

LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG PANNING

Go

TOKYO 1603 - 1868

EXPANSION 1



 Spielregeln Seite 2 - 7

 Rules page 8 - 13

 Règles pages 14 - 19

 Spelregels blz. 20 - 25

 Reglas, páginas 26 - 31

J
A
P
A
N

日本

T
O
K
U
G
A
W
A

徳川家康

LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG FANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

ERWEITERUNG 1

Nur mit dem Basisspiel Edo spielbar.

Diese Erweiterung enthält 3 Module, die neue Spielmöglichkeiten für das Basisspiel Edo bieten.

Alle Module können einzeln oder in beliebiger Kombination eingesetzt werden.

Zusätzlich enthält die Erweiterung das notwendige Material, um das Basisspiel und die 3 Module dieser Box auch mit 5 Spielern zu spielen.

Die Regeln des Basisspiels bleiben bis auf die jeweils angegebenen Änderungen erhalten.

- Materialien für den 5. Spieler
- Modul 1: Jiin - Buddhistische Tempel
- Modul 2: Tokken - Privilegien
- Modul 3: Ronin - Herrenlose Samurai

■ Material für den 5. Spieler

- 5 Beamte
- 1 Handelskontor
- 7 Häuser
- 1 Zählstein
- 1 Spielübersicht
- 1 Planungstableau
- 3 Erlaubniskarten
- 15 Rohstoffe (je 5x Reis, Stein und Holz)
- 17 Ryo-Münzen
- 3x 5er Rohstoffplättchen



Beamter



Handelskontor



Haus



Zählstein



Spielübersicht



Planungstableau und Erlaubniskarten



Rohstoffe



Ryo-Münzen



Rohstoffplättchen



SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS SPIEL ZU FÜNFT

• Änderungen bei „1. Allgemeiner Spielaufbau“:

Die Spielvorbereitung erfolgt wie bei 4 Spielern (Spielplanseite für 4 Spieler).

• Änderungen bei „2. Platzieren der Abdeckplättchen“:

Alle Städte erhalten ein Ertragsplättchen, kein Rohstofffeld wird abgedeckt.

• Änderungen bei „5. Startaufstellung der Spieler“:

Es stehen die gleichen Rohstoffpakete zur Verfügung, sodass bei 5 Spielern alle gewählt werden.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf verändert sich nicht.

■ Modul 1: Jiin – buddhistische Tempel

Der Bau eines Tempels bringt Machtpunkte und reduziert die Bewegungskosten.

SPIELMATERIAL

- je 3 Tempel in 5 Spielerfarben
- je 1 Ergänzung der Spielübersicht in 5 Spielerfarben

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 3 Tempel und die Ergänzung der Spielübersicht in seiner Farbe.

SPIELABLAUF

Mit der Aktion „Bauen“ kann ein Spieler jetzt **anstelle** eines Hauses, Handelskontors oder Festung in einer Stadt, **außerhalb der Städte** einen Tempel errichten.

Tempel können nur auf den Feldern Holzabbau, Reisernte, Steinabbau, Fluss oder Weg gebaut werden.

Der Bau kostet 2 Holz und 1 Reis.

Pro Feld darf insgesamt nur 1 Tempel errichtet werden.

Wie bei jedem anderen Bau auch, muss sich ein eigener Samurai auf diesem Feld befinden.

Ein Tempel bringt:

- **1 Machtpunkt**, der sofort abgetragen wird.
- Die **Bewegung** eigener Samurai auf allen Straßen, die an ein Feld mit eigenem Tempel angrenzen, ist ab sofort **kostenlos**. Dies gilt auch für den Händler.



Tempel

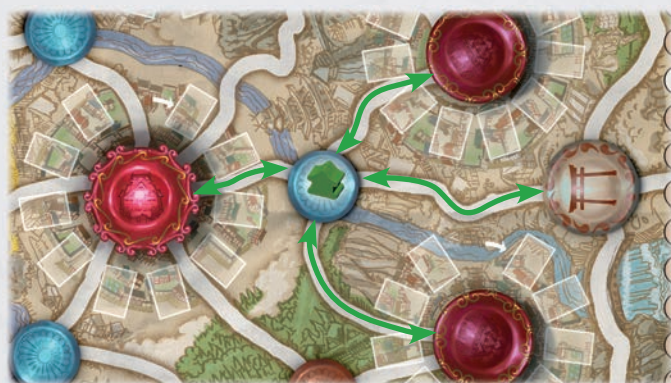


Ergänzung der Spielübersicht

Felder für den Tempelbau:



Holzabbau Reisernte Steinabbau Flussfeld Wegfeld



Beispiel: Der grüne Spieler baut einen Tempel auf ein Flussfeld. Ab sofort ist die Bewegung auf den angrenzenden Straßen für ihn kostenlos.

Modul 2: Tokken - Privilegien

Der Shogun hat spezielle Wünsche. Er gewährt dem Spieler, der ihm einen Wunsch erfüllt, dafür ein Privileg.

SPIELMATERIAL

- 15 Wunschplättchen
- 12 Privilegplättchen
- 1 Tableau
- 2 schwarze Beamte

SPIELVORBEREITUNG

Vor der Auswahl der Rohstoffpakete werden Wunsch- und Privilegplättchen getrennt verdeckt gemischt und auf die den Rückseiten entsprechenden Felder gelegt.

Der Reihe nach werden 3 Wunschplättchen aufgedeckt und in Pfeilrichtung auf das Tableau gelegt. Analog werden 3 Privilegplättchen aufgedeckt. Das oberste Plättchen jedes Stapels wird als Vorschau aufgedeckt.

SPIELABLAUF

Während der „**2. Phase: Ausführen der Aktionen**“ können die Spieler alternativ zu ihren Aktionen offene Wünsche des Shoguns erfüllen. Für jeden erfüllten Wunsch erhält der Spieler sofort 1 Machtpunkt und nimmt das unter diesem Wunschplättchen liegende Privileg. Das Wunschplättchen geht aus dem Spiel.

Das Privileg legt er offen vor sich ab. Er kann es ab sofort einmalig einsetzen, anschließend kommt es aus dem Spiel.

Das Tableau wird sofort neu sortiert.

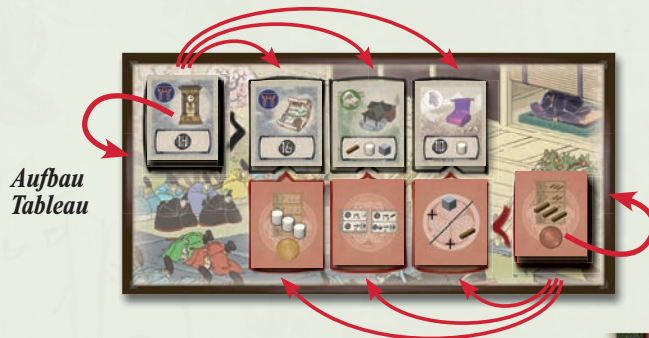
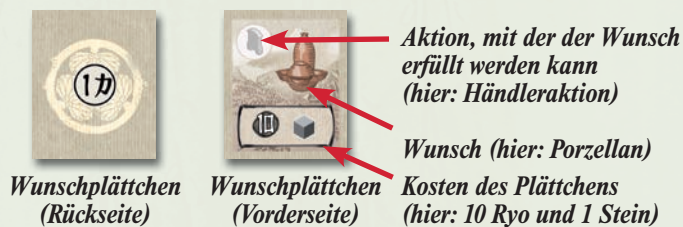
Sowohl die Wunsch- als auch die Privilegplättchen rücken in der jeweiligen Pfeilrichtung auf die freien Felder auf. Auf das jeweils freie Feld neben dem Stapel kommt das offene Plättchen aus der Vorschau. Die obersten Plättchen werden als Vorschau aufgedeckt.

Ist der Stapel mit Privilegplättchen aufgebraucht, gibt es Wünsche ohne zugehöriges Privileg. Werden sie erfüllt, erhält der Spieler nur 1 Machtpunkt.

Die Wünsche im Einzelnen:

1. Wünsche nach wertvoller heimischer Ware sind nur durch die Aktion „**Handel**“ erfüllbar.

Statt des Tausches, der auf der Händlerkarte angeboten wird, kann der Spieler jetzt gegen Abgabe des auf dem Wunschplättchen verzeichneten Preises, beim Händler, das **Wunschplättchen ertauschen**. Das Kontor hat hierbei keine Wirkung.



Der Spieler erfüllt den Wunsch durch Bezahlung und erhält das Privileg sowie 1 Machtpunkt.



Anschließend rücken die Plättchen auf die freien Felder auf.



2. Wünsche nach wertvoller fremder Ware sind nur durch die Aktion „Reise“ erfüllbar.

Anstatt den Beamten auf einen Grenzposten zu setzen oder 1 bzw. 2 Samurai zu versetzen, kann der Spieler dieses Wunschplättchen gegen Abgabe des darauf verzeichneten Preises nehmen.



3. Der Shogun wünscht sich Palast-Ausbauten in Edo:

Wünsche nach Palast-Ausbauten sind nur durch die Aktion „Bauen“ und in Edo erfüllbar.

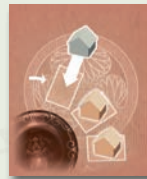
Statt ein Haus oder eine Festung in Edo zu bauen, kann der Spieler dieses Wunschplättchen gegen Abgabe des darauf verzeichneten Preises nehmen.



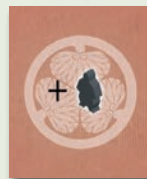
Beachte! Für diese Aktion muss ein eigener Samurai in Edo stehen.

Die Privilegien im Einzelnen:

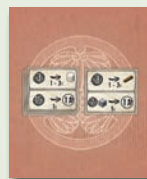
- a) **Prestigebau:** Das neu errichtete Haus kommt auf den ersten Bauplatz der Stadt, bestehende Gebäude werden um jeweils einen Bauplatz nach hinten verschoben.
Einzulösen beim Bauen in einer beliebigen Stadt.
- b) **Unterstützung:** Der Spieler erhält einen schwarzen Beamten des Shogun und setzt ihn als zusätzlichen Beamten ein. Nach Ausführen der Aktion geht dieser Beamte aus dem Spiel. *Einlösbar in der Planungsphase.*
- c) **Handel:** Für den Handel kann eines der beiden Angebote der offenen Händlerkarte auf dem Nachziehstapel genutzt werden. Mit Handelskontor dürfen 2 Angebote beider offen liegenden Händlerkarten beliebig kombiniert genutzt werden. *Einlösbar beim Handel.*
- d) **Ertrag einer Stadt:** Der Spieler erhält sofort seinen Geldertrag aus einer Stadt seiner Wahl. Anmerkung: Eine Stadt mit 3 Ronin kann nicht gewählt werden (Modul Ronin). *Jederzeit im eigenen Zug einlösbar.*
- e) **Rohstoff:** 1 Rohstoff aus der angezeigten Auswahl (Holz oder Stein / Stein oder Reis / Reis oder Holz) erhalten. *Jederzeit einlösbar, Privilegplättchen zählt uneingelöst nicht zum Limit!*
- f) **Rohstoffertrag:** Ein Samurai erzielt einmalig für den gezeigten Rohstoff den vollen Ertrag, auch wenn auf dem Rohstofffeld weitere Samurai stehen. Sie werden ignoriert. *Einlösbar bei der entsprechenden Rohstoffaktion.*



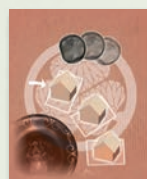
a) *Prestigebau*



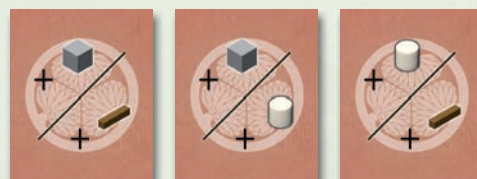
b) *Unterstützung*



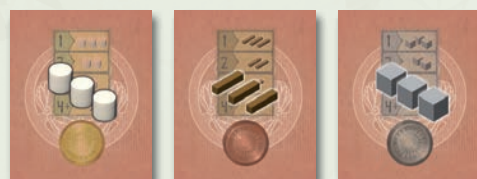
c) *Handel*



d) *Ertrag einer Stadt*



e) *Rohstoff*



f) *Rohstoffertrag*

■ Modul 3: Ronin – herrenlose Samurai

Die Ronin sind herrenlose Samurai, die auf Städten und Rohstofffeldern stehen und die Spieler behindern. Die Ronin werden sich im Spielverlauf immer wieder zusammenrotten. Das Auseinandertreiben bringt Machtpunkte.

SPIELMATERIAL

- 3 schwarze Samurai „Ronin“
- 1 Stoffbeutel
- 7 Ortsplättchen
- 15 Roninplättchen

SPIELVORBEREITUNG

Bevor die Spieler ihre Rohstoffpakete auswählen, wird je 1 Ronin auf ein nicht gesperrtes Rohstofffeld jeder Sorte (Holzabbau, Steinabbau und Reisernte) gesetzt. Die 7 Ortsplättchen werden in den Beutel gelegt.

SPIELABLAUF

Zu Beginn jeder Runde (vor der Planungsphase) muss der Startspieler 1 Ronin bestimmen, den er auf dem Spielplan versetzt.

- Wenn alle 3 Ronin auf einem Feld oder alle auf verschiedenen Feldern stehen, darf er einen beliebigen Ronin zum Versetzen wählen.
- Stehen 2 Ronin zusammen auf dem selben Feld, muss er den alleinstehenden Ronin zum Versetzen wählen.

Dann zieht der Spieler ein Ortsplättchen aus dem Beutel. Dies legt die Art des Feldes fest, auf das der Ronin versetzt wird. Wird ein Auswahlplättchen gezogen, entscheidet sich der Spieler für eine der 4 Feldarten (Reis, Holz, Stein und Stadt).



Weitere Änderungen im Spiel zu zweit:

Beim Spiel mit Ronin wird kein Rohstofffeld abgedeckt. Stattdessen wird auf alle 6 Rohstofffelder je ein Samurai einer beliebigen, nicht von den Spielern genutzten Farbe gestellt. Diese bleiben während des gesamten Spiels dort und senken die Rohstoffträge um 1.



Bild 1

Bild 2

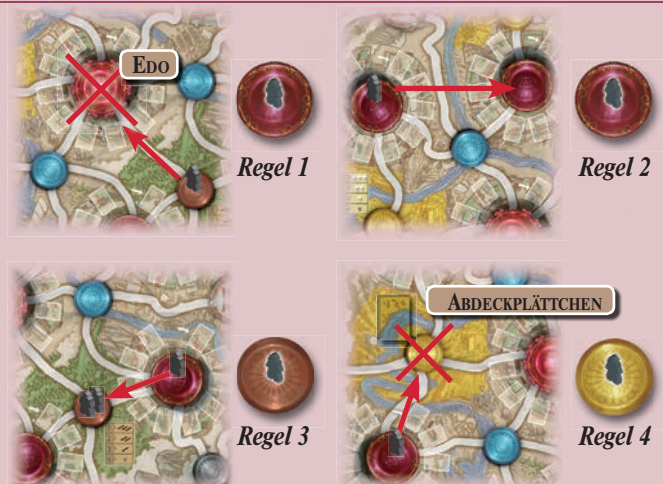
Beispiel:

Im Bild 1 kann der Spieler einen **BELIEBIGEN** Ronin zum Versetzen wählen.

Im Bild 2 **MUSS** der Spieler den alleinstehenden Ronin auf dem Steinabbau Feld wählen.

Nun versetzt der Spieler den ausgewählten Ronin nach folgenden Setzregeln:

1. Er darf nicht nach Edo.
2. Er muss das Feld verlassen.
3. Befinden sich irgendwo auf dem Spielplan schon 1 oder 2 andere Ronin auf einem dem gezogenen Ortsplättchen entsprechenden Feld, wird er dazugestellt, es sei denn, er kommt von dort – dies ist nur der Fall, wenn alle 3 Ronin auf demselben Feld stehen.
4. Er darf nicht auf abgedeckte Felder gestellt werden.
5. Sollten unter diesen Bedingungen mehrere Felder in Frage kommen, wählt der Spieler eins davon aus.



Danach wird das Ortsplättchen zurück in den Beutel gelegt.

Auswirkungen der Ronin (gelten für alle Spieler)

a) Rohstofffeld:

Ronin sind Samurai und mindern den Ertrag des Feldes.

b) Stadt:

- Steht 1 Ronin in einer Stadt, hat er keine Auswirkung.
- Stehen 2 Ronin in einer Stadt, darf in dieser Stadt nicht mehr gebaut werden.
- Stehen 3 Ronin in einer Stadt, gibt es dort neben dem Baustopp auch keine Gelderträge.

Vertreiben der Ronin von einem Feld

Das Vertreiben der Ronin kann bei der Aktion „Reise“ durchgeführt werden. Es kann nur 1 Beamter diese Aktion ausführen. Sollten mehrere Beamte vor der Erlaubniskarte stehen, müssen die anderen Beamten eine andere Funktion der Aktion „Reise“ erfüllen.

1. Zunächst bestimmt der Spieler das Feld, von dem er Ronin vertreiben möchte.
2. Er darf bis zu 2 eigene Samurai kostenlos dorthin umsetzen.
3. Sind nun mehr Samurai des Spielers als Ronin auf dem Feld, werden alle dortigen Ronin vertrieben. Nacheinander wird für jeden einzelnen Ronin ein Ortsplättchen gezogen und dieser nach den oben beschriebenen Regeln versetzt.
4. Anschließend kommen alle gezogenen Ortsplättchen zurück in den Beutel.
5. Für vertriebene Ronin gibt es Roninplättchen:
 - Für 1 vertriebenen Ronin gibt es keins.
 - Für 2 vertriebene Ronin gibt es 1 Roninplättchen.
 - Für 3 vertriebene Ronin gibt es 2 Roninplättchen

Bei der **Schlusswertung** erhält jeder Spieler 1 **Machtpunkt** für jedes **Roninplättchen**.



Beispiel:

Der **blaue Spieler** erhält beim Holzabbau nur 2 Holz, da der Ronin den Ertrag dieses Feldes mindert.



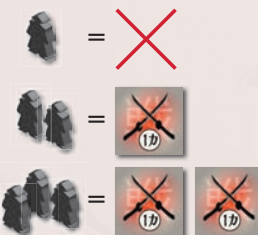
Beispiel: Der **blaue Spieler** wählt die Stadt mit den 2 Ronin und zieht 1 Samurai für 1 Ryo auf dieses Feld...



...Nun zieht er kostenlos noch 2 eigene Samurai dazu.



Beispiel: Die **Übermacht eigener Samurai** (hier: Spieler blau) vertreibt die Ronin aus der Stadt.



LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG FANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

EXPANSION 1

You can play with this expansion only in combination with the basic Edo game.

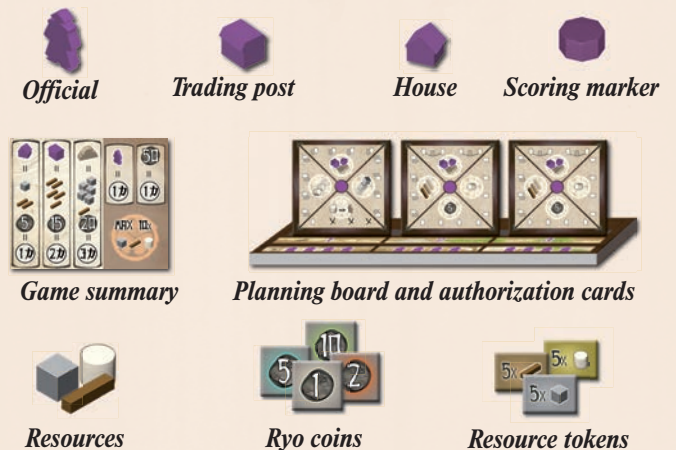
This expansion contains 3 modules, which offer new ways to play the basic Edo game.

You may add each module to the basic game on its own or combine them in any way you like. Additionally, this expansion includes all components needed to play the basic game and the 3 modules in this box with 5 players. The rules for the basic game remain unchanged except for the changes mentioned.

- Game components for the 5th player
- Module 1: Jiin - Buddhist temples
- Module 2: Tokken - Privileges
- Module 3: Ronin - Abandoned Samurai

■ Components for the 5th player

- 5 Officials
- 1 Trading post
- 7 Houses
- 1 Scoring marker
- 1 Game summary
- 1 Planning board
- 3 Authorization cards
- 15 Resources (5 each of rice, stone, and wood)
- 17 Ryo coins
- 3 Resource tokens, each worth 5



SET-UP FOR THE 5-PLAYER GAME

• Changes for “1. General set-up”:

Use the set-up instructions for 4 players (on the game board for 4 players).

• Changes for “2. Cover tiles”:

All cities receive a profit tile, and no resource charts are covered.

• Changes for “5. Starting positions of the players”:

Players use the same resource packages, thus all five will be taken.

PLAYING THE GAME

There is no change in game play.

■ Module 1: Jiin - Buddhist Temples

Building a temple provides power points and reduces costs for moving.

GAME COMPONENTS

- 3 temples each in 5 player colors
- 1 extension each of the game summaries in 5 player colors

ADDITIONAL SET-UP

Give each player 3 temples and the game summary extension of his player color.

PLAYING THE GAME

When performing a “building” action, the player may now **build a temple outside of cities** instead of building a house, trading post or fortress inside a city.

Temples may be built only on forestry, rice fields, and quarry spaces and on river and road spaces.

Building a temple costs 2 wood and 1 rice.

There may never be **more than 1 temple** built on any space.

As required for any building action, one of the player’s own samurai must be present on that space.

A temple’s benefit is:

- **1 power point** that is recorded immediately.
- **Movement** at no cost for a player's samurai and merchant on any road that's directly connected to a space that holds that player's temple.

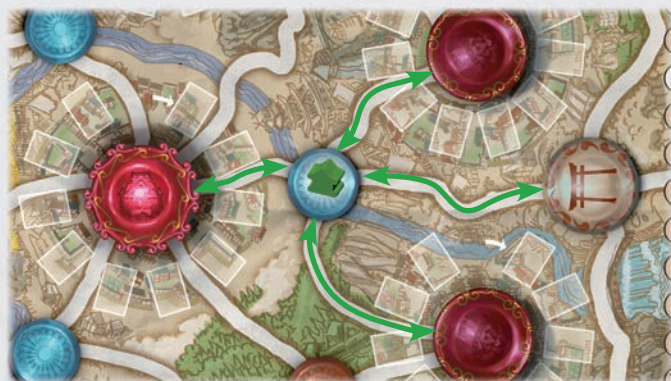


Temple



Game summary extensions

Legal spaces for building a temple:



Example: Green has built a temple on a river space. He may now move along the connected roads for free.

Module 2: Tokken - Privileges

The shogun has special needs. He grants a privilege to each player who meets one of his demands.

GAME COMPONENTS

- 15 demand tokens
- 12 privilege tokens
- 1 privilege board
- 2 black officials

ADDITIONAL SET-UP

Prior to selecting the resource packages, mix the demand and privilege tokens **separately and face down**. Then, stack them on the spaces corresponding to their back sides on the privilege board.

Reveal 3 **demand tokens**, one after the other, and place them on the board following the direction of the arrow. Do likewise with 3 **privilege tokens**. Reveal the top token of each stack as a preview token.

PLAYING THE GAME

During “**Phase 2: Perform actions**”, players may meet revealed demands of the shogun instead of performing their actions.

For each demand the player meets, he immediately gains **1 power point** and receives the privilege token lying below that demand token. Remove the demand token from the game. The player keeps the privilege token face up in front of him and may use it once in the future, after which it's removed from the game.

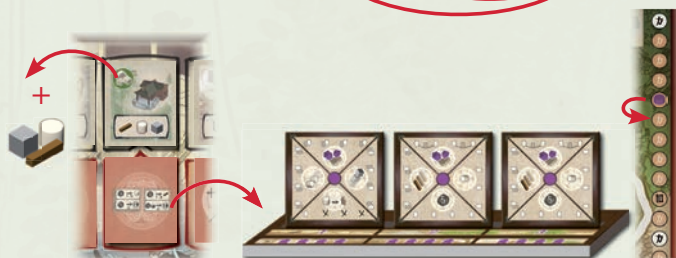
Rearrange the privilege board at once.

Rearrange the privilege board by sliding the demand tokens right and the privilege tokens left to fill any gaps, then place the preview token of each stack in the empty space next to the stack. Reveal the top token of each stack. Once the stack of privilege tokens is exhausted, there will still be demands for which no privilege is granted; if a player meets such a demand, he gains only 1 power point.

The demands in detail:

1. Demands for valuable local goods can be met only by the “Trading” action.

Instead of the exchange offered on the merchant card, the player may gain the privilege by paying the cost shown on the demand tile, while he is trading with the merchant. The trading post provides no bonus in this case.



2. Demands for valuable foreign goods can be met only by the “Travel” action.

Instead of placing the official on a border post or relocating 1 or 2 samurai, the player may gain this privilege token by paying the cost shown on the demand token.



3. Demands for palace extensions can be met only by the “Building” action and only in Edo.

The shogun wants to extend his palace in Edo, so instead of building a house or a fortress in Edo the player may gain this privilege by paying the cost shown on the demand token.

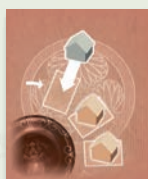


Do not forget: For this action the player must have one of his samurai in Edo!

The privileges in detail:

a) Privileged building site: The player builds his new house on the first building site of the city, moving any existing buildings one space backwards.

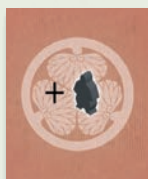
To be used when building in any city.



a) Privileged building site

b) Support: The player recruits one of the shogun’s black officials and treats it as one of his own officials.

After performing the action, this official is removed from the game. *To be used during the planning phase.*



b) Support

c) Trading: When trading, the player may use one of the two offers of the face-up merchant card on top of the draw pile.

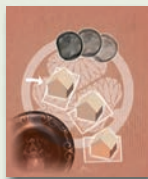
With a trading post, two offers of both face-up merchant cards may be used in any combination. *To be used when trading.*



c) Trading

d) Income from a city: The player immediately receives his income from a city of his choice. Please note: A city with 3 Ronin is not eligible (Ronin module).

To be used anytime during the player’s own turn.



d) Income from a city

e) Resource: The player receives 1 of the shown choices of resources (wood or stone / stone or rice / rice or wood). *To be used anytime during the player’s own turn. This privilege token does not count against the resource limit as long as it remains unredeemed!*



e) Resource

f) Resource production: Once only, a samurai will produce the full amount of the shown resource, disregarding any other samurai on that resource space (simply ignore them). *To be used when performing the appropriate resource action.*



f) Resource production

Module 3: Ronin – Abandoned Samurai

The Ronin are abandoned samurai lingering about in cities and resource spaces, thus obstructing the players. The Ronin will flock together time and again during the course of the game. By dispersing them, the players gain power points.

GAME COMPONENTS

- 3 black “Ronin” samurai
- 1 linen bag
- 7 location tiles
- 15 Ronin tokens

ADDITIONAL SET-UP

Prior to selecting the resource packages, 1 Ronin must be placed on one uncovered resource space of each type (forestry, quarry, rice field). Put the 7 location tiles into the bag.

PLAYING THE GAME

At the start of each game round and prior to the planning phase, the starting player must select one Ronin for relocation.

- If all 3 Ronin are on the same space or they are on three separate spaces, he may select any Ronin for relocation.
- If 2 Ronin are on one space, he must select the single Ronin for relocation.

Next, the player draws a location tile from the bag. This tile indicates the type of space to which the Ronin is relocated. If he draws a multiple-choice tile, he chooses one of the 4 space types (forestry, quarry, rice field or city).



Changes for a 2-player game:

If playing with the Ronin module, no resource space will be covered. Instead, place 1 samurai of a player color not used in this game on each resource space. They remain there until the end of the game and reduce the resource production by 1.



Illustration 1

Illustration 2

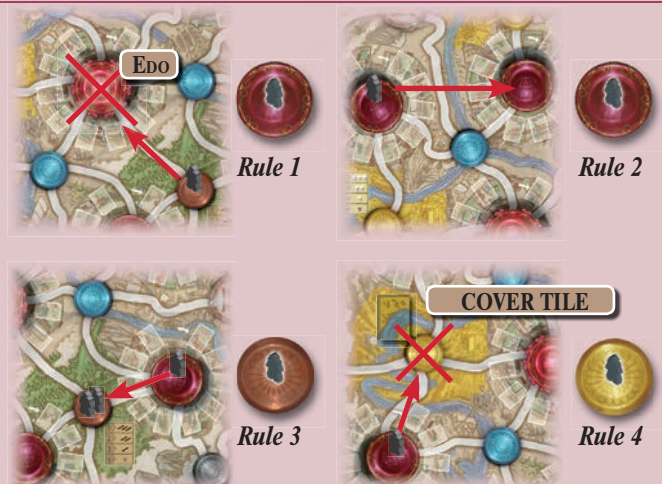
Example:

Illustration 1: The player may pick ANY Ronin for relocation.

Illustration 2: The player MUST pick the single Ronin on the quarry space.

The player relocates the selected Ronin according to these relocation rules:

1. The Ronin cannot be placed in Edo.
2. The Ronin must leave his current space.
3. If 1 or 2 other Ronin are on a space matching the drawn location tile, the Ronin must join his fellow (1 or 2) Ronin – except if he hails from that space, which is possible only if all 3 Ronin are on the same space.
4. The Ronin cannot be placed on a covered space.
5. If, obeying these rules, there are several eligible spaces, the player decides to which of these spaces the Ronin is relocated.



Finally, put the drawn tile back into the bag.

Effects of the Ronin (applying to all players)

a) Resource space:

A Ronin is considered a samurai and thus reduces production.

b) City:

- A single Ronin in a city has no effect.
- 2 Ronin in a city prevent players from building in this city.
- 3 Ronin in a city prevent players from building there and cut off income from this city.

Dispersing Ronin from a space

Players may disperse the Ronin using the “Travel” action. Only 1 official can be assigned to this action. In case more than 1 official is assigned to the authorization card, the other officials must be assigned to other “Travel” actions.

1. First, the player decides on the space from which he wants to disperse the Ronin.
2. He may then move up to 2 of his samurai to that space for free.
3. If that player's samurai outnumber the Ronin on that space, these Ronin are dispersed. Draw a location tile for each dispersed Ronin, one after the other, and relocate the Ronin according to the relocation rules explained above.
4. Put all drawn relocation tiles back into the bag.
5. The player receives Ronin tokens for dispersed Ronin:
 - No token for only 1 dispersed Ronin.
 - 1 Ronin token for 2 dispersed Ronin.
 - 2 Ronin tokens for 3 dispersed Ronin.

During final scoring, each Ronin token is worth 1 power point.



Example:

Blue produces only 2 wood on this forestry space because the Ronin reduces the production.



Example: Blue chooses the city with 2 Ronin...



... and then moves another two of his samurai there for free.



Example: The Ronin are dispersed from this city by the superiority of the blue player's samurai.



LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG FANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

EXTENSION 1

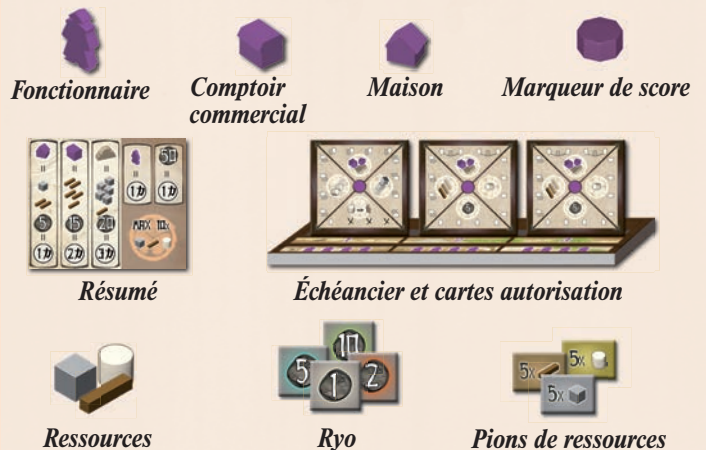
Le jeu de base Edo est nécessaire pour utiliser cette extension.

Cette extension contient 3 modules qui offrent des variantes au jeu de base Edo. Vous pouvez les utiliser séparément ou selon les combinaisons de votre choix. Vous trouverez également ici tous les accessoires nécessaires pour jouer à Edo et à ses extensions à 5 joueurs. Hormis en ce qui concerne les changements mentionnés, les règles du jeu de base restent les mêmes.

- Accessoires pour le 5^e joueur
- Module 1 : Jiin - Temples bouddhistes
- Module 2 : Tokken - Privilèges
- Module 3 : Ronin - Samouraï sans maître

■ Accessoires du 5^e joueur

- 5 fonctionnaires
- 1 comptoir commercial
- 7 maisons
- 1 marqueur de score
- 1 résumé du jeu
- 1 échéancier
- 3 cartes autorisation
- 15 pions de ressource
(5 pour chacune des ressources : riz, pierre et bois)
- 17 Ryo en monnaie
- 3 pions valant chacun 5 ressources



MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE A 5 JOUEURS

• Modification de l'étape « 1. Mise en place » :

Utilisez les instructions de mise en place pour 4 joueurs (plateau tourné côté 4 joueurs).

• Modifications de l'étape « 2. Caches » :

Toutes les villes ont une table de profit : aucune n'est recouverte.

• Modifications de l'étape « 5. Position de départ des joueurs » :

Les dotations sont les mêmes qu'à 4 : toutes les cinq seront donc prises.

REGLES DU JEU

Les règles du jeu ne changent pas.

■ Module 1 : Jiin - Temples bouddhistes

La construction d'un temple octroie des points de pouvoir et réduit le coût de déplacement.

ACCESSOIRES

- 3 temples dans chacune des 5 couleurs
- 1 extension du résumé des règles dans chacune des 5 couleurs

MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE

Donnez à chaque joueur 3 temples et l'extension du résumé du jeu correspondant à sa couleur.

REGLES DU JEU

Quand il accomplit une action de **construction**, le joueur peut désormais **bâtir un temple hors des villes** au lieu de bâtir une maison, un comptoir commercial ou une forteresse à l'intérieur de celles-ci.

Les temples ne peuvent être bâtis que sur les cases de forêt, de rizière, de carrière, de fleuve ou de route.

Construire un temple coûte 2 pions bois et 1 pion riz.

Chaque case ne peut contenir qu'un seul temple.

Comme lors de toute action de construction, un des samourais du joueur doit se trouver sur la case en question.

Avantages conférés par le temple :

- 1 **point de pouvoir** immédiatement comptabilisé.
- Le **déplacement** des samourais du joueur sur les routes directement **reliées** à une case contenant **un de ses propres temples** est désormais **gratuit**. Cet avantage s'applique également aux marchands de ce joueur.



Temple



Extensions du résumé des règles

Cases autorisées pour la construction d'un temple



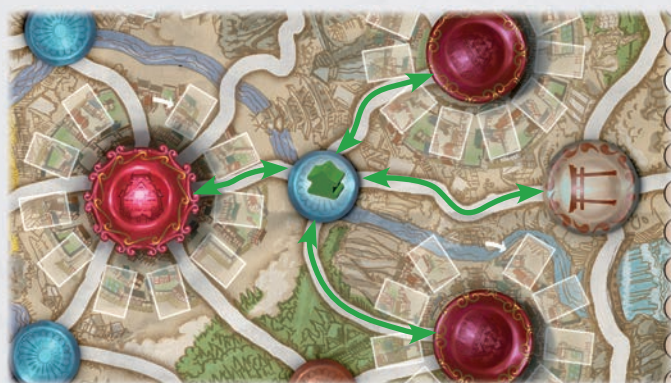
Forêt

Rizière

Carrière

Case de fleuve

Case de route



Exemple : le joueur vert a construit un temple sur une case de fleuve. Il peut aussitôt se déplacer gratuitement le long des routes qui y sont reliées.

Module 2 : Tokken - Privilèges

Le shogun a des requêtes spéciales. Il accorde un privilège à chaque joueur qui satisfait l'un de ces besoins.

ACCESSOIRES

- 15 pions requête
- 12 pions privilège
- 1 tableau de privilège
- 2 fonctionnaires noirs

MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE

Avant de choisir les dotations, mélangez les pions requête et privilège **séparément et face cachée**. Faites-en deux piles distinctes que vous disposerez sur les cases correspondant à leur verso, sur le tableau de privilège.

Révélez **3 pions requête** l'un après l'autre et placez-les sur le plateau en fonction de la direction de la flèche. Procédez de même avec **3 pions privilège**. Révélez également le premier pion de chacune des piles : ce sont les pions à venir.

REGLES DU JEU

Pendant la « **2^e phase : résolution des actions** », les joueurs peuvent accéder aux requêtes du shogun plutôt que de résoudre leurs actions.

Pour chaque requête ainsi satisfaite, le joueur reçoit immédiatement 1 point de pouvoir ainsi que le pion privilège placé sous le pion requête correspondant. Retirez le pion requête du jeu. Le joueur conserve le pion privilège face visible devant lui. Il peut désormais l'utiliser une et une seule fois, après quoi il le retire du jeu.

Mettez immédiatement le tableau de privilège à jour.

Les pions requête et privilège montent sur les cases vides selon la direction de leurs propres flèches. Prenez le pion à venir de chaque pile et posez-le à côté de sa pile. Révélez le premier pion de chaque pile, qui devient le nouveau pion à venir. Quand la pile de **pions privilège** est **épuisée**, il reste des requêtes, mais celles-ci ne confèrent plus de privilège : quand un joueur les réalise, il ne gagne que 1 point de pouvoir.

Détails des requêtes :

1. Les requêtes de produits de luxe locaux ne peuvent être satisfaites qu'au moyen de l'action « commerce ». Au lieu de bénéficier de l'échange mentionné sur la carte marchand, le joueur peut gagner le privilège en payant le prix indiqué sur le pion requête. On ne tient pas compte des comptoirs commerciaux dans ce cas.



Pion requête (verso)

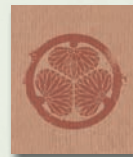


Pion requête (recto)

Action nécessaire pour répondre à la requête (dans ce cas : action de commerce).

Requête (dans ce cas : porcelaine).

Prix de ce pion (dans ce cas : 10 Ryo et 1 pierre)



Pion privilège (verso)



Pion privilège (recto)



Fonctionnaires



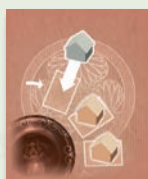
2. Les requêtes de produits de luxe locaux ne peuvent être satisfaites qu'au moyen de l'action « voyage ». Au lieu de poser son fonctionnaire sur un poste frontalier ou de déplacer 1 ou 2 samourais, le joueur peut obtenir le pion privilège en payant le prix indiqué sur le pion requête correspondant.

3. Le shogun veut agrandir son palais d'Edo. Les requêtes d'extension du palais ne peuvent être satisfaites qu'au moyen de l'action « construction », et uniquement à Edo. Au lieu de bâtir une maison ou une forteresse à Edo, le joueur peut obtenir ce privilège en payant le prix indiqué sur le pion requête.

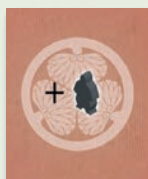
N'oubliez pas que pour effectuer cette action, le joueur doit avoir un samourai à Edo !

Explication des privilèges :

- a) Site de construction privilégié : le joueur bâtit sa nouvelle maison sur le premier site de construction de la ville. Tous les autres bâtiments déjà construits sont décalés d'une case. *À utiliser lors d'une action de construction dans n'importe quelle ville.*
- b) Soutien : le joueur recrute l'un des fonctionnaires noirs du shogun et le considère désormais comme l'un des siens. Après avoir résolu son action, le fonctionnaire est retiré du jeu. *À utiliser lors de la phase de planification.*
- c) Commerce : quand il effectue une action de commerce, le joueur peut utiliser l'une des deux offres de la carte marchand posée face visible au sommet de la pile. S'il bénéficie de l'effet d'un comptoir commercial, le joueur peut utiliser deux des offres de son choix parmi celles des deux cartes marchand face visible (celle de la pile et celle en jeu). *À utiliser lors d'une action de commerce.*
- d) Revenus d'une ville : le joueur reçoit immédiatement le revenu issu de la ville de son choix (à l'exception des villes contenant 3 ronin si vous jouez avec l'extension Ronin). *À utiliser à n'importe quel moment durant le tour du joueur.*
- e) Ressource : le joueur choisit 1 des deux ressources indiquées et la reçoit (pierre ou bois / pierre ou riz / riz ou bois). *À utiliser à n'importe quel moment durant le tour du joueur. Ce pion privilège ne compte pas dans la limite autorisée pour les ressources tant qu'il n'est pas utilisé !*
- f) Production de ressources : une et une seule fois, un samourai produit la quantité maximale d'une ressource sans se soucier du nombre de samourais situés sur la case correspondante. *À utiliser lors de la résolution de l'action de ressources appropriée.*



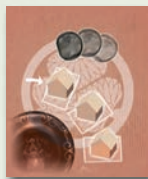
a) Site de construction privilégié



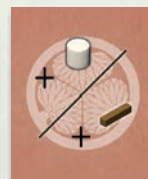
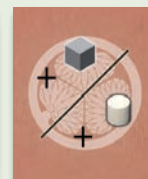
b) Soutien



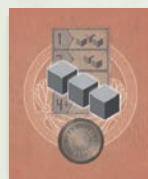
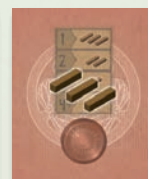
c) Commerce



d) Revenu d'une ville



e) Ressource



f) Production de ressources

Module 3: Ronin - Samouraï sans maître

Les ronin sont des samouraïs sans maître qui demeurent dans les villes et les cases de ressources, handicapant les joueurs. Les ronin se rassemblent de temps à autre durant la partie. Quand ils les dispersent, les joueurs gagnent des points de pouvoir.

ACCESSOIRES

- 3 « ronin » (samouraïs noirs)
- 1 sac de toile
- 7 tuiles de lieu
- 15 pions ronin

MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE

Avant de choisir les dotations, on place 1 ronin sur une case de ressources de chaque type (forêt, carrière et rizière) non recouverte par un cache. Mettez les 7 tuiles de lieu dans le sac.

REGLES DU JEU

Au début de chaque tour de jeu, avant la phase de planification, le premier joueur doit choisir un ronin qui se déplace.

- Si les 3 ronin sont rassemblés sur la même case ou s'ils se trouvent au contraire sur trois cases séparées, le joueur peut choisir n'importe lequel.
- Si 2 ronin se trouvent sur la même case, c'est forcément le troisième qui se déplace.

Le joueur tire au hasard une tuile de lieu du sac : celle-ci indique sur quel type de case le ronin doit être déplacé. Dans le cas d'une tuile à choix multiple, c'est au joueur de décider dans quel type de lieu ira le ronin (forêt, carrière, rizière ou ville).



Tuiles de lieu :



Partie à 2 joueurs

Si vous jouez avec le module ronin, n'utilisez aucun cache pour recouvrir les ressources. Posez un samouraï d'une couleur non utilisée par les joueurs sur chaque case de ressource. Les samouraïs y demeureront jusqu'à la fin de la partie et réduiront la production de ressource de 1.



Illustration 1

Illustration 2

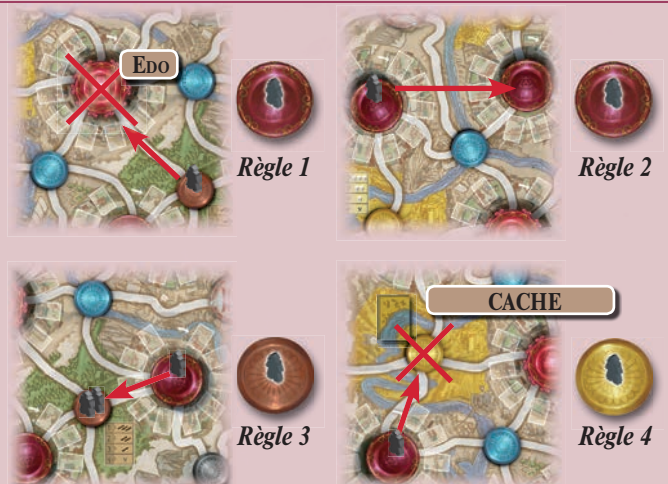
Exemple:

Illustration 1: le joueur peut choisir de déplacer N'IMPORTE QUEL ronin.

Illustration 2: le joueur est FORCÉ de déplacer le ronin isolé sur la case carrière.

Le joueur déplace alors le ronin choisi en obéissant à ces règles :

1. Le ronin ne peut pas être placé à Edo.
2. Le ronin est forcé de quitter la case où il se trouve actuellement.
3. Si 1 ou 2 autres ronin se trouvent sur une case du type de la tuile de lieu tirée, le ronin choisi doit rejoindre son ou ses homologues, sauf s'il se trouve déjà sur la même case qu'eux (ce qui n'est possible que si les 3 ronin sont rassemblés sur la même case).
4. Le ronin ne peut pas être posé sur une case recouverte par un cache.
5. Si plusieurs cases correspondent aux critères requis, c'est au joueur de choisir sur laquelle ira le ronin.



Une fois le ronin déplacé, remettez la tuile dans le sac.

Effets des ronin (sur tous les joueurs)

a) Case de ressources :

Un ronin est considéré comme un samouraï et réduit par conséquent la production.

b) Ville :

- Un ronin unique n'a pas d'effet dans une ville.
- Quand une ville contient 2 ronin, les joueurs ne peuvent plus rien y bâtir.
- Quand une ville contient 3 ronin, les joueurs ne peuvent plus rien y bâtir et elle ne produit plus de revenu.

Repousser un ronin hors d'une case

Les joueurs peuvent repousser les ronin au moyen de l'action « voyage ». On ne peut affecter que 1 fonctionnaire à cette action. Si plusieurs fonctionnaires sont affectés à la carte autorisation, les autres doivent effectuer des actions de « voyage » différentes.

1. Le joueur décide d'abord de quelle case il veut repousser les ronin.
2. Il peut alors déplacer gratuitement jusqu'à 2 de ses propres samouraïs sur cette case.
3. Si les samouraïs du joueur sont plus nombreux que les ronin de cette case, ces derniers sont repoussés. Tirez une tuile de lieu du sac pour chaque ronin repoussé de la sorte, l'un après l'autre, et déplacez-les selon les règles évoquées plus haut.
4. Remettez toutes les tuiles de lieu dans le sac.
5. Le joueur reçoit des pions ronin pour ceux qu'il a repoussés :
 - Aucun pion pour 1 seul ronin repoussé.
 - 1 pion ronin pour 2 ronin repoussés.
 - 2 pions ronin pour 3 ronin repoussés.

Lors du total final, chaque pion ronin vaut 1 point de pouvoir.



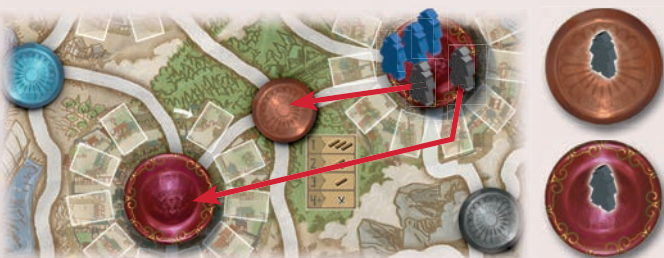
Exemple:

Le joueur bleu ne produit que 2 bois dans cette forêt, car le ronin réduit la production.



Exemple : le joueur bleu choisit la ville contenant 2 ronin et y déplace un de ses samouraïs en payant 1 Ryo...

... puis il y emmène gratuitement deux autres de ses samouraïs.



Exemple : les ronin sont évacués de la ville à cause de la supériorité numérique du joueur (le joueur bleu dans ce cas).



LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG FANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

1^E UITBREIDING

Om met deze uitbreiding te kunnen spelen is het basisspel Edo vereist.

Deze uitbreiding voegt drie nieuwe modules toe aan het basisspel Edo. Alle modules kunnen afzonderlijk of in combinatie met elkaar worden gespeeld. Naast het spelmateriaal voor deze modules bevat deze uitbreiding ook spelmateriaal om het basisspel met vijf spelers te kunnen spelen. De regels van het basisspel blijven, met de aanvullingen van de modules, verder ongewijzigd.

- Spelmateriaal voor een 5^e speler
- Module 1: Jinn -Boeddhistische tempel
- Module 2: Tokken - privileges
- Module 3: Ronin - samoerai zonder meester

■ Spelmateriaal voor een 5^e speler

- 5 ambtenaren
- 1 pakhuis
- 7 huizen
- 1 telsteen
- 1 speloverzicht
- 1 planbord
- 3 plankkaarten
- 15 grondstoffen (5x rijst, 5x steen en 5x hout)
- 17 Ryo-munten
- 3 “5 grondstoffen”-tegels



ambtenaar



pakhuis



huis



telsteen



speloverzicht



planbord en plankkaarten



grondstoffen



Ryo-munten



grondstoffetegels

VOORBEREIDING VAN HET SPEL MET VIJF SPELERS

• Aanpassing “1. Algemene opbouw van het spel”:

Leg het spel klaar zoals met vier spelers (gebruik de zijde van het spelbord voor vier spelers)

• Aanpassing “2. Afdektegels neerleggen”:

In alle gebieden zijn grondstoffen beschikbaar. Er wordt geen tabel afgedekt.

• Aanpassing “5. Startopstelling van de spelers”:

Dezelfde grondstofpakketten worden aangeboden. Alle pakketten worden dus gekozen.

SPELVERLOOP

Het spelverloop blijft ongewijzigd.

■ Module 1: Jiin - Boeddhistische tempel

Het bouwen van een tempel levert machtpunten op en verlaagt de kosten om te verplaatsen.

SPELMATERIAAL

- 3 tempels in elke spelerskleur
- 1 uitbreiding voor het speloverzicht in elke spelerskleur

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler krijgt drie tempels en de uitbreiding voor het speloverzicht in zijn spelerskleur.

SPELVERLOOP

Met de actie “bouwen” kan een speler **in plaats van** een huis, pakhuis of vesting in een stad **buiten de stad** een tempel bouwen.

Tempels kunnen enkel op hout-, rijst-, steen-, vloed- en wegvelden worden gebouwd. **Het bouwen van een tempel kost 2 hout en 1 rijst.**

Op elk veld kan **maximaal 1 tempel** worden gebouwd.

Net als bij de reguliere bouwactie moet de speler ook nu een samoerai op dit veld hebben staan.

Een tempel levert de speler:

- direct 1 machtpunt op.
- Het **verplaatsen** van zijn samoerai's over alle straten die grenzen aan een eigen tempel is vanaf nu gratis. Dit geldt tevens voor de handelaar.

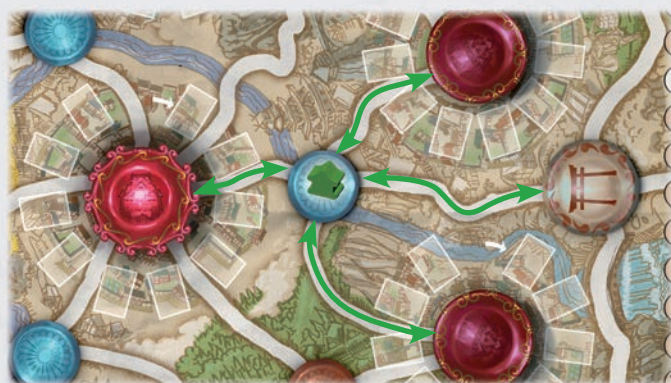


tempel



uitbreiding van het speloverzicht

velden waarop een tempel kan worden gebouwd:



Voorbeeld: Groen bouwt een tempel op een vloedveld. Vanaf nu hoeft hij niet meer te betalen om over de aangrenzende straten te verplaatsen.

Module 2: Tokken - privileges

De Shogun heeft speciale wensen. De speler die deze kan vervullen, verdient een privilege.

SPELMATERIAAL

- 15 wenstegels
- 12 privilegetegels
- 1 bordje
- 2 zwarte ambtenaren

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Voordat de grondstofpakketten worden gekozen, worden de wens- en privilegetegels in afzonderlijke stapels geschud en gedekt op de daarvoor bestemde velden van het bordje gelegd.

Trek **drie wenstegels** en leg ze in de volgorde waarin ze zijn getrokken open naast elkaar op de daarvoor bestemde velden. Trek op dezelfde wijze **drie privilegetegels** en leg deze ook open op de het bordje. Draai ten slotte de bovenste kaart van elke stapel open en leg deze op die stapel.

SPELVERLOOP

Tijdens “**Fase 2: Acties uitvoeren**” mogen de spelers in plaats van hun actie een wens van de Shogun vervullen. Hierbij heeft men keuze uit drie wenstegels naast de stapel. Voor elke **vervulde wens** krijgt de speler direct **1 machtpunt** en de **privilegegetegel** die onder de wenstegel ligt. De wenstegel wordt uit het spel genomen.

De privilegegetegel legt hij voor zich neer. Deze mag hij **vanaf nu eenmalig inzetten**. Na gebruik wordt de tegel uit het spel genomen.

Het bordje wordt direct opnieuw aangevuld.

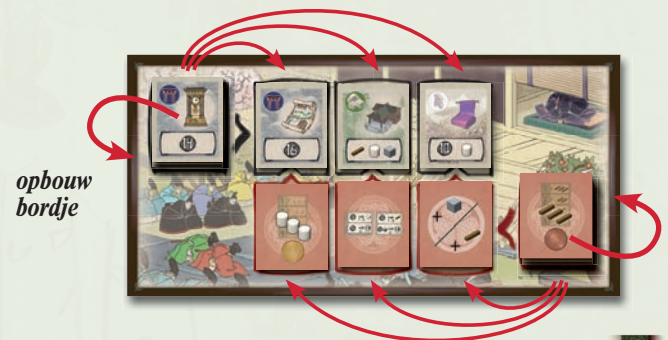
De wens- en privilegetegels schuiven op in de richting van de pijl. Op de lege velden komt vervolgens de bovenste kaart van de stapel te liggen. Daarna wordt de bovenste kaart van de stapel weer opgedraaid.

Als de stapel met **privilegetegels op** is, zijn er wensen waar men **enkel 1 machtpunt** voor krijgt en geen privilege.

Overzicht wenstegels

1. Wensen naar handelswaren uit vreemde landen die enkel zijn te vervullen met de actie “handelen”.

In plaats van handelen volgens de actuele handelaarkaart kan de speler de op de wenstegel aangegeven hoeveelheid grondstoffen en geld inleveren. Een pakhuis levert nu geen voordeel op.



De speler vervult de wens door goederen te betalen en krijgt het privilege en 1 machtpunt.



Aansluitend schuiven de tegels door naar de lege velden.



2. Wensen naar handelswaren uit vreemde landen die enkel zijn te vervullen met de actie “reizen”.

In plaats van het plaatsen van een ambtenaar op een grenspost of maximaal 2 samoerais verplaatsen, kan de speler de op de wenstegel aangegeven hoeveelheid geld inleveren.

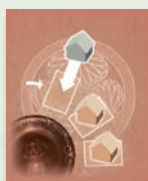
3. De Shogun wenst een uitbreiding van zijn paleis in Edo.

Het vervullen van deze wensen kan enkel met de actie “bouwen” in Edo. In plaats van het bouwen van een huis of vesting in Edo, kan de speler de op de wenstegel aangegeven hoeveelheid grondstoffen inleveren.

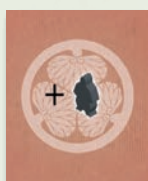
Belangrijk! Om deze actie uit te voeren moet je een eigen samoerai in Edo hebben staan.

Overzicht privileges

- a) **Belangrijk gebouw:** Het nieuwe gebouw komt op de eerste bouwplaats in de stad te staan, alle reeds geplaatste gebouwen schuiven een veld op. *Gebruik dit privilege bij het bouwen in een willekeurige stad.*
- b) **Ondersteuning:** De speler krijgt een zwarte ambtenaar en zet deze als extra ambtenaar in. Na het uitvoeren van de actie wordt de ambtenaar uit het spel genomen. *Gebruik dit privilege in de planfase.*
- c) **Handel:** Bij het handelen kan één van de opties op de handelaarkaart die open op de trekstapel ligt worden gebruikt. In combinatie met het pakhuis mogen twee opties van beide open handelaarkaarten worden gekozen. *Gebruik dit privilege bij het handelen.*
- d) **Inkomsten van een stad:** De speler krijgt direct zijn inkomsten van een stad naar keuze. *Opmerking: Een stad met drie Ronin kan niet worden gekozen (module 3: Ronin). Gebruik dit privilege op een moment naar keuze.*
- e) **Grondstof:** De speler krijgt één van de aangegeven grondstoffen (hout of steen / steen of rijst / rijst of hout). *Privilegegetegels tellen niet mee voor de limiet van 10 grondstoffen.*
- f) **Grondstofinkomsten:** Een samoerai krijgt de maximale grondstoffen, zelfs als er meerdere samoerais op het grondstovveld staan. *Gebruik dit privilege bij de betreffende grondstofactie.*



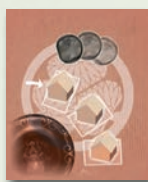
a) Belangrijk gebouw



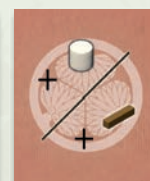
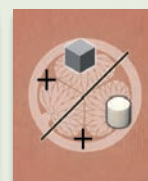
b) Ondersteuning



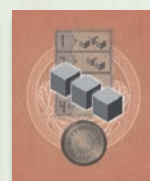
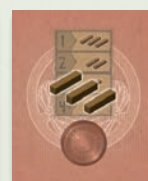
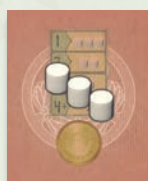
c) Handel



d) Inkomsten van een stad



e) Grondstof



f) Grondstofinkomsten

Module 3: Ronin – samoerais zonder meester

De Ronin zijn samoerais zonder meester die zich in de steden en op de grondstofvelden bevinden en daarmee de spelers hinderen. De Ronin komen tijdens het spel bij elkaar. Het uit elkaar drijven levert machtpunten op.

SPELMATERIAAL

- 3 zwarte “Ronin” samoerais
- 1 stoffen buidel
- 7 gebiedstegels
- 15 Ronin-tegels

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Voordat de grondstofpakketten worden gekozen, wordt op één beschikbaar grondstofveld van elke soort (hout, steen en rijst) één Ronin geplaatst. De zeven gebiedstegels gaan in de stoffen buidel.

SPELVERLOOP

Aan het begin van elke ronde (voor de planfase) moet de startspeler één Ronin kiezen die gaat verplaatsen op het spelbord.

- Als alle drie Ronin op hetzelfde veld staan of op drie verschillende velden, dan mag hij een willekeurige Ronin kiezen.
- Als twee Ronin op hetzelfde veld staan, moet hij de Ronin die alleen staat kiezen.

Daarna trekt de speler een gebiedstegel uit de buidel. Deze tegel bepaalt het soort veld waarheen de Ronin gaat. Als de speler een keuzetegel trekt, dan kiest hij het soort veld (rijst, hout, steen of stad).



Overige aanpassingen in een spel met twee spelers:

In een spel met de Ronin wordt er geen inkomstentabel afgedekt. In plaats daarvan komt op alle zes grondstofvelden een neutrale samoerai te staan (van een niet gebruikte spelerskleur). Deze blijven daar het hele spel staan en verlagen de grondstofinkomsten met 1.



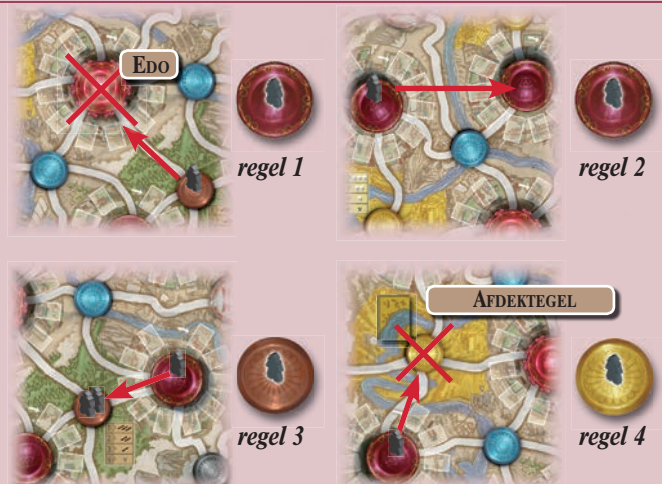
Voorbeeld:

Bij afbeelding 1 mag de speler zelf kiezen welke Ronin hij gaat verplaatsen.

Bij afbeelding 2 moet de speler de Ronin die alleen op het steenveld staat kiezen.

Daarna verplaatst de speler de gekozen Ronin volgens deze regels:

1. Hij mag niet naar Edo.
2. Hij moet het veld verlaten.
3. Als ergens op het speelbord reeds één of twee Ronin op de getrokken gebiedstegel staat, dan wordt hij daarbij gezet (of weggehaald als drie Ronin op hetzelfde veld staan).
4. Hij mag niet op geblokkeerde velden worden gezet.
5. Zijn er volgens bovenstaande regels meerdere velden mogelijk, dan kiest de speler er één uit.



Daarna gaat de gebiedstegel terug in de zak.

Gevolgen van de Ronin (geldt voor alle spelers)

a) Grondstofveld:

Ronin gelden als Samurai en verlagen de opbrengsten van een veld.

b) Stad:

- Als er één Ronin in een stad staat, heeft dat geen gevolgen.
- Als er twee Ronin in een stad staan, dan kan er in deze stad niet worden gebouwd.
- Als er drie Ronin in een stad staan, dan kan er in deze stad niet worden gebouwd en krijgt men hier ook geen inkomsten.

Verdrijven van de Ronin van een veld

Het verdrijven van Ronin kan met de actie "reizen". Slechts één ambtenaar kan deze actie uitvoeren. Als er meerdere ambtenaren bij deze plankkaart staan, moeten alle andere ambtenaren een andere functie van de actie "reizen" uitvoeren.

1. De speler kiest het veld waarop Ronin staan, die hij wil verdrijven.
2. Hij mag maximaal twee eigen samoerai gratis naar dit veld verplaatsen.
3. Staan er nu meer samoerai van de speler op het veld dan Ronin, dan worden alle Ronin verdreven. Trek voor elke verdreven Ronin een gebiedstegel uit de buidel en verplaats de Ronin volgens de hiervoor beschreven regels.
4. Daarna gaan de getrokken gebiedstegels terug in de buidel.
5. De speler krijgt Ronin-tegels voor verdreven Ronin:
 - één verdreven Ronin levert niets op
 - twee verdreven Ronin levert 1 Ronin-tegel op
 - drie verdreven Ronin leveren 2 Ronin-tegels op.

Bij de **eindwaardering** krijgt elke speler **1 machtpunt** voor elke **Ronin-tegel** in zijn bezit.



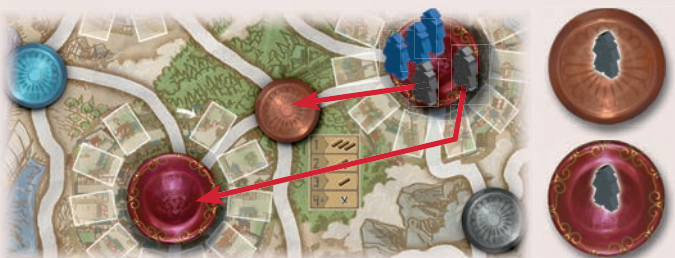
Voorbeeld:

Blaauw krijgt slechts twee hout, omdat de Ronin de opbrengst verlaagt.

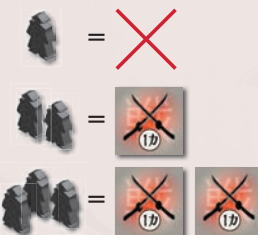


Voorbeeld: Blauw kiest een stad met twee Ronin en verplaatst na betaling van 1 Ryo één samoerai naar dit veld...

...daarna verplaatst hij nog eens gratis twee samoerai hierheen.



Voorbeeld: Er staan meer samoerai van dezelfde speler (Blauw) in deze stad dan Ronin. De Ronin worden verdreven.



LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG FANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

PRIMERA AMPLIACIÓN

Para poder jugar con esta ampliación es necesario el juego básico de Edo.

Esta ampliación contiene 3 módulos que ofrecen nuevas variantes para el juego básico de Edo.

Se puede jugar incorporando un solo módulo o varios a la vez. Además, la ampliación contiene todo el material necesario para que se una un quinto jugador. Se mantienen las reglas del juego básico, a excepción de los cambios que se indican aquí.

- Materiales para el 5º jugador
- Módulo 1: Templo budista jiin
- Módulo 2: Tokken, los privilegios
- Módulo 3: Ronin, los samuráis sin amo

■ Material para el 5º jugador

- 5 funcionarios
- 1 mercado
- 7 casas
- 1 ficha de recuento
- 1 resumen del juego
- 1 tablero de planificación
- 3 cartas de autorización
- 15 materias primas (5 unidades de arroz, 5 de piedra y 5 de madera)
- 17 monedas ryo
- 3 plaquitas de materia prima cada una con un valor de 5



Funcionario



Mercado



Casa



Ficha de recuento



Resumen del juego



Tablero de planificación y cartas de autorización



Materias primas



Monedas ryo



Plaquitas de materias primas

PREPARACIÓN DEL JUEGO PARA CINCO JUGADORES

• Cambios en "1. Preparación del material común":

La preparación es la misma que en las partidas para 4 jugadores (se usa el tablero para 4 jugadores).

• Cambios en "2. Posición de las plaquitas de materias primas":

Se coloca una plaquita de renta en cada ciudad y no se tapa ninguna tabla de cantidades.

• Cambios en "5. Preparativos de inicio":

Se preparan 5 paquetes, por lo que no sobrará ninguno.

DESARROLLO DEL JUEGO

El desarrollo del juego no cambia.

■ Módulo 1: Templo budista jiin

La construcción de un templo proporciona puntos de poder y reduce los costes de viaje.

MATERIAL DE JUEGO

- 3 templos del color correspondiente para cada uno de los 5 jugadores
- 1 resumen del juego ampliado del color correspondiente para cada uno de los 5 jugadores

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe los 3 templos y el resumen del juego ampliado de su color.

DESARROLLO DEL JUEGO

Al realizar una acción de construcción el jugador puede construir un templo fuera de las ciudades en lugar de construir una casa, un mercado o una fortaleza en una ciudad.

Los templos sólo se pueden construir en las casillas de aserradero de madera, granero de arroz, cantera de piedra, río o camino. Para su construcción se necesitan 2 unidades de madera y 1 de arroz, y sólo se puede erigir un templo por casilla. Como en las demás edificaciones, para poder construirlo debe haber un samurái del jugador en la casilla en cuestión.

La construcción de un templo implica lo siguiente:

- El jugador gana inmediatamente 1 punto de poder.
- El jugador podrá mover tanto sus samuráis como su comerciante por las carreteras colindantes a su propio templo sin coste alguno.

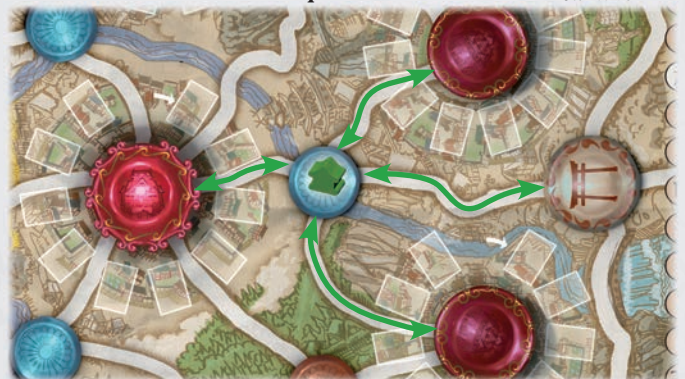


Templo



Resumen del juego ampliado

Casillas legales para la construcción de un templo:



Ejemplo: el jugador de color verde construye un templo en una casilla de río y puede moverse sin coste por las vías colindantes.

■ Módulo 2: Tokken, los privilegios

El shogun tiene ciertos antojos y otorgará privilegios a aquellos que los satisfagan.

MATERIAL DE JUEGO

- 15 plaquitas de deseos
- 12 plaquitas de privilegios
- 1 tablero de privilegios
- 2 funcionarios de color negro

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de elegir los paquetes de materia prima, se **separan** las plaquitas de deseos y las de privilegios, se **barajan** y se colocan boca abajo en las casillas correspondientes en el tablero de privilegios.

Se descubren **3 plaquitas de deseo** y se colocan en el tablero por orden, siguiendo la flecha. Se hace lo mismo con **3 plaquitas de privilegios**. La primera plaquita de cada montón se coloca boca arriba.

DESARROLLO DEL JUEGO

Durante la **Fase 2: Realizar las acciones**, los jugadores podrán satisfacer los deseos del Shogun en lugar de realizar sus acciones. Por cada **deseo cumplido**, el jugador recibirá **1 punto de poder** y el **privilegio** correspondiente a esa plaquita de deseo. Las plaquitas de los deseos cumplidos se retirarán del tablero.

El jugador **colocará a su lado** el privilegio obtenido. A partir de este momento puede usarlo **una única vez**. Después de usarlo la plaquita se descarta.

El tablero se reordena inmediatamente.

Se mueven las plaquitas de deseos y de privilegios a los huecos que han quedado libres siguiendo la flecha. En la casilla o casillas libres que queden junto a los mazos, se colocarán boca arriba las plaquitas superiores del mazo correspondiente.

Si el mazo de las **plaquitas de privilegios** se acaba, el jugador que cumpla alguno de los deseos del shogun tan sólo recibirá **1 punto de poder**.

Tipos de deseos

1. Adquisición de bienes: sólo se puede lograr mediante una acción de comercio.

En lugar del intercambio que ofrece la carta de comercio, el jugador puede conseguir la **plaquita de privilegio** pagando el coste que indica la **plaquita de deseo**. El mercado no interviene en esta transacción.



El jugador cumple el deseo mediante un pago y obtiene tanto el privilegio como un punto de poder.



Al final se vuelven a colocar plaquitas en las casillas libres.





2. Adquisición de productos foráneos: sólo se puede conseguir mediante una acción de viaje.

El jugador renuncia a colocar a un funcionario en un puesto fronterizo, o a desplazar a 1 ó 2 samuráis, a cambio de la plaquita de deseo, siempre y cuando pague su coste.

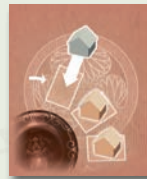
3. El Shogún quiere ampliar su palacio en Edo: sólo se puede cumplir mediante una acción de construcción y sólo en Edo.

En lugar de construir una casa o una fortaleza en Edo, el jugador puede quedarse con la plaquita de privilegio si paga el coste de la plaquita de deseo.

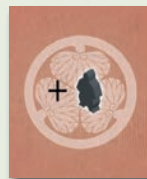
Atención: para poder realizar esta acción, el jugador deberá tener un samurái en Edo.

Tipos de privilegios

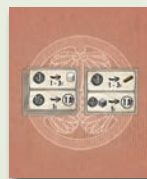
- a) Edificio privilegiado: cuando el jugador construya una nueva casa la colocará en el primer solar de la ciudad, desplazando los edificios ya construidos un espacio hacia atrás. *Este privilegio se puede canjear al realizar una acción de construcción en cualquier ciudad.*
- b) Refuerzo: el jugador recibe un funcionario de color negro del shogun que puede utilizar como si fuera suyo. Una vez realizada la acción a la que se asigne, el funcionario se retira del tablero. *Este privilegio se puede canjear durante la fase de planificación.*
- c) Comercio: el jugador puede realizar uno de los dos intercambios que se indican en la carta de comercio que está boca arriba sobre el mazo. Si hay un mercado en la ciudad, podrá elegir dos intercambios de entre las cuatro posibilidades que ofrecen las dos cartas de comercio que están boca arriba. *Este privilegio se puede canjear al realizar una acción de comercio.*
- d) Renta de una ciudad: el jugador recibe las ganancias de una ciudad a su elección. Nota: no podrá elegir una ciudad en la que haya 3 samuráis ronin (módulo Ronin). *Este privilegio se puede canjear en cualquier momento del turno del jugador.*
- e) Materia prima: este privilegio permite elegir una materia prima de entre dos opciones (madera o piedra, piedra o arroz, o bien arroz o madera). *Se puede canjear en cualquier momento del turno del jugador. Si no se ha canjeado, esta plaquita de privilegio no se cuenta al calcular el máximo de materias primas.*
- f) Acopio de materias primas: un samurái del jugador recibirá la máxima cantidad de materia prima correspondiente a la casilla en la que se encuentre aunque en esa casilla haya más samuráis. *Este privilegio se canjea al realizar la acción de materia prima correspondiente.*



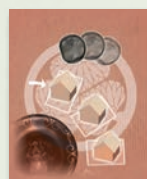
a) Edificio privilegiado



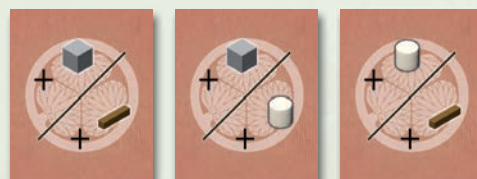
b) Refuerzo



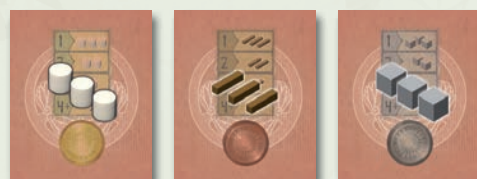
c) Comercio



d) Renta de una ciudad



e) Materia prima



f) Acopio de materias primas

■ Módulo 3: Ronin, los samuráis sin amo

Los ronin son samuráis a sueldo, que no deben fidelidad a ningún señor feudal. Se distribuyen por las ciudades y las casillas de materia prima durante el desarrollo de la partida para obstaculizar a los jugadores. El jugador que consiga expulsarlos logrará puntos de poder.

MATERIAL DE JUEGO

- 3 samuráis ronin (de color negro)
- 1 bolsa
- 7 plaquitas de lugar
- 15 plaquitas de ronin

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se debe colocar 1 ronin en una casilla de cada tipo (aserradero de madera, cantera de piedra y granero de arroz) que esté descubierta antes de elegir los paquetes de materia prima. Las 7 plaquitas de lugar se meten en la bolsa.

DESARROLLO DEL JUEGO

Al comienzo de cada ronda (antes de la fase de planificación) el jugador inicial elige 1 ronin del tablero para.

- Si los 3 ronin están en la misma casilla o cada uno en una casilla diferente, podrá elegir a cualquiera de ellos.
- Si 2 ronin comparten casilla, el jugador únicamente podrá elegir al que se encuentre solo en el tablero.

El jugador saca una plaquita de lugar de la bolsa, que determinará el tipo de casilla a la que se debe desplazar el ronin. Si saca una plaquita de libre elección, podrá desplazar el ronin a cualquiera de los 4 tipos de casillas de lugar: granero de arroz, aserradero de madera, cantera de piedra o ciudad.



Plaquitas de lugar:



Cambios en las partidas para dos jugadores:

En vez de descartar una casilla de materia prima dándole la vuelta a su plaquita, se colocará un samurái (de cualquier color que no se esté utilizando) en cada una de las 6 casillas de materia prima. Estos samuráis permanecerán en las casillas durante todo el juego y se tendrán en cuenta a la hora de contabilizar las materias que se obtienen según la plaquita correspondiente.



Imagen 1

Imagen 2

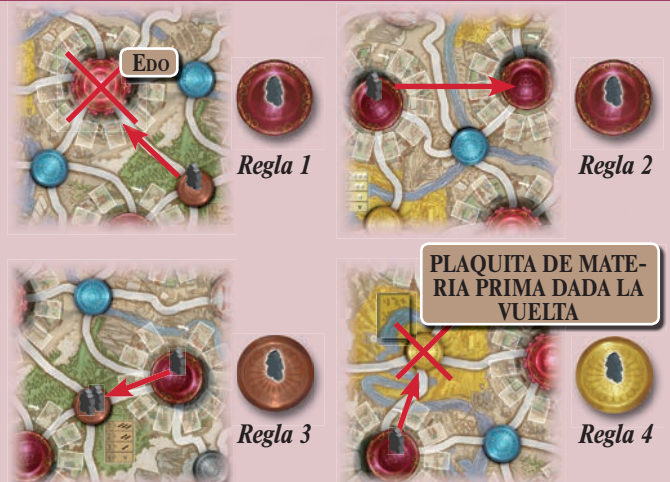
Ejemplo:

En la imagen 1, el jugador puede elegir cualquier ronin para desplazarlo.

En la imagen 2, el jugador debe elegir el ronin que se encuentra solo en la cantera de piedra.

El jugador desplazará el ronin atendiendo a las siguientes reglas:

1. No puede entrar en Edo.
2. Debe abandonar la casilla en la que esté.
3. Si en el tablero ya hubiera 1 ó 2 ronin en una casilla correspondiente a la plaquita de lugar que el jugador ha sacado de la bolsa, el ronin se desplazará a dicha casilla, salvo que ya se encuentre en ella, es decir, si los tres estaban en la misma casilla.
4. No podrá colocarse en casillas cuya plaquita esté dada la vuelta.
5. Si el ronin pudiera desplazarse a varias casillas cumpliendo estos requisitos, el jugador podrá decidir en cuál de ellas lo situará.



Después se volverá a meter la plaquita de lugar en la bolsa.



Efectos del ronin

(se aplican a todos los jugadores)

a) Casillas de materia prima:

Los ronin son samuráis, por lo que deben tenerse en cuenta a la hora de repartir las materias primas correspondientes a una casilla.

b) Ciudad:

- Si sólo hay 1 ronin en una ciudad, su presencia no tendrá ningún efecto.
- Si hay 2 ronin en una ciudad, no se podrá construir más en ella.
- Si hay 3 ronin en una ciudad, además de no poderse construir más, no se recibirá renta alguna.

Expulsión del ronin de una casilla

Se puede expulsar al ronin de una casilla con una acción de viaje. A esta acción sólo se puede asignar un único funcionario. Si la carta de autorización tiene más de un funcionario asignado, éstos deben llevar a cabo otras acciones de viaje.

1. El jugador elige la casilla de la que quiere expulsar al ronin.
2. Traslada allí a uno o dos samurái gratuitamente.
3. Si el jugador logra enviar a la casilla a más samuráis propios que los samuráis ronin presentes, se les expulsará. A continuación, roba una plaquita de lugar por cada ronin expulsado y recoloca a los ronin según las reglas descritas anteriormente.
4. Por último, se vuelven a meter en la bolsa las plaquitas de lugar descartadas por los jugadores.
5. Se reciben plaquitas de ronin por los ronin desterrados atendiendo a lo siguiente:
 - Si se expulsa a 1 ronin, no se obtiene ninguna.
 - Si se expulsan 2 ronin, se obtiene 1.
 - Si se expulsan 3 ronin, se obtienen 2.

En el recuento final, cada jugador recibe 1 punto de poder por cada plaquita de ronin reunida.



Ejemplo:

El jugador de color azul consigue en el aserradero sólo 2 maderas, ya que el ronin disminuye la cantidad total que puede percibirse.



Ejemplo: el jugador de color azul elige la ciudad con 2 ronin y paga un ryo por desplazar un samurái a esa casilla.

A continuación, desplaza a otros 2 de sus samuráis a dicha casilla sin ningún coste adicional.



Sólo colocando más samuráis propios se logra expulsar a los samuráis ronin de las ciudades.



