

# GENPEI

## OBJETIVO DEL JUEGO

El emperador ha muerto y el trono espera su nuevo huésped.

Dejando a su hijo de apenas 5 años al frente de la Casa del Emperador, muchos son los aspirantes al trono, pero también los que apoyan la regencia del consejo imperial hasta la mayoría de edad del heredero.

Cinco poderosas casas deciden el futuro de Japón, asegúrate la lealtad del mayor número de ellas para aspirar a conseguir el trono. La casa del clan **Neko** con sus sigilosos ninjas, el clan **Kitsune** con su dominio de los templos, el clan **Komainu** con sus intrigas, el clan **Tanuki** con sus contactos y la corte del palacio imperial.

Para obtener la lealtad de una casa deberás tener más **puntos de Influencia** que los demás jugadores.

El jugador que reciba el apoyo de más casas será el nuevo Emperador y ganará la partida.



## COMPONENTES



- 1 Tablero de juego
- 2 Marcador de jugador inicial
- 3 Cartas de jugador (4)
- 4 Mazo de clanes (72)
- 5 Mazo del Hijo del Emperador (modo solitario) (20)
- 6 Cartas de Intriga (13)
- 7 Marcadores de apoyo de las Casas (5)
- 8 Marcadores de Clanes para el tablero (4)
- 9 Fichas de Influencia de jugadores (28)
- 10 Fichas de Influencia del Hijo del Emperador (6)
- 11 Fichas de Influencia del Hijo del Emperador del modo solitario (4)
- 12 Monedas (24)

# PREPARACION



Coloca el tablero en el centro de la mesa, colocando los marcadores de Clan en la acción de Pagoda ① de su clan correspondiente.

Cada persona escoge una carta de jugador ⑩ y 3 fichas de influencia ③ del mismo símbolo, seleccionadas al azar (sin conocer su valor). Los jugadores podrán consultar sus fichas de Influencia en cualquier momento (estén en su zona de juego o tras haberlas colocado en el tablero, durante la partida).

Las 4 fichas restantes de cada jugador se guardan en la reserva de Influencia ④, dejando las fichas sin revelar a un lado cerca del tablero. En esta misma zona se crea la reserva de monedas ⑤, a razón de 6 monedas por jugador.

Se conforma el mazo de clanes ⑥ dependiendo del número de jugadores:

- 4 jugadores usarán las 72 cartas de clan.
- 3 jugadores: se retiran del juego 4 cartas de cada clan.
- 1-2 jugadores: se retiran del juego 8 cartas de cada clan.

Baraja el mazo de clanes y reparte 4 cartas a cada jugador. Cada jugador escogerá 2 cartas ⑦, formando su mazo de juego y las otras 2 pasarán a formar el mazo de Ninjas ⑧, que se baraja y se coloca boca abajo en su zona correspondiente al lado del tablero de juego.

Deja el mazo de clanes en su posición junto al tablero ⑥ y voltea las dos primeras cartas, formando la Oferta de clanes ⑨ (a la izquierda del tablero).

## HIJO DEL EMPERADOR (MULTIJUGADOR)

En partidas de 2 jugadores es obligatorio el uso del Hijo del Emperador (Kotashi). Para 3 o 4 jugadores su uso es opcional (incrementa el nivel de dificultad).

Se mezclan boca abajo las 6 fichas de Influencia del Hijo del Emperador y sin revelarlas se coloca una en cada clan del tablero ⑫, y una en el espacio marcado del camino al palacio ⑪.

## TURNO DE JUEGO

El jugador que haya sido Emperador más recientemente recibe el marcador de jugador inicial; si nadie ha tenido tan gloriosa dicha, empieza el jugador que revele una ficha de influencia del modo solitario del hijo del Emperador con el valor numérico más alto (fichas negras).

En tu turno debes jugar una de las dos cartas de tu mano, colocándola bocarriba en tu descarte.



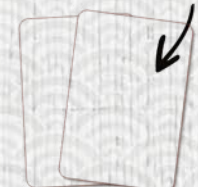
Para jugar una carta de tu mano la colocas en tu pila de descartes.



Se irá formando una pila de descartes hasta agotar tu mazo de juego.



Si se agota tu mazo, baraja tu pila de descartes para formar tu nuevo mazo.



Creado tu nuevo mazo, podrás seguir robando cartas, que al jugarlas irán creando de nuevo tu pila de descartes.

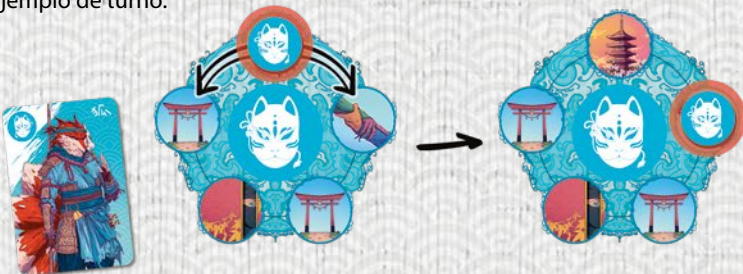
Al realizar una acción que ya no permita continuar la cadena de acciones, finalizas el turno y repones tu mano hasta tener 2 cartas (roba las cartas necesarias de tu mazo hasta tener 2 cartas en mano; en caso que tu mazo no contenga cartas, baraja las cartas de tu pila de descartes para conformar de nuevo tu mazo, bocabajo. Al finalizar tu primer turno, es posible que sólo tengas las 2 cartas

iniciales, si bien tu mazo irá creciendo durante la partida.

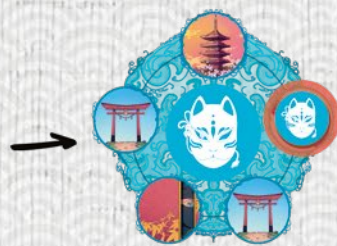
Finalmente, hay que reponer la oferta de clanes con cartas del mazo de clanes. Seguidamente será el turno del jugador situado a tu izquierda.

Nota: puedes consultar las cartas de tu pila de descartes en cualquier momento.

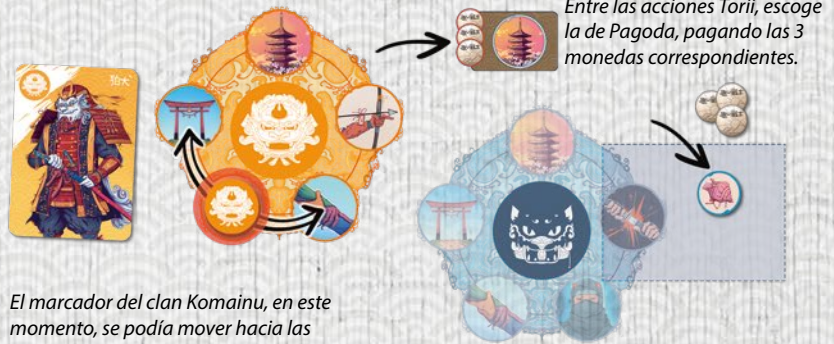
Ejemplo de turno:



Anna juega una carta de su mano del clan Kitsune, colocándola en su descarte y activando dicho clan. El marcador de clan estaba situado en la acción Pagoda, de forma que Anna podrá moverlo a las acciones Torii o Reclutar.



Deja el marcador en la acción Reclutar y selecciona una carta disponible en la Oferta de clanes, a la izquierda del tablero de juego. La carta seleccionada es del clan Komainu e irá a su descarte boca arriba; al hacerlo activará el clan Komainu.



El marcador del clan Komainu, en este momento, se podía mover hacia las acciones Torii o Reclutar. Anna decide moverlo a la acción Torii para poder realizar una de las acciones del cuadro Torii. El marcador queda en la acción Torii y Anna consulta las acciones Torii para escoger una.

Esto le permite colocar una de sus fichas de influencia en cualquiera de los clanes. Decide colocar una de sus fichas de influencia en el clan Neko. Al no encadenarse más acciones, termina su turno.

## ACCIONES DE CLAN



### RECLUTAR

Escoge una carta de la oferta de clanes, colócala bocarriba en tu pila de descartes y activa el marcador de clan de esa carta.



### ASESINAR

Retira del juego una carta de la oferta de clanes y activa el marcador de clan de esa carta.



### PAGADA

Escoge una de tus fichas de Influencia de tu zona de juego y colócala en el clan donde realices esta acción.



### NINJA

Revela la carta superior del mazo de Ninjas y activa el marcador de clan del personaje revelado. Después coloca la carta bocabajo al fondo del mazo de Ninjas.



### ESPIA

Adquiere la carta superior del mazo de clanes sin revelarla y llévatela a tu mano.



### INTRIGA

Adquiere hasta 3 monedas (sin superar el límite de 6 monedas por jugador).



### REFUERZO

Juega una carta de tu mano, y activa el marcador de clan de esa carta.



### CONTACTOS

Realiza la acción que indique el marcador de cualquiera de los otros Clanes (sin moverlo de posición).



### MONEDA EXTRA

Si haces una acción donde aparezca una moneda, debes adquirir una moneda de la reserva (sin superar el límite de 6 monedas por jugador).



### TORII

Realiza una única acción de las disponibles en el cuadro de Torii. Las acciones marcadas con monedas en rojo tienen un coste: en ese caso puedes pagarla varias veces seguidas para repetir esa acción.

## ACCIONES TORII



### MENEDAS

Adquiere hasta 2 monedas de la reserva (sin superar el límite de 6 monedas por jugador).



### MOVIMIENTO

Mueve el marcador de un Clan a un espacio adyacente (sin ejecutar esa acción) y después juega una carta de tu mano.



### CASA DEL EMPERADOR

Por cada moneda que devuelvas a la reserva general: asciende una posición en la Casa del Emperador (más información en la siguiente página).



### OBTENER INFLUENCIA

Por cada 2 monedas que devuelvas a la reserva general: coge una de tus fichas de Influencia al azar de la reserva y guárdala en tu zona de juego.



### MOVER INFLUENCIA

Por cada 2 monedas que devuelvas a la reserva general: coge una de tus fichas de influencia del tablero para moverla a otro clan. Nunca se puede mover hacia la Casa del Emperador, pero sí desde ella a otro clan.



### PAGADA

Por cada 3 monedas que devuelvas a la reserva general: coloca una de tus fichas de Influencia en cualquier Clan (esta acción no permite colocar fichas en la Casa del Emperador).

## CASA DEL EMPERADOR

La Casa del Emperador difiere un poco del funcionamiento de colocación de fichas de Influencia respecto a los Clanes.

Sólo se puede colocar fichas de Influencia usando la acción de Torii correspondiente (acción *Casa del Emperador*).

Puedes colocar más de una ficha de Influencia en la Casa del Emperador, pero **únicamente podrás ocupar una posición** en ella; dos jugadores no pueden compartir la misma posición.

Para colocar más fichas de Influencia, deberás pagar tantas monedas como posiciones haya hasta alcanzar la ficha anterior (por ejemplo, si tienes tu ficha en la tercera posición, necesitas pagar 3 monedas para colocar otra ficha más allí). A partir de ese momento las fichas se apilan formando una unidad. Si quieres continuar ascendiendo con ellas, haciendo de nuevo esta acción, te costará 1 moneda mover la pila entera al siguiente espacio.

*Ejemplo: supongamos que no hay ninguna ficha de influencia en la Casa del Emperador, y Alex quiere colocar una ficha de influencia. Mediante la acción de Torii correspondiente, puede pagar una moneda y colocar una de sus fichas de influencia en la primera posición. Si hubiera querido colocarla en segunda posición, habría pagado 2 veces (2 monedas).*

*Kai, posteriormente, quiere entrar en la Casa del Emperador con la misma acción de Torii. Sin embargo la primera posición ya está ocupada, por lo que paga 2 monedas para saltar ésta y situarse en segunda posición. Podría haber pagado más para ascender más posiciones pero decide quedarse ahí.*

*Chris habría entrado posteriormente pagando 5 monedas, para ascender directamente 5 posiciones. En una jugada posterior, Chris quiere colocar una segunda ficha de influencia en la Casa del Emperador, pero como las fichas de un mismo jugador no pueden ocupar 2 posiciones distintas, pagaría 5 monedas de nuevo para colocar una segunda ficha en la misma posición, formando una pila.*

*Posteriormente Chris podría volver a hacer la acción Torii pagando 1 moneda para ascender su pila de fichas una posición más (o tantas como fuera pagando).*

*En este escenario, Kai podría pagar 2 monedas para apilar una segunda ficha, o bien pagar 1 moneda para ascender una posición más, o por ejemplo pagar 4 monedas para superar la posición de Chris. De hecho, utilizando 6 monedas Kai podría gastar 2 monedas para apilar una segunda ficha de influencia y 4 monedas más para subir dicha pila 4 posiciones, quedando así por delante de Chris.*



Quando se juegue con el Hijo del Emperador, una de sus fichas de influencia se colocará en esta posición al inicio de la partida. En caso contrario, esta casilla funcionará como todas las demás para los jugadores.

La Casa del Emperador, a diferencia de los clanes, juega un papel doble. En la fase de Revelar Influencia (ver Final de partida), se voltearán todas las fichas de influencia de los jugadores para conocer quién aporta más valor y se hace, por tanto, con el apoyo de esta casa. Adicionalmente (y sin importar qué jugador tenga el apoyo de la Casa del Emperador), en caso de empate total de la partida (por ejemplo, si Chris y Alex acaban con el apoyo de 2 clanes cada uno), el empate lo rompe el jugador que haya ascendido más en la Casa del Emperador (en este ejemplo visual, Chris se haría con la victoria por desempate gracias a su posición avanzada en la Casa del Emperador).

## FINAL DE PARTIDA

La partida finaliza cuando se coloca la última carta del mazo de Clanes en la oferta: si el siguiente turno corresponde al jugador inicial, la partida finaliza inmediatamente; en caso contrario, la oferta se seguirá reponiendo con cartas del mazo de Ninjas, hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos (dicho de otra manera, hasta que le vuelva a tocar al jugador inicial, momento en que la partida finaliza).

### FICHAS DE INFLUENCIA



#### Fichas de Influencia de valor numérico

Las fichas de Influencia con un único valor impreso otorgan ese valor de influencia al jugador.



#### Fichas de Influencia de cartas

Las fichas de Influencia con un símbolo de carta otorgan un punto de influencia por cada carta de ese Clan que tenga el mazo del jugador.



Algunas fichas combinan un valor numérico y las cartas, por lo que el resultado será la suma de ambos valores.

### Fichas de Influencia con cartas en la Casa del Emperador

Antes de revelar influencia, puedes dividir las cartas de un clan (sólo de uno) entre el clan y la Casa del Emperador (puedes llevar parte, o todas, a la Casa del Emperador).

Las fichas de Influencia con un símbolo de carta colocadas en la casa del Emperador te permiten mejorar tu influencia con las cartas de un Clan que hayas separado para este fin; las cartas asignadas a la Casa del Emperador no tendrán efecto en su Clan, sólo en la Casa del Emperador.

### REVELAR INFLUENCIA

Una vez finalizada la partida, se siguen estos pasos:

1. Cada jugador ordena sus cartas por clanes en secreto.
2. Opcionalmente, un jugador puede separar cartas de un clan para destinarlas a la Casa del Emperador (le resultarán útiles si tiene *fichas de influencia con cartas* en esta casa). Las colocará de lado, para voltearlas en cuanto se vaya a revelar la influencia de la Casa del Emperador.
3. Se revelan las fichas de influencia de la Casa del Emperador y se suman los puntos de influencia conseguidos por cada jugador. El jugador con más puntos de influencia se llevará el *marcador de apoyo* de esta Casa. En caso de empate nadie se lleva el marcador.
4. Se repite el proceso en cada clan, de izquierda a derecha del tablero, resolviendo la puntuación de cada Casa.
5. Se declara el nuevo emperador.

### DECLARAR EL NUEVO EMPERADOR

El jugador que reciba el apoyo de más Casas (incluyendo la Casa del Emperador) será declarado como el nuevo Emperador, ganando así la partida.

En caso de empate, ganará el jugador, de entre los empatados, que tenga su ficha de Influencia más arriba en el camino hacia la Casa del Emperador.

Nota: Cuando se juega con el hijo del emperador ¡es posible que éste gane y los jugadores pierdan!

*En la página siguiente podemos ver un ejemplo de final de partida con 2 jugadores, Anna (verde), David (púrpura) y el Hijo del Emperador (obligatorio en partidas de 2 jugadores; fichas de influencia blancas).*

*Antes de revelar las fichas de influencia, ambos ordenan las cartas de sus respectivos mazos y, en el caso de Anna, ésta separa 3 cartas del clan Kitsune para destinarlo a la casa del Emperador. Seguidamente revelan las fichas de influencia y Anna volteea esas cartas.*

*En la Casa del Emperador gana el apoyo Anna con 5 puntos: 3 por las cartas del clan Kitsune que había separado para la Casa del Emperador al que suma 2 puntos más como indica su ficha de influencia. David obtiene 4 y el Hijo del Emperador sólo 2.*

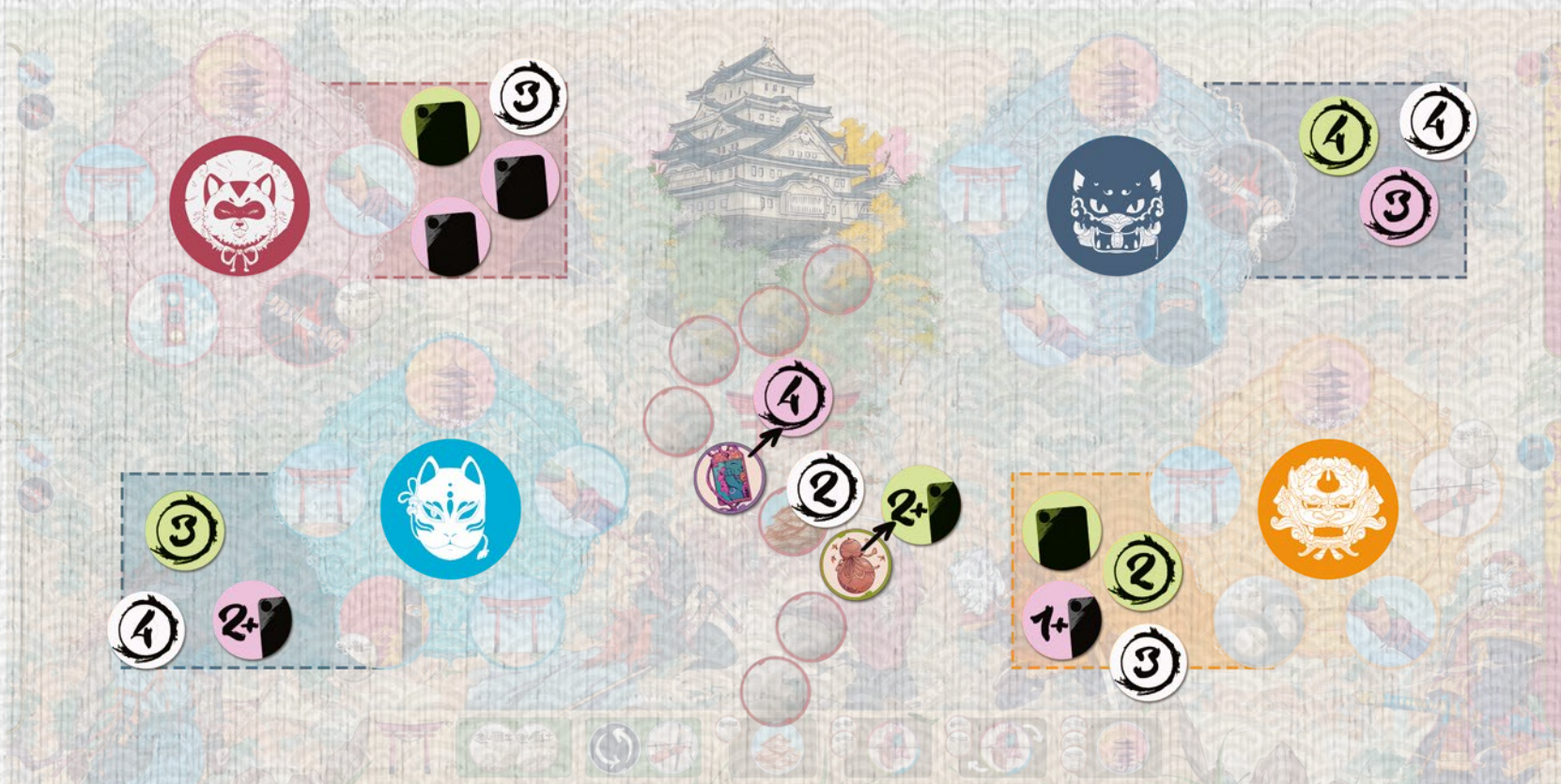
*Anna obtiene 4 puntos en el clan Tanuki porque tiene una ficha de influencia de cartas, y aporta 4 cartas de ese clan. David tiene la misma puntuación porque colocó 2 fichas de influencia de cartas, y aporta 2 cartas del clan, por lo que consigue 2+2=4. El hijo del emperador sólo tiene 3 puntos. Anna y David empatan a influencia, de modo que ninguno de los dos obtiene el apoyo del clan Tanuki.*

*En el clan Kitsune, Anna colocó una ficha de valor 3. Tenía 3 cartas de este clan, pero antes de revelarlas, las reservó aparte para la Casa del Emperador, por lo que aquí se muestran volteadas (podría haber reservado sólo 2 y quedarse una para el clan, pero como no puso fichas de influencia de cartas no necesitaba ninguna y las apostó todas a la Casa del Emperador). El hijo del emperador tiene 4 puntos. David puso una ficha de influencia de "cartas +2" y aportó 2 cartas del clan, por lo que obtiene un valor total de 4, pero empató con el Hijo del Emperador, por lo que nadie obtiene el apoyo de esta casa.*

*En el clan Komainu, Anna consigue 5 puntos, 3 porque tiene una ficha de influencia de carta, y aporta 3 cartas de ese clan mas otros 2 por la otra ficha de influencia. El Hijo del Emperador tiene 3 puntos. David supera a ambos con 6 puntos, la ficha de influencia de "carta +1" le otorga 5 por las cartas que aporta a ese clan y suma 1 por la misma ficha de influencia hasta un total de 6, consiguiendo el apoyo de este clan.*

*En el clan Neko, Anna obtiene 4 puntos con la ficha de influencia y David sólo 3; el Hijo del Emperador también tiene 4 por lo que empatan y nadie consigue el apoyo de este clan.*

*En total, Anna consigue 1 apoyo (Casa del Emperador) y David otro (Casa del Clan Komainu), empatando la partida (el Hijo del Emperador no consigue ninguno). Para resolver el empate miramos quién tiene la ficha (o pila) más avanzada en el camino de la casa del Emperador, y al ser David quien más ha avanzado, rompe el empate y gana la partida.*



**ANNA**

**DAVID**

CASA DEL CLAN TANUKI

- 4 (red fox)
- 4 (red fox)
- 3 (brown fox)

CASA DEL CLAN KITUSNE

- 3 (red fox)
- 4 (red fox)
- 4 (brown fox)

CASA DEL CLAN KEIMAINU

- 5 (red fox)
- 6 (red fox)
- 3 (brown fox)

CASA DEL CLAN NEKI

- 4 (red fox)
- 3 (red fox)
- 4 (brown fox)

CASA DEL EMPERADOR

- 5 (red fox)
- 4 (red fox)
- 2 (brown fox)

# MEMO SOLITARIO

## HISTORIA

Los años han pasado, el Hijo del Emperador ha adquirido la mayoría de edad y reclama el trono por derecho propio. Encarna una de las 4 casas de Japón: Neko, Kkitsune, Komainu o Tanuki y consigue proclamarte nuevo Emperador evitando que el heredero se haga con el trono.

## PREPARACION

Para el jugador, seguir los mismos pasos de preparación de la página 2 (exceptuando las opciones del Hijo del Emperador de dicha página).

Para el Hijo del Emperador:

Colocar boca abajo 2 cartas más del mazo de Clanes (al azar) en el mazo de Ninjas y barajarlo (quedará un mazo de 4 cartas).

Barajar el mazo de cartas del Hijo del Emperador ① y colocarlo boca abajo a la izquierda de la Oferta de Clanes, como se indica en el ejemplo.

Reúne las 10 fichas de influencia del Hijo del Emperador (6 del juego multijugador y 4 exclusivas del modo solitario —blancas y negras—) y escoge 7 al azar, colocándolas a un lado del tablero sin revelarlas.

El jugador inicial será el Hijo del Emperador y la partida terminará cuando el Hijo del Emperador ya no pueda rellenar completamente la Oferta de Clanes.

## TURNOS DE JUEGO

El jugador realiza su turno como en el juego multijugador. El turno del Hijo del Emperador se jugará así:

Revela la primera carta del mazo del Hijo del Emperador colocándola boca arriba al lado de dicho mazo formando la pila de descarte ②; la carta indicará el clan que jugará y la acción a realizar: mueve el marcador de clan a la acción que indique la carta y realiza dicha acción.

El Hijo del Emperador se comportará como un jugador encadenando acciones, no recibirá monedas y las cartas de Clanes que adquiera se apilarán formando su pila de reclutados ③.

## FINAL DE PARTIDA

Se disparará del modo habitual (página 6), al igual que revelar la influencia, con la diferencia que el Hijo del Emperador, además, sumará las cartas de clan de su pila de reclutados al valor de influencia del clan correspondiente.

En caso de que no tenga influencia en algún Clan, esas cartas se sumarán al valor de influencia de la Casa del Emperador. El nuevo emperador será proclamado del modo habitual (página 6).



Clan sobre el que se realizará esta acción

Acción que ejecutará el Hijo del Emperador en el clan indicado





## ACCIONES DEL HIJO DEL EMPERADOR

Al realizar las acciones de Reclutar, Asesinar y Ninja, obtiene la carta de la oferta indicada por la flecha del reverso del mazo del Hijo del Emperador ①. La flecha también indica el sentido del movimiento del marcador de clan.



### RECLUTAR

Coge la carta de la oferta indicada por la flecha y guárdala en la pila de reclutados ③; Luego mueve el marcador de clan (del clan correspondiente a la carta obtenida) un espacio en la dirección indicada por la flecha del reverso de la carta superior del mazo del Hijo del Emperador y realiza la acción marcada.



### ASESINAR

Coge la carta de la oferta indicada por la flecha del reverso del mazo del Hijo del Emperador, guárdala en la pila de reclutados ③ y luego mueve el marcador de clan (del clan correspondiente a la carta obtenida) un espacio en la dirección indicada por la flecha del reverso de la carta superior del mazo del Hijo del Emperador y realiza la acción marcada.



### PAGODA

Cuando realice la acción de Pagoda, sea por la carta o por una cadena de acciones, coloca una de las fichas de influencia del Hijo del Emperador ⑥ al azar, sin revelar, en la zona del clan correspondiente.

Como máximo colocará 2 fichas de influencia por Clan.



### NINJA

Revela la primera carta del mazo de Ninja ⑤ y mueve el marcador de clan correspondiente a la carta revelada un espacio en la dirección indicada por la flecha del reverso de la carta superior del mazo del Hijo del Emperador y realiza la acción marcada; devuelve la carta revelada al fondo del mazo Ninja al finalizar la acción, boca abajo.



### ESPIA

Cuando realice la acción de Espía, sea por la carta o por una cadena de acciones, adquiere la carta superior del mazo de Clanes ④ y colócala boca abajo en la pila de reclutados ③.



### CONTACTOS

Cuando realice la acción de Contactos, sea por la carta o por una cadena de acciones, haz la acción del clan correspondiente a la carta superior de la pila de reclutados ③. Si ésta corresponde al clan Tanuki, omite esa carta y aplica la del siguiente clan de la pila. Si no hay otro clan disponible, el Hijo del Emperador adquiere la carta superior del mazo de Clanes ④.



### REFUERZOS O INTRIGA

Cuando realice la acción de Refuerzos o Intriga, sea por la carta o por una cadena de acciones, revela la siguiente carta del mazo del Hijo del Emperador ① y realiza la acción correspondiente a dicha carta.



### TORII

Cuando realice la acción de Torii, sea por la carta o por una cadena de acciones:

- Si es la primera vez que realiza esta acción coloca una ficha de influencia del Hijo del Emperador al azar, sin revelar, en la primera posición de la casa del Emperador ⑦.
- Las siguientes veces que se realice esta acción, su ficha de influencia avanzará una posición. Irá repitiendo esta acción de movimiento hasta alcanzar la quinta posición ⑧.
- Si ya alcanzó la quinta posición, la próxima vez que se realice esta acción se colocará una segunda ficha de influencia del Hijo de Emperador ⑥ encima de la que hay, formando una pila (siempre sin revelar).
- En las siguientes acciones Torii, avanzará ambas fichas, apiladas, una posición. El Hijo del Emperador sólo puede tener 2 fichas de influencia apiladas aquí.



### RECICLAR

Cuando realice esta acción, se mezclan de nuevo todas las cartas del Hijo del Emperador (incluidas las del descarte y la de reciclar), se barajan y se revela una nueva carta resolviendo su acción. La pila de reclutados se mantiene como estaba.



Cuando el Hijo del Emperador no pueda ejecutar una acción por cualquier motivo (oferta vacía, límite de fichas de influencia alcanzado en ese clan, etc.) adquirirá la primera carta del mazo de clanes y la colocará en su pila de reclutados. En las acciones de Torii, si la casilla está ocupada por el jugador, el Hijo del Emperador colocará su ficha en la siguiente casilla.

## CARTAS DE INTRIGA

Las cartas de intriga son una miniexpansión opcional. Antes de empezar la partida, se baraja el mazo de intriga y se reparten 2 cartas a cada jugador, que conservará boca abajo en su zona de juego (o en su mano). En cualquier momento de su turno, un jugador puede utilizar una de sus cartas de intriga, resolverla y descartarla. Las cartas ⑩ a ⑬ sólo se aplican al final de la partida.

Siempre que un jugador adquiera monedas, debe tener en cuenta que no puede superar el límite de 6 monedas por jugador. Las monedas que adquiere jugando una carta de intriga puede cogerlas antes o después de realizar la acción indicada en la carta.



- ① Realiza una acción de *Ninja* y consigues dos monedas.
- ② Intercambia la posición de dos de tus fichas de influencia.
- ③ Adquiere hasta 4 monedas de la reserva.
- ④ Adquiere 1 moneda de la reserva. Realiza una acción de *Torii* (pagando su coste si corresponde).
- ⑤ Avanza 2 posiciones en la *Casa del Emperador*.
- ⑥ Realiza la acción *Contactos* y adquiere 1 moneda de la reserva.
- ⑦ Realiza la acción *Reclutar* y adquiere hasta 2 monedas de la reserva.
- ⑧ Realiza la acción *Espía* dos veces seguidas y adquiere 1 moneda de la reserva.
- ⑨ Realiza una acción de *Asesinar* y adquiere hasta 2 monedas de la reserva.
- ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ Al final de la partida, esta carta cuenta como 2 cartas del clan indicado.

Diseño del juego: **Bernat Buxaus**  
 Ilustraciones: **Voyager Illustration**  
 Editorial: **Invedars**  
 Traducciones: **Kristin Fischer**

Testeo: Linus Garriga, Inma Gallardo,  
 Eloi Pujadas, Ferran Renalias, Sergi  
 Marcet, Victor Samitier, Joaquim  
 Vilalta, Marc Maluenda, Aimar Comin,

Cristian Salas, Cristian Cañellas,  
 Ester Buxaus, Fernando Salvador, Ian  
 Hernaiz, Laia López, Rubén Pujol,  
 todo el equipo del Pati Llimona y

compañeros de Bernat.  
 Agradecimientos especiales a **Ester Buxaus** así como a toda la familia y amigos de Bernat.