

Die Weiße Burg

ERWEITERUNG

Die Tee-Zeremonie

Für 1-4 Personen ab 12 Jahren

姫路城

Die Tee-Zeremonie ist ein zentraler Bestandteil der japanischen Kultur und bringt grundlegende Werte wie Gastfreundschaft, Respekt und Zen-Philosophie zum Ausdruck. Unter dem Einfluss von Meister Sen no Rikyu erlangte sie eine große soziale Bedeutung und wurde schließlich zu einem Raum für Kultur, Religion und Politik.

Wem gelingt es, sich die besten Plätzen im Teehaus zu sichern, um den eigenen Einfluss am Hofe der Burg zu vergrößern?

SPIELMATERIAL

Allgemeines Spielmaterial

- 1 Erweiterungs-Spielplan
- 1 grüne Brücke
Baut die Brücke vor eurer ersten Partie vorsichtig zusammen.
- 5 grüne Würfel

Plättchen und Marker

- 16 Münzen (12x Wert 1, 4x Wert 5)
- 10 Zeremonie-Plättchen
- 8 Wasserlilien-Plättchen
- 4 Übungsplatz-Plättchen
- 4 Plättchen „+120/+160 Siegpunkte“

Persönliches Material

- 4 Familien-Tableaus
Sie ersetzen die Familien-Tableaus des Grundspiels.
- 20 Geisha-Figuren (je 5 in 4 Farben)
- 4 grüne Markierungssteine

39 Erweiterungskarten

16 Matcha-Karten

- 8 Kalligrafie-Karten



5 Start-Karten

- 2 Aktions-Karten
- 3 Ressourcen-Karten



9 Burg-Karten

- 3x Ebene 1
- 3x Ebene 2
- 3x Ebene 3

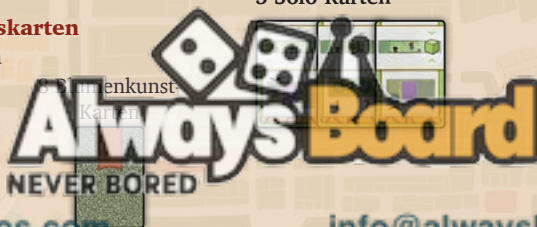


6 Garten-Karten

- 3x Pflanzengarten
- 3x Steingarten



3 Solo-Karten



Alles ist für die Tee-Zeremonie angerichtet: der Matcha-Besen, die Schüsseln, das dampfend heiße Wasser ... und natürlich der zu Pulver gemahlene Matcha-Tee.

Bevor ihr mit der normalen Spielvorbereitung beginnt: Mischt alle Erweiterungskarten zu den jeweiligen Karten des Grundspiels. Mischt auch die 4 neuen Übungsplatz-Plättchen zu denen des Grundspiels.

- Alle Karten und Plättchen dieser Erweiterung sind mit ☹️ markiert. So könnt ihr sie leicht von denen des Grundspiels unterscheiden.
- Ist das eure erste Partie mit der Erweiterung? Dann verwendet dieses Übungsplatz-Plättchen auf dem unteren der drei Übungsplätze.



Bereitet das Spiel so vor, wie im Grundspiel beschrieben. Nehmt euch in Schritt 10 jedoch ein Familien-Tableau der Erweiterung. Die Tableaus des Grundspiels benötigt ihr nicht. Wählt noch kein Karten-Paar aus, sondern führt stattdessen folgende Schritte aus:

ERWEITERUNG VORBEREITEN

- 1** Legt den Erweiterungsplan unten am Spielplan des Grundspiels an.
- A** Stellt die grüne Brücke auf den Fluss und so viele grüne Würfel darauf, wie ihr Personen seid **plus 1**. (Beispiel unten: 4 Würfel im Spiel zu dritt.).
- B** Legt 3 zufällige Wasserlilien-Plättchen in den Teich. (Räumt die übrigen zurück in die Schachtel.)
- C** Mischt die Kalligrafie- und Blumenkunst-Karten getrennt voneinander. Legt die Stapel **aufgedeckt** auf ihre Felder (rechts auf dem Erweiterungsplan).
- D** Mischt die Zeremonie-Plättchen und legt:
 - D1** 3 zufällige Zeremonie-Plättchen mit der **gelben Seite** nach oben in das Teehaus.
 - D2** 1 zufälliges Zeremonie-Plättchen mit der **blauen Seite** nach oben in den Teich.

Spielt ihr zu zweit? Dann lasst alle Karten, die unten links mit ☹️ markiert sind, in der Schachtel.



- 2** Mischt die übrigen Zeremonie-Plättchen. Legt zu **jedem** Karten-Paar 1 zufälliges Zeremonie-Plättchen mit der **blauen Seite** nach oben (siehe Abbildung).



- 3** Stellt die 5 Geisha-Figuren eurer Farbe in die unterste Reihe eures Familien-Tableaus. Nehmt euch einen grünen Markierungsstein und setzt ihn auf Feld 0 der vierten Ressourcen-Leiste. Sie zeigt die neue Ressource „Matcha-Besen“.



- 4** Wählt nun – wie im Grundspiel – in umgekehrter Reihenfolge je 1 Karten-Paar zusammen mit dem zugehörigen Zeremonie-Plättchen aus. Legt das Zeremonie-Plättchen rechts an euer Tableau und die Karten wie üblich auf bzw. unten an euer Tableau.



Nun könnt ihr mit der Tee-Zeremonie in der Weißen Burg beginnen!

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über **3 Spielrunden**, genau wie im Grundspiel. Allerdings habt ihr jetzt **4 Spielzüge** in jeder Spielrunde. Eine Spielrunde endet, nachdem ihr alle jeweils 4 Spielzüge gemacht habt und nur noch 4 Würfel auf den Brücken liegen.



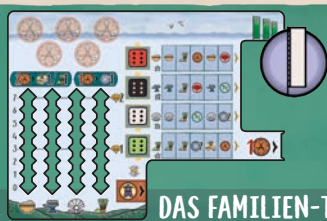
Neue Bereiche mit Würfelfeldern

In dieser Erweiterung gibt es zwei neue Bereiche auf dem Erweiterungsplan, ein neues Würfelfeld auf dem Familien-Tableau und eine neue, grüne Brücke (mit grünen Würfeln).

DIE TEEFELDER

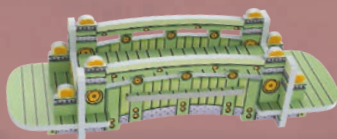


DAS UMLAND VON HIMEJI



DAS FAMILIEN-TABLEAU

DIE GRÜNE BRÜCKE



Es ist lange her, dass wir den Teich zum letzten Mal besucht haben. Im Frühling ist sein Wasser glasklar und man kann den Koi-Fischen beim Tanzen zusehen.

Die grüne Brücke und die grünen Würfel funktionieren genauso wie die in den drei anderen Farben. Wenn du einen Würfel von der linken Seite der Brücke wählst, erhältst du wie üblich den Laternen-Bonus von deinem Familien-Tableau.



Es können **Würfel beliebiger Farben** (einschließlich Grün) in den neuen Bereichen des Erweiterungsplans – den Teefeldern und dem Umland von Himeji – platziert werden.

Die grünen Würfel können **nicht in der Burg** platziert werden, weil es dort keine grünen Würfel-Plättchen gibt. Sie können jedoch beim Brunnen, außerhalb der Mauern und auf dem untersten Würfelfeld des Familien-Tableaus platziert werden.



DIE TEEFELDER

SOLO/2ER-SPIEL: 

Tiefgrüne Teefelder prägen das Land und sind der Quell des grünen Matcha-Tees. Er wird in Teezimmern zubereitet, die mit ihren Lehmwänden und Papierfenstern eine Oase der Ruhe bieten, wo der Geist entspannen kann.

Hier können Würfel beliebiger Farben platziert werden. Auf jedem der 2 Felder dürfen 2 Würfel gestapelt werden (außer im Solo- und 2er-Spiel).

Wenn du hier einen Würfel platzierst, führst du 1 Geisha-Aktion aus (siehe Seite 7).



Du hast den schwarzen 1er-Würfel links von der Brücke genommen und dafür deinen Laternen-Bonus erhalten. Du platzierst ihn auf den Teefeldern auf einem weißen 4er-Würfel, wofür du 3 Münzen bezahlst. Dann führst du eine Geisha-Aktion aus.

DAS UMLAND VON HIMEJI

SOLO/2ER-SPIEL: 

Jenseits der Burgmauern liegt das Han (oder „Lehen“) des Daimyo, wo zwei Schulen der japanischen Künste die Geheimnisse der Kalligrafie und des Blumensteckens lehren.

Hier können Würfel beliebiger Farben platziert werden. Auf jedem der 2 Felder dürfen 2 Würfel gestapelt werden (außer im Solo- und 2er-Spiel).

Wenn du hier einen Würfel platzierst, darfst du die 2 Aktionen rechts von deinem Würfel ausführen: von jeder der beiden Karten eine. Du bestimmst die Reihenfolge.



Du platzierst einen roten 2er-Würfel auf dem unteren Feld. Dafür bezahlst du 3 Münzen, weil das Feld eine 5 zeigt. Dann gibst du 1 Siegel aus, um eine Garten-Aktion auszuführen, und erhältst danach 2 Eisen.

Always Board
NEVER BORED



DAS FAMILIEN-TABLEAU

NIEMALS



So wie du hier einen roten, einen schwarzen und einen weißen Würfel platzieren kannst, gibt es nun eine vierte Möglichkeit, mit der du einen grünen Würfel platzieren kannst. Dafür gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel für die anderen Farben.

Wenn du einen grünen Würfel auf deinem Familien-Tableau platzierst, erhältst du wie üblich alle sichtbaren Boni dieser Reihe. Zusätzlich darfst du 1 Daimyo-Siegel ausgeben, um die Aktion des Zeremonie-Plättchens auszuführen, das ganz rechts liegt. (Das ist das Plättchen, dass du bei der Spielvorbereitung erhalten hast.)



Du platzierst eine grüne 3 auf deinem Tableau und bezahlst 3 Münzen, weil auf dem Feld eine 6 aufgedruckt ist. Zuerst erhältst du 3 Matcha-Besen, 2 Münzen und 1 Ressource deiner Wahl (außer Matcha-Besen). Zusätzlich darfst du 1 Daimyo-Siegel ausgeben, um eine Garten-Aktion auszuführen und 1 Siegpunkt zu erhalten.



Wichtig: Dieses Symbol erlaubt dir NICHT die Aktion des grünen Würfels auf deinem Tableau auszuführen. Daher zeigen die Würfelseiten dieses Symbols nur die drei Farben Rot, Schwarz und Weiß.



Geishas und Matcha-Besen



In dieser Erweiterung gibt es mit den Geishas eine neue Figuren-Art und mit den Matcha-Besen (Japanisch: „Chasen“) eine neue Ressource.

Geishas setzt du von deinem Tableau auf den Eingang zum Teegarten. Von dort bewegst du sie entweder zum Teich oder zum Teehaus. Für die Bewegung musst du mit Matcha-Besen bezahlen.

Siegel des Daimyo

Die Möglichkeit, Siegel gegen Ressourcen einzutauschen, wurde erweitert: Du kannst **jederzeit während des Spiels** 2 Siegel gegen 1 Ressource deiner Wahl oder 1 Matcha-Besen eintauschen. (Die Möglichkeit, Siegel gegen Münzen einzutauschen, besteht weiterhin.)



Wichtig: Bei diesem gelb hinterlegten Symbol darfst du **NIEMALS** Matcha-Besen auswählen, sondern ausschließlich die Nutzung „Eisen“ oder „Palmut“. Dieses neue Symbol zeigt dir, dass du Matcha-Besen erhältst: 





GEISHAS

2/5



Die Geisha-Aktion besteht (wie die Burg-Aktion) aus 2 verschiedenen Aktionen. Du kannst entweder nur 1 von ihnen ausführen oder beide je 1 Mal – mit der gleichen Geisha oder 2 verschiedenen.

A



Teegarten betreten: Nimm die Geisha, die auf deinem Tableau am weitesten links steht, bezahle 2 Münzen und setze sie auf dem Eingang des Teegartens ein. Dort können beliebig viele Geishas aller Familien stehen.

UND/ODER

B



Auf dem Teeweg bewegen: Wähle 1 deiner Geishas, die den Teegarten bereits betreten hat, und bezahle 2 oder 5 Matcha-Besen, um sie 1 oder 2 Felder weit zu bewegen. Du darfst diese Bewegung **nicht** auf verschiedene Geishas aufteilen, sondern musst sie mit derselben Geisha ausführen.

- **Vom Eingang aus** können Geishas entweder nach links zum Teich gehen oder nach rechts über die beiden Felder des Teeweges zum Teehaus. Zurückgehen darf eine Geisha nicht mehr.
- Auf jedem Feld des Teeweges dürfen **beliebig viele Geishas aller Familien** stehen.
- Am Teich darf nur **1 Geisha jeder Familie** stehen.
- In jedem Raum des Teehauses dürfen **höchstens 2 Geishas jeder Familie** stehen.

Dann, nachdem deine Geisha ihre Bewegung beendet hat, führst du die Aktion des Feldes aus, auf dem sie nun steht:



AM TEICH

Wenn du mit einer Geisha nach links gehst, endet ihr Weg am Teich und sie verbleibt dort bis zum Ende des Spiels **A**. Dort angekommen darfst du die Teich-Aktion ausführen: Erhalte entweder die Belohnungen der 3 Wasserlilien-Plättchen **ODER** bezahle 3 Münzen, um die Aktion des Zeremonie-Plättchens auszuführen.



DAS UMLAND VON HIMEJI (gelber Vorhang)

Nimm entweder die oberste Kalligrafie- oder Blumenkunst-Karte aus dem Umland von Himeji. Führe die **gelb hinterlegte Aktion** der Karte aus und lege sie dann **sofort** in deinen **Laternen-Bereich** (mit der Rückseite nach oben).

Die Kalligrafie- und Blumenkunst-Karten werden immer auf den Aktionsbereich rechts auf deinem Tableau gelegt.

! Wichtig: Falls du die letzte Karte eines Stapels wählst, führst du zwar ihre gelb hinterlegte Aktion aus, legst sie jedoch **NICHT** in deinen Laternen-Bereich. Die letzte Karte eines Stapels bleibt immer bis zum Spielende im Umland von Himeji liegen.





DAS UMLAND VON HIMEJI (blauer Vorhang)

Führe die **blau hinterlegte Aktion** der obersten Kalligrafie- oder Blumenkunst-Karte im Umland von Himeji aus. (Du nimmst die Karte jedoch **NICHT**, sondern lässt sie auf dem Spielplan liegen.)



DAS TEEHAUS

Wenn eine Geisha das große Teehaus erreicht, wähle 1 der 3 Räume und stelle sie dorthin. Führe die Aktion des Zeremonie-Plättchens in diesem Raum aus.

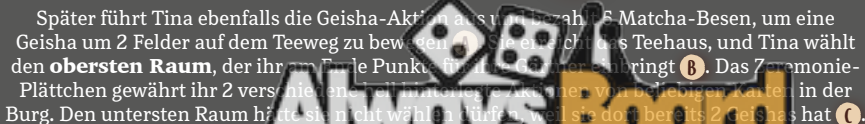
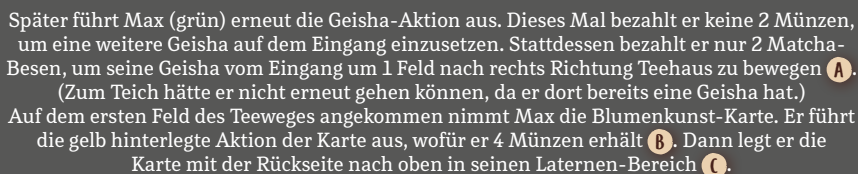
In jedem Raum dürfen **höchstens 2 Geishas jeder Familie** stehen.

Jede Geisha im Teehaus bringt am Ende des Spiels Punkte für deine Gärtner, Krieger oder Höflinge, je nach Raum, in dem sie steht (siehe Seite 11).



Max (grün) führt die Geisha-Aktion aus und nimmt die erste verfügbare Geisha von seinem Tableau **A**. Er bezahlt 2 Münzen, um ein grünes Plättchen in den Eingang des Teegartens einzusetzen, wo bereits eine grüne Geisha steht. Er erhält 2 Münzen und 2 Matcha-Besen, um eine seiner Geishas zum Teich zu bewegen. Er entscheidet sich für die Belohnungen der 3 Wasserlilien-Plättchen (1 und erhält 3 Münzen, 1 Besen und 1 Matcha-Besen.

NEVER BORED



ENDE EINER SPIELRUNDE

Nachdem ihr alle jeweils 4 Mal am Zug gewesen seid, liegen auf den Brücken insgesamt nur noch 4 Würfel. Damit endet die aktuelle Spielrunde. Führt dann die folgenden 3 Schritte aus:

- 1 **Neue Spielreihenfolge bestimmen:** Bestimmt die neue Reihenfolge wie im Grundspiel.
- 2  **Gärtner und Geishas am Teich aktivieren:** Aktiviert die Gärtner wie im Grundspiel und zusätzlich die Geishas am Teich, falls noch mindestens 1 Würfel auf der grünen Brücke liegt.

DER TEICH

Der Teich funktioniert im Grunde wie ein Garten: Falls noch mindestens 1 Würfel auf der grünen Brücke liegt und du eine Geisha am Teich hast, darfst du die Teich-Aktion ausführen: Erhalte entweder die Belohnungen der 3 Wasserlilien-Plättchen ODER bezahle 3 Münzen, um die Aktion des Zeremonie-Plättchens auszuführen.

Du bestimmst die Reihenfolge, in der du deine Gärtner und deine Geisha aktivierst.



Am Ende der Spielrunde können Lara (rot) und Max (grün) ihre Geishas am Teich aktivieren. Sie können jeweils wählen, die 3 Wasserlilien-Belohnungen zu erhalten oder 3 Münzen für die Aktion des Zeremonie-Plättchens zu bezahlen (für 1 kostenlosen Schritt auf dem Teeweg). Für die Gärtner darf Lara 1 hell hinterlegte Aktion in der Burg ausführen (Gärtner an der schwarzen Brücke), während Tina (gelb) 3 Münzen erhält (Gärtner an der weißen Brücke).

- 3 **Nächste Runde vorbereiten:** Bereitet die nächste Runde wie im Grundspiel vor, außer dass ihr ebenfalls die grünen Würfel neu werft und auf die grüne Brücke legt.

ENDE DES SPIELS – SCHLUSSWERTUNG

Erneut kommen alle am winterlichen Hof zusammen und erweisen dem Daimyo ihren Respekt, während Tasse Tee.

Am Ende der dritten Spielrunde, nachdem ihr die neue Spielreihenfolge bestimmt habt, führt ihr die Schlusswertung durch. Damit ihr auch in der Anleitung nachschauen müsst, ist auf der rechten Seite die kombinierte Schlusswertung aus Grundspiel und Erweiterung aufgeführt. Alle neuen Wertungen sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

1 Übrige Münzen und Ressourcen werten



Tauscht eure übrigen Siegel für möglichst viele Siegpunkte gegen Münzen und/oder Ressourcen ein. Erinnerung: 1 Siegel gegen 1 Münze oder 2 Siegel gegen 1 Ressource/Matcha-Besen.

- A. Du erhältst für je 5 Münzen, die du hast, 1 Siegpunkt.
- B. Für jede Ressource (Nahrung, Eisen, Perlmutter, Matcha-Besen), von der du 3 bis 6 übrig hast, erhältst du 1 Siegpunkt. Hast du sogar 7 von einer Ressource übrig, erhältst du für sie stattdessen 2 Siegpunkte.

2 Jahreszeiten-Leiste werten



- A. Wenn du mit deinem Einfluss-Marker die zweite Jahreszeit erreicht hast, erhältst du 3 Siegpunkte. Wenn du die dritte Jahreszeit erreicht hast, erhältst du stattdessen 6 Siegpunkte. Hast du sogar die vierte Jahreszeit erreicht, erhältst du stattdessen so viele Punkte, wie auf dem Feld deines Markers angegeben ist (zwischen 10 und 15 Siegpunkte).

3 Eingesetzte Figuren werten



- A. **Höflinge:** Du erhältst Siegpunkte für jeden deiner eingesetzten Höflinge, je nachdem, wo er sich befindet:
- 1 Siegpunkt am Burgtor
 - 6 Siegpunkte auf Ebene 2
 - 3 Siegpunkte auf Ebene 1
 - 10 Siegpunkte auf Ebene 3
- B. **Krieger:** Du erhältst Siegpunkte für alle deine eingesetzten Krieger. Jeder Krieger ist so viele Punkte wert, wie unten rechts auf dem Übungsplatz angegeben ist, auf dem er steht (1 oder 2). Zähle die Punkte deiner Krieger zusammen. Dann multipliziere diesen Wert mit der Anzahl deiner Höflinge innerhalb der Burg (nicht am Burgtor), so viele Siegpunkte erhältst du für deine Krieger.

- C. **Gärtner:** Du erhältst für jeden deiner eingesetzten Gärtner so viele Siegpunkte, wie unten auf der Karte angegeben ist, auf der er steht.

- D. **Geishas:** Du erhältst Siegpunkte für jede deiner eingesetzten Geishas, je nachdem, wo sie steht:

- 2 Siegpunkte am Teich.
- 1 Siegpunkt am Eingang des Teegartens.
- 2 Siegpunkte auf dem ersten Feld des Teeweges.
- 3 Siegpunkte auf dem zweiten Feld des Teeweges.
- Im Teehaus: 2 Siegpunkte für jede deiner Geishas – je nach Raum multipliziert mit der Anzahl deiner eingesetzten Gärtner, Krieger oder Höflinge (auch solche am Tor). Hast du 2 Geishas im selben Raum, bekommst du zweimal 2 Punkte (also 4) und multiplizierst sie mit der Anzahl Figuren der entsprechenden Art.



Lara (rot) wertet ihre Geishas wie folgt: 2 Siegpunkte für die Geisha am Teich, 2 Siegpunkte für die Geisha auf dem ersten Feld des Teeweges, 12 Siegpunkte durch die 2 Geishas im oberen Raum (3 Gärtner à 4 Punkte) und 8 Siegpunkte durch ihre Geisha im unteren Raum (4 Höflinge à 2 Punkte).

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Der Spieler, der die aktuelle Spielreihenfolge bestimmt, ist der Gewinner. Wer früher an der Reihe wäre, ist besser platziert). Nehmt die neuen „+120/+160 Siegpunkte“-Plättchen, falls ihr 120 Siegpunkte überschreitet.

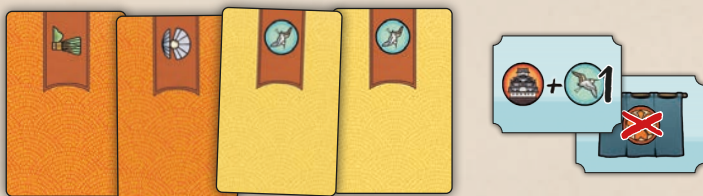
Always Board
NEVER BORED

SOLO-MODUS – DER TOKUGAWA-CLAN

Änderungen bei der Spielvorbereitung

Die Vorbereitung des Solo-Modus funktioniert wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen:

1. Ziehe 2 Aktionskarten, 2 Ressourcenkarten **und** 2 Zeremonie-Plättchen (mit der blauen Seite nach oben) und wähle jeweils 1 aus. Du beginnst das Spiel mit 1 Aktionskarte, 1 Ressourcenkarte und 1 Zeremonie-Plättchen.



2. Mische die 3 neuen Solo-Karten in den Solo-Stapel des Grundspiels.



Spielablauf

Der Solo-Modus wird genauso gespielt wie im Grundspiel mit dem einzigen Unterschied, dass zusätzlich die Geisha-Figuren und die grünen Würfel im Spiel sind.

Falls dein Rivale mehr Münzen/Punkte verlieren soll, als er hat, oder auf der Jahreszeiten-Leiste weiter zurückgehen soll, als er kann, führe davon so viel wie möglich aus. Der Rest verfällt.

Der Teeweg



Erreicht eine Geisha deines Rivalen dieses Feld, entferne entweder die oberste Kalligraphie- oder Blumenkunst-Karte aus dem Spiel, du entscheidest.

Wichtig: Entferne niemals die letzte Karte einer Art.



Erreicht eine Geisha deines Rivalen das Teehaus, wähle den Raum, der deinem Rivale **zum** nächsten Zeitpunkt die meisten Punkte bringen würde. Du entscheidest, falls mehrere Räume gleichwertig sind.

Grundsätzlich gilt: Falls irgendeine Geisha-Bewegung deines Rivalen nicht ausgeführt werden konnte, erhält er – wie üblich – so viele Siegpunkte, wie es der aktuellen Runde entspricht (1, 2 oder 3).

Übersicht der Symbole auf den neuen Solo-Karten



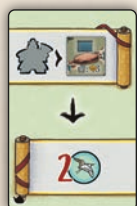
- Platziere den grünen Würfel auf dem linken Würfelfeld der Teefelder oder, falls es besetzt ist, auf dem rechten Feld. Falls beide Würfelfelder bereits besetzt sind, platziere den Würfel stattdessen wie üblich auf dem Brunnen.



- Stelle 1 Geisha (A) aus dem Vorrat deines Rivalen auf den **Eingang des Teegartens**.
Dann in dieser Reihenfolge:
- Dein Rivale verliert 3 Siegpunkte.
 - Wähle 1 Geisha (B) deines Rivalen, **außer der, die du eben auf den Eingang gestellt hast**, und bewege sie entweder um 1 Feld auf dem Teeweg oder vom Eingang zum Teich (falls möglich), du entscheidest.



- Stelle 1 Geisha (A) aus dem Vorrat deines Rivalen direkt auf das **erste Feld des Teeweges**. Entferne wie üblich entweder die oberste Kalligraphie- oder Blumenkunst-Karte aus dem Spiel, du entscheidest.
Dann in dieser Reihenfolge:
- Dein Rivale verliert alle Münzen, die er aktuell besitzt.
 - Wähle 1 Geisha (B) deines Rivalen, **außer der, die du eben auf den Eingang gestellt hast**, und bewege sie entweder um 1 Feld auf dem Teeweg oder vom Eingang zum Teich (falls möglich), du entscheidest.

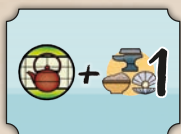


- Stelle 1 Geisha aus dem Vorrat deines Rivalen direkt auf das **zweite Feld des Teeweges**.
Rücke den Einfluss-Marker deines Rivalen auf der Jahreszeiten-Leiste um **2 Felder nach links**. Falls sich dein Marker auf diesem Feld befindet, setze den Marker deines Rivalen oben auf deinen Marker.



Anhang: Übersicht der Zeremonie-Plättchen

Wichtig: Manche Zeremonie-Plättchen geben dir zwei Belohnungen, die mit einem Plus-Zeichen verbunden sind. In diesen Fällen bestimmst du die Reihenfolge beider Belohnungen.



Führe die Geisha-Aktion aus und erhalte 1 Ressource deiner Wahl (außer Matcha-Besen).



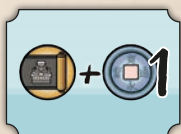
Führe **2 verschiedene Steingarten-Karten** aus. Du musst dafür keinen Gärtner dort stehen haben.



Führe die Burg-Aktion aus und rücke deinen Einfluss-Marker auf der Jahreszeiten-Leiste um 1 Feld vor.



Erhalte den Laternen-Bonus von deinem Familien-Tableau und 1 Siegel.



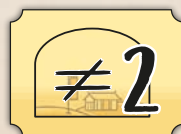
Führe **1 dunkel hinterlegte** Aktion von einer beliebigen Karte **in der Burg** aus und erhalte 1 Münze.



Führe **2 hell hinterlegte** Aktionen von **verschiedenen Karten in der Burg** aus.



Führe **1 der beiden hellblauen** Plättchen aus, die auf den Übungsplätzen liegen.



Führe **die beiden gelben** Plättchen aus, die auf den Übungsplätzen liegen.



Führe die Garten-Aktion aus und erhalte 1 Siegpunkt.



Erhalte 4 Siegpunkte.



Anhang: Übersicht der Zeremonie-Plättchen



Führe die Übungsplatz-Aktion aus und erhalte 2 Münzen.



Erhalte 7 Münzen.



Bewege 1 deiner bereits eingesetzten Geishas um **1 Feld** weiter, **ohne** dafür Matcha-Besen bezahlen zu müssen.



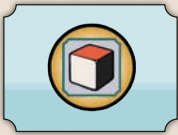
Führe die Brunnen-Aktion **zweimal** aus, jeweils so, als hättest du dort einen Würfel mit dem Wert 1 platziert.



Führe mit 1 deiner Höflinge die „Aufsteigen“-Aktion aus und bewege ihn **1 Ebene** nach oben, **ohne** dafür Perlmutter bezahlen zu müssen.



Erhalte 4 Siegel.



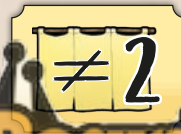
Führe 1 Aktion aus, die einem beliebigen Würfel-Plättchen **in der Burg** zugeordnet ist.



Erhalte **zweimal** die Belohnung der 3 Wasserlilien-Plättchen im Teich.



Führe die **blau hinterlegte** Aktion von einer beliebigen Karte im Umland von Himeji aus, **ohne** dafür etwas ausgeben zu müssen.



Führe die **beiden gelb hinterlegten** Aktionen auf den Karten im Umland von Himeji aus.

Anhang: Übersicht der Erweiterungssymbole



Führe die Geisha-Aktion aus (siehe S. 7).



Erhalte die Belohnung der 3 Wasserlilien-Plättchen im Teich. Dieses Symbol erlaubt dir **nicht**, die Teich-Aktion auszuführen.



Erhalte so viele Matcha-Besen wie angegeben (und bewege deinen Markierungsstein nach oben, bis max. 7).



Führe **1 dunkel hinterlegte** Aktion von einer beliebigen Karte **in der Burg** aus.



Führe **beide Aktionen** (gelb und blau) von **einer** beliebigen Karte im Umland von Himeji aus. Du bestimmst die Reihenfolge.



Führe die **gelb hinterlegte** Aktion von einer beliebigen Karte im Umland von Himeji aus.



Führe die **blau hinterlegte** Aktion von einer beliebigen Karte im Umland von Himeji aus, **ohne** dafür Siegel ausgeben zu müssen.



Führe entweder die Aktion links vom Schrägstrich ODER die Geisha-Aktion aus.

Credits

Die Autoren Sheila Santos und Israel Cendrero leben in Madrid. Bei KOSMOS ist von ihnen bereits „Die Rote Kathedrale“ erschienen, das Kennerspiel mit neuartigem Würfelmechanismus.

Danksagungen: Wir möchten uns bei allen rund um die Welt bedanken, die *Die Weiße Burg* mit Spaß gespielt, geteilt und erklärt haben, denn ohne eure Begeisterung würde es diese Erweiterung nicht geben. Wir möchten uns auch bei unseren geliebten und stets bereitwilligen Testspielerinnen und -spielern bedanken, denn ohne sie wäre es nicht möglich gewesen, diese Erweiterung voller Matcha-Besen zu haben, auch wenn sie sie durch die beiden Tore in den Garten bringen mussten. Und wir möchten uns ganz besonders bei David, Joan und Samu (Meeple Foundry) dafür bedanken, dass sie diese sehr anspruchsvolle Arbeit wieder einmal so viel einfacher gemacht haben. Es ist ein Vergnügen, eine Ehre und ein Privileg, mit euch zusammenzuarbeiten.

Illustrationen: Joan Guardiet
Redaktion: David Esbrí
Grafikdesign: Meeple Foundry
Kulturelle Beratung: Nobuaki Takerube

© 2024 Frankh-Kosmos
Verlags-GmbH
Pflizerstr. 5-7, 40101 Düsseldorf
Deutschland
kosmos.de/verleger

© 2024 Devir Contenidos
Via Augusta 153-157
Ehrl. Local 4,
08024 Barcelona,
Spanien



Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtke mit Sebastian Wenz
Übersetzung und Grafik: Sebastian Wenzlaff

© 2019
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

