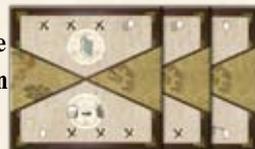


# Material del juego y preparación

## MATERIAL COMÚN

- 1 tablero de juego de dos caras
- 12 funcionarios del shogun 
- 8 fortalezas 
- 54 monedas (con distinto valor de ryo)
  - 6 uds. 
  - 20 uds. 
  - 8 uds. 
  - 10 uds. 
  - 10 uds. 
- 120 materias primas
  - Arroz  20 uds.  4 uds.
  - Madera  20 uds.  4 uds.
  - Piedra  20 uds.  4 uds.
- 1 comerciante 
- 10 cartas de comercio
  - Anverso 
  - Reverso 
- 12 cartas de autorización especial 
- 1 ficha de inicio 
- 3 plaquitas de materias primas
- 24 plaquitas de renta
- 1 folleto de instrucciones y hoja explicativa

## 1. PREPARACIÓN DEL MATERIAL COMÚN

El tablero de juego se coloca en medio de la mesa por la cara correspondiente al número de jugadores.

Los funcionarios del shogun, las fortalezas y el dinero se dejan en la sección del tablero correspondiente a dichas arcas.

Las arcas de materias primas (madera, piedra y arroz) se agrupan junto al tablero de juego.

Se barajan las cartas de autorización especial y se colocan boca abajo, formando un mazo, junto al tablero de juego. Las 5 primeras cartas del mazo se colocan boca arriba sobre la mesa.



Carta boca arriba sobre el mazo    Carta boca arriba sobre la casilla de comercio derecha



2 y 3 jugadores



4 jugadores

### CASILLAS DEL TABLERO DE JUEGO

- Aserradero de madera 
- Granero de arroz 
- Cantera de piedra 
- Puesto fronterizo 
- Ciudad 
- Edo 
- Casilla de río 
- Casilla de camino 

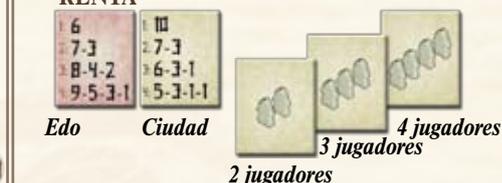
Se barajan las cartas de comercio y se colocan boca abajo, formando un mazo, en la casilla de comercio de la izquierda. Se dará la vuelta a las dos primeras cartas. La primera se colocará sobre la casilla de comercio derecha y la segunda se colocará sobre el mazo de cartas.

## 2. POSICIÓN DE LAS PLAQUITAS DE MATERIAS PRIMAS

En las partidas de dos y cuatro jugadores se da la vuelta a una de las plaquitas de materias primas, de forma que se vean las cantidades. Los jugadores pueden decidir o echar a suertes en qué lugar va cada una.



## 3. POSICIÓN DE LAS PLAQUITAS DE RENTA

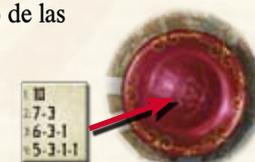


Sólo se utilizarán las plaquitas correspondientes al número de jugadores.

En las partidas para 2 ó 4 jugadores no se podrá construir en una de las ciudades.

Los jugadores podrán decidir o bien echar a suertes en cuál de ellas no se colocará la plaquita, a excepción de Edo, claro está.

Se barajan las plaquitas sin que se vea el contenido. La de color rosa se deja en Edo. En el centro de las demás ciudades se coloca una de las grises y se les da la vuelta.



## MATERIAL PARA CADA JUGADOR

Cada jugador elige un color y recibe:

- 1 tablero de planificación
- 3 cartas de autorización
- 5 funcionarios 
- 7 casas 
- 1 mercado 
- 1 ficha de recuento 

Se colocará en la primera casilla de la línea de puntuación.
- 1 resumen del juego

## 4. MATERIAL PARA LA PARTIDA



Cada jugador toma de las arcas, además:

3 arroces y 20 ryo (1 de 10 y 2 de 5)



## 5. PREPARATIVOS DE INICIO

Se sortea quién comenzará la partida, que recibirá la ficha de inicio y el comerciante. Cada jugador pone sobre la mesa una de sus casas. Se prepararán 5 paquetes de materias primas:



Cada jugador deberá elegir 1 paquete de materias primas, que colocará delante de sí mismo, y la ciudad donde ubicará su primera casa. Para ello, se darán dos vueltas en sentido contrario a las agujas del reloj comenzando por quien se encuentre a la derecha del jugador inicial. Si se elige un paquete en la primera ronda, en la segunda se tendrá que poner la casa y viceversa. Varios jugadores no pueden elegir una misma ciudad y Edo no se puede escoger en ningún caso. La casa se situará en el primer solar y, a su lado, se situará un samurai. Los funcionarios que se colocan en el tablero de juego pasan a convertirse en samurais. El paquete o los paquetes de materias primas que no se hayan elegido se devolverán a las arcas. Para terminar los preparativos, el jugador inicial colocará al comerciante en una de las tres casillas de río.



**ACCIONES CON FUNCIONARIOS**

**1 2 Ryo (dinero) 5 10**



1 - 4 aprobaciones

Permite quedarse con 5 ryo de las arcas.



1 - 4 aprobaciones

Permite quedarse con 7 ryo de las arcas.



1 - 2 aprobaciones

Permite quedarse con 10 ryo de las arcas.

**Arroz**



1 - 4 aprobaciones

Permite quedarse con 1 arroz de las arcas.



1 - 2 aprobaciones

Permite recibir 2 arroces de las arcas a cambio de 3 ryo.



1 aprobación

Permite recibir 3 arroces de las arcas a cambio de 7 ryo.

**Nuevos funcionarios**



1 aprobación

Permite contratar a 1 funcionario de las arcas a cambio de 1 arroz.



1 aprobación

**Viaje (se elige 1 de 2 acciones posibles)**



1 - 3 aprobaciones

Permite enviar el funcionario a un puesto fronterizo o trasladar 1 ó 2 samurais cualquiera sin coste alguno.



1 - 4 aprobaciones

**Nuevas autorizaciones**



1 aprobación

Permite robar 1 carta de autorización especial del mazo a cambio de 5 ryo.



1 - 2 aprobaciones

Permite vender a las arcas una carta de autorización o de autorización especial (que no esté en el tablero de planificación en esa ronda) por 30 ryo.



**ACCIONES CON FUNCIONARIOS Y SAMURAI**

**Materias primas: madera, piedra y arroz**



1 - 4 aprobaciones

Permite recibir (según lo que indique la tabla de cantidades) de 0 a 3 materias primas de las arcas.



1 - 2 aprobaciones

Permite recibir de las arcas de 0 a 3 materias primas (según lo que indique la tabla de cantidades) además de 1 materia prima adicional del mismo tipo.



1 - 2 aprobaciones

Permite recibir de las arcas el doble de materias primas de lo indicado en la tabla de cantidades. *Debe de haber 2 funcionarios por cada samurai.*

**Construcción**



1 - 4 aprobaciones

Permite construir un edificio (casa, mercado o fortaleza) en la ciudad en la que se encuentre el samurai, siempre y cuando se abone el coste de la construcción.



1 - 2 aprobaciones

Igual que la carta de la izquierda. *Debe de haber 2 funcionarios por cada samurai.*



1 - 2 aprobaciones

Se descuenta 1 piedra del coste de construcción.



1 - 2 aprobaciones

Se descuenta 1 madera del coste de construcción.



1 - 2 aprobaciones

Se descuenta 5 ryo del coste de construcción.

**Comercio**



1 - 2 aprobaciones

La carta de comercio que hay sobre la mesa ofrece 2 posibilidades de intercambio: A) intercambio de 1 o más materias primas B) intercambio de 1 punto de poder. Si el comerciante y el samurai están en la misma casilla: se puede elegir entre la opción A o la opción B. Si el comerciante y el samurai están en una casilla en la que el jugador tiene un mercado: se puede elegir entre la opción A y/o la opción B.



1 aprobación