

Shogun

TOKYO 1603-1868

*Japan in het
tijdperk 1603-1868:*

*De positie van de keizer is zwak.
In zijn plaats regeert de Shogun van de
Tokugawa met strenge hand en zorgt voor vrede
tussen de Daimyos. Het bestuur zetelt zich in het
vissersdorpje EDO, dat daarna een snelle ontwikkeling
doormaakt tot een van de belangrijkste Japanse steden
– het huidige Tokio. Om zich tegen intriges te beschermen
moest elke Daimyo verplicht zijn familie laten vestigen in
EDO en moest hij een groot deel van zijn vermogen inzet-
ten voor de ontwikkeling van de regio.*

*De samoerais moesten hun wapens inleveren en de
meest geschikten dienden voortaan hun heer als
bestuurder. Degenen die de macht van de Shogun
niet in twijfel trekken kan het ver schoppen als
Daimyo in deze roerige tijd.*

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van Daimyo en bouwen huizen, pakhuizen en vestingen.

Zij verdienen machtpunten voor gebouwen, door te handelen en aan het einde van het spel voor geld en eigen samoerais op het spelbord.

Degene die na de eindwaardering de meeste machtpunten heeft én tenminste één huis in EDO heeft gebouwd, wint het spel.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes.
Elke ronde is verdeeld in vier fases:

■ **Fase 1: In het geheim plannen van de acties**

- 3 acties kiezen
- ambtenaren inzetten

■ **Fase 2: Acties uitvoeren**

■ **Fase 3: Loon en inkomsten**

■ **Fase 4: Voorbereiding van de volgende ronde of einde van het spel**

Fase 1: In het geheim plannen van de acties

Iedere speler beschikt aan het begin van het spel over 3 plankaarten. Elke kaart biedt 4 verschillende actie-mogelijkheden.

a) 3 acties kiezen

Alle spelers kiezen **gelijktijdig en in het geheim** de 3 acties, die zij deze ronde willen uitvoeren.

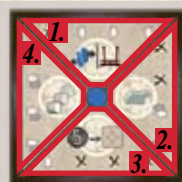
Per plankaart kan slechts **1 actie** worden gekozen.

Door de kaarten **van links naar rechts in het planbord te plaatsen** bepalen de spelers in welke volgorde zij hun acties willen uitvoeren. Zet de kaarten met de gekozen actie naar onderen in het planbord.

b) ambtenaren inzetten

Om een actie 1x te kunnen uitvoeren, moet de speler 1 ambtenaar voor de betreffende kaart op zijn planbord zetten. Acties kunnen 1-4x worden uitgevoerd. Het aantal ingezette ambtenaren bepaalt hoe vaak een actie wordt uitgevoerd.

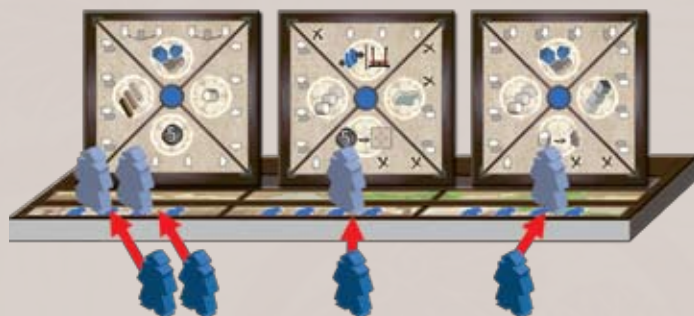
Opmerking: Als bij een kaart geen ambtenaar is ingezet, dan vervalt deze actie.



4 acties op een plankaart



De gekozen actie staat steeds op het onderste veld van de plankaart. Bij het uitvoeren worden de plankaarten van links naar rechts afgehandeld.



Blauw wil de eerste actie 2x en de tweede en derde actie elk 1x uitvoeren.

Nadat iedere speler zijn acties heeft gepland, begint fase 2.

Fase 2: Acties uitvoeren

De startspeler toont zijn eerste plankaart (links) en voert die actie direct uit. Staan er meerdere ambtenaren bij deze actie, dan voert hij deze actie direct achtereenvolgens meerdere keren uit. De andere spelers zijn daarna, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. Op dezelfde wijze worden de tweede (midden) en derde (rechts) actie uitgevoerd.

De afzonderlijke acties

Door middel van de acties krijgen de spelers grondstoffen, bouwen gebouwen, drijven handel, ontvangen nieuwe ambtenaren en zetten hun samoerais op het spelbord.

Het uitvoeren van acties is enkel mogelijk door middel van ambtenaren op het planbord of door daarnaast nog een samoerai op een bepaald veld op het spelbord te hebben staan.

Bij elke actie is aangegeven hoe vaak men deze kan uitvoeren.



Blauw toont zijn eerste plankaart en voert de gekozen actie 2x uit.

Opmerking: Het is toegestaan om een gekozen actie niet uit te voeren.

Een samoerai is een ambtenaar die op het spelbord is ingezet.



Deze actie mag 1x worden uitgevoerd.



Deze actie mag 4x worden uitgevoerd.



Acties die enkel uitgevoerd worden door ambtenaren

Om deze acties te kunnen uitvoeren moeten enkel ambtenaren op het planbord worden ingezet. Iedere ambtenaar voert een actie 1x uit.

Geld



1 - 4x uit te voeren

Per ingezette ambtenaar ontvangt de speler 5 Ryo uit de algemene voorraad. *Opmerking: Een speler mag zijn geld in een stapel leggen om het geheim te houden.*

Rijst



1 - 4x uit te voeren

Per ingezette ambtenaar ontvangt de speler 1 rijst uit de algemene voorraad

Reizen



1 - 3x uit te voeren
2 actiemogelijkheden

Per ingezette ambtenaar heeft de speler de keuze uit één van de volgende acties:

OF: De ambtenaar als samoerai op een grenspost op het spelbord plaatsen.



Opmerking: Enkel speelfiguren in de kleur van de speler kunnen worden ingezet als samoerai.

OF: Maximaal 2 eigen samoerai's naar keuze op het spelbord verplaatsen. Het is toegestaan, dat meerdere samoerai's (ook van verschillende spelers) op hetzelfde veld staan.

Rekruteren



1 x uit te voeren

Tegen betaling van 1 rijst ontvangt de speler 1 nieuwe ambtenaar uit de algemene voorraad.

Deze is vanaf de volgende ronde in te zetten op het planbord.



Ontwikkelen



1x uit te voeren

Tegen betaling van 5 Ryo ontvangt de speler 1 nieuwe speciale plankkaart uit het open aanbod. Het aanbod wordt daarna direct weer aangevuld.

Elke speciale plankkaart maakt 2 sterkere acties mogelijk en breidt de keuze vanaf de volgende planfase uit.



Een uitgebreid overzicht van de speciale plankkaarten is te vinden in de bijlage.



Acties die uitgevoerd worden door ambtenaren en samoerai's

Voor het uitvoeren van een dergelijke actie heeft de speler 1 ambtenaar op het spelbord én 1 eigen samoerai op een bepaald veld op het spelbord nodig.

Als de speler deze actie meerdere keren wil uitvoeren, dan moet hij voor elke ambtenaar die deze actie gaat uitvoeren ook een afzonderlijke samoerai op het spelbord hebben staan. De acties kunnen, afhankelijk van de positie van de samoerai, in een of meer plaatsen worden uitgevoerd. Iedere speler heeft de mogelijkheid om voordat de plankkaart wordt getoond een willekeurig aantal samoerai's op het spelbord te verplaatsen.

Samoerai mogen ook naar reeds bezette velden worden verplaatst. Per veld dat een samoerai wordt verplaatst, moet de speler 1 Ryo betalen aan de algemene voorraad.



Het verplaatsen van samoerai A kost Blauw 1 Ryo.

Het verplaatsen van samoerai B kost hem 2 Ryo.

Grondstofacties



1-4x uit te voeren

Er zijn 3 soorten grondstoffen: hout, steen en rijst.

Om grondstoffen te verkrijgen is een actie op een planbord én het bijbehorende grondstofveld op het spelbord nodig.

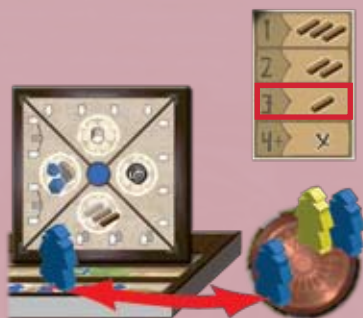
Om de actie uit te kunnen voeren, moet voor iedere **ambtenaar** op het planbord een eigen **samoerai** op een bijbehorend **grondstofveld** staan.

Hoe minder samoerai's (eigen of van een andere speler) op dit veld staan, **des te meer grondstoffen** de speler krijgt.

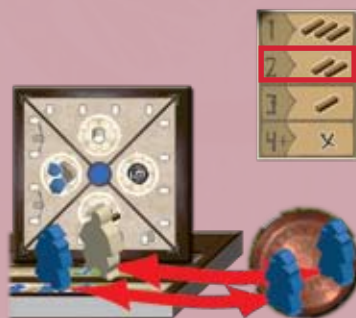
Grondstofvelden op het spelbord: • hout • steen • rijst



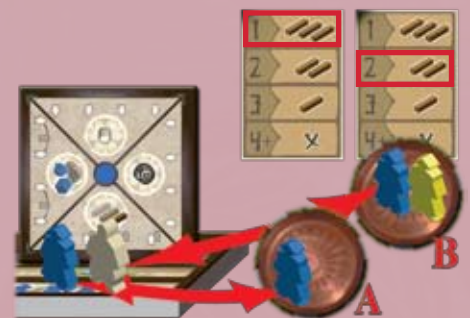
Blauw kan de actie uitvoeren, omdat hij een samoerai in zijn kleur op het grondstofveld "hout" op het spelbord heeft staan.



Blauw ontvangt 1 hout. Er staan in totaal 3 samoerai's (2x blauw, 1x geel) op het grondstofveld "hout".



Blauw voert deze actie 2x uit. Hij ontvangt 4 hout: er staan 2 samoerai's op het grondstofveld en per samoerai krijgt hij 2 hout.



Blauw krijgt in dit voorbeeld in totaal 5 hout: 3 hout vanwege veld A (1x blauw) en 2 hout voor veld B (1x blauw, 1x geel).

Grondstoffen liggen voor iedereen **zichtbaar** voor de speler.

Een speler mag tijdens het spel nooit meer dan 10 grondstoffen van een soort bezitten.



Bouwacties

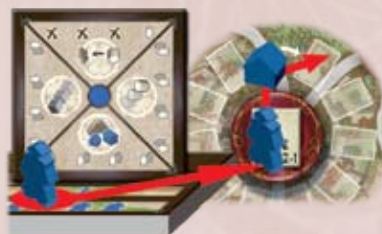
Om de actie uit te kunnen voeren, moet voor iedere **ambtenaar** op het planbord een eigen **samoerai** in de stad staan, waarin dit gebouw gebouwd gaat worden.



1-4x uit te voeren

Eenvoudig

Met deze plankkaart kan men tot 4x bouwen.



Blauw mag 1 huis in de stad bouwen.



1-2x uit te voeren

Moelijk

Met deze plankkaart kan men tot 2x bouwen. Er moeten in dat geval voor elke samoerai **twee ambtenaren** beschikbaar zijn.



Blauw mag ook hier slechts 1 huis in de stad bouwen.



Men kan eigen huizen, het eigen pakhuis en vestingen bouwen.

Het bouwen van een gebouw kost **grondstoffen** en **geld** (zie tabel hiernaast). Dit levert direct **machtpunten** op. Grondstoffen en geld gaan terug naar de algemene voorraad. De **machtpunten** worden toegevoegd aan het **machtpunten**spoor.

Bouwregels

In elke stad is plaats van **10 gebouwen**.

Elk gebouw **moet** op de eerstvolgende vrije bouwplaats **in de richting van de pijl** worden geplaatst.



In elke stad mag slechts **1 pakhuis** worden gebouwd.

Uitzondering in EDO:

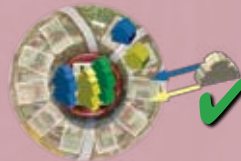
Hier mogen geen pakhuizen worden gebouwd.

Verplicht bouwen in EDO!

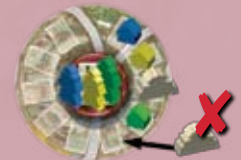
Aan het einde van het spel **moet** iedere speler **minstens 1 huis** in EDO hebben gebouwd om het spel te kunnen winnen.

Om in een stad een vesting te kunnen bouwen, moeten **voor elke vesting 2 huizen** aanwezig zijn.

Alleen spelers die **minstens 1 huis** in deze stad bezitten, mogen een vesting bouwen.



In de stad mogen zowel Blauw als Geel een vesting bouwen. Beide spelers hebben een huis gebouwd en daardoor zijn 2 huizen aanwezig.



Na het bouwen van de eerste vesting kan nog geen tweede vesting worden gebouwd. Er zijn pas slechts 3 huizen aanwezig.

Handelsacties



1-2x uit te voeren

Door te handelen kunnen **grondstoffen** worden **omgezet** in **machtpunten** volgens de wisselkoers op de actuele handelaarskaart.

Om de actie uit te kunnen voeren moet voor iedere **ambtenaar** ook een **samoerai** op het veld, waarop ook de **handelaar** staat, staan.

Iedere speler heeft de mogelijkheid om voordat een plankkaart wordt getoond de **handelaar** te **verplaatsen** tegen betaling van **1 Ryo** per veld (ook zonder hem te handelen).

De actuele handelaarskaart biedt **2 mogelijkheden**:

- 1 of meer grondstoffen **of**
- 1 **macht**punt

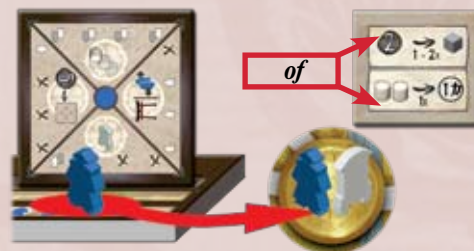
Staan de handelaar en de samoerai in een **stad** met een **eigen pakhuis**, dan mag de speler **1 handelsactie** gebruiken om grondstoffen **én** 1 **macht**punt te krijgen.

De speler legt het geld en de grondstoffen, die voor deze handelsactie nodig zijn, terug in de algemene voorraad.

Machtpunten worden direct toegevoegd aan het **macht**puntenspoor, grondstoffen worden uit de algemene voorraad genomen.

Als een speler de handelsactie **2x** wil uitvoeren, moet hij naast **2 ambtenaren** ook **2 samoerai**s op het veld, waarop de handelaar staat, hebben staan.

Opmerking: De actuele handelaarskaart ligt open naast de trekstapel op het spelbord.



Opmerking: Ook bij het handelen mag het maximale aantal grondstoffen niet worden overschreden.

Opmerking: Als de handelaar op een grondstofveld staat, heeft dit geen invloed op de opbrengst van dit veld.

Fase 3: Loon en inkomsten

Loon

Iedere speler, te beginnen met de startspeler en daarna volgens de wijzers van de klok, moet voor **elke samoerai** in zijn kleur **op het spelbord** kiezen of hij deze daar laat staan of deze van het bord neemt en als ambtenaar naast zijn planbord zet.

Voor elke samoerai in zijn kleur, die op het spelbord blijft staan, moet de speler **1 rijst** aan de **algemene voorraad** betalen.

Inkomsten

Elke stad, waarin gebouwen zijn gebouwd, levert geld op. Als slechts 1 speler in een stad aanwezig is, ontvangt hij het volledige bedrag. Zijn er meerdere spelers aanwezig, dan wordt het geld onder de aanwezige spelers verdeeld.

De speler met de **meeste invloedspunten (IP)** krijgt het **hoogste bedrag**. De andere spelers volgens in aflopende volgorde. In geval van een gelijke stand tussen een of meer speler geldt dat de speler die **eerder** in een stad heeft gebouwd meer invloed heeft.

Een **eigen pakhuis** levert die speler **2 IP** op en elk **eigen huis** **1 IP**. Vestingen zijn neutraal en leveren geen invloedspunten op.

Na de waardering van elke afzonderlijke stad, begint fase 4.



Opmerking: Als een speler geen rijst bezit, moet hij al zijn samoerais van het bord nemen.



Blauw 1 IP = 6 Ryo

Rood 1 IP = 2 Ryo

Omdat Blauw eerder heeft gebouwd dan Rood heeft hij een grotere invloed in deze stad.



Rood 2 IP = 5 Ryo

Groen 2 IP = 4 Ryo

Blauw 1 IP = 2 Ryo

Geel 1 IP = 1 Ryo

Hier heeft Rood eerder dan Groen en Blauw eerder dan Geel gebouwd.

Fase 4: Voorbereiding van de volgende ronde of einde van het spel

Controleer of een speler **minstens 12 machtpunten** heeft en/of de **trekstapel met handelaarskaarten** is uitgeput:

Geen van beide is het geval...

... voorbereiding voor de volgende ronde

- Neem de actuele handelaarskaart uit het spel en vervang deze door de bovenste kaart van de trekstapel. Leg een nieuwe kaart, indien mogelijk, open op de stapel.
- Geef het startspeler-speelstuk, met de klok mee, door naar de volgende speler.
- Iedere speler neemt zijn plankarten terug op hand en zet zijn ambtenaren naast zijn planbord.

Eén of beide is het geval...

... einde van het spel

Nu volgt de eindwaardering:

Heeft een speler geen huis in Edo gebouwd, dan doet hij niet mee aan de eindwaardering en heeft hij automatisch verloren.



De overige spelers verdienen 1 machtpunt voor elke eigen samoerai op het spelbord. Daarnaast krijgt men 1 machtpunt per 50 Ryo die hij bezit. De speler met de meeste machtpunten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wint van hen degene met de meeste grondstoffen (rijst, hout en steen). Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan wint van hen degene met de meeste invloed in EDO.

