



14+



60-90'



2-4

# IKI

UM JOGO DOS ARTESÃOS DE EDO

## BEM-VINDO À EDO

*IKI é um jogo de estratégia que se passa no Japão durante o período-Edo (1603-1868). Edo era o nome de Tóquio durante esse período. Na área de Nihonbashi estava localizado o mais animado mercado da cidade. Ao longo da rua principal de Nihonbashi, muitos lojistas de diferentes ramos de atividades estabeleceram suas lojas e ficavam convidando clientes para fazerem negócios. Próximo dali, havia um mercado de peixes onde os barcos chegavam com sua pesca e onde você podia ouvir as vozes dos pescadores e de seus clientes.*

*Morando em casas ao redor da rua principal, essas chamadas de Nagayas, artesãos e mercadores com diferentes habilidades ajudavam no apoio às pessoas comuns de Edo. Dizia-se que, naquela época, haviam entre 700 a 800 diferentes profissionais e muitos destes profissionais únicos estão retratados nas cartas deste jogo: fabricantes de lanternas ou leques dobráveis, fabricantes de tatames, entalhadores, mascates, vendedores de sushi e tempura, gueixas e atores de kabuki.*



## OBJETIVO DO JOGO

Viva durante um ano inteiro em Edo e tente se tornar o melhor Edokko, o “filho de Edo”, participando do bem-estar e da prosperidade de Edo e de seus cidadãos. Contrate personagens com diferentes habilidades, faça-os trabalhar na rua principal de Nihonbashi e aumente a experiência deles até chegar a hora da aposentadoria.

O vencedor será o jogador com a maior quantidade de IKI, um conceito filosófico do período Edo que representa a maneira ideal de se viver uma vida cívica.

→ IKI pontuado **durante a partida** é representado por .

→ IKI pontuado **no final da partida** é representado por .



## COMPONENTES

### Tabuleiros

- 10 cartas de Edificação 
- tabuleiro principal de duas faces e 4 tabuleiros do jogador de duas faces (2 jogadores e 3-4 jogadores)

### Cartas

- 4 cartas iniciais de Personagens 
- 56 cartas de Personagens (14 para cada estação)



Primavera Verão



Outono Inverno

- 4 meeples Oyakata 
- 10 cartas de Edificação

### Componentes de Madeira

- 4 meeples Oyakata
- 4 meeples Ikizama 
- 4 meeples Kobun 
- 16 meeples Kobun
- 4 marcadores de pontuação 
- 4 marcadores de Combate a Incêndio 

- 20 Madeiras 

- 30 Arroz 

- 1 marc. do Calendário 

### Peças & Fichas

- 36 moedas de "1 mon" 

- 20 moedas de "4 mons" 

- 28 fichas de Sandálias 

- 12 fichas de Koban (moedas de ouro) 

- 8 fichas de Peixe (2 por estação) 

- 8 fichas de Cachimbo (2 por estação) 

- 8 fichas de Trouxinha de Tabaco (2 por estação) 

- 4 "30/60" fichas IKI (1 por jogador) 

- 4 fichas de incêndio 

- 5 fichas Especiais:

- Mova +1 

- Evite um incêndio (x2) 

- Curinga 

- Contrate -1 

### Outros

- 1 bloco de pontuação
- 1 livro de regras

### Com 2 jogadores

- 1 ficha Sol & Lua 
- 12 peças de Bloqueio 

**Nota da Editora:** nós decidimos chamar de "arroz" as bolsas de cor de palha (*komedawara*) usada durante o período Edo. Elas continham aproximadamente 60kg de arroz.

## PREPARAÇÃO GERAL

- 1 Coloque o tabuleiro ao centro da mesa, com a face referente à quantidade correta de jogadores para cima.
- 2 Coloque o marcador do Calendário sobre o 1º espaço do Calendário: este é o primeiro mês do ano. Cada rodada corresponde a um mês. De acordo com o tradicional calendário Japonês, os meses 1-3 representam a Primavera, os meses 4-6 representam o Verão, os meses 7-9 representam o Outono e os meses 10-12 representam o Inverno. O 13º mês representa o dia de Ano Novo.
- 3 Coloque uma quantidade de fichas "30/60 IKI" igual a quantidade de jogadores no final da trilha IKI.
- 4 Embaralhe as 4 fichas de Incêndio, forme uma pilha de face para baixo e a coloque em seu correspondente espaço.
- 5 Separe as fichas de Peixe, de Cachimbo e de Trouxinha de Tabaco por estação (Primavera Verão Outono Inverno). Então, coloque todas as fichas da Primavera de face para cima em seus espaços correspondentes **5A**. Pegue as fichas do Verão, do Outono e do Inverno e as coloque de face para baixo em seus espaços correspondentes no Calendário **5B**.
- 6 Aleatoriamente, pegue 6 cartas de Edificação dentre as 10 e as coloque próximas à área de jogo. As cartas de Edificação que sobraram são devolvidas para a caixa do jogo; elas não serão utilizadas nesta partida.
- 7 Coloque as fichas de mons, de sandálias, de arroz, de madeira, de kobans e as especiais próximas à área de jogo: elas serão chamadas de reserva.
- 8 Separe as cartas de Personagens por estação (Primavera Verão Outono Inverno), formando 4 decks de cartas. Coloque-os próximos ao tabuleiro principal.

## PREP. DO JOGADOR

- 9 Cada jogador escolhe uma cor e pega todos os componentes desta cor: 1 tabuleiro do jogador do lado que corresponda à quantidade de jogadores, 1 meeple *Ikizama*, 1 meeple *Oyakata*, 4 meeples *Kobun*, 2 marcadores (Pontuação e Combate a Incêndio). Depois, cada jogador pega 1 ficha de Sandália, 1 peça de Arroz e 8 mons (a moeda usada durante a era Edo). Coloque a ficha de Sandália, seu meeple *Ikizama* e seus 4 meeples *Kobun* nos espaços correspondentes de seu tabuleiro. As outras fichas são colocadas próximas a você.
- 10 O jogador que visitou o Japão por último será o jogador inicial da 1ª rodada. Se nenhum jogador visitou o Japão, escolha o jogador inicial aleatoriamente. Cada jogador coloca seu meeple *Oyakata* no espaço marcado da área de início.
- 11 Cada jogador coloca seu marcador de Combate a Incêndio no espaço "0" da Trilha de Combate a Incêndio. O marcador do jogador inicial é colocado no topo, seguido pelo marcador do jogador à sua esquerda e pelos marcadores dos demais jogadores posicionados em sentido horário, até que o marcador do último jogador seja posicionado na base da pilha.
- 12 Cada jogador coloca seu marcador de pontuação no espaço "0" da trilha IKI. Se um jogador alcançar uma pontuação maior do que 30 (ou 60) IKI, ele pega (ou vira) a ficha "30/60 IKI" como lembrete. IKI não pode ficar negativo.
- 13 Pegue as 4 cartas de Personagens iniciais e as coloque próximas à área de jogo **13A**, em sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma carta e, então, a coloca no espaço externo da *Nagaya* de sua escolha **13B**. Ele também coloca um *Kobun* no espaço de primeira Experiência da carta, na base da carta. Quando estiver jogando com 2 ou 3 jogadores, as cartas que não foram escolhidas são devolvidas para a caixa do jogo: elas não serão utilizadas nesta partida.

➔ Recursos (*mons*, arroz, sandálias e *Kobans*) não são limitados.

➔ Para ajustes em partidas de 2 jogadores, veja a página 12 do livro de regras.



Preparação para 3 jogadores.



Preparação do Jogador.



**Meeple Oyakata:** ele representa o personagem que você joga em IKI. Cada mês, o seu *Oyakata* se movimenta pela rua principal de Nihonbashi para fazer negócios nas **lojas** em que parar e com um dos personagens que trabalha em uma **tenda**.



**Meeple Ikizama:** os jogadores escolhem quantos espaços seus *Oyakata* se moverão com seus meeple *Ikizama*. A ordem em que eles são colocados determina a ordem de resolução da principal fase do partida: a fase de **Ação**.



**Meeples Kobun (x4):** eles representam os cidadãos de Edo que você contrata. Quando você contrata um Personagem ou quando você constrói uma Edificação, coloque um de seus *Kobuns* disponíveis sobre a carta para indicar que você a controla. *Kobuns* colocados sobre cartas de Personagens podem ganhar experiência até que ele se aposente, ficando disponível novamente. Ao final de cada estação, os jogadores devem alinhar os *Kobuns* sobre suas cartas de Personagens, como também protege-los dos incêndios que serão desencadeados 3 vezes durante a partida.



**Marcador de Combate a Incêndio:** ele é usado para verificar o nível de Combate a Incêndio quando um incêndio é desencadeado, mas também determina a ordem do turno para colocação dos meeple *Ikizama* durante a fase "Modo de Vida".

## Cartas de Personagens

- Custo** de contratação em *mons*.
- Poder de Combate a Incêndio:** quando você contrata este Personagem, mova seu marcador de Combate a Incêndio um espaço para frente na trilha de Combate a Incêndio.
- Profissão** do Personagem (veja Apêndice 1 para as habilidades dos personagens).
- Habilidade:** os efeitos que o personagem produz durante a fase de Ação.
- Tipo:** Mascate / Artesão / Especial / Mestre Artífice / Lojista.
- Nível de Experiência:** muitos dos personagens começam no nível 1, mas outros poucos começam no nível 2.
- Salário:** o dono da carta recebe no Dia de Pagamento.



**Habilidade:** existem 3 tipos de habilidade:

- Você ganha recursos, Poder de Combate a Incêndio ou IKI de graça.
- Em troca por recursos, você ganha uma habilidade, recursos ou IKI.
- Ações especiais ou habilidades.

**Experiência:** a trilha de experiência no lado direito de cada carta de Personagem indica o **Salário** gerado pelo Personagem durante o Dia de Pagamento, o que depende de seu nível de Experiência. O **Salário** deste personagem é o imediatamente indicado debaixo do *Kobun* colocado sobre a carta. Algumas cartas como o *Titeriteiro* ou o *Soprador de Vidro* têm uma trilha de experiência mais curta. Experiência pode ser adquirida de 3 formas diferentes:

- ➔ Quando um oponente usa a **habilidade** de seu personagem.
- ➔ Quando o seu *Oyakata* completa uma volta na Rua Principal.
- ➔ Quando algumas **habilidades** de personagens aumentam a Experiência de um de seus personagens.

Toda vez que um personagem ganha Experiência, o *Kobun* é movido um espaço para cima. Quando o *Kobun* chega no último espaço, significa que seu personagem se aposentou: pegue a carta do Personagem, coloque-a na correspondente coluna de seu tabuleiro do jogador (a que combina com a cor da carta) e pegue de volta seu *Kobun*. Personagens aposentados não precisam de arroz durante o **Dia de Pagamento**, mas fornece seu Salário máximo, este indicado dentro do círculo no topo direito da carta..



**IMPORTANTE:** Alguns personagens dos quais o Salário é indicado dentro de um círculo vermelho conferem aos jogadores fichas Especiais, mas somente quando o personagem aposenta (veja Apêndice 1).



Exemplo de um *Kobun* aumentando sua experiência.

## Edificação

- Custo** de construção.
- Nome** da Edificação (veja Apêndice 2 para habilidades das Edificações e pontuação).
- Espaço Kobun.**
- Habilidade contínua** para o dono da Edificação, se houver.
- IKI** pontuado ao final da partida.



## ● Dia de Pagamento & Salário



Ao final de cada estação (no final dos meses 3, 6, 9 e 12) ocorre o **Dia de Pagamento**: cada jogador recebe o **Salário** de todos os seus personagens (aposentados ou não). Para personagens no tabuleiro, ele corresponde ao espaço imediatamente debaixo do **Kobun**. Para personagens aposentados, ele corresponde ao espaço circulado no topo direito da carta.

## ● Fichas e Peças



**Mon**: as moedas 1 *mon* e 4 *mons* são inspiradas nas moedas usadas durante o período Edo.



**Koban**: inspirado nas moedas de ouro ovais do período Edo, *Kobans* são usados para se construir algumas Edificações.



**Sandália**: você pode gastar Sandálias para aumentar a quantidade de movimentos de seu *Oyabata* e fazer negócios com personagens.



**Arroz**: durante o **Dia de Pagamento**, cada jogador tem que gastar um arroz para cada um dos personagens contratados no tabuleiro. Arroz também é utilizado para se fazer negócios com personagens.



**Madeira**: madeira é usada para construir Edificações e para fazer negócios com personagens.



**Peixe**: dois peixes podem ser comprados em cada estação: seus custos estão indicados na ficha. O tipo de peixe muda a cada estação: *shira-uo* (espadilha) na primavera, *katsuo* (bonito) no verão, *suzuki* (badejo) no outono e *tai* (dourada) no inverno.



**Cachimbo**: dois cachimbos podem ser comprados em cada estação: seus custos estão indicados na ficha. Veja Apêndice 3 para habilidades dos Cachimbos.



**Trouxinha de Tabaco**: duas trouxinhas podem ser compradas em cada estação: seus custos e seu valor em IKI estão indicados na ficha. Veja Apêndice 3 para habilidades das Trouxinhas de Tabaco.



**Fichas de Incêndio**: ao final dos meses 5, 8 e 11, uma ficha de Incêndio é aleatoriamente selecionada para determinar o ponto de início do Incêndio.



**Nagaya**: quatro *Nagayas* estão adjacentes à Rua Principal. Cada *Nagaya* é formada por 4 espaços para se colocar cartas de Personagens e de Edificações. Cada *Nagaya* forma um grupo e os quatro espaços do canto que custam 2 *mons* adicionais para se colocar uma carta sobre ele, juntos formam o 5º grupo.



**Tenda**: cada espaço atrás de uma loja é chamado de tenda.



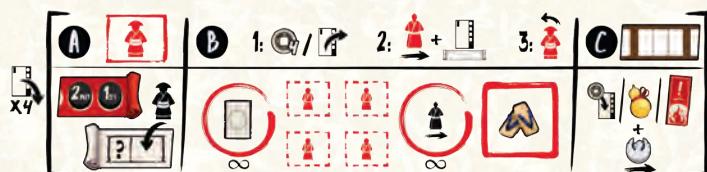
**Loja**: uma loja corresponde à ação que pode ser realizada por um *Oyakata* quando ele para sobre o espaço correspondente da rua principal.

## COMO JOGAR



Uma partida de IKI dura 13 rodadas: as 12 primeiras rodadas que correspondem aos 12 meses do ano (as quais são divididas em 4 estações) e são jogadas de forma semelhante. A 13ª rodada representa o dia de Ano Novo e é jogada de forma diferente.

Cada mês é dividido em 3 fases, resumidas no tabuleiro do jogador:



Fase **A** "Modo de Vida": os jogadores, na ordem definida pela trilha de Poder de Combate a Incêndio, posicionam seus *meeples* na trilha *Ikizama*.

Fase de **B** "Ações": os jogadores 1) ganham rendimentos ou contratam um personagem; 2) movimentam seu *Oyakata* e fazem negócios na rua principal; e 3) pegam de volta seus *meeples Ikizama*.

Fase de **C** "Evento" dependendo do mês:

→ **Dia de Pagamento** é resolvido ao final dos meses 3, 6, 9 e 12 (i.e. ao final de cada estação).

→ Um **incêndio é desencadeado** ao final dos meses 5, 8, e 11.

Durante as fases **B** e **C**, jogadores terão a oportunidade de aumentar seu IKI , simbolizado pela trilha de pontuação.

## Revelando as cartas de Personagens

No início de cada mês, revele as 4 primeiras cartas de Personagens do deck da corrente estação e as coloque próximas ao tabuleiro principal, perto das cartas de Personagens dos meses anteriores. No início da partida, jogue com as cartas da Primavera . Depois, você jogará com as cartas do Verão , do Outono  e, finalmente, com as cartas do Inverno .



## FASE A - MODO DE VIDA: COLOQUE SEU NA TRILHA IKIZAMA

*Durante esta fase, os jogadores decidem quantos espaços seus Oyakata irão se mover na rua principal, o que determina a ordem do turno para as próximas fases (Ações).*

No mês 1, os jogadores realizam seus turnos em sentido horário, começando pelo jogador inicial. Isso é representado pela pilha de marcadores dos jogadores na trilha de Combate a Incêndio. A partir do mês 2 em diante, os jogadores realizam seus turnos na ordem decrescente de seus poderes de combate a incêndio: o jogador com seu marcador no topo da pilha joga primeiro seu turno, e assim sucessivamente. Pode acontecer de vários marcadores ocuparem o mesmo espaço, o jogador com o marcador no topo da pilha joga primeiro.

**A**  Quando chegar seu turno, coloque seu meeple *Ikizama* em um espaço disponível da trilha *Ikizama*. Um espaço disponível é um espaço sem meeples *Ikizama* sobre ele (ou nenhuma peça de bloqueio em partidas de 2 jogadores). O número no espaço indica a ordem do turno para a próxima fase (Ações) e a quantidade de espaços que seu *Oyakata* irá se mover. Existem 5 espaços na trilha *Ikizama*: 1-4, 1, 2, 3 e 4.

Depois que todos os jogadores tiverem colocado seus meeples *Ikizama*, a fase **B** começa.

**Exemplo:** Laís tem o maior Poder de Combate a Incêndio **1**, por isso ela coloca seu meeple *Ikizama* primeiro **2**. Então, André coloca seu meeple *Ikizama*, porque seu marcador de Combate à Incêndio está sobre o de Paula **3**, que joga por último.



## FASE B - AÇÕES: MOVENDO O OYAKATA E FAZENDO NEGÓCIOS

*Os jogadores realizam seus turnos na ordem determinada pela trilha *Ikizama*, começando pelo jogador cujo meeple *Ikizama* esteja no espaço mais à esquerda.*

Caso um jogador tenha colocado seu meeple *Ikizama* no espaço mais à esquerda , ele joga esta fase **primeiro**, mas deve realizar a fase B2 imediatamente. Portanto, ele não pode contratar um personagem ou ganhar rendimentos, porém ganha um *mon* como compensação. Este jogador move seu *Oyakata* de 1 a 4 espaços e pode gastar Sandálias se quiser mover mais do que 4 espaços.

## 1: Rendimentos ou Contratação

Escolha um:

**Rendimento:** ganhe 4 *mons* da reserva.

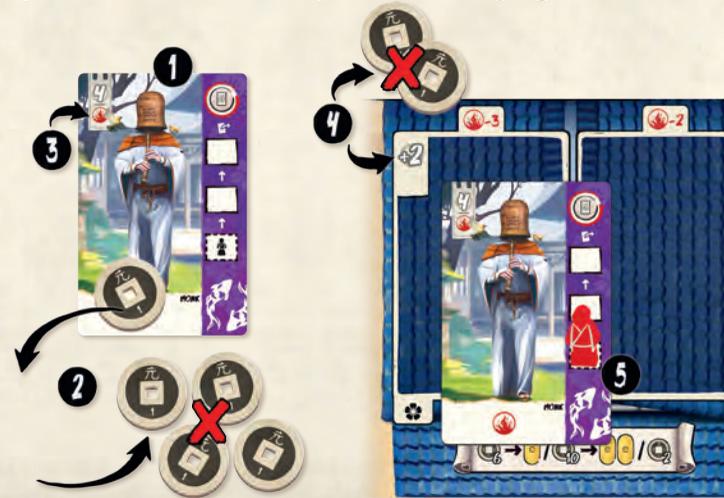
**Contratação:** escolha uma carta disponível de Personagem de perto do tabuleiro e pague (em *mons*) o custo indicado no topo esquerdo da carta. Coloque a carta de Personagem em um espaço vazio do tabuleiro principal e coloque um de seus *Kobuns*  disponíveis na base da trilha de experiência da carta.

➔ Lembre-se de pagar o custo extra do espaço (1 ou 2 *mons*), se houver.

➔ Se houver 1 ou 2 *mons* sobre a carta que você contratou, pegue-os: você pode usá-los para pagar pela carta.

**IMPORTANTE:** se você não tiver *mons* suficientes, ou nenhum *Kobun* disponível, ou, por fim, não houver nenhum espaço disponível no tabuleiro principal, você não pode contratar: você deve escolher **Rendimento**.

**Exemplo:** Laís contrata o Monge **1**. Ela pega o mon sobre ele e, depois paga 4 *mons* **2**. Graças ao bônus da contratação, ela move seu marcador um espaço na trilha de Combate a Incêndio. Depois, ela move seu marcador um espaço na trilha de Combate a Incêndio **3**. Ela escolhe colocar o *Monge* sobre o espaço disponível no canto do tabuleiro principal, o qual demanda o pagamento de 2 *mons* adicionais **4**. Finalmente, ela coloca um de seus *Kobuns* disponíveis no espaço mais abaixo da trilha de experiência do *Monge* **5**.



## 2: Movendo o Oyakata e fazendo negócios

Resolva esta fase nesta ordem:

**Mover:**

Mova seu *Oyakata* na rua principal (seguindo as setas) a quantidade exata de espaços indicada por seu meeple *Ikizama* (veja a fase **A** acima).

➔ Você pode aumentar a quantidade de movimento de seu *Oyakata* gastando uma sandália para cada movimento adicional. Sandálias não permitem diminuir a quantidade de movimentos, elas apenas aumentam essa quantidade. Uma vez gasta, devolva as sandálias para a reserva.

➔ Seu *Oyakata* pode parar em um espaço que contenha um ou mais *Oyakatas*.

**IMPORTANTE:** quando seu *Oyakata* passar  por ter completado uma volta na Rua Principal, aumente em 1 a **experiência de todos os seus personagens:** mova para cima **todos os seus Kobuns**. Se isso acionar uma aposentadoria, pegue de volta seu *Kobun*, remova a carta da *Nagaya* e a coloque na coluna correspondente de seu tabuleiro do jogador. Este passo é resolvido **durante** o movimento de seu *Oyakata*, mas **antes** de fazer negócios.

### Fazendo Negócios:

Assim que seu *Oyakata* tiver completado seu movimento, você pode fazer negócios com a loja onde você parou e/ou com um dos dois personagens sentados sob as tendas, se houver. Você pode fazer negócios com a loja e uma das cartas na ordem que desejar, ou com nenhuma delas.

Se você fizer negócios com personagens de outros jogadores, este personagem aumenta sua experiência depois que o negócio é concluído movendo um espaço para cima o *Kobun* em sua trilha de experiência. Se este personagem chegar à sua aposentadoria, seu dono pega de volta seu *Kobun*, o qual fica imediatamente disponível.

**IMPORTANTE:** se você fizer negócios com um de seus personagens, seu nível de experiência **não** aumenta.

**Exemplo:** Laís opta por "mover 1 espaço" na trilha Ikizama **1**. Ela move seu *Oyakata* um espaço assim como indicado na trilha Ikizama, **2** e depois gasta 1 sandália para mover um espaço adicional **3**. Uma vez que seu *Oyakata* cruzou , todos os seus personagens aumentam suas experiências em um: seu *Monge* e seu *Tintureiro*, imediatamente se aposentam **4**. Em seguida, ela realiza uma Ação da rua Principal (loja de Arroz) **5**, ativando o *Vendedor de Ovos Cozidos* para ganhar 1 arroz: tendo em vista que este personagem é controlado por Paula, a experiência do *Kobun* dela é aumentada em 1 **6**.



### 3. Fim do turno

Depois que seus turnos terminam, os jogadores pegam de volta seus meeples *Ikizama*  e os colocam em seus tabuleiros do jogador.



## FASE C - EVENTO

Durante esta fase, primeiro resolva os eventos, se houver.

### Meses 1, 2, 4, 7 e 10



Coloque 1 *mon* sobre todas as cartas de Personagem que sobraram próximas ao tabuleiro principal. Depois, mova o marcador do Calendário  para o próximo mês.



### Meses 3, 6, 9 e 12: Dia de Pagamento



Ao final dos meses 3, 6 e 9 resolva essas etapas:

- ➔ Remova da partida todas as fichas de Peixe, Cachimbo e Trouxinha de Tabaco que sobraram e as substitua pelas fichas da próxima estação.
- ➔ Remova da partida **todas** as cartas de Personagem que não foram contratados nesta estação. Se tiver *mons* sobre as cartas, elas são devolvidas para a reserva. Do próximo mês em diante, você usará as cartas da próxima estação.



Exemplo de final de estação



Ao final do mês 12, resolva os seguintes passos:

- ➔ Remova da partida **todas** as cartas do Inverno.
- ➔ Todas as fichas de Peixe, Cachimbo e Trouxinha de Tabaco do Inverno **permanecem** no tabuleiro: os jogadores terão a oportunidade de compra-las durante o Dia de Ano Novo.
- ➔ Cada jogador **pega de volta** seu meeple *Oyakata* e o coloca próximo a seu tabuleiro do jogador.



Depois, resolva estes passos em ordem:

**1) Salário:** os jogadores coletam o salário de cada uma de suas cartas de Personagem no tabuleiro, variando conforme seu nível de experiência, e de cada um de seus personagens aposentados. Isso pode ser *mons*, IKI ou recursos. O salário de **Personagens Aposentados** sempre será o salário do topo da carta.

**2) Bônus de Harmonia Nagaya:** existem 5 grupos de espaços para cartas de tabuleiro principal: 4 *Nagayas*, separados por ruas e os 4 espaços dos cantos  que custam 2 *mons* adicionais: cartas sobre estes espaços dos cantos pertencem a 2 grupos.

Para cada grupo com, **no mínimo**, 2 personagens do mesmo tipo (independentemente de quem os controla), cada jogador multiplica a quantidade de **seus** *Kobuns* pela quantidade de cartas da **mesma cor naquele grupo**. Os jogadores pontuam este valor em IKI .

**IMPORTANTE:** personagens nos espaços dos cantos pontuam duas vezes, já que eles pertencem a dois grupos ao mesmo tempo.

**Exemplo:** Paula recebe salário de seus personagens: 1 mon e 1 sandália do **Mascate de Algodão** aposentado **1**, 3 IKI da **Costureira** **2** e 3 *mons* da **Barraquinha de Sobá** **3** as quais continuam em jogo.



**Exemplo 2:** Nesta Nagaya **1**, Paula controla dois **Artesãos** : como ambos são do mesmo tipo, Paula pontua  $2 \times 2 = 4$  IKI.

Nesta Nagaya **2**, Laís controla um **Mascate** : como ele está sozinho na Nagaya, ela não pontua nenhum IKI.

Nesta Nagaya **3**, Laís controla um **Lojista**  e um **Artesão** : como eles não são do mesmo tipo, ela não pontua nenhum IKI.

Nesta Nagaya **4**, André e Paula controlam um **Mestre Artífice** : eles respectivamente pontuam  $1 \times 2 = 2$  IKI. Laís, que controla um **Artesão** , não pontua nenhum IKI.

Na quinta Nagaya **5**, Paula controla um **Artesão**  e Laís controla 2 deles: Paula pontua  $1 \times 3 = 3$  IKI e Laís pontua  $2 \times 3 = 6$  IKI.



**3) Pagamento de comida:** cada jogador deve gastar 1 arroz para cada um de seus personagens no tabuleiro principal. **Personagens aposentados não têm que ser alimentados, nem Kobuns ou cartas de Edificação.** Se você possuir arroz em estoque, você **deve** alimentar seus personagens. Se um jogador não possuir arroz o suficiente, ele deve remover do tabuleiro principal os personagens, à sua escolha, que não conseguir alimentar. Essas cartas de Personagens são removidas da partida e, então, o jogador pega de volta seus *Kobun*.

**IMPORTANTE:** se um personagem com o bônus de contratação de Poder de Combate a Incêndio for removido da partida (não alimentado ou morto em um incêndio), o marcador de Combate a Incêndio de seu controlador permanece no lugar em que estava.

**Exemplo:** André controla 3 personagens e possui 2 arroz em estoque. Ele tem que alimentar 2 personagens e remover o terceiro da partida. Ele resolve remover da partida o *Yamabushi*, pegando de volta seu *Kobun* e colocando-o em seu tabuleiro do jogador.



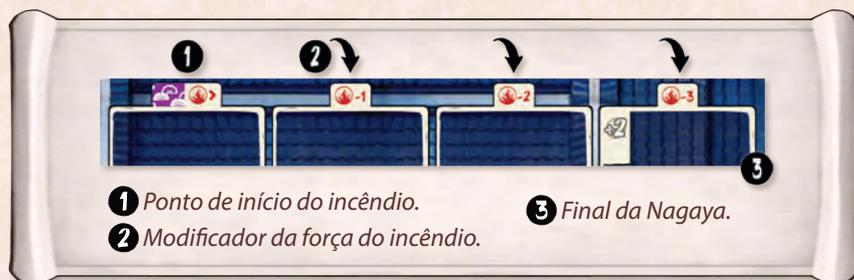
Mova o marcador do Calendário  para o próximo mês.

### Meses 5, 8 e 11: Incêndio

Ao final dos meses 5, 8 e 11, um incêndio é desencadeado. A força do incêndio depende do mês e é indicado no Calendário: 5, 8 e 10.

O jogador com o maior poder de combate a incêndio **embaralha** as 4 peças  e saca uma. A peça determina qual das 4 *Nagayas* é atingida pelo incêndio. O incêndio sempre tem início na borda do tabuleiro principal e se alastra para o meio até que seja apagado ou até que atinja a encruzilhada, onde ele se apaga sozinho.

Se o incêndio se iniciar em uma tenda sem nenhuma carta (personagem ou edificação), ele se alastra para a próxima tenda e sua força é reduzida em 1. O Incêndio segue até atingir uma tenda que contenha uma carta (personagem ou edificação) ou até que ele alcance o final da *Nagaya* onde ele se apaga sozinho.



Se um incêndio se alastrar para uma tenda que contenha uma carta:

- ➔ Se o dono da carta possuir poder de combate a incêndio o suficiente (igual ou maior do que a força do incêndio), então este jogador apaga o incêndio e a fase de incêndio termina.
- ➔ Se o dono da carta não possuir poder de combate a incêndio o suficiente (menor do que a força do incêndio), seu personagem é morto ou sua edificação é

destruída: seu dono remove a carta da partida e pega de volta seu *Kobun*. Então, o incêndio se alastra para a próxima tenda, reduzindo sua força em 1. Depois, verifique se esta tenda contém alguma carta e repita o procedimento. A força do incêndio é reduzida em 1 sempre que ele se alastra para uma nova tenda.

**IMPORTANTE:** depois que o incêndio for resolvido, embaralhe a peça de Incêndio com as outras e coloque-as empilhadas em seu respectivo espaço no tabuleiro principal.

**Exemplo:** ao final do 5º mês, um incêndio de força 5 é desencadeado **1**. A peça de incêndio sacada indica a *Nagaya*  **2**. *Paula* tem que apagá-lo já que ela é a dona da carta no primeiro espaço ameaçado pelo incêndio. Haja vista que seu poder de combate a incêndio é muito baixo, ela não consegue apagá-lo e seu personagem é removido da partida. Ela coloca de volta seu *Kobun* em seu tabuleiro do jogador **3**. O incêndio se alastra para o próximo espaço e sua força é reduzida em 1. **4** Como não há nenhuma carta ali, o incêndio se alastra para o próximo espaço e sua força é novamente reduzida em 1: agora *André* é quem deve apagá-lo. Haja vista que seu poder de combate a incêndio é 3, ele apaga o incêndio **5**, e, com isso, salva o personagem de *Lais* da morte **6**.



Coloque 1 *mon* da reserva em cada uma das de Personagens que sobraram próximas ao tabuleiro principal. Então, mova o marcador do Calendário  para o próximo mês.



## 13ª RODADA: DIA DE ANO NOVO

Depois que todos os jogadores tiverem **pêgo de volta** seus *Oyakata*, eles simplesmente realizam turnos em ordem decrescente de poder de Combate a Incêndio, ou seja, o jogador com o maior poder de Combate a Incêndio joga primeiro.

Coloque **diretamente** seu *Oyakata* em qualquer espaço da rua principal: você pode fazer negócios com o lojista e/ou um personagem, como de costume. Se fizer negócio com o personagem de um oponente, este personagem aumenta seu nível de experiência e ainda pode se aposentar.

Depois que o último jogador tiver jogado seu turno, a partida termina e os jogadores contabilizam sua pontuação final.

**Exemplo:** *Laís* joga o Dia de Ano Novo primeiro, já vez que ela é a jogadora mais avançada na trilha de Combate a Incêndio. Depois será o turno de *André* e, finalmente, o turno de *Paula*. **1** *Laís* coloca seu *Oyakata* na Loja de Penhor **2** e realiza sua ação: ela gasta 1 sandália para ganhar 4 mons **3**. Em seguida, ela decide ativar *Loja de Incenso* de *André* gastando 3 mons para ganhar 5 IKI. Isso aumenta a experiência da *Loja de Incenso* em um e a faz se aposentar **4**.



## FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO

Depois que a rodada do Dia de Ano Novo tiver terminado, a partida termina: os jogadores **pegam de volta** suas cartas de Personagem que ainda estejam no tabuleiro principal e as coloca nas respectivas colunas de seu tabuleiro do jogador. Em seguida, os jogadores adicionam, à sua pontuação atual, os IKI que se seguem:

### **Trilha de Pontuação**

Indicador de pontuação de IKI ganho por cada jogador no decorrer da partida.

### **Variedade de Personagens**

Pontue IKI dependendo da quantidade de diferentes Personagens que você contratou.

**IMPORTANTE:** Edificações não são tipos de personagens.

Se aposentado, o *Titeriteiro* pode ser do tipo que você escolher: escolha agora o tipo que ele deva ser.

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

### **Peixe**

Pontue IKI dependendo das **diferentes** estações de seus peixes:

- ♦ 1 peixe: 3 IKI
- ♦ 2 peixes: 6 IKI
- ♦ 3 peixes: 10 IKI
- ♦ 4 peixes: 15 IKI

Se você comprou o peixe mais caro da estação, adicione seu custo ao total desta pontuação (1 ou 7 IKI cada). Assim, a quantidade máxima de IKI que um jogador pode pontuar comprando Peixe é  $15+1+7+1+7 = 31$  IKI.

### **Trouxinhas de Tabaco**

Pontue IKI conforme indicado em suas fichas de Trouxinha de Tabaco. Se você possuir **ao menos um** Cachimbo, os IKI de suas Trouxinhas de Tabaco são duplicados. Os efeitos dos Cachimbos e a pontuação de Tabaco estão detalhadas mais à frente, no Apêndice 3.

➡ Habilidades dos Cachimbos e das Trouxinhas de Tabaco estão detalhadas no Apêndice 3.

### **Edificações**

Pontue IKI conforme indicado em suas Edificações.

➡ A pontuação das Edificações estão detalhadas no Apêndice 2.

### **Recursos**

 Os recursos que se seguem valem IKI:

- ♦ *Koban*: 3 IKI
- ♦ Madeira: 1 IKI
- ♦ 4 *mons*: 1 IKI

Arroz e sandálias não valem IKI.

O jogador com a maior quantidade de IKI vence a partida. Em caso de empate, o jogador com o maior poder de Combate a Incêndio vence. Se o empate persistir, dentre os jogadores empados, o que estiver com o seu marcador mais acima na pilha de poder de Combate a Incêndio vence a partida.

	Anais
?	28
?	16
?	18
?	16
?	18
?	3
?	/
?	1
?	100

**Exemplo:** Laís pontuou 28 IKI durante a partida = 28 IKI **1**. Ela contratou 3 tipos diferentes de personagens, mas graças ao **Titeriteiro** ela possui 4 tipos diferentes de personagens = 16 IKI **2**. Ela comprou peixe de 3 estações diferentes, incluindo o de maior custo da primavera, o qual pontua 1 IKI extra, e o de maior custo do verão, o qual pontua 7 IKI extras:  $10+8=18$  IKI **3**. Ela comprou duas Trouxinhas de Tabaco: uma que pontua 1 IKI por cada personagem do tipo que ela mais contratou (3 IKI) e outra que pontua 5 IKI, num total de 8 IKI de Tabaco. Como ela comprou um Cachimbo, isso dobra sua pontuação de Tabaco = 16 IKI **4**. Ela construiu o **Restaurante**, o qual pontua a mesma quantidade pontuada por Peixes = 18 IKI **5**. Ela ainda possui 5 mons e 1 Koban = 4 IKI **6**. A pontuação total de Laís é  $28+16+18+16+18+4=100$  IKI **7**.

## AÇÕES DAS LOJAS

Existem 8 ações dos Lojistas em IKI. Todas as ações dos Lojistas **podem** ser escolhidas **apenas uma vez** por jogador a cada mês. Vários jogadores podem realizar a mesma ação dos Lojistas durante o mesmo mês.

### Loja de Sandálias



Gaste 2 mons para comprar 2 sandálias da reserva.

### Loja de Arroz



Gaste 3 mons para comprar 2 arroz da reserva.

### Torre Anti-Incêndio



Aumente seu poder de Combate a Incêndio em 1. Mova para frente seu marcador na trilha de Combate a Incêndio. Se houver outro marcador no espaço para o qual o seu foi movido, coloque seu marcador no topo.

Pode acontecer do marcador do jogador já estar no último espaço (o 10º espaço) e novamente aumentar seu nível de poder de Combate a Incêndio. Neste caso, coloque seu marcador no topo da pilha (caso haja marcadores de outros jogadores).

### Tabacaria

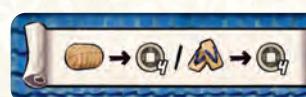


Escolha **um**: compre 1 Cachimbo / compre 1 Trouxinha de Tabaco / compre 1 Cachimbo e 1 Trouxinha de Tabaco da estação corrente.

Gaste os mons indicados nas fichas e coloque o Cachimbo e/ou a Trouxinha de Tabaco nos respectivos espaços de seu tabuleiro do jogador.

**IMPORTANTE:** as habilidades dos Cachimbos são resolvidas na hora, enquanto as Trouxinhas de Tabaco valem IKI ao final da partida.

### Loja de Penhor



Escolha **um**: gaste 1 arroz para ganhar 4 mons / gaste 1 sandália para ganhar 4 mons da reserva.

### Área de Construção



Escolha **um**: gaste 1 mon para ganhar 1 arroz / gaste 1 mon para construir uma Edificação.

Para construir uma Edificação, você tem que gastar os recursos indicados na carta de Edificação e ter um *Kobun* disponível para colocá-lo sobre a carta. Coloque a carta e seu *Kobun* sobre um espaço *Nagaya* disponível no tabuleiro. Se você escolher uma das casas dos cantos, pague 2 mons adicionais, como de costume. Seu *Kobun* permanece na Edificação até o final da partida, a não ser que ela seja destruída por um incêndio. Neste caso, pegue de volta seu *Kobun* e remova a carta de Edificação da partida.

**IMPORTANTE:** uma Edificação não pode ser ativada com um *Oyakata*. Edificações valem IKI ao final da partida e algumas delas (**Agropecuária, Torre Anti-Incêndio, Vila Imperial**) proporcionam a seu dono uma habilidade contínua. Durante o Dia de Pagamento, um *Kobun* sobre uma Edificação **não** tem que ser alimentado.

**Exemplo:** após pagar 1 mon para realizar a ação «Área de Construção» André gasta 1 Koban e 1 madeira para construir a Estalagem **1**, e depois coloca um de seus Kobuns disponíveis sobre ela **2**.

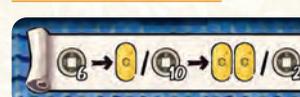


### Mercado de Peixe



Escolha uma ficha de Peixe da corrente estação. Gaste os mons indicado na ficha e coloque a ficha no espaço *disponível mais à esquerda* de seu tabuleiro do jogador. Você **não pode comprar** mais de uma ficha por estação.

### Casa de Câmbio



Escolha **um**: gaste 6 mons para ganhar um *Koban* / gaste 10 mons para ganhar 2 *Kobans* / ganhe 2 mons da reserva.

## REGRAS PARA 2 JOGADORES

### Preparação

Durante a preparação, adicione estes passos:

- ♦ Jogue com o lado para 2 jogadores, tanto do tabuleiro principal quanto do tabuleiro do jogador  $\frac{11}{2}$ .
- ♦ Use 12 peças de bloqueio ; embaralhe-as para formar uma pilha com a face para baixo, colocando-a próxima ao tabuleiro principal.
- ♦ Distribua aleatoriamente a ficha de Sol para um jogador e a ficha de Lua para o outro jogado.
- ♦ O jogador com a ficha será o jogador inicial do primeiro mês.

### Tabuleiro Principal

- ♦ Cada Nagaya é composta por 3 ao invés de 4 tendas.

- ♦ A tenda central de cada Nagaya é especial: um personagem nesta tenda pode ser ativado por qualquer uma das duas lojas adjacentes da Rua Principal.



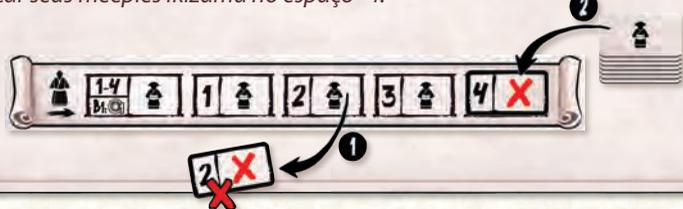
- ♦ Não há a 5ª Nagaya durante o passo **Bônus de Harmonia Nagaya**.

- ♦ A força de cada Incêndio é reduzida em 1 em comparação a uma partida de 3 e 4 jogadores. A força de cada Incêndio é indicada no Calendário, como o de costume.

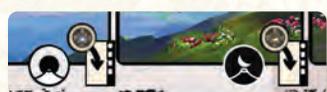
### Peças de Bloqueio

- ♦ Antes de revelar os 4 personagens da corrente estação, revele uma peça de Bloqueio e a coloque no espaço correspondente da trilha Ikizama. Os jogadores **não podem** colocar seus meeple Ikizama sobre este espaço durante esta fase. Ao final do mês, descarte a peça de Bloqueio .

**Exemplo:** Depois desta peça de Bloqueio ter sido descartada ao final do mês anterior 1, os jogadores revelam esta para o mês corrente 2. Eles não podem colocar seus meeple Ikizama no espaço "4".



### Personagens Neutros



Ao final de cada mês, exceto no Dia de Ano Novo, um jogador ( = meses ímpares, = meses pares) coloca uma carta de Personagem da fila de cartas em um espaço disponível do tabuleiro, se possível.

- ♦ Se não houver espaço disponível no tabuleiro, em vez disso remova a carta de Personagem escolhida da partida.

- ♦ Devolva para a reserva qualquer *mon* que estiver sobre a carta.
- ♦ Esta carta não pertence a nenhum jogador, nenhum *Kobun* é colocado sobre ela e o jogador não paga o *mon* adicional se a carta for colocada no espaço central da Nagaya.
- ♦ Um Personagem neutro é automaticamente morto se for **atingido** por um incêndio.

**Exemplo:** é o turno do jogador com a Lua e ele deve colocar um personagem neutro no tabuleiro 1. Ele decide colocar o **Ator de Kobuki** neste espaço: o *mon* na carta é descartado e não há custo adicional a ser pago por personagens neutros 2.



### Ativando personagens neutros

Durante sua fase de Ação, os jogadores podem fazer negócios com personagens neutros, mas depois disso ele é descartado. No Dia de Pagamento, a carta de um personagem neutro conta para o **Bônus de Harmonia Nagaya**.

**Exemplo:** Laís ativa o **Ator de Kobuk** e pontua 3 IKI. Como ele é um personagem neutro, ele é imediatamente removido da partida depois de ter sido ativado.



## CRÉDITOS

Designer: Koota Yamada

Artista: David Sitbon

DTP: Good Heidi

Regras em Francês: Matthieu Verdier

Regras em Inglês: Alexandre Figuière & Matthieu Verdier

Tradução: Kleber Bertazzo

Revisão e Layout: Cristiano Cuty

Desenvolvimento: Koota Yamada & Sorry We Are French

Produção: Emmanuel Beltrando

## APÊNDICE 1 – PERSONAGENS

 Mascate (x17) -  Artesão (x15) -  Especial (x12) -  Mestre Artífice (x9) -  Lojista (x7)

### INICIAIS (X4)



#### Mascate de Ovos Cozidos

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz.

**Experiência:** Ganhe 1 mon -> 1 arroz -> 1 arroz.



#### Mascate de Algodão

**Habilidade:** Ganhe 1 mon e 1 sandália.

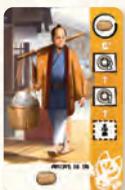
**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 sandália -> 1 mon e 1 sandália.



#### Mascate de Óculos

**Habilidade:** Ganhe 2 mons.

**Experiência:** Ganhe 1 mon -> 2 mons -> 2 mons.



#### Mascate de Sal

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz.

**Experiência:** Ganhe 1 mon -> 2 mons -> 1 arroz.



### PRIMAVERA (X14)



#### Locador Ambulante de Livros

**Habilidade:** Ganhe 1 mon e 1 sandália.

**Experiência:** Ganhe 1 mon -> 2 mons -> 2 mons.



#### Mascate de Saquê

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz.

**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 arroz -> 1 arroz.



#### Fazedor de Bolhas de Sabão

**Habilidade:** Ganhe 1 madeira.

**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 sandália -> 1 madeira.



#### Fabricante de Dados

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Gaste 1 mon para ganhar 1 madeira.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



#### Fabricante de Sandálias

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Gaste 2 mons para ganhar 2 sandálias.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



#### Costureira

**Habilidade:** Gaste 1 mon para aumentar a experiência de um de seus Kobuns em 1.

**Experiência:** Ganhe 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



#### Artista de Ukiyoe

**Habilidade:** Gaste 1 IKI para ganhar 4 mons. Seu IKI não pode ficar negativo.

**Experiência:** Ganhe 0 IKI -> 1 IKI -> 4 IKI.



#### Monge

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Aposentado:** quando este personagem aposentar, pegue  e coloque-o em seu tabuleiro do jogador. De agora em diante, contratar personagens custa 1 mon a menos para você.



#### Carro de Boi

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Ganhe 1 sandália.

**Aposentado:** quando este personagem aposentar, pegue  e coloque-o em seu tabuleiro do jogador. De agora em diante, você pode movimentar o seu Oyakata um espaço adicional durante a fase de Ação.



#### Yamabushi

**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Aposentado:** quando este personagem aposentar, pegue  e coloque-o sobre este personagem. Uma vez por partida, você pode descartar essa ficha para evitar que um de seus personagens morra em um incêndio. Em seguida, o incêndio continua a se alastrar.



#### Carpinteiro

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Construa uma Edificação gastando 1 madeira a menos.

**Experiência:** Ganhe 2 IKI e 1 mon -> 2 IKI e 1 mon -> 3 IKI e 2 mons.



#### Fabricante de Pipa

**Habilidade:** Troque a posição de 2 personagens quaisquer no tabuleiro. O Kobun permanece na carta e seu nível de experiência não muda. Você não precisa pagar mons para trocar a carta de um espaço com custo adicional.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI e 1 mon -> 2 IKI e 1 mon -> 3 IKI e 2 mons.



#### Tintureiro

**Habilidade:** Gaste 2 mons para ganhar 4 IKI.

**Experiência:** Ganhe 2 mons -> 3 mons -> 3 mons.



#### Barraquinha de Sobá

**Habilidade:** Gaste 2 mons para ganhar 2 arroz.

**Experiência:** Ganhe 2 mons -> 3 mons -> 3 mons.



### VERÃO (X14)



#### Mascate de Bolinho de Arroz

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz.

**Experiência:** Ganhe 1 arroz -> 1 arroz -> 1 arroz.



#### Mascate de Roupas Usadas

**Habilidade:** Ganhe 1 madeira.

**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 sandália -> 1 madeira.



#### Mascate de Água

**Habilidade:** Ganhe 1 mon e 1 sandália.

**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 sandália -> 2 sandálias.



### Mascate de Melancia

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz.

**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 arroz -> 1 arroz.



### Entalhador

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Gaste 3 *mons* para ganhar 2 madeiras.

**Experiência:** Ganhe 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



### Fabricante de Lanternas

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Gaste 1 IKI para ganhar 4 *mons*. Seu IKI não pode ficar negativo.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.



### Fabricante de Sombrinhas

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Gaste 1 *mon* para aumentar a experiência de um de seus *Kobuns* em um.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI -> 3 IKI -> 4 IKI.



### Diarista

**Bônus de Contratação:** Mova 2 espaços para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Experiência:** Perca 2 IKI -> 1 IKI -> 0 IKI.



### Bombeiro

**Bônus de Contratação:** Mova 2 espaços para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.



### Sacerdotisa

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Aposentado:** Quando esta personagem aposenta, pegue e coloque-o sobre esta personagem. Uma vez por partida, você pode descartar esta ficha para evitar que um de seus personagens morra em um incêndio. Em seguida, o incêndio continua a se alastrar.



### Fabricante de Fogos de Artifício

**Habilidade:** Ganhe 4 IKI. Seus oponentes ganham 2 *mons*.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI e 1 *mon* -> 3 IKI e 1 *mon* -> 4 IKI e 2 *mons*.



### Estucador

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Construa uma Edificação pagando 1 madeira a menos.

**Experiência:** Ganhe 2 IKI e 1 *mon* -> 3 IKI e 1 *mon* -> 4 IKI e 2 *mons*.



### Vendedor de Enguias

**Habilidade:** Gaste 2 *mons* para ganhar 2 arroz.

**Experiência:** Ganhe 2 *mons* -> 3 *mons* -> 4 *mons*.



### Verdureira

**Habilidade:** Gaste 2 *mons* para ganhar 1 arroz e 1 madeira.

**Experiência:** Ganhe 1 *mon* -> 3 *mons* -> 4 *mons*.



## OUTONO (X14)



### Mascate de Lenha

**Habilidade:** Ganhe 1 madeira.

**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 madeira -> 2 madeira.



### Mascate de Peixe

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz e 1 sandália.

**Experiência:** Ganhe 1 arroz -> 1 arroz -> 1 arroz.



### Vendedor de Máscaras

**Habilidade:** Ganhe 1 madeira.

**Experiência:** Ganhe 1 sandália -> 1 madeira -> 1 madeira.



### Relojoeiro

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Gaste 3 *mons* para ganhar 2 madeiras.

**Experiência:** Ganhe 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



### Cabeleireiro

**Habilidade:** Gaste 2 *mons* para ganhar 4 IKI.

**Experiência:** Ganhe 3 IKI -> 4 IKI -> 5 IKI.



### Tipógrafo

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Gaste 1 *mon* para aumentar a experiência de um de seus *Kobuns* em um.

**Experiência:** Ganhe 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



### Tocadora de Shamisen

**Habilidade:** Gaste 1 madeira para ganhar 3 *mons* e 2 IKI.

**Experiência:** Ganhe 2 IKI -> 3 IKI.



### Pedreiro

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Experiência:** Ganhe 1 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



### Titeriteiro

**Habilidade:** Ganhe 3 *mons*.

**Aposentado:** Quando o Titeriteiro aposenta, pegue e coloque-o sobre este personagem. Ao final da partida, escolha o tipo de personagem que o Titeriteiro será: isso pode fazer com que você o mova para a coluna de sua escolha em seu tabuleiro do jogador.



### Geisha Tatsumi

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio e Ganhe 1 IKI.

**Experiência:** Ganhe 3 IKI -> 5 IKI -> 7 IKI.



### Fabricante de Pelúcia

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Troque a posição de 2 personagens quaisquer no tabuleiro. O *Kobun* permanece na carta e seu nível de experiência não muda. Você não precisa pagar *mons* para trocar a carta de um espaço com custo adicional.

**Experiência:** Ganhe 2 IKI e 1 *mon* -> 4 IKI e 1 *mon* -> 5 IKI e 2 *mons*.



### Fabricante de Tatame

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Habilidade:** Construa uma Edificação pagando 1 madeira a menos.

**Experiência:** Ganhe 3 IKI e 1 *mon* -> 4 IKI e 1 *mon* -> 6 IKI e 2 *mons*.



### Barraquinha de Suhi

**Habilidade:** Gaste 2 *mons* para ganhar 2 arroz.  
**Experiência:** Ganhe 3 *mons* -> 4 *mons* -> 5 *mons*.



### Barraquinha de Tempura

**Habilidade:** Gaste 2 *mons* para ganhar 2 arroz.  
**Experiência:** Ganhe 4 *mons* -> 3 *mons* -> 4 *mons*.



## INVERNO (X14)



### Mascate de Carvão

**Habilidade:** Ganhe 1 madeira e 1 sandália.  
**Experiência:** Ganhe 1 madeira -> 1 madeira e 1 sandália -> 1 madeira e 1 sandália.



### Mascate de Pimenta

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz e 1 sandália.  
**Experiência:** Ganhe 1 arroz -> 1 arroz -> 2 arroz.



### Mascate de Flauta Doce

**Habilidade:** Ganhe 1 arroz e 1 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 1 arroz -> 1 arroz -> 2 arroz.



### Fabricante de Doces

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.  
**Habilidade:** Gaste 1 arroz para ganhar 5 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 4 IKI -> 5 IKI.



### Fabricante de Leques Dobráveis

**Habilidade:** Gaste 1 *mon* para aumentar a experiência de um de seus *Kobuns* em um.  
**Experiência:** Ganhe 3 IKI -> 6 IKI.



### Soprador de Vidro

**Habilidade:** Gaste 2 sandálias para ganhar 6 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 3 IKI -> 6 IKI.



### Fabricante de Pincéis para Escrita

**Habilidade:** Gaste 1 madeira, 1 arroz e 1 sandália para ganhar 9 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 4 IKI -> 6 IKI.



### Ator de Kabuki

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.  
**Habilidade:** Ganhe 3 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 6 IKI -> 7 IKI -> 9 IKI.



### Samurai

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.  
**Habilidade:** Gaste 1 *Koban* para ganhar 9 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 5 IKI -> 7 IKI.



### Lutador de Sumô

**Bônus de Contratação:** Mova 2 espaços para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.  
**Habilidade:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.  
**Experiência:** Ganhe 3 IKI -> 4 IKI -> 7 IKI.



### Escultor Budista

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.  
**Habilidade:** Gaste 1 madeira para ganhar 5 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 4 IKI e 1 *mon* -> 6 IKI e 2 *mons*.



### Karuta Maker

**Habilidade:** Ganhe 4 IKI. Seus oponentes ganham 2 *mons*.  
**Experiência:** Ganhe 3 IKI e 2 *mons* -> 6 IKI e 2 *mons*.



### Escultor de Pedras

**Bônus de Contratação:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.  
**Habilidade:** Construa uma Edificação pagando 1 *Koban* a menos.  
**Experiência:** Ganhe 4 IKI e 2 *mons* -> 7 IKI e 2 *mons*.



### Loja de Incenso

**Habilidade:** Gaste 3 *mons* para ganhar 5 IKI.  
**Experiência:** Ganhe 4 *mons* -> 5 *mons*.

## APÊNDICE 2 - EDIFICAÇÕES (x10)



### Agropecuária

**Pont. de final de partida:** Ganhe 2 IKI.  
**Habilidade contínua:** Ao final de cada estação, ganhe 2 IKI para cada *Kobun* que você alimentar.



### Torre Anti-Incêndio

**Pont. de final de partida:** Ganhe 3 IKI.  
**Habilidade contínua:** Quando você contrata um Personagem usando o bônus de Contratação que faz com que você mova para frente seu marcador na trilha de Combate a Incêndio, ganhe 3 IKI.



### Vila Imperial

**Pont. de final de partida:** Ganhe 4 IKI.  
**Habilidade contínua:** Ao final de cada estação, ganhe 2 *mons* para cada personagem do tipo que você mais tiver contratado (incluindo seus personagens aposentados, se houver).



### Estalagem

**Pont. de final de partida:** Ganhe 12 IKI.



### Teatro Kabuki

**Pont. de final de partida:** Ganhe 26 IKI.



### Mercado

**Pont. de final de partida:** Ganhe 3 IKI para cada sandália que você possuir ao final da partida (máx. 30 IKI).



### Restaurante

**Pont. de final de partida:** Ganhe a quantidade de IKI igual ao valor total de seus Peixes (veja o parágrafo do  na seção **Fim da partida e pontuação**).



### Santuário

**Pont. de final de partida:** Ganhe 22 IKI.



### Armazém

**Pont. de final de partida:** Ganhe 4 IKI para cada arroz que você possuir ao final da partida (máx. 32 IKI).



### Poço

**Pont. de final de partida:** Ganhe 2 IKI para cada espaço que você alcançou na trilha de Combate a Incêndio.

## APÊNDICE 3 - FICHAS

### 1 Cachimbos (x8)

#### Primavera:

**Efeito imediato:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Efeito imediato:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

#### Verão:

**Efeito imediato:** Ganhe 1 arroz.

**Efeito imediato:** Ganhe 2 sandálias.

#### Outono:

**Efeito imediato:** Mova 1 espaço para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

**Efeito imediato:** Mova 2 espaços para frente o seu marcador na trilha de Combate a Incêndio.

#### Inverno:

**Efeito imediato:** Aumente a experiência de um de seus *Kobun* em um.

**Efeito imediato:** Ganhe 1 *Koban*.

### 2 Trouxinhas de Tabaco (x8)

**IMPORTANTE:** IKI de suas Trouxinhas de Tabaco são dobrados se você possuir no mínimo um Cachimbo.

#### Primavera:

Ao final da partida pontue 2 IKI.

Ao final da partida pontue 3 IKI.

#### Verão:

Ao final da partida pontue 4 IKI.

Ao final da partida pontue 1 IKI para cada 2 espaços que você alcançou na trilha de Combate a Incêndio.

#### Outono:

Ao final da partida pontue 1 IKI para cada tipo diferente de personagem que você contratou.

Ao final da partida pontue 1 IKI para cada personagem do tipo que você mais contratou.

#### Inverno:

Ao final da partida pontue 5 IKI.

Ao final da partida pontue 1 IKI para cada 4 *mons* que sobraram.

### 3 Peixe (x8)

#### Primavera:

Este peixe gera para você 1 IKI adicional ao final da partida para a pontuação de Peixe e de Restaurante.

#### Verão:

Este peixe gera para você 7 IKI adicionais ao final da partida para a pontuação de Peixe e de Restaurante.

#### Outono:

Este peixe gera para você 1 IKI adicional ao final da partida para a pontuação de Peixe e de Restaurante.

#### Inverno:

Este peixe gera para você 7 IKI adicional ao final da partida para a pontuação de Peixe e de Restaurante.

### 4 Fichas Especiais

Você pode mover seu *Oyakata* um espaço adicional durante a fase de Ação.

Contratar personagens custa 1 *mon* a menos para você.

Uma vez por partida, você pode descartar essa ficha para evitar que um de seus personagens (e não uma de suas Edificações) morra em um incêndio. Em seguida, o incêndio continua a se alastrar.

Coloque esta ficha sobre o *Titeriteiro*. Ao final da partida, escolha o tipo de personagem que o *Titeriteiro* será: isso pode fazer com que você o mova para a coluna de sua escolha em seu tabuleiro do jogador.

