

**Valgono le regole del gioco di base. Qui vengono riportati ed illustrati eventuali adattamenti o modifiche.**

## Un gioco di Dirk Henn per 3-5 persone a partire da 12 anni

*Il Giappone nel periodo Sengoku:*

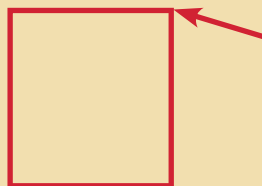
*Gli Shogun si battono per la suddivisione delle province del regno, mentre i tumulti dei contadini e la fame rendono difficile il governo del Paese.*

*E proprio il parere del Tenno, seppure esautorato, potrebbe essere decisivo per stabilire a chi assegnare il potere: chi agisce con abilità diplomatica riuscendo a conquistare i favori del Tenno, potrà usufruire di preziosi doni e privilegi.*

*Ma attenzione: Chi si preoccupa troppo dei propri favori, perderà facilmente il controllo sul proprio esercito ...*

## Materiale

- **1 corte imperiale** – nello spazio in basso è rappresentato l'ingresso, in cui gli ufficiali di corte chiedono di accedere alla sala delle udienze, che si trova nello spazio in alto. Nella sala delle udienze è inoltre presente uno spazio per 3 carte dei favori.



*Sala delle udienze con spazio per 3 carte dei favori.*

*Gli spazi per le carte sono contrassegnati con 4, 3 o 2 ufficiali di corte.*



*Ingresso*

- **5 cartelle supplementari** – che vanno ad integrare le cartelle del gioco di base con 3 possibilità di azione.

*Sulla cartella supplementare sono rappresentati tre spazi per le carte, le caselle azione.*

- **35 ufficiali di corte in legno** – 7 per ciascun colore. Gli ufficiali di corte possono essere utilizzati nella corte imperiale, per acquistare carte dei favori.

- **21 carte dei favori** – offrono al possessore un particolare vantaggio per una volta. Nella parte inferiore di ciascuna carta è inoltre indicato un numero.

*Le carte dei favori vengono illustrate dettagliatamente a pagina 6.*

*Retro e lato anteriore delle carte dei favori*

- **15 carte della torre dei cubi** – per trasformare le armate in ufficiali di corte.

- **1 foglio delle istruzioni**

*Con questa espansione viene fornito un nuovo set di carte del tesoro e delle province del gioco di base. Se si gioca con questa espansione sostituire le carte del gioco di base con il nuovo set di carte.*

*Retro e lato anteriore delle carte della torre dei cubi*

## Preparazione del gioco

L'organizzazione del gioco di base permane inalterata.

La corte imperiale viene posta a sinistra o a destra accanto al tabellone. Oltre al materiale del gioco di base, a ciascun giocatore vengono consegnati:

- 1 cartella supplementare
- 7 ufficiali di corte nel colore prescelto, e
- 3 carte della torre dei cubi

Ogni giocatore pone la cartella supplementare accanto all'altra in suo possesso, e predispone gli ufficiali di corte nonché le carte della torre dei cubi. Le carte della torre dei cubi e gli ufficiali di corte non necessari (se il numero di giocatori è inferiore a 5) vengono riposti nella scatola.

Una volta riempita la torre dei cubi, ciascun giocatore riceve un ufficiale di corte per ciascuna delle sue armate cadute, che prende dalla propria scorta e pone nell'entrata della corte imperiale. Ciascun giocatore ripone nella propria scorta le armate presenti nel piattino nel colore corrispondente.

Le carte dei favori vengono mescolate e il mazzo viene predisposto scoperto accanto al tabellone.



*Quando viene riempita la torre, cadono nel piattino 2 armate di contadini verdi, 2 armate blu di Michele, 2 armate rosse di Filippo ed 1 armata viola di Elisa. Michele e Filippo pongono 2 dei propri ufficiali di corte nell'entrata della corte imperiale ciascuno ed Elisa 1. Tolgono le armate dal piattino e le ripongono nelle proprie scorte.*

## Svolgimento del gioco

Il normale svolgimento del gioco nei turni primavera, estate ed autunno viene integrato con 2 ulteriori fasi. Il turno intermedio (inverno) permane invariato.

Le due fasi supplementari:

- **Disposizione delle carte dei favori**
- **Svolgimento delle azioni presso la corte imperiale**

Oltre alla fase "■ **Pianificazione delle proprie azioni e proposta di un'offerta**" è possibile pianificare le azioni sulla cartella supplementare.

*Nell'elenco che segue viene indicato in che punto del gioco vengono eseguite queste fasi.*



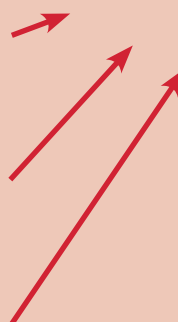
- **Disposizione delle carte dei favori**
- **Pianificazione delle azioni sulla cartella del giocatore e su quella supplementare, proposta di un'offerta**
- **Svolgimento delle azioni presso la corte imperiale**

### Le fasi supplementari nel dettaglio

#### ■ **Disposizione delle carte dei favori**

Vengono pescate le tre carte dei favori sulla sommità del mazzo e poste scoperte sulle caselle previste nella sala delle udienze della corte imperiale.

La carta con il numero **più elevato** viene posta sulla casella con i **quattro** ufficiali di corte; la carta con il numero successivo sulla casella con i **tre** ufficiali di corte e la carta con il numero **più basso** sulla casella rimasta ancora **libera**.



*La carta dei favori con il numero 10 va sulla casella con i 4 ufficiali di corte, il numero 8 sulla casella con i 3 ufficiali e il numero 2 sulla casella con i 2 ufficiali di corte.*

## ■ Pianificazione delle azioni sulla cartella del giocatore e su quella supplementare, proposta di un'offerta

Se i giocatori pianificano le proprie azioni sulla casella, vengono segretamente e contemporaneamente pianificate anche le azioni sulla tabella supplementare.

Durante tale operazione ciascuna casella delle azioni della cartella supplementare deve essere (se possibile) occupata con 1 carta.

Le 3 caselle azione della cartella supplementare consentono di trasformare le armate in ufficiali di corte da inviare alla corte imperiale. Potranno essere trasformate 1, 2 o 3 armate

A seconda della carta predisposta, nella fase “■ **Svolgimento delle azioni presso la corte imperiale**” vengono svolte diverse azioni:

### Carte delle province

Se il giocatore ha posto una **carta delle province** su una casella delle azioni, toglie dalla **provincia prescelta immediatamente** il numero di armate **proprie** indicato. Prende quindi il numero di ufficiali di corte corrispondente e li pone nell'ingresso della corte imperiale. Ripone le armate nella propria scorta.

Nella provincia prescelta deve essere presente **almeno 1 armata**.

### Cartella della torre dei cubi

Se una **carta della torre dei cubi\*** è su una casella della cartella supplementare, il giocatore toglie (**con cautela!**) dal **piattino** il numero di **armate proprie** necessario. Anche in questo caso pone il numero di ufficiali di corte propri corrispondente nell'ingresso della corte imperiale e ripone le armate nella propria scorta.

### Carte del tesoro

Se un giocatore **non** desidera o **non** può trasformare armate in ufficiali di corte, scopre una carta del tesoro sulla cartella supplementare. **Non** svolge alcuna **azione**.

In questo caso, i **forzieri** sulla carta del tesoro **non** vengono presi in considerazione.

Se **non** è possibile svolgere un'azione **per intero** (ad es. perché nella provincia / nel piattino non sono presenti armate sufficienti o la scorta degli ufficiali di corte **non** basta), non viene **eseguita**.

Le 3 caselle azione della cartella supplementare:

Trasformazione di 1 armata      Trasformazione di 2 armate      Trasformazione di 3 armate

Per ciascuna armata impiegata è possibile avere un ufficiale di corte.

**Attenzione: le carte sulla cartella supplementare vengono disposte trasversalmente.**



*Sulla sua cartella supplementare Silvia ha scoperto la carta della provincia di “Kai”. Poiché ha scelto la casella delle azioni “Trasformazione di 3 armate”, toglie 3 armate da Kai e pone 3 ufficiali di corte nell'ingresso della corte imperiale. A Kai è rimasta ancora 1 sola armata.*



*Sulla casella delle azioni “Trasformazione di 2 armate” Silvia ha posto una carta della torre dei cubi. Toglie 2 armate dal piattino e pone 2 ufficiali di corte nell'ingresso della corte imperiale.*

*\* Una carta della torre dei cubi sulle cartelle dei giocatori (gioco di base) ha lo stesso effetto di una carta del tesoro; **non** viene svolta l'azione.*

*Una carta della torre dei cubi sulla casella dell'asta viene considerata come una carta del tesoro “0”.*

*Silvia ha occupato la terza casella delle azioni con una carta del tesoro. Qui non svolge alcuna azione.*

## ■ Svolgimento delle azioni presso la corte imperiale

Stabilita la sequenza di gioco, inizia lo svolgimento delle azioni presso la corte imperiale. Le azioni presso la corte imperiale vengono svolte prima delle azioni del gioco di base.

Le azioni alla corte imperiale vengono suddivise in **due parti**:

### 1. Scoperta delle carte e invio degli ufficiali di corte

I giocatori scoprono uno dopo l'altro tutte le carte sulla cartella supplementare e svolgono le azioni come descritto. Inizia il primo giocatore. Gira dapprima la carta sulla casella "Trasformazione di 3 armate" ed esegue questa azione. Segue la casella "Trasformazione di 2 armate" ed infine la casella "Trasformazione di 1 armata". Completate le proprie azioni il turno passa al giocatore successivo.

La prima parte termina quando tutti i giocatori hanno svolto le azioni della propria cartella supplementare; segue la seconda parte:

### 2. Sfruttamento del favore della corte

Può cercare i favori dell'imperatore per **primo** il giocatore con il **maggior numero** di ufficiali di corte nell'**ingresso** della corte imperiale. Seguono tutti gli altri in base al numero decrescente di ufficiali di corte (in caso di parità vale la sequenza del gioco di base).

Il giocatore di turno porta **tutti** i suoi ufficiali di corte dall'ingresso alla sala delle udienze. Ora può chiedere il favore dell'imperatore; **può** cioè scegliere una delle **carte dei favori** scoperte, ma non è tenuto a farlo. Se sceglie una carta ripone nella propria scorta il numero di ufficiali di corte indicato sulla casella sotto la carta. Deve utilizzare **subito** il favore della carta, se possibile. La carta viene rimossa dal gioco. Una volta assegnate tutte le carte dei favori, termina la seconda parte.

Gli ufficiali di corte che si trovano ancora nella sala delle udienze vengono riposti nuovamente nell'ingresso.

Quando tutti i giocatori hanno svolto le azioni nella corte imperiale, tutti gli ufficiali di corte che si trovano ancora nella sala delle udienze vengono riposti nell'ingresso. Vengono tolte dalla cartella e dal gioco tutte le carte dei favori ancora scoperte. Quindi il turno prosegue come al solito.



*Sulla cartella supplementare, Silvia ha una carta del tesoro, una carta della torre dei cubi e una carta delle province. Complessivamente può portare nell'ingresso 5 ufficiali di corte.*



*Poiché Silvia (giallo) ha inviato il maggior numero di ufficiali di corte, può iniziare. Porta tutti i propri ufficiali di corte dall'ingresso alla sala delle udienze e sceglie la carta con il numero 8. Prende la carta e i tre ufficiali di corte necessari dalla cartella. Quindi la carta viene messa via. Il turno passa poi a Filippo (rosso). Ha il secondo maggior numero di ufficiali di corte e li porta nella sala delle udienze. Sceglie la carta con il numero 2, prende dalla cartella il numero di ufficiali di corte necessario e toglie la carta dal gioco.*

*Nell'ingresso Michele ed Elisa hanno lo stesso numero di ufficiali di corte. Poiché nella sequenza del gioco di base Michele precede Elisa, può porre i propri ufficiali di corte blu nella sala delle udienze. Tuttavia non può prendere la carta con il numero 10, il numero di ufficiali di corte di cui dispone non è sufficiente.*

*Anche Elisa sposta i propri ufficiali di corte nella sala delle udienze sebbene non possa acquistare la carta dei favori.*

## Conclusione del gioco

Conclusione del gioco e vittoria permangono inalterati rispetto al gioco di base.

## Le carte dei favori

In linea di principio, le carte dei favori **devono** essere utilizzate **immediatamente**.  
Fanno eccezione i numeri 4, 10, 11 e 18.

### *Numero 1:*

*E' possibile togliere immediatamente la carta evento scoperta per questo turno. L'evento non ha luogo.*

*Il giocatore può tuttavia lasciare la carta evento.*

### *Numero 4:*

*Viene tolto un segnalino del tumulto da una delle proprie province.*

*Se il giocatore non possiede province con un segnalino del tumulto, può conservare la carta ed utilizzarla successivamente. Dopodichè viene messa via.*

### *Numero 12:*

*In una delle proprie province o in una neutra vengono poste 3 armate gratuite.*

*Se il giocatore possiede una provincia neutrale, si prende la carta corrispondente della provincia senza combattere.*

### *Numeri 2, 9, 16:*

*E' possibile prendere immediatamente il numero indicato di forzieri e porli nella propria scorta.*

### *Numeri 3, 8, 14:*

*Il numero di armate indicato può essere posto con cautela dalla propria scorta nel piattino della torre dei cubi.*

### *Numeri 5, 15, 20:*

*Viene immediatamente accreditato al giocatore il quantitativo di riso indicato. Il segnalino del riso viene spostato del numero di caselle corrispondente sulla barra dell'alimentazione.*

### *Numeri 6, 13, 19:*

*Viene immediatamente accreditato al giocatore il numero di punti indicato. La pedina viene spostata del numero di caselle corrispondente sulla barra del punteggio.*

### *Numeri 7, 17, 21:*

*E' possibile erigere immediatamente e gratuitamente l'edificio rappresentato in una delle proprie province, secondo le regole note.*

### *Numeri 10, 11, 18:*

*In questo turno, nell'azione "Battaglia/Spostamento A/B", o "A" e "B" il giocatore non può essere attaccato.*

*Al termine del turno la carta viene messa da parte.*