



## Idea General

En Sankei los jugadores encarnan a feligreses sintoístas que ofrecen oraciones y ofrendas en los diferentes templos del Jinja con el fin de congraciarse con los Kamis y estos les den buena fortuna durante el año. Pero cuidado, porque los templos tendrán la presencia de malvados Yokais que se lo pondrán difícil a los jugadores, sin contar con la terrible aparición del Oni. El jugador que más recorrido haya realizado por el sando del Jinja ganara la partida.

## Tipo de Juego

- + Bluffing
- + Pujas / Apuestas
- + Mayorías
- + Gestión de la mano

## Cómo se Juega

En el centro de la mesa se sitúan 4 losetas que representan los templos. Cada loseta tiene una carta de sacerdote y una de yokai las cuales establecen la puntuación y característica especial de dicha templo.

Los jugadores disponen de una mano de 8 cartas que representan ofrendas con valor de 0 a 7.

Los jugadores en su turno juegan dos cartas de su mano en cuales quiera de los templos. Una de las cartas se pondrá bocarriba y la otra bocabajo; también puede jugar el favor especial de un Kami si lo tuviera.

Cuando todos los jugadores han jugado sus 8 cartas en los templos, la ronda concluye y cada jugador avanza en el sando la cantidad de pasos indicado en cada templo según su puntuación. La partida termina tras pasar los 4 festivales shinto más importantes del año. El jugador que más haya avanzado en el sando gana la partida.



## Puntos Fuertes

Aspectos de interés a nivel comercial que ofrece el juego:

- **Filler:** Un juego rápido de jugar y sencillo de aprender.
- **Rejugable:** La gran cantidad de sacerdotes y yokais y las diferentes combinaciones entre ellos hacen partidas y combos de cartas muy diferentes de una partida a otra.
- **Familiar:** Sencillo, pero con dura toma de decisiones.
- **Precio ajustado:** La cantidad de componentes no es excesiva ni se sale de la cadena de producción habitual.
- **Independiente del idioma.** Salvo el reglamento el juego carece de textos, dotándole de proyección internacional.
- **Emocionante:** grandes dosis de suspense cuando se desvelan las puntuaciones de los templos y con grandes sorpresas. Además, las partidas están igualadas hasta el final pudiendo ganar cualquiera.

## Componentes

1 Reglamento	40 Cartas Ofuda	36 Cartas Templo/Sacerdote	18 Cartas Yokai	14 Cartas Kami	21 Losetas Omikuji	1 Tablero	5 Losetas de Templo
						1 Ficha de Jugador Inicial	5 Komainu