



6 disques de score (6 rivets, 6 parties supérieures et inférieures)



1 pagode



6 jetons Shuriken de valeur 25/50



1 marqueur de premier joueur



1 tuiles Yin-Yang

Cartes Personnage



Pêcheur



Vous pouvez acheter des cartes Sakura et les ajouter à votre main. Vous recevez autant de cartes que de pièces payées pour le Pêcheur. Vous pouvez également acheter de nouvelles cartes, chacune pour 1 pièce. A la fin de votre tour défaussez autant de cartes que vous avez achetées grâce au Pêcheur.



Tous les joueurs choisissent un côté de leur pion Yin-Yang en secret, ensuite révèlent leur choix simultanément. Pour chaque pion semblable au vôtre (le vôtre inclus), piochez une carte Sakura de la pile. A la fin de votre tour, défaussez autant de cartes que le nombre de cartes piochées grâce au Pêcheur.



Vous pouvez utiliser ce personnage lorsque vous ne pouvez pas jouer de carte et que vous devez prendre une pile de cartes Sakura. Vous pouvez enlever de cette pile autant de cartes que le nombre de pièces que vous avez payées pour le Pêcheur. Vous pouvez également choisir de retirer plus de cartes, chacune pour 1 pièce. Prenez ensuite la pile restante, ajoutez-la à vos plis et défaussez le reste des cartes.



Prêtre



Vous pouvez défausser des cartes avec des shurikens de votre pile de plis. Vous pouvez défausser autant de shurikens que le nombre de pièces payées pour le Prêtre. Vous pouvez également défausser plus de shurikens, chacun pour 1 pièce.

Vous devez payer tous les shurikens sur une carte afin de la défausser. Par exemple vous ne pouvez pas défausser une carte avec 2 shurikens pour seulement 1 pièce.



Tous les joueurs choisissent un côté de leur pion Yin-Yang en secret, ensuite révèlent leur choix simultanément. Défaussez une carte Sakura de votre pile de plis pour chaque pion semblable au vôtre (le vôtre inclus). Ensuite prenez le même nombre de cartes Sakura dans la pioche et mettez-les dans votre pile de plis.



Vous pouvez utiliser ce personnage lorsque vous ne pouvez pas jouer de carte et que vous devez prendre une pile de cartes Sakura. En partant du bas de la pile, laissez 1 carte pour chaque pièce payée pour le Prêtre. Ensuite prenez les cartes restantes, ajoutez-les à votre pile de plis et posez les cartes restées au bas de la pile dans la défausse.

Ninja



Tous les joueurs choisissent un côté de leur pion Yin-Yang en secret, ensuite révèlent leur choix simultanément. Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque autre joueur avec un résultat semblable au vôtre pioche une carte Sakura depuis votre pile de plis et l'ajoute à la sienne. Ces joueurs gagnent des pièces pour chaque shuriken présent sur les cartes piochées, s'il y en a.



Tous les joueurs choisissent un côté de leur pion Yin-Yang en secret, ensuite révèlent leur choix simultanément. Pour chaque pion semblable au vôtre (le vôtre inclus), défaussez de votre pile de plis une carte Sakura de votre choix.



Tous les joueurs choisissent un côté de leur pion Yin-Yang en secret, ensuite révèlent leur choix simultanément. Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, donnez une carte Sakura depuis votre pile de plis à chaque autre joueur qui a un résultat semblable au vôtre. Cette carte va directement dans la pile de plis du joueur.

Maître de Karaté



Au début du jeu tous les joueurs reçoivent 1 Maître de Karaté. Le joueur peut utiliser cette carte à tout moment, indiquant qu'il passe un tour, sans jouer de carte. A la fin du tour, il devra continuer de jouer jusqu'à ce qu'il lui reste 2 cartes en main.



Si un maître de karaté est joué depuis la main d'un joueur, il va dans la défausse des cartes personnages. Cela veut dire que ce maître sera disponible à l'achat plus tard. Si un maître de karaté est disponible dans la réserve de personnages, le joueur pourra utiliser n'importe quelle autre capacité de personnage présent, en payant le prix du maître de karaté. Dans ce cas, seul le maître de karaté devra être défaussé, le personnage dont la capacité a été copiée reste en place.

