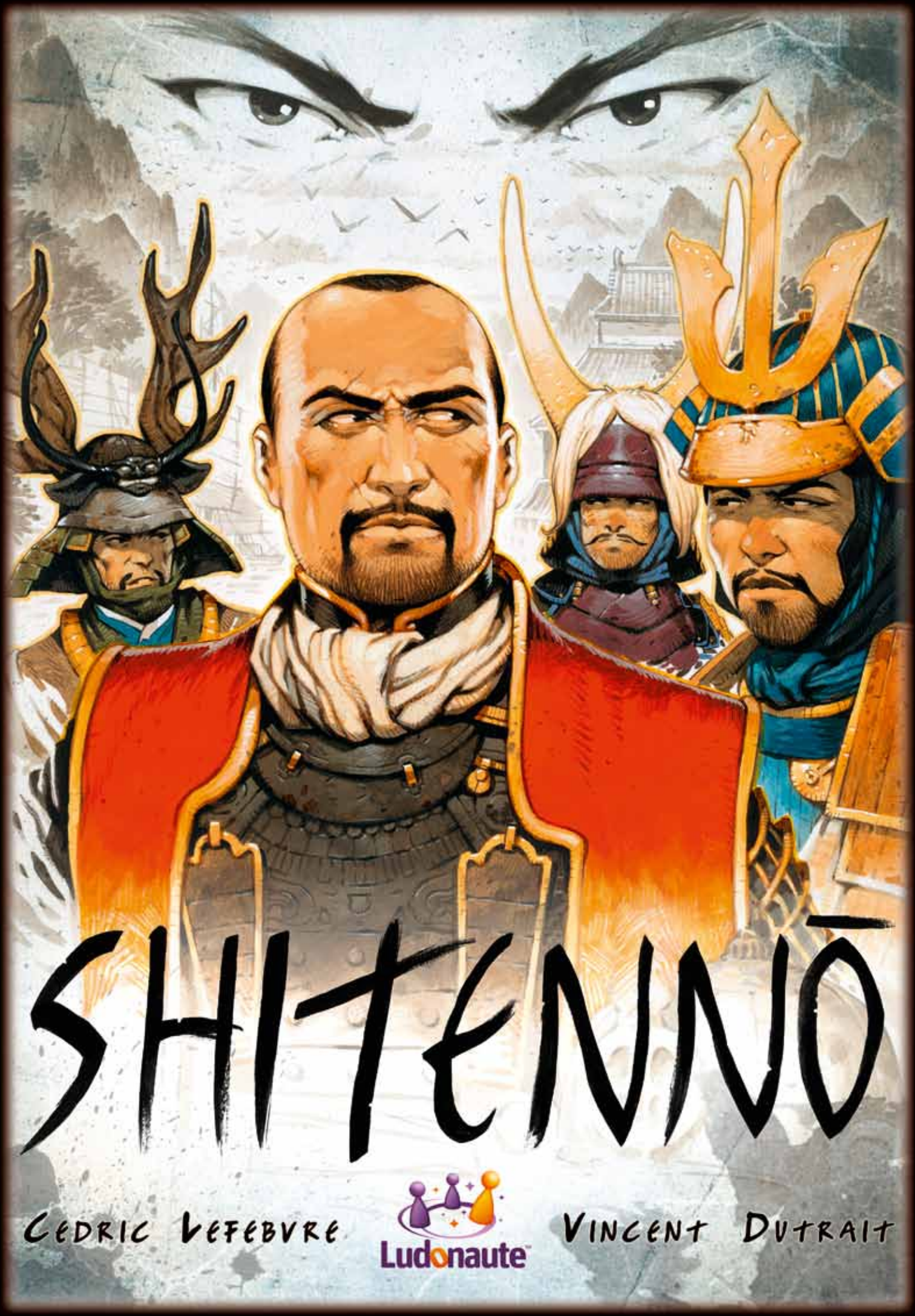

SHITENNŌ
CEDRIC LEFEBVRE
Ludonaute
VINCENT DUTRAIT



Isla Honshu, Japón, fin del siglo XVI.

El periodo de los Combatientes (Sengoku) esta próximo a su fin. Después de más de un siglo de caos, en un trasfondo de constante guerra contaminado por la traición, rivalidad fraticida y los cambios de aliados, un hombre, Tokugawa Ieyasu, cabeza de un insignificante clan, está a punto de unificar Japón por primera ves en su historia, permitiendo la entrada del periodo Edo – un periodo de paz que duró dos siglos y medio. El primer Shogun de la dinastía Tokugawa, que se alzó en el poder gracias al apoyo constante de sus cuatro samuráis generales, los Shitennō s (Literalmente "Cuatro reyes divinos") :

Honda Tadakatsu
Ii Naomasa
Sakakibara Yasumasa
Sakai Tadatsugu



Objetivo del juego

Cada jugador tomará el rol de uno de esos cuatro generales e intentará convertirse en el Tokugawa shogun favorito, controlando diferentes Provincias.

El ritmo del juego está basado en el sistema "sankin-kötai", el cual los daimyōs tenían que pasar un año a partir de dos en Edo (viejo Tokio), y abandonar sus mujeres e hijos allí cuando volvieran a las Provincias.

La partida es por lo tanto compuesta por varios turnos, cada turno corresponde a dos años:

- Durante los años pares, los generales, presentes en Edo con el Shogun, compartirán Títulos, las Tropas estarán disponibles para el Shogun, y Kokus (Los Ingresos de un feudo).
- Durante los años impares, en el orden que corresponde al Título obtenido el año anterior, los generales tomarán el control de una o varias Provincias con sus tropas y los Kokus, y así obtendrán los favores del Shogun.

El juego es por lo tanto compuesto por una serie de años pares e impares, empezando por un año par.

Cuando el juego acaba, el Shogun aportará, a cada Provincia, un favor adicional al general que la domine.
El general que haya obtenido la delantera en la unificación de Japón se convertirá en el Shogun favorito.

Contenido

1 tablero que representa las 8 Provincias de Japón e incluye el marcador de puntos de favor.



4 cartas Shitennō & 4 Kamons de puntuación



48 Kamons de control - *12 para cada uno de los 4 generales*

Cara Simple
Cara Dorada



Los Kamons son los "escudos de armas de los clanes samuráis".

24 Losetas de Bonus
Cara de Bonus
Cara de Tropa



4 grandes Losetas de Título y 4 Losetas de Jerarquía.



Ellas determinan el orden del turno, acorde a los títulos de la jerarquía. El Daimyō, el cual tiene 4 sellos Bakufu, es el primer jugador, el Shōmyō, el cual tiene 3 sellos Bakufu es el segundo jugador, el Senseï, que tiene 2 sellos Bakufu será el tercer jugador y el Hatamoto, que sólo tiene un sello Bakufu es el último jugador.





24 cartas Koku



24 cartas de Tropa simple



10 cartas de Tropa doble
(Cuentan por 2 tropas)

Preparación

Pon el tablero en mitad de la mesa. Apila aleatoriamente 3 losetas de bonus, "hacia arriba la cara de "Tropa", en la puerta de cada provincia. Ellas representan las tropas que un jugador necesita para controlar la Provincia.



Divide las cartas dependiendo de su tipo (Kokus, Tropas). Baraja cada mazo y colócalas boca abajo en su espacio correspondiente en el tablero.

Cada jugador escoge que general querrá representar. Se toma la carta Shitennō correspondiente y coloca el Kamon de puntuación de su color en el espacio 0 del marcador de puntos de favor y, dependiendo del número de jugadores, y cada uno tomará los Kamons de control que formarán su provisión:

Para 2 jugadores, 12 Kamons de control por jugador.

Para 3 jugadores, 10 Kamons de control por jugador.

Para 4 jugadores, 8 Kamons de control por jugador.

Los Kamons sobrantes se devuelven a la caja.

Repartir aleatoriamente una Loseta de Título y 2 cartas de Tropa a cada jugador.

Cada jugador coloca su Loseta de Título y su carta Shitennō en frente suya para que los demás jugadores puedan verlas. Se toman en la mano las 2 cartas de Tropa, que permanecerán ocultas para el resto de jugadores.

Las Losetas de Jerarquía y de Título que no han sido repartidas (con 2 ó 3 jugadores) se colocan cerca del tablero.









Años Pares : Los Intercambios

En Edo, cada año par, los generales pelean por los recursos (Tropas y Kokus) suministrados por el Shogun, mientras mantienen la apariencia de respeto y prosperidad. Tairö, literalmente Gran Anciano, es el título temporal que se le da al jefe del gobierno shogun. Respeta el Bushido y los actos honorables, permitiendo a los otros ayudarse ellos mismos antes que él. Aunque, los motivos ulteriores de los Shitennos no son tan altruistas, ni inocentes.

El jugador con la Loseta de Título mayor, esta es la que mas escudos Bakufu tiene, es el primer Tairö. Él toma las cartas de Tropa y Koku de acuerdo con la cantidad de jugadores (mirar la tabla de enfrente) y los revelará boca arriba. Tomará las 4 Losetas de Jerarquía en su mano.

Cuando el mazo de cartas de Tropa se acabe, tendrás que barajar las cartas descartadas, y colocarlo boca abajo. Formarán la nueva provisión. Por el contrario, el juego acaba cuando las cartas de Koku se acaban.



El Tairö forma, con las cartas que ha tomado, un mazo conteniendo **tantas** cartas como quiera. El añadirá una Loseta de Jerarquía y ofrecerá el lote al jugador que continua con el siguiente título de jerarquía, el cual puede:

- Tomar el lote. Tomará las cartas y no podrá tomar otro lote en el año actual.
- Rehusar el lote. El Tairö lo ofrecerá al siguiente jugador. Este jugador deberá aceptar o rehusar, así hasta acabar.



Numero de Jugadores	Cartas de Tropa	Cartas Koku
2	4	2
3	6	3
4	8	4

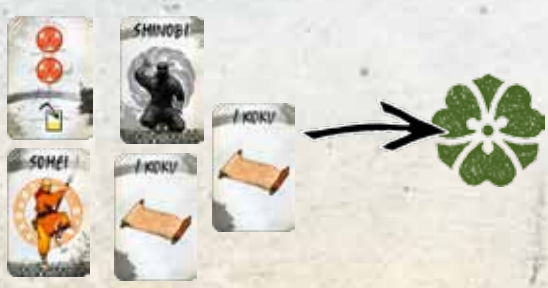
Ejemplo :
Este año, Honda es Daimyō (primer jugador), Sakakibara es Shōmyō (segundo jugador), Sakai es Senseï (tercer jugador) y Ii es Hatamoto (el cuarto jugador).



Honda toma 8 cartas de tropa y 4 cartas Koku de los mazos, además toma las 4 Losetas de Jerarquía.



Forma el siguiente lote:
2 cartas de 1 Koku, 1 carta Sōhei, 1 carta Shinobi y la loseta de "2 sellos Bakufu".
Sakakibara no acepta el lote.
Honda se lo ofrece a Sakai, quien lo acepta.





Cuando un lote es aceptado por un jugador, el Tairö forma otro lote (incluyendo la Loseta de Jerarquía y **tantas** cartas de Tropas y/o Koku de las que aun le quedan para compartir). Entonces el lo ofrece, dependiendo del orden determinado por los Títulos, a los jugadores que aun no hayan cogido aun.

Cuando todos los jugadores hayan rehusado un lote, el Tairö se lo queda. Él no obtendrá otro lote en lo que queda de año.
El jugador siguiente que no tiene lote aun, dependiendo del orden de los Títulos, se convertirá en el nuevo Tairö. La repartición continuará con las cartas remanentes de Tropas, Koku y Losetas de Jerarquía.

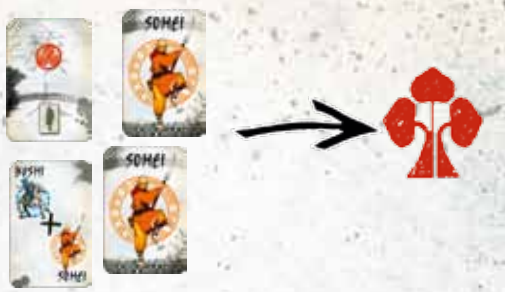
En un juego con 2 jugadores o cuando sólo quedan 2 jugadores sin lote, el Tairö formará 2 lotes (cada uno conteniendo una Loseta de Jerarquía) de las cartas remanentes. El segundo jugador tomara el lote que prefiera y el Tairö se quedará el que queda.



Al final del año, cada jugador tomará la Loseta de Título correspondiente a su Loseta de Jerarquía que tomó durante el intercambio. Con 2 ó 3 jugadores, sólo 2 o 3 Títulos son tomados respectivamente. Las demás Losetas de Título y todas las losetas de Jerarquía son colocadas cerca del tablero. Desde este momento, el orden de turno será determinado por las Losetas de Título que los jugadores obtengan.

En estos años problemáticos, los Títulos son inestables y cambiantes, y las circunstancias llevan a que cada uno use su influencia de una forma diferente cada vez.

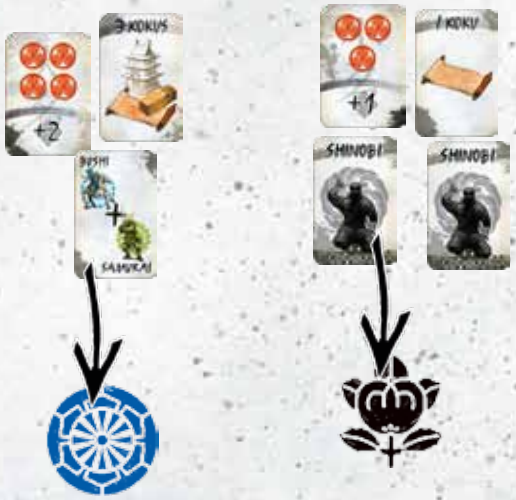
Honda forma otro lote:
3 cartas de Tropa y la loseta "1 Escudo Bakul"
Honda lo ofrece a Sakakibara, quien lo rechaza.
Honda lo ofrece a Ii (dado que Sakai ya tiene un lote). Ii lo rechaza también, por lo que Honda obtiene el lote.



Las cartas que quedan se dividen en 2 lotes por Sakakibara:

A: la Loseta "4 Escudos Bakul", 1 Carta Koku y 1 Carta de Tropa
B: la Loseta "3 Escudos Bakul", 1 Carta Koku y 2 Carta de Tropa

Ii escoge el lote B, Sakakibara tomará el lote A.



Al final de este año, los Títulos y el orden del turno cambia: Honda devuelve la Loseta de "1 escudo" y se convierte en Hatamoto, Sakakibara devuelve la loseta de "4 escudos" y se convierte en Daimyō, Sakai devuelve la loseta de "2 escudos" y se convierte en Senseï, y Ii devuelve la loseta de "3 escudos" y se convierte en Shōmyō.



Años Impares : Control de la Provincia

De acuerdo con el orden de los Títulos obtenidos durante el año pasado, cada jugador deberá, en su turno, colocar 0, 1 o 2 Kamon de control, boca arriba para tomar control de la Provincia.

Para hacer eso, deberá, por cada Provincia que se quiera:

- O descartar la carta de Tropa correspondiente a la provincia escogida. Esas Tropas tienen que ser iguales a las dibujadas en la Provincia y a la correspondiente a la parte superior del mazo de Bonus.
- O descartar Cartas Koku con un total de valor igual al número mostrado en la primera posición libre (la más a la izquierda) en esta Provincia.

Cada Provincia, con su geografía única, necesita tropas específicas para ser conquistada.
Una Provincia puede ser también controlada sobornando a los oficiales del Shogun con Kokus.

Entonces, el jugador coloca uno de sus Kamon de control, simplemente boca arriba, en la primera posición libre (la más a la izquierda) en esta Provincia e inmediatamente puntúa el número de puntos de favor igual al número escrito en la posición donde colocó el Kamon (además del posible bonus de puntos relativo al Título de Daimyō y Shōmyō). Entonces se coge inmediatamente la Loseta de Bonus en la pila de los Bonus de dicha provincia, exceptuando si se coloca el Kamon en la última posición. En dicha ocasión, no hay Losetas de Bonus sobrantes.



Cuando una Provincia ha sido conquistada varias veces, se gana valor a los ojos del Shogun, quien dará más favores al Shitenno que gobierne allí. Además, controlar Provincias aporta una ventaja táctica distinta.

Reglas para controlar las Provincias:

- Cada año, un jugador puede colocar un **máximo de 2 Kamon de control**.
- Un jugador puede colocar sucesivamente varios Kamon de control en la misma Provincia.
- Las cartas de Tropa no pueden ser divididas. Si una de las dos Tropas en una carta descartada no es usada para controlar una Provincia se pierde y no puede ser usada para controlar otra. (incluso aunque sea en el mismo año).
- Las cartas Koku tampoco pueden ser divididas. Para controlar una Provincia debes descartar más Kokus que los necesarios, pero los excedentes se pierden.

Sakakibara quiere tomar el control de Kantō: él descarta 3 cartas simples de Samurai y una carta doble de Bushi + Sōhei (el Sōhei no será usado). Él coloca uno de sus Kamons en la primera posición (a la izquierda), y se apunta 5 puntos de favor. Él toma la Loseta de Bonus superior (con un Bushi en su cara de Tropa), y la coloca en frente suya, con la cara de Bonus hacia arriba. A partir de ahora, él podrá usar el Bonus de Intercambio una vez. Cuando se ha levantado dicha loseta, se muestra la siguiente Loseta y se ve que es un Sōdei. Un jugador que quiera tomar control de Kantō tendrá que descartar 2 cartas de Samurai y un Sōhei.



Ii juega después de Sakakibara y también quiere tomar control de Kantō. Desafortunadamente, él no tiene una carta Sōhei de Tropa en su mano. Por lo que decide tomar control de la Provincia de la otra manera, y descarta 6 Kokus (4 Cartas de Koku Simples y una carta doble de Koku). Él coloca uno de sus Kamons en la segunda posición y obtiene 6 puntos de favor. Él toma la Loseta de Bonus que representa al Sōhei y lo coloca delante suya por la parte del Bonus boca arriba. A partir de ahora, él podrá usar el Bonus +1 una sola vez.



Ii decide tomar control de otra Provincia. Descarta una carta Shinobi, la cual la combina con la Loseta de Bonus +1 que acaba de obtener, y una carta de Bushi para tomar control de Chubu. Ii obtiene 6 puntos de favor más y obtiene la Loseta de Bonus representada por el Bushi. Él la coloca en frente suya, con la cara de Bonus hacia arriba. A partir de ahora, él podrá usar el Bonus de Intercambio una vez.



Sakai decide pasar.

Honda quiere tomar control de Hokkaidō, donde sólo la última posición está disponible. El descarta una carta doble de Bushi + Sōhei, combinada con una Loseta de Bonus de Intercambio y una Loseta de Bonus de +1 (mirar los ejemplos a continuación), con lo que corresponde a 3 Sōheis. Él coloca uno de sus Kamon en la última posición y obtiene 9 puntos de favor. No obtiene Loseta de Bonus dado que no queda ninguna en dicha Provincia.



Losetas de Bonus

Las Losetas de Bonus que se obtienen cuando se toma control de una Provincia, permite mucha flexibilidad cuando te pertenecen. Un jugador puede usar cuantas Losetas de Bonus tenga mientras intenta tomar el control de una Provincia. El efecto de varias Losetas de Bonus deberá ser aplicado a la misma carta, Una vez usada, la Loseta de Bonus es permanentemente descartada.

- **Efecto de las Losetas:**



Intercambio
Cambia un Koku o una Tropa simple en una Tropa de tu elección, o cambia una Tropa en un Koku.



+1
Añade una Tropa a la misma Tropa que se ha jugado, o incrementa el valor de un Koku jugado en 1.



Tomar Cartas
Permite tomar una carta de Tropa del mazo en cualquier momento durante tú turno.

Ejemplo
Se puede combinar una Loseta de Bonus de Intercambio y una Loseta de Bonus +1 a una carta de Bushi + Sōhei para conseguir tener 3 Sōhei: La Loseta de bonus de Intercambio transforma el Bushi en un Sōhei, y con la Loseta de Bonus +1 se añade un Sōhei a los dos que se tenían anteriormente.



Títulos

Daimyō : Cuando coloca un Kamon, el jugador con el Título de Daimyō obtiene 2 puntos adicionales (por lo que puede puntuar 4 puntos adicionales por turno si coloca los dos Kamons).



Daimyōs son gobernantes poderors quienes tienen plena confianza del Shogun. Pero por esto mismo, tienen que mostrar total devoción y sentido de responsabilidad. Son los aliados de primer rango del Shogun, eso es por lo que los Daimyō tienen preferencia sobre los generales.

Shōmyō : Cuando coloca un Kamon, el jugador con el Título de Shōmyō obtiene 1 puntos adicionales (por lo que puede puntuar 2 puntos adicionales por turno si coloca los dos Kamons).



Shöyös son menos importantes Daimyōs, quienes sus feudos no valen menos que 10000 Kokus.

Senseï : Al final de su turno, durante los años pares, el jugador con el Título de Senseï puede darle la vuelta a su Kamon de Control y dejarlo por su lado dorado en el tablero. Esto no le aporta más puntos pero, al final del juego, los Kamon dorados valen por 2 cuando se calcula que jugador es quien tiene más tropas en la Provincia.



Los Senseï son maestros en el arte de la guerra y combate. Su experiencia les permite analizar milimétricamente el campo de batalla antes de mostrar su fuerza en el último momento.

Hatamoto : El Título de Hatamoto remplaca cualquier Carta de Tropa mientras se está tomando control de una Provincia. Puede usarse sólo una vez por turno pero puede combinarse con las Losetas de Bonus.



El Hatamoto es un guerrero de élite, leal y samurai, vasallo directo del Shogun. Su sola presencia aporta a los soldados de la Tropa la fuerza de diez.

Fin del Juego

El juego finaliza al final de un año impar si ocurre una de las siguientes condiciones:

- Un jugador no tiene más Kamon de control en frente suya.
- El mazo de Kokus se agota.

Entonces, los jugadores hacen el recuento final.
En el marcador de puntos de favor, cada general añadirá los puntos que ha ganado durante la partida:

- 1 punto por Koku que se tenga en mano (un Koku doble añadirá 2 puntos, un triple Koku añadirá 3 puntos). Las Losetas de Bonus que aun se tengan pueden ser usadas en este punto para cambiar una carta de Tropa en una carta de Koku para añadir un punto.
- 6 puntos por Provincia en la que se tenga la mayor cantidad de Kamon de control (cada Kamon dorado cuenta por 2 Kamon). En caso de empate, el general quien colocó su Kamon en la posición más a la izquierda será quien puntúa los 6 puntos.

El general con mas puntos de favor después de esta cuenta será declarado el favorito del Shogun y gana el juego. En caso de empate, el orden de los Títulos en el último año determinará quien será el ganador.

Designer : Cedric Lefebvre

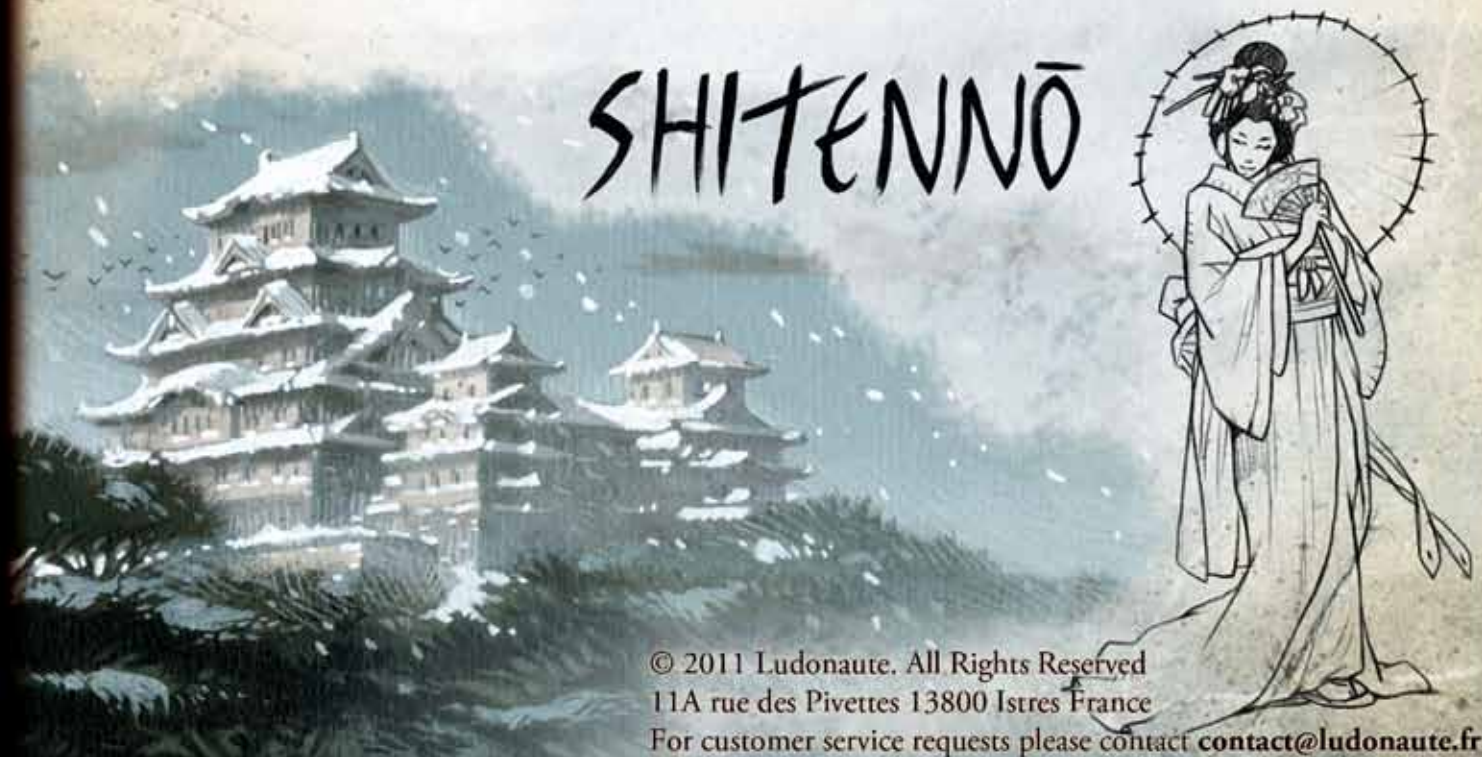
Artworks : Vincent Dutrait

Traducción Jaime Polo

www.Ludonaute.fr

www.shitenno.ludonaute.fr

SHITENNŌ



© 2011 Ludonaute. All Rights Reserved

11A rue des Pivettes 13800 Istres France

For customer service requests please contact **contact@ludonaute.fr**