

TAKU

Spielregel Rules Règles Spelregels Regla de Juego Regole di Gioco



Ein strategisches Spiel
für 2 Personen ab 10 Jahren

TAKUKE



Japan im ausgehenden Mittelalter – als einflussreicher Shogun versuchst du, deine Macht zu festigen und deinen Einfluss im Land zu vergrößern. Dazu musst du ausgewählte Personen zur richtigen Zeit an deinen Hof holen, um dann ihre Fähigkeiten strategisch klug einzusetzen. Das schaffst du nur mit guter Planung und cleverem Timing. Dabei solltest du auch immer deinen Gegner im Auge behalten – denn wenn er zu stark wird, können ihn nur noch deine Ninjas in Schach halten.

Inhalt

- 35 Personenchips (7 pro Farbe)
- 5 Geistersteine
- 2 Spielermarker
- 1 Spielplan
- 1 Beutel
- 1 Anleitung

Ziel des Spiels

Wer am meisten Macht, Einfluss und Punkte sammelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan so auf den Tisch, dass die Innenhöfe vor euch liegen (siehe Abbildung). Legt die 5 Geistersteine als gemeinsamen Vorrat neben den Spielplan.

Legt die Personenchips in den Beutel und mischt sie gut durch. Anschließend zieht ihr abwechselnd Chips und stapelt diese auf die 5 Felder in der Mitte des Spielplans, bis jeder Stapel aus 7 Chips besteht. Beginnt das Stapeln beim Feld „Samurai“. Wenn der Stapel fertig ist, fahrt der Reihe nach fort bis zum Feld „Ninja“.



Wichtig: Es dürfen beim Auslegen nie 3 oder mehr gleiche Chips übereinander in einem Stapel liegen. Zieht ihr also einen Chip einer Farbe, die ihr bereits zweimal hintereinander auf diesen Stapel gelegt habt, dann weicht ihr einfach auf den nachfolgenden Stapel aus und legt den Chip dort ab. Stellt sicher, dass am Ende der Vorbereitungsphase nie 3 oder mehr Chips der gleichen Farbe aufeinanderliegen.

Stellt eure Spielermarker auf die Treppe vor dem Gartenpfad.

Spielablauf

Der ältere und weisere Spieler beginnt. Danach wechselt ihr euch mit euren Zügen ab. Ein Zug besteht aus 4 Schritten:

Schritt 1 – Eigenschaft nutzen und Aktion durchführen: Du darfst die Eigenschaften der vor dir ausliegenden Personenchips nutzen, um Aktionen durchzuführen. In einem Zug darfst du mehrere Aktionen durchführen – aber jede Personenaktion nur einmal pro Zug.

Schritt 2 – Personenchip von einem Stapel nehmen und Geisterstein einsetzen: Du **musst** einen freiliegenden Personenchip von einem der Stapel im Audienzsaal nehmen und anschließend auf diesen Stapel einen Geisterstein legen.

Schritt 3 – Personenchip ablegen: Im Anschluss **musst** du den aus dem Audienzsaal entfernten Personenchip in der entsprechenden Spalte in der untersten Reihe deines Innenhofs ablegen.

Schritt 4 – Wertung: Nach jedem Zug **müssen beide Spieler** werten.

Zum besseren Verständnis werden zuerst die Schritte 2 bis 4 erklärt. Schritt 1 wird im Anschluss beschrieben, da Schritt 1 in der ersten Runde noch nicht ausgeführt werden kann.

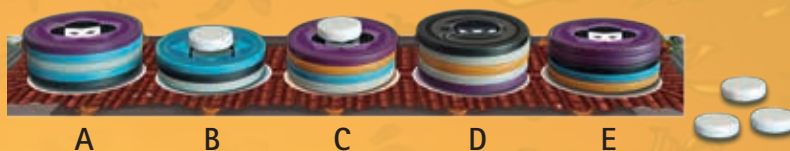
Schritt 2: Personenchip von einem Stapel nehmen und Geisterstein einsetzen

Wenn du am Zug bist, **musst** du einen freiliegenden Personenchip aus dem Audienzsaal nehmen. Als freiliegend gelten alle Personenchips, die sichtbar oben auf einem Stapel liegen und nicht von einem anderen Chip oder Geisterstein bedeckt sind.

Anschließend nimmst du einen der freien, neben dem Spielplan liegenden Geistersteine. Lege diesen auf den Stapel, von dem du gerade den Personenchip entfernt hast. Wenn du den letzten Personenchip eines Stapels nimmst, **musst** du anschließend den Geisterstein direkt auf das frei gewordene Feld des Spielplans legen.

Wenn zu Beginn deines Zugs alle Geistersteine gelegt sind oder nur noch leere Spielplanfelder zur Verfügung stehen, dann **musst** du alle Geistersteine von den Stapeln entfernen und wieder als Vorrat neben den Spielplan legen.

Beispiel: Nur die oben liegenden Personenchips auf den Stapeln A, D und E gelten als freiliegend und dürfen genommen werden. Die Personenchips auf den Stapeln B und C sind durch Geistersteine blockiert.



Schritt 3: Personenchip ablegen

Wenn du einen freiliegenden Personenchip von einem der Stapel im Audienzsaal nimmst, **musst** du ihn anschließend auf dem entsprechenden Platz in deinem Innenhof platzieren. Daimyo, Ronin, Geisha und Ninja legst du immer auf das unterste Feld der entsprechenden Spalte. Die Samurai sind Joker. Wenn du einen Samurai von einem Stapel nimmst, kannst du frei entscheiden, welcher Person du den Samurai (vorerst) zuordnest. Lege den Samurai auf das entsprechende Feld über der gewünschten Spalte.

Wichtig: Auf den Feldern im Innenhof können Stapel aus mehreren (passenden) Personenchips liegen.



Schritt 4: Wertung

Nachdem du einen freiliegenden Personenchip genommen und auf ein entsprechendes Feld in deinem Innenhof gelegt hast, kommt es **sofort** zu einer **Wertung für beide Spieler**. Gewertet wird der aktuelle Einfluss am kaiserlichen Hof von der Personengruppe, die soeben **durch das Entfernen des Personenchips freigelegt** worden ist.

Beispiel: Adrian nimmt von Stapel E die zuoberst liegende Geisha und legt sie in seinen Innenhof. Danach legt er einen Geisterstein auf den Stapel. Durch das Entfernen des obersten Personenchips wurde eine Geisha freigelegt. Nach diesem Zug werden somit Geishas gewertet.



Der Einfluss dieser Personengruppe setzt sich zusammen aus der Anzahl der **Personen im Audienzsaal** und dem **Persönlichen Einfluss**.

Anzahl der Personen im Audienzsaal: Das ist die Anzahl an Personenchips der soeben sichtbar gewordenen Person, die in der Mitte des Spielplans offen zu sehen sind. Falls bereits ein oder mehrere Stapel aufgebraucht sind, zählen die sichtbar gewordenen Felder auf dem Spielplan. Bei der Anzahl der Personen im Audienzsaal ist es egal, ob diese Personenchips/Felder mit Geistersteinen besetzt sind oder nicht.

Beispiel: Nach Adrians Zug liegen 3 Geishas oben auf Stapeln im Audienzsaal.



Persönlicher Einfluss: Das ist die Summe aller Werte der Personenchips im eigenen Innenhof der soeben im Audienzsaal freigelegten Person. Der Wert eines Personenchips hängt vom Feld ab, auf dem der Chip aktuell liegt. Samurai haben immer einen persönlichen Einfluss von 1, und zwar bei der Personart, über deren Spalte sie liegen. Wenn die Samurai als eigene Personengruppe gewertet werden, zählt jeder Samurai ebenfalls immer 1 Einflusspunkt.

Beispiel: Persönlicher Einfluss von Adrians Geishas: Es befindet sich eine Geisha in der untersten Zeile (Wert 2), eine Geisha in der mittleren Zeile (Wert 1) und 2 Samurai über den Geishas ($2 \times 1 = 2$). Persönlicher Einfluss von Adrians Geishas = 5



Multipliziert die Anzahl der Personen im Audienzsaal mit eurem persönlichen Einfluss, dann erhaltet ihr eure Einflusspunkte für diese Runde. Zieht eure Spielmarker jeweils um so viele Felder auf dem Weg durch die kaiserlichen Gärten.

Beispiel: Anzahl der Geishas im Audienzsaal = 3
 Persönlicher Einfluss von Adrians Geishas = 5
 $3 \times 5 = 15$ Einflusspunkte
 Adrian zieht seinen Marker um 15 Felder weiter.

Schritt 1: Eigenschaft nutzen und Aktion durchführen

Zu Beginn deines Zugs darfst du die Eigenschaften deiner Personen nutzen. Um die Eigenschaft einer Person zu nutzen, muss sich mindestens 1 Chip dieser Person auf dem untersten Feld der entsprechenden Spalte in deinem Innenhof befinden. Wenn du die Eigenschaft dieser Person nutzen möchtest, schiebst du 1 Chip vom untersten auf das mittlere Feld dieser Spalte.

Wichtig: In einem Zug darfst du die **Eigenschaften mehrerer Personen nutzen**, aber **jede Person nur einmal**. Du darfst also nicht 2 oder mehr Chips **in einer Spalte** nach oben verschieben und dadurch mehr als einmal dieselbe Aktion nutzen. Jeder Personenchip kann während des Spiels nur einmal verschoben werden. Sobald er auf dem mittleren Feld liegt, kann er nicht mehr auf das unterste Feld zurückgeschoben werden.



Personen und ihre Eigenschaften



Daimyo – Du darfst bis zu 3 deiner Samurai beliebig neu auf die Spalten deines Innenhofs verteilen: Schiebe den oder die Samuraichips einfach in der oberen Zeile in eine oder mehrere andere Personenspalten.



Ronin – Du darfst 1 Geisterstein beliebig versetzen: Versetze 1 Geisterstein entweder von einem Stapel/ Spielplanfeld auf einen anderen Stapel/ein anderes Spielplanfeld, auf dem noch kein Geisterstein liegt, ODER lege einen Geisterstein zurück in den Vorrat ODER lege einen Geisterstein vom Vorrat auf einen Stapel/ein Spielplanfeld, auf dem noch kein Geisterstein liegt.



Geisha – Du darfst 1 freiliegenden Personenchip versetzen: Versetze 1 Personenchip von einem Stapel ohne Geisterchip auf einen anderen Stapel ohne Geisterchip oder auf ein Spielplanfeld ohne Geisterchip. **Achtung:** Du darfst den versetzten Personenchip anschließend **nicht** vom Stapel nehmen und ihn in deinem Innenhof ablegen. Du darfst für das Versetzen nicht den letzten Personenchip eines Stapels nehmen.



Ninja – Du darfst 1 Personenchip deines Gegners verwenden: Schiebe entweder einen Daimyo ODER einen Ronin ODER eine Geisha deines Mitspielers vom untersten Feld in das mittlere Feld seines Innenhofs. Anschließend darfst du die entsprechende Eigenschaft nutzen und die dazugehörige Aktion durchführen. **Achtung:** Die Aktion des Daimyos (Verschiebe bis zu 3 Samurai) musst du in deinem eigenen Innenhof durchführen. Du darfst also keine Samurai des Gegners verschieben. Du darfst auch keinen Ninja deines Gegners verschieben, um so dessen Aktion zu nutzen.



Die **Samurai** sind treue und flexible Kämpfer, die deine anderen Personengruppen unterstützen. Ansonsten bringen sie keine zusätzliche Aktion und dienen im Spiel lediglich als Joker.

Spielende

Wenn ihr den letzten Personenchip vom kaiserlichen Audienzsaal genommen habt und somit alle Stapel aufgebraucht sind, folgt sofort die letzte Wertung. Diese verläuft wie alle vorherigen Wertungen (siehe Schritt 4: Wertung). Der Spieler, dessen Spielmarker am weitesten durch die kaiserlichen Gärten gewandelt ist und somit die meisten Einflusspunkte sammeln konnte, gewinnt die Gunst des Kaisers und damit auch das Spiel.

Autor: Arve D. Fühler
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondrolli
HUCH! & friends
Redaktion: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

HUCH! & friends
HUCH!



A strategic game
for 2 players,
10 years and up

TA-KE



Japan at the end of the Middle Ages - You are a formidable shogun, trying to consolidate your power and expand your influence in the empire. To this end, you need to select the right people and appoint them to your court at the right time in order to then use their skills in a strategically clever way. This can be accomplished only through smart planning and good timing. And you should also keep a close eye on your opponent - if he becomes too strong, only your Ninjas might be able to keep him in check.

Contents

- 35 character chips (7 per color)
- 5 ghost tokens
- 2 player markers
- 1 gameboard
- 1 bag
- 1 set of instructions



Object of the game

The player who accumulates the most power, influence, and points wins.

Set-Up

Place the gameboard on the table so that the inner courtyards are positioned in front of the players (see illustration). Put the 5 ghost tokens next to the gameboard, as a common supply.

Throw the character chips into the bag and mix them well. After that, alternate drawing chips and stacking them on the 5 spaces in the center of the gameboard until each stack consists of 7 chips. Start stacking on the "Samurai" space; when that stack is complete, continue with the next space, until you finally get to the "Ninja" space.



Important: When placing the chips, you may never put 3 or more of the same chips directly on top of one another in one stack. So, if you draw a chip in a color that has already been placed on this stack twice in a row, simply switch to the next space and place the chip there. Make sure that there are never more than 2 chips of the same color lying on top of one another at the end of the set-up phase.

Put the player markers on the stairs at the beginning of the garden path.

Course of the Game

The older and wiser player begins. After that, players alternate taking turns. A turn consists of 4 steps:

Step 1 – Use an ability and carry out the action: You may use the abilities of the character chips lying in front of you in order to carry out actions. You may execute several actions on one turn – but each character's action only once per turn.

Step 2 – Pick a character chip from a stack and place a ghost token: You **must** take an exposed character chip from one of the stacks in the audience hall and then place a ghost token on top of this stack.

Step 3 – Place the character chip: After that, you **have** to place the character chip you removed from the audience hall in the corresponding column of your inner courtyard.

Step 4 – Score: After each turn, both players conduct a scoring.

For a better understanding, we first explain steps 2 to 4. After that, step 1 is described.

Step 2: Pick a character chip from a stack and place a ghost token

On your turn, you **must** pick an exposed character chip from the audience hall. Exposed character chips are all those that are lying on top of a stack and are not covered by another chip or ghost token.

After that, you take one of the available ghost tokens lying next to the gameboard. Place it on top of the stack from where you just removed the character chip. If you pick the last character chip of a stack, you then have to put the ghost token directly on the now-empty space in the center of the gameboard.

If all ghost tokens have been placed or there are only empty spaces left when you begin your turn, you have to remove all ghost tokens from the stacks and put them back into the supply next to the gameboard.

Example: Only the character chips on top of stacks A, D, and E are considered exposed and may be taken. The character chips on stacks B and C are blocked by ghost tokens.



Step 3: Place the character chip

When you take an exposed character chip from one of the stacks in the audience hall, you then **have to** place it on the corresponding space in your inner courtyard. Daimyo, Ronin, Geisha, and Ninja are always placed on the bottom space of the corresponding column. The Samurais are jokers. When you pick a Samurai from a stack, you can choose freely what character you want to assign to the Samurai (for the time being). Place the Samurai on the respective space **above** the column you want.

Important: The spaces in the inner courtyard may contain stacks with several (suitable) character chips.



Step 4: Score

After a player has picked an exposed character chip and put it on the corresponding space in his inner courtyard, an **immediate scoring** takes place for **both** players. What is scored is the current influence at the emperor's court of the character group that has just been **exposed by the removal of the previous character chip**.

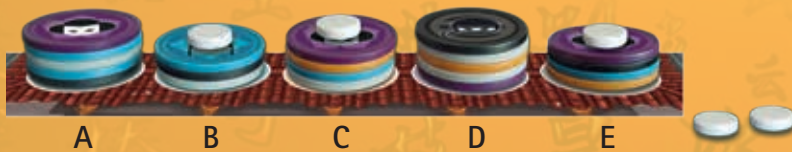
Example: Adrian picks the Geisha from the top of stack E and places her in his inner courtyard. After that, he puts a ghost token on that stack. By removing the character chip from the top, another Geisha is exposed. Consequently, Geishas are scored after this turn.



The influence of this character group consists of the **number of persons in the audience hall** and the **personal influence**.

Number of persons in the audience hall: This is the number of character chips of the just-exposed character that are openly visible in the center of the gameboard. If one or more stacks have already been used up, it's the now-visible spaces on the gameboard that count. As for the **number of persons in the audience hall**, it doesn't matter whether these character chips/spaces are occupied by ghost tokens or not.

Example: After Adrian's turn, there are 3 Geishas lying on top of the stacks in the audience hall.



Personal influence: This is the total of all values of the chips in your own inner courtyard showing the character that was just exposed in the audience hall. The value of a character chip depends on the space on which the chip is currently lying. Samurais always have a personal influence of 1, referring to the character type in the column below them. When Samurais are scored as a character group of their own, each Samurai always counts 1 influence point as well.

Example: Personal influence of Adrian's Geishas: There is one Geisha in the bottom row (value 2), one Geisha in the middle row (value 1), and two Samurais above the Geishas ($2 \times 1 = 2$). Total personal influence of Adrian's Geishas = 5.



Each player multiplies the number of persons in the audience hall by his personal influence in order to get his influence points for the round. Then he moves his player marker the according number of spaces on his way through the imperial gardens.

Example: Number of Geishas in the audience hall = 3
 Personal influence of Adrian's Geishas = 5
 $3 \times 5 = 15$ influence points
 Adrian advances his marker 15 spaces.

Step 1: Use an ability and carry out the action

At the beginning of your turn, you **may** use the abilities of your characters. In order to use the ability of a character, there has to be at least one chip of this character on the bottom space of the corresponding column in your inner courtyard. If you want to use the ability of this character, move **1 chip from the bottom space to the middle space of this column**.

Important: You may use the abilities of several characters on one turn – but **each character's ability only once**. That means you may not move 2 (or more) chips in one column up and use more than one action this way. Each character chip can be moved only once during the game; once it is lying on the middle space, it can't be moved back to the bottom space any more.



Characters and their abilities



Daimyo – You may redistribute up to 3 of your Samurais onto the columns of your inner courtyard in any way: Simply move the Samurai chip(s) in the top row to a different character column.



Ronin – You may relocate 1 ghost token in any way: Relocate 1 ghost token either from one stack/space to a different stack/space where there is no ghost token yet OR put a ghost token back into the supply OR place a ghost token from the supply onto a stack/space where there is no ghost token yet.



Geisha – You may relocate 1 exposed character chip: Relocate 1 character chip from one stack without a ghost token onto a different stack without a ghost token or onto a space without a ghost token. **Attention:** After that, you may **not** take the relocated character chip from the stack and place it in your inner courtyard. And you may not use the last character chip of a stack for relocation.



Ninja – You may use 1 of your opponent's character chips: Move either a Daimyo OR a Ronin OR a Geisha of your opponent from the bottom space to the middle space of his inner courtyard. After that, you may use the respective ability and carry out the action associated with it. **Attention:** You have to carry out the Daimyo's action (redistribute up to 3 Samurais) in your own inner courtyard. Consequently, you may not move any of your opponent's Samurais; and you may not move any of your opponent's Ninjas in order to use his action.



The **Samurais** are steadfast and flexible fighters who support your other character groups. Beyond that, they don't give you any additional action and just serve as jokers in the game.

End of the game

As soon as one player has taken the last character chip from the imperial audience hall and thus all stacks have been depleted, the final scoring takes place. It is conducted like all previous scorings (see "Step 4: Score"). The player whose player marker is furthest ahead in the imperial gardens and thus has been able to accumulate the most influence points gains the emperor's favor and, with this, also wins the game.

Author: Arve D. Fühler
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondrolli
HUCH! & friends
Editor: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Translation: Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends
HUCH!



Un jeu de stratégie
pour 2 joueurs,
à partir de 10 ans

TAKU-KU



Le Japon, à la fin du Moyen Age - Vous êtes un puissant shogun, qui cherche à asseoir son pouvoir et étendre son influence dans l'empire. Pour cela, vous devez choisir les bonnes personnes et les intégrer à votre cour au bon moment, afin de tirer parti de leurs compétences en faisant preuve de finesse et de stratégie. Pour réussir, il vous faudra allier art de la planification et sens du timing. Mais vous devrez aussi surveiller de près votre adversaire. S'il devient trop puissant, seuls vos ninjas vous permettront de le contrer.

Contenu

- 35 jetons personnage (7 par couleur)
- 5 pions fantôme
- 2 marqueurs joueur
- 1 plateau de jeu
- 1 sac
- 1 livret de règles



But du jeu

Le joueur qui a accumulé le plus de pouvoir, d'influence et de points gagne la partie.

Mise en place

Installez le plateau de jeu sur la table de façon à ce qu'une des deux cours intérieures se trouve face à un des joueurs (voir illustration). Placez les 5 pions fantôme à côté du plateau, pour former une réserve commune.

Mettez les jetons personnage dans le sac et mélangez bien le contenu. Ensuite, piochez des jetons et empilez-les sur les 5 cases situées au centre du plateau, jusqu'à ce que chaque pile contienne 7 jetons. Commencez par former une pile sur la case (Samourai), puis lorsque celle-ci est complète, faites de même sur la case suivante, et ainsi de suite jusqu'à la case (Ninja).



Important : Lorsque vous placez les jetons, il est interdit de superposer directement 3 jetons identiques ou plus dans une même pile. Si vous piochez une couleur de jeton que vous venez déjà de placer deux fois d'affilée dans une même pile, posez directement ce nouveau jeton sur la case suivante. Une fois la mise en place terminée, vérifiez bien qu'il n'y a jamais plus de deux jetons de la même couleur empilés l'un sur l'autre.

Placez les marqueurs des joueurs sur les marches situées au début du chemin traversant le jardin.

Deroulement du jeu

Le joueur le plus âgé et le plus sage est désigné premier joueur. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle. Un tour se déroule en 4 phases :

Phase 1 – Utiliser une capacité et effectuer l'action : Le joueur peut utiliser les capacités des jetons personnage qui se trouvent devant lui afin d'effectuer des actions. Il peut effectuer plusieurs actions dans le même tour, mais l'action de chaque personnage ne peut être utilisée qu'une fois.

Phase 2 – Prendre un jeton personnage sur une pile et placer un pion fantôme : Le joueur doit prendre un jeton personnage visible sur une des piles de la salle d'audience, puis placer un pion fantôme au sommet de cette même pile.

Phase 3 – Placer le jeton personnage : Ensuite, le joueur est obligé de placer le jeton personnage qu'il a pris dans la salle d'audience dans la colonne correspondante de sa cour intérieure.

Phase 4 – Décompte des points : A la fin de chaque tour, les deux joueurs calculent les points qu'ils gagnent.

Par souci de clarté, nous allons d'abord expliquer les phases 2 à 4. Puis nous décrirons la phase 1.

Phase 2 : Prendre un jeton personnage sur une pile et placer un pion fantôme

A son tour, le joueur doit prendre un jeton personnage visible dans la salle d'audience. Un jeton personnage visible est un jeton situé au sommet d'une pile, qui n'est ni recouvert par un autre jeton, ni par un pion fantôme.

Ensuite, le joueur prend un des pions fantôme disponibles situés à côté du plateau de jeu. Il le place au sommet de la pile sur laquelle il vient de prendre un jeton personnage. S'il a pris le dernier jeton personnage d'une pile, il doit alors poser le pion fantôme directement sur cette case désormais vide au centre du plateau.

Si tous les pions fantôme ont déjà été placés ou s'il ne reste que des cases vides quand le joueur commence son tour, celui-ci doit retirer tous les pions fantôme présents sur les piles et les remettre dans la réserve à côté du plateau de jeu.

Exemple : Seuls les jetons personnage au sommet des piles A, D, et E sont considérés comme visibles et peuvent être pris. Les jetons personnage au sommet des piles B et C sont bloqués par des pions fantôme.



Phase 3 : Placer le jeton personnage

Quand un joueur prend un jeton personnage visible sur une des piles de la salle d'audience, il **doit** ensuite le placer sur la case correspondante de sa cour intérieure. Les Daimyos, Ronins, Geishas et Ninjas doivent toujours être placés sur la case la plus basse de la colonne correspondante. Les Samouraïs sont des jokers. Quand un joueur prend un Samouraï sur une pile, il peut choisir le type de personnage auquel le Samouraï est affecté (pour le moment). Puis il place le Samouraï sur la case correspondante **au sommet** de la colonne qu'il a choisie.

Important : Les cases de cour intérieure peuvent accueillir des piles de plusieurs jetons personnage (s'ils correspondent à la case en question).



Phase 4 : Décompte

Une fois qu'un joueur a pris un jeton personnage visible et l'a placé sur la case correspondante de sa cour intérieure, un **décompte de points a lieu immédiatement pour les deux joueurs**. Des points sont marqués en fonction de l'influence à la cour impériale du type de personnage qui vient juste d'être rendu visible suite au retrait du jeton personnage qui a été pris.

Exemple : Adrien prend la Geisha au sommet de la pile E et la place dans sa cour intérieure. Ensuite, il place un pion fantôme sur le dessus de cette même pile. En retirant ce jeton personnage du haut de la pile, Adrien a révélé une autre Geisha. On procède donc à un décompte des Geishas.



L'influence du type de personnage décompté est calculée d'après le nombre d'individus de ce type présents dans la salle d'audience et l'influence personnelle.

Nombre d'individus présents dans la salle d'audience : Il s'agit du nombre de jetons personnage identiques au personnage qui vient d'être révélé qui sont visibles au centre du plateau de jeu. Si une ou plusieurs piles sont déjà épuisées, on prend en compte les cases qui sont désormais visibles sur le plateau de jeu. Pour compter le nombre d'individus présents dans la salle d'audience, peu importe que ces jetons ou cases personnage soient occupés ou non par un pion fantôme.

Exemple : A la fin du tour d'Adrien, il y a 3 Geishas situées au sommet des piles de la salle d'audience.



Influence personnelle : Il s'agit du total des valeurs des jetons présents dans votre cour intérieure qui représentent le personnage qui vient d'être révélé dans la salle d'audience. La valeur d'un jeton personnage dépend de la case qu'occupe actuellement ce jeton. Les Samouraïs ont toujours une influence personnelle de 1 et représentent le type de personnage situé en dessous d'eux dans leur colonne. Quand le décompte porte sur les Samouraïs en tant que type spécifique de personnage, chaque Samouraï vaut également toujours 1 point d'influence.

Exemple : Influence personnelle des Geishas d'Adrien : Il y a une Geisha dans la rangée du bas (de valeur 2), une Geisha dans la rangée du milieu (de valeur 1) et deux Samouraïs au-dessus des Geishas ($2 \times 1 = 2$). Total d'influence personnelle des Geishas d'Adrien = 5.



Chaque joueur multiplie le nombre d'individus du type décompté présents dans la salle d'audience par son influence personnelle dans ce type pour connaître son total de points d'influence pour le tour. Puis il avance son marqueur joueur d'autant de cases sur le chemin qui traverse les jardins impériaux.

Exemple : Nombre de Geishas dans la salle d'audience = 3
Influence personnelle des Geishas d'Adrien = 5
 $3 \times 5 = 15$ points d'influence
Adrien avance son marqueur de 15 cases.

Phase 1 : Utiliser une capacité et effectuer l'action

Au début de son tour, le joueur peut utiliser les capacités de ses personnages. Pour qu'il puisse utiliser la capacité d'un personnage, il faut qu'il y ait au moins un jeton de ce type de personnage sur la case la plus basse de la colonne correspondante dans la cour intérieure de ce joueur. S'il veut utiliser la capacité de ce

personnage, le joueur doit déplacer 1 jeton situé sur la case la plus basse de la colonne vers la case située au milieu de la colonne.

Important : Un joueur peut utiliser les capacités de plusieurs personnages dans un même tour, mais **une seule fois pour chaque type de personnage**. Autrement dit, on ne peut pas déplacer 2 jetons (ou plus) vers le haut d'une même colonne et utiliser plus d'une action de cette façon. Chaque jeton personnage ne peut être déplacé qu'une seule fois au cours d'une partie : dès qu'il se trouve sur la case du milieu de sa colonne, il ne peut plus redescendre sur la case la plus basse.



Les personnages et leurs capacités



Daimyo – Vous pouvez redistribuer comme vous le souhaitez jusqu'à 3 de vos Samouraïs entre les colonnes de votre cour intérieure : Il suffit de déplacer le ou les jeton(s) Samouraï sur la rangée du haut, d'une colonne vers une colonne personnage différente.



Ronin – Vous pouvez déplacer 1 pion fantôme comme vous le souhaitez : Déplacez 1 pion fantôme d'une pile/case vers une autre pile/case où aucun fantôme n'est présent, OU remplacez un pion fantôme dans la réserve OU prenez un pion fantôme dans la réserve et placez-le sur une pile/case où aucun fantôme n'est présent.



Geisha – Vous pouvez déplacer 1 jeton personnage visible : Déplacez 1 jeton personnage d'une pile où il n'y a pas de fantôme vers une autre pile où il n'y a pas de fantôme, ou vers une case où il n'y a pas de fantôme. **Attention :** Ensuite, il vous est interdit de prendre le jeton personnage que vous venez de déplacer pour le poser dans votre cour intérieure. Il vous est également interdit de déplacer le dernier jeton personnage d'une pile.



Ninja – Vous pouvez utiliser 1 jeton personnage de votre adversaire : Déplacez un Daimyo OU un Ronin OU une Geisha chez votre adversaire de la case la plus basse de sa colonne vers la case située au milieu de cette colonne. Puis vous pouvez utiliser la capacité du personnage déplacé et effectuer l'action qui lui est associée. **Attention :** Si vous effectuez l'action du Daimyo (à savoir redistribuer jusqu'à 3 Samouraïs), vous devez le faire dans votre propre cour intérieure. Par conséquent, il vous est interdit de déplacer les Samouraïs de votre adversaire. Vous ne pouvez pas non plus déplacer un Ninja de votre adversaire pour utiliser son action.



Les **Samouraïs** sont des guerriers sûrs et flexibles qui viennent en aide à vos autres types de personnage. Mais au-delà de ça, ils ne vous apportent aucune action supplémentaire et servent uniquement de jokers pendant la partie.

Fin de la partie

Dès qu'un des joueurs a pris le dernier jeton personnage présent dans la salle d'audience et donc que toutes les piles sont épuisées, on procède à un dernier décompte de points. Il est effectué comme tous les décomptes précédents (voir «Phase 4 : Décompte»). Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur le chemin qui traverse les jardins impériaux, et qui a donc réussi à cumuler le plus de points d'influence, rentre dans les bonnes grâces de l'empereur et remporte la partie.

Auteur : Arve D. Fühler
Illustration : fiore-gmbh.de
Design : Sabine Kondirolli
HUCH! & friends
Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Traduction : Sylvain Gourgeon,
«Word for Wort»

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HUCH! & friends
HUCH!

Een strategisch spel
voor 2 spelers,
vanaf 10 jaar

TAK-KE



Japan aan het eind van de Middeleeuwen - Als machtige shogun probeer je meer macht te krijgen en je invloed in het land te vergroten. Daarom moet je de goede mensen kiezen en ze op het juiste moment bij je hof aanstellen, zodat je hun kundigheid op een strategisch moment kunt inzetten. Dat lukt je alleen maar met een goede planning en slimme timing. Daarbij moet je ook altijd je tegenstander scherp in de gaten houden - want als hij te sterk wordt, kunnen alleen je ninja's hem nog betengelen.

Inhoud

35 personen-schijfjes (7 per kleur)
5 spoken-schijfjes
2 speler-schijfjes
1 speelbord
1 zakje
1 spelregels

Doel Van Het Spel

De speler die de meeste macht, invloed en punten verzamelt, wint.

Vorbereiding

Leg het speelbord zo op tafel, dat de binnenplaatsen recht voor de spelers liggen (zie de afbeelding). Leg de 5 spoken-schijfjes als voorraad naast het speelbord.

Doe de personen-schijfjes in het zakje en schudt ze goed. Daarna trek je om de beurt schijfjes uit het zakje en legt ze op de 5 plekken midden op het speelbord, zodat elke stapel 7 schijfjes heeft. Begin te stapelen op het veld van de samurai. Als er daar 7 liggen ga je verder op het volgende veld, tot als laatste ook het ninja-veld vol ligt.



Belangrijk: Je mag nooit 3 of meer dezelfde schijfjes op elkaar op een stapel leggen. Dus als je een schijfje trekt van een kleur waarvan er al twee op een stapel liggen, leg je dat schijfje op de stapel ernaast. Controleer goed of er aan het eind van de voorbereiding niet meer dan 2 schijfjes van dezelfde kleur op elkaar liggen.

Leg je speler-schijfje op de trap voor het tuinpad.

Spelverloop

De oudste en verstandigste speler mag beginnen. Daarna speel je om de beurt. Een beurt bestaat uit 4 stappen:

Stap 1 – Eigenschappen benutten en actie uitvoeren: Je mag de eigenschappen gebruiken van het personen-schijfje dat voor je ligt, om acties uit te voeren. Per beurt mag je verschillende acties uitvoeren – maar de actie van elke persoon maar één keer.

Stap 2 – Personen-schijfje van een stapel pakken en een spook-schijfje inzetten: Je moet een bovenop liggend schijfje van een stapel in de audiëntiezaal pakken en daarna een spook-schijfje op die stapel leggen.

Stap 3 – Personenschijfje plaatsen: Daarna moet je het personenschijfje dat je uit de audiëntiezaal pakte, in dezelfde rij van je binnenplaats leggen.

Stap 4 – Puntentelling: Na elke beurt, moeten de beide spelers punten tellen.

Om het beter te begrijpen leggen we eerst de stappen 2 tot 4 uit. Daarna beschrijven we stap 1.

Stap 2: Personen-schijfje van een stapel pakken en een spook-schijfje inzetten

In jouw beurt, moet je een bovenop liggend schijfje uit de audiëntiezaal pakken. Je pakt een personen-schijfje dat 'open' ligt, dus niet bedekt is door een ander personen-schijfje of een spook-schijfje.

Daarna pak je één van de spook-schijfjes die naast het speelbord klaar liggen. Je legt hem op de stapel waar je net een personen-schijfje af hebt gepakt. Als je het laatste personenschijfje van een stapel pakte, komt het spook-schijfje dus op die lege plek op het speelbord te liggen.

Als bij het begin van je beurt alle spook-schijfjes gelegd zijn, of als er alleen maar lege velden zijn, moet je alle spook-schijfjes van de stapels halen en als voorraad naast het speelbord leggen.

Voorbeeld: Alleen de personen-schijfjes boven op de stapels A, D, en E liggen 'open', daaruit kun je kiezen. De personen-schijfjes van de stapels B en C zijn geblokkeerd met spook-schijfjes.



Stap 3: Personen-schijfje plaatsen

Als je een 'open' liggend personen-schijfje uit de audiëntiezaal pakt, moet je het neerleggen in dezelfde rij van je binnenplaats. Daimyo, ronin, geisha, en ninja leg je altijd op het onderste veld van de betreffende rij. De samurais zijn jokers. Als je een samurai van een stapel pakt, mag je zelf bepalen bij welke persoon die samurai hoort (zo lang als het duurt). Leg de samurai op het veld bovenaan die rij.

Belangrijk: Op de velden van je binnenplaats kunnen stapels met enkele (geschikte) personen-schijfjes liggen.



Stap 4: Puntentelling

Als een speler een personen-schijfje van een stapel heeft gepakt en in dezelfde rij van zijn binnenplaats heeft neergelegd, worden er **onmiddellijk** punten geteld voor de **beide spelers**. Je telt de invloed op het keizerlijke hof, van de groep personen die op dat moment **ontstaan is, door het pakken van het personen-schijfje**.

Voorbeeld: Adrian neemt de geisha van stapel E en legt haar op zijn binnenplaats. Daarna legt hij een spook-schijfje op die stapel. Door het wegnemen van het bovenste personen-schijfje, kwam er een volgende geisha boven te liggen. Na deze beurt worden dus punten van geisha's geteld.



Persoonlijke invloed: Dat is het totaal van de waarden van de personen-schijfjes op jouw binnenplaats, van de zojuist open gelegde persoon in de audiëntiezaal. De waarde van een personen-schijfje hangt af van het veld waar hij op ligt. Samurais hebben altijd een persoonlijke invloed van 1, afhankelijk van het soort persoon waar ze in de rij boven liggen. Als samurais punten krijgen als groep, telt elke samurai ook voor 1 punt.

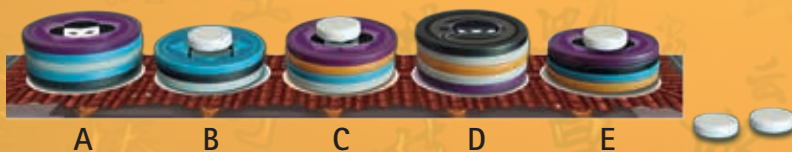
Voorbeeld: Persoonlijke invloed van Adrian's geisha's: Er ligt een geisha in de onderste rij (telt voor 2), een geisha in de middelste rij (telt voor 1), en twee samurais boven de geisha's ($2 \times 1 = 2$). Totale persoonlijke invloed van Adrian's geisha's = 5.



De invloed van deze groep personen wordt bepaald door het aantal personen in de audiëntiezaal en hun persoonlijke invloed.

Het aantal personen in de audiëntiezaal: Dat is het aantal personen-schijfjes die midden op het speelbord open liggen, van de zojuist zichtbaar geworden persoon. Als één of meer stapels leeg zijn, telt de nu zichtbaar geworden afbeelding op het speelbord. Voor wat het aantal personen in de audiëntiezaal betreft, maakt het niet uit of de personen-schijfjes/velden bedekt zijn met een spook-schijfje of niet.

Voorbeeld: Na Adrian's beurt, liggen er 3 geisha's boven op de stapels in de audiëntiezaal.



Beide spelers vermenigvuldigen het aantal personen in de audiëntiezaal met de persoonlijke invloed, om het aantal invloedpunten voor deze ronde te krijgen. Dan zetten ze hun speler-schijfje net zoveel vakjes vooruit op het pad door de keizerlijke tuinen.

Voorbeeld: Aantal geisha's in de audiëntiezaal = 3.

Persoonlijke invloed van Adrian's geisha's = 5.

$3 \times 5 = 15$ invloedpunten.

Adrian zet zijn speler-schijfje 15 vakjes vooruit.

Stap 1: Eigenschappen benutten en actie uitvoeren

Aan het begin van je beurt mag je gebruik maken van de eigenschappen van je personen. Om de eigenschap van een persoon te kunnen gebruiken, moet er tenminste één zo'n schijfje op de onderste veld liggen in een rij op je binnenplaats. Als je van de eigenschap van deze persoon gebruik wilt maken, moet je dat schijfje verzetten naar het middelste veld van die rij.

Belangrijk: Je mag de eigenschappen van meer dan één persoon in die beurt gebruiken, maar **van elke persoon maar één keer**. Je mag niet 2 (of meer) schijfjes in één rij naar het midden verschuiven en in die rij dus meer dan één actie uitvoeren. Elk personen-schijfje kan maar één keer per spel een actie uitvoeren, want als het eenmaal op het middelste veld ligt, kan het schijfje niet meer teruggelegd worden naar het onderste veld.



Personen en hun eigenschappen



Daimyo – Je mag maximaal 3 van je samurais verleggen naar andere rijen van je binnenplaats: Verschuif gewoon samurai-schijfje(s) in de bovenste velden naar een andere rij.



Ronin – Je mag 1 spook-schijfje verplaatsen: Verplaats 1 spookschijfje van een stapel/veld naar een andere stapel/veld waar nog geen spook-schijfje ligt OF leg een spook-schijfje terug in de voorraad OF leg een spook-schijfje vanuit de voorraad op een stapel/veld waar nog geen spook-schijfje ligt.



Geisha – Je mag 1 open liggend personen-schijfje verplaatsen: Verplaats 1 personen-schijfje van een stapel zonder spook-schijfje in de audiëntiezaal, naar een andere stapel zonder spook-schijfje of naar een veld zonder spook-schijfje.

Pas op: Je mag het verplaatste personen-schijfje daarna niet van de stapel pakken en op je binnenplaats leggen. Je mag voor het verplaatsen niet het laatste personen-schijfje van een stapel nemen.



Ninja – Je mag een personen-schijfje van je tegenstander gebruiken: Verplaats een daimyo OF een ronin OF een geisha van je tegenstander van het onderste veld van een rij, naar het middelste veld op zijn binnenplaats. Daarna mag je de eigenschap van die persoon gebruiken en zijn actie uitvoeren.

Pas op: De actie van de daimo (maximaal 3 samurais verschuiven) moet je op je eigen binnenplaats uitvoeren. Je mag dus niet een samurai van je tegenstander verschuiven. Je mag ook niet een ninja van je tegenstander verschuiven om diens actie uit te voeren.



Samurais zijn trouwe en flexibele strijders, die je eigen groep personen ondersteunen. Verder leveren ze geen acties op en functioneren dus als een soort jokers in dit spel.

Eind van het spel

Zodra een speler het laatste personen-schijfje uit de keizerlijke audiëntiezaal pakt – dus als alle stapels leeg zijn – wordt meteen de laatste puntentelling gedaan. Die gaat net als alle andere puntentellingen (zie "Stap 4: Puntentelling"). De speler die het verst gelopen is op het pad door de keizerlijke tuinen, dus de meeste invloed bij de keizer heeft gekregen, wint de gunst van de keizer en daarmee ook het spel.

Auteur: Arve D. Fühler
Illustratie: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli
HUCH! & friends
Redactie: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Vertaling: Geert Bekkering,
"Word for Wort"

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!
HUCH!



Un juego estratégico
para 2 jugadores,
de 10 años en adelante

TA-KE



Japón al final de la Edad Media - Eres un formidable shogun, intentando consolidar tu poder y expandir tu influencia en el imperio. Para conseguirlo debes elegir a las personas adecuadas y citarlas en tu corte en el momento adecuado para poder usar sus habilidades de forma estratégica. Sólo podrás hacerlo con planes inteligentes aplicados en el momento oportuno. Y también deberías tener vigilado a tu oponente - si se vuelve demasiado poderoso, sólo tus Ninjas serían capaces de plantarle cara.

Contenido

- 35 fichas de personaje (7 de cada color)
- 5 fichas de fantasma
- 2 marcadores de jugador
- 1 tablero
- 1 bolsa
- 1 libro de reglas



Objetivo del juego

El jugador que acumule más poder, influencia y puntos gana el juego.

Preparación

Coloca el tablero sobre la mesa de manera que los dos patios estén delante de cada jugador (ver ilustración). Coloca las 5 fichas de fantasma cerca del tablero para los dos jugadores.

Pon todas las fichas de personaje en la bolsa y mézclalas bien. Después, ves robando fichas y apílalas en los 5 espacios del centro del tablero hasta que haya 7 fichas en cada uno. Empieza por el espacio del "Samurái"; cuando éste esté lleno pasa al siguiente, hasta que acabes la pila del "Ninja".



Importante: Cuando coloques las fichas no puedes poner 3 o más fichas del mismo tipo una encima de otra en una sola pila. Si robas una ficha que ya hayas colocado dos veces seguidas en la misma pila, colócala en el siguiente espacio posible. Asegúrate que nunca haya más de 2 fichas iguales una encima de la otra al final de la fase de preparación.

Pon los marcadores de jugador en las escaleras al principio del sendero del jardín.

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más viejo y más sabio. Después de eso, los jugadores se van alternando. Cada turno consiste en 4 fases:

Fase 1 – Usa una habilidad y haz una acción: Puedes usar las habilidades de las fichas de personaje que tengas ante ti para hacer acciones. Puedes hacer varias acciones en un mismo turno, pero sólo una vez la acción de cada personaje.

Fase 2 – Roba una ficha de una de las pilas y coloca una ficha de fantasma: Debes robar una de las fichas expuestas de una de las pilas de la sala de audiencias y luego colocar un marcador de fantasma sobre esa pila.

Fase 3 – Coloca la ficha de personaje: Después de eso debes colocar la ficha de personaje que has robado de la sala de audiencias en la columna correspondiente de tu patio interior.

Fase 4 – Puntúa: Después de cada turno, ambos jugadores puntúan.

Para entenderlo mejor, explicaremos primero las fases 2 a 4 y finalmente la 1.

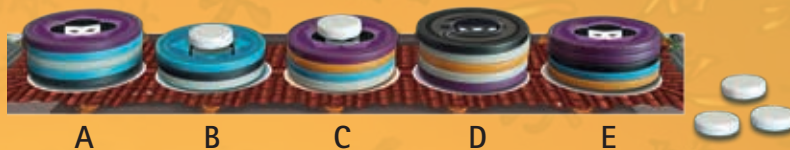
Fase 2: Roba una ficha de una de las pilas y coloca una ficha de fantasma

En tu turno, debes robar una de las fichas expuestas en la sala de audiencias. Las fichas expuestas son aquellas que están en la parte superior de cada pila y que no están cubiertas por otra ficha o por una ficha de fantasma.

Después de eso, debes coger una de las fichas de fantasma disponibles. Colócala encima de la pila de dónde has cogido la ficha de personaje. Si coges la última ficha de personaje de una pila, debes poner la ficha de fantasma en el espacio vacío que quede en el centro del tablero.

Si ya no hay fichas de fantasma o sólo quedan espacios vacíos cuando empieza tu turno, debes quitar todas las fichas de fantasma y dejarlas al lado del tablero.

Ejemplo: Sólo las fichas de personaje de las pilas A, D y E se consideran expuestas y se pueden robar. Las fichas de personaje de las pilas B y C están bloqueadas por las fichas de fantasma sobre ellas.



Fase 3: Coloca la ficha de personaje

Cuando robas una ficha de personaje expuesta, debes colocarla en el espacio correspondiente de tu patio interior. Los Daimyo, Ronin, Geisha y Ninja se colocan siempre en el espacio inferior de su columna correspondiente. Los Samuráis son comodines. Cuando robas un Samurái de una pila, puedes elegir a que columna lo quieres asignar (de momento). Coloca el Samurái en la parte superior de la columna que elijas.

Importante: En los espacios del patio interior puedes apilar varias fichas de personaje (si son las adecuadas).



Fase 4: Puntúa

Después de que un jugador haya robado una ficha expuesta y la haya colocado en la columna correspondiente de su patio interior, **ambos jugadores puntúan inmediatamente**. Lo que se puntúa es la influencia en la corte del emperador del tipo de personaje **que ha quedado expuesto al robar la ficha**.

Ejemplo: Lluc roba la Geisha de la parte superior de la pila E y la coloca en su patio interior. Después pone un marcador de fantasma sobre esa pila. Al quitar la Geisha, aparece otra Geisha debajo. Eso provoca que puntúen las Geishas este turno.



La influencia que dará este grupo de personajes está basada en el número de personas que haya en la sala de audiencias y en la influencia personal.

Número de personas en la sala de audiencias: Este es el número de fichas de personaje del mismo tipo del que acaba de quedar expuesto que están visibles en el centro del tablero. Si ya no hay más fichas en la pila, es el dibujo del tablero lo que cuenta. No se tiene en cuenta si estas fichas/espacios están cubiertos por marcadores de fantasma o no.

Ejemplo: Al final del turno de Lluc hay 3 Geishas visibles en la sala de audiencias.



Influencia personal: Este es el total del valor de las fichas de tu propio patio interior que tengan el tipo de personaje que acaba de quedar expuesto en la sala de audiencias. El valor de una ficha de personaje depende del espacio donde esté. Los Samuráis siempre tienen un valor de influencia de 1, y cuentan como el tipo de personaje de la columna donde están. Cuando los Samuráis se puntúan como tipo de personaje, también valen 1.

Ejemplo: Influencia personal de las Geishas de Lluc: Hay una Geisha en la fila inferior (valor 2), una Geisha en la fila central (valor 1) y dos Samuráis en la parte superior de las Geishas ($2 \times 1 = 2$). El total de la influencia personal de las Geishas de Lluc = 5.



Cada jugador multiplica el número de personas en la sala de audiencias por su influencia personal para saber cuántos puntos gana este turno. Entonces mueve su marcador tantas casillas a través de los jardines imperiales como puntos haya obtenido.

Ejemplo: Número de Geishas en el sala de audiencias = 3
Influencia personal de las Geishas de Lluc = 5
 $3 \times 5 = 15$ puntos de influencia
El marcador de Lluc avanza 15 casillas.

Fase 1: Usa una habilidad y haz una acción

Al principio de tu turno, puedes usar las habilidades de tus personajes. Para usar la habilidad de un personaje debes tener como mínimo una ficha de ese personaje en la fila inferior de la columna correspondiente de tu patio interior. Si quieres usar la habilidad de ese personaje, mueve 1 ficha del espacio inferior al espacio central de esa misma columna.

Importante: Puedes usar las habilidades de varios personajes en un mismo turno, pero **sólo una vez la habilidad de cada personaje**. Esto significa que no puedes mover 2 (o más) fichas de una misma columna para usar la acción más de una vez por turno. Cada ficha de personaje sólo se puede mover una vez durante el juego. Cuando esté en la fila central ya no se podrá mover de nuevo a la fila inferior.



Personajes y sus habilidades



Daimyo – Puedes redistribuir hasta 3 Samuráis entre las columnas de tu patio interior como desees: Simplemente mueve el/los Samurái/s a la casilla superior de la columna que desees.



Ronin – Puedes mover 1 ficha de fantasma: Recolocas 1 ficha de fantasma de una pila/espacio a otra donde aún no haya fantasma O BIEN devuelve un fantasma a la reserva O BIEN coloca un fantasma de la reserva en una pila/espacio donde aún no haya fichas de fantasma.



Geisha – Puedes recolocar 1 ficha de personaje expuesta: Recolocas 1 ficha de personaje de una pila sin fantasma encima de otra pila/espacio sin fantasma. **Atención:** Después de hacer esto no podrás coger la ficha de personaje que acabas de recolocar para quedártela en tu patio interior. Tampoco puedes recolocar la última ficha de una pila.



Ninja – Puedes usar 1 de las fichas de personaje de tu oponente: Mueve un Daimyo O BIEN un Ronin O BIEN una Geisha de tu oponente del espacio inferior de la columna al espacio central de su patio interior. Después de eso, puedes usar la habilidad de ese personaje y hacer la acción que corresponda. **Atención:** Tienes que usar la habilidad del Daimyo (redistribuir hasta 3 Samuráis) en tu propio patio interior. Por tanto nunca podrás mover ni los Samuráis de tu oponente ni sus Ninjas.



Los **Samurais** son guerreros firmes y flexibles que ayudan a potenciar a tus otros personajes. Más allá de eso no hacen ninguna acción especial y sólo sirven de comodines.

Fin del juego

Tan pronto como un jugador robe la última ficha de personaje de la sala de audiencias y por tanto todas las pilas estén vacías, se hace la última fase de puntuación. Ésta se hace exactamente igual que las veces anteriores (ver "Fase 4: Puntuación"). El jugador cuyo marcador esté más adelantado en los jardines imperiales y que por tanto tenga más puntos de influencia, ganará el favor del emperador y con esto también el juego.

Autore: Arve D. Fühler
Ilustración: fiore-gmbh.de
Diseño: Sabine Kondrolli
HUCH! & friends
Redacción: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Traducción: Gaspar Pujol,
"Word for Wort"

Producción + distribución:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALEMANIA

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.

HUCH! & friends
HUCH!



Un gioco strategico
per due giocatori
da 10 anni o più

TA-KE



Il Giappone verso la fine del Medio Evo. Essendo tu uno shogun importante, cerchi di consolidare il tuo potere e di aumentare la tua influenza nell'Impero. A questo scopo devi selezionare personaggi giusti e chiamarli nel momento giusto nella tua corte per poter utilizzare le loro abilità nel modo strategico migliore. Questo può essere fatto solo con una abile pianificazione ed la giusta tempestività. Devi anche osservare attentamente il tuo avversario - se diventa troppo forte, solo i tuoi Ninjas possono tenerlo in scacco.

Contenuto

- 35 dischi che rappresentano personaggi (7 per colore)
- 5 segnalini che rappresentano fantasmi
- 2 pedoni, 1 per giocatore
- 1 piano di gioco
- 1 sacchetto
- 1 regolamento



Scopo del gioco

Vince il giocatore che raggiunge più potere, influenza e punti.

Preparazione

Mettete il piano fra i due giocatori in modo che ciascuno abbia avanti a se la sua corte (vedi illustrazione). Mettete i cinque fantasmi accanto al piano come riserva a disposizione di tutti e due i giocatori.

Mettete i personaggi nel sacchetto e mescolateli bene. A turni prendeteli e impilateli nei 5 spazi al centro del piano finché ci sono 5 pile di 7 personaggi ciascuna. Si inizia con la pila sullo spazio "Samurai"; quando quel posto è pieno, procedete con gli altri fino ad arrivare allo spazio "Ninja".



Importante: Nel mettere i dischi-personaggio, non ce ne possono mai essere 3 uguali direttamente uno sull'altro. Perciò se pescate un disco dello stesso colore dei due ultimi della pila, passatelo semplicemente allo spazio seguente. Accertate alla fine della fase preparatoria che non ci siano mai più di due dischi di colore uguale direttamente uno sull'altro.

Mettete i due pedoni sulla scaletta avanti al sentiero del giardino (casella iniziale).

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più anziano e più saggio. In seguito si gioca a turni. Ogni turno consiste in 4 fasi:

Passo 1 - Utilizza una abilità ed esegui l'azione: Puoi utilizzare le abilità dei personaggi che hai avanti a te per eseguire le azioni. Puoi eseguire diverse azioni in ogni turno ma soltanto una azione per personaggio.

Passo 2 - Togli un personaggio da una delle pile e al suo posto metti un fantasma: Devi prendere un personaggio libero da una delle pile dell'aula e poi piazzare un fantasma sopra questa pila.

Passo 3 - Piazzare il personaggio: Ora devi piazzare il personaggio che hai preso nell'aula sulla colonna corrispondente della tua corte.

Passo 4 - Conteggio: Dopo ogni turno, tutti e due i giocatori effettuano il conteggio.

Per una più facile comprensione spieghiamo prima i passi 2, 3 e 4 e alla fine passo 1.

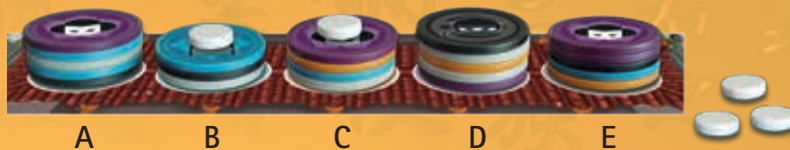
Passo 2: Prendi un personaggio da una delle pile e al suo posto metti un fantasma

Al tuo turno devi prendere un personaggio libero dall'aula. Liberi sono i primi della pila e non coperti da un altro personaggio o da un fantasma.

Poi devi prendere uno dei fantasmi dalla riserva accanto al piano di gioco e metterlo sopra la pila dalla quale hai preso il personaggio. Se hai preso l'ultimo personaggio di una pila, il fantasma va messo direttamente sullo spazio dov'era questa pila.

Se all'inizio del tuo turno tutti i 5 fantasmi sono stati piazzati oppure se ci sono solo spazi vuoti a disposizione, devi togliere tutti i fantasmi dalle pile e rimetterli di nuovo accanto al piano di gioco come riserva.

Esempio: Solo i personaggi delle pile A, D e E possono essere considerati liberi e possono essere presi. I personaggi delle pile B e C sono coperti da fantasmi.



Passo 3: Piazzare il personaggio

Dopo aver preso un personaggio libero da una delle pile dell'aula, devi piazzarlo nel posto relativo della tua corte. Daimyo, Ronin, Geisha e Ninja vengono sempre piazzati sullo spazio più basso della colonna relativa. I Samurai sono jolly. Se prendi un samurai da una pila, sei libero di scegliere il personaggio che deve rappresentare (per il momento). Il samurai va messo sopra la colonna relativa.

Attenzione: Gli spazi nella corte possono contenere pile di diversi personaggi (del tipo giusto).



Passo 4: Conteggio

Dopo che un giocatore ha preso un personaggio libero e lo ha messo al posto corrispondente nella sua corte, si fa un **conteggio immediato** per tutti e due i giocatori. Viene conteggiata l'influenza in quel momento nella corte imperiale di quel tipo di personaggio del tipo che è diventato **libero per via dell'ultima mossa**.

Esempio: Adriano prende la Geisha dalla pila E e la mette nella sua corte. Poi mette su quella pila un fantasma. Prelevando la Geisha, si è liberata un'altra Geisha. Perciò, dopo questo turno il conteggio viene fatto per le Geishe.



La influenza di questo gruppo di personaggi consiste **nel loro numero nell'aula** e nella **influenza personale**.

Numero di personaggi nell'aula: Questo è il numero di personaggi del tipo appena diventato libero che sono visibili nel centro del piano di gioco. Se una o più delle pile sono già esaurite, vengano considerate le figure stampate sul piano. Per il conteggio del numero dei personaggi in aula non importa se i relativi dischi o le figure stampate sul piano sono coperte da fantasmi, oppure no.

Esempio: Dopo la mossa di Adriano ci sono 3 Geishe visibili sopra le pile nell'aula.



Influenza personale: Questo è il valore totale dei dischi nella tua corte del tipo del personaggio appena diventato libero. Il valore di un personaggio dipende dallo spazio su cui si trova. Samurai hanno sempre un valore di influenza personale di 1, per il tipo di personaggio della colonna sopra la quale si trovano. Anche quando si fa il conteggio per i Samurai come personaggi propri, ogni Samurai conta sempre per 1 punto.

Esempio: Influenza personale delle Geishe di Adriano: C'è una Geisha nella riga in basso (valore 2), una nella riga in mezzo (valore 1) e due Samurai sopra le Geishe ($2 \times 1 = 2$). Valore totale per l'influenza personale delle Geishe di Adriano: 5.



Ogni giocatore moltiplica il numero di personaggi nell'aula con la sua influenza personale per ottenere i suoi punti-influenza di questo turno. Avanza con il suo pedone di questo numero di spazi sul percorso nei giardini imperiali.

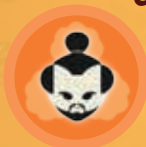
Esempio: Numero di Geishe nell'Aula = 3
 Influenza personale delle Geishe di Adriano = 5
 $3 \times 5 = 15$ punti-influenza
 Adriano avanza il suo pedone di 15 spazi.

Passo 1: Utilizza una abilità e esegui un'azione
 All'inizio del tuo turno puoi utilizzare le abilità dei tuoi personaggi. Per poter utilizzare l'abilità di un personaggio, ci deve essere almeno un disco corrispondente nello spazio della riga in basso nella tua corte. Se vuoi utilizzare l'abilità di questo personaggio, devi muovere 1 disco dalla riga in basso alla riga di mezzo di questa colonna.

Importante: Puoi utilizzare le abilità di diversi personaggi durante lo stesso turno – ma **solo una volta l'abilità di un tipo di personaggio**. Questo significa che non puoi muovere 2 (o più) dischi dalla stessa colonna e fare più di una azione di questo tipo per turno. Ogni personaggio può essere spostato una sola volta durante il gioco; una volta arrivato sulla riga di mezzo il disco non può più tornare alla riga in basso.



Personaggi e le loro abilità



Daimyo – Puoi ridistribuire in qualsiasi maniera fino a 3 dei tuoi Samurai sulle colonne della tua corte: Muovendo semplicemente il/i disco-/dischi-Samurai nelle riga in alto su una colonna di un altro personaggio.



Ronin – Puoi spostare un fantasma-spirito in qualsiasi maniera. Sposta 1 fantasma da uno spazio o da una pila ad un altro/a dove non ce n'è uno OPPURE rimuovi un fantasma dal piano alla riserva OPPURE dalla riserva a uno spazio/una pila dove non ce n'è uno.



Geisha – Puoi spostare 1 personaggio libero: Sposta 1 personaggio da una pila senza fantasma ad un'altra pila senza fantasma oppure ad uno spazio senza fantasma.

Attenzione: Dopodiché non puoi prendere quello spostato per metterlo nella tua corte. E non puoi usare l'ultimo disco di una pila per uno spostamento.



Ninja – Puoi utilizzare 1 personaggio del tuo avversario. Sposta un Daimyo OPPURE un Ronin OPPURE una Geisha del tuo avversario dalla riga in basso a quella di mezzo della sua corte. Dopo questo puoi utilizzare l'abilità di questo personaggio e fare l'azione. **Attenzione:** Devi eseguire l'azione del Daimyo (ridistribuzione fino a 3 Samurai) nella tua corte. Pertanto, non puoi spostare nessuno dei Samurai del tuo avversario e non puoi spostare nessuno dei suoi Ninjas per utilizzare la loro azione.



I **Samurai** sono guerrieri fedeli e flessibili a sostegno dei tuoi altri personaggi. Oltre a questo non ti danno azioni supplementari e servono solo come jolly.

Fine del gioco

Quando un giocatore ha preso l'ultimo personaggio dall'aula e perciò tutte le pile sono vuote, si fa il conteggio finale. Viene fatto come tutti gli altri conteggi (vede "Passo 4: conteggio"). Il giocatore il cui pedone risulterà avanti nei giardini imperiali, perché ha raccolto più punti-influenza, acquisisce i favori dell'imperatore e così vince la partita.

Autore: Arve D. Fühler
Illustrazione: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli
HUCH! & friends
Redazione: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Traduzione: NFFX (su commissione di "Word for Wort")

Produzione + distribuzione:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANIA

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

HUCH! & friends
HUCH!

皇子是天皇男女并王也根鳥皇子是
人田君之始祖也大山守皇
君凡二族之始祖也
祖曰觸
皇子天
亂小麻此云鳥鳥傳傳詠
仲彦女
櫻井田
次妃曰
子凡是天皇男
大田君之始祖也大山守皇
君凡二族之始祖也去來真稚皇
子鳥皇子是鳥皇子是鳥皇子是
工歌君橋原
皇子是深河
道稚郎子
弟小
妃河原
次妃
別皇子
小葉枝皇
皇子是



皇子是天皇男女并王也根鳥皇子是
人田君之始祖也大山守皇孫
君凡二族之始祖也
祖曰觸
皇子天
亂
鳥傳
仲彥女
櫻井田
次妃曰
子凡是
大田君之始祖也大山守皇孫
君凡二族之始祖也去來真稚皇孫是深河
馬皇孫是
子小葉枝皇
年怒別皇孫
次妃
妃河
道稚郎子
媛之弟小

