Koota Yamada

David Sitbon

14+ 60-90' 2-4

Iki

Acércate a explorar Edo

Iki es un juego de estrategia ambientado en el Japón del periodo Edo (1603-1868). Edo fue el nombre de Tokio durante ese periodo. En el distrito de Nihonbashi se instalaba el mercado más animado de la ciudad. A lo largo de la calle principal, varios tenderos de distintas actividades instalan sus puestos e invitan a sus clientes a hacer negocios. Cerca de la calle principal hay un mercado de pescados donde los botes llegan con sus capturas, y donde se oyen las voces de la gente que vende y compra los pescados.

Viviendo en casas alrededor de la calle principal llamadas Nagayas, artesanos y comerciantes con diferentes habilidades buscan apoyar a la gente común de Edo. Se estima que en esa época hubo entre 700 a 800 profesiones diferentes en Edo, muchas de esas profesiones únicas son destacadas en las cartas de este juego: fabricantes de linternas o abanicos plegables, fabricantes de tatami, xilógrafos, mercaderes callejeros, vendedores de tempura, geishas y actores de kabuki.





Objetivo del juego

Vive un año completo en Edo e intenta ser el mejor *Edokko*, el "hijo de Edo", participando en el bienestar y la prosperidad de Edo y sus ciudadanos. Contrata personajes con varias habilidades, hazlos trabajar en la calle principal e incrementa su experiencia hasta que sea el momento en que se jubilen.

Ganará quien consiga más IKI, un concepto filosófico del periodo Edo que representa la forma ideal de vivir una vida cívica.

- El IKI conseguido durante la partida es representado por .
- El IKI conseguido al final de la partida es representado por .

Componentes

Tableros

- 1 tablero principal de dos caras y 4 tableros personales de dos caras *(2 participantes y 3-4 participantes)*

Cartas

- 4 cartas de Personajes iniciales 
- 56 cartas de Personajes *(14 para cada estación)*



Primavera *Verano*



Otoño *Invierno*

- 10 cartas de Edificio 

Fichas de madera

- 4 fichas de *Oyakata* 
- 4 fichas de *Ikizama* 
- 16 fichas de *Kobun* 
- 4 marcadores de puntaje 
- 4 marcadores combate de incendio 
- 20 Madera 
- 30 Arroz
- 1 marcador de calendario 

Tokens y losetas

- 36 monedas de 1 *Mon* 
- 20 monedas de 4 *Mons* 
- 28 tokens de Sandalia 
- 12 tokens de *Koban* *(monedas de oro)* 
- 8 tokens de Pescado *(2 por temporada)* 
- 8 tokens de Pipa *(2 por temporada)* 
- 8 tokens de bolsas de Tabaco *(2 por temporada)* 
- 4 tokens de "30/60" IKI *(1 por participante)* 
- 4 losetas de incendio 
- 5 tokens especiales:
  -  Mover +1
  -  Evitar un incendio (x2)
  -  Titiritero
  -  Contratar -1

Otros

- 1 libreta de puntuación
- 1 reglamento

Para 2 participantes

- 1 token de Sol y 1 token de Luna 
- 12 losetas de bloqueo 

Nota de la editorial: decidimos llamar "arroz" a las bolsas de color amarillo *(komedawara)* usadas durante el periodo Edo. Estas contenían aproximadamente 60 kilos de arroz.

Preparación general

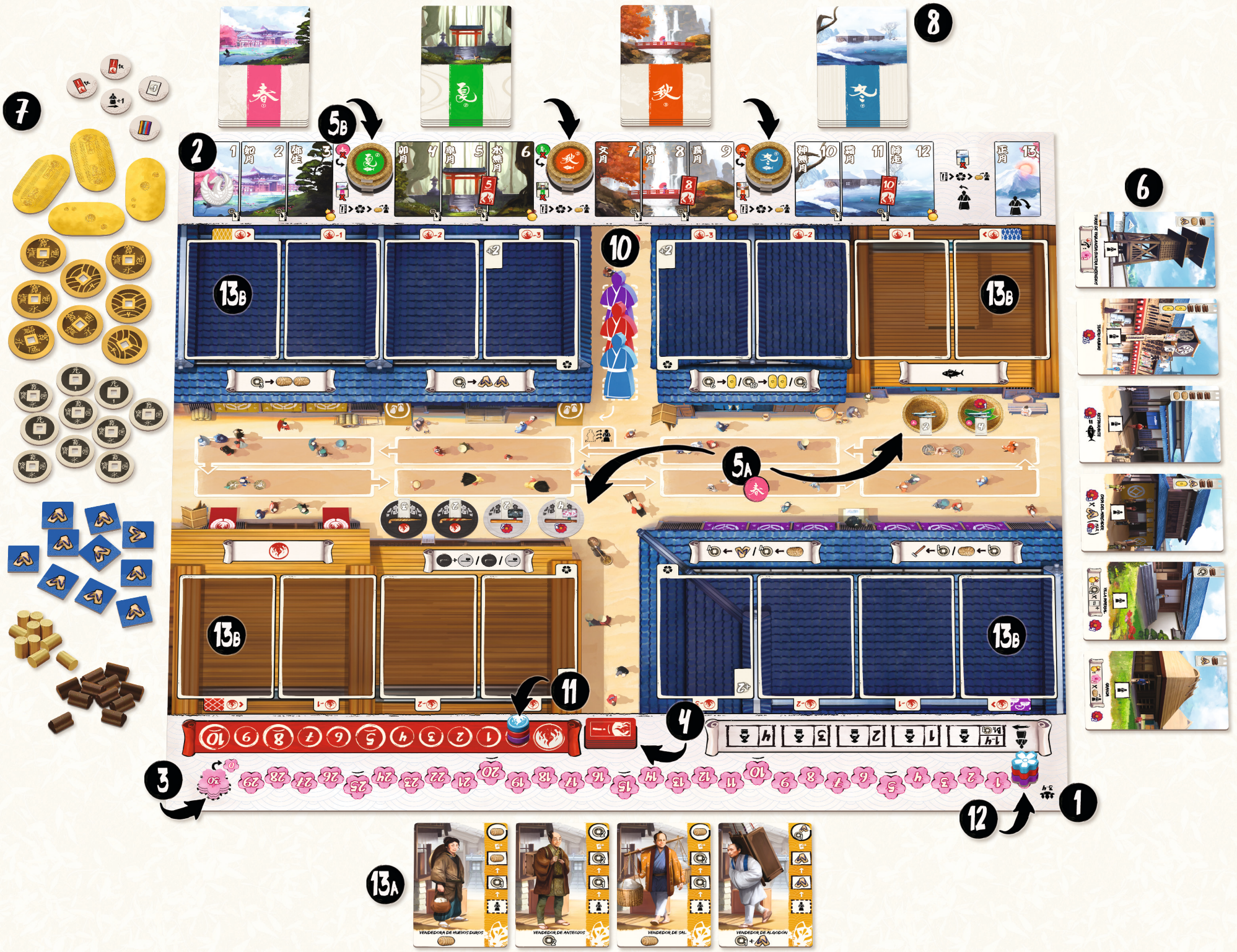
1. Coloca el tablero al centro de la mesa, con el lado que corresponda a la cantidad de participantes bocarriba.
2. Coloca el marcador de calendario en el primer espacio del calendario: este es el primer mes del año. Cada ronda corresponde a un mes. Según el calendario japonés tradicional, los meses 1-3 representan la Primavera, los meses 4-6 representan el Verano, los meses 7-9 representan el Otoño y los meses 10-12 representan el Invierno. El último mes representa el día de año nuevo.
3. Coloca tantos tokens "30/60" IKI como participantes al final del track IKI.
4. Mezcla las 4 losetas de incendio, forma una pila con éstas bocabajo y ubícala en su espacio respectivo.
5. Separa los tokens de Pescado, Pipa y bolsas de Tabaco por estación (Primavera, Verano, Otoño, Invierno). Luego coloca todos los tokens de Primavera bocarriba en sus espacios correspondientes **5A**. Toma los tokens de Verano, Otoño e Invierno y colócalos bocabajo en su espacio correspondiente del calendario **5B**.
6. Escoge al azar 6 cartas de Edificio entre las 10 y déjalas cerca del área de juego. El resto de cartas de Edificio devuelvélas a la caja ya que no serán usadas durante la partida.
7. Ubica los *Mons*, Sandalias, Arroz, Madera, *Kobans* y los tokens especiales cerca del área de juego: serán llamados la reserva.
8. Separa las cartas de Personajes por estación (Primavera, Verano, Otoño, Invierno) y forma 4 mazos de cartas. Ubícalos cerca del tablero principal.

Preparación por participante

9. Cada participante escoge un color y toma los componentes de éste: 1 tablero personal (que debe usarse por el lado correspondiente a la cantidad de participantes), 1 ficha de *Ikizama*, 1 ficha de *Oyakata*, 4 fichas de *Kobun*, 2 marcadores (puntaje y combate de incendio). Luego, cada participante toma 1 token de Sandalia, 1 token de Arroz y 8 mons (la moneda usada durante el periodo Edo). Coloca tu token de Sandalia, tu ficha de *Ikizama* y tus 4 fichas de *Kobun* en los espacios correspondientes de tu tablero personal. El resto de fichas déjalas cerca tuyo.
10. La última persona que visitó Japón será la primera en jugar durante la primera ronda. Si nadie ha visitado Japón, escojan al azar quien comenzará. Cada participante coloca su *Oyakata* en un espacio punteado de la zona de inicio.
11. Cada participante coloca su Marcador Combate de incendio en el espacio "0" de track de Combate de incendio. El marcador del primer participante se coloca en la parte superior de la pila, luego el marcador del jugador de su izquierda se ubica debajo, siguiendo el orden de turno hasta que el marcador del último jugador se ubique en la base de la pila.
12. Cada participante coloca su Marcador de puntuación en el espacio "0" del Track IKI. Si un jugador alcanza un puntaje superior a 30 (o 60) IKI, debe tomar (o voltear) el token "30/60" IKI como recordatorio. El IKI no puede ser negativo.
13. Toma las 4 cartas de Personajes iniciales y colócalas cerca del área de juego **13A**: en el **orden inverso al turno de juego**, cada participante elige una carta y luego la ubica en el espacio más al exterior del *Nagaya* a su elección **13B**. También deben ubicar un *Kobun* en el primer espacio de Experiencia, en la base de la carta. En partidas de 2 o 3 participantes, las cartas iniciales no seleccionadas son devueltas a la caja, ya que no serán usadas en la partida.

→ Los recursos (*mons*, Arroz, Sandalias y *Kobans*) son ilimitados

→ Para partidas de 2 participantes, revisa la página 12 de este manual.



Preparación para 3 participantes

Preparación por participante

Conceptos principales de IKI

Ficha de *Oyakata:* representa el personaje con el que juegas en IKI. En cada mes tu *Oyakata* se mueve en la calle central de Nihonbashi para hacer negocios con la **tienda** donde se detiene y con uno de los personajes que trabaja en un **puesto.**

Ficha de *Ikizama*: cada participante podrá decidir cuantas casillas se moverá su *Oyakata* con su ficha de *Ikizama*. El orden en que son colocados determinará el orden de turno en la fase principal del juego: la fase de **Acción.**

Fichas de *Kobun* (x4): representan a los ciudadanos de Edo que tu empleas. Cuando contratas un Personaje, o cuando construyes un Edificio, debes colocar uno de tus *Kobuns* disponibles en la carta para indicar que tu lo controlas. Los *Kobuns* ubicados en cartas de Personajes pueden ganar experiencia hasta que se jubilan, y por lo tanto vuelven a estar disponibles. Al final de cada estación, cada participante debe alimentar a los *Kobuns* que se encuentren sobre sus cartas de Personaje, y deben protegerlos también de los incendios que aparecerán 3 veces durante la partida.

Marcador Combate de Incendio: se usa para comprobar tu nivel de Combate de incendio cuando aparece uno, y al mismo tiempo determina el orden para posicionar la ficha de *Ikizama* durante la fase "el Camino de la Vida".

Cartas de Personajes

1. **Costo** de contratación en *mons*.
2. **Poder de Combate de incendio:** cuando contratas este personaje, mueve tu Marcador Combate de incendio un espacio en el track de Combate de incendio.
3. **Ocupación** (mira el Apéndice 1 para conocer las características).
4. **Habilidades:** es lo que el personaje provee si es activado durante la fase de Acción.
5. **Tipo:** Vendedor Ambulante / Artesano / Especial / Maestro Artesano / Vendedor de Tienda
6. **Nivel de experiencia:** la mayoría de los personajes comienza en el nivel 1, pero algunos lo hacen en el nivel 2.
7. **Salario:** quien posee esta carta recibe esta recompensa en el Día de pago.



Habilidades: hay 3 tipos de habilidades:


Obtienes recursos, Poder de Combate de incendio o IKI gratis.


A cambio de recursos, consigues una habilidad, recursos o IKI.


Acciones o habilidades especiales.

Experiencia: el track de experiencia en el lado derecho de cada carta de Personaje indica el **Salario** generado por este personaje durante el Día de pago, dependiendo de su Nivel de experiencia. El **Salario** del personaje es el indicado justo encima del Kobun posicionado en la carta. Algunas cartas como el ***Titiritero*** o el ***Soplador de Vidrio*** tienen un track de experiencia más corto.

La experiencia puede ganarse de 3 formas distintas:

- Un oponente usa la **habilidad** de tu personaje.
- Cuando tu *Oyakata* completa una vuelta en la calle principal.
- Algunas **habilidades** de personajes aumentan la Experiencia de uno de tus personajes.

Cada vez que un personaje gana Experiencia, el *Kobun* se desplaza un espacio hacia arriba. Cuando el *Kobun* alcanza el último espacio, significa que éste se ha jubilado: toma la carta de Personaje, colócala en la columna correspondiente de tu tablero personal (debe calzar con el color de la carta) y recupera tu *Kobun*. Los personajes jubilados no necesitan arroz durante el **Día de pago**, pero si proveen el máximo Salario, indicado en el círculo en la esquina superior derecha de la carta.

IMPORTANTE: algunos personajes tienen su Salario indicado con un círculo rojo. Estos entregan un token especial, pero solamente cuando son jubilados (ver el Apéndice 1).


Ejemplo de un Kobun aumentando su experiencia.

Edificios

1. **Costo** de construcción.
2. **Nombre** del Edificio (mira el Apéndice 2 para las habilidades de los Edificios y sus puntuaciones).
3. **Espacio** para el *Kobun*.
4. **Habilidad continua** para el dueño del Edificio.
5. **Puntos de IKI** para el final de la partida.



Día de pago y Salario



Al final de cada estación (al final del mes 3, 6, 9 y 12) ocurre el **Día de pago:** cada participante recolecta el **Salario** de todos sus personajes (jubilados o no). Para los personajes presentes en el tablero principal, este corresponde al espacio que está inmediatamente sobre el *Kobun*. Para los personajes jubilados, el salario corresponde a lo indicado en el círculo de la esquina superior derecha de la carta.

Tokens



Mon: las monedas de 1 *mon* y 4 *mons* están inspiradas en las monedas usadas durante el periodo Edo.



Koban: inspirados en las monedas de oro ovaladas del periodo Edo, los *Kobans* se usan para construir algunos Edificios.



Sandalias: puedes gastar Sandalias para aumentar el número de movimientos de tu *Oyakata* y para hacer negocios con personajes.



Arroz: durante el **Día de pago,** cada participante debe gastar un Arroz por cada uno de sus personajes contratados en el tablero principal. El Arroz también se usa para hacer negocios con personajes.



Madera: la Madera se usa para construir Edificios y para hacer negocios con personajes.



Pescado: en cada estación pueden comprarse 2 pescados: el costo es el indicado en el token. El tipo de Pescado cambia cada estación: *shira-uo* (puye) en primavera, *katsuo* (atún) en verano, *suzuki* (bacalao) en otoño y *tai* (besugo) en invierno.



Pipa: 2 pipas pueden ser compradas en cada estación: su costo está indicado en el token. Ve el Apéndice 3 para ver sus habilidades.



Bolsas de Tabaco: 2 bolsas de tabaco pueden ser compradas en cada estación: su costo y el IKI que entregan se indican en el token. Ve el Apéndice 3 para ver sus habilidades.



Losetas de incendio: al final de los meses 5, 8 y 11, una Loseta de incendio es tomada al azar para determinar el punto de inicio del incendio.



Nagaya: 4 *Nagayas* están adyacentes a la calle principal. Cada *Nagaya* está formada por 4 espacios para ubicar cartas de Personajes y Edificios. Cada *Nagaya* forma un grupo y los 4 espacios que están en las esquinas que piden 2 *mons* adicionales para ubicar una carta en ellos forman en conjunto un 5to grupo.



Puesto: cada espacio detrás de una tienda se llama un puesto.



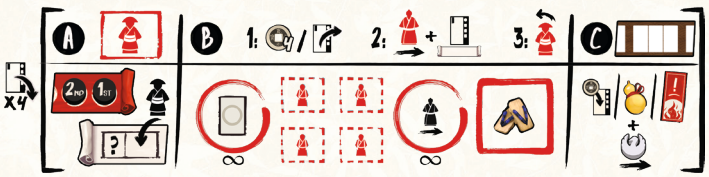
Tienda: una tienda corresponde a la acción que puede ser realizada por un *Oyakata* cuanto se detiene en el espacio correspondiente en la calle principal.

Desarrollo de la partida



Una partida de IKI dura 13 rondas: las primeras 12 rondas corresponden a los 12 meses del año (por lo que está dividido en 4 estaciones) y se juegan de forma similar. La última ronda representa el día de Año Nuevo y se juega de una forma diferente.

Cada mes está dividido en 3 fases, las cuales son resumidas en los tableros personales:



Fase A "**Camino de la Vida**": cada participante toma una posición en el track de *Ikizama* en el orden determinado por el track de Combate de incendio.

Fase B "**Acciones**": cada participante 1) gana ingresos o contrata un personaje 2) mueve su *Oyakata* y hace negocios en la calle principal, y luego 3) toma devuelta su *Ikizama*.

Fase C "**Evento**" depende del mes:

- **Dia de pago** se resuelve al final del mes 3, 6, 9 y 12 (es decir, al final de cada estación).
- Aparece un **incendio** al final del mes 5, 8 y 11.

Durante las fases B y C, cada participante tendrá la oportunidad de aumentar su IKI, simbolizado en su track de puntuación.

Revelando cartas de Personaje

Al comienzo de cada mes, revela las primeras 4 cartas de Personaje del mazo de la estación correspondiente y colócalas junto al tablero principal, cerca de las cartas de Personaje de los meses anteriores. Al principio de la partida usa las cartas de Primavera. Luego, debes jugar con las cartas de Verano, las de Otoño y finalmente las cartas de Invierno.



Fase A - Camino de la Vida: coloca tu en el track Ikizama

Durante esta fase, cada participante decide cuántos espacios avanzará su Oyakata en la calle principal, lo que determinará también el orden de turno durante la siguiente fase (Acciones).

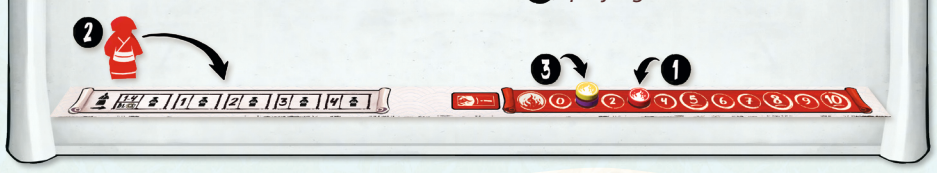
En el mes 1, cada participante toma su turno en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el participante inicial. Esto es representado por la pila de marcadores en el track de Combate de incendio. Desde el mes 2 en adelante, cada participante toma su turno en orden descendente del track de combate de incendio: la persona con el marcador más adelante juega primero, etc.. Si hay varios marcadores en el mismo espacio, juega primero quien esté más arriba en la pila.



Cuando llegue tu turno, coloca tu ficha de *Ikizama* en un espacio disponible del track de *Ikizama*. Un espacio disponible es alguno que no tenga otra ficha de *Ikizama* (o sin loseta de bloqueo en una partida de 2 personas). El número en los espacios indica el orden de turno en la siguiente fase (fase de Acción) y el número de espacios que se moverá tu *Oyakata*. Hay 5 espacios en el track de *Ikizama*: 1-4, 1, 2, 3 y 4.

Cuando cada participante ha colocado su ficha de Ikizama, comienza la fase B.

Ejemplo: **Lucho** *tiene el mayor nivel de Combate de incendio 1, por lo que coloca su Ikizama primero 2. Luego,* **Claudio** *coloca su Ikizama porque su marcador de combate de incendio está encima del de* **Linett** *3, que juega última.*



Fase B - Acciones: mover el Oyakata y hacer negocios

Cada participante juega la fase completa en el orden del track de Ikizama, comenzando por quien tenga su ficha de Ikizama más a la izquierda.

En el caso de que alguien haya colocado su ficha de Ikizama en el espacio más a la izquierda 1-4, juega esta fase en primer lugar pero debe realizar directamente la fase B2. Por lo tanto, no podrá contratar un personaje o tener ingresos, pero en compensación recibe 1 *mon*. Esa persona debe mover su ficha de *Oyakata* entre 1 a 4 espacios, y puede gastar Sandalias si quiere moverse más de 4 espacios.

1: / Ingresos o Contratar

Elige una opción:

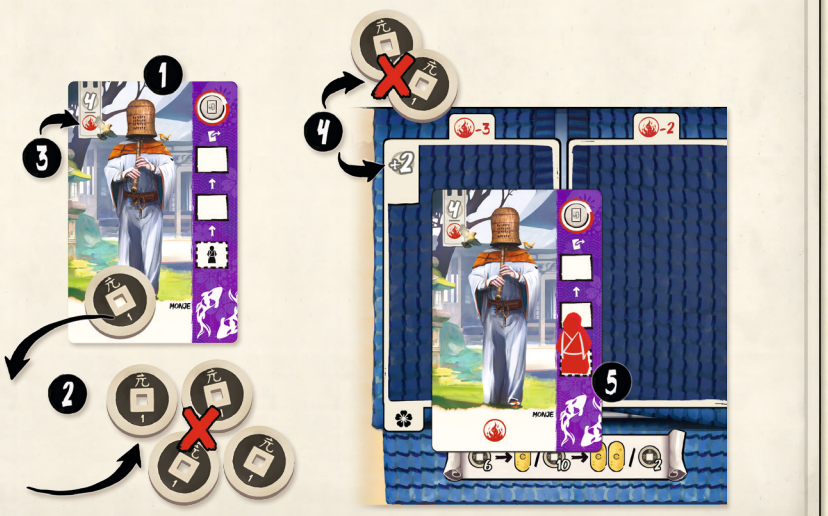
Ingresos: toma 4 *mons* de la reserva.

Contratar: elige una carta de Personaje disponible de las dispuestas cerca del tablero y paga (en *mons*) el costo indicado en la esquina superior izquierda de la carta. Coloca esta carta de Personaje en un espacio vacío del tablero principal y coloca uno de tus *Kobuns* disponibles al comienzo de su track de experiencia.

- Recuerda pagar los costos extras de espacio (1 o 2 *mons*), de haber.
- Si hay 1 o 2 *mons* sobre la carta que contratas, tómalos. Los puedes usar para pagar la carta de Personaje.

IMPORTANTE: si no tienes *mons* suficientes, no te quedan fichas de *Kobun* o no hay espacios disponibles en el tablero principal, no puedes contratar: debes elegir la opción de **Ingresos.**

Ejemplo: **Lucho** *contrata al* **Monje** *1. Él toma el mon que había sobre la carta, luego gasta 4 mons 2. Gracias al bonus por contratar esa carta, él mueve un espacio su marcador del track de Combate contra incendios 3. Él decide posicionar al* **Monje** *en una esquina disponible del tablero central que requiere gastar 2 mons adicionales 4 Finalmente,* **Lucho** *coloca una de sus fichas de Kobun disponibles en primer espacio del track de experiencia del* **Monje** *5.*



2: + Mover al Oyakata y hacer negocios

Resuelve esta fase en el siguiente orden:

Mover:

Mueve tu *Oyakata* en la calle principal (siguiendo el sentido de las flechas) exactamente el número de espacios indicado por tu ficha de *Ikizama* (ve la fase A).

- Puedes incrementar el número de movimientos de tu *Oyakata* gastando una Sandalia por cada movimiento adicional. Las Sandalias nunca reducen el número de movimientos, siempre lo aumentan. Una vez usadas, regresa las Sandalias a la reserva general.
- Tu *Oyakata* puede detenerse en un espacio con uno o varios otros *Oyakatas*.

IMPORTANTE: Cuando tu *Oyakata* pase completando una vuelta en la calle principal, incremente una vez la experiencia de **todos tus personajes:** mueve **todos** tus *Kobuns* que estén sobre cartas de Personajes. Si esto implica que se jubilen, toma devuelta tu *Kobun*, remueve la carta del *Nagaya* y posiciónala en la columna correspondiente de tu tablero personal. Este paso se resuelve **durante** el movimiento de tu *Oyakata*, pero **antes** de hacer negocios.

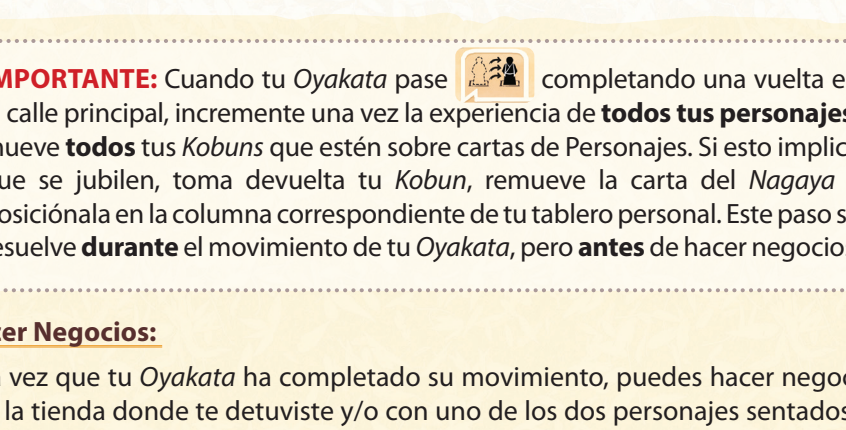
Hacer Negocios:

Una vez que tu *Oyakata* ha completado su movimiento, puedes hacer negocios con la tienda donde te detuviste y/o con uno de los dos personajes sentados en los puestos, si es que los hay.

Si haces negocios con el personaje de otra persona, este personaje incrementa su experiencia después de hacer negocios, avanzando en un espacio el *Kobun* de su carta. Si el personaje se jubila, su dueño lo toma devuelta junto a su *Kobun*, quedando el espacio disponible de inmediato.

IMPORTANTE: si haces negocios con uno de **tus** personajes, el nivel de experiencia **no** aumenta.

Ejemplo: **Lucho** *eligió la casilla para moverse 1 espacio en el track de Ikizama* ❶. *Él mueve su Oyakata 1 espacio, como es indicado en el track de Ikizama,* ❷ *luego él usa 1 Sandalia para moverse un espacio extra* ❸. *Como su Oyakata cruzó todos sus personajes incrementan su experiencia en 1: su* ***Monje*** *y su* ***Tintorero****, el cual se retira inmediatamente* ❹. *Luego* **Lucho** *realiza la acción en la calle principal, interactuando con el local de arroz* ❺. *Finalmente, él activa a la* ***Vendedora de Huevos Duros*** *para ganar 1 Arroz: como ese personaje es controlado por* **Linett**, *su experiencia aumenta, por lo que su Kobun es incrementado una vez* ❻.



3: Fin del Turno

Una vez que su turno ha terminado, la persona toma devuelta su ficha de *Ikizama* y lo regresa a su tablero personal.



Fase C - Eventos

Durante esta fase, primero resuelve los Eventos, si es que hay.

Meses 1, 2, 4, 7 y 10

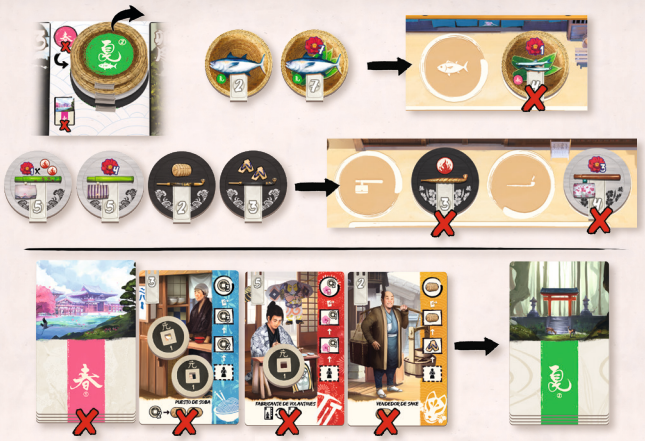
Coloca 1 *mon* de la reserva en cada carta de Personaje junto al tablero principal. Luego, mueve el marcador de Calendario al mes siguiente.



Meses 3, 6, 9 y 12: Día de Pago

Al final de los meses 3, 6 y 9, resuelve estos pasos:

- Quita del tablero todas las fichas disponibles de Pescado, Pipa y Bolsa de Tabaco, y reemplázalas por las fichas correspondientes a la siguiente estación.
- Quita del juego **todas** las cartas de Personaje que no han sido contratadas durante la estación. Si hay *mons* sobre las cartas, estos deben volver a la reserva. Desde el siguiente mes, se van a usar las cartas de Personaje de la siguiente estación.



Ejemplo del fin de una estación

Al final del mes 12, sigue estos pasos:

- Quita del juego **todas** las cartas de Invierno.
- Las fichas de invierno de Pescado, Pipa y Bolsa de Tabaco deben **permanecer** en el tablero: cada participante tendrá la oportunidad de comprarlas durante el Día de Año Nuevo.
- Cada participante **toma de vuelta** su ficha de *Oyakata* y la coloca cerca de su tablero personal.

Luego, resuelve estos pasos en orden:

1) Salario: cada participante recolecta el salario de sus cartas de Personaje ubicadas en el tablero central, según su nivel de experiencia, y de sus personajes jubilados. Estos pueden ser *mons*, IKI o recursos. En el caso de los **personajes jubilados** el salario es siempre el que aparece en la parte superior de la carta.

2) Bonus por la Armonía de los Nagayas: hay 5 grupos de espacios de cartas en el tablero principal: 4 *Nagayas* separadas por las calles y los 4 espacios de las esquinas que cuestan 2 *mons* adicionales: las cartas sobre esos espacios en las esquinas pertenecen a 2 grupos.

Para cada grupo con **al menos 2** personajes del mismo tipo (independiente de quienes lo controlen), cada participante multiplica el número de **sus** *Kobuns* por el número de cartas del **mismo color en ese grupo.** Cada participante obtiene ese valor en IKI .

Ejemplo:* Linett** *recibe el salario por sus personajes: 1 mon y 1 Sandalia por su* ***Vendedor Ambulante de Algodón **1**, *3 IKI por su* ***Costurera*** **2** *y 3 mons por su* ***tienda de soba*** **3** *que aún sigue en juego.*





Ejemplo 2: *en este Nagaya* **1**, **Linett** *controla dos* ***Artesanos*** *: como ambos son del mismo tipo,* **Linett** *puntúa 2x2 = 4 IKI.*

En este Nagaya **2**, **Lucho** *controla un* ***Vendedor Ambulante*** *: como es el único en ese Nagaya, no obtiene ningún IKI.*

En este Nagaya **3**, **Lucho** *controla un* ***Vendedor de Tienda*** *y un* ***Artesano*** *: como no son del mismo tipo, él no obtiene ningún IKI.*

En este Nagaya **4**, **Claudio** *y* **Linett** *controlan un* ***Maestro Artesano*** *: cada uno: cada uno obtiene 1x2 = 2 IKI.* **Lucho**, *quien controla un* ***Artesano*** *, no obtiene ningún IKI.*

En el quinto Nagaya **5**, **Linett** *controla un* ***Artesano*** *y* **Lucho** *controla dos* ***Artesanos*** *:* **Linett** *obtiene 1x3 = 3 IKI y* **Lucho** *obtiene 2x3 = 6 IKI.*

IMPORTANTE: los personajes en los espacios de las esquinas pueden conseguir puntos dos veces, ya que pertenecen a dos grupos simultáneamente.

3) Pago de comida: cada participante debe gastar 1 Arroz por cada uno de sus personajes en el tablero principal. **Los personajes jubilados no deben ser alimentados, al igual que los Kobuns o las cartas de Edificio.** Si tienes Arroz disponible, **debes** alimentar a tus personajes. Si alguien no tiene Arroz suficiente, debe retirar del tablero principal a los personajes que no pueda alimentar. Esas cartas son retiradas de la partida, y luego el participante recupera su *Kobun*.

IMPORTANTE: si un personaje con un bonus que incrementa el nivel contra incendios es retirado de la partida (por no ser alimentado o por un incendio), el marcador de combate de incendio queda en ese lugar.

Ejemplo: **Claudio** *controla 3 personajes y tiene solo 2 Arroces en su poder. Él debe alimentar 2 personajes y retirar del juego al tercero.* **Claudio** *elige retirar de la partida al* ***Yamabushi****, luego toma devuelta su Kobun y lo devuelve a su tablero personal.*



Mueve el marcador de calendario al mes siguiente.

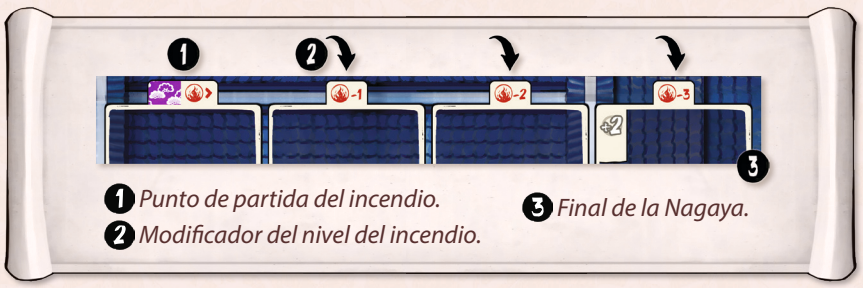
Meses 5, 8 y 11: Incendios

Al final de los meses 5, 8 y 11, comienza un incendio. La fuerza del incendio dependerá del mes y está indicado en el calendario: 5, 8 y 10.

Quien tenga el mayor nivel de combate contra incendios debe **revolver** las 4 losetas combate de incendio y tomar una.

Esa loseta determina cuál de las 4 *Nagayas* se verá afectada por el incendio. El incendio siempre comienza en el borde del tablero central y avanza hacia el medio a menos que sea detenido o hasta llegar a la encrucijada donde se extingue automáticamente.

Si se desata un incendio en un puesto sin cartas, el incendio se extiende al siguiente puesto reduciendo su fuerza en 1, hasta que llegue a un puesto con una carta, o hasta que llega al final del *Nagaya* y se detiene automáticamente.



1 *Punto de partida del incendio.*
2 *Modificador del nivel del incendio.*
3 *Final de la Nagaya.*

Si un incendio comienza en un puesto que contiene una carta (personaje o edificio) en el:

→ si quien controla la carta tiene suficiente nivel de combate de incendio (igual o mayor al nivel del incendio), entonces ese participante detiene el incendio, y la fase de incendio se acaba.

→ si quien controla la carta no tiene suficiente nivel de combate de incendio (menor al nivel del incendio), el personaje muere o el edificio se quema por el incendio: su dueño retira la carta del juego y toma devuelta su Kobun. El incendio entonces se extiende al siguiente puesto, reduciéndose en uno su nivel. Luego revisa si hay una carta o no, etc.. El nivel del incendio se reduce en uno cada vez que se esparce a un nuevo puesto.

IMPORTANTE: después de que el incendio es resuelto, revuelve todas las losetas de Incendio y deja la pila nuevamente en su espacio del tablero principal.

Ejemplo: *al final del 5to mes aparece un incendio de nivel 5 (1). La loseta de Incendio seleccionada muestra la Nagaya (2).* **Linett** *debería detenerlo, ya que es la dueña del personaje del primer espacio atacado por el fuego. Ya que su nivel de combate contra Incendios es muy bajo, ella no puede detener el incendio y su personaje es retirado de la partida. Ella regresa su Kobun a su tablero personal (3). El fuego se extiende al siguiente espacio, reduciendo su nivel en 1. (4) Como no hay ningún personaje en ese espacio, el incendio se extiende al siguiente espacio con un nivel reducido en 2:* **Claudio** *debe intentar detenerlo ahora. Como su nivel de combate contra Incendios es 3, él detiene el incendio (5), salvando de la muerte al personaje de* **Lucho** *(6).*



Coloca 1 *mon* de la reserva en cada Personaje disponible junto al tablero principal. Luego mueve el marcador de calendario al mes siguiente.



Ronda 13: Día del Año Nuevo

El Día de Año Nuevo se juega de un modo diferente.

Cuando cada participante haya **retirado** sus *Oyakata*, simplemente deberán tomar su turno en el orden descendente según su nivel de combate de incendio. Quien tenga mayor nivel juega primero, como es usual.

Coloca **directamente** tu *Oyakata* en cualquier espacio de la calle principal: puedes hacer negocios con el local y/o con personajes, como es usual. Si haces negocios con el personaje de un oponente, su personaje aumenta su experiencia, y aún pueden ser jubilados.

Cuando la última persona ha jugado su turno, la partida termina y cada participante calcula su puntuación final.

Ejemplo: **Lucho** *juega primero en el Día de Año Nuevo ya que es el participante más adelantado en el track de combate de Incendios. Luego será el turno de* **Claudio** *y luego el de* **Linett** ❶. **Lucho** *coloca su Oyakata en la tienda* ❷ *y realiza esa acción: él gasta 1 Sandalia para ganar 4 mons* ❸. *Luego, él activa el* **puesto de inciensos** *de* **Claudio** *gastando 3 mons para ganar 5 IKI. Esto hace que incremente la experiencia del* **puesto de inciensos** *en uno y hace que se jubile* ❹.





Final de la partida y puntuación

Una vez que la ronda del Día de Año Nuevo finaliza, la partida termina. Cada participante debe **retirar** sus cartas de Personaje que aún sigan en el tablero principal y colocarlas en las columnas respectivas de su tablero personal. Luego, cada participante agrega IKI a su puntaje actual:

Track de puntuación:

Indica cuánto IKI consiguió cada participante durante la partida en la libreta de puntuación.

Variedad de Personajes:

Obtén IKI según cuántos tipos distintos de Personajes contrataste.

IMPORTANTE: los Edificios no son un tipo de Personaje.
Una vez jubilado, el ***Titiritero*** puede ser del tipo que su dueño decida. En este momento debe determinar su tipo.

- 1 tipo: 1 IKI
- 2 tipos: 4 IKI
- 3 tipos: 9 IKI
- 4 tipos: 16 IKI
- 5 tipos: 25 IKI

Pescado

Consigue IKI según los pescados de **distintas** estaciones que poseas.

- 1 Pescado: 3 IKI
- 2 Pescados: 6 IKI
- 3 Pescados: 10 IKI
- 4 Pescados: 15 IKI

Si compras el pescado más caro de una estación, agrega su valor a tu total (1 o 7 IKI cada uno). Es por eso que el máximo IKI que puede conseguir un participante por comprar pescado es 15 + 1 + 7 + 1 + 7 = 31 IKI.

Bolsas de Tabaco:

Puntúa las Bolsas de Tabaco con el IKI indicado en cada token. Si conseguiste **al menos una** Pipa, se duplica el IKI obtenido por tus Bolsas de Tabaco.

➡ Los efectos de las Pipas y la forma de puntuar el Tabaco se detalla en profundidad en el Apéndice 3.

Edificios

Agrega el IKI de tus edificios.

➡ La forma de puntuar de los distintos Edificios se detalla en el Apéndice 2.

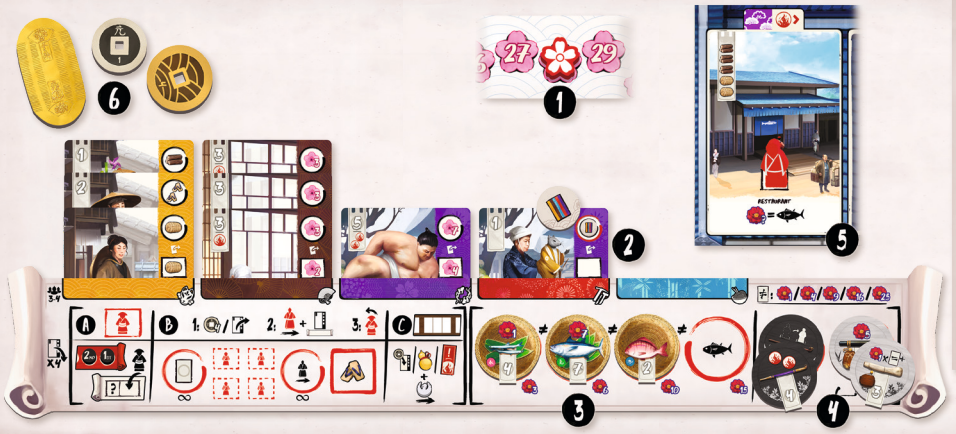
Recursos

Entregan IKI los siguientes recursos que mantengas al final de la partida:

- *Koban*: 3 IKI
- Madera: 1 IKI
- 4 *mons*: 1 IKI

El Arroz y las Sandalias no entregan nada.

Quien tenga el mayor IKI gana la partida. En caso de empate, quien tenga el mayor nivel de combate contra Incendio gana el juego. Si aún persiste el empate, quien tenga su marcador de combate de Incendios más arriba en la pila gana.



Ejemplo: **Lucho** *puntuó 28 IKI durante la partida = 28 IKI* ❶*. Él contrató a 3 tipos distintos de Personajes, pero gracias al* ***Titiritero*** *él tiene 4 tipos distintos = 16 IKI* ❷*.Él compró Pescado en 3 estaciones distintas, incluyendo al Pescado de primavera que entrega 1 IKI extra, y el Pescado de verano que entrega 7 IKI: 10 + 8 = 18 IKI* ❸*. Él compró dos Bolsas de Tabaco: una Bolsa de Tabaco puntúa 1 IKI por cada personaje del tipo que él contrató más (3 IKI), y la otra le otorga 5 IKI, dándole un total de 8 IKI el Tabaco. Como él compró una Pipa, se duplica el puntaje del Tabaco = 16 IKI* ❹*. Él construyó el* ***Restaurante****, que da tanto puntos como el Pescado = 18 IKI* ❺*. Él tiene en su reserva 5 mons y 1 Koban = 4 IKI* ❻*. El puntaje final de* **Lucho** *es 28 + 16 + 18 + 16 +18 + 4 = 100 IKI* ❼*.*

Acciones de las Tiendas

Hay 8 acciones de las Tiendas en IKI. Todas las acciones **pueden** ser elegidas **una vez por participante** cada mes. Varios participantes pueden tomar la misma acción de las Tiendas durante el mismo mes.

Tienda de Sandalias:



Gasta 2 *mons* y consigue 2 Sandalias de la reserva.

Tienda de Arroz:



Gasta 3 *mons* y consigue 2 Arroz de la reserva.

Torre del Fuego:



Incrementa tu nivel de Combate de Incendios en 1. Mueve tu marcador en el track de combate de Incendios. Si hay uno o más marcadores en ese espacio previamente, pon tu marcador arriba.

Si un jugador ya tiene su nivel de combate contra Incendios en el máximo (10mo espacio) y lo incrementa nuevamente, su marcador se coloca en la cima de la pila (en el caso de que varios participantes hayan llegado al último espacio del track).

Tienda de Tabaco:



Elige **una** de las siguientes opciones: comprar 1 Pipa / comprar 1 Bolsa de Tabaco / comprar 1 Pipa y 1 Bolsa de Tabaco de la estación actual. Gasta los *mons* indicados en los tokens y coloca la Pipa y/o la Bolsa de Tabaco en el espacio correspondiente de tu tablero personal.

IMPORTANTE: Las habilidades de las Pipas se resuelven inmediatamente, mientras que las de las Bolsas de Tabaco entregan IKI al final de la partida.

Casa de Empeño:



Elige **una** de las siguientes opciones: vender un arroz por 4 *mons* / vender una sandalia para ganar 4 *mons*.

Sitio de Construcción:



Elige **una** de las siguientes opciones: gastar 1 *mon* para ganar 1 Arroz / gastar 1 *mon* para construir un Edificio.

Para construir un Edificio debes gastar los recursos indicados en la carta de Edificio y tener un *Kobun* disponible para ubicarlo encima. Coloca la carta y tu *Kobun* en un espacio disponible de una *Nagaya* en el tablero central. Si eliges uno de los puestos en las esquinas, paga 2 *mons* adicionales, como es usual. Tu *Kobun* se queda sobre la carta hasta el final de la partida a menos que el Edificio sea destruido por un Incendio. En ese caso, devuelve tu *Kobun* y quita la carta de Edificio del juego.

IMPORTANTE: un Edificio no puede ser activado con un *Oyakata*. Los edificios valen IKI al final de la partida y algunos de ellos (**Granja, Torre de Vigilancia contra Incendios, Villa Imperial**) otorgan a su dueño una habilidad continua. Durante el día de pago, un *Kobun* sobre un Edificio **no** debe ser alimentado.

Ejemplo: **Claudio** *gasta 1 Koban y 1 Madera para construir la Posada* ❶*, luego coloca uno de sus Kobuns disponible sobre ella* ❷*.*

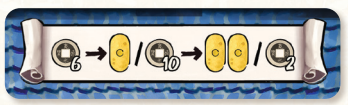


Pescaderia:



Elige un token de Pescado de la estación actual. Debes gastar los *mons* indicados en el token y posicionar el Pescado en el espacio disponible más a la izquierda de tu tablero personal. **No puedes** comprar más de un Pescado en cada estación.

Casa de Cambio:



Elige **una** de las siguientes opciones: gastar 6 *mons* para obtener 1 *Koban* / gastar 10 *mons* para obtener 2 *Kobans* / obtener 2 *mons* de la reserva.

Reglas para 2 Participantes

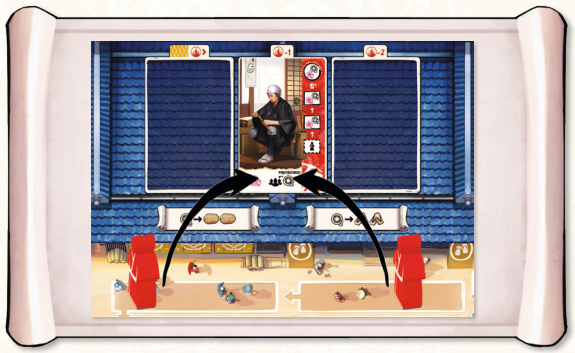
Preparación

Durante la preparación de la partida agrega los siguientes pasos:

- Usa el lado para 2 participantes del tablero central y de los tableros personales 2.
- Usa las 12 Losetas de bloqueo : barájalas, forma una pila con ellas y déjala cerca del tablero principal.
- Entrega al azar el token de Sol a un participante y el token de la Luna al otro.
- Quien tenga el es quien comienza en el primer mes.

Tablero principal

- Cada *Nagaya* tiene 3 puestos en vez de 4..
- El puesto central de cada *Nagaya* es especial: un Personaje en ese puesto puede ser activado por cualquiera de las 2 tiendas adyacentes en la calle central.
- No hay un 5to Nagaya durante los pasos del **Bonus por la Armonía de los Nagayas.**





El nivel de cada Incendio es reducido en 1 en comparación a una partida de 3 o 4 jugadores. El nivel de cada Incendio está indicado en el Calendario, como es usual.

Losetas de Bloqueo



Antes de revelar los 4 Personajes del mes actual, revela 1 loseta de Bloqueo y colócala en el espacio correspondiente del track de *Ikizama*. Los participantes **no pueden** ubicar su ficha de *Ikizama* en ese espacio durante esta fase. Al final del mes, descarta la loseta de Bloqueo A.

Ejemplo: *después de que la loseta de Bloqueo fue descartada al final del mes anterior 1, se debe revelar otra para el mes actual 2. En este caso, no pueden ubicar su ficha de Ikizama en el espacio "4".*



Personajes Neutrales



Al final de cada mes, excepto durante el Día de Año Nuevo, un participante (= meses impares, = meses pares) coloca una carta de Personaje de la fila de cartas en un espacio disponible del tablero, si es que hay.

- Si no hay espacios disponibles en el tablero, retira la carta de Personaje.
- Regresa a la reserva los *mons* que hayan sobre la carta.
- Esta carta no pertenece a ningún participante. No se le coloca *Kobun* encima y los participantes no deben pagar *mons* adicionales para ubicarlas en el espacio central de una *Nagaya*.
- Un Personaje Neutral muere si un incendio **alcanza** su espacio.

Ejemplo: *es el turno del jugador Luna de colocar un Personaje neutral en el tablero 1. Decide colocar el* ***Actor de Kabuki*** *en ese espacio: el mon sobre la carta es descartado y no hay un costo adicional para los Personajes neutrales 2.*



Activar Personajes Neutrales

Durante la fase de Acción, cada participante puede hacer negocios con los Personajes neutrales, pero estos son descartados luego. En un día de pago, un Personaje Neutral cuenta para los **Bonus por la Armonía de los Nagayas.**

Ejemplo: ***Lucho*** *activa al* ***Actor de Kabuki*** *y obtiene 3 IKI. Como es un Personaje Neutral, se remueve de la partida después de ser activado.*



Créditos

Diseñador: Koota Yamada
Artista: David Sitbon
DTP: Good Heidi
Reglas en Francés: Matthieu Verdier
Reglas en Inglés: Alexandre Figuière & Matthieu Verdier
Traducción al Español: Manuel Warner y Simón Weinstein
Revisión Reglamento: José Manuel Álvarez y Jorge Larraín
Adaptación diseño grafico: Laura Mena
Desarrollo: Koota Yamada & Sorry We Are French
Producción: Emmanuel Beltrando

Apéndice 1 - Personajes

Vendedor callejero (x17) - Artesano (x15) - Especial (x12) - Maestro Artesano (x9) - Vendedor de Tienda (x7)

Iniciales (x4)



Vendedora de huevos duros
Habilidad: gana 1 Arroz.
Experiencia: gana 1 *mon* -> 1 Arroz -> 1 Arroz.



Vendedor de algodón
Habilidad: gana 1 *mon* y 1 Sandalia.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Sandalia -> 1 *mon* y 1 Sandalia.



Vendedor de anteojos
Habilidad: gana 2 *mon*.
Experiencia: gana 1 *mon* -> 2 *mons* -> 2 *mons*.



Vendedor de sal
Habilidad: gana 1 Arroz.
Experiencia: gana 1 *mon* -> 2 *mons* -> 1 Arroz.

Primavera (x14)



Prestador de libros
Habilidad: gana 1 mon y 1 Sandalia.
Experiencia: gana 1 mon -> 2 mons -> 2 mons.



Vendedor de sake
Habilidad: gana 1 Arroz.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Arroz -> 1 Arroz.



El hombre de las burbujas
Habilidad: gana 1 Madera.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Sandalia -> 1 Madera.



Fabricante de dados
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 1 *mon* para ganar 1 Madera.
Experiencia: gana 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Fabricante de sandalias
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 2 *mons* para ganar 2 Sandalias.
Experiencia: gana 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Costurera
Habilidad: gasta 1 *mon* para aumentar la experiencia de uno de tus *Kobun* en 1.
Experiencia: gana 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Artista de Ukiyoe
Habilidad: gasta 1 IKI para ganar 4 mons. Tu IKI no puede ser negativo.
Experiencia: gana 0 IKI -> 1 IKI -> 4 IKI.



Monje
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Retiro: Cuando este personaje se jubile, toma y ubícalo en tu tablero personal. De ahora en adelante, reclutar personajes te costara 1 *mon* menos.



Carro de bueyes
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gana 1 Sandalia.
Retiro: Cuando este personaje se jubile, toma y ubícalo en tu tablero personal. De ahora en adelante puedes mover tu *Oyakata* un espacio adicional durante la Fase de Acciones.



Yamabushi
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Retiro: Cuando este personaje se jubile, toma y ubícalo sobre éste personaje. Una vez durante la partida, puedes descartar esta ficha para evitar que uno de tus personajes muera a causa de un incendio. A continuación el incendio sigue su curso.



Carpintero
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Construye un Edificio gastando 1 Madera menos.
Experiencia: Gana 2 IKI y 1 *mon* -> 2 IKI y 1 *mon* -> 3 IKI y 2 *mons*.



Fabricante de volantines
Habilidad: Cambia de posición 2 personajes en el tablero principal. Sus *Kobun* se mantienen en sus cartas y el nivel de experiencia no cambia. No debes pagar *mons* adicionales por cambiar una carta en un espacio con coste adicional.
Experiencia: Gana 1 IKI y 1 *mon* -> 2 IKI y 1 *mon* -> 3 IKI y 2 *mons*.



Tintorero
Habilidad: gasta 2 mons para ganar 4 IKI.
Experiencia: gana 2 *mons* -> 3 *mons* -> 3 *mons*.



Puesto de soba
Habilidad: gasta 2 *mons* para ganar 2 Arroz.
Experiencia: gana 2 *mons* -> 3 *mons* -> 3 *mons*.

Verano (x14)



Vendedor de dumpling
Habilidad: gana 1 Arroz.
Experiencia: gana 1 Arroz -> 1 Arroz -> 1 Arroz.



Vendedora de ropa usada
Habilidad: gana 1 Madera.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Sandalia -> 1 Madera.



Vendedor de agua
Habilidad: gana 1 *mon* y 1 Sandalia.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Sandalia -> 2 Sandalias.



Vendedor de sandías
Habilidad: gana 1 Arroz.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Arroz -> 1 Arroz.



Grabador
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 3 mons para ganar 2 Maderas.
Experiencia: gana 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Fabricante de lámparas
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 1 IKI para ganar 4 mons. Tus IKI no pueden ser negativos.
Experiencia: gana 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.



Fabricante de paraguas
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 1 mon para aumentar la experiencia de uno de tus Kobun en 1.
Experiencia: gana 1 IKI -> 3 IKI -> 4 IKI.



Jornalero
Bonus al contratar: Mueve tu marcador dos espacios en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Experiencia: pierde 2 IKI -> 1 IKI -> 0 IKI.



Bombero
Bonus al contratar: Mueve tu marcador dos espacios en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Experiencia: gana 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.



Sacerdotisa
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Retiro: Cuando este personaje se jubile, toma y ubícalo sobre su carta. Una vez durante la partida, puedes descartar esta ficha para evitar que uno de tus personajes muera a causa de un incendio. A continuación el incendio sigue su curso.



Pirotécnico
Habilidad: gana 4 IKI, tus oponentes ganan 2 mons.
Experiencia: *gana 1 IKI y 1 mon -> 3 IKI y 1 mon -> 4 IKI y 2 mons.*



Yesero
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Construye un Edificio gastando una Madera menos.
Experiencia: gana 2 IKI y 1 mon -> 3 IKI y 1 mon -> 4 IKI y 2 mons.



Vendedor de anguilas
Habilidad: gasta 2 mons para ganar 2 Arroz.
Experiencia: gana 2 mons -> 3 mons -> 4 mons.



Verdulera
Habilidad: gasta 2 mons para ganar 1 Arroz y 1 Madera.
Experiencia: gana 1 mon -> 3 mons -> 4 mons.



OTOÑO (X14)



Vendedora de leña
Habilidad: gana 1 Madera.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Madera -> 2 Madera.



Vendedor de pescado
Habilidad: gana 1 Arroz y 1 Sandalia.
Experiencia: gana 1 Arroz -> 1 Arroz -> 1 Arroz.



Vendedora de máscaras
Habilidad: gana 1 Madera.
Experiencia: gana 1 Sandalia -> 1 Madera -> 1 Madera.



Relojero
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 3 mons para ganar 2 Maderas.
Experiencia: gana 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



Peluquero
Habilidad: gasta 2 mons para ganar 4 IKI.
Experiencia: gana 3 IKI -> 4 IKI -> 5 IKI.



Impresor
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 1 mon para aumentar la experiencia de uno de tus Kobun en 1.
Experiencia : gana 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



Instrumentista de Shamisen
Habilidad: Gasta 1 Madera para ganar 3 mons y 2 IKI.
Experiencia: gana 2 IKI -> gana 3 IKI.



Constructor
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Experiencia: Gana 1 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



Titiritero
Habilidad: gana 3 mons
Retiro: Cuando este personaje se jubile, toma y ubícalo sobre su carta. Al final de la partida elige que tipo profesión será el titiritero. Esto puede hacerte moverlo de una columna a otra en tu tablero personal.



Geisha Tatsumi
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios y gana 1 IKI.
Experiencia: gana 3 IKI -> 5 IKI -> 7 IKI.



Fabricante de títeres
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Cambia de posición 2 personajes en el tablero principal. Sus Kobun se mantienen en sus cartas y el nivel de experiencia no cambia. No tienes que pagar mons adicionales por cambiar una carta en un espacio con coste adicional.
Experiencia: gana 2 IKI y 1 mon -> 4 IKI y 1 mon -> 5 IKI y 2 mons.



Fabricante de tatami
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Construye un Edificio gastando una Madera menos.
Experiencia: gana 3 IKI y 1 mon -> 4 IKI y 1 mon -> 6 IKI y 2 mons.



Puesto de sushi
Habilidad: gasta 2 mons para ganar 2 Arroz.
Experiencia: gana 3 mons -> 4 mons -> 5 mons.



Puesto de tempura
Habilidad: gasta 2 mons para ganar 2 Arroz.
Experiencia: gana 4 mons -> 3 mons -> 4 mons.



INVIERNO (X14)



Vendedor de carbón
Habilidad: gana 1 Madera y 1 Sandalia.
Experiencia: gana 1 Madera -> 1 Madera y 1 Sandalia -> 1 Madera y 1 Sandalia.



Vendedor de ají
Habilidad: gana 1 Arroz y 1 Sandalia.
Experiencia: gana 1 Arroz -> 1 Arroz -> 2 Arroz.



Vendedor de dulces
Habilidad: Gana 1 Arroz y 1 IKI.
Experiencia: gana 1 Arroz -> 1 Arroz -> 2 Arroz.



Fabricante de dulces
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 1 Arroz y gana 5 IKI.
Experiencia: gana 4 IKI -> 5 IKI.



Fabricante de abanicos
Habilidad: gasta 1 mon para aumentar la experiencia de uno de tus Kobun en 1.
Experiencia: gana 3 IKI -> 6 IKI.



Soplador de vidrio
Habilidad: gasta 2 Sandalias para ganar 6 IKI.
Experiencia: gana 3 IKI -> 6 IKI.



Fabricante de pinceles
Habilidad: gasta 1 Madera, 1 Arroz y 1 Sandalia para ganar 9 IKI.
Experiencia: gana 4 IKI -> 6 IKI.



Actor de Kabuki
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gana 3 IKI.
Experiencia: gana 6 IKI -> 7 IKI -> 9 IKI.



Samurai
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 1 Koban para ganar 9 IKI.
Experiencia: gana 5 IKI -> 7 IKI.



Luchador de Sumo
Bonus al contratar: Mueve tu marcador dos espacios en el track de Combate de incendios.
Habilidad: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Experiencia: gana 3 IKI -> 4 IKI -> 7 IKI.



Escultor Budista
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: gasta 1 Madera para ganar 5 IKI.
Experiencia: gana 4 IKI y 1 mon -> 6 IKI y 2 mons.



Fabricante de Karuta
Habilidad: gana 4 IKI. Tus oponentes ganan 2 mons.
Experiencia: gana 3 IKI y 2 mons -> 6 IKI y 2 mons.



Albañil
Bonus al contratar: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.
Habilidad: construye un Edificio gastando 1 Koban menos.
Experiencia: gana 4 IKI y 2 mons -> 7 IKI y 2 mons.



Puesto de incienso
Habilidad: gasta 3 mons para ganar 5 IKI.
Experiencia: gana 4 mons -> 5 mons.

APÉNDICE 2 – EDIFICIOS (X10)





Granja
Puntaje al final de la partida: 2 IKI.
Habilidad continua: Al final de cada estación, gana 2 IKI por cada Kobun que alimentaste.



Torre de vigilancia contra incendios
Puntaje al final de la partida: 3 IKI.
Habilidad continua: cuando contrates un personaje con un bonus al contratar que te haga aumentar tu marcador en el track de Combate de incendios, gana 3 IKI.



Villa Imperial
Puntaje al final de la partida: 4 IKI.
Habilidad continua: Al final de cada estación gana 2 mons por cada personaje del tipo que más reclutaste. (Incluyendo tus personajes jubilados).



Posada
Puntaje al final de la partida: 12 IKI.



Teatro Kabuki
Puntaje al final de la partida: 26 IKI.



Casa del mercader
Puntaje al final de la partida: Gana 3 IKI por cada Sandalia que tengas al final de la partida (máximo 30 IKI).



Restaurante
Puntaje al final de la partida: Puntúa tanto IKI como el valor total de tus Pescados (mira el párrafo en la sección **Final de la partida y puntuación**).



Templo
Puntaje al final de la partida: 22 IKI.



Almacén
Puntaje al final de la partida: Gana 4 IKI por cada Arroz que tengas al final de la partida (máximo 32 IKI).



Pozo
Puntaje al final de la partida: gana 2 IKI por cada espacio que alcanzaste en el track de Combate de incendios.

Apéndice 3 - Tokens

1 Pipas (x8)

Primavera:



Efecto inmediato: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.



Efecto inmediato: Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.

Verano:



Efecto inmediato: gana 1 Arroz.



Efecto inmediato: gana 2 Sandalias.

Otoño:



Efecto inmediato Mueve tu marcador un espacio en el track de Combate de incendios.



Efecto inmediato Mueve tu marcador dos espacios en el track de Combate de incendios.

Invierno:



Efecto inmediato Aumenta la experiencia de uno de tus Kobun en 1.



Efecto inmediato Gana un Koban.

2 Bolsas de tabaco (x8)

IMPORTANTE: El IKI de tus bolsas de Tabaco se duplica si compraste al menos una Pipa.

Primavera:



Al final de la partida gana 2 IKI.



Al final de la partida gana 3 IKI.

Verano:



Al final de la partida gana 4 IKI.



Al final de la partida gana 1 IKI por cada dos espacios alcanzados en el track de Combate de incendios.

Otoño:



Al final de la partida gana 1 IKI por cada tipo de Personaje diferente que contrataste.



Al final de la partida gana 1 IKI por cada Personaje del tipo que más contrataste.

Invierno:



Al final de la partida gana 5 IKI.



Al final de la partida gana 1 IKI por cada 4 mons.

3 Pescados (x8)

Primavera:



Este Pescado te otorga 1 IKI adicional al final de la partida para tu puntaje de Pescados y para el puntaje del Restaurante.

Verano:



Este pescado te otorga 7 IKI adicionales al final de la partida para tu puntaje de Pescados y para el puntaje del Restaurante.

Otoño:



Este pescado te otorga 1 IKI adicional al final de la partida para tu puntaje de Pescados y para el puntaje del Restaurante.

Invierno:



Este Pescado te otorga 7 IKI adicionales al final de la partida para tu puntaje de Pescados y para el puntaje del Restaurante.

4 Tokens especiales



Puedes mover tu Oyakata un espacio adicional durante la Fase de Acciones



Contratar Personajes te cuesta 1 mon menos.



Una vez durante la partida, puedes descartar esta ficha para evitar que uno de tus Personajes (no uno de tus Edificios) muera a causa de un incendio. Luego de gastar esta ficha el incendio continúa su curso.



Pon esta ficha en el ***Titiritero***. Al final de la partida elige que tipo de Personaje será el ***Titiritero.*** Esto puede hacer que tengas que moverlo a otra columna en tu tablero personal.

