



de Reiner Knizia

de 2 a 4 jugadores, de 10 años en adelante

Contenido

39 Figuras - 13 de cada tipo: Yelmos, Budas y Campos de Arroz.

80 Fichas - 20 de cada uno de los 4 colores.

4 Biombos (pantallas) japonesas.

1 Tablero de Juego – Dividido en 4 partes.

1 Reglamento.

Resumén

Al comienzo del juego, los jugadores colocan figuras en los pueblos y ciudades del tablero. A lo largo de la partida, los jugadores capturan esas figuras usando sus fichas. Cada jugador dispone de 20 fichas hexagonales, todas ellas idénticas excepto por el color. El jugador que coloque sus fichas con mayor habilidad, ganará el juego.

Preparación

Antes de comenzar el juego, extrae las fichas hexagonales y los biombos japoneses de sus troqueles. Cada jugador coge un biombo y 20 fichas del mismo color. Dependiendo del número de jugadores, el juego se jugará con:

2 jugadores - Honshu - 7 Yelmos, Budas y Campos de Arroz.

3 jugadores - Honshu, Kyushu y Shikoku - 10 Yelmos, Budas y Campos de Arroz.

4 jugadores – las 4 piezas de tablero – 13 (todos) Yelmos, Budas y Campos de Arroz.

Figuras y Fichas



Hay 3 figuras diferentes:

Yelmo

Buda

Campo de Arroz

Para capturar las figuras, los jugadores deben colocar sus fichas en el tablero de juego. Cada ficha influye en la captura de 1 a 3 tipos de figuras, pero solo si la ficha está en su hexágono adyacente a la figura. Cuando una figura es rodeada, el jugador que tenga mayor influencia sobre ella la captura.



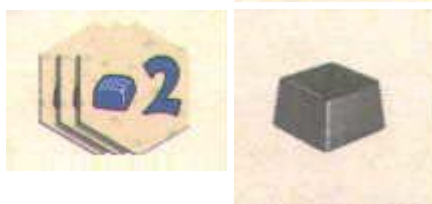
Samurai



Barco



Samurai,
Barcos y
Ronin
afectan a
los 3 tipos
de figura.



Ronin

Las fichas
influyen
las figuras
que se indica
la ficha.

Con una excepción (Cambio de Figuras, ver más abajo), todas las fichas tienen un número que representan su poder:



Una ficha con poder 4 influye en la captura del Yelmo.



Una ficha con poder 1 influye en la captura de un Yelmo, un Buda y un arrozal.

Las influencias de una ficha sirven para capturar todas las figuras adyacentes del tipo indicado en la ficha:



Ambos Budas son afectados, pero el campo de arroz no.



Las 3 figuras son afectadas por el Ronin.



Las dos figuras son afectadas por el Barco.

Las dos fichas: **Cambio de Figura**



y **Cambio de Ficha**



- Con el **Cambio de Figura** un jugador puede intercambiar dos figuras cualquiera de cualquier tipo en el tablero. El intercambio no tiene ningún límite por la distancia existente entre las dos figuras.

- Usando el **Cambio de Ficha**, un jugador sustituye una de sus fichas jugadas con anterioridad (una sin un **Carácter Japonés**, ver abajo) por la ficha de **Cambio de Ficha**. El jugador inmediatamente debe colocar la ficha sustituida en el tablero. Una ficha de **Cambio de Ficha** tiene un poder de 0.



La ficha **Cambio de Figura** se recoge en la caja y las dos figuras son intercambiadas.



La ficha **Cambio de Ficha** sustituye una ficha y esta ficha se coloca en otro sitio.



Cinco de las 20 fichas tienen un **Carácter Japonés** dibujado en ella:

Se trata de los Barcos, el Ronin y el Cambio de Figura.

Un jugador puede jugar hasta 5 fichas con un **Carácter Japonés** en un turno:



Las otras 15 fichas no tienen **Caracteres Japoneses**.

Un jugador solo puede jugar uno de las 15 fichas sin el **Carácter Japonés** en un turno:



En un turno, un jugador puede jugar fichas de ambos grupos: Ej. 1 Samurai y 2 Barcos.

Las fichas muestran sus características:

- El **Color** indica a que jugador pertenece.
- El **Dibujo** indica a que figura o figuras son afectadas por esta ficha.
- El **Número** indica el poder (influencia) de la ficha.
- El **Carácter Japonés** indica el número de fichas que se pueden jugar en ese turno.

¿Cómo se capturan Figuras?

Si todos los hexágonos adyacentes a una figura están ocupados con fichas, la figura es capturada. Cada jugador determina la cantidad de influencia por sus fichas adyacentes en la figura. El jugador con mayor influencia en la figura, la captura y la coloca detrás de su biombo. Con **2 jugadores**, las figuras se colocan delante del Biombo.



Azul captura el Yelmo con poder 3; *Rojo* solo tiene poder 2.



En este turno, *Rojo* coloca su Ronin y un Samurai de poder "2". *Rojo* captura el Buda de la derecha (2+1=3 contra 2) y el Yelmo (2 contra 1). *Verde* captura el campo de arroz (2+1=3 contra 2). *Amarillo* captura el Buda de la izquierda (4 contra 2+1=3) y *Azul* no captura nada.

Excepción:

Si todos los hexágonos adyacentes están ocupados con fichas, pero 2 o más jugadores empatan en poder, la figura es colocada a un lado del tablero. La Figura no pertenece a ningún jugador.

Preparación y Desarrollo

Coloca 2, 3 o 4 piezas de tablero en la mesa como muestra el diagrama de la página 1. Simultáneamente y sin mostrarlos a los demás jugadores, todos los jugadores seleccionan 5 de sus 20 fichas y los colocan ocultos detrás de su Biombo. Los jugadores entonces barajan, sin descubrirlas, las 15 fichas restantes y las colocan boca-abajo al lado de sus Biombos.

Cuando se juega por primera vez a este juego, los jugadores pueden seleccionar sus primeras 5 fichas aleatoriamente. Cuando hayan aprendido el funcionamiento del juego, podrán escoger sus fichas teniendo en cuenta las estrategias que piensen usar en la partida.

Seguidamente, coloca las figuras en el tablero. Coloca una figura de cada tipo en Edo, la capital. Entonces, coloca 2 figuras en cada ciudad y 1 en cada pueblo como sigue:



Ciudad



Pueblo

El jugador más joven comienza. Elige una figura y la coloca en una ciudad a su elección. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores eligen una figura en y la colocan en la misma ciudad o en una diferente. Cuando todas las ciudades están llenas (con dos figuras), un jugador elige una figura y la coloca en un pueblo a su elección. Los jugadores pueden colocar cualquier figura en una ciudad siempre y cuando **las dos figuras sean diferentes**. Esta restricción también se aplica cuando se usa la ficha de **Cambio de Figura** durante el juego.

Cuando todas las figuras son colocadas en el tablero, el juego comienza. El jugador más joven empieza, tomando el primer turno.

Durante cada turno:

1. **Se coloca una o más fichas en el tablero:** El jugador selecciona una o más fichas de las cinco que tiene detrás de su biombo, colocando cada una en el tablero. Al menos una ficha obligatoriamente debe ser jugada. Los Barcos sólo pueden colocarse en un hexágono de mar vacío mientras que las demás fichas solo pueden colocarse en un hexágono de tierra vacío. *Excepción: Cambio de Figura y Cambio de Ficha. Estas fichas no pueden colocarse en ciudad o pueblos vacíos.*
2. **Si una figura o más figuras están rodeadas por fichas, se capturan:** Cuando todos los hexágonos adyacentes a una figura están ocupados por fichas, la figura es capturada (colocándose detrás de su biombo) inmediatamente por el jugador con mayor influencia o es colocada a un lado del tablero si hay un empate.
3. **Se reponen las fichas hasta 5:** El jugador roba fichas aleatoriamente de las fichas que tiene boca-abajo a un lado de su Biombo hasta reponer las 5 fichas ocultas detrás de su Biombo. Cuando un jugador no puede reponer esas fichas porque se han agotado las 15, juega con menos fichas.

Después de que un jugador roba las fichas, el juego continúa con el siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Fin del Juego

Cuando la última figura de cualquier tipo (Yelmo, Buda o Arrozal) es removida del tablero (por una captura o porque se coloca a un lado por un empate), el turno del jugador actual termina y entonces el juego finaliza.

El juego también termina cuando, debido a un empate de influencias, se coloca una cuarta figura a un lado del tablero. Como antes, el turno del jugador actual termina y entonces el juego finaliza.

Puntuación y determinando el vencedor

- Cuando el juego finaliza, todos los jugadores retiran sus Biombos y cuentan el número de figuras que han capturado de cada tipo.
- Si un jugador ha capturado el que más figuras de 2 o 3 tipos, automáticamente resulta el vencedor.
- Si no hay un vencedor inmediato, todos los jugadores que hayan capturado el que más fichas de un tipo de figura (los empates no cuentan) son elegidos como posibles vencedores; los jugadores que no hayan capturado “el que más figuras de un tipo” no pueden ganar.
- Los jugadores con más figuras de un tipo las ponen a un lado y suman las restantes figuras (de distinto tipo) que han capturado. El jugador con mayor número de las otras figuras es el vencedor.
- Si el empate todavía persiste, los jugadores suman el total de figuras capturadas (de los tres tipos), entonces el jugador con mayor número es el vencedor.
- Si el empate todavía persiste, la Victoria se comparte entre los jugadores empatados.

Un ejemplo:



Amarillo no tiene el que más figuras de un tipo y por tanto no puede ganar. Cada uno de los otros 3 jugadores son posibles vencedores: **Verde** ha capturado el que más Campos de Arroz, **Azul** el que más Yelmos y **Rojo** el que más Budas. **Verde** resulta ser el vencedor porque es quien tiene más figuras de los otros tipos (con 6, 3 Yelmos y 3 Budas). **Azul** es segundo con 5 (3 Budas y 2 Campos de Arroz) y **Rojo** es tercero con 4 (3 Campos de Arroz y 1 Yelmo).

Otro ejemplo:



Azul y **Verde** no tienen el que más figuras de un tipo (ellos han empatado al que más en Campos de Arroz) y por tanto no pueden ganar. **Rojo** ha capturado el que más Yelmos y **Amarillo** ha capturado el que más Budas the most Buddhas, así que ambos pueden vencer. Ambos han capturado 3 figuras de los demás tipos (**Amarillo** 3 Campos de Arroz y **Rojo** 1 Buda y 2 Campos de Arroz). Así que el empate persiste, entonces ellos tienen que contar el total de figuras que han capturado. **Rojo** gana con un total de 9 figuras mientras que **Amarillo** tiene 8. **Notar dos cosas:** 1) Si **Amarillo** y **Rojo** hubieran empatado en el total de figuras, el juego habría terminado en tablas. 2) Tanto **Azul** como **Verde** tienen mayor total de figuras que **Amarillo** y **Rojo**, pero sin embargo no han ganado porque no tienen el que “más de un tipo”.



Por su ayuda en el playtesting y sus muchos comentarios y sugerencias, el autor y editores queremos dar las gracias a Iain Adams, Ludwig Berger, Chris Bowyer, Gunthart de Chiari, Chris Dawe, David Farquhar, Jon Gilbert, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina y George, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Mueller, Andreas y Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner y Dieter Hornung. Y quiero hacer extensivo mi agradecimiento al profesor Yutaka Eguchi de la Universidad de Sapporo, quien gasto muchas horas de su tiempo en familiarizarme con las inusuales características de la cultura japonesa en general, y las prácticas samurais en particular. Esperamos que el juego retenga algunas de esas bonitas sensaciones.

©1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

Traducción al castellano y edición por José Carlos de Diego Guerrero <wkr@e-milio.com>
<http://ludere.ual.es/bsk>

Queremos daros las gracias por jugar a nuestro juego, y os alentamos a que nos enviéis preguntas, comentarios y sugerencias a:



Hans im Glück Verlag
Birnauerstr. 15
D-80809 München
Germany
glueck@cubenet.de
www.hans-im-glueck.de



Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
U.S.A
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com