

Samurai

## Perdita di Onore

Qualsiasi Fase

Scegli un avversario con più di 2 Discepoli. Egli deve scegliere se piazzare uno dei propri Discepoli nella riserva comune oppure perdere 2 Punti Prestigio.

## La confusione prospera

Fase 7

Gioca questa carta subito dopo che hai attivato un Discepolo e lo hai rimesso sulla tua Scheda del Clan. Scegli ed attiva subito un altro dei tuoi Discepoli.

## Furtivo

Fase 5c

Uno dei tuoi Discepoli che deve essere arrestato in questa Fase fugge dall'arresto e resta nello spazio sul Distretto dove si trova.

## Alt!

Fase 5b o 5c

La Fase 5 termina subito. Nessun Discepolo viene arrestato dalla Guardia di Ronda. Il gioco procede con la Fase 6.

## Sventato

Qualsiasi Fase

Scegli un avversario. Egli deve scartare una sua carta Bonus di sua scelta.  
*(La carta scartata va messa coperta in fondo al mazzo delle carte Bonus).*

Samurai

## Infiltrato

Fase 5 o 6

Scegli un avversario. Egli deve togliere tutti i suoi Discepoli posti su i suoi Edifici e rimetterli sulla sua Scheda del Clan.

## Tradimento

Fase 7

Gioca questa carta quando un Discepolo avversario si trova nello stesso Distretto con uno dei tuoi. Piazza il Discepolo dell'avversario nella riserva comune (o sulla sua Scheda del Clan se egli ha solo 2 Discepoli). Piazza il tuo Discepolo sulla tua Scheda del Clan.

Samurai

## Cos'era questo rumore?

Fase 7

Gioca questa carta subito dopo che un avversario ha attivato un Discepolo che si trova nello stesso Distretto con uno dei tuoi, ed usa tale Discepolo per completare una Missione. Il tuo avversario non riceve la Ricompensa Bonus per la Missione completata anche se ha tutti i Requisiti.

Samurai

## Condotta Disonorevole

Fase 7

Gioca questa carta dopo che un avversario ha completato una Missione. Il tuo avversario riceve solo metà dei Punti Prestigio (arrotondati per eccesso) della Ricompensa della Missione.

*Non puoi usare questa carta contro la carta Missione Kill the Shogun*

## Il Capitano è un amico

Fase 7

Quando attivi un Discepolo nel Distretto del Porto per comprare Punti Prestigio, ricevi un trattamento speciale: 4 Punti Prestigio per sole 8 Monete.

## Influenza dai piani alti

Fase 4

Gioca questa carta quando hai appena piazzato un Discepolo sul tabellone. Puoi immediatamente piazzare un altro Discepolo su uno spazio libero in un Distretto qualsiasi che sia accessibile.

## Un Ospite inatteso

Fase 7

Requisito: Avere almeno una Geisha

Gioca questa carta subito dopo che un avversario ha completato una Missione. Il tuo avversario non riceve la Ricompensa Bonus per la Missione completata anche se ha tutti i Requisiti.

## Doppio Incrocio

Gioca questa carta subito dopo che un avversario ha giocato una carta Azione

Puoi prendere la carta Azione usata dal tuo avversario e giocarla subito o tenerla per giocarla in seguito.

## Lo Shogun comanda

Fase 5b

Cambia il colore della Guardia di Ronda.  
(Cambia anche la direzione nella quale essa avanza)

## Opportunità d'oro

Fase 2

Requisito: Avere un gettone Benedizione

Gioca questa carta subito dopo che hai vinto un'Asta. Rimetti subito il tuo gettone Benedizione sul Tempio. Il tuo dischetto resta sul Tracciato dell'Asta. La categoria vinta all'Asta resta disponibile. Tu continui a partecipare alla Fase d'Asta e se possibile puoi vincere una seconda Asta su una categoria differente.

## Buoni amici dell'Imperatore

Fase 2

Quando è il tuo turno di scegliere una categoria da mettere all'Asta, puoi scegliere una categoria che era già stata scelta.

## Solo il migliore

Fase 7

Scarta tutte le tessere Arma dal tracciato del Mercato. Pesca immediatamente 5 nuove tessere Arma e piazzale sul tracciato del Mercato nell'ordine che preferisci.

## Colpire prima dell'alba

Fase 7

Gioca questa carta prima che il primo giocatore attivi il suo primo Discepolo. Puoi attivare uno dei tuoi Discepoli prima di lui.

### Accorrete, presto!

Fase 5b

La Guardia di Ronda muove di 2 spazi extra nella direzione appropriata.

### Traditore

Qualsiasi Fase

Scegli un avversario. Egli deve darti una delle sue carte Azione di sua scelta.

### Affare perfetto

Fase 7

Quando uno dei tuoi Discepoli compra una tessera Arma, ricevi gratuitamente una seconda tessera Arma presente sul tracciato del Mercato.

### Rimescola

Fase 3b

*Requisito: Avere almeno 2 Geisha e almeno 1 carta Missione non completata*

Scegli un avversario e una delle tue carte Missione non completate. Senza guardare il contenuto, scegli una carta Missione non completata dell'avversario scelto e aggiungila alla tue. Poi dai all'avversario la tua carta Missione non completata che avevi scelto.

### Imbroglione

Qualsiasi Fase

Scegli un avversario. Egli deve scartare una sua carta Azione scelta a caso.

*(La carta scartata va messa coperta in fondo al mazzo delle carte Azione).*

### Fuga fortunata

Fase 5c

Tutti i tuoi Discepoli che devono essere arrestati in questa Fase fuggono all'arresto ma devono essere rimessi sulla tua Scheda del Clan.

### Mercante

Fase 6

Puoi effettuare scambi con tutti gli altri giocatori come se tutti i giocatori avessero avuto un Discepolo sul Distretto della Taverna.

### Le mura hanno orecchi

*Gioca questa carta quando un avversario gioca una carta Azione*

La carta Azione giocata dall'avversario viene scartata senza che ne vengano applicati gli effetti.

### Le mura hanno orecchi

*Gioca questa carta quando un avversario gioca una carta Azione*

La carta Azione giocata dall'avversario viene scartata senza che ne vengano applicati gli effetti.

**Le mura hanno orecchi**

Gioca questa carta quando  
un avversario gioca  
una carta Azione

La carta Azione giocata  
dall'avversario viene scartata  
senza che ne vengano  
applicati gli effetti.

**Hey, sono qui!**

Fase 5b

La Guardia di Ronda ritorna  
sullo spazio dal quale è  
iniziato il suo movimento.

**Hey, sono qui!**

Fase 5b

La Guardia di Ronda ritorna  
sullo spazio dal quale è  
iniziato il suo movimento.

**Veloce come un fulmine**

Fase 7

Gioca questa carta subito  
prima di attivare un  
Discepolo in un Distretto.  
Questo Discepolo può fare  
2 azioni di fila (cioè la stessa  
azione viene fatta 2 volte).  
Completare una Missione è  
considerata una azione.

**Veloce come un fulmine**

Fase 7

Gioca questa carta subito  
prima di attivare un  
Discepolo in un Distretto.  
Questo Discepolo può fare  
2 azioni di fila (cioè la stessa  
azione viene fatta 2 volte).  
Completare una Missione è  
considerata una azione.

**Finta**

Fase 4, 5 o 6

Scegli uno dei tuoi  
Discepoli sul tabellone e  
muovilo su uno spazio libero  
di un Distretto accessibile  
qualsiasi.

**Finta**

Fase 4, 5 o 6

Scegli uno dei tuoi  
Discepoli sul tabellone e  
muovilo su uno spazio libero  
di un Distretto accessibile  
qualsiasi.

**Nuovi Ordini**

Fase 3b

Gioca questa carta quando  
è stata rivelata la carta  
Evento del Round. Scarta  
immediatamente la carta  
Evento e rivela una nuova  
carta Evento i cui effetti  
saranno applicati.

**Nuovi Ordini**

Fase 3b

Gioca questa carta quando  
è stata rivelata la carta  
Evento del Round. Scarta  
immediatamente la carta  
Evento e rivela una nuova  
carta Evento i cui effetti  
saranno applicati.

## Favore dell'Imperatore

Qualsiasi Fase

Scarta questa carta per ricevere la carta in cima ad uno dei seguenti mazzi:

- qualsiasi mazzo Missione
- mazzo carte Bonus
- mazzo carte Azione
- pila tessera Arma

## Favore dell'Imperatore

Qualsiasi Fase

Scarta questa carta per ricevere la carta in cima ad uno dei seguenti mazzi:

- qualsiasi mazzo Missione
- mazzo carte Bonus
- mazzo carte Azione
- pila tessera Arma

## Venditore di rottami

Qualsiasi Fase

Guarda nella pila degli scarti delle tessere Arma e prendi da tale pila una tessera Arma di tua scelta gratuitamente.

## Venditore di rottami

Qualsiasi Fase

Guarda nella pila degli scarti delle tessere Arma e prendi da tale pila una tessera Arma di tua scelta gratuitamente.

## Bottino di Monete

Qualsiasi Fase

Questa carta vale 4 Monete. Puoi usarla quando devi pagare qualcosa (o quando conteggi una carta Bonus alla fine del gioco). Costi superiori possono essere raggiunti integrando Monete reali, ma per spese inferiori a 4 Monete non ricevi resto.

## Bottino di Monete

Qualsiasi Fase

Questa carta vale 4 Monete. Puoi usarla quando devi pagare qualcosa (o quando conteggi una carta Bonus alla fine del gioco). Costi superiori possono essere raggiunti integrando Monete reali, ma per spese inferiori a 4 Monete non ricevi resto.

## Due Volte!

Fase 5b

La Guardia di Ronda muove di uno spazio extra nella direzione appropriata.

## Due Volte!

Fase 5b

La Guardia di Ronda muove di uno spazio extra nella direzione appropriata.

## Due Volte!

Fase 5b

La Guardia di Ronda muove di uno spazio extra nella direzione appropriata.

Samurai

## Due Volte!

Fase 5b

La Guardia di Ronda muove di uno spazio extra nella direzione appropriata.

## Distrazione

Fase 5c  
Requisito: Avere almeno una Geisha

Indipendentemente da dove si trova la Guardia di Ronda, tutti i tuoi Discepoli che dovrebbero essere arrestati in questa Fase, fuggono dall'arresto e restano sul Distretto dove si trovano.

## Distrazione

Fase 5c  
Requisito: Avere almeno una Geisha

Indipendentemente da dove si trova la Guardia di Ronda, tutti i tuoi Discepoli che dovrebbero essere arrestati in questa Fase, fuggono dall'arresto e restano sul Distretto dove si trovano.

## Cuore del Drago

Fase 4

Puoi piazzare un tuo Discepolo su uno spazio libero qualsiasi (in un Distretto o Edificio) che sarebbe normalmente inaccessibile a causa dell'effetto di una carta Evento.

## Cuore del Drago

Fase 4

Puoi piazzare un tuo Discepolo su uno spazio libero qualsiasi (in un Distretto o Edificio) che sarebbe normalmente inaccessibile a causa dell'effetto di una carta Evento.

## Ricatto

Fase 5c

Uno dei tuoi Discepoli che deve essere arrestato in questa Fase fugge dall'arresto e rimane sullo spazio del Distretto dove si trova.

Se non giochi questa carta durante la partita, questa vale 2 Punti Prestigio alla fine del gioco.

## Ricatto

Fase 5c

Uno dei tuoi Discepoli che deve essere arrestato in questa Fase fugge dall'arresto e rimane sullo spazio del Distretto dove si trova.

Se non giochi questa carta durante la partita, questa vale 2 Punti Prestigio alla fine del gioco.

## Ricatto

Fase 5c

Uno dei tuoi Discepoli che deve essere arrestato in questa Fase fugge dall'arresto e rimane sullo spazio del Distretto dove si trova.

Se non giochi questa carta durante la partita, questa vale 2 Punti Prestigio alla fine del gioco.

## Ricatto

Fase 5c

Uno dei tuoi Discepoli che deve essere arrestato in questa Fase fugge dall'arresto e rimane sullo spazio del Distretto dove si trova.

Se non giochi questa carta durante la partita, questa vale 2 Punti Prestigio alla fine del gioco.

### Chiuso per Ristrutturazione

Nessun giocatore può piazzare un Discepolo su nessuno dei propri Edifici durante questo Round.

### Eccesso di Scorte

*L'armamento dei militari si è rivelato inutile. Il Mercato adesso è saturo di armi.*

Durante questo Round, il costo di ogni tessera Arma sul tracciato del Mercato è ridotto di 2 Monete.

### Sfiducia

*A causa di presagi e del cattivo momento economico, le persone non si fidano più l'una dell'altra*

Questo Round salta la Fase 6 (Fase del Commercio)

### Tempi Pericolosi

*Banditi e Signori rinnegati terrorizzano il territorio*

Questo Round il Distretto del Varco è inaccessibile.



### Tutto Completo

*Un alto numero di mercanti e viandanti visitano Yedo. Tutte le locande e taverne sono al completo.*

Questo Round il Distretto della Taverna è inaccessibile.



### Taisai

*(Festività Religiosa)*

Questo Round il Distretto del Tempio è inaccessibile. I giocatori che non hanno un gettone Benedizione ne ricevono uno.



### Tempi di Carezza

*Cattivi raccolti e le attività dei banditi minano il commercio*

Questo Round il Distretto del Mercato è inaccessibile.



### Lo Shogun è morto, lunga vita allo Shogun!

*Il Bakufu è stato convocato al castello.*

Questo Round il Distretto del Castello è inaccessibile.



### Tifone

*Grandi tempeste colpiscono la costa.*

Questo Round il Distretto del Porto è inaccessibile.



### Settimana Casta

*È tempo di purificare  
anima e corpo.*

Questo Round il Distretto a  
Luci Rosse è inaccessibile.



### Lo Shogun visita l'Imperatore

Questo Round nessun  
giocatore può visitare lo  
Shogun per guadagnare  
1 Punto Prestigio.  
*(copri lo spazio dello Shogun)*



### L'Onore è Mio

Solo durante questo Round  
le Missioni completate  
conferiscono il doppio dei  
Punti Prestigio previsti.  
Questo si applica solo alle  
ricompense Standard.

### Luna Nuova

Se la Guardia di Ronda  
termina il suo movimento su  
un Distretto che contiene dei  
Discepoli, questi Discepoli  
fuggono dall'arresto e non  
vengono rimessi nella  
riserva. Essi vengono però  
rimessi sulla Scheda del Clan  
del relativo proprietario.

Samurai

### Tsunami

*Acqua! Dovunque!*

Se possibile, ogni giocatore  
perde metà delle proprie  
Monete (arrotondate per  
difetto).

*Ogni giocatore può scegliere  
di rimettere il proprio gettone  
Benedizione sul Tempio e perdere  
così solo un quarto delle proprie  
Monete (arrotondate per difetto).*

### Clan in lotta

Il giocatore con il minor  
numero di Punti Prestigio  
riceve immediatamente  
5 Monete dalla Banca.  
Il giocatore con il secondo  
minor numero di Punti  
Prestigio riceve 4 Monete,  
il terzo giocatore riceve  
3 Monete e così via.

In caso di pareggio, il giocatore  
il cui dischetto si trova prima  
sul tracciato dell'Ordine di  
Turno riceve l'ammontare più  
alto di Monete.

### L'Imperatore visita Yedo

Piazza immediatamente  
la Guardia di Ronda sullo  
spazio nel Distretto del  
Castello. La Guardia di  
Ronda questo Round non  
muove (salta la Fase 5a e 5b).

Cambia il colore (e la  
direzione) della Guardia di  
Ronda.

### Anno Normale

Non ci sono eventi  
speciali in questo Round.

### Avversario Valoroso

Il giocatore con il minor  
numero di Punti Prestigio  
riceve un bonus di 2 Punti  
Prestigio.

Il giocatore con il secondo  
minor numero di Punti  
Prestigio riceve 1 Punto  
Prestigio.

Se diversi giocatori hanno  
lo stesso numero di Punti  
Prestigio, ognuno di essi  
riceve il numero appropriato  
di Punti Prestigio.

## Luna Piena

La Guardia di Ronda muove secondo la normale procedura. Tuttavia, tutti i Discepoli presenti nel Distretto dove la Guardia inizia e termina il movimento sono arrestati.

Samurai

## Terremoto

*Un terremoto colpisce una grande parte della città*

Se possibile, ogni giocatore perde 1 Edificio (a sua scelta) e 1 Discepolo (se il giocatore possiede più di 2 Discepoli).

*Ogni giocatore può scegliere di rimettere il suo gettone Benedizione sul Tempio per evitare di perdere 1 Discepolo **oppure** 1 Edificio.*

Gli Edifici sono rimessi nella rispettiva area del tabellone. I Discepoli sono rimessi fra le riserve comuni.

Samurai

## Incendio di Meireki

*Il fuoco attraversa Yedi*

Se possibile ogni giocatore perde 1 tessera Arma (di sua scelta) e 1 Geisha.

*Ogni giocatore può scegliere di rimettere il suo gettone Benedizione sul Tempio per evitare di perdere 1 Geisha **oppure** 1 tessera Arma.*

Le tessere Arma sono messe nella pila degli scarti delle tessere Arma. I segnalini Geisha sono rimessi nella rispettiva area sul tabellone.

## Per ordine del Bakufu

In ordine di turno, ogni giocatore riceve la carta Missione posta in cima ad uno dei mazzi Missione di loro scelta.

Solo durante questo Round, i giocatori possono possedere più di 4 carte Missione non completate. Tuttavia, alla fine di questo Round, i giocatori devono scartare le carte Missione non completate per rientrare nel limite di 4 carte usuale.

Samurai

## Chaos!

Se possibile, ogni giocatore deve scartare una carta Missione non completata di sua scelta e piazzarla coperta sotto al rispettivo mazzo di carte Missione. Poi rimescola tutte le carte Missione.

*Ogni giocatore può scegliere di rimettere il suo gettone Benedizione sul Tempio per evitare di perdere 1 carta Missione.*

## Corruzione

Solo durante questo Round, i giocatori possono corrompere la Guardia di Ronda. Ogni Discepolo che dovrebbe essere arrestato in questo Round può evitare l'arresto se il giocatore che lo controlla paga 5 Monete alla Banca. Il Discepolo così salvato resta sul distretto dove si trova.

## Intrigo Politico

Gioca il resto di questo Round in ordine inverso rispetto a quanto indicato sul tracciato dell'Ordine di Turno.

## Esattore Imperiale

Ogni giocatore deve pagare 5 Monete alla Banca

**oppure**

piazzare 1 dei propri Discepoli su questa carta (inclusi i giocatori che possiedono solo 2 Discepoli). Tali Discepoli vengono rimessi sulla rispettiva Scheda del Clan alla fine di questo Round.

## Kenkoku Kinebi

*(Giornata Nazionale della Fondazione)*

*Secondo la storia Giapponese, il primo Imperatore fu incoronato in questo giorno del 660 AC.*

La Guardia di Ronda è rimossa dal gioco per il resto di questo Round. All'inizio del successivo Round, piazza la Guardia sullo spazio nel Distretto del Varco. Cambia anche il colore della Guardia di Ronda (e la direzione).

1  per Geisha

+

1  per Edificio

1 

Per ogni 2 Missioni  
completate

1 

Per ogni Missione  
Verde completata

5 (2) 

Se possiedi il maggior  
numero di Discepoli

3 (2) 

Se hai completato il maggior  
numero di Missioni *Assassination*

3 (2) 

Se hai completato il maggior  
numero di Missioni *Theft*

4 (2) 

Se hai completato il maggior  
numero di Missioni *Kidnapping*

3 

Se **non** hai completato alcuna  
Missione *Warfare*

5 

Se **non** hai completato alcuna  
Missione *Espionage*

2



Se **non** hai completato alcuna  
Missione *Assassination*

4



Se hai completato tutte  
le tue Missioni

4 (2)



Se hai il maggior numero di  
segnalini Geisha

3



Se **non** hai completato alcuna  
Missione *Kidnapping*

3 (2)



Se hai completato il maggior  
numero di Missioni *Espionage*

4 (2)



Se hai completato il maggior  
numero di Missioni *Warfare*

10



Se hai completato solo Missioni di  
un colore oppure di una categoria

3



Se hai 1 gettone Benedizione

5 (2)



Se hai completato il maggior  
numero di Missioni

7



Se hai completato almeno  
1 Missione di ogni colore

5 (2)



Se hai il maggior numero  
di Monete

6



Se hai completato almeno 1 Missione  
di ognuna delle cinque categorie

4



Se **non** hai completato alcuna  
Missione *Theft*

2



Per segnalino Geisha

1



Per tessera Arma

1



Per ogni 4 Monete possedute

**In 2 Giocatori**

0,5 Punti Prestigio per ogni 4 Monete  
possedute (arrotondato per difetto)

6



Se hai costruito i 4 Edifici

**In 2 Giocatori**

3 Punti Prestigio se hai costruito i 4 Edifici

6



**Se hai almeno:**

1 gettone Benedizione + 2 segnalini Geisha  
+ 3 Edifici + 3 Discepoli + 3 tessere Arma  
+ 6 Missioni Complete