Germán P. Millán Jonatan Cantero

BAMBOO

2-4
14+
90 min

El bambú ha sido la fuente de sustento para tu familia durante generaciones, y el hogar que habéis construido entre todos es la prueba de vuestro esfuerzo y sacrificio. Cada vez que salís a recolectar la caña de bambú, estáis contribuyendo al progreso actual y de todos los que están por venir. Cada mejora que hacéis en casa contribuye a convertirla en ese lugar de reposo y reflexión al que regresar después de una dura jornada de trabajo. Además de observar el equilibrio dentro de casa, poder coexistir en comunión con los espíritus que habitan en el bosque no hará más que contribuir a la felicidad de los vuestros. Honrar la memoria de los que se fueron mediante las ofrendas a los templos contribuye a mantener el ciclo de la vida en movimiento. Así es como hacían tus antepasados y como harán los hijos de tus hijos.



KEMUSHI SAGA

REGLAMENTO

I PREPARACIÓN DEL TABLERO



1. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
2. Coloca todas las piezas de bambú con su lado impreso boca arriba en la mesa. Separa las piezas de brote de bambú con el icono ♦. Colócalas al azar en las 12 casillas con ese mismo icono del espacio del cañizal del tablero de juego (asegúrate de que quedan boca arriba).
3. Mezcla las 4 losetas de Regalos del bosque y coloca la pila boca abajo en su espacio del tablero.
4. Separa y baraja los tres tipos de losetas de equilibrio (◀, ● y ▶). Ubícalas en el dispensador de modo que solo se vea el reverso y déjalo encima del tablero. Revela y coloca 3 losetas boca arriba en los espacios pertinentes de cada tipo.
5. Separa las 2 pilas de losetas de hogar (I y II). Si sois dos jugadores retira las losetas marcadas con este símbolo —♦♦—, no las necesitaréis en la partida. Baraja las pilas y ubícalas en el dispensador de modo que solo se vea el reverso y déjalo encima del tablero. Revela y coloca 4 losetas boca arriba en los espacios pertinentes de cada tipo.
6. Baraja las losetas de espíritu del bosque, crea 4 pilas de 4 losetas cada una (las losetas sobrantes se retiran del juego). Coloca cada pila boca arriba en cada uno de los 4 espacios de los templos del tablero.

PARTIDAS A 2 JUGADORES: En este caso deberéis usar un jugador fantasma que os complicará un poco las cosas (y obligatoriamente jugará con el color marrón). Mezcla las 4 losetas de templo y revela una sobre cada templo del tablero. Coloca en la parte de abajo de cada templo tantas barritas de incienso marrón como indique la loseta (0, 2 o 3). Deja las 4 losetas de templo a un lado del tablero.



7. Mezcla todas las fichas de alimento boca abajo y déjalas a un lado del tablero de juego. Revela cinco de esas fichas y colócalas en los espacios correspondientes del tablero.
8. Coloca el dinero a un lado del tablero, creando una reserva general.
9. Determina el jugador inicial al azar y entrégale el marcador de jugador inicial y el marcador de fase. El jugador coloca dicho marcador en la primera casilla del indicador de fases.



II COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 tablero de juego (pág. 3)
- 4 tableros personales con dos modos de juego cada uno (pág. 4)
- 64 losetas de hogar divididas en dos categorías (I y II) (pág. 11)
- 1 dispensador para las losetas de hogar
- 68 losetas de equilibrio divididas en tres categorías (24x, 20x y 24x) (pág. 12)
- 1 dispensador para las losetas de equilibrio
- 21 losetas de Espíritu del Bosque (3 de cada uno de los 7 tipos de Espíritu) (pág. 15)
- 4 losetas de Templo. Se usan exclusivamente en partidas de 2 jugadores (pág. 2)
- 4 losetas de Regalos del bosque (pág. 7)
- 1 marcador de jugador inicial (pág. 6)
- 1 marcador de fase (pág. 6)
- 36 piezas de brote de bambú: 16 para los jugadores, 12 para el despliegue inicial del tablero y 8 más sin icono que las identifique (pág. 10)
- 36 monedas de valor 1 (pág. 5)
- 15 monedas de valor 3 (pág. 5)
- 26 fichas de alimento (6 fichas de té de valor 1, 12 fichas de arroz de valor 2, 8 fichas de ramen de valor 3) (pág. 16)
- 4 marcadores de Puntos de Felicidad (PF) (1 por jugador) (pág. 6)
- 4 marcadores de acción (1 por jugador) (pág. 4)
- 29 varitas de incienso (7 por jugador, más una adicional marrón) (pág. 4)

III PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

A Todo el mundo toma un tablero personal eligiendo su color de juego. En este momento tenéis que decidir si jugaréis por el lado con la versión normal (de día) o por el lado con la versión avanzada (de noche, ver pág. 17). Retira del juego los tableros sin usar.

B Entrega a cada participante:

- 1 marcador de acción que pone a un lado de su tablero personal.

B2 - 1 marcador de felicidad que se ubica en la casilla 5 del indicador de felicidad del tablero de juego (pág. 3).

B3 - 7 barritas de incienso de su color: 3 de ellas las coloca en su reserva de incienso del tablero personal. Las restantes se ubican una en cada casilla de las 4 rondas del tablero. **Nota**: tened en cuenta que si jugáis más de 2 jugadores, el marrón tiene una barrita de incienso más que el resto de colores que no necesita y que deberéis devolver a la caja.

- Las piezas de los colores que no se vayan a utilizar se retiran del juego.



C Cada jugador recibe 1 loseta de equilibrio de tipo ✪, que coge del dispensador sin mirar. La coloca sobre su tablero personal boca arriba, en el espacio correspondiente al equilibrio de tipo ✪.

D Cada jugador recibe 4 piezas de brote de bambú con el icono ● en su parte inferior, de colores diferentes y de cada uno de los cuatro tipos de acción del juego. Cada una se coloca en el tablero personal de forma que el color de la pieza coincida con el color del templo en el que se coloca. Así cada jugador tendrá un brote de cada color y de cada tipo de acción. Los brotes sobrantes con este icono impreso ● se retiran del juego.

E Mezcla los brotes de bambú que quedan (sin icono en la parte inferior). Coloca al azar 2 brotes por jugador a un lado del tablero, y, comenzando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige una de estas piezas y la coloca en su tablero personal. Volved a hacer lo mismo de modo que todos los jugadores hayan cogido 2 brotes, quedándose con un total de 6 brotes de bambú en su tablero personal. Los brotes se colocan siempre en los espacios de su mismo color.

F Cada jugador recibe tres monedas, y las deja sobre su tablero personal.



INFORMACIÓN ABIERTA Y DINERO



Todas las losetas que toméis durante la partida, así como el dinero que obtengáis, deben quedar a la vista del resto de participantes en la partida. No hay información oculta.

Respecto al dinero, siempre que en el reglamento se diga que se recibe o se paga "una moneda", nos referimos a una moneda de valor 1. Los jugadores pueden cambiar en cualquier momento del juego tres monedas de valor 1 por una de valor 3 y viceversa.

IV EL JUEGO

Este gran viaje,
al igual que el del sol,
termina hoy.

Se juegan 4 rondas, cada una de ellas formada por 4 fases de juego o estaciones, y que se resuelven en este orden:

- **FASE 1. PRIMAVERA:** los jugadores reciben incienso y regalos del bosque.
- **FASE 2. VERANO:** los jugadores se alternan para realizar sus acciones.
- **FASE 3. OTOÑO:** los jugadores reciben el favor de los espíritus del bosque.
- **FASE 4. INVIERNO:** los jugadores despiertan a los espíritus del bosque, alimentan a su familia y se actualizan algunas partes del tablero.

Tras 4 rondas, la partida finaliza realizando una puntuación final.
El jugador con más puntos de felicidad (PF) será el ganador de la partida.



PUNTOS DE FELICIDAD

Los puntos de felicidad (PF) indican el éxito en la partida. Quien termine el juego con más puntos será el vencedor.



Cuando un jugador obtenga PF avanzará su marcador de felicidad tantas casillas como los puntos obtenidos.



Durante la partida y al final de la misma es posible perder PF, en ese caso el jugador deberá retroceder su marcador en la cantidad indicada.

V FASES DEL JUEGO

El jugador inicial mueve el marcador cada vez que paséis a la siguiente fase.

MARCADOR DE JUGADOR INICIAL Y ORDEN DEL TURNO



El orden del turno está determinado por el marcador de jugador inicial.

El jugador con este marcador empezará jugando en cada fase del juego, y el turno sigue en sentido horario. Este jugador se ocupará del marcador de fase, y lo irá moviendo para indicar la fase de juego en curso.

FASE 1: PRIMAVERA

En esta fase los jugadores toman 1 regalo del bosque y 1 barrita de incienso

Si al comenzar esta fase los 4 espacios de incienso están vacíos, la partida finaliza con la puntuación final (pág. 18).

Se baraja la pila de regalos del bosque y se desvelan tantas losetas como jugadores haya en la partida, colocándolas boca arriba junto al tablero.

Después, comenzando por el jugador inicial y en sentido horario, cada jugador recibe la barrita de incienso de su color que hay en el espacio de incienso más a la izquierda (que añade a su reserva) y después elige una de las losetas de regalo del bosque que hay boca arriba. Ejecuta la acción indicada y devuelve la loseta escogida sobre la pila de regalos del bosque, boca abajo.

Cuando todos los jugadores han cogido su barrita de incienso y un regalo del bosque, se procede con la siguiente fase: verano.

Las acciones (ver pág. 10) de las losetas de regalos del bosque son:



Realizar la acción de finanzas



Realizar la acción de cocinar



Realizar la acción de equilibrio



Realizar la acción de mejorar el hogar



FASE 2: VERANO

En esta fase los jugadores realizan ofrendas en los templos y usan sus brotes de bambú para realizar acciones.

1 · COMPRUEBA SI DEBE PASAR

Si a un jugador no le quedan barritas de incienso está obligado a pasar. Con esto su fase de verano ha finalizado, y debe esperar a que el resto de jugadores pasen. Si no es el caso, prosigue con el siguiente paso.

2 · VISITA UN TEMPLO

Para ello mueve su marcador de acción a un espacio de templo vacío de su tablero personal, distinto al que haya jugado en su turno anterior (al principio de la partida podrás elegir cualquiera de los 4 templos) y **que tenga al menos una ficha de brote de bambú**. Con esto el jugador está indicando qué acciones va a ejecutar a continuación.



*La jugadora mueve su peón al templo **rojo**, esto indica que visitará ese templo y las acciones que va a realizar con sus brotes.*

3 · REALIZA UNA OFRENDA EN EL TEMPLO ESCOGIDO



Patricia ha colocado su marcador de acción en la casilla de templo rojo, donde tiene 3 brotes de bambú. Esto significa que debe entregar tres barritas de incienso, pero en su reserva solo le quedan dos, así que entrega las dos barritas que le quedan al templo rojo.

El jugador coloca un número de barritas de incienso igual al número de piezas de brote de bambú que tenga junto al templo escogido. Si no puede porque tiene menos barritas de incienso, coloca todas las que pueda.

Las barritas de incienso se colocan en el templo del mismo color del tablero central, de abajo a arriba. Si ya hubiera otras barritas de incienso (propias o de otros jugadores) en ese templo, las nuevas se colocarán encima de las ya presentes, indicando así que se han colocado después.



Coloca sus barritas de incienso sobre las 2 barritas de Samuel, el jugador verde, que ya estaban ahí.

El jugador puede poner una o más barritas de incienso en un templo de distinto color pagando 1 moneda por cada barrita de incienso que vaya a un sitio distinto al que le corresponde.

Patricia podria colocar una de sus 2 barritas en otro templo distinto al rojo pagando 1 moneda, o colocar las 2 barritas en otros templos distintos al rojo pagando 2 monedas.



4 · SE COLOCAN TODOS LOS BROTES DE BAMBÚ EN EL CAÑIZAL

Del templo escogido (independientemente del número de barritas de incienso que se hayan usado) y se activan tantos brotes de bambú del templo escogido como el número de barritas de incienso que se hayan presentado como ofrenda al templo. Se procede del siguiente modo:

Coloca todos los brotes de bambú que tengas a la derecha de tu marcador de acción (del templo visitado) en el cañizal del tablero de juego, bajo cualquier caña de bambú con espacio disponible. Cada caña de bambú puede recibir un máximo de 2 brotes en este paso.

A continuación **resuelve la acción** de tantos brotes de bambú como ofrendas hayas realizado, resolviéndolos de uno en uno y en el orden que prefieras. Es posible que hayas hecho una ofrenda de hasta cuatro barritas de incienso, así que como máximo podrás activar hasta cuatro brotes y sus acciones correspondientes.



Patricia coloca los 3 brotes de bambú que hay a la derecha de su marcador de acción. Coloca 2 en el cañizal de la izquierda y el restante en el de la derecha. Activa la acción de 2 de los 3 brotes ubicados en el cañizal, ya que ofrendó 2 inciensos. Decide activar el brote de cocinar y el de la acción comodín, no activa el de la acción de finanzas.

5 · SE RECIBEN NUEVOS BROTES DE BAMBÚ

Tal y como vayas resolviendo (o declinando) las acciones de cada uno de los brotes de bambú que has colocado bajo las cañas del cañizal, empújalos hacia arriba, ocupando así las casillas sombreadas. De este modo, si lo haces de uno en uno, por arriba de la caña saldrá empujado un brote. Toma ese nuevo brote y ubícalo en tu tablero personal junto a los espacios del templo al que corresponda.

Si el brote no se puede ubicar en un espacio correspondiente al templo de su color porque están todos ocupados, deberá colocarse en cualquier otro templo a elección del jugador y contará como si fuera de ese templo y color a todos los efectos.



Como ha colocado tres brotes de bambú, al empujarlos recibirá tres brotes nuevos. Los brotes rojo y azul se ponen en los espacios libres correspondientes del tablero personal. Como todos los espacios verdes están ocupados, ese brote podrá colocarlo en otro hueco de cualquier otro color.

Una vez resuelto este paso, le toca al siguiente jugador. Se procede de este modo hasta que todos los jugadores hayan pasado, y entonces se pasa a la siguiente fase: otoño.

ACCIONES DE LOS BROTES DE BAMBÚ

Entre el bambú, las libélulas muestran la luz del templo.

Los brotes de bambú son una parte muy importante del juego. Su color indica al jugador el templo al que pertenecen y en qué lugar de su tablero personal debe colocarlos cuando los recibe. El icono impreso en la parte superior indica la acción que te permiten realizar al activarlos.



Nota: es posible que al activar una acción no puedas o no quieras realizarla, igualmente deberás ubicar el brote bajo las cañas de bambú del tablero central.

EQUILIBRIO

Obtén 1 PF **O BIEN** realiza dos de estas acciones en la combinación que prefieras:

OBTENER EQUILIBRIO. Escoge una loseta del tablero de cualquiera de los tres tipos y ponla en la parte superior de tu hogar, según corresponda: las de tipo se colocan a la izquierda, las de tipo en el centro y las de tipo a la derecha. No se pueden tener en el tablero personal más de 2 losetas del mismo tipo. Para poder liberar espacio deberás puntuarlas (ver a continuación).

Finaliza esta acción moviendo las losetas que quedan hacia abajo y revelando una nueva loseta de la pila del mismo tipo, situándola boca arriba en el espacio que ha quedado vacío. Si no quedan losetas de alguno de los tipos, no se reponen.



Patricia activa un brote de bambú de equilibrio, por lo que puede coger 2 losetas del tablero, o puntuar 2 losetas de su tablero personal, o coger 1 loseta y puntuar 1 loseta (y viceversa), o no hacer nada y obtener 1 PF.

PUNTUAR EQUILIBRIO. Elige una loseta de equilibrio que tengas sobre tu hogar y muéstrales al resto de jugadores que cumples sus requisitos. Obtén los puntos de felicidad indicados en la loseta, voltéala y sitúala sobre el espacio para losetas puntuadas (el abanico de tu tablero personal). Irás apilando las losetas de equilibrio puntuadas en ese espacio. Los requisitos de las losetas equilibrio se describen en la pág. 12.



MEJORAR EL HOGAR

Obtén 1 moneda o bien elige una loseta de hogar boca arriba de cualquier espacio del tablero, pagando la cantidad de monedas indicada y obteniendo los puntos de felicidad indicados junto a la loseta.

Coloca la loseta en cualquier espacio vacío de la cuadrícula de tu hogar. ¡Enhorabuena, has mejorado la calidad de tu casa y tu familia es más feliz!.

Finaliza esta acción moviendo las losetas que quedan hacia abajo y revelando una nueva loseta del mismo tipo del dispensador, situándola boca arriba en el espacio que ha quedado vacío.

Si no quedan losetas en el dispensador, el espacio no se repone. Ese mercado está agotando sus existencias.

FINANZAS

Toma 2 monedas de la reserva y colócalas junto a tu tablero personal.

COCINAR

Toma 1 ficha de alimento de las disponibles en el tablero central y colócala en tu tablero personal. Será necesario tener suficiente alimento para superar la fase de invierno (pág. 16).

Las fichas de alimento solo se reponen en cuanto se han agotado todas las del tablero de juego (o durante la fase de invierno). Cuando esto ocurra, toma 5 fichas al azar de la pila y colócalas boca arriba en el tablero de juego. En cuanto se agote la pila, mezcla boca abajo las fichas descartadas durante la partida para crear una nueva.

COMODÍN

Realiza una de las 4 acciones anteriores a tu elección.

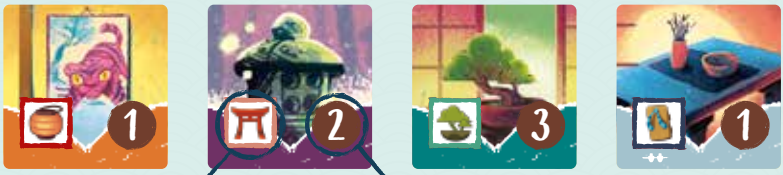


LOSETAS DE HOGAR

Las losetas de hogar aportarán diversidad y calidad de vida a tu hogar, lo cual se traducirá en mayor felicidad y confort.

Cada loseta pertenece a uno de estos cuatro tipos: decoración, fe, jardín y útiles. Cada una de ellas aporta puntos de confort de valor 1, 2 o 3. Esto último será muy importante para obtener un equilibrio en tu hogar.

Ambas características están ligadas a las losetas de equilibrio, que son las que indican qué tipo de losetas y los puntos de confort que debes aportar a tu hogar.



LOSETAS DE EQUILIBRIO

Cuatro paredes envuelven mi refugio. Cañizal verde.

Seguir las doctrinas de la disciplina del equilibrio en el hogar te permite optimizar mejor las losetas de hogar, por lo que es un pilar fundamental para progresar en el juego.

Para puntuar las losetas de equilibrio debes usar la acción equilibrio (ver pág. 10) y cumplir con el patrón indicado en la loseta, que siempre tiene algo que ver con el tipo de losetas de hogar que obtienes durante la partida.

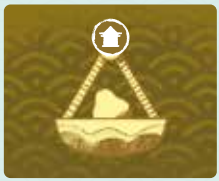


Esta loseta de equilibrio necesita una loseta de hogar de tipo jardín para poder puntuarla. Al cumplir este requisito el jugador obtendrá 2 PF.

Cada tipo de loseta de equilibrio se asocia a una sección del hogar. El hogar está formado por una cuadrícula de losetas de hogar de 5 de ancho por 3 de alto. Veamos las secciones:



Estas losetas se asocian a la zona izquierda de tu hogar. Para puntuar estas losetas debes cumplir con el patrón dentro de las 6 casillas del lado izquierdo de tu hogar.



Estas losetas se asocian a todas las casillas de tu hogar. Para puntuar estas losetas puedes cumplir con el patrón en cualquier zona de tu hogar.



Estas losetas se asocian a la zona derecha de tu hogar. Para puntuar estas losetas debes cumplir con el patrón dentro de las 6 casillas del lado derecho de tu hogar.



La loseta del ejemplo anterior es de tipo , por lo tanto deberás cumplir el patrón en cualquiera de las 6 casillas de la zona derecha de tu hogar.

PATRONES DE TIPO Y POSICIÓN:

♦ Tener una loseta de hogar del tipo especificado.



Una loseta de tipo de decoración

♦ Tener losetas de hogar adyacentes ortogonalmente del tipo y posición especificada.



Una loseta de tipo jardín y a su derecha una de tipo fe.



Una loseta de tipo decoración y justo debajo una de tipo fe.



Una loseta de tipo jardín, justo debajo una de tipo fe y debajo de esta una de tipo decoración.

♦ Tener 4 losetas de hogar colocadas diagonalmente del tipo y posición especificada.



Una loseta de tipo fe arriba, una de jardín a la derecha, una decoración debajo y una de útil a la izquierda.

♦ Tener 5 losetas de hogar adyacentes ortogonalmente del tipo y posición especificada.



Dos losetas cualesquiera, dos losetas de jardín a su derecha, seguida de una cualquiera a la derecha de estas.

PATRONES DE TIPO, POSICIÓN Y CONFORT:

♦ Tener una cantidad mínima de puntos de confort de un tipo específico con cualquier cantidad de losetas de hogar.



Tener un mínimo de 7 puntos de confort en losetas de tipo fe.

♦ Tener losetas de hogar adyacentes ortogonalmente del tipo y posición especificada, que además sumen un mínimo de puntos de confort.



Tener una loseta de tipo útil, y a su derecha otra cualquiera. Juntas deben sumar un mínimo de 4 puntos de confort.



Tener 4 losetas adyacentes de cualquier tipo en la posición mostrada, que además sumen un mínimo de 9 puntos de confort.

FASE 3: OTOÑO

En esta fase los jugadores obtienen el favor de los espíritus del bosque que están asociados a cada templo según las ofrendas que hayan hecho.

Comprobad cada uno de los 4 templos por separado, no importa en qué orden, siguiendo estos pasos en orden:

1 · LLAMAR A LOS ESPÍRITUS

El jugador que tiene mayor cantidad de incienso en ese templo se lleva la loseta de espíritu que hay boca arriba y la pone en la parte inferior de su tablero personal.

Si hay varios jugadores empatados, se llevará la loseta el jugador que haya puesto su incienso en último lugar (más arriba).

Nota para 2 jugadores: si el jugador fantasma es quien gana la loseta de espíritu, ésta simplemente se retira del juego.



Diana (amarillo) y Patricia (lila) tienen 3 barritas de incienso cada una en total en este templo. Diana obtiene la loseta de espíritu, ya que su incienso está más arriba (ha visitado el templo después de Patricia).

2 · RECUPERAR EL INCIENSO

Todos los jugadores recuperan sus barritas de incienso del tablero y las ponen de nuevo en su reserva de incienso.

Nota para 2 jugadores: Ahora deberás retirar el incienso del jugador fantasma y reubicarlo en los templos. Para ello, mezcla las 4 losetas de templo y desvela una por cada Templo del tablero. Coloca en dicho Templo tantas barritas de incienso del jugador fantasma como el indicado en la loseta desvelada, siempre abajo de todo. Deja las 4 losetas de templo a un lado del tablero.



3 · AVANZAR EL SIGUIENTE ESPÍRITU DEL BOSQUE

Al retirar la loseta del espíritu del bosque durante el paso "llamar a los espíritus" quedará revelado el siguiente espíritu. Si no quedan más losetas significa que es la última ronda de juego, no hay que hacer nada más.

Las losetas de espíritus del bosque permiten a los jugadores realizar acciones de diversa índole. Estas acciones se explican a continuación.

LOSETAS DE ESPÍRITUS DEL BOSQUE

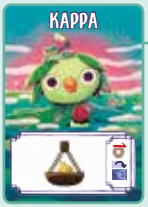


El viento silba.
El yokai tras la caña
sabe esperarte.

Cuando se resuelven las ofrendas de incienso de cada templo, quien haya realizado la mayor de cada uno de ellos se llevará la loseta de espíritu del bosque correspondiente.

En cualquier momento de su turno, un jugador podrá activar la recompensa de las losetas de espíritu del bosque. Para ello gira la loseta 90 grados, recordando así que ya ha sido usada (el espíritu se duerme). En la fase de Invierno se puede despertar a los Espíritus del bosque dormidos pagando el coste impreso en la loseta (pág. 16).

A continuación vemos los siete tipos de espíritu del bosque y las acciones que permiten realizar cada uno de ellos:



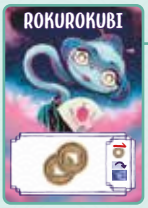
KAPPA

Durante el verano, realiza una acción de equilibrio siguiendo las normas habituales (pág. 10).



TANUKI

Durante el verano realiza una acción de mejorar el hogar siguiendo las normas habituales (pág. 11).



ROKUROKUBI

Durante el verano, realiza una acción de finanzas siguiendo las normas habituales (pág. 11).



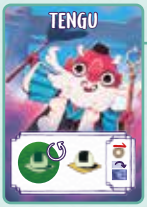
KITSUNE

Durante el verano, todos los brotes de bambú que vayas a activar este turno se consideran comodines (pág. 11).



OOKAMI

Durante el paso de alimentar a la familia del invierno (pág. 16) te aporta 4 unidades de alimento.



TENGU

Durante el verano si quieres puedes descartar todas las fichas de alimentos y reponer los 5 espacios con fichas nuevas. Obtienes una de las fichas disponibles, antes o después de resetear las losetas de comida.



BAKENEKO

Durante el paso de realizar una ofrenda del verano, puedes colocar las barritas de incienso en el/los templos que quieras sin coste alguno de monedas.

Además al final de la partida, los jugadores obtendrán 2 PF por cada tipo de espíritu del bosque distinto que tengan.

FASE 4: INVIERNO

En esta fase los jugadores pueden despertar a los espíritus del bosque, alimentar a sus familias y hacer balance del año.

Resuelve los siguientes pasos en este orden:

1 · DESPERTAR A LOS ESPÍRITUS DEL BOSQUE

Cada jugador puede enderezar sus losetas de espíritus del bosque giradas pagando la cantidad de monedas indicadas en la propia loseta.
Nota: el Kitsune no tiene coste alguno por enderezarlo.

2 · ALIMENTAR A LA FAMILIA

Resolved este paso por turnos. Por cada loseta de hogar que tengas en la sección del hogar de tu tablero personal deberás entregar una unidad de alimento. Si no puedes pagar las unidades de alimento necesarias para satisfacer este pago, perderás un punto de felicidad por cada unidad de alimento que falte.

Es obligatorio pagar los alimentos si se tienen. Es decir, no es posible descontar PF a cuenta de los alimentos mientras queden fichas en la reserva. Si los jugadores entregan más unidades de alimentos de las requeridas, el sobrante se pierde (no se devuelve cambio).

Las fichas entregadas aportan una cantidad de alimento distinto según su tipo:



Té - 1 unidad de alimento



Arroz - 2 unidades de alimento



Ramen - 3 unidades de alimento

Dejad las fichas alimento entregadas boca arriba a un lado del tablero, de modo que los descartes no se mezclen con las fichas que todavía no se han usado.



Diana tiene 4 losetas de hogar en el hogar de su tablero personal. Por lo tanto, necesita 4 unidades de comida para alimentar a su familia. Tiene 1 ficha de té y 1 de arroz. Juntas suman 3 unidades de alimento, así que se queda corta por una. Deberá entregar las fichas del té y el arroz, y además perderá un punto de felicidad.

3 · MARCADOR DE JUGADOR INICIAL

Se pasa al siguiente jugador en sentido horario junto con el marcador de fase.

4 · ACTUALIZACIÓN DE LOS MERCADOS DE LOSETAS

Deja las losetas de hogar que se encuentren en el espacio más abajo de cada categoría (I y II) al final de su espacio en el dispensador, desplaza las otras tres losetas hacia abajo y coloca una nueva loseta en el primer espacio que ha quedado libre.

Coloca las losetas de equilibrio que se encuentren en el espacio más abajo al final de su espacio en el dispensador correspondiente de cada categoría (◀, ⬢ y ▶), desplaza las otras losetas hacia abajo y coloca una nueva loseta en el primer espacio que ha quedado libre.

5 · RELLENAR LOS ESPACIOS DE COMIDA VACÍOS

Si los hubiese.

MODO DE JUEGO AVANZADO

Si quieres que tus partidas tengan un nivel extra de exigencia juega de esta forma.

En la preparación de la partida los jugadores colocarán sus tableros personales por el lado de noche. Este lado muestra casillas con indicaciones especiales en la zona del hogar.

Los jugadores podrán colocar losetas de hogar de cualquier tipo sobre estas casillas, salvo en aquellas que se indique específicamente un tipo de loseta de hogar. En este caso deberá coincidir el tipo indicado con el de la loseta que se coloque encima. Al final de la partida los jugadores perderán 1 PF por cada casilla con indicaciones especiales que no hayan cubierto.



El jugador deberá cubrir este espacio con una loseta de hogar de tipo jardín, o perderá 1 PF al final de la partida.

VI FINAL DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

Una vez resuelta la fase de invierno de la cuarta ronda, la partida habrá llegado a su fin. Antes de otorgar la victoria se realiza una puntuación final donde se obtienen o pierden puntos de felicidad por varios aspectos del juego. Se actualizarán los marcadores de felicidad observando los siguientes conceptos:

1 Se obtienen 2 PF por cada tipo de espíritu del bosque distinto presente en las losetas obtenidas durante la partida (hayan sido utilizados o no).



Patricia ha obtenido 5 espíritus del bosque, 4 de ellos únicos, así que obtiene 8 PF.

2 Cada jugador verifica la armonía de su hogar. Para ello suma los puntos de confort totales de las losetas de hogar que tengan en las 6 casillas de la zona izquierda (◀) de su hogar y las compara con los puntos de confort totales que tenga en las 6 casillas de la zona derecha (▶). Por cada punto de diferencia entre ambos extremos del hogar, el jugador pierde 2 PF.

3 Se verifican las losetas de equilibrio que no hayan sido puntuadas. Si se cumple con el patrón indicado en la loseta obtiene la mitad de los PF indicados, redondeando hacia arriba. Si no se cumple el patrón no sucede nada.



Suma un total de 5 puntos de confort en su zona izquierda, mientras que suma 8 puntos de confort en la derecha. Tiene una diferencia de 3 puntos de confort entre ambos lados, por lo que pierde 6 PF. Además le han quedado dos losetas de equilibrio completadas pero sin puntuar. Obtiene 3 puntos por una y 1 punto por la otra.

4 **Solo modo avanzado.** Los jugadores pierden 1 PF por cada casilla con indicación especial que no hayan cubierto.

El jugador con más PF gana la partida asegurando un futuro de equilibrio, felicidad y armonía para su familia. Si hay un empate gana el jugador que sume más puntos de confort total de todas sus losetas de hogar. Si el empate persiste se comparte la victoria brindando con un poco de sake.

KEMUSHI SAGA

El mundo es antiguo, y el hombre apenas lleva un suspiro sobre la tierra. Los espíritus del bosque, los llamados Yokais, observan desde la distancia pero con curiosidad a estos recién llegados. Los Bitokus, sabios como las raíces de los árboles ancestrales, temen que la presencia de los humanos altere el equilibrio natural. Por su parte, la raza humana se extiende por el bosque con la energía voraz de un cachorro que abre los ojos por primera vez, domesticando la flora y la fauna a su antojo.

Este es el relato de un mundo, de la tensión entre el caos natural y el orden artificial. Una historia que se extiende a lo largo de miles de años.

Descubre la Saga Kemushi



CRÉDITOS

AUTOR: Germán P. Millán
ILUSTRACIÓN: Jonatan Cantero
EDICIÓN: David Esbrí
REVISIÓN: Jaume Muñoz
MAQUETACIÓN: Meeple Foundry

Agradecimientos del autor

Por su tiempo, apoyo e inestimables consejos, a Juan Ruiz de la Fuente, Juan Milla, Aida Hernández, Samuel J, Jorge Barboso, Rafael Muñoz, Antonio Fernández Díez, Juanma del Rosal, Israel Reyes, Mikel Zorrilla y Lorena Santaella. A Jonatan Cantero por su imaginación y a David Esbrí por aportar el equilibrio necesario a este proyecto.

RESUMEN DEL JUEGO

FASE 1. PRIMAVERA: los jugadores reciben incienso y regalos del bosque.

FASE 2. VERANO: los jugadores se alternan para realizar sus acciones.

1 · **Comprueba si debe pasar**

2 · **Visita un templo**
Mueve su marcador de acción a un espacio de templo distinto de su tablero personal y que tenga al menos una ficha de brote de bambú.

3 · **Se realiza una ofrenda en el templo escogido**
El jugador coloca tantas barritas de incienso de su color en el templo correspondiente del tablero central como brotes de bambú haya en el templo visitado.

4 · **Se colocan todos los brotes de bambú en el cañizal**
Se activan de uno en uno tantos brotes como barritas de incienso se hayan entregado como ofrenda.

- **Equilibrio**
- **Mejorar el hogar**
- **Cocinar**
- **Finanzas**
- **Una acción de las 4 anteriores a tu elección**

5 · **Se reciben nuevos brotes de bambú**

FASE 3. OTOÑO: los jugadores reciben el favor de los espíritus del bosque.

1 · **Llamar a los espíritus**

2 · **Recuperar el incienso**
En partidas a 2 jugadores, se reubica el incienso del jugador fantasma

3 · **Avanzar el siguiente espíritu del bosque**

FASE 4. INVIERNO: los jugadores despiertan a los espíritus, alimentan a su familia y se actualizan algunas partes del tablero.

1 · **Despertar a los espíritus del bosque** (opcional)

2 · **Alimentar a la familia**

3 · **El marcador de jugador inicial**
Se pasa al siguiente jugador en sentido horario junto con el marcador de fase.

4 · **Actualización de los mercados de losetas**

5 · **Rellenar los espacios de comida vacíos**

Tras 4 rondas, la partida finaliza realizando una puntuación final. El jugador con más PF será el ganador de la partida. Si hay un empate gana el jugador que sume más puntos de confort total de todas sus losetas de hogar

ESPÍRITUS DEL BOSQUE

A continuación vemos los siete tipos de espíritu del bosque y las acciones que permiten realizar cada uno de ellos:

(1 ○) Kappa: durante el verano, realiza una acción de equilibrio siguiendo las normas habituales.

(1 ○) Tanuki: durante el verano realiza una acción de mejorar el hogar siguiendo las normas habituales.

(1 ○) Rokurokubi: durante el verano, realiza una acción de finanzas siguiendo las normas habituales.

(0) Kitsune: todos los brotes de bambú que vayas a activar este turno se consideran comodines.

(2 ○) Ookami: durante el paso de alimentar a la familia del invierno te aporta 4 unidades de alimento.

(1 ○) Bakeneko: durante el paso de realizar una ofrenda del verano, puedes colocar las barritas de incienso en el/los templos que quieras sin coste alguno de monedas.

(1 ○) Tengu: durante el verano si quieres puedes descartar todas las fichas de alimentos y reponer los 5 espacios con fichas nuevas. Obtienes una de las fichas disponibles, antes o después de resetear las losetas de comida.