



6 Wertungsscheiben
(6 Achsen, 6 Ober- und Unterteile)



1 Pagode



1 Startspielermarker



6 Shurikenmarker mit den Werten 25/50



1 Yin-Yang-Karte

Charaktere



Fischer



Du kannst Sakurakarten kaufen und auf die Hand nehmen. Du erhältst dafür so viele Karten, wie du Münzen für den Fischer zahlen musstest. Du kannst weitere Karten für je 1 Münze kaufen. Am Ende deines Zuges musst du so viele Karten wieder ablegen, wie du insgesamt durch den Fischer erhalten hast.



Alle Spieler wählen verdeckt eine Seite ihres Yin-Yang-Markers und decken sie gleichzeitig auf. Für jeden Marker, der dieselbe Seite zeigt, die du gewählt hast (inklusive deinem), ziehe eine Sakurakarte vom Nachziehstapel. Am Ende deines Zuges musst du so viele Karten ablegen, wie du insgesamt durch den Fischer erhalten hast.



Du kannst diesen Charakter nutzen, wenn du keine Karte ausspielen kannst und einen Stapel nehmen musst. Du darfst so viele Karten vom Stapel entfernen, wie du für den Fischer bezahlt hast. Zusätzlich kannst du weitere Karten für je 1 Münze entfernen. Nimm den verbleibenden Stapel und wirf die Karten ab, die du entfernt hast.



Schreiber



Du darfst Shuriken aus deinem Stichstapel abwerfen. Du darfst so viele Shuriken abwerfen, wie du Münzen für den Schreiber bezahlt hast. Du darfst weitere Shuriken für je 1 Münze abwerfen. Du musst für jeden Shuriken auf einer Karte zahlen, um die Karte abwerfen zu dürfen. Du darfst beispielsweise keine Karte mit 2 Shuriken für 1 Münze abwerfen.



Alle Spieler wählen verdeckt eine Seite ihres Yin-Yang-Markers und decken sie gleichzeitig auf. Wirf für jeden Marker, der dieselbe Seite zeigt wie deiner (inklusive deinem), eine Sakurakarte aus deinem Stichstapel ab. Dann ziehe dieselbe Zahl von Sakurakarten nach und lege sie in deinen Stichstapel.



Du kannst diesen Charakter nutzen, wenn du keine Karte ausspielen kannst und einen Stapel nehmen musst. Ziehe stattdessen Karten von diesem Stapel, bis so viele Karten übrig sind, wie du für den Schreiber bezahlt hast. Du kannst zusätzliche Karten im Stapel belassen, wenn du je 1 Münze bezahlst. Lege die gezogenen Karten auf deinen Stichstapel und wirf die anderen Karten ab.

Ninja



Alle Spieler wählen verdeckt eine Seite ihres Yin-Yang-Markers und decken sie gleichzeitig auf. Entgegen dem Uhrzeigersinn nimmt jeder Mitspieler, der das selbe Symbol gewählt hat wie du, 1 Sakurakarte von deinem Stichstapel und legt sie auf seinen. Sie erhalten für jeden Shuriken auf dieser Karte eine Münze, sofern vorhanden.



Alle Spieler wählen verdeckt eine Seite ihres Yin-Yang-Markers und decken sie gleichzeitig auf. Für jeden Marker, der die selbe Seite zeigt wie deiner, darfst du eine Sakurakarte deiner Wahl aus deinem Stichstapel abwerfen.



Alle Spieler wählen verdeckt eine Seite ihres Yin-Yang-Markers und decken sie gleichzeitig auf. Entgegen dem Uhrzeigersinn gibst du jedem Mitspieler, der die selbe Seite gewählt hat wie du, 1 Sakurakarte von deinem Stichstapel. Diese legen sie in ihren jeweiligen Stichstapel.

Karatemeister



Zu Beginn des Spiels erhalten alle Spieler 1 Karatemeister. Ein Spieler kann diese Karte jederzeit ausspielen. Er zeigt damit an, dass er diesen Zug aussetzt und keine Karte spielt. In dieser Runde spielt er so lange, bis er nur noch 4 Karten auf der Hand hat.



Wenn ein Karatemeister ausgespielt wird, wird er auf den Ablagestapel gelegt. Das bedeutet, dass er später ausliegen und angeheuert werden kann. Wenn ein Karatemeister offen ausliegt und somit verfügbar ist, kann der Spieler die Fähigkeit eines beliebigen anderen verfügbaren Charakters nutzen, indem er den Preis des Karatemeisters bezahlt. In diesem Fall wird nur der Karatemeister abgeworfen und der kopierte Charakter bleibt liegen.

