



Eriku

Reglas de juego



Al principio de la partida y antes de hacer su primera jugada, Eriku puede mirar la primera carta de comida de la pila y, si lo desea, comprarla por el precio indicado y añadirla a su colección. Si lo hace, obtendrá 6 puntos (como con cualquier otra carta de comida). Esta acción no es obligatoria.

En las posadas siguientes, Eriku también puede mirar la primera carta de comida de la pila. Si lo desea, puede optar por comprar esta carta en vez de comprar alguna de las comidas disponibles. Todas las cartas de comida que Eriku mire pero no compre deberán dejarse debajo de la pila.

Antes de empezar una partida añade estas cuatro cartas a la pila de encuentros antes de mezclarla.
¡Que tengas buen viaje!

Itamae

板前



El cocinero itinerante

El jugador puede pagar 1 moneda para añadir a Itamae a su colección. Si lo hace, robará la primera carta de la pila de comidas. Si no tuviera ya una carta de ese mismo tipo, podrá quedársela para su colección sin tener que pagar nada y sumando los 6 puntos correspondientes.

Kitoushi

祈禱師



El guía veterano

El jugador puede pagar 1 moneda para añadir a Kitoushi a su colección. Si lo hace, elegirá uno de los tres paisajes y tomará el siguiente segmento que le faltara, sumando los puntos correspondientes (1, 2, 3, 4 ó 5).

Saru

猿



El mono limpio

El jugador añade a Saru a su colección. Después roba una carta de aguas termales, la añade a su colección y suma los puntos correspondientes (2 ó 3).

Takuhatsuso

托鉢僧



El mendigo

El jugador puede pagar 1 moneda para añadir a Takuhatsuso a su colección. Si lo hace, obtiene de inmediato 4 puntos.

Atención: si un jugador no puede o no quiere pagar por Itamae, Kitoushi o Takuhatsuso, la carta deberá dejarse boca abajo debajo de la pila de encuentros.