

Un juego de Dirk Henn para 3-5 personas

SHOGUN

将
軍

REGLAS DE JUEGO 



Material de juego

- **El tablero de juego**- Tiene dos lados distintos, identificados por medio de los símbolos "Sol" y "Luna". Cada lado muestra la parte central del Japón y una combinación distinta de las 5 regiones. En los dos casos, cada región está formada por 9 provincias.



◀ Símbolo del lado del tablero de juego

En los dos lados del tablero, hay 8 provincias que se diferencian de las demás por medio de un símbolo y de un borde claro. Estas provincias se descartan del juego en las partidas formadas por tres jugadores.

- **53 cartas de provincia** - Para cada provincia hay 1 ó 2 cartas, dependiendo de si la carta es necesaria para un único lado del tablero o para los dos lados.

Los símbolos "Sol" y "Luna" indican en qué lado del tablero tiene valor esta carta de provincia.



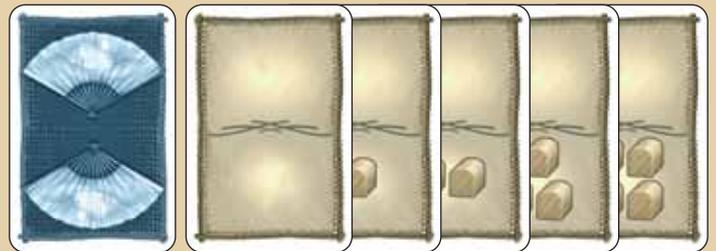
Reverso

... para el lado del tablero "Sol"

... para el lado del tablero "Luna"

Tiene valor en los dos lados.

- **25 cartas de baúles** - se reparten 5 cartas a cada jugador. Esas 5 cartas presentan en su mitad inferior de 0 a 4 baúles, y en su parte superior aparecen en blanco.



Reverso y anverso de las cartas de baúles

- **5 cartas especiales** - ofrecen al jugador una ventaja especial.



Reverso y anverso de las cartas especiales

- **10 cartas de acción** - Se usan para indicar el orden en que deben realizarse las acciones.



Reverso y anverso de las cartas de acción

- **12 cartas de eventos** - En su parte superior presentan un evento que afecta a una determinada acción. En la parte inferior aparece la pérdida de la cosecha de arroz en la partida de invierno.



◀ Evento

◀ Pérdida de arroz para cada jugador en invierno

Reverso y anverso de las cartas de eventos

- **5 cartas de daimyo** - Sirven para indicar el orden en que juegan los jugadores.



Lados trasero y delantero de las cartas de daimyo

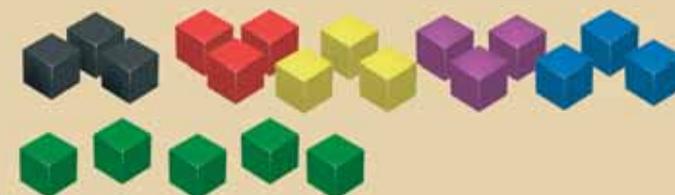
- **5 tablas de jugadores** - tienen dos lados diferentes. El anverso (paisaje) se usa al repartir las provincias de inicio.



El reverso se utiliza en un momento posterior de la partida para planificar las acciones propias.

- **310 cubos de colores** - Representan los ejércitos, 62 en los 5 colores del juego, respectivamente.

- **20 cubos verdes** - Los ejércitos de agricultores (neutrales)



- **55 baúles** - Son el dinero de juego, 35 baúles de madera natural que cuentan como 1 baúl cada uno y 20 baúles de color naranja que cuentan como 5 baúles cada uno.



- **5 fichas marcapuntos** - indican los puntos de los jugadores en el marcador de puntos del tablero.

- **5 marcadores de arroz** - Indican las existencias de alimentos de los jugadores en el marcador de alimentos del tablero.



- **80 fichas de edificios** - 28 castillos, 26 templos y 26 teatros Nô. Estos edificios se pueden construir en las provincias y con ellos el jugador consigue puntos.



castillo



templo



teatro Nô



Marcadores de revueltas

- **42 marcadores de revueltas** - Se usan para indicar las revueltas ocasionados por los agricultores en una provincia.

- **1 torre de combate de tres piezas** - para efectuar los combates

- **1 bandeja para componentes** - para las plaquitas de edificaciones, los marcadores de tumultos y los baúles.

- **1 folleto adjunto** - con la colocación inicial prescrita, una visión general de una ronda y la explicación de las cartas de eventos.

- **Este folleto con las reglas de juego**

La torre de combate está formada por 3 partes: embudo, torre de cartón y bandeja colectora, que se montan antes de cada partida.

A diferencia de lo ilustrado aquí, la bandeja y el embudo de la torre de combate son de plástico transparente para que todos los jugadores puedan ver mejor el resultado de los combates. Por motivos técnicos, las ilustraciones de la torre muestran las piezas de plástico en color negro.



Objetivo del juego

Como señores feudales en el Japón del siglo XVI, los jugadores intentan asegurar la supremacía para su clan y ser un poderoso daimyo para terminar siendo un shogun. Para conseguirlo es necesario controlar el mayor número posible de provincias, y además ampliar su propio feudo.

Esto se logra construyendo castillos, templos y teatros. Aquél que consiga el mayor número de edificios de una clase en las 5 regiones obtendrá valiosos puntos.

Preparación del juego

Provincias participantes en el juego

En primer lugar, los jugadores deciden con qué **lado del tablero de juego -sol o luna-** desean jugar y colocan el tablero correspondiente. Las cartas de provincia que no son necesarias se sacan del juego (sólo se utilizan las cartas de provincia que presentan el símbolo de este lado del tablero).

En caso de que en la partida participen sólo **3 personas**, no se necesitan **8 cartas de provincia** y se sacan del juego. Las provincias afectadas están identificadas en el tablero con un símbolo y están delimitadas por una línea clara.

En la partida **no** se debe acceder a ellas, es decir, a estas provincias no debe entrar ningún ejército.



... Vale para el lado del tablero "Sol".



... Vale para el lado del tablero "Luna".



... Vale para los dos lados del tablero.

En caso de una **partida de 3 personas**, se eliminan en el lado del tablero (sol/luna) las siguientes provincias:

Izumo	Echigo
Iwami	Mutsu
Sanuki	Kazusa
Tosa	Awa-Boso

Iwami	Iyo
Aki	Tosa
Mutsu	Hitachi
Shimotsuke	Shimosa

Material para cada jugador

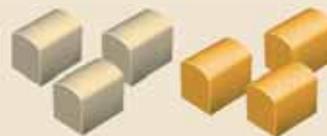
Cada jugador recibe la **tabla de jugador** en el color que decida jugar, sus **ejércitos** (62 cubos en el color correspondiente), sus **cartas de daimyo**, 1 juego de **5 cartas de baúles** (0-4 baúles) y el capital inicial siguiente:

En caso de **3 jugadores**, cada jugador recibe ...18 baúles,
 En caso de **4 jugadores**, cada jugador recibe ...15 baúles,
 En caso de **5 jugadores**, cada jugador recibe ...12 baúles,

Los **ejércitos** y los **baúles** de los jugadores se dejan siempre **a la vista** de todos. El material de juego que no sea necesario (porque participan menos de 5 jugadores) se devuelve a la caja.



1 carta daimyo y 5 cartas de baúles



18 baúles (en caso de 3 personas)



62 ejércitos

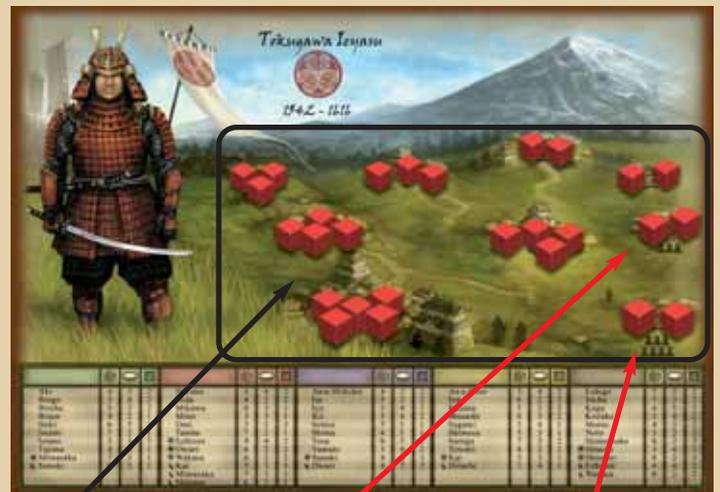
Distribución de las provincias de inicio

Se mezclan las **cartas de provincia** y se ponen a un lado formando una pila mirando boca abajo. Las **dos** primeras cartas se ponen **boca arriba**.

En el **anverso de la tabla de jugador**, junto a la imagen del daimyo se encuentran 9 lugares en un paisaje, identificados cada uno con un número. Dependiendo del número de jugadores participantes, entre 7 y 9 de estos lugares estarán ocupados por el número de ejércitos (cubos) indicados en la tabla. Los ejércitos localizados en un mismo lugar forman un grupo.

Estos ejércitos se distribuyen en las provincias de inicio como sigue: empezando por el de más edad, cada jugador va cogiendo **una** una carta de la pila: o de las dos primeras boca arriba o de las que están boca abajo, y coloca el **grupo de ejércitos** que desee de su tabla de jugador en la provincia correspondiente tablero de juego.

Nota: si no se está seguro de las provincias que más conviene elegir, es posible saltar el paso "Distribución de las provincias de inicio" y jugar conforme a la colocación inicial prescrita de las piezas del juego. Esta colocación se indica en el folleto adjunto.



9 lugares para colocar los ejércitos de inicio.

Este lugar se ocupa sólo en partidas de 3 jugadores.

Este lugar se ocupa sólo en partidas de 3 ó 4 jugadores.

Cada jugador coge en la mano las cartas de provincia que haya seleccionado.

Si se ha seleccionado una de las dos cartas puestas boca arriba, ésta se sustituye por otra de la pila.

Se sigue haciendo así hasta que cada jugador haya colocado todos sus grupos de ejércitos en el tablero de juego. Los ejércitos que sobran forman la reserva general de cada jugador. Las cartas de provincia restantes (todavía no pertenecen a ningún jugador) se colocan junto al tablero y se podrán conseguir en el transcurso del juego.

Después de distribuir las provincias de inicio, todos los jugadores le dan la vuelta a su tabla de jugador, de modo que se puedan ver los recuadros de acción marcados en ella.

Marcadores de puntos y de arroz

Las fichas marcapuntos se colocan en el recuadro "0" del marcador de puntos, y los marcadores de arroz en el extremo inferior del marcador de alimentos.

Torre de combate

A continuación, en la torre de combate se echan las piezas iniciales.

Se depositan **juntos** en la torre 7 ejércitos de cada jugador y 10 ejércitos de agricultores.

Los ejércitos que caigan por la torre se devuelven al material de reserva respectivo.

Los ejércitos de agricultores forman una reserva general.

Baúles

Los baúles sirven como medio de pago para las distintas acciones. Los ejércitos que no se distribuyan entre los jugadores se depositan en la reserva general.

Cartas de eventos

Se mezclan las cartas de eventos y se ponen a un lado formando una pila **boca abajo**.

Entonces se ponen boca arriba las **primeras 4 cartas de eventos** de la pila y se colocan junto al tablero.

Durante las 3 rondas siguientes, uno de estos eventos tendrá efecto para todos los jugadores.

En la 4ª ronda (invierno) la carta de eventos restante indica cuánto arroz pierde cada jugador en este invierno.

Las **cartas de acción** y las **cartas especiales** se disponen para el juego.

Nota: si un jugador se encuentra con que tiene que escoger entre las mismas cartas boca arriba del turno anterior, puede colocarlas boca abajo debajo de la pila y en su lugar poner boca arriba las dos cartas siguientes

Reverso de la tabla de jugador con 10 recuadros de acción, un recuadro de subasta y un listado de todas las provincias.



Marcador de puntos

Marcador de alimentos

Fichas marcapuntos

Marcadores de arroz



Ejemplo: en una partida de 3 jugadores, antes de empezar el juego se echan en la torre 31 cubos.



Ejemplo: 4 cartas de eventos -sacadas al azar- se colocan boca arriba



5 cartas especiales



10 cartas de acción

Modo de jugar

En el juego se representa el transcurso de 2 años, divididos en 8 rondas en total: después de 3 rondas (primavera, verano y otoño) sigue una ronda **intermedia (invierno)** en la que tiene lugar un recuento de puntos. A continuación se juegan otras 4 rondas más.

Primavera, verano y otoño

En cada una de estas tres rondas se dan los mismos pasos:

- Colocar cartas de acción
- Colocar cartas especiales
- Planificar las acciones propias y hacer ofertas
- Determinar un evento
- Determinar el orden de los jugadores
- Realizar las acciones

■ Colocar cartas de acción

Las acciones representan las posibilidades de acción más importantes de los jugadores. En las **tablas de jugador** se muestran las **10 acciones**. Cada jugador puede ejecutar esta acción una vez por ronda en su feudo.

En **cada ronda** se determina el **orden** en que estas acciones se deben ejecutar. Para ello, las 10 cartas de acción se mezclan mirando boca abajo. De éstas, se van colocando boca arriba 5 cartas en los recuadros del 1 al 5, localizados en el borde inferior del tablero. Al lado de estos recuadros (del 6 al 10) se depositan **boca abajo** las 5 cartas restantes.

Nota: el modo en que están colocadas las cartas indica en qué momento se debe ejecutar una acción. Primero la número 1, después la 2 y así sucesivamente. Las 5 primeras cartas de acción son visibles para todos y se pueden tener en cuenta para poder decidir cómo distribuir mejor las acciones en las provincias propias. Las 5 cartas de acción puestas boca abajo se van descubriendo paulatinamente en el transcurso del juego.

Ejemplo de la colocación de las 10 cartas de acción.



■ Colocar las cartas especiales

Las cartas especiales se mezclan y se van colocando boca arriba, una tras otra, en los recuadros respectivos del tablero. En un momento posterior, los jugadores las adquieren en subastas y tienen dos significados. Por un lado, el recuadro donde está colocada una carta determina la posición en el orden de juego. Por otro lado, las cartas determinan qué ventaja recibe un jugador con éstas en la **ronda actual**:

+1 baúl

Con la acción "cobrar impuestos", el jugador recibe 1 baúl más.



+1 arroz,

Con la acción "cobrar arroz", el jugador recibe 1 unidad de arroz más.

6 ejércitos,

Con la acción "colocar 5 ejércitos", el jugador recibe 6 ejércitos.

+1 ejército al atacar,

En las acciones "combate/movilización A y B" el jugador que ataca recibe 1 ejército adicional en la torre.

+1 ejército al defenderse

En las acciones "combate/movilización A y B" el jugador que defiende recibe 1 ejército adicional en la torre.

Nota: si una acción se ve afectada por un suceso y por una carta especial, primero tiene lugar el evento y después la acción de la carta especial.

Ejemplo: Arne cobra impuestos en Settsu. Con Settsu consigue 7 baúles. Sin embargo, el evento actual limita el cobro de impuestos a como máx. 5 baúles. Como Arne tiene en esta ronda la carta especial "+1 baúl", él recibe 1 baúl adicional, es decir 6 baúles en total



Planificar las acciones propias y hacer ofertas

Todos los jugadores deciden ahora en secreto cuál de las diez acciones desean ejecutar y en qué provincias.

Cada uno selecciona una carta de provincia propia y la coloca boca abajo en el recuadro de acción que desee de su tabla.

Puede seleccionar entre las acciones siguientes:

Construir un castillo

El jugador paga con 3 baúles y los echa a la reserva general, después coloca un castillo en la provincia seleccionada.

Construir un templo

El jugador paga con 2 baúles y coloca un templo.

Construir un teatro Nô

El jugador paga con 1 baúl y coloca un teatro Nô.

Un edificio, con independencia de que sea un castillo, un templo o un teatro Nô, sólo puede colocarse en un solar libre. Cada provincia tiene entre 1 y 3 solares de este tipo.

En una provincia **no** se puede colocar **varias veces** un mismo edificio.

Cobrar arroz

Al jugador se le paga la cantidad de arroz que aparece indicada en la carta de provincia seleccionada. El marcador de arroz del jugador avanza en el marcador de alimentos el número de recuadros correspondiente.

Cobrar impuestos

El jugador recibe la cantidad de baúles de la reserva general que aparece indicada en la carta de provincia.

Cuando un jugador cobra arroz o impuestos en una provincia, **puede que se produzca una revuelta.**

(Véase el apartado "Reglas del combate" en la pág. 11)

Nota: si se diera el caso singular de que a un jugador no le queden cartas suficientes para cubrir todos los recuadros de acción, se dejan sin ocupar estos campos. Para estas acciones se aplica lo mismo que para los recuadros de acción que están cubiertos con cartas de baúles.



Acción:
Construir un castillo



Acción:
Construir un templo



Acción:
Construir un teatro



Ejemplo: en Aki se construye un templo. Después de esto, en Aki queda sitio para construir 1 edificio más. Se podría construir un teatro o un castillo.



Acción:
Cobrar arroz



Acción:
Cobrar impuestos

En la carta de provincia aparece indicado cuánto arroz e impuestos se debe cobrar.



Si no se produce **ninguna revuelta** o si se ha sofocado la misma, en la provincia se coloca un **marcador de revueltas**.

Colocar 5 ejércitos

El jugador paga con **3 baúles** y coloca **5 ejércitos** de la reserva propia en la provincia seleccionada.

Colocar 3 ejércitos

El jugador paga con **2 baúles** y coloca **3 ejércitos** en la provincia seleccionada.

Colocar/desplazar 1 ejército

Primero el jugador paga con **1 baúl** y coloca **1 ejército** en la provincia seleccionada.

Después, **además**, puede desplazar ejércitos desde esta provincia hasta **una provincia limítrofe propia** (no se permite ningún combate).

Generalmente, los desplazamientos de los ejércitos se rigen por lo siguiente: El jugador puede desplazar cuantas tropas desee a la provincia limítrofe, pero **siempre debe dejar 1 ejército en la provincia de partida**.

Una provincia puede estar ocupada por un **número indefinido** de ejércitos.

Las provincias unidas por una **ruta marítima** (línea discontinua) se consideran **vecinas**.

Combate/desplazamiento -A-

Se desplazan ejércitos desde una provincia concreta a una provincia limítrofe. Si la provincia vecina no es propia (*neutral o la provincia de otro jugador*) se produce un combate (*véase el apartado "Reglas del combate" en la pág. 11*).

También en este caso hay que **dejar al menos 1 ejército en la provincia de partida**.

Combate/desplazamiento -B-

Se aplica lo mismo que lo descrito en el combate/desplazamiento -A-.

Hacer una oferta para el orden de juego

Adicionalmente, cada jugador tiene que **hacer una oferta secreta** para al **orden de juego** y **para conseguir la acción especial**. Para ello pone boca abajo una de sus cartas de baúles o de provincia, que aún no haya usado, en el recuadro de subasta de su tabla.

En cada uno de los 11 recuadros de la tabla tiene que haber **1 carta boca abajo**, si es posible. En un recuadro **no debe haber más de 1 carta**.



Acción:
Colocar 5 ejércitos



Acción:
Colocar 3 ejércitos



Acción:
Colocar/desplazar 1 ejército



Ejemplo: es posible desplazar los ejércitos (por la ruta marítima) directamente de Shima a Izu, y por supuesto viceversa.



Acción:
Combate/
desplazamiento A



Acción:
Combate/
desplazamiento B

Ejemplo: Dirk desea cobrar impuestos en esta ronda. Una de sus provincias (Settsu) le permite cobrar 7 baúles de impuestos. Decide cobrar impuestos en Settsu y para ello coloca boca abajo su carta de provincia "Settsu" sobre el recuadro de acción "Cobrar impuestos" de su tabla.

Sin embargo, esto también significa que en esta ronda no puede ejecutar ninguna otra acción en Settsu, pues la carta ya se encuentra en su tabla.



Recuadro de subasta

■ Determinar un evento

Se mezclan las cartas de evento colocadas boca arriba (según la ronda, quedan 2, 3 ó 4) se mezclan y se saca una de ellas. Esta carta se coloca boca arriba sobre el recuadro de evento del tablero. Indica qué evento afecta a esta ronda. El evento cambia determinadas acciones en esta ronda para todos los jugadores.

Las cartas de evento restantes se colocan boca arriba junto al tablero.



Las cartas de evento se explican detenidamente en el folleto adjunto.

■ Determinar el orden de los jugadores

A continuación, los jugadores descubren su oferta (la carta localizada en el recuadro de subasta) y pagan el precio impreso al banco; el que descubra una carta de provincia no paga nada.

Los jugadores van buscando su sitio sucesivamente en el orden de jugadores (recuadros del 1 al 5). El que ha hecho la mayor oferta empieza y a continuación el resto de ofertas por orden. Siguen los jugadores que **hayan ofrecido una carta de provincia** y después los que hayan jugado **una carta de baúles sin baúl**. Después les toca a aquéllos que no hayan jugado **ninguna carta de oferta** (esto puede suceder sólo cuando no le quedan suficientes cartas de provincia).

Todos los jugadores cambian la carta especial encontrada en el recuadro que les corresponde por su **carta de daimyo**. En el caso de que sobren cartas especiales, éstas se dejan a un lado en esta ronda.

Si varios jugadores han hecho una oferta con la misma carta, las cartas de daimyo de estos jugadores se mezclan y se descubren una tras otra. En este orden, los jugadores seleccionan un recuadro.

La posición de las cartas de daimyo en el tablero de juego indica el orden de juego. Los recuadros libres (en caso de haber 3 ó 4 jugadores) no se tienen en cuenta.

Nota: la ventaja que tiene para un jugador utilizar una carta de provincia como oferta es que, por un lado, no tiene que pagar ningún dinero; y por el otro, le toca jugar antes que aquél que haya jugado una carta de baúl "0". No obstante, tiene el inconveniente de que todos los jugadores saben en qué provincia el jugador no ejecutará ninguna acción en esta ronda.



Ejemplo: si un jugador coge la carta especial ubicada en el recuadro 1, se convierte en el jugador inicial de esta ronda.



Ejemplo de una partida de 3 jugadores: el orden de juego para esta ronda es rojo - azul - negro.

■ Realizar las acciones

Las acciones se ejecutan por orden, siguiendo la colocación de las cartas de acción en el borde del tablero de juego.

Todos los jugadores realizan la acción, siguiendo el orden de juego, antes de pasar a la siguiente acción.

Aquél que pueda ejecutar una acción, tiene obligación de hacerlo. Si un jugador no puede ejecutar una acción o sólo en parte, la acción se suspende en esta ronda para ese jugador.

A continuación se pone boca arriba la siguiente carta de acción. Cuando se han realizado las 10 acciones, termina la ronda. Cada uno recupera las cartas de daimyo y da a cambio su carta especial. La carta de evento de la ronda concluida se saca del juego. Las cartas de acción se mezclan nuevamente y empieza la ronda siguiente.



Cuando todos los jugadores han ejecutado su acción, la carta de acción utilizada se deja a un lado y se pone boca arriba la siguiente carta de acción.

Nota: después de la ronda de otoño, las cartas de daimyo se dejan sin usar hasta el final de la ronda de invierno porque este orden de juego también es válido durante el invierno.

Cuando se concluye la ronda de otoño, tiene lugar la ronda de invierno.

Ronda de invierno

En esta ronda, las provincias de los jugadores se proveen de arroz, de lo contrario se pueden producir revueltas. Además, tiene lugar un recuento de puntos.

• Abastecer de arroz a las provincias

Primero, las existencias de arroz de todos los jugadores sufren una **pérdida**. La **cuarta carta de suceso** restante indica qué cantidad de arroz se debe quitar a cada jugador. Los marcadores de arroz del marcador de alimentos se corren hacia atrás lo que corresponda.

Ahora cada jugador tiene que presentar una **unidad de arroz por cada provincia propia**. Si un jugador no puede hacer esto para **cada** una de sus provincias, en su feudo se produce una **revuelta** o varias (véase el apartado "Reglas del combate" en la pág. 11).

• Revueltas

El número de provincias donde se producen revueltas y el alcance de las mismas se determina por medio de la tabla de abastecimiento del tablero de juego.

(Véase la tabla del margen)

El jugador de la izquierda saca la "**Cantidad de provincias con tumultos**" al azar de todas las cartas de provincias (*ninguna carta de baúles*) del jugador afectado. Aquí tiene lugar la **revuelta** (véase el apartado "Reglas del combate" en la pág. 11). Si un jugador sufre varias revueltas, él mismo determina el orden en que se deben realizar.

• Recuento de puntos

Los jugadores consiguen puntos por sus provincias y edificios, y también por la mayoría de una clase de edificios en una región:

- Cada provincia propia1 punto (pto.)
- Cada edificio1 pto.
- La mayoría de castillos en una región*3 pto.
- La mayoría de templos en una región*2 pto.
- La mayoría de teatros Nô en una región*1 pto.

* En caso de empate, cada jugador empatado consigue la cantidad correspondiente de puntos **menos** 1 pto.

Por cada punto se avanza 1 recuadro en el marcador de puntos.

Después de las primeras 4 rondas, se vuelven a poner boca arriba 4 nuevas cartas de evento; los marcadores de arroz de todos los jugadores se vuelven a poner en "0" y **todos los marcadores de revueltas se retiran** de las provincias.

Entonces siguen otras 4 rondas (primavera, verano, otoño e invierno), que concluyen en invierno con el segundo y último recuento de puntos.



Tabla de abastecimiento



Ejemplo: en este invierno todos los jugadores sufren una pérdida de arroz de 3 unidades.

Nota: si varios jugadores se ven afectados por revueltas en invierno, éstas se producirán conforme al último orden de juego de la ronda de otoño.

Provincias desabastecidas Provincias con revueltas Agricultores de más que se echan en la torre.

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

3-4	2	2
-----	---	---

Ejemplo: Dirk posee 9 provincias, pero este invierno sólo tiene 6 unidades de arroz. Por lo tanto, tiene 3 provincias desabastecidas (columna izquierda de la tabla). De este modo, se producen revueltas en 2 provincias (columna central). El vecino de la izquierda coge al azar dos cartas de provincia de Dirk.

En estas provincias se producen las revueltas. Se echan en la torre: 1 ejército de agricultores por cada marcador de revueltas en la provincia y, en este caso, otros 2 ejércitos de agricultores (columna derecha de la tabla) junto con los ejércitos de Dirk de la provincia afectada.

Después de 4 rondas: se cogen 4 nuevas cartas de eventos, se retiran todos los marcadores de revueltas y se ponen a 0 los marcadores de arroz.



Reglas del combate

Aspectos generales de la torre de combate

Todos los combates se efectúan con ayuda de esta torre. Para ello, un jugador **coge con la mano todos los ejércitos en combate** (cubitos de color del agresor y del defensor) y los echa en la torre junto con todos los cubitos que se encuentran en ese momento en la bandeja. Al hacerlo, algunos cubitos se quedarán en la torre y otros caerán: los que ya estaban en la torre. De forma que se produce una combinación de cubitos al azar.

La torre no debe vaciarse de forma voluntaria salvo al final de la partida. Si alguna vez cayeran cubitos involuntariamente, se dejan en la bandeja y se vuelven a echar en la torre en el próximo combate

¿Cuándo se efectúa un combate?

Un combate tiene lugar en las siguientes situaciones:

- **Jugador contra jugador** – Los ejércitos de un jugador se desplazan a la provincia de otro jugador, es decir a una provincia donde ya se encuentran otros ejércitos.
- **Jugador contra una provincia neutral** – Los ejércitos de un jugador se desplazan a una provincia donde no hay ejércitos (la provincia no pertenece a nadie y por ello es neutral).
- **Los agricultores se levantan contra un jugador [revuelta]**
Un revuelta en una provincia del jugador puede deberse a dos causas:
 - **Cobrar arroz/impuestos** – Un jugador cobra arroz o impuestos en una provincia en la que ya se encuentra al menos un marcador de revueltas.
 - **Desabastecimiento en invierno** – Un jugador no puede abastecer de arroz a todas sus provincias en invierno.

Participación en un combate

Jugador contra jugador o una provincia neutral

El agresor lucha siempre con todos los ejércitos que ha desplazado a la provincia.

A éstos se unen **todos los ejércitos del defensor** en la provincia disputada.

Si la provincia es **neutral**, en lugar de esto se echa en la torre **1 ejército de agricultores** de la reserva general.

Además, en cada combate se echan en la torre **todos los ejércitos** que se hayan quedado en la bandeja.

Los agricultores se levantan contra un jugador [revuelta]

El jugador es el **defensor** aquí y **moviliza** todos los ejércitos de su provincia en conflicto.



Nota: para invadir una provincia, el jugador necesita tener al menos 2 ejércitos en la provincia de salida: uno que coloca en la provincia de destino (a la que ataca) y otro que deja en la provincia propia.

Por la otra parte, se sacan tantos agricultores de la reserva general como marcadores de revueltas haya en la provincia antes de la revuelta.

Revuelta en invierno

Si la revuelta se produce en una ronda de invierno, se añade el número de agricultores que se indica en la tabla de abastecimiento del tablero de juego.

En este caso se echan también **todos** los ejércitos de la bandeja de la torre.

Determinar el resultado y las secuelas

Para determinar el resultado del combate se cuentan los ejércitos del agresor y del defensor que han caído en la bandeja de la torre. **El jugador que tenga más ejércitos gana.**

Aquí **no se tienen en cuenta los ejércitos de los jugadores no en combate** y se dejan en la bandeja de la torre.

Jugador contra jugador o una provincia neutral

Si en la provincia del defensor no se produce **ninguna revuelta**, también se tienen en cuenta **para el defensor** todos los **ejércitos de agricultores** encontrados en la bandeja (en caso de bajas, estos ejércitos de son los que se desmantelan en primer lugar).

El jugador que tengan menos ejércitos en la bandeja es derrotado. Sus ejércitos se sacan de la bandeja y se depositan en la reserva correspondiente.

El otro jugador ha ganado, pero también pierde la misma cantidad de ejércitos que el jugador derrotado y los devuelve a la reserva.

El vencedor coloca sus ejércitos restantes en la provincia disputada y recibe o conserva la carta de esta provincia.

Si un combate termina en **empate**, **todos** los ejércitos de **los dos** jugadores se sacan de la bandeja de la torre y se depositan en la reserva. Se retiran de la provincia disputada **todos los edificios, los ejércitos y los marcadores de revueltas.** La carta de provincia se devuelve a la reserva.

Los agricultores se levantan contra un jugador [revuelta]

Si los agricultores ganan o hay empate, todos los ejércitos participantes encontrados en la bandeja de la torre se devuelven a la reserva. Todos los edificios y los marcadores de revuelta se retiran de la provincia.

La carta de provincia se devuelve a la reserva.

Si el jugador gana vuelve a colocar en la provincia sus ejércitos que han quedado en la bandeja.



Ejemplo: Dirk cobra impuestos en Mikawa. Sin embargo aquí ya hay 2 marcadores de revueltas. Tiene lugar una revuelta. Dirk echa en la torre sus 4 ejércitos de Mikawa con 2 ejércitos de agricultores y el que se encuentra en la bandeja de la torre. Si gana este combate, conserva su provincia y se añade otro marcador de revuelta.



Ejemplo: a Arne le faltan 2 unidades de arroz en invierno. Su provincia Kai es seleccionada al azar y sufre una revuelta.

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3



Nota: si el jugador defensor gana, pero en la bandeja sólo han caído agricultores, se considera que hay empate.



Ejemplo: el jugador azul se desplaza con sus 4 ejércitos de Shinano a Kozuke, una provincia del jugador amarillo. Tiene lugar un combate. Todos los ejércitos agresores (4 azules) y todos los ejércitos defensores (3 amarillos) se echan juntos en la torre. Como resultado, caen 3 ejércitos azules, 1 amarillo y un ejército verde de agricultores.

Como en Kozuke no se produce en este momento ninguna revuelta, los ejércitos de agricultores luchan del lado del defensor -jugador amarillo-. De todos modos gana el azul (3 : 2). Los ejércitos amarillo y verde y 2 ejércitos azules se devuelven a la reserva correspondiente. El ejército "vencedor" azul se coloca en la provincia Kozuke. El jugador azul recibe del jugador amarillo la carta de provincia Kozuke.



Nota: si una provincia cambia de propietario, el perdedor tiene que entregar la carta de provincia correspondiente, incluso si se encuentra en la tabla de jugador.

Final del juego

Después de la segunda ronda de invierno y, con ello, después del segundo recuento de puntos, termina la partida. Gana el jugador que tenga el mayor número de

puntos. En caso de empate gana el jugador que tenga más baúles.

Visión general del juego

Preparación del juego

1. Clasificar las cartas de provincia (lado del tablero / 3 jugadores)
2. Repartir el material; cada jugador recibe:
 - Tabla de jugador, carta de daimyo y 62 ejércitos
 - Baúles: 18 en caso de haber 3 jugadores
15 en caso de haber 4 jugadores
12 en caso de haber 5 jugadores
 - 1 juego de cartas de baúles (de "0" a "4" baúles)
- 3a. Repartir las provincias según lo elegido
 - Ocupar 9 provincias en caso de 3 jugadores
 - Ocupar 8 provincias en caso de 4 jugadores
 - Ocupar 7 provincias en caso de 5 jugadores, o
- 3b. Repartir las provincias según lo prescrito (véase más abajo)
4. Llenar la torre de combate: con 7 ejércitos por jugador y 10 ejércitos de agricultores (los cubitos que se caigan se devuelven a la reserva).
5. Coger 4 cartas de evento

Colocación inicial prescrita de las provincias

Esta colocación inicial es válida para el lado del tablero que lleva el sol. Recomendamos usar este lado del tablero y esta colocación para principiantes.

En el lado izquierdo de la tabla del margen se indica el nombre de la provincia y en el derecho, la cantidad de ejércitos que se asientan en la provincia.

Cada jugador recibe las correspondientes cartas de provincia (hay que tener en cuenta el símbolo del tablero).

Colocación inicial para 3 jugadores

Visión general de una ronda

1. Primavera

- Colocar cartas de acción
- Colocar las cartas especiales
- Planificar las acciones propias y hacer ofertas
- Determinar un evento
- Determinar el orden de los jugadores
- Realizar las acciones

2. Verano - como en primavera

3. Otoño- como en primavera

4. Invierno

- Pérdida de arroz, eventualmente con revueltas
- Repartir puntos
- Retirar marcador de revueltas
- Coger 4 nuevas cartas de eventos
- Poner en "0" el marcador de arroz

5. Final de año o después del segundo año: final del juego

Jugador A		Jugador B		Jugador C	
Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos
Suruga	5	Yamato	5	Bizen	5
Mino	4	Echizen	4	Omi	4
Tamba	4	Shimotsuke	4	Hida	4
Musashi	3	Shimosa	3	Etchu	3
Harima	3	Ise	3	Hoki	3
Izu	2	Hitachi	2	Bitchu	2
Owari	2	Awa-Shikoku	2	Bingo	2
Sagami	2	Kaga	2	Settsu	2
Tajima	2	Kii	2	Shinano	2

Para 4 jugadores

Jugador A		Jugador B		Jugador C		Jugador D	
Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos
Yamato	5	Kozuke	5	Mimasaka	5	Kai	5
Awa-Shikoku	4	Hida	4	Wakasa	4	Musashi	4
Kaga	4	Ise	4	Awa-Boso	4	Mino	4
Omi	3	Echizen	3	Harima	3	Mikawa	3
Tamba	3	Shinano	3	Bitchu	3	Bingo	3
Kii	2	Etchu	2	Hoki	2	Aki	2
Settsu	2	Shimotsuke	2	Tajima	2	Totomi	2
Noto	2	Shima	2	Kazusa	2	Sagami	2

Para 5 jugadores

Jugador A		Jugador B		Jugador C		Jugador D		Jugador E	
Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos	Provincia	#Ejércitos
Sagami	5	Shimotsuke	5	Mino	5	Hoki	5	Yamato	5
Mimasaka	4	Echizen	4	Hida	4	Shinano	4	Kaga	4
Harima	4	Tamba	4	Iyo	4	Bingo	4	Kii	4
Kazusa	3	Shimosa	3	Owari	3	Echigo	3	Shima	3
Izu	3	Kozuke	3	Totomi	3	Aki	3	Omi	3
Awa-Boso	2	Hitachi	2	Mikawa	2	Izumo	2	Ise	2
Bizen	2	Wakasa	2	Tosa	2	Etchu	2	Noto	2



Las cartas de evento tienen dos funciones. En la parte superior se muestra cómo se modifica una determinada acción en la ronda en curso.

En la parte inferior se muestra el alcance de las pérdidas de arroz que cada jugador sufre en invierno. Como al empezar un año las cuatro cartas de evento se ponen boca arriba, los jugadores tienen la posibilidad de adaptar su modo de juego según sea necesario. Por lo tanto, no están a merced de estos eventos pase lo que pase.

Pero los jugadores además de verse afectados por los eventos, también tienen que ejecutar las acciones exigidas por las cartas especiales.

Por lo tanto, es importante el orden en que las modificaciones se ejecutan. Lo que hay que hacer primero es tener en cuenta el evento y después el efecto de la carta especial.

Ejemplo: el jugador recibe 6 tropas



Al construir un teatro Nô, se retira de la provincia un marcador de revueltas.

Pérdida de arroz en invierno: 5 unidades



Al construir un teatro Nô, se retira de la provincia un marcador de revueltas.

Pérdida de arroz en invierno: 7 unidades



En caso de agresión a una provincia neutral, se echan 2 ejércitos de agricultores en la torre.

Pérdida de arroz en invierno: 3 unidades



Si se invade una provincia con un castillo, el defensor recibe un ejército más de su reserva, que entonces se echa en la torre.

Pérdida de arroz en invierno: 2 unidades



Si se invade una provincia con un castillo, el defensor recibe un ejército más de su reserva, que entonces se echa en la torre.

Pérdida de arroz en invierno: 6 unidades



Las provincias con un templo no pueden ser invadidas en esta ronda.

Pérdida de arroz en invierno: 3 unidades



Con la acción "Cobrar impuestos" se consiguen como máx. 5 baúles, incluso si las rentas de la provincia son más altas.

Pérdida de arroz en invierno: 0 unidades



Con la acción "Cobrar impuestos" se consiguen como mín. 6 baúles, incluso si las rentas de la provincia son más bajas.

Pérdida de arroz en invierno: 2 unidades



Las provincias con un templo no pueden ser agredidas en esta ronda.

Pérdida de arroz en invierno: 4 unidades



Con la acción "Cobrar arroz" se consiguen como mín. 4 baúles, incluso si las rentas de la provincia son más bajas.

Pérdida de arroz en invierno: 3 unidades



Con la acción "Cobrar arroz" se consiguen como máx. 3 baúles, incluso si las rentas de la provincia son más altas.

Pérdida de arroz en invierno: 4 unidades



Con la acción "Comprar 5 ó 3 ejércitos" se consiguen sólo 3 ejércitos ó 2.

Pérdida de arroz en invierno: 1 unidad