

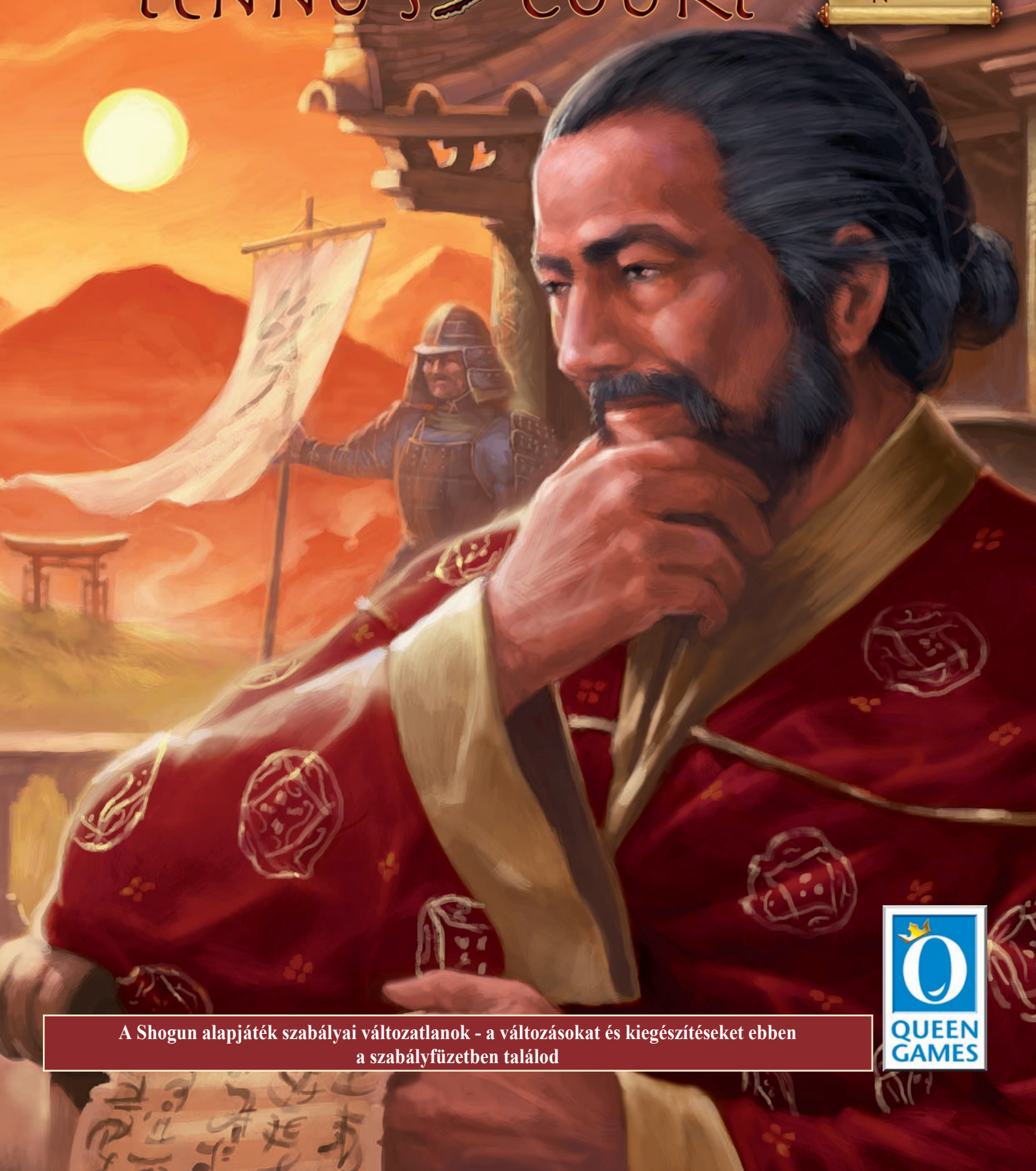
Dirk Henn

SHOGUN

TENNO'S COURT

EXPANSION

1



A Shogun alapjáték szabályai változatlanok - a változásokat és kiegészítéseket ebben a szabályfüzetben találod



Dirk Henn játéka 3-5 játékos részére 12 év fölött.

Japán a Sengoku időszakban:

A sógunok továbbra is harcolnak a birodalom tartományainak elosztásáért, de a parasztlázadások és éhínségek nem teszik vonzóvá az ország irányítását.

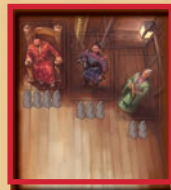
De nem más, mint a hatalmától megfosztott Tenno lehet a mérleg nyelve a hatalmasságok között: A Tenno kegyének biztosítása diplomáciával drága ajándékokat és magasra értékelt privilégiumokat hozhatnak számodra.

De vigyázz: Ha túl sokat áldozol a Tenno kegyének megszerzésére, könnyen elveszítheted a hadsereged feletti uralmat...



Tartozékok

- **1 Tenno udvara** - az alsó részen találsz az előcsarnokot, ahol az császári hivatalnokok ellenőrzik az engedélyeket, mielőtt beengednének a felső részen lévő fogadóterembe. A fogadóterem helyeket tartalmaz 3 kegykártya részére.



Fogadóterem helyekkel a 3 kegykártya részére.

A kártyahelyeken 4, 3 és 2 császári hivatalnok van.



Előcsarnok

- **5 Kiegészítő játékos tábla** - 3 további lehetőséget ad az alapjáték játékos tábláihoz



A kiegészítő játékos táblán 3 akciómező található, ahova kártyákat helyezhetünk.

- **35 fa császári hivatalnok** - 7-7 minden játékos színében. A hivatalnokok a Tenno udvarában a kegykártyák megszerzésére használhatók.



- **21 Kegykártya** - minden kártyán egy speciális kegy található, amit a tulajdonosa egyszer használhat fel. A kártyák alján lévő szám az azonosításra és más játék célokra szolgál. Az összes kegykártya részletes leírása a 6. oldalon található.

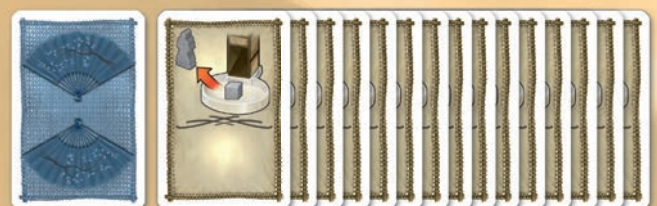


A kegekártyák elő- és hátoldala.

- **15 kockatoronykártya** - a hadseregek hivatalnokokra alakítására szolgálnak

- **1 szabályfüzet**

Ez a kiegészítő tartalmaz egy teljes tartomány- és ládakártyakészletet. Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, cseréljétek le az alapjáték két kártyakészletét ezekre az új kártyákra.



A kockatoronykártyák elő- és hátoldala.

Előkészítés

Készítsük elő a játékot az alapjáték szabályai szerint.

Helyezzük a **Tenno udvarát** a fő játéktábla egyik oldalára.

Az alapjáték elemein kívül a játékosok kapnak:

- **1 kiegészítő játékosablát**
- **7 császári hivatalnokot a saját színükben**
- **3 kockatoronykártyát**

A játékosok helyezték a kiegészítő játékosablát a normál játékosablájuk mellé. A császári hivatalnokokat és a kockatoronykártyákat tegyük a játékos által könnyen elérhető helyre. Ha ötnél kevesebb játékos van, a nem használt császári hivatalnokokat és kockatoronykártyákat tegyük vissza a dobozba.

A kockatorony kezdeti feltöltésekor minden játékos elvesz egy császári hivatalnokot a saját készletéből minden egyes, a kockatorony tálcájára kiesett saját hadseregjelölője után. Ezeket a császári hivatalnokokat helyezték a Tenno udvarának előcsarnokára, a hadseregeket pedig vissza a készletükbe.

Keverjük össze a kegykártyákat és képpel lefelé helyezük a játéktábla mellé.



A kezdeti feltöltéskor 2 zöld parasztsereg, Jen 2 kék serege, Dirk 2 piros serege és Anika 1 lila serege kerül a tálcára. Jen és Dirk 2-2 császári hivatalnokot rak az előcsarnokba, Anika egyet. Ezután visszarakják a hadseregeiket a tálcáról a készletükbe.

Játékmenet

Az alapjáték menete kiegészül 2 további lépéssel a tavasz, nyár és ősz körök folyamán. A köztes kör (tél) változatlan marad.

A két új lépés:

- **Kegykártyák kirakása**
- **Akciók végrehajtása a Tenno udvarában**

A játékosok az “**■ Saját akciók megtervezése és licitálás a lépéssorrendre**” lépést kibővítik a kiegészítő játékosablán lévő akciókkal.

Jobbra látható, hogy ezek a lépések hogy következnek egymás után.

- **Akciók kirakása**
- **Különleges kártyák kirakása**
- **Kegykártyák kirakása**
- **Saját akciók megtervezése a játékosablán és a kiegészítő játékosablán és a licitálás**
- **Események meghatározása**
- **Lépéssorrend meghatározása**
- **Akciók végrehajtása a Tenno udvarában**
- **Akciók végrehajtása**

Az újabb lépéslehetőségek részletes leírása

■ **Kegykártyák kirakása**

Húzzátok fel a kegykártyapakli legfelső három lapját és helyezétek **képpel felfelé** a Tenno udvar fogadótermének megfelelő helyeire.

A **legnagyobb** számú kártyát arra a helyre kell tenni, ahol **négy** császári hivatalnok áll, a következőt oda, ahol **három** császári hivatalnok áll, és a legalacsonyabb számú kártyát az utolsó **szabad** helyre.



A #10-es kegykártya a 4 hivatalnokot tartalmazó helyre kerül, a #8-as a 3 hivatalnokot tartalmazó helyre és a #2-es kártya a fennmaradó helyre, aminél 2 hivatalnok van.

Saját akciók megtervezése és licitálás

Amikor a játékos az akcióit tervezi a játékosablán, ezzel egyidőben a kiegészítő játékosablán további akciókat tervezhet titokban.

1 kártyát kell tennie a kiegészítő játékosábla minden egyes helyére, ha lehetséges.

A kiegészítő játékosábla minden akciómezője lehetővé teszi a játékosnak, hogy **átalakítsa a hadseregeit császári hivatalnokokká** és behelyezze őket a Tenno udvarába. 1, 2 vagy 3 hadsereget alakíthat át minden játékos.

Attól függően, hogy a játékos milyen kártyát rakott a kiegészítő játékosáblára, különböző akciókat hajthat végre az "■ Akciók végrehajtása a Tenno udvarában lépésben:

Tartománykártyák

Ha a játékos **tartománykártyát** rakott az akciómezőre, **azonnal** le kell vennie annyi **saját** hadsereget az adott tartományról amennyit szeretne. Ezután ugyanennyi császári hivatalnokot helyez a saját készletéből a Tenno udvarának előcsarnokába. A hadseregeit visszateszi a készletébe.

Legalább 1 hadseregnek kell maradnia az adott tartományon.

Kockatoronykártyák

Ha a játékos **kockatoronykártyát*** rakott valamelyik akciómezőre, **azonnal** el kell vennie (**óvatosan!**) annyi **saját** hadsereget a tálcáról amennyit szeretne. Ezután ugyanennyi császári hivatalnokot helyez (a saját készletéből) a Tenno udvarának előcsarnokába. A hadseregeit visszateszi a készletébe.

Ládkártyák

Ha a játékos nem akar vagy nem tud átalakítani hadsereget császári hivatalnokokká, egy ládkártyát helyez a kiegészítő játékosáblája megfelelő mezőjére. Ebben az esetben **nem hajt** végre semmilyen **akciót**. A **ládákat** a ládkártyákon **figyelman kívül** kell hagyni.

Ha egy akciót nem lehet **befejezni** (mert például nincs elég hadsereg a tartományon/tálcán, vagy a készletben nincs elegendő császári hivatalnok), az akció **nem hajtható végre**.

A 3 akciómező a kiegészítő játékosablán:



1 hadsereg
átalakítása



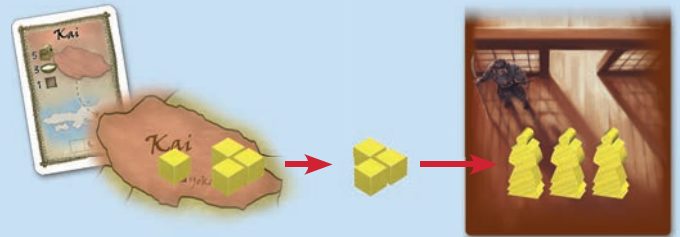
2 hadsereg
átalakítása



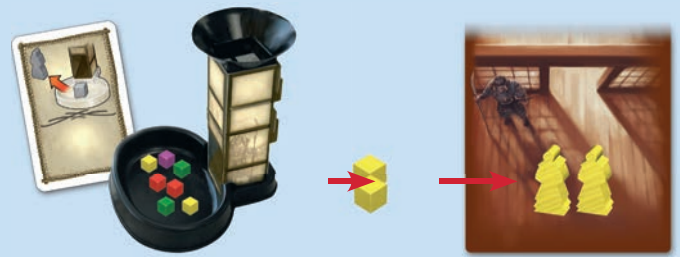
3 hadsereg
átalakítása

Egy császári hivatalnok rakható le minden egyes hadseregért cserébe.

Fontos: A kártyákat keresztben kell rátenni a kiegészítő játékosáblára!



Barbara a "Kai" tartománykártyát rakta a kiegészítő játékosáblájára. Mivel a kártyát a "3 hadsereg átalakítása" mezőre rakta, elveszi 3 saját hadseregét Kairól, és helyette ráhelyez 3 császári hivatalnokot a Tenno udvarának előcsarnokára. Csak egy hadserege maradt Kain.



Barbara egy kockatoronykártyát rakott a kiegészítő játékosáblájára "2 hadsereg átalakítása" mezőjére. Elveszi 2 hadseregét a tálcáról és helyette ráhelyez 2 császári hivatalnokot a Tenno udvarának előcsarnokára.

*A kockatoronykártya az alapjáték játékosábláján ugyanolyan hatású, mint a ládkártya - ez az akció nem hajtható végre.

A kockatoronykártya az aukciómezőn "0" értékű ládkártyának számít.



Barbara egy ládkártyát rakott a harmadik akciómezőjére. Nem hajt végre semmilyen akciót ezért a mezőért.

Akciók végrehajtása a Tenno udvarában

Miután megállapítottátok az új lépéssorrendet, a játékosok végrehajtják az akcióikat a Tenno udvarában. Ezeket az akciókat az alapjáték akciói **előtt** kell végrehajtani.

Az akció végrehajtása a Tenno udvarában **két lépésből** áll:

1. Kártyák felfedése és császári hivatalnokok lehelyezése

A lépéssorrendben a játékosok egymás után felfedik a kiegészítő játékosablán lévő kártyáikat és végrehajtják a megfelelő akciókat, a fentiek szerint.

A kezdőjátékos **először** a “**3 hadsereg átalakítása**” akciómegzőn lévő kártyát fedi fel és hajtja végre azt az akciót. Ezt megismétli a “**2 hadsereg átalakítása**”, majd végül az “**1 hadsereg átalakítása**” mezővel. Csak az összes ilyen akció végrehajtása után jön a következő játékos.

Miután minden játékos befejezte a kiegészítő játékosablához tartozó akcióit, ez a lépés befejeződik és következik a 2. lépés:

2. Az udvar előnyeinek megszerzése

Az a játékos, aki a legtöbb császári hivatalnokot tette az **előcsarnokra** versenget **először** a Tenno kegyéért. A többi játékos a hivatalnokaik számának csökkenő sorrendjében követik. Egyenlőség esetén az alapjáték sorrendje dönt az egyenlő játékosok között.

Az aktív játékos átteszi az **összes** hivatalnokát az előcsarnokból a fogadóterembe. A játékos most kérhet kegyet a Tennotól. Ez azt jelenti, hogy **elveheti** az **egyik felrakott kegykártyát**, de nem kötelező megtennie. Ha a játékos elvesz egy kártyát, annyi hivatalnokot kell visszatennie a készletébe, amennyi az adott kártyahelyhez tartozik. A kártya kegyét **azonnal** végre **kell** hajtania, ha lehetséges, majd a kártya kikerül a játékból. Ha az összes kegykártyát felhúzták, a lépés befejeződik.

Miután minden játékos végrehajtotta a Tenno udvara akcióját, a megmaradt császári hivatalnokokat vissza kell rakni az előcsarnokba. Minden megmaradt kegykártya lekerül a Tenno udvaráról, és kikerül a játékból. A játék innen a szokásos módon folytatódik.



Barbara kijátszott egy láda-, egy kockatorony- és egy tartománykártyát. Lehelyezheti mind az 5 császári hivatalnokot az előcsarnokra.



Mivel Barbara (sárga) helyezte le a legtöbb hivatalnokot, ő kezd és átrakja az összes hivatalnokát az előcsarnokból a fogadóterembe. A #8-as kártyát választja, és elveszi a Teno udvarából, majd eltávolítja 3 hivatalnokát, és végrehajtja a kártya utasításait. A következő Dirk (piros). Neki van a második legtöbb hivatalnoka, és átrakja őket a fogadóterembe. Elveszi a #2-es kártyát, elveszi a megfelelő számú hivatalnokfiguráját és végrehajtja a kártya utasításait.

Jensnek és Anikanak ugyanannyi hivatalnoka van az előcsarnokban. Azonban, Jens előbb van a lépéssorrendben, ezért ő következik. Most átrakja a kék hivatalnokait a fogadóterembe. Sajnos nem veheti el a #10-es kártyát, mivel nincs elég hivatalnoka.

Anika sem veheti el a kegykártyát, mindazonáltal ő is átmozgatja a hivatalnokait a fogadóterembe.

A játék vége

A játék vége és a győzelmi feltételek megmaradnak az alapjáték szerint.

Magyar fordítás: Guszty

A kegykártyák

Általában a kegykártyák hatását azonnal érvényesíteni kell.
Ez a szabály alól csak a #4, 10, 11 és 18 számú kártya a kivétel.



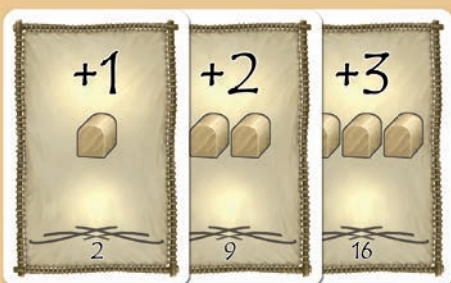
#1
A játékos eltávolíthatja a kör eseménykártyáját.
Az eseményt figyelmen kívül kell hagyni.
A játékosnak nem kötelező eltávolítania az eseménykártyát.



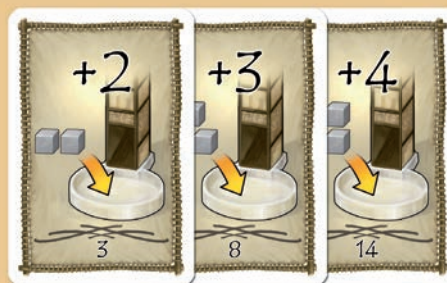
#4
A játékos levehet egy nyugtalanságjelzőt bármelyik saját tartományáról. Ha jelenleg nincs ilyen tartománya, megtarthatja ezt a kártyát, hogy elhárítsa a következő nyugtalanságjelzőt a tartományairól. A lapot el kell dobni, miután felhasználta.



#12
A játékos rátehet 3 hadsereget ingyen valamelyik saját tartományára vagy egy semleges tartományra. Az utóbbi esetben a tartományt harc nélkül szerzi meg.



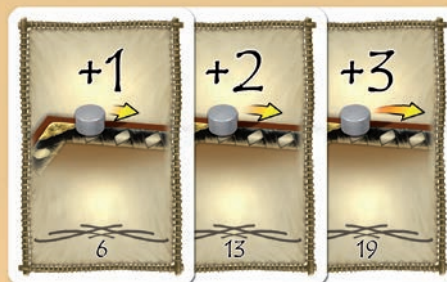
#2, 9, 16
A játékos kap annyi ládát, amennyi a kártyán látható, és a készletébe teszi.



#3, 8, 14
A játékos beteszi annyi hadseregét a készletéből a kockatorony tálcájára, amennyit a kártya mutat.



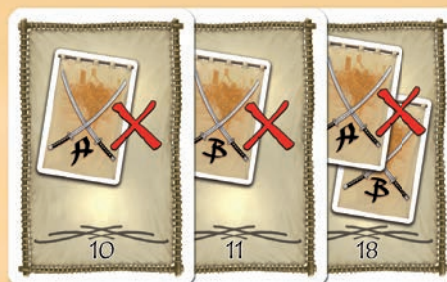
#5, 15, 20
A játékos kap adott számú rizst. A rizsjelzőjét előre mozgatja az Élelmiszertartalékot jelző oszlopon.



#6, 13, 19
A játékos annyi győzelmi pontot kap, amennyi a kártyán látható. A győzelmi pont mutatóját előre mozgatja a győzelmi sávon.



#7, 17, 21
A játékos felépítheti a mutatott épületet ingyen egy saját tartományában. Az általános építési szabályok érvényesek.



#10, 11, 18
Ebben a körben a játékos nem támadhat meg a "Harc / A és B mozgatása" ill. "A"+ "B" akcióval. A kör végén a kártya kikerül a játékból.

