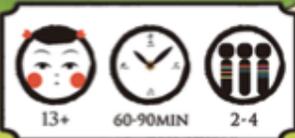


IKI

A game of Edo Artisans

江戸職人物語



Components

Game board

Cards

- 56 occupation cards
- 6 construction cards

Wooden Pieces

- 4 Oyakata (supervisor) figures
- 16 Kobun (townspeople) figures
- 4 cylinders
- 9 marker discs
- 15 octagons: lumber
- 24 hexagons: rice bales

Punchboard Pieces

- 50 money tokens (32 One-Mon coins, 18 Four-Mon coins)
- 8 oval gold coin (Koban) tokens
- 20 sandal tokens
- 8 fish tokens (2 spring, 2 summer, 2 fall, 2 winter)
- 4 pipe tokens
- 4 tobacco pouch tokens
- 4 fire tiles

Rule Book

Background and Overview

IKI: A Game of Edo Artisans is a strategy board game based on the trade culture of Edo-period Japan (1603-1868). The game is set against the backdrop of Nihonbashi, the most prosperous trade area in Edo (former name for Tokyo) of the time. The main street of Nihonbashi was lined with many and sundry shops, including rice and tobacco shops, and was always busy with the comings and goings of the people. There was a fish market in the vicinity and the enthusiastic voices of fish sellers and buyers would fill the air when boats loaded with fresh fish would arrive with their catch. Craftsmen and peddlers lived at the back of the street in houses called Nagaya. Their skills helped support the common people of Edo.

There are said to have been between 700 and 800 different professions in Edo at the time and many of these unique professions are featured on the cards in this game, including carpenters and tatami makers, woodblock printers, street merchants, food sellers, sushi and tempura sellers, shrine maidens, geishas, and kabuki actors.

The game board art is based on the "Kidai Shōran," a precious picture scroll from the Edo period. Kidai Shōran, painted in 1805, means "Excellent View of Our Prosperous Age" and shows the main street of Nihonbashi in the Edo period in the form of a 12m-long picture scroll. With detailed illustrations of the comings and goings of 1600 people and animals and approximately 90 shops, the Kidai Shōran is more than a precious document portraying the lives of Edo merchants; it captivates all those who see it with its unrestrained vision of the spirit of the time.

Purpose of the game

In IKI, Players take on the role of aspiring citizens of Edo and try to make the best use of one full year to gain as much prestige as possible. Prestige is measured in Iki, a concept representing the ideal way of living a civic life in ancient Japan. The true Iki master acts in a refined and attractive way and knows the subtleties of human nature.

To gain Iki, you will employ workers and use the services of various professionals and shops. The player with most Iki points at the end of the game wins; he or she has achieved the best standing and was the most successful in capturing the spirit of Edo. In case of a tie, the player who is higher on the firefighting track wins (if still tied, the player whose marker is on top of the stack wins).

Set-Up

GIOCATORE INIZIALE

Ogni giocatore sceglie un colore. Nel primo round il miglior "artigiano" sarà il giocatore iniziale. Dal secondo round (Febbraio), il primo giocatore di ogni round sarà quello con più potere antincendio. Gli alti giocheranno a seguire in senso orario.

CARTE E SEGNALINI

Dividete le carte in base al dorso. Ci sono 4 carte professioni iniziali; un mazzo di carte professione per ogni stagione a 6 carte edificio. La carte professione iniziali saranno descritte dopo. Mischia ogni mazzetto delle professioni delle singole stagioni e mettile a faccia in giù vicino al tabellone. Piazzate le 6 carte edificio a faccia in su vicino al tabellone rendendole visibile a tutti. Mischia i 4 segnalini incendio e mettili in una fila a faccia in giù vicino al tabellone. Poi prendi le 4 professioni dal mazzetto Primavera e mettile scoperte vicino al tabellone. Questa sarà la mano iniziale da cui scegliere.



CARTE INIZIALI

Le 4 professioni iniziali sono Salt Peddler, Boiled Egg Peddler, Cotton Peddler e Eyeglass Peddler.

In ordine inverso di turno (dall'ultimo al primo) ogni giocatore sceglie uno di questi e lo piazza immediatamente nello spazio apposito (qui indicati) che decide. Poi i giocatori piazzano anche un Kobun sul quadrato "Esperienza" stampato sul tabellone che corrisponde al primo dei 3 spazi salario della carta.

TRACCIATO PUNTI IKI

Metti un dischetto del colore di ogni giocatore sullo spazio 0.

CALENDARIO

Metti il segnalino nero sul primo spazio del calendario (Gennaio). Ogni round rappresenta un singolo mese. Il gioco si svolge lungo 13 round, di cui 12 round regolari e un Periodo Anno Nuovo seguendo il calendario lunare. Il round è diviso in 4 stagioni: Gennaio - Marzo (Primavera), Aprile - Giugno (Estate), Luglio - Settembre (Autunno), Ottobre - Dicembre (Inverno). Ogni stagione finisce con un giorno di paga. L'incendio si scatenerà alla fine di Maggio, Agosto e Novembre.

TRACCIATO ANTINCENDIO

Piazzate un disco per ogni giocatore sullo spazio 0 di questo tracciato. Nel primo round mettete quello del primo giocatore in cima e a scendere quelli degli altri in ordine orario al tavolo. Questo tracciato serve a mostrare la potenza antincendio di ognuno e deciderà l'ordine di turno nella prima fase di ogni round. Il giocatore più avanti sarà il primo giocatore nella Fase 1. Se 2 o più giocatori sono sullo stesso spazio quello più in alto sarà il primo. Quando acquisisci potere antincendio muovi di conseguenza il tuo segnalino. Se lo spazio è già occupato metti il tuo segnalino sopra quello dell'avversario. Se più avversari sono insieme sullo spazio 10, chiunque di questi acquisti ulteriore potere va in cima alla pila. Il potere antincendio non può mai scendere per nessun motivo.

II CAMMINO DELLA VITA

Mettete un cilindro per ogni giocatore sullo spazio indicato seguendo l'ordine del tracciato antincendio. Questo tracciato è usato per determinare l'ordine di turno e il numero di spazi che può muovere ogni giocatore Oyakata nella Fase 2 di ogni round. Nota: lo Spazio X si usa solo in 4 giocatori.

SEGNALINI INIZIALI DEI GIOCATORI

Ognuno inizia con 4 omini Kobun del proprio colore, più un gettone Sandali, una balla di riso e 8 Mon (monete).



STRADA PRINCIPALE

La strada ha 8 spazi. Tutti i pedoni Oyakata iniziano dal punto centrale di partenza e si muovono in senso antiorario. Gli Oyakata fanno affari con gli 8 negozi di fronte la strada e con i professionisti disposti dietro di essi.

PIAZZARE SEGNALINI

Mettete 2 pile di segnalini, una con i sacchetti di tabacco e l'altra di pipe, nello spazio dedicato nel negozio di tabacco. Mettete i segnalini in ordine in base al colore: dall'alto in basso Grigio, Giallo Acceso, Arancione, Viola. Mettete i 2 segnalini Verdi (Primavera) nello spazio dedicato del Mercato del Pesce.

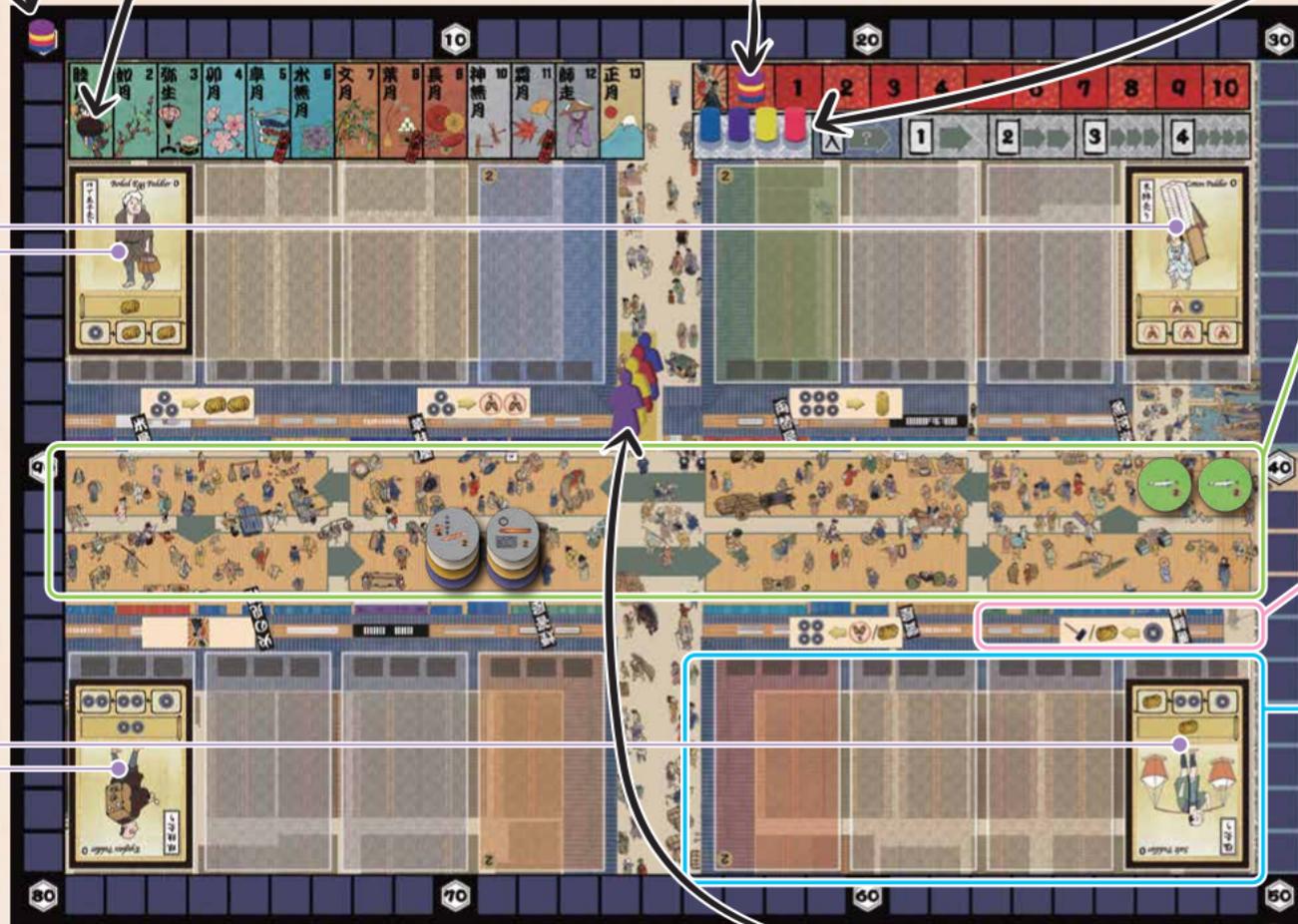
NEGOZI SULLA STRADA PRINCIPALE

Ci sono un negozio dopo l'altro sugli 8 spazi. Gli affari che potrai farci verranno spiegati dopo.

NAGAYA (CASE IN FILA)

Quattro Nagaya sono adiacenti la strada principale. Ogni Nagaya ha 4 spazi per le professioni e le carte edificio, quindi 1 o 2 professionisti possono vivere e lavorare nelle stalle dietro ogni negozio. Piazzare una carta in ognuno degli angoli colorati interni costa 2 Mon oltre al costo della carta. Ognuna delle quattro Nagaya contribuisce a formare un gruppo di 4 case e le 4 case negli angoli formano un quinto gruppo di aggiuntivo (questo è importante nel giorno di paga).

Posate i rimanenti Soldi, Sandali, Balle di Riso, Koban ed il Legno affianco al tabellone. Quella sarà la banca.



Construction Cards



PUNTO DI PARTENZA

Piazzate tutti gli Oyakata dei giocatori qui all'inizio del gioco.



ILLUSTRAZIONE COMPONENTI

Illustrazione Carte Occupazione



Nome professione in Giapponese
Nome professione in inglese e costo di assunzione
 Le **abilità** che da questa professione

Salario: le entrate che il giocatore riceve nel giorno di paga

Spazio esperienza: (stampato sul tabellone)

Potere antincendio: nel momento in cui assumi questa carta, incrementi il tuo potere antincendio di 1 per ogni simbolo presente.

Per **assumere** un professionista e beneficiare della carta professione corrispondente devi pagare il costo in Mon mostrato nell'angolo sopra a destra e la piazzini in qualsiasi spazio casa libero di una Nagaya. Piazza uno dei tuoi Kobun sullo spazio "esperienza" stampato sul tabellone che corrisponde al primo di 2 o 3 spazi salariali della carta. Se non puoi pagare la carta, se non hai altri Kobun liberi, o se non ci sono spazi Nagaya liberi, non puoi assumere la carta.

Il Kobun indica il livello di **esperienza** del professionista. L'esperienza determina il salario che il suo datore di lavoro riceve nel giorno di paga. La maggior parte delle carte Professione hanno 3 spazi salario, altre ne hanno 2 e qualcuna anche 1 solo spazio grigio. Se la carte ha solo 2 spazi salario o lo spazio grigio è largo quanto 2 spazi, il Kobun parte dallo spazio esperienza centrale. Lo spazio grigio diventa attivo dopo che la carta viene ritirata.

Ogni volta che un professionista guadagna esperienza, muovi il Kobun di uno spazio verso destra (come indicato dalle frecce). Appena sale di livello dall'ultimo spazio ritira la carta immediatamente: rimuovila dal tabellone, piazzala scoperta di fronte a te e rimetti il Kobun nella tua riserva. I professionisti ritirati non consumano più riso ma guadagnano il loro ultimo (più alto) salario nel Giorno di Paga.

Ci sono **3 strade** per un professionista (carta professione) per guadagnare esperienza:

- 1- Quando un giocatore, **che non è il proprietario**, usa le sue abilità la carta professione guadagna 1 avanzamento esperienza. Non guadagna esperienza se il suo proprietario fa affari con la stessa.
- 2- Quando il tuo Oyakata passa dal **punto di partenza** nel suo giro sulla Strada Principale tutti i tuoi professionisti guadagnano 1 avanzamento esperienza. Se questo causa il ritiro del professionista rimuovere immediatamente la carta dal tabellone, il tutto prima che l'Oyakata possa fare qualsiasi affare.
- 3- Alcune **carte** (come la seamstress) ti permettono di far alzare di livello una delle tue carte pagando.

Ogni professionista appartiene ad una dei 5 tipi di occupazione, a cui è associato anche un colore Master Craftsman (Rosso), Artisan (Marrone), Shop seller (Verde), Street Peddler (Giallo), Special (Viola).

Il colore delle carte ha 2 scopi: Nel Giorno di Paga puoi prendere un bonus per le carte **dello stesso tipo** in un gruppo. (e) Alla fine della partita, guadagni punti IKI in base al numero di carte **differenti** che hai (sul tabellone e ritirate).

SKILLS AND SALARY (Abilità e Salario)

Ogni abilità del professionista è indicata sulla pergamena (Makimono) al centro della carta.

Usi queste abilità quando il tuo Oyakata commercia/fa affari con la carta. Il colore della pergamena indica il tipo di beneficio che hai.

Giallo: Prendi qualcosa gratuitamente, risorse dalla banca o potere antincendio.

Blue: Scambi qualcosa. Paghia alla banca e ne ricevi il materiale indicato.

Viola: Azione speciale o effetto.

Salario: quello che ottiene il possessore della carta nel Giorno di Paga. È indicato nello spazio in fondo alla carta. Se lo spazio salario è Grigio l'effetto non si attiva fino a che la carta non viene ritirata. Come le altre anche queste devono raggiungere il livello 2 o 3 per essere ritirate.

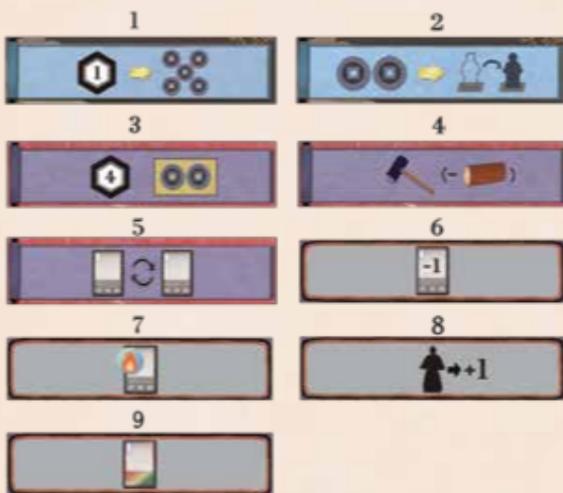


CARTE OCCUPAZIONE SPECIALE – EFFETTI CHE HANNO BISOGNO DI SPIEGAZIONE

- 1- Paga 1 punto IKI per avere 5 Mon. Non puoi farlo se hai 0 punti IKI.
- 2- Paga 2 Mon per guadagnare i step di esperienza per una delle tue carte (anche questa stessa).
- 3- Tu guadagni 4 Punti IKI e tutti gli avversari prendono 2 Mon dalla banca.
- 4- Puoi costruire una Carta Edificio pagando uno in meno da quanto richiesto dalla stessa.
- 5- Puoi scambiare la posizione di 2 carte Professione. Il Kobun va con la carta ed il livello esperienza non cambia. Non devi pagare niente per scambiarla con una delle 4 case negli angoli.

RICOMPENSE CHE HANNO EFFETTO QUANDO RITIRATE

- 6- Paghia 1 Mon in meno per assumere un professionista.
- 7- Questa carta salva, una volta nella partita, una carta professione oppure una edificio quando dovrebbe bruciare. Non ferma il fuoco, che continua a propagarsi alle altre carte Professione o Edificio nello stesso Nagaya. Quando usi l'abilità ruotata di 90° per ricordare di averla usata.
- 8- Il tuo Oyakata ha la possibilità di muoversi di 1 spazio aggiuntivo ogni volta, come (e anche in aggiunta) l'effetto del segnalino sandali.
- 9- Quando si conteggiano i colori delle carte Professione alla fine del gioco, questa carta conta di un colore a tua scelta. Viene conteggiata una sola volta.



Carte Edificio



Fig. 3

Le icone sotto il nome giapponese dell'edificio indica il costo per costruire la carta. Sotto l'illustrazione trovi il numero di punti IKI che l'edificio dà alla fine della partita.

Esempio (Fig. 3): Per la Merchant House guadagni 3 punti per ogni paio di sandali che hai.

L'icona Martello indica un'azione costruzione. È rappresentato sul sito di costruzione e su alcune carte occupazione. Per effettuare l'azione si deve pagare il costo indicato sulla carta edificio, piazzarla su una Nagaya vuota e mettere un Kobun sulla carta. Costruire su una delle 4 case Angolo costa 2 Mon. Non puoi costruire se non puoi pagare, se non hai Kobun disponibili o se non ci sono Stalle libere sul tabellone. Il tuo Kobun sarà nuovamente disponibile alla fine della partita (o se l'edificio viene distrutto dal fuoco).

SPIEGAZIONE DEI SEGNALINI

Monete: Basate sulle monete in vigore nel periodo Edo, il gioco le usa in tagli da 1 e 4 Mon.

Koban (monete ovali d'oro): i Koban sono usati come materiali di costruzione. Ogni segnalino vale 3 punti IKI alla fine della partita.

Sandali: Usi i sandali per muovere il tuo Oyakata. Ogni segnalino sandali speso fa muovere il tuo Oyakata di uno spazio aggiuntivo in avanti. Puoi usare quanti ne vuoi durante il tuo turno.

Pesce: Ci sono 2 segnalini per stagione ed il costo di ognuno è scritto sopra lo stesso. I tipi di pesce sono noodle fish (primavera), bonito (estate), sea brass (autunno) e sea bream (inverno).

Balla di Riso: Hai bisogno di balle di riso per pagare i tuoi dipendenti non ritirati nel Giorno di Paga.

Legno: Il legno è usato come materiale di costruzione. Ogni legno vale 1 punto IKI alla fine della partita.

Pipa: Ci sono 4 segnalini pipa. Il costo di ognuno è raffigurato sullo stesso. Ogni segnalino pipa incrementa il tuo potere antincendio di 1 o 2 punti come illustrato. La pipa raddoppia il punteggio del borselli tabacco alla fine della partita.

Borsello del Tabacco: Ci sono 4 borselli del tabacco ed ognuno ha il costo raffigurato sopra. Alla fine della partita ognuno vale i punti IKI indicati. Se hai 1 o più pipe i punti che danno sono raddoppiati.



ILLUSTRAZIONE DEI NEGOZI

Nota: In questo gioco non c'è scambio di risorse tra i giocatori. Tutte le transazioni che coinvolgono risorse avvengono tra il giocatore e la banca.

Tutte le carte professione e le azioni dei negozi possono essere usate solo una volta per turno. Il negozio di cambio è l'unica eccezione, in quanto può essere svolta 2 volte in un turno.



Negozio di Sandali: Comprati 2 segnalini sandali per 2 Mon.



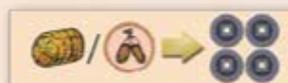
Negozio del Riso: Comprati 2 balle di riso per 3 Mon.



Torre del Fuoco: Incrementa il tuo potere antincendio di 1 (muovi il tuo segnalino di uno spazio avanti sul tracciato antincendio). Se ci sono già altri segnalini sullo spazio metti il tuo in cima.



Negozio del Tabacco: Puoi comprare massimo 1 pipa e/o un borsello del tabacco per ogni visita. Puoi comprare solo il segnalino in cima ad ogni pila.



Negozio dei Pegni: Pagni 1 balla di riso o 1 i segnalini sandali per avere 4 Mon. Non puoi impegnarli entrambi.



Mercato del Pesce: Puoi comprare 1 dei segnalini pesce attualmente disponibili. Un bonito in Estate e 1 sea bream in Inverno sono molto costosi, ma forniscono punti aggiuntivi alla fine della partita; rappresentano il primo pescato della stagione.



Sito di Costruzione: Pagando 1 Mon puoi comprare 1 balla di riso o costruire 1 edificio. Non puoi farle entrambe.



Negozio del Cambio: Puoi scambiare 6 Mon per 1 Koban. Puoi farlo 2 volte nello stesso turno se vuoi.

NAGAYA, NEGOZI E STALLE

Ogni Nagaya si espande per 2 spazi della **Strada Principale**; ogni spazio corrisponde ad un Negozio.

Dietro ogni **negozio** ci sono 2 **Stalle**, ognuna delle quali disponibile per 1 Carta Professione o Edificio.



Game Play

Ogni round ha 2 fasi. La prima è chiamata **Il Cammino della Vita** (Lo stile di Vita) e la seconda Fase Azione. La Fase Azione inizia appena tutti i giocatori hanno terminato la prima.

FASE 1: IL CAMMINO DELLA VITA

In questa fase ogni giocatore mette il suo cilindro sul tracciato Cammino della Vita. Così verrà anche deciso l'ordine di turno e i movimenti dell'Oyakata per la fase 2.

Nel round 1 (Gennaio) i giocatori giocano in ordine orario partendo dal Primo giocatore. In tutti i Round seguenti seguiranno l'ordine del tracciato antincendio in senso discendente (il giocatore con il potere più alto sarà il primo). Se ci fossero più giocatori con lo stesso livello di potere antincendio il primo sarebbe quello in cima alla pila.

Durante il turno ognuno piazza il suo cilindro su uno spazio del tracciato Cammino della Vita. Lo spazio "X" è disponibile solo quando si gioca in 4. Può esserci un solo cilindro in ogni spazio.

Il numero nello spazio indica l'ordine di turno nella fase 2 ma anche gli spazi di cui si può muovere l'Oyakata in quella fase.

Il giocatore sulla "X" sarà il primo nella fase 2 e potrà muovere il suo Oyakata da 1 a 4 spazi, **ma salterà lo Step A (Assumere o Reddito) nel suo turno!**



Una volta che tutti hanno piazzato il loro cilindro la Fase 1 termina e si passa alla Fase 2.

FASE 2: MOVIMENTO E AZIONI

In questa fase i giocatori agiscono come stabilito dall'ordine del tracciato Cammino della Vita (X,1,2,3,4). Nel turno hai 2 step (A e B). Quando hai completato il B finisce il tuo turno e inizia lo step A del giocatore successivo. Quando hai finito il turno sposta il tuo cilindro nell'area di attesa del tracciato Cammino della Vita.

STEP A: ASSUMERE O REDDITO

Scegli se assumere o riscuotere i redditi. Il giocatore che ha scelto la "X" nell'ordine di turno salta questo passaggio.

Assumere: Puoi assumere una delle carte a faccia in su dal tabellone. Paga il costo alla banca; se ci sono monete sulla carta che assumi prendi anche queste e le puoi usare per pagare la carta. Non puoi prendere i soldi se non prendi anche la carta.

Esempio (Fig. 5) A Marzo Nicola vuole assumere il Book Lender. Ci sono 2 Mon sulla carta. Nicola non ha soldi, ma può assumerlo comunque pagandolo con le 2 monete che sono sulla carta.

Piazza subito la carta che hai assunto in uno spazio carta vuoto sul tabellone e metti uno dei tuoi Kobun nello spazio esperienza. Ricorda di pagare 2 Mon in più per piazzare una carta in uno dei 4 spazi agli angoli della parte centrale del tabellone.

Reddito: Ricevi 4 Mon dalla banca.

Fig. 5



STEP B: MUOVERE L' OYAKATA E FARE AFFARI

MUOVERE L'OYAKATA

L'Oyakata si muove in senso anti-orario lungo gli 8 spazi della Strada Principale. Possono esserci anche più Oyakata sullo stesso spazio. Il Punto di Partenza **non** vale come uno spazio e viene usato solo all'inizio del gioco. **Muovi il tuo Oyakata esattamente degli spazi indicati sul tracciato Cammino della Vita.** Dopo questo movimento puoi avanzarlo ulteriormente di tanti spazi quanti segnalini sandalo decidi di spendere e/o usare gli effetti delle carte (la carta Ox ti permette di fare un movimento ulteriore per turno).

Quando il tuo Oyakata passa lo spazio di partenza **tutte le tue Carte Professione sul tabellone guadagnano 1 livello di esperienza immediatamente**; se questo dovesse causarne il ritiro non potrai più fare affari con le stesse.

FARE AFFARI

Dopo che il tuo Oyakata ha completato il suo movimento puoi fare affari con il negozio corrispondente allo spazio della Strada Principale e/o con uno dei professionisti che sono piazzati nelle stalle dietro di esso. Puoi fare affari nell'ordine che desideri e sia con entrambi che con uno solo dei due tra negozio e professionista, finanche con nessuno.

Se fai affari con una Carta Professione di **un altro** giocatore la carta sale di un livello subito dopo l'affare. Questo **non** accade se commerci con la tua carta.

Esempio (Fig. 6) Giancarlo ha scelto lo spazio "3" sul tracciato Cammino della Vita nella fase 1. Nella fase 2 sceglie l'opzione Reddito e prende 4 Mon, arrivando a 7 totali. Muove il suo Oyakata di 3 spazi e spende 1 segnalino sandali per muoversi di un ulteriore spazio. Ora decide di fare affari con l'Artista di Andrea che è dietro il Negozio del Cambio, spendendo 1 punto IKI per 5 Mon. Ora scambia i suoi 12 Mon per 2 Koban nel Negozio del Cambio (questo è l'unico negozio che può essere usato 2 volte). Alla fine muove il suo cilindro nella zona di attesa del Tracciato del Cammino della vita per segnare che ha terminato il turno.

Fig. 6



FINE DEL TURNO

Per mostrare che hai terminato lo Step B, e quindi il tuo turno, muovi il tuo cilindro nello spazio attesa del tracciato Cammino della Vita. Quando tutti i giocatori hanno finito il loro turno termina anche il round. Alla fine di alcuni mesi ci sono anche degli avvenimenti aggiuntivi come indicato sul tracciato del Calendario: **Incendio** alla fine di Maggio, Agosto e Novembre e **Giorno di Paga** alla fine di ogni stagione (fine di Marzo, Giugno, Settembre e Dicembre).

Dopo ogni **Giorno di Paga** rimuovi i segnalini Pesce rimanenti e rimpiazzali con quelli della stagione seguente. Poi devi scartare tutte le Carte Professione dall'offerta (rimetti le monete che ci sono sopra le stesse in banca) e rimpiazzale con 4 nuove Carte Professione della stagione seguente.

Alla fine di ogni **Mese Non di Paga**, le carte non Assunte nello spazio offerta restano dove sono; aggiungi 1 Mon su ognuna di queste carte (questo può avvenire 2 volte con ogni carta, quindi ogni carta può avere al massimo 2 Mon su di essa). **Poi aggiungi 4 nuove Carte Professione** dal mazzetto dell'attuale stagione allo spazio assunzione.

Alla fine muovi il segnalino del **Tracciato Calendario** avanti di un mese ed inizia un nuovo round.

GIORNO DI PAGA

Alla fine di ogni stagione (fine di Marzo, Giugno, Settembre e Dicembre) c'è il Giorno di Paga, che si divide in 3 fasi.

SALARIO

Ricevi il salario da ognuna delle tue Carte Professione, eccetto per quelle che hanno lo spazio salario Grigio; questo può essere di varia natura: Punti IKI, Monete o Risorse. Il salario delle tue carte sul tabellone dipende dal livello di esperienza indicato dal Kobun sotto la stessa.

Il salario per le carte Ritirate è sempre quello più alto che hanno rappresentato.

BONUS ARMONIA NAGAYA

Questo rappresenta il supporto che si danno i vicini l'un l'altro.

Ci sono 5 gruppi che formano le carte sugli spazi del tabellone; le 4 file delle case e quello formato dalle case agli angoli. Ogni gruppo da punti IKI bonus per ogni professione presente dello stesso tipo (colore) che sia presente in più di una copia. Il numero di punti è uguale al numero di carte di quel colore presenti. Guadagni il numero di Punti IKI per ognuno dei Kobun nel gruppo che hai sulle carte del colore che dà il bonus.

Nota: se una carta è nello spazio **Case Angolo** appartiene a 2 gruppi e di conseguenza fa punteggio 2 volte.

Esempio (Fig. 8) Ci sono 3 Street Peddler (Gialle) in questo gruppo, una del Viola e 2 del Rosso. Il giocatore Rosso fa $3 \times 2 = 6$ punti. Il Viola $3 \times 1 = 3$ punti. C'è un solo Master Craftsmen (carta Rossa), quindi non dà punteggio.

SFAMARE

Alla fine paghi 1 Balla di Riso per ognuna delle carte Professione sul tabellone (non contare le carte ritirate e gli edifici). Per ogni Balla di Riso che non puoi pagare devi scartare una delle tue carte occupazione dal tabellone; puoi scegliere quale scartare. Se puoi devi sempre pagare e non puoi rimuovere carte dal tabellone volontariamente.

SCOPPIA L'INCENDIO

SCOPPIA L'INCENDIO

La gente di Edo dicevano "Lotte e fuoco sono i fiori di Edo". Gli incendi furiosi erano frequenti e i pompieri erano per lo più muratori. Alla fine del round di Maggio, Agosto e Settembre c'è la fase incendio. La forza del fuoco è 5 a Maggio, 8 ad Agosto e 10 a novembre, come segnato sul tracciato calendario. Il giocatore più in avanti sul tracciato antincendio mischia le Tessere Incendio e ne sceglie una. Questa tessera determina in quale dei 4 Nagaya scoppia l'incendio. L'incendio parte dall'angolo esterno del Nagaya. Alla fine dell'incendio la tessera torna nella pila.

L'incendio parte nell'angolo esterno e avanza e procede verso il centro fino a che non viene spento o finché non raggiunge l'incrocio, dove si estingue in ogni caso. Parte alla forza indicata dall'angolo e diminuisce di 1 per ogni spazio che avanza (con o

senza carta). Il fuoco è spento se incontra una carta che abbia un Kobun di un giocatore con un potere antincendio uguale o superiore al quale il fuoco agisce in quello spazio. Se invece c'è una carta, ma il proprietario non ha abbastanza potere antincendio, questo la distrugge e avanza allo spazio successivo; se non ci sono carte avanza direttamente. Le carte Distrutte sono scartate e il Kobun torna al proprietario.

Esempio (Fig. 9) Ad Agosto, l'incendio ha forza iniziale di 8. Come indica la Tessera svelata parte dall'ultimo spazio a sinistra della fila superiore sinistra. Il Giallo e il Viola hanno potere Antincendio 5. L'incendio distrugge il Used Peddler e il Water Peddler perché la forza (8 e 7) è superiore al loro potere antincendio (come detto 5). Quando arriva all'Engrave la forza è calata a 5 e il Giallo spegne l'incendio prima che distrugga la carta.



Fig. 7

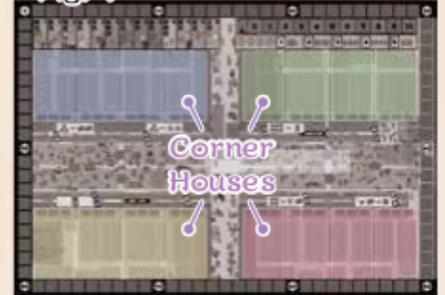


Fig. 8



CAPODANNO: ROUND FINALE

L'ultimo round è leggermente più corto. La Fase 1 è saltata; i giocatori agiscono in ordine di potere antincendio (agisce prima il più in alto). **Salta lo step A del tuo turno**; in questo turno non ci sono assunzioni o reddito. Nel tuo turno il tuo Oyakata può rimanere dov'è o spostarsi in qualsiasi spazio della Strada Principale. Una volta qui puoi fare affari con il negozio come solito e/o con i Professionisti (Carte Professione).

Indifferentemente da dove finisca l'Oyakata è sempre considerato come non fosse passato dal punto di partenza; quindi i suoi professionisti non salgono di livello per questa ragione (gli altri casi di aumento di livello, come ad esempio l'effetto della Carta Professione, si attivano comunque).

Il Gioco termina dopo il turno dell'ultimo giocatore e avviene il **Conteggio Finale**.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO FINALE

Il gioco finisce dopo il turno di Capodanno. A questo punto si aggiungono i punti IKI e viene decretato il vincitore.

PUNTI PER LA VARIETÀ DELLE CARTE PROFESSIONE

Per quante carte di tipo differenti (per colore) hai, sul tabellone e ritirate, guadagni il seguente bonus:

1 Tipo : 1 Punto; 2 Tipi : 4 Punti; 3 Tipi : 9 Punti; 4 Tipi : 16 Punti, 5 Tipi : 25 Punti

PESCI

Per i pesci delle differenti stagioni (colori) che hai guadagni il seguente bonus:

1 Stagione : 3 Punti; 2 Stagioni : 6 Punti; 3 Stagioni : 10 Punti; 4 Stagioni : 15 Punti

Ci sono un bonito estivo e un sea brea invernale che danno **più punti** IKI di quelli stampati sopra.

BORSELLO DI TABACCO

Aggiungi i punti IKI dei tuoi borselli. Se hai almeno una pipa ogni borsello raddoppia il valore.

Esempio: Il borsello arancione e giallo danno rispettivamente 4 e 3 punti. Avendo, il segnalino pipa valgono 8 e 6 punti, per un totale di 14.



Fig. 10

EDIFICI

Aggiungi i Punti IKI dei tuoi edifici.

RISORSE

Converti le risorse rimanenti in punti IKI:

Ogni **Koban : 3 Punti**

Legno : 1 Punto

1 Punto IKI ogni 5 Mon che hai.

Sandali e Riso non valgono niente alla fine del gioco se non hai il Merchant House oppure la Storehouse.

PARTITA A 2 E 3 GIOCATORI

Nella partita a 2 e 3 giocatori lo spazio "X" del Cammino della Vita non è disponibile. Bloccalo con un segnalino inutilizzato per ricordarlo.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, le 4 case negli angoli dell'incrocio non sono disponibili, (bloccatele con i Kobun del giocatore che non partecipa) quindi ci saranno solo 4 gruppi (di 3 case ciascuno) che conterranno nel bonus armonia Nagaya.

Alla fine di ogni Round, dopo che tutti hanno completato il turno, un giocatore (il giocatore iniziale nei round dispari, l'altro giocatore in quelli pari) fanno una mossa aggiuntiva:

Prendono una carta Professione a scelta dal mazzo di pesca e la mettono in uno spazio per le carte libero sul tabellone (non si fa se non ci sono spazi liberi) e restituisce alla banca eventuali monete sulla carta. Questa carta non appartiene a nessun giocatore e non ha Kobun.

Nel tuo turno puoi farci affari normalmente e nel Giorno di Paga contano per il Bonus Armonia Nagaya; ma queste carte vengono scartate dopo che un giocatore ha stretto affari con essa e viene sempre distrutta se ci arriva del fuoco (non c'è nessuno a proteggerla).

CARTE PROFESSIONE SPECIALI

Le professioni **Cloth Dyer, Ear Cleaner, Dumping Peddler, Bird Catcher, Makie-shi, Samurai, Charcoal Peddler, e Croupier** sono carte aggiunte nella campagna Kickstarter. Puoi usarle tutte o alcune quando giochi, ma le sconsigliamo alla prima partita.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

A cura di Michele Schettino
Michele24

Designer: Koota Yamada

Illustrator: Dommiy

Rule Layout & Box Design: TANSAN & Co.

2nd ed. English rules: Milena Guberinic & Lutz Pietschker

Strategic Planner: Kozi Nakagawa, Ph.D.

Special thanks to: Lorna, Joe Huber, Peer Sylvester, Phoenix Kwan, Dave Watson, Shayna McCartney, Laura Lynn Walsh, Derek Bayer, Nathan Hunley, Jose Manuel Lopez Cepero, Sakashin, Yukicha, Hokaccho, Egu, Kamui, Yokoazu, Jijicio and all members of Imagine GAMES

© UTSUROI, all rights reserved



www.goblins.net

