



KOOTA YAMADA

DAVID SITBON



14+



60-90'



2-4

IKI

DE AMBACHTSLIEDEN VAN EDO

WELKOM IN EDO

Edo is de oude naam van Tokio. IKI speelt zich dan ook af tijdens het Edo-tijdperk in Japan (1603-1868). De meest bruisende markt van de stad bevindt zich in de wijk Nihonbashi. Allerlei soorten verkopers stallen er hun waren uit in de hoofdstraat en trekken daarmee een hoop klanten aan. Niet ver van de hoofdstraat bevindt zich een vismarkt, waar de boten hun lading komen lossen en waar het geroezemoes van kopers en verkopers weerklinkt.

Ambachtslieden en verkopers wonen in Nagaya's: huizen rond de hoofdstraat. Ze beschikken over uiteenlopende vaardigheden die cruciaal zijn in het dagelijkse leven van de inwoners van Edo. Naar schatting telt Edo zo'n 700 tot 800 verschillende beroepen: makers van waaiers of lantaarns, tatami-wevers, drukkers, straatverkopers, tempura- of sushiverkopers, geisha's, kabuki-acteurs... Veel van deze beroepen zul je terugvinden op de speelkaarten van IKI.



DOEL VAN HET SPEL

Doorloop een volledig jaar in Edo en probeer de meest befaamde *Edokko* (inwoner van Edo) te worden, door te waken over het welzijn van de stad en zijn inwoners. Huur ambachtslieden in die verschillende beroepen uitoefenen, stel ze te werk in de hoofdstraat van Nihonbashi en laat ze ervaring opdoen voor je ze met pensioen stuurt.

De winnaar is de *Edokko* die de meeste IKI weet te verzamelen: een filosofisch concept dat men in die tijd beschouwde als levensideaal.

➡ De IKI die je tijdens het spel verzamelt, wordt voorgesteld door 

➡ De IKI die je verzamelt bij de puntentelling aan het einde van het spel wordt voorgesteld door 



INHOUD

Spelborden

- 1 centraal bord en 4 dubbelzijdige spelersborden (met een zijde voor 2 spelers en een zijde voor 3 of 4 spelers)

Kaarten

- 4 Startpersonagekaarten
- 56 Personagekaarten (14 voor elk van de 4 seizoenen)



Lente Zomer



Herfst Winter

- 10 Gebouwenkaarten

Houten onderdelen

- 4 Oyakata-meebles



- 4 Ikizama-meebles



- 16 Kobun-meebles



- 4 Scorefiches



- 4 Vuurfiches



- 20 Hout-tokens

- 30 Rijst-tokens

- 1 Kalenderfiche

Kartonnen onderdelen

- 36 munten van 1 mon

- 20 munten van 4 mon

- 28 Sandaalfiches

- 12 Koban-fiches (goudstukken)

- 8 Visfiches (2 per seizoen)

- 8 Pijpfiches (2 per seizoen)



- 8 Tabakfiches (2 per seizoen)



- 4 IKI-fiches '30-60' (1 per speler)



- 4 Brandtegels



- 5 Speciale fiches:

- Verplaatsing +1

- Brand Vermijden (x2)

- Joker

- Inhuren -1

Andere

- 1 scoreblok
- 1 handleiding

Voor een spel met 2 spelers

- 1 Zonnefiche en 1 Maanfiche

- 12 Blokkeertegels



Noot van de uitgever: om de verwijzingen wat makkelijker te maken, gebruiken we de term "rijst" voor de strokleurige zakken (komedawara) die tijdens het Edo-tijdperk werden gebruikt. Zulke zakken bevatten gemiddeld 60 kg rijst.

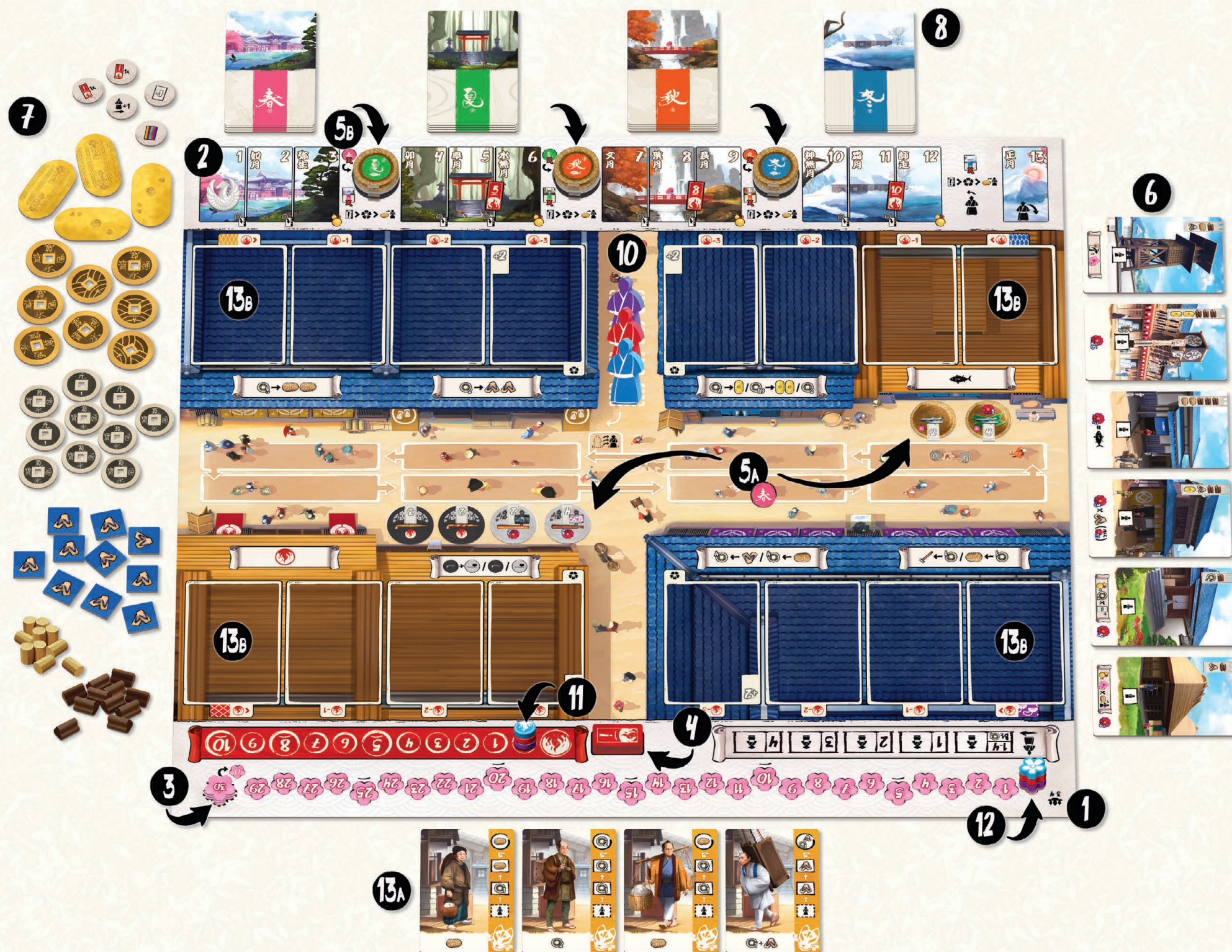
ALGEMENE VOORBEREIDING

- Leg het centrale bord in het midden van de tafel, met de zijde die overeenkomt met het aantal spelers naar boven.
- Leg het Kalenderfiche op het eerste veld van de Kalender, dat overeenkomt met de eerste maand van het jaar. Elke ronde stelt een maand voor. In overeenstemming met de traditionele Japanse kalender vertegenwoordigen maanden 1 tot 3 de lente, maanden 4 tot 6 de zomer, maanden 7 tot 9 de herfst, en maanden 10 tot 12 de winter. De 13^e maand vertegenwoordigt Nieuwjaar.
- Leg net zoveel '30-60' IKI-fiches als het aantal spelers aan het eind van het IKI-spoor.
- Schud de 4 Brandtegels en leg ze in een gedekte stapel op het overeenkomstige veld.
- Sorteer de Visfiches, Pijpfiches en Tabakfiches per seizoen (Lente, Zomer, Herfst, Winter). Leg daarna alle fiches van de Lente open neer op de overeenkomstige velden. Leg tot slot de fiches van de Zomer, de Herfst en de Winter gedekt neer op de overeenkomstige velden van de kalender.
- Trek willekeurig 6 van de 10 Gebouwenkaarten en leg ze open naast het centrale bord. Stop de resterende Gebouwenkaarten terug in de doos: je hebt ze in dit spelletje niet nodig.
- Leg alle mon, sandalen, rijst, hout, Koban en speciale fiches in een algemene voorraad naast het centrale bord.
- Sorteer de Personagekaarten per seizoen (Lente, Zomer, Herfst, Winter), vorm er 4 gedekte stapels mee, en leg ze aan de bovenzijde van het centrale bord.

PERSOONLIJKE VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een kleur en neemt hierin de overeenkomstige onderdelen: 1 spelersbord waarvan de zijde bepaald wordt door het aantal spelers, 1 Ikizama-meeple, 1 Oyakata-meeple (een soort wijkagent), 4 Kobun-meebles (burgers), 1 Scorefiche en 1 Vuurfiche. Daarnaast ontvangt elke speler aan het begin van het spel 1 Sandaalfiche, 1 rijst en 8 mon (de Japanse munteenheid in het Edo-tijdperk). Leg je Sandaalfiche, Ikizama-meeple en 4 Kobun-meebles op de overeenkomstige velden van je spelersbord. Leg je andere fiches binnen handbereik.
- De speler die als laatste Japan heeft bezocht, is de startspeler. Als er nog niemand in Japan is geweest, bepaal dan willekeurig een startspeler. De spelers plaatsen hun Oyakata op een veld in de startzone van het centrale bord.
- De spelers leggen hun Vuurfiches op veld 0 van het Vuurspoor. De startspeler ligt bovenaan, en de andere spelers leggen hier met de klok mee hun fiches onder.
- De spelers leggen hun Scorefiches op veld 0 van het IKI-spoor. Telkens je 30 of meer IKI bereikt, neem je een fiche met '30 IKI' (of draai je het om naar de zijde met 60 IKI) om dat aan te geven. Het is niet mogelijk om een negatieve IKI-score te hebben.
- Neem de 4 Startpersonagekaarten en leg ze naast het speelveld. In omgekeerde beurtvolgorde kiezen de spelers een kaart, die ze in een van de 4 (nog beschikbare) buitenste hoeken van een Nagaya leggen. Plaats een van je Kobun-meebles op het onderste Ervaringsveld van je Startpersonagekaart. Stop in een spel met 2 of 3 spelers de niet gekozen Startpersonagekaart(en) terug in de doos: ze worden in dit spelletje niet gebruikt.

- De grondstoffen (mon, rijst, hout, sandalen en Koban) zijn niet gelimiteerd.
- Aangepaste regels voor 2 spelers vind je aan het eind van deze handleiding.



Voorbereiding van een spel met 3 spelers.



Voorbereiding van een spelersbord.

BASISCONCEPTEN VAN IKI



Oyakata-meeple: dit is het personage waarmee jij speelt in IKI. Elke maand beweegt je *Oyakata* langs de hoofdstraat van Nihonbashi. Hij handelt met de winkel waar hij stopt en met een van de Personages in de aangrenzende kramen.



Ikizama-meeple: hij bepaalt hoeveel velden je je *Oyakata* elke maand mag verplaatsen. De volgorde van de *Ikizama*-meeples van de spelers bepaalt ook de volgorde waarin de **Actiefase** van het spel wordt afgehandeld.



Kobun-meeple (x4): dit zijn de burgers van Edo die je tewerkstelt. Als je een Personage inhuurt of een Gebouw bouwt, leg je een van je beschikbare *Kobun* op de kaart om aan te duiden dat die van jou is. De *Kobun* op de Personagekaarten doen ervaring op. Als ze uiteindelijk met pensioen gaan, worden ze opnieuw beschikbaar. Aan het eind van elk seizoen moet je je *Kobun* op Personagekaarten voedsel betalen, en ze ook beschermen tegen de branden die 3 keer tijdens het spel zullen plaatsvinden.



Vuurfiche: dit bepaalt de mate waarin je het tegen de 3 branden kunt opnemen, maar ook de spelersvolgorde waarin de *Ikizama*-meeples op hun spoor mogen worden geplaatst.

Personagekaart

- Prijs om het Personage in te huren, in mons.**
- Vuurbestrijding:** sommige Personages verhogen het niveau van je Vuurfiche als je ze inhuurt.
- Beroep** van het Personage: uitleg over de eigenschappen van de Personages vind je in Bijlage 1.
- Eigenschap:** de handeling die het Personage tijdens de Actiefase uitvoert.
- Type:** **Straatverkoper** / **Ambachtsman** / **Speciaal** / **Meester** / **Winkelier**.
- Ervaringsniveau:** de meeste Personages beginnen bij niveau 1, maar sommige beginnen bij niveau 2.
- Inkomsten:** wat de eigenaar van de kaart ontvangt bij de **Uitkering van het Salaris**.



Eigenschap: er zijn verschillende soorten eigenschappen:

- Het Personage levert gratis een effect, grondstoffen of IKI op.
- In ruil voor grondstoffen levert het Personage een effect, andere grondstoffen of IKI op.
- Het Personage beschikt over een speciale eigenschap.

Ervaring: aan de rechterzijde van de Personagekaarten is een Ervaringsspoor afgebeeld dat de **Inkomsten** van het Personage weergeeft tijdens de **Uitkering van het Salaris**, afhankelijk van zijn ervaringsniveau. De inkomsten van het Personage worden bepaald door het veld boven je *Kobun*. Sommige Personages zoals de **Poppenspeelster** of de **Glasblazer** hebben een korter Ervaringsspoor.

Tijdens het spel kun je op drie verschillende manieren ervaring opdoen:

- Als een tegenstander de **Eigenschap** van je Personage gebruikt.
- Als je *Oyakata* passeert en hierdoor een volledige ronde van de hoofdstraat heeft gemaakt.
- Soms staat de **Eigenschap** van een Personage je toe het ervaringsniveau van een van je Personages te verhogen.

Als een Personage ervaring opdoet, verplaatst dan de *Kobun* op die Personagekaart één veld naar boven. Als de *Kobun* aankomt bij het laatste veld van de kaart, gaat het Personage met pensioen: leg de Personagekaart in de overeenkomstige kolom van je spelersbord en neem je *Kobun* terug. Vanaf nu levert dit Personage bij elke toekomstige Uitkering van het Salaris zijn hoogste inkomsten op (aangegeven in de cirkel rechtsboven op de kaart).



BELANGRIJK: Personages waarvan de inkomsten aangegeven zijn met een rode cirkel leveren op het moment dat ze met pensioen gaan een Speciaal fiche op. Ze leveren dus geen inkomsten op bij de Uitkering van het Salaris (raadpleeg Bijlage 1 voor een gedetailleerde uitleg van de Personages).



Gebouwenkaart

- Bouwkosten.**
- Naam** van het gebouw (vertaald in Bijlage 2).
- Zone** waarin je *Kobun* wordt geplaatst.
- Permanente eigenschap** van het gebouw, indien van toepassing.
- IKI** die het gebouw oplevert aan het einde van het spel.



Uitkering van het Salaris en Inkomsten



Aan het eind van elk seizoen (aan het einde van maanden 3, 6, 9 en 12) vindt de **Uitkering van het Salaris** plaats: alle spelers ontvangen de **Inkomsten** van hun actieve en gepensioneerde Personages. Voor je actieve Personages op het centrale bord ontvang je de inkomsten van het veld net boven je *Kobun*. Voor je gepensioneerde Personages boven je spelersbord ontvang je de inkomsten van het veld rechts bovenaan de Personagekaart.

Fiches



Mon: De fiches van 1 *mon* en 4 *mon* zijn gebaseerd op het echte geld dat tijdens het Edo-tijdperk werd gebruikt.



Koban: Deze fiches zijn geïnspireerd door echte goudstukken uit het Edo-tijdperk. Je gebruikt ze om gebouwen mee te bouwen.



Sandalen: Je mag ze afleggen om je *Oyakata* verder te kunnen verplaatsen of om te handelen met Personages.



Rijst: Tijdens de **Uitkering van het Salaris** moet je 1 rijst betalen per Personage dat je op het centrale bord hebt ingehuurd. Rijst wordt ook gebruikt om te handelen met bepaalde Personages.



Hout: Wordt gebruikt om gebouwen te bouwen en te handelen met bepaalde Personages.



Vis: In elk seizoen mag je 2 vissen kopen. Hun kostprijs en soort staan afgebeeld op het fiche. De soort vis is afhankelijk van het seizoen: *shira-uo* (witvis) in de lente, *katsuo* (tonijn) in de zomer, *suzuki* (baars) in de herfst, *tai* (brasem) in de winter.



Pijpen: In elk seizoen mag je 2 pijpen kopen. Hun kostprijs en soort staan afgebeeld op het fiche. Raadpleeg Bijlage 3 voor een gedetailleerde uitleg over de effecten.



Tabak: In elk seizoen mag je 2 tabak kopen. De kostprijs en waarde in IKI (aan het einde van het spel) staan afgebeeld op het fiche. Raadpleeg Bijlage 3 voor een gedetailleerde uitleg over de effecten.



4 Brandtegels: Aan het eind van maanden 5, 8 en 11 wordt willekeurig een Brandtegel getrokken om de oorsprong van de brand te bepalen.



Nagaya's en kramen: Rond de hoofdstraat vind je vier *Nagaya's* (huizen), die door middel van steegjes van elkaar gescheiden zijn. Elke *Nagaya* bevat vier kramen, en in elk kraam kan slechts één Personage of Gebouw liggen. De vier kramen van een *Nagaya* vormen een groep. Dit is van belang bij de Uitkering van het Salaris. De vier kramen met een in het midden van het bord vormen ook een groep, maar het kost je 2 extra *mon* om in deze kramen een Personage in te huren of een Gebouw te bouwen.



Kramen: De twee zalen achter elke winkel zijn kramen.



Winkels: Aan elke winkel is een actie verbonden, die je kunt uitvoeren als je *Oyakata* stopt op het bijbehorende veld van de hoofdstraat.

SPELVERLOOP



Een spelletje IKI verloopt over 13 rondes: de eerste 12 stellen de 12 maanden van het jaar voor, opgedeeld in 4 seizoenen. Ze verlopen allemaal op dezelfde manier. Het 13e veld is Nieuwjaar en verloopt ietsjes anders.

De 12 maanden van het jaar verlopen elk over 3 fases, die samengevat zijn op de spelersborden:



De **Levenswijzefase A**, waarin de spelers hun *Ikizama*-meeple op het overeenkomstige spoor zetten, in de volgorde die wordt aangegeven door hun respectieve niveaus op het Vuurspoor.

De **Actiefase B**, waarin de spelers 1) inkomsten vergaren of een Personage inhuren, daarna 2) hun *Oyakata* verplaatsen en handelen in de hoofdstraat, en tot slot 3) hun *Ikizama*-meeple terugnemen.

De **Gebeurtenisfase C** verloopt op verschillende manieren, afhankelijk van de maand:

- ➔ Aan het eind van maanden 3, 6, 9 en 12 (met andere woorden, aan het eind van elk seizoen) vindt een **Uitkering van het Salaris** plaats.
- ➔ Aan het eind van maanden 5, 8 en 11 breekt een **Brand** uit.

Tijdens fases **B** en **C** mogen de spelers IKI scoren, die op het scorespoor wordt bijgehouden.

Personagekaarten omdraaien

Draai aan het begin van **elke maand** (behalve Nieuwjaar) 4 Personagekaarten van het huidige seizoen open en leg ze naast het bord, bij eventuele andere Personagekaarten die er nog liggen uit vorige rondes. Gebruik aan het begin van het spel de kaarten van de Lente . Speel daarna met de kaarten van de Zomer , Herfst en Winter .



LEVENSWIJZEFASE A: PLAATS JE OP HET IKIZAMA-SPOOR

In deze fase beslissen de spelers hoeveel velden hun Oyakata in de hoofdstraat zal verplaatsen, en wat de spelersvolgorde zal zijn in de Actiefase.

In de eerste maand verloopt fase A met de klok mee, te beginnen met de startspeler. Dit komt overeen met de manier waarop de Vuurfiches van de spelers op het Vuurspoor zijn gestapeld.

Vanaf de tweede maand bepalen de posities op het Vuurspoor de spelersvolgorde: de speler wiens Vuurfiche tijdens deze fase het verst op het spoor ligt, is als eerste aan de beurt, enzovoort. Als er meerdere fiches op hetzelfde veld liggen, is de speler wiens Vuurfiche bovenaan ligt eerder aan de beurt.

In beurtvolgorde plaatsen de spelers hun meeples op een beschikbaar veld van het Ikizama-spoor. Een veld is beschikbaar als er geen andere meeples op staat (in een spel met 2 spelers mag er ook geen Blokkeertegel op liggen). De cijfers in de velden geven de spelersvolgorde aan in de Actiefase, alsook het aantal stappen dat de Oyakata van elke speler mag doen. Het Ikizama-spoor bevat 5 velden, die afgebeeld zijn in deze volgorde: 1-4, 1, 2, 3 en 4.

Nadat alle spelers hun Ikizama-meeples hebben geplaatst, begint fase B.

Voorbeeld: Het Vuurfiche van Anja ligt het verst op het spoor 1. Ze mag dus als eerste haar Ikizama-meeples plaatsen 2. Daarna mag David zijn Ikizama-meeples plaatsen, omdat zijn Vuurfiche bovenop dat van Dorine ligt 3: zij is als laatste aan de beurt.



ACTIEFASE B: VERPLAATS JE OYAKATA EN HANDEL IN DE HOOFDSTRAAT

De spelers voeren hun beurt uit in de volgorde die bepaald wordt door het Ikizama-spoor (van links naar rechts).

Als je je meeples op het meest linkse veld van het Ikizama-spoor hebt geplaatst, ben je in deze fase **als eerste** aan de beurt, maar moet je direct overgaan naar fase B2. Je mag dus geen Personage inhuren of inkomsten ontvangen. In plaats daarvan ontvang je 1 mon. Je mag je Oyakata 1 tot 4 velden verplaatsen en eventueel Sandalen spenderen om extra velden te verplaatsen.

1: Inkomsten ontvangen of een personage inhuren

Je moet één van de volgende twee opties kiezen:

Inkomsten ontvangen: Ontvang 4 mon uit de voorraad.

Een Personage inhuren: Kies een beschikbare Personagekaart naast het centrale bord en betaal de kost (in mon) die linksboven op de kaart staat aangegeven. Leg de Personagekaart in een beschikbaar kraam naar keuze en plaats een van je Kobun op het onderste veld van het Ervaringsspoor van het Personage.

→ Als er een meerkost (van 1 of 2 mon) aan het kraam verbonden is, moet je die bijbetalen.

→ Als er één of meer mon op de kaart liggen, mag je die eerst nemen voor je het Personage inhurt.

BELANGRIJK: Als je niet genoeg mon hebt, geen beschikbare Kobun in je voorraad hebt, of er geen kraam beschikbaar is, kun je geen Personage inhuren. In dat geval moet je de actie **Inkomsten ontvangen** uitvoeren.

Voorbeeld: Anja wil de Monnik inhuren 1. Eerst ontvangt ze de mon die op de kaart ligt, en daarna betaalt ze 4 mon 2. Ze ontvangt de Inhuurbonus op de kaart, die zegt dat ze haar Vuurfiche één veld vooruit mag schuiven op het Vuurspoor 3. Ze legt de Monnik op een beschikbaar veld van het bord, maar hierdoor moet ze 2 extra mon betalen 4. Tot slot plaatst ze een van haar Kobun op het onderste veld van het Ervaringsspoor van de Monnik 5.



2: Verplaatsing van de Oyakata en handelen in de Hoofdstraat

Voer deze fase in deze volgorde uit:

Verplaatsing:

Verplaats je Oyakata in de hoofdstraat, in de richting van de pijlen op het bord. Je moet het **exacte** aantal velden verplaatsen dat staat aangegeven bij de positie van je meeples op het Ikizama-spoor.

→ Per Sandaal die je spendeert, mag je een extra veld verplaatsen. Met Sandalen mag je het aantal velden dat je verplaatst enkel verhogen, **niet verlagen**. Leg gebruikte Sandalen terug in de voorraad.

→ Het is toegestaan te stoppen op een veld waar al één of meer Oyakata aanwezig zijn.

BELANGRIJK: telkens je *Oyakata*  passeert, vervolledigt hij een rondje van de hoofdstraat. Op dat moment doen **al je Personages** op het bord ervaring op: schuif **al je Kobun** een veld naar boven. Als dit een van je Personages met pensioen stuurt, neem dan de *Kobun* die erop lag terug, en leg de Personagekaart boven de overeenkomstige kolom van je spelersbord.

Deze stap wordt uitgevoerd **tijdens** de verplaatsing van je *Oyakata*, **voordat** hij begint te handelen.

Handelen:

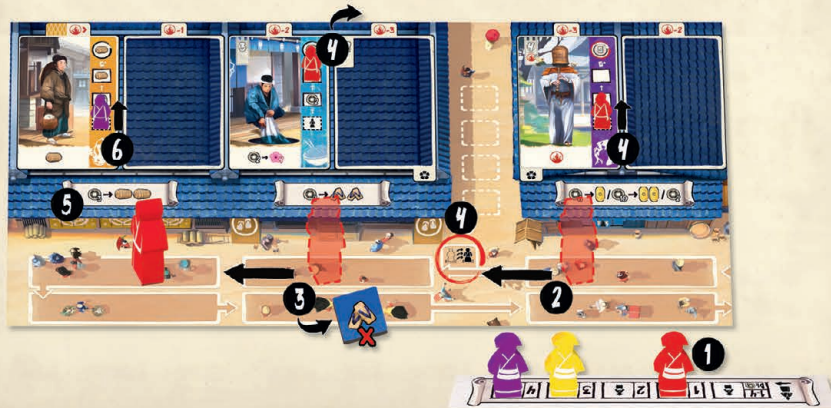
Zodra je *Oyakata* zijn verplaatsing heeft beëindigd, mag je handelen met de winkel bij het veld waar hij zich bevindt. Je mag eventueel ook handelen met een van de Personages in de kramen achter de winkel.

Je mag handelen in een volgorde naar keuze, maar als er twee Personages in de kramen liggen, mag je niet met beide handelen. Je mag er ook voor kiezen om slechts één keer te handelen (met de winkel of met één Personage), of om helemaal niet te handelen.

Als je *Oyakata* handelt met het Personage van een **tegenstander**, dan doet dat Personage ervaring op en schuift de *Kobun* van die speler één veld naar boven op de kaart. Als de *Kobun* hierdoor het laatste veld bereikt, gaat het Personage met pensioen. Je tegenstander krijgt de Personagekaart terug en legt hem boven de overeenkomstige kolom van zijn of haar spelersbord. Tot slot krijgt deze speler de *Kobun* terug, die onmiddellijk weer beschikbaar is.

BELANGRIJK: als je handelt met een van je eigen Personages, dan doet dat personage geen ervaring op.

Voorbeeld: Anja koos het veld met '1' op het Ikizama-spoor **1**. Ze verplaatst haar *Oyakata* 1 veld zoals aangegeven door het Ikizama-spoor, **2** en legt daarna 1 Sandaal af om een extra veld te verplaatsen **3**. Omdat haar *Oyakata* hierdoor  passeert, doen al haar Personages ervaring op: haar **Monnik** en haar **Textielverver**. Die laatste gaat daardoor met pensioen **4**. Ze besluit de actie van de Rijstverkoper uit te voeren (betaal 3 mon en ontvang 2 rijst) **5**. Hierna activeert ze de **Eierverkoopster** en ontvangt ze 1 rijst. Omdat dit personage van **Dorine** is, doet die laatste ook ervaring op **6**.



3: Einde van de beurt

Als je beurt voorbij is, neem je je *Ikizama*-meeple  terug en leg je hem weer op je spelersbord.

GEBEURTENISFASE

Maanden 1, 2, 4, 7, 10

 Leg 1 *mon* uit de reserve op elke Personagekaart die nog naast het centrale bord ligt. Schuif daarna het Kalenderfiche  naar de volgende maand.



Maanden 3, 6, 9 en 12: Uitkering van het Salaris

Voer aan het eind van maanden 3, 6 en 9 de volgende stappen uit:

- ➔ Verwijder de resterende Visfiches, Pijpfiches en Tabakfiches van het zonet afgelopen seizoen uit het spel en vervang ze door de fiches van het nieuwe seizoen.
- ➔ Verwijder de resterende Personagekaarten van het zonet afgelopen seizoen uit het spel (zowel de openliggende als die van de stapel). Als er nog *mon* op deze kaarten lag, leg die dan terug in de voorraad. Aan het begin van de volgende maand gebruiken jullie de Personagekaarten van het nieuwe seizoen.



Voorbeeld van een seizoenswissel

Voer aan het eind van maand 12 de volgende stappen uit:

- ➔ Verwijder de resterende Personagekaarten van de Winter uit het spel (zowel de openliggende als die van de stapel).
- ➔ Laat eventuele Visfiches, Pijpfiches en Tabakfiches van de Winter **op het bord liggen**: die kunnen tijdens Nieuwjaar nog worden aangekocht.
- ➔ De spelers **nemen hun Oyakata terug** en leggen hem voor zich neer.





Voer daarna deze stappen in volgorde uit:

1) Inkomsten: De spelers ontvangen inkomsten van de Personages op het centrale bord die ze hebben ingehuurd, afhankelijk van hun ervaringsniveau. Dit kan gaan om *mon*, IKI of grondstoffen. Personages die met pensioen zijn, leveren inkomsten op volgens hun ervaringsniveau rechts bovenaan de kaart.

2) Harmoniebonus van de Nagaya's: De kramen zijn opgedeeld in 5 groepen: allereerst zijn er 4 groepen van 4 kramen (1 groep per Nagaya, die door middel van steegjes van elkaar gescheiden zijn). Daarnaast is er een 5^e groep van 4 kramen in het midden van het centrale bord (die aangeduid zijn met het symbool en 2 extra *mon* kosten): deze kramen maken dus deel uit van 2 groepen.

In elke groep waar zich minstens 2 personages van dezelfde soort bevinden (de eigenaar is niet van belang) vermenigvuldigt elke speler zijn of haar *Kobun* met het aantal Personagekaarten van dezelfde kleur in die groep. De spelers scoren dit resultaat in IKI .

BELANGRIJK: Personages die zich in de kramen in het midden van het centrale bord bevinden, scoren 2 keer, omdat ze deel uitmaken van 2 groepen.

Voorbeeld 1: *Dorine* ontvangt de inkomsten van haar Personages: 1 *mon* en 1 *Sandaal* van haar *Katoenverkoper* die met pensioen is **1**, en op het centrale bord 3 IKI van de *Naaister* **2** en 3 *mon* van het *Soba-kraam* **3**.



Voorbeeld 2: In deze Nagaya **1** heeft *Dorine* 2 *Ambachstlieden* . Omdat ze van dezelfde soort zijn, scoort *Dorine* $2 \times 2 = 4$ IKI.

In deze Nagaya **2**, heeft *Anja* 1 *Straatverkoper* , maar die is alleen in de Nagaya en dus scoort ze geen IKI.

In deze Nagaya **3**, heeft *Anja* 1 *Winkelier* en 1 *Ambachtsman* , maar die zijn niet van dezelfde soort en dus scoort ze geen IKI.

In deze Nagaya **4** hebben *David* en *Dorine* elk 1 *Meester* en dus scoren ze elk $1 \times 2 = 2$ IKI. *Anja* scoort geen IKI met haar *Ambachtsman* .

In de 5^e groep **5** heeft *Dorine* 1 *Ambachtsman* , en *Anja* heeft er 2. *Dorine* scoort dus $1 \times 3 = 3$ IKI en *Anja* $2 \times 3 = 6$ IKI.



3) Voedsel betalen: Alle spelers moeten 1 rijst afleggen per Personage dat ze tewerkstellen op het centrale bord. Personages die met pensioen zijn en Kobun op Gebouwen moet je geen rijst betalen. Als je over rijst beschikt, ben je verplicht je Personages voedsel te betalen. Als je onvoldoende rijst hebt om al je Personages te betalen, moet je de Personagekaarten waarvoor je niet kunt betalen uit het spel verwijderen. Plaats hun *Kobun* terug op je spelersbord.

BELANGRIJK: je Vuurfiche gaat niet achteruit op het Vuurspoor als je (door honger of door brand) een Personage moet verwijderen waarvoor je een onmiddellijke bonus ontving op het moment dat je hem inhuurde.

Voorbeeld: David heeft 3 personages ingehuurd. Hij beschikt over slechts 2 rijst. Hij moet 2 personages voedsel betalen en 1 personage kiezen om uit het spel te verwijderen. Hij besluit de *Yamabushi* te verwijderen en plaatst de *Kobun* die op de kaart stond terug op zijn spelersbord.



Schuif het Kalenderfiche  naar de volgende maand.

Maanden 5, 8 en 11: Brand

Aan het eind van maanden 5, 8 en 11 breekt een brand uit. De kracht van de brand is afhankelijk van de maand en staat aangegeven op de Kalender: 5, 8 en 10.

De speler die het verst op het Vuurspoor ligt, schudt de 4 Brandtegels  en legt er willekeurig eentje open. De tegel geeft aan waar de brand ontstaat: het gaat altijd om een kraam op het centrale bord. De brand breidt zich uit naar het midden van het bord, en stopt pas als hij door een van de spelers wordt gedoofd of als hij de uithoek van de getroffen *Nagaya* bereikt.

Als de brand uitbreekt in een kraam waar er geen kaart ligt, breidt hij uit naar het volgende veld, en vermindert zijn kracht met 1. Dit gaat zo verder tot de brand ofwel een kaart, ofwel de uithoek van de *Nagaya* bereikt, waarna hij automatisch uitdooft.



1 Oorsprong van de brand.

2 Aanpassing van de kracht van de brand.

3 Uithoek van de *Nagaya*.

Als de brand uitbreekt in een kraam waar er een kaart ligt:

→ De eigenaar van de kaart controleert het niveau van zijn of haar Vuurfiche. Als dit gelijk is aan of hoger is dan de kracht van de brand, dan wordt de brand gedoofd en is deze fase afgelopen.

→ Als het niveau van het fiche ontoereikend is (lager dan de kracht van de brand), valt het Personage of het Gebouw van de speler ten prooi aan de vlammen: verwijder de kaart uit het spel en geef de *Kobun* terug aan de getroffen speler. De brand breidt vervolgens uit naar de aangrenzende ruimte, met een kracht die vermindert is met 1. Als er in de volgende ruimte een kaart ligt, controleert de eigenaar ervan of het vuur gedoofd kan worden, enzovoort. De brand steekt nooit de straat over en kan nooit verder uitbreiden dan de 4^e ruimte van een *Nagaya*.

BELANGRIJK: schud zodra de brand is afgehandeld de Brandtegel weer samen met de drie andere tegels.

Voorbeeld: Aan het eind van de 5^e maand breekt een brand met kracht 5 uit **1**. De getrokken tegel toont *Nagaya*  **2**. *Dorine* moet het vuur doven omdat haar personage op het eerste veld ligt dat door de brand wordt getroffen. Helaas is het niveau van haar Vuurfiche ontoereikend: ze verwijdert haar Personage uit het spel en krijgt haar *Kobun* terug **3**.

De brand breidt uit naar de aangrenzende ruimte, met een kracht die vermindert is met 1 **4**. Omdat er zich niemand in deze ruimte bevindt, breidt de brand opnieuw uit, met een totale verminderde kracht van 2. Nu moet *David* de brand bestrijden. Omdat het niveau van zijn Vuurfiche 3 is, dooft hij de brand **5** en redt hij *Anja* van een potentieel drama **6**.



Leg 1 *mon* uit de reserve op elke Personagekaart die nog naast het centrale bord ligt. Schuif daarna het Kalenderfiche  naar de volgende maand.



13^e RONDE: NIEUWJAAR

Nieuwjaar verloopt op een andere manier:

Nadat alle spelers hun *Oyakata* hebben teruggenomen, is de speler wiens Vuurfiche het verst op het spoor ligt als eerste aan de beurt. Daarna voeren de andere spelers in aflopende volgorde hun beurt uit.

Plaats je *Oyakata* onmiddellijk op een veld naar keuze in de hoofdstraat: je mag zoals gewoonlijk handelen met de winkel en een van de twee Personages in de kramen. Als je handelt met een Personage van een tegenstander, dan ontvangt die speler ervaring en zou dat Personage zelfs met pensioen kunnen gaan.

Nadat de laatste speler aan de beurt is geweest, eindigt het spel en vindt de puntentelling plaats.

Voorbeeld: Anja is op Nieuwjaar als eerste aan de beurt omdat haar Vuurfiche het verst op het spoor ligt. Daarna is het aan David en tot slot aan Dorine ①. Anja plaatst haar *Oyakata* bij het Pandjeshuis ② en voert de bijbehorende actie uit door 1 Sandaal in te ruilen voor 4 mon ③. Daarna besluit ze de *Wierookverkoopster* van David te activeren en 3 mon in te ruilen voor 5 IKI. Hierdoor doet de *Wierookverkoopster* ervaring op en gaat ze met pensioen ④.



EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Na Nieuwjaar is het spel afgelopen. De spelers **leggen** hun Personagekaarten op het centrale bord in de overeenkomstige kolom van hun spelersbord. Daarna wordt de IKI van elke speler berekend:



Puntenspoor

Noteer de IKI die elke speler tijdens het spel heeft gescoord op het scoreblok.



Sets van verschillende Personages

Scoor IKI afhankelijk van het aantal soorten Personages dat je inhuurde tijdens het spel.

BELANGRIJK: Gebouwen zijn geen soort Personage.

De *Poppenspeelster* is een joker: je mag tijdens de puntentelling kiezen tot welke soort ze behoort.

- ♦ 1 soort: 1 IKI
- ♦ 2 soorten: 4 IKI
- ♦ 3 soorten: 9 IKI
- ♦ 4 soorten: 16 IKI
- ♦ 5 soorten: 25 IKI



Vis

Scoor IKI afhankelijk van het aantal verschillende soorten vis dat je hebt gekocht.

- ♦ 1 vis: 3 IKI
- ♦ 2 vissen: 6 IKI
- ♦ 3 vissen: 10 IKI
- ♦ 4 vissen: 15 IKI

Als je in een bepaald seizoen de duurste vis hebt gekocht, scoor je voor elk van deze fiches 1 of 7 IKI extra. Het maximum aantal punten dat je dus met vis kan scoren, bedraagt $15+1+7+1+7 = 31$ IKI.



Tabak

Bereken de totale IKI-waarde van je Tabak. Verdubbel deze waarde als je minstens 1 pijp bezit.

➔ Uitleg over de effecten van de Pijpfiches en Tabakfiches vind je in Bijlage 3.



Gebouwen

Scoor IKI voor de Gebouwen die je hebt gebouwd.

➔ Uitleg over de effecten van de Gebouwen vind je in Bijlage 2.



Resterende grondstoffen

De resterende grondstoffen worden op deze manier omgezet in IKI:

- ♦ Koban: 3 IKI
- ♦ Hout: 1 IKI
- ♦ 4 mon: 1 IKI

Rijst en Sandalen leveren geen IKI op.

Tel al je punten bij elkaar op: de speler met de meeste IKI wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler wiens Vuurfiche het verst op het Vuurspoor ligt. Als er meerdere fiches op hetzelfde veld liggen, wint de betrokken speler wiens fiche bovenaan ligt.



Anaïs	
28	1
16	2
18	3
16	4
18	5
3	6
1	7
100	

Voorbeeld: **Anja** heeft tijdens het spel 28 IKI gescoord = 28 IKI **1**. Ze heeft Personages van 3 verschillende soorten ingehuurd, maar dankzij haar **Poppenspeelster** heeft ze er eigenlijk 4 = 16 IKI **2**. Ze heeft vis gekocht van 3 verschillende seizoenen, waarbij de vis uit de lente 1 IKI extra oplevert en die uit de zomer 7 IKI extra: 10+8 = 18 IKI **3**. Ze heeft twee tabak gekocht: de ene levert 1 IKI op per Personage van de soort waarvan ze er de meeste heeft, en de andere 5 IKI, voor een totale score van 8 IKI. Omdat ze minstens één pijp heeft, verdubbelt de waarde van haar tabak: 8x2 = 16 IKI **4**. Ze heeft het Restaurant gebouwd, dat haar net zoveel punten oplevert als haar vis = 18 IKI **5**. Tot slot heeft ze nog 5 mon over en 1 Koban = 4 IKI **6**. De eindscore van **Anja** bedraagt 28+16+18+16+18+4 = 100 IKI **7**.

ACTIES VAN DE WINKELS IN DE HOOFDSTRAAT

Naast elk veld van de hoofdstraat bevindt zich een winkel. Er zijn acht winkels in IKI, en elke winkel kan slechts één keer per actie geactiveerd worden:

Sandalenverkoper



Betaal 2 mon en ontvang 2 Sandalen uit de voorraad.

Rijstverkoper



Betaal 3 mon en ontvang 2 Rijst uit de voorraad.

Brandweer



Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor. Als je fiche eindigt op een veld waar al één of meer andere fiches liggen, leg het er dan bovenop. Als er meerdere Vuurfiches op het maximumniveau liggen (veld 10) en je extra stappen op het spoor mag doen, leg dan je fiche bovenaan.

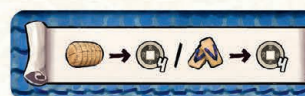
Tabakverkoper



Kies één van de volgende 3 opties: koop een Pijp / koop een Tabak / koop een Pijp en een Tabak van het huidige seizoen. Betaal het bedrag in mon dat op de fiches staat aangegeven en leg de Pijpfiches en Tabakfiches die je hebt gekocht open neer op het overeenkomstige veld van je spelersbord.

BELANGRIJK: de eigenschappen van je Pijp activeren onmiddellijk, terwijl Tabak pas aan het einde van het spel IKI oplevert.

Pandjeshuis



Kies één van de volgende 2 opties: betaal 1 Rijst en ontvang 4 mon uit de voorraad / betaal 1 Sandaal en ontvang 4 mon uit de voorraad.

Voorman



Kies één van de volgende 2 opties: betaal 1 mon en ontvang 1 Rijst / betaal 1 mon en bouw een Gebouw.

Om een Gebouw te bouwen, moet je een beschikbare Kobun hebben en de grondstoffen betalen die afgebeeld staan op een van de beschikbare Gebouwenkaarten naast het centrale bord. Leg het Gebouw in een van de beschikbare kramen van het centrale bord en plaats je Kobun erop om aan te geven dat het van jou is. Als er aan het kraam een meerkost in mon verbonden is, moet je die betalen, net als bij Personages. Je Kobun blijft voor de rest van het spel op het Gebouw staan, tenzij het Gebouw door een Brand wordt verwoest. In dat geval krijg je je Kobun terug en verdwijnt het Gebouw uit het spel.

BELANGRIJK: een Gebouw mag nooit door een Oyakata geactiveerd worden. Sommige Gebouwen (**Boerderij**, **Brandtoren**, **Keizerlijke Villa**) leveren hun eigenaar een permanente eigenschap op. Kobun op Gebouwen moet je tijdens de Uitkering van het Salaris geen voedsel betalen.

Voorbeeld: **David** betaalt 1 Koban en 1 hout om de Herberg te bouwen **1** en er een van zijn beschikbare Kobun op te plaatsen **2**.

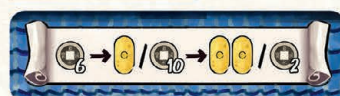


Vismarkt



Kies een Visfiche van het huidige seizoen. Betaal het bedrag in mon dat op het fiche staat aangegeven en leg het fiche neer op het meest linkse beschikbare veld van je spelersbord. Het is niet toegestaan tijdens hetzelfde seizoen meer dan één vis te kopen.

Wisselkantoor



Kies één van de volgende 3 opties: betaal 6 mon en ontvang 1 Koban / betaal 10 mon en ontvang 2 Koban / ontvang 2 mon.



REGELS VOOR 2 SPELERS

Vorbereiding

Voeg de volgende stappen toe aan de voorbereiding:

- Gebruik de zijdes van het centrale bord en de spelersborden die voorzien zijn voor 2 spelers .
- Schud de 12 Blokkeertegels en leg ze in een gedekte stapel naast het centrale bord.
- Bepaal willekeurig welke speler het Zonnefiche ontvangt en welke speler het Maanfiche .
- De speler met het Zonnefiche is in de eerste ronde de startspeler.

Het Centrale Bord

- Elke Nagaya telt slechts 3 kramen in plaats van 4.

- Het middelste kraam van elke Nagaya is speciaal: een Personage dat hier ligt, kan via beide aangrenzende winkels van de hoofdstraat geactiveerd worden.

- Er is geen 5^e groep voor de berekening van de **Harmoniebonus van de Nagaya's**.



- De kracht van elke Brand vermindert standaard met 1 ten opzichte van een spel met 3-4 spelers. Dit staat aangegeven op de Kalender.



Blokkeertegels

- Draai nadat je de 4 Personages van het huidige seizoen hebt onthuld een Blokkeertegel open en leg hem op het overeenkomstige veld van het Ikizama-spoor. Dit veld kan tijdens fase **A** door niemand worden gekozen.

- Leg aan het eind van elke maand de Blokkeertegel af.

Voorbeeld: Nadat ze aan het eind van de vorige maand **1** deze Blokkeertegel hebben afgelegd, draaien de spelers de tegel voor de huidige maand om **2**. Ze mogen veld 4 niet kiezen met hun Ikizama-meeple.



Neutrale Personages

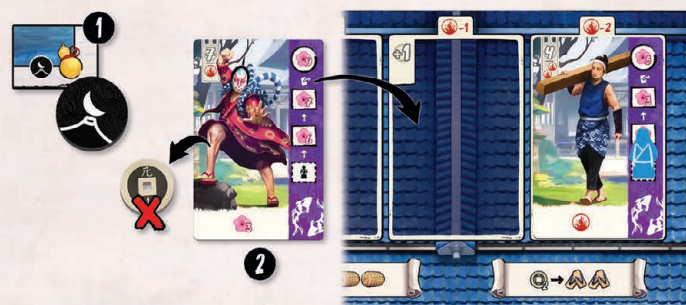


Aan het eind van elke maand - met uitzondering van Nieuwjaar - kiest een van de spelers (voor oneven maanden en voor even maanden) een Personagekaart uit de rij om in een beschikbaar kraam op het centrale bord te leggen, indien mogelijk.

- Als er geen beschikbaar kraam is, verwijder dan het Personage uit het spel.

- Als er nog één of meer mon op deze Personagekaart lagen, leg die dan terug in de voorraad.
- Zet geen Kobun van jouw kleur op de kaart en betaal geen extra mon als het gaat om het centrale kraam in een Nagaya.
- Een neutraal Personage sterft automatisch als er een Brand in zijn kraam uitbreekt.

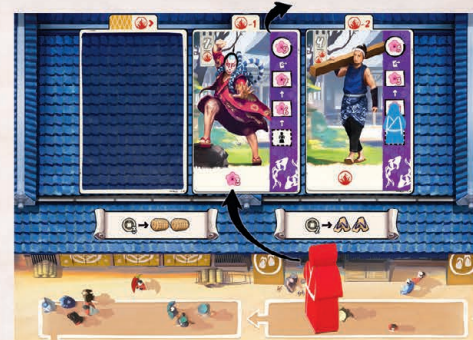
Voorbeeld: Het is aan de speler met het Maanfiche om een neutraal Personage op het centrale bord te leggen **1**. Hij besluit de **Kabuki-acteur** op dit kraam te leggen: de mon op de kaart wordt afgelegd en het is niet nodig om 1 mon voor de plaatsing te betalen **2**.



Activatie van de neutrale Personages

Tijdens de Actiefase mogen de spelers een neutraal Personage activeren. Verwijder na de activatie het Personage onmiddellijk uit het spel. Zolang het neutrale Personage in het spel is, telt het mee voor de **Harmoniebonus van de Nagaya's** aan het eind van het seizoen.

Voorbeeld: Anja besluit de **Kabuki-acteur** te activeren en scoort 3 IKI. Omdat het om een neutraal Personage gaat, wordt de kaart na de activatie onmiddellijk uit het spel verwijderd.



COLOFON

Spelontwerp: Koota Yamada

Illustraties: David Sitbon

Grafisch Ontwerp: Good Heidi

Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen

Ontwikkeling: Koota Yamada & Sorry We Are French

Producent: Emmanuel Beltrando

BIJLAGE 1 - PERSONAGES (x60)

Straatverkoper (x17) - Ambachtsman (x15) - Speciaal (x12) - Meester (x9) - Winkelier (x7)

STARTKAARTEN (X4)



Eierverkoopster

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst.

Ervaring: Ontvang 1 mon -> 1 Rijst -> 1 Rijst.



Katoenverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 mon en 1 Sandaal.

Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Sandaal -> 1 mon en 1 Sandaal.



Brilverkoper

Eigenschap: Ontvang 2 mon.

Ervaring: Ontvang 1 mon -> 2 mon -> 2 mon.



Zoutverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst.

Ervaring: Ontvang 1 mon -> 2 mon -> 1 Rijst.



LENTE (X14)



Boekverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 mon en 1 Sandaal.

Ervaring: Ontvang 1 mon -> 2 mon -> 2 mon.



Sake-verkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst.

Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Rijst -> 1 Rijst.



Zeepbellenblazer

Eigenschap: Ontvang 1 Hout.

Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Sandaal -> 1 Hout.



Dobbelsteenmaakster

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 1 mon en ontvang 1 Hout.

Ervaring: Ontvang 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Sandalenmaker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 2 mon en ontvang 2 Sandalen.

Ervaring: Ontvang 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Naaister

Eigenschap: Betaal 1 mon om het ervaringsniveau van een van je Kobun met 1 stap te verhogen.

Ervaring: Ontvang 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Portrettekenaar

Eigenschap: Betaal 1 IKI en ontvang 4 mon. Je IKI mag niet negatief zijn.

Ervaring: Ontvang 0 IKI -> 1 IKI -> 4 IKI.



Monnik

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Pensioen: Neem zodra dit personage met pensioen gaat een en leg het op je spelersbord. Vanaf nu mag je Personages inhuren met een korting van 1 mon.



Ossendrijver

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Ontvang 1 Sandaal.

Pensioen: Neem zodra dit personage met pensioen gaat een en leg het op je spelersbord. Vanaf nu mag je je Oyakata tijdens de Actiefase een extra veld verplaatsen.



Kluizenaar

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Pensioen: Leg zodra dit personage met pensioen gaat een op deze kaart. Tijdens het spel mag je eenmalig dit fiche afleggen om te voorkomen dat een van je personages door een Brand wordt getroffen. Daarna breidt de Brand zoals gewoonlijk verder uit.



Timmerman

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Bouw een Gebouw en betaal hiervoor 1 Hout minder.

Ervaring: Ontvang 2 IKI en 1 mon -> 2 IKI en 1 mon -> 3 IKI en 2 mon.



Vliegermaker

Eigenschap: Verwissel om het even welke Personagekaart (inclusief Kobun) op het centrale bord met een andere Personagekaart (inclusief Kobun). Hun ervaringsniveau blijft hetzelfde. Je hoeft niet bij te betalen als je een kaart verplaatst naar een kraam met een meerkost.

Ervaring: Ontvang 1 IKI en 1 mon -> 2 IKI en 1 mon -> 3 IKI en 2 mon.



Textielverver

Eigenschap: Betaal 2 mon en ontvang 4 IKI.

Ervaring: Ontvang 2 mon -> 3 mon -> 3 mon.



Soba-verkoopster

Eigenschap: Betaal 2 mon en ontvang 2 Rijst.

Ervaring: Ontvang 2 mon -> 3 mon -> 3 mon.



ZOMER (X14)



Dumplingverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst.

Ervaring: Ontvang 1 Rijst -> 1 Rijst -> 1 Rijst.



Verkoopster van Tweedehandskledij

Eigenschap: Ontvang 1 Hout.

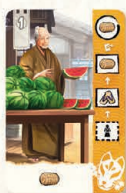
Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Sandaal -> 1 Hout.



Waterverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 mon en 1 Sandaal.

Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Sandaal -> 2 Sandalen.



Watermeloenverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst.

Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Rijst -> 1 Rijst.



Graveerder

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 3 mon en ontvang 2 Hout.

Ervaring: Ontvang 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.



Lantaarnmaker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 1 IKI en ontvang 4 mon. Je IKI mag niet negatief zijn.

Ervaring: Ontvang 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.



Paraplumaker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 1 mon om het ervaringsniveau van een van je Kobun met 1 stap te verhogen.

Ervaring: Ontvang 1 IKI -> 3 IKI -> 4 IKI.



Dagloner

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche twee velden vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Ervaring: Verlies 2 IKI -> 1 IKI -> 0 IKI.



Brandweerman

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche twee velden vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Ervaring: Ontvang 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.



Maagd van het Heiligdom

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Pensioen: Leg zodra dit personage met pensioen gaat een  op deze kaart. Tijdens het spel mag je eenmalig dit fiche afleggen om te voorkomen dat een van je personages door een Brand wordt getroffen. Daarna breidt de Brand zoals gewoonlijk verder uit.



Vuurwerkmaakster

Eigenschap: Ontvang 4 IKI. Je tegenstanders ontvangen 2 mon.

Ervaring: Ontvang 1 IKI en 1 mon -> 3 IKI en 1 mon -> 4 IKI en 2 mon.



Stukadoor

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Bouw een Gebouw en betaal hiervoor 1 Hout minder.

Ervaring: Ontvang 2 IKI en 1 mon -> 3 IKI en 1 mon -> 4 IKI en 2 mon.



Palingverkoper

Eigenschap: Betaal 2 mon en ontvang 2 Rijst.

Ervaring: Ontvang 2 mon -> 3 mon -> 4 mon.



Groenteboer

Eigenschap: Betaal 2 mon en ontvang 1 Rijst en 1 Hout.

Ervaring: Ontvang 1 mon -> 3 mon -> 4 mon.



HERFST (X14)



Brandhoutverkoopster

Eigenschap: Ontvang 1 Hout.

Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Hout -> 2 Hout.



Visverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst en 1 Sandaal.

Ervaring: Ontvang 1 Rijst -> 1 Rijst -> 1 Rijst.



Maskerverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Hout.

Ervaring: Ontvang 1 Sandaal -> 1 Hout -> 1 Hout.



Horlogemaker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 3 mon en ontvang 2 Hout.

Ervaring: Ontvang 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



Kapper

Eigenschap: Betaal 2 mon en ontvang 4 IKI.

Ervaring: Ontvang 3 IKI -> 4 IKI -> 5 IKI.



Drukker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 1 mon om het ervaringsniveau van een van je Kobun met 1 stap te verhogen.

Ervaring: Ontvang 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



Shamisen-speelster

Eigenschap: Betaal 1 Hout en ontvang 3 mon en 2 IKI.

Ervaring: Ontvang 2 IKI -> 3 IKI.



Bouwvakker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche twee velden vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Ervaring: Ontvang 1 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.



Poppenspeelster

Eigenschap: Ontvang 3 mon.

Pensioen: Leg zodra dit personage met pensioen gaat een  op deze kaart. Aan het einde van het spel geldt de Poppenspeelster als een kaartsoort naar keuze: leg haar in een kolom naar keuze van je spelersbord (dit mag ook de paarse kolom zijn).



Tatsumi Geisha

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor en ontvang 1 IKI.

Ervaring: Ontvang 3 IKI -> 5 IKI -> 7 IKI.



Poppenmaker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Verwissel om het even welke Personagekaart (inclusief *Kobun*) op het centrale bord met een andere Personagekaart (inclusief *Kobun*). Hun ervaringsniveau blijft hetzelfde. Je hoeft niet bij te betalen als je een kaart verplaatst naar een kraam met een meerkost.

Ervaring: Ontvang 2 IKI en 1 *mon* -> 4 IKI en 1 *mon* -> 5 IKI en 2 *mon*.



Tatami-maker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Bouw een Gebouw en betaal hiervoor 1 Hout minder.

Ervaring: Ontvang 3 IKI en 1 *mon* -> 4 IKI en 1 *mon* -> 6 IKI en 2 *mon*.



Sushiverkoper

Eigenschap: Betaal 2 *mon* en ontvang 2 Rijst.

Ervaring: Ontvang 3 *mon* -> 4 *mon* -> 5 *mon*.



Tempura-verkoper

Eigenschap: Betaal 2 *mon* en ontvang 2 Rijst.

Ervaring: Ontvang 4 *mon* -> 3 *mon* -> 4 *mon*.



WINTER (X14)



Steenkoolverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Hout en 1 Sandaal.

Ervaring: Ontvang 1 Hout -> 1 Hout en 1 Sandaal -> 1 Hout en 1 Sandaal.



Chilipepverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst en 1 Sandaal.

Ervaring: Ontvang 1 Rijst -> 1 Rijst -> 2 Rijst.



Snoepverkoper

Eigenschap: Ontvang 1 Rijst en 1 IKI.

Ervaring: Ontvang 1 Rijst -> 1 Rijst -> 2 Rijst.



Snoepmaker

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 1 Rijst en ontvang 5 IKI.

Ervaring: Ontvang 4 IKI -> 5 IKI.



Waaiermaakster

Eigenschap: Betaal 1 *mon* om het ervaringsniveau van een van je *Kobun* met 1 stap te verhogen.

Ervaring: Ontvang 3 IKI -> 6 IKI.



Glasblazer

Eigenschap: Betaal 2 Sandalen en ontvang 6 IKI.

Ervaring: Ontvang 3 IKI -> 6 IKI.



Penseelmaker

Eigenschap: Betaal 1 Hout, 1 Rijst en 1 Sandaal. Ontvang 9 IKI.

Ervaring: Ontvang 4 IKI -> 6 IKI.



Kabuki-acteur

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Ontvang 3 IKI.

Ervaring: Ontvang 6 IKI -> 7 IKI -> 9 IKI.



Samoerai

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 1 *Koban* en ontvang 9 IKI.

Ervaring: Ontvang 5 IKI -> 7 IKI.



Sumoworstelaar

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche twee velden vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Ervaring: Ontvang 3 IKI -> 4 IKI -> 7 IKI.



Boeddhistische Beeldhouwer

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Betaal 1 Hout en ontvang 5 IKI.

Ervaring: Ontvang 4 IKI en 1 *mon* -> 6 IKI en 2 *mon*.



Karuta-maker

Eigenschap: Ontvang 4 IKI. Je tegenstanders ontvangen 2 *mon*.

Ervaring: Ontvang 3 IKI en 2 *mon* -> 6 IKI en 2 *mon*.



Steenhouwer

Inhuurbonus: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Eigenschap: Bouw 1 Gebouw en betaal hiervoor 1 *Koban* minder.

Ervaring: Ontvang 4 IKI en 2 *mon* -> 7 IKI en 2 *mon*.



Wierookverkoopster

Eigenschap: Betaal 3 *mon* en ontvang 5 IKI.

Ervaring: Ontvang 4 *mon* -> 5 *mon*.



BIJLAGE 2 - GEBOUWEN (x10)



Boerderij

Einde van het spel:

Ontvang 2 IKI.

Permanente Eigenschap:

Aan het eind van elk seizoen ontvang je 2 IKI per *Kobun* waaraan je voedsel hebt betaald.



Brandtoren

Einde van het spel:

Ontvang 3 IKI.

Permanente Eigenschap:

Telkens je een Personage inhurt met een inhuurbonus die je toestaat je Vuurfiche vooruit te schuiven op het Vuurspoor, ontvang je 3 IKI.



Keizerlijke Villa

Einde van het spel:

Ontvang 4 IKI.

Permanente Eigenschap:

Aan het eind van elk seizoen ontvang je 2 *mon* per Personage van de soort waarvan je er de meeste hebt (op het centrale bord of met pensioen).



Herberg

Einde van het spel:

Ontvang 12 IKI.



Kabuki-theater

Einde van het spel:

Ontvang 26 IKI.



Handelshuis

Einde van het spel:

Ontvang 3 IKI per Sandaal die je bezit aan het einde van het spel (max. 30 IKI).



Restaurant

Einde van het spel:

Ontvang net zoveel IKI als de totale waarde van je vis (zie de paragraaf *Einde van het Spel en Puntentelling*).



Heiligdom

Einde van het spel:

Ontvang 22 IKI.



Pakhuis

Einde van het spel:

Ontvang 4 IKI per Rijst die je bezit aan het einde van het spel (max. 32 IKI).



Waterput

Einde van het spel:

Ontvang 2 IKI per veld dat je hebt bereikt op het Vuurspoor.

BIJLAGE 3 - FICHES

1 Pijpen (x8)

Lente:



Onmiddellijk Effect: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.



Onmiddellijk Effect: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.

Zomer:



Onmiddellijk Effect: Ontvang 1 Rijst.



Onmiddellijk Effect: Ontvang 2 Sandalen.

Herfst:



Onmiddellijk Effect: Schuif je Vuurfiche één veld vooruit op het Vuurspoor.



Onmiddellijk Effect: Schuif je Vuurfiche twee velden vooruit op het Vuurspoor.

Winter:



Onmiddellijk Effect: Verhoog het ervaringsniveau van een van je *Kobun* met 1 stap.



Onmiddellijk Effect: Ontvang 1 *Koban*.

2 Tabak (x8)

BELANGRIJK: De IKI van je Tabak verdubbelt als je minstens één Pijp hebt gekocht.

Lente:



Ontvang 2 IKI aan het einde van het spel.



Ontvang 3 IKI aan het einde van het spel.

Zomer:



Ontvang 4 IKI aan het einde van het spel.



Ontvang 1 IKI aan het einde van het spel per paar van velden dat je Vuurfiche heeft bereikt op het Vuurspoor.

Herfst:



Ontvang 1 IKI aan het einde van het spel voor elke verschillende soort van personages die je hebt ingehuurd.



Ontvang 1 IKI aan het einde van het spel voor elk personage van de soort waarvan je er de meeste hebt.

Winter:



Ontvang 5 IKI aan het einde van het spel.



Ontvang 1 IKI aan het einde van het spel voor elke 4 *mon* die je nog bezit.

3 Vis (x8)

Lente:



Deze vis levert je aan het einde van het spel 1 extra IKI op en telt mee voor het Restaurant.

Zomer:



Deze vis levert je aan het einde van het spel 7 extra IKI op en telt mee voor het Restaurant.

Herfst:



Deze vis levert je aan het einde van het spel 1 extra IKI op en telt mee voor het Restaurant.

Winter:



Deze vis levert je aan het einde van het spel 7 extra IKI op en telt mee voor het Restaurant.

4 Speciale Fiches



: Verplaats je *Oyakata* tijdens de Actiefase een extra veld.



: Huur Personages in met een korting van 1 *mon*.



: Tijdens het spel mag je eenmalig dit fiche afleggen om te voorkomen dat een van je Personages (geen Gebouw) door een brand wordt getroffen. Daarna breidt de brand zoals gewoonlijk verder uit.



: Leg dit fiche op de **Poppenspeelster**. Aan het einde van het spel geldt de **Poppenspeelster** als een kaartsoort naar keuze: leg haar in een kolom naar keuze van je spelersbord (dit mag ook de paarse kolom zijn).