

Dirk Henn

SHOGUN

TENNO'S COURT

EXPANSION

1



Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.



Ein Spiel von Dirk Henn für 3-5 Spieler ab 12 Jahren

Japan zur Zeit der Sengoku-Periode:

Die Shogune kämpfen noch immer um die Verteilung der Reichsprovinzen, und Bauernaufstände sowie Hungersnöte machen das Regieren nicht leichter.

Ausgerechnet der entmachtete Tenno könnte nun für den ein oder anderen Herrscher zum Zünglein an der Waage werden: Wer mit diplomatischem Geschick vorgeht und sich die Gunst des Tenno zu sichern vermag, den erwarten wertvolle Geschenke und hohe Privilegien.

Doch Vorsicht: Wer sich zu sehr um seine Gunst bemüht, verliert leicht die Kontrolle über die eigenen Armeen ...



Spielmaterial

- **1 Kaiserhof** – im unteren Bereich befindet sich die Empfangshalle, in der die Hofbeamten Zugang zum Audienzsaal, der sich im oberen Bereich befindet, erbitten.

Im Audienzsaal ist zusätzlich Platz für 3 ausliegende Gunstkarten.



Audienzsaal mit Platz für 3 Gunstkarten. Die Kartenplätze sind mit 4, 3 oder 2 Hofbeamten gekennzeichnet.



Empfangshalle

- **5 Ergänzungstableaus** – diese erweitern die aus dem Grundspiel bekannten Spielertableaus um 3 Aktionsmöglichkeiten.



Auf dem Ergänzungstableau sind drei Kartenablageflächen abgebildet, die Aktionsfelder.

- **35 Hofbeamte aus Holz** – je 7 pro Spielerfarbe. Hofbeamte können am Kaiserhof eingesetzt werden, um Gunstkarten zu erwerben.



- **21 Gunstkarten** – bieten ihrem Besitzer jeweils einmalig einen besonderen Vorteil. Jede Gunstkarte ist im unteren Bereich zusätzlich mit einer Ziffer versehen.

Die Gunstkarten werden auf Seite 6 ausführlich erklärt!



Rückseite und Vorderseiten der Gunstkarten

- **15 Würfelturmkarten** – zur Umwandlung von Armeen in Hofbeamte.

- **1 Spielanleitung**

Dieser Erweiterung liegt ein neuer Satz Provinz- und Truhen-Karten des Grundspiels bei. Bitte ersetzen Sie die Karten des Grundspiels durch den neuen Satz, wenn Sie diese Erweiterung spielen.



Rückseite und Vorderseiten der Würfelturmkarten

Spielvorbereitung

Der Aufbau des Grundspiels bleibt unverändert.

Der **Kaiserhof** wird links oder rechts neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält zusätzlich zum Material des Grundspiels:

- 1 **Ergänzungstableau**
- 7 **Hofbeamte** in seiner Spielerfarbe, sowie
- 3 **Würfelturmkarten**

Das Ergänzungstableau legen die Spieler an ihre Spielertableaus an, die Hofbeamten und die Würfelturmkarten legen sie bereit. Nicht benötigte Würfelturmkarten und Hofbeamte (bei weniger als 5 Spielern) werden zurück in die Schachtel gelegt.

Wird die Grundfüllung für den Würfelturm durchgeführt, erhält jeder Spieler **pro herausgefallener eigener Armee einen Hofbeamten**, den er aus seinem Vorrat in die Empfangshalle des Kaiserhofs stellt. Die Armeen aus der Würfelturmschale nehmen die Spieler zurück in ihren Vorrat.

Die **Gunstkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



Bei der Grundfüllung des Würfelturms fallen 2 grüne Bauernarmeen, 2 blaue Armeen von Jens, 2 rote Armeen von Dirk und 1 lila Armee von Anika in die Würfelturmschale. Jens und Dirk stellen je 2 ihrer Hofbeamten in die Empfangshalle des Kaiserhofs und Anika 1. Die Armeen entfernen sie aus der Würfelturmschale und stellen sie zurück in ihren Vorrat.

Spielablauf

Der gewohnte Spielablauf wird in den Runden **Frühling, Sommer und Herbst** durch 2 **zusätzliche Schritte** ergänzt. Die Zwischenrunde (**Winter**) bleibt **unverändert**.

Die beiden zusätzlichen Schritte:

- **Gunstkarten auslegen**
- **Aktionen am Kaiserhof durchführen**

Der Schritt „■ **Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben**“ wird um das Planen der Aktionen auf dem Ergänzungstableau erweitert.

An welcher Stelle im Spiel diese Schritte durchgeführt werden, zeigt die nebenstehende Auflistung.

- **Aktionskarten auslegen**
- **Sonderkarten auslegen**
- **Gunstkarten auslegen**
- **Aktionen auf Spieler- und Ergänzungstableau planen, Gebot abgeben**
- **Ereignis bestimmen**
- **Spielerreihenfolge festlegen**
- **Aktionen am Kaiserhof durchführen**
- **Aktionen durchführen**

Die zusätzlichen Schritte im Einzelnen

■ **Gunstkarten auslegen**

Die drei obersten Gunstkarten vom Stapel werden gezogen und **offen** auf die Kartenfelder im Audienzsaal des Kaiserhofs gelegt.

Dabei kommt die Karte mit der **höchsten** Zahl auf das Feld mit den **vier** Hofbeamten; die Karte mit der **nächst-niedrigeren** Zahl auf das Feld mit den **drei** Hofbeamten und die **niedrigste** Karte auf das nun noch freie Feld.



Die Gunskarte mit der Ziffer 10 kommt auf das Feld mit den 4 Hofbeamten, die Ziffer 8 auf das Feld mit den 3 Beamten und die Ziffer 2 auf das Feld mit den 2 Hofbeamten.

■ Aktionen auf Spieler- und Ergänzungstableau planen, Gebot abgeben

Wenn die Spieler ihre Aktionen auf dem Spielertableau planen, werden auch die Aktionen auf dem Ergänzungstableau geheim und gleichzeitig geplant.

Dabei **muss** jedes Aktionsfeld des Ergänzungstableaus (sofern möglich) mit **1 Karte** belegt werden.

Die 3 Aktionsfelder des Ergänzungstableaus ermöglichen es, **Armeen in Hofbeamte** umzuwandeln und an den kaiserlichen Hof zu entsenden. Es können 1,2 oder 3 Armeen umgewandelt werden.

Je nach gelegter Karte werden im Schritt „**■ Aktionen am Kaiserhof durchführen**“ unterschiedliche Aktionen ausgeführt:

Provinzkarten

Hat der Spieler eine **Provinzkarte** auf eines der Aktionsfelder gelegt, entfernt er aus der gewählten **Provinz sofort** so viele **eigene Armeen**, wie gefordert. Nun nimmt er die entsprechende Anzahl eigener Hofbeamter und stellt sie in die Empfangshalle des Kaiserhofes. Die Armeen legt er zurück in seinen Vorrat.

In der gewählten Provinz muss dabei immer **mindestens 1 Armee** stehen bleiben.

Würfelturmkarten

Liegt eine **Würfelturmkarte*** auf einem der Felder des Ergänzungstableaus aus, entfernt der Spieler (**vorsichtig!**) so viele **eigene Armeen** aus der **Würfelturmschale** wie benötigt. Er stellt auch hier die entsprechende Anzahl eigener Hofbeamte in die Empfangshalle des Kaiserhofes und legt die Armeen zurück in seinen Vorrat.

Truhen-Karten

Möchte oder kann ein Spieler **keine** Armeen in Hofbeamte umwandeln, legt er eine **Truhenkarte** auf dem Ergänzungstableau aus. Er führt **keine Aktion** durch. Die **Truhen** auf der Truhen-Karte werden in diesem Fall **nicht** berücksichtigt.

Kann eine Aktion **nicht vollständig** durchgeführt werden (z.B. weil nicht genügend Armeen in der Provinz/Würfelturmschale vorhanden sind oder der Vorrat an Hofbeamten nicht ausreicht), so wird sie **nicht ausgeführt**.

Die 3 Aktionsfelder des Ergänzungstableaus:



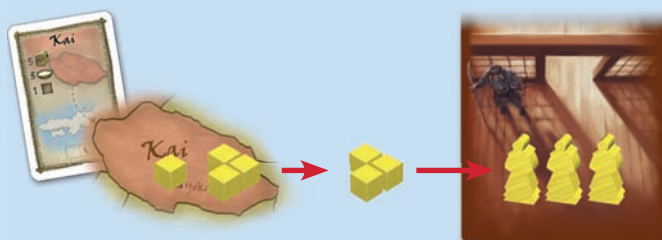
1 Armee
umwandeln

2 Armeen
umwandeln

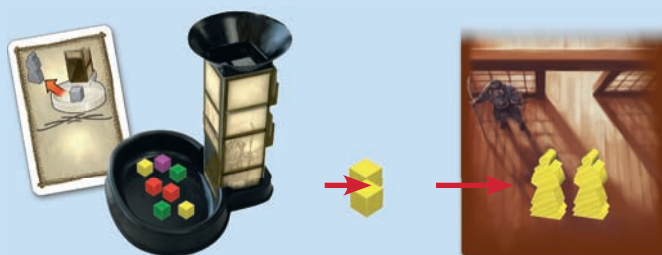
3 Armeen
umwandeln

Pro eingesetzter Armee darf ein Hofbeamter entsendet werden.

Achtung: Die Karten auf dem Ergänzungstableau werden **quer** abgelegt!



Barbara hat die Provinzkarte „Kai“ auf ihrem Ergänzungstableau ausgelegt. Da sie das Aktionsfeld „3 Armeen umwandeln“ gewählt hat, entfernt sie 3 Armeen aus Kai und stellt dafür 3 ihrer Hofbeamten in die Empfangshalle des Kaiserhofes. In Kai hat sie nun nur noch 1 Armee.



Auf dem Aktionsfeld „2 Armeen umwandeln“ hat Barbara eine Würfelturmkarte platziert. Sie entfernt 2 Armeen aus der Würfelturmschale und stellt dafür 2 ihrer Hofbeamten in die Empfangshalle des Kaiserhofes.

Eine Würfelturmkarte auf den Spielertableaus (Grundspiel) hat dieselbe Wirkung wie eine Truhen-Karte; die Aktion wird **nicht ausgeführt.*

Eine Würfelturmkarte auf dem Versteigerungsfeld wird wie eine Truhen-Karte „0“ behandelt.



Das dritte Aktionsfeld hat Barbara mit einer Truhen-Karte belegt. Hier führt sie keine Aktion aus.

Aktionen am Kaiserhof durchführen

Ist die Spielerreihenfolge festgelegt, beginnt die Durchführung der Aktionen am Kaiserhof. Dabei werden die Kaiserhofaktionen abgehandelt, **bevor** die Aktionen des Grundspiels durchgeführt werden.

Die Aktionen am Kaiserhof werden in **zwei Teile** gegliedert:

1. Karten aufdecken und Hofbeamte entsenden

Die Spieler decken nun in Spielerreihenfolge **nacheinander** all ihre Karten auf dem Ergänzungstableau auf und führen die Aktionen, wie beschrieben, aus.

Der Startspieler beginnt. Er dreht **zuerst** die Karte auf dem „3 Armeen umwandeln“-Feld um und führt diese aus. Dann folgt das „2 Armeen umwandeln“-Feld und zum Schluss das „1 Armee umwandeln“-Feld. Hat er **alle** seine Aktionen durchgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

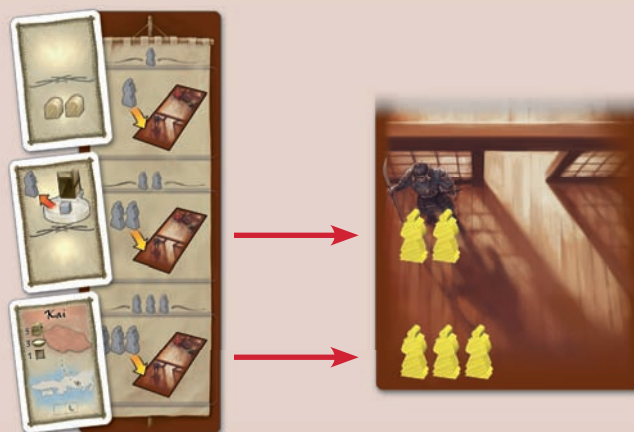
Der erste Teil endet, wenn alle Spieler die Aktionen ihres Ergänzungstableaus ausgeführt haben, es folgt Teil 2:

2. Die Gunst des Hofes nutzen

Der Spieler mit den **meisten** Hofbeamten in der **Empfangshalle** des Kaiserhofs darf als **erster** um die Gunst des Kaisers buhlen. Alle anderen folgen in absteigender Anzahl ihrer Hofbeamten (bei Gleichstand gilt die Spielerreihenfolge des Grundspiels).

Der Spieler am Zug zieht **all** seine Hofbeamten von der Empfangshalle in den Audienzsaal. Nun darf er um die Gunst des Kaisers bitten; das heißt, er **kann** eine der ausliegenden **Gunstkarten** auswählen, muss es aber nicht. Wenn er eine Karte vom Tableau wählt, stellt er so viele seiner Hofbeamten zurück in seinen Vorrat, wie auf dem Feld unter der Karte angegeben. Die Gunst der Karte **muss** er, soweit möglich, **sofort** nutzen. Die Karte kommt aus dem Spiel. Sind alle ausliegenden Gunstkarten vergeben, endet Teil 2.

Haben alle Spieler ihre Aktionen am Kaiserhof durchgeführt, werden alle Hofbeamten, die sich noch im Audienzsaal befinden, zurück in die Empfangshalle gestellt. Alle noch offen ausliegenden Gunstkarten werden vom Tableau entfernt und aus dem Spiel genommen. Danach wird die Runde wie gewohnt fortgesetzt.



Barbara hat eine Truhen-Karte, eine Würfelturmkarte und eine Provinzkarte auf ihrem Ergänzungstableau ausliegen. Insgesamt darf sie 5 Hofbeamte in die Empfangshalle entsenden.



Da Barbara (gelb) die meisten Hofbeamten entsendet hat, darf sie beginnen. Sie zieht alle ihre Hofbeamten aus der Empfangshalle in den Audienzsaal und entscheidet sich für die Karte mit der Ziffer 8. Sie nimmt die Karte und die drei benötigten Hofbeamten vom Tableau. Anschließend führt sie die Karte aus. Danach ist Dirk (rot) an der Reihe. Er hat die zweithöchste Anzahl Hofbeamten und zieht sie in den Audienzsaal. Er wählt die Karte mit der Ziffer 2, nimmt die benötigten Hofbeamten vom Tableau und führt die Karte aus.

Jens und Anika haben dieselbe Anzahl Hofbeamte in der Empfangshalle stehen. Da Jens aber in der Spielerreihenfolge des Grundspiels vor Anika an der Reihe ist, darf er seine blauen Hofbeamten in den Audienzsaal ziehen. Allerdings kann er die Karte mit der Ziffer 10 nicht nehmen und ausführen, die Anzahl seiner Hofbeamten reicht nicht aus.

Auch Anika zieht ihre Hofbeamten in den Audienzsaal, obwohl sie die Gunstkarte nicht erwerben kann.

Spielende

Spielende und Siegbedingungen bleiben gegenüber dem Grundspiel unverändert.

Die Gunstkarten

Gunstkarten müssen grundsätzlich sofort genutzt werden.
Ausnahmen bilden die Ziffern 4, 10, 11 und 18.



Ziffer 1:

Die für diese Runde ausliegende Ereigniskarte darf sofort entfernt werden. Das Ereignis findet nicht statt.

Der Spieler darf die Ereigniskarte aber auch liegen lassen.



Ziffer 4:

Aus einer beliebigen eigenen Provinz wird ein Unruhemarker entfernt.

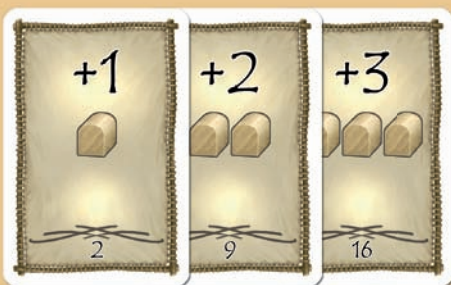
Besitzt der Spieler keine Provinz, in der ein Unruhemarker liegt, darf er die Karte behalten und den nächsten Unruhemarker abwehren. Dann kommt sie aus dem Spiel.



Ziffer 12:

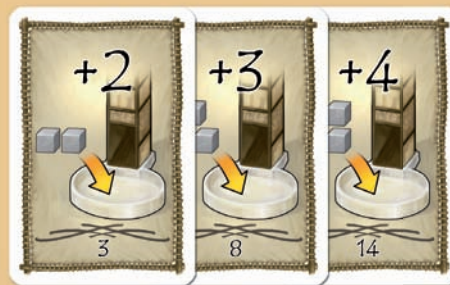
3 kostenlose Armeen werden in eine eigene oder neutrale Provinz gesetzt.

Besetzt der Spieler eine neutrale Provinz, nimmt er sich die entsprechende Provinzkarte kampflos.



Ziffern 2, 9, 16:

Die angegebene Anzahl Truhen darf sofort genommen und in den eigenen Vorrat gestellt werden.



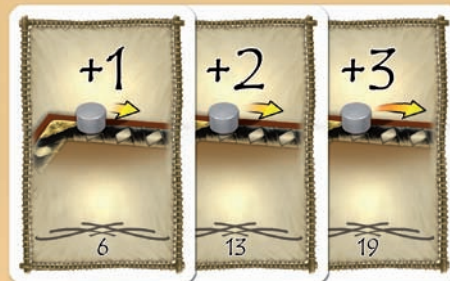
Ziffern 3, 8, 14:

Die angegebene Anzahl Armeen aus dem eigenen Vorrat darf vorsichtig in die Würfelturmschale gelegt werden.



Ziffern 5, 15, 20:

Die angegebene Menge Reis wird dem Spieler sofort gutgeschrieben. Sein Reis-Marker wird die entsprechende Anzahl Felder auf der Nahrungsleiste vorgezogen.



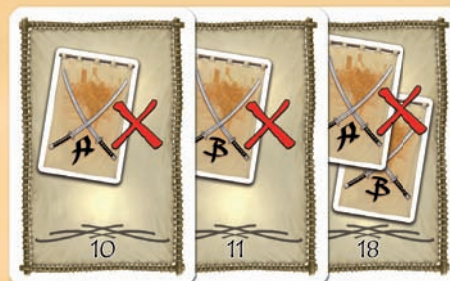
Ziffern 6, 13, 19:

Die angegebene Anzahl Siegpunkte wird dem Spieler sofort gutgeschrieben. Sein Spielstein wird die entsprechende Anzahl Felder auf der Siegpunktleiste vorgezogen.



Ziffern 7, 17, 21:

Das abgebildete Gebäude darf, nach den bekannten Bauregeln, sofort kostenlos in einer eigenen Provinz errichtet werden.



Ziffern 10, 11, 18:

In dieser Runde kann der Spieler bei der Aktion „Kampf/ Bewegung A/B“, bzw. „A“ + „B“ nicht angegriffen werden.

Am Rundenende kommt die Karte aus dem Spiel.

