



6 db pontozótárca
(6 db szegecs, 6 db alsó- és 6 db felső rész)



1 db pagoda



1 db kezdőjátékos-jelző



6 db 25/50 pontos suriken korong



1 db jin-jang lapka

Karakterek

Halász



Pénzért szakura kártyákat tudsz venni a kezvedbe. Annyi kártyát kapsz, amennyiért a halászt felfogadad. További szakura kártyákat vehetsz, 1 kártya egy pénzbe kerül. Köröd végén dobj el annyit, amennyit vettél a halásztól.



Mindenki választ egy oldalt a jin-jang korongján, a többiektől eltakarva, majd egyszerre felfedik azokat. Minden a te választásoddal azonos korong után, beleértve a sajátodat is, húzz egy szakura kártyát a húzópakliból. Köröd végén dobj el annyit kártyát, amennyit a halász adott.



Amikor fel kell venni az egyik halmot, mert nem tudsz a szabályoknak megfelelően kártyát rátenni, akkor fizethetsz, hogy kevesebb kártyát vegyél fel a halomból. Annyi kártyát vehetsz ki a halomból, amennyiért a halászt vetted. További kártyákat is kivehetsz, 1 kártya egy pénzbe kerül. A halomban maradt kártyákat fel kell vened, a kivetteket dobd a dobópakliba.

Írnok

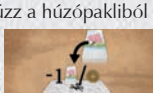


Pénzért surikeneket dobhatsz ki az ütéseitekből.

Annyi surikent dobhatsz el, amennyiért az írnök felfogadad. További surikeneket dobhatsz el, 1 suriken egy pénzbe kerül. Minden surikent meg kell tudni fizetni egy kártyán ahhoz, hogy eldobható legyen. Egy pénzért nem lehet eldobni olyan kártyát, amin két suriken van.



Mindenki választ egy oldalt a jin-jang korongján, a többiektől eltakarva, majd egyszerre felfedik azokat. Minden a te választásoddal azonos korong után, beleértve a sajátodat is, választhatsz az ütéseitek közül egy kártyát, és kidobhatod azokat. Helyettük húzz a húzópakliból ugyanannyit!



Amikor fel kell venni az egyik halmot, mert nem tudsz a szabályoknak megfelelően kártyát rátenni, akkor fizethetsz, hogy a halomból kevesebbet vegyél fel. Annyival kevesebbet vehetsz fel, amennyit fizettél az írnökért. További kártyákat hagyhatsz a halomban, minden kártya 1 pénzbe kerül. A halom aljáról számold le a kártyákat, és a többit tedd az ütéseitek közé. A halomban maradt kártyákat dobd a dobópakliba.

Ninja



Mindenki választ egy oldalt a jin-jang korongján, a többiektől eltakarva, majd egyszerre felfedik azokat. Egymás után, minden a te választásoddal azonos korong tulajdonosa húz az ütéseitekből egy kártyát az óramutató járásával ellentétes irányban. A kártyákról minden surikenért 1 pénzt kapnak az azt elhúzó játékosok. Az így megszerzett kártyákat mindenki saját ütései közé teszi.



Mindenki választ egy oldalt a jin-jang korongján, a többiektől eltakarva, majd egyszerre felfedik azokat. Minden a te választásoddal azonos korong után, eldobhatsz egy kártyát az ütéseitek közül.



Mindenki választ egy oldalt a jin-jang korongján, a többiektől eltakarva, majd egyszerre felfedik azokat. Egymás után, minden a te választásoddal azonos korong tulajdonosának adsz egy kártyát az ütéseitek közül az óramutató járásával ellentétes irányban. Az így megkapott kártyákat mindenki a saját ütései közé teszi.

Karatemester



A játék elején minden játékos kap egy karatemestert. Ezt a kártyát a játékos bármikor kijátszhatja, hogy az adott körben ne kelljen szakura kártyát kijátszania (kimarad a körből). Így a forduló végén a játékosnak 4 kártya marad majd a kezében.



A kézből kijátszott karatemestert a karakterek dobópaklijába kell tenni, így az később bekerülhet a karakterkártyák kínálatába is. Ha a kínálatban jelenik meg a karatemester, akkor a játékos a karatemester árának megfizetésével lemásolhatja a többi megvásárolható karakterek egyikének képességét. Ekkor csak a karatemestert dobj ki, a másolt karaktert nem.