide por la carta con el número 8. Coge la carta y los tres oficiales de la Corte necesarios. A continuación realiza la acción de la carta. Después le toca a Dirk (rojo). Él Tiene el segundo número mayor de oficiales de la Corte y los desplaza a la sala de audiencias. Selecciona la carta con el número 2, saca los oficiales de la Corte necesarios de la sala de audiencias y realiza la acción.*

*Jens y Anika tienen el mismo número de oficiales de la Corte en el vestíbulo. Pero como según el orden del juego básico le toca a Jens antes que a Anika, él puede desplazar sus oficiales azules de la Corte a la sala de audiencias. Sin embargo, no puede coger ni realizar la acción de la carta con el número 10 porque su número de oficiales de la Corte no le alcanza.*

*Anika también desplaza sus oficiales de la Corte a la sala de audiencias, aunque no pueda adquirir la carta de benevolencia.*

## Final del juego

El final del juego y las condiciones de victoria son las mismas que las del juego básico.

## Las cartas de benevolencia

En principio, las cartas de benevolencia tienen que ser usadas **inmediatamente**.  
Números sujetos a excepciones: 4, 10, 11 y 18.

### **Número 1:**

*La carta de evento colocada para esta ronda puede retirarse de inmediato. El evento no tiene lugar. Sin embargo, el jugador también puede dejar la carta de acción sin usar.*

### **Número 4:**

*Se retira un marcador de revueltas de cualquier provincia propia. Si un jugador no tiene ninguna provincia en la que se encuentre un marcador de revueltas, puede quedarse con la carta y rechazar el próximo marcador de revueltas. Después se saca del juego.*

### **Número 12:**

*Se colocan 3 ejércitos sin ningún coste en una provincia propia o neutral. Si el jugador elige una provincia neutral, coge la carta de provincia correspondiente, sin combatir.*

### **Números 2, 9, 16:**

*Puede sacarse de inmediato la cantidad de baúles indicada y colocarse en la reserva propia.*

### **Números 3, 8, 14:**

*Puede colocarse en la bandeja de la torre de combate, con cuidado, la cantidad indicada de ejércitos de la reserva propia.*

### **Números 5, 15, 20:**

*Se le paga de inmediato al jugador la cantidad de arroz indicada. Su marcador de arroz avanza el número correspondiente de recuadros en el marcador de arroz.*

### **Números 6, 13, 19:**

*Se le paga de inmediato al jugador la cantidad de puntos indicada. Su ficha avanza el número correspondiente de recuadros en el marcador de puntos.*

### **Números 7, 17, 21:**

*El edificio ilustrado puede ser construido, respetando las conocidas reglas de construcción, en una provincia propia, de forma inmediata y gratuita.*

### **Números 10, 11, 18:**

*En esta ronda, el jugador no puede ser agredido en la acción "combate/movilización A y B" o "A" + "B". Al final de la ronda se saca la carta del juego.*