



REGLAMENTO



Un juego de mesa para 2 a 5 astutos líderes de clanes de 14 años en adelante.

Japón, año 1605. Hidetada Tokugawa ha sucedido a su padre como sogún. Gobierna el país desde Yedo, la ciudad que hoy en día se conoce como Tokio. Como líder de tu clan, tu objetivo es ganarte el favor del nuevo sogún y conseguir más fama que tus rivales. Existen varias maneras de lograr tu objetivo. Puedes intentar completar el mayor número de prestigiosas misiones, influenciar al sogún durante sus audiencias privadas o comprar muchos artículos de lujo a mercaderes europeos... ¡La decisión es tuya! Pero mucho cuidado con los eventos fatídicos, las emboscadas y los guardias que pondrán a prueba tu ingenio y serenidad. ¡Reúne a tus súbditos y entra en Yedo!

OBJETIVO DEL JUEGO

Como líder de tu clan debes intentar ganar el mayor número posible de puntos de prestigio. Los puntos de prestigio se obtienen completando cartas de misión, activando súbditos en determinadas localizaciones del tablero y también al final de la partida si has cumplido las tareas descritas en las cartas de bonus. Cada jugador deberá sumar sus puntos de prestigio y avanzar su ficha en el marcador de puntos del tablero.

COMPONENTES

TABLERO DE DOBLE CARA

Las dos caras del tablero son funcionalmente idénticas. Cuando prepares la partida, simplemente elige la cara que te guste más.

El tablero representa la ciudad de Yedo con sus 7 distritos:

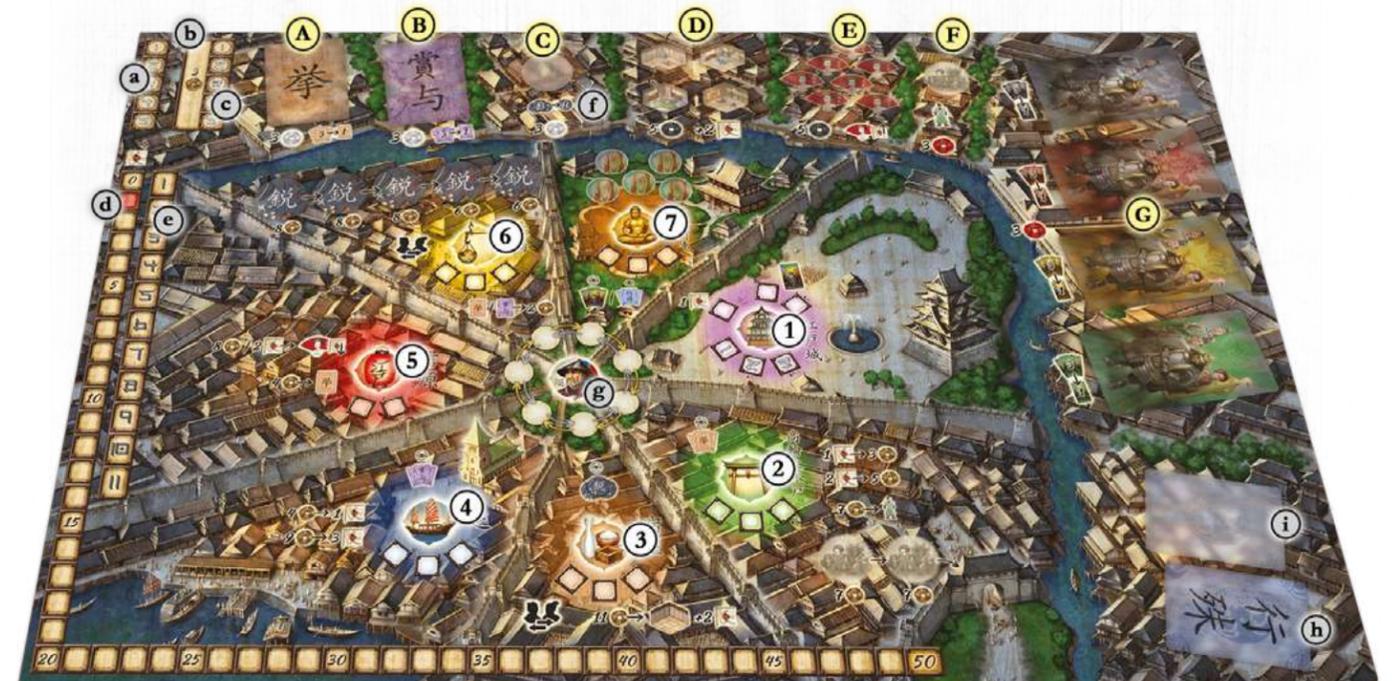
1. El distrito del castillo (Edo-Jo) 
2. El distrito de la gran puerta (Takanawa Okido) 
3. El distrito de la posada (Juku) 
4. El distrito del puerto (Shiba) 
5. El distrito rojo (Yoshimura) 
6. El distrito del mercado (Kyobashi) 
7. El distrito del templo (Ikegami Hommonji) 

La zona al norte y al este del río es donde se encuentran los recursos que puedes comprar durante la partida:

- A. Cartas de acción
- B. Cartas de bonus
- C. Armas
- D. Anexos
- E. Geishas
- F. Reserva de súbditos
- G. Cartas de misión

En el resto del tablero hay también otras zonas representadas:

- a. Indicador de orden de juego
- b. Espacio de renuncia
- c. Zona de pujas
- d. Marcador de puntuación
- e. Indicador de ronda
- f. Pila de descarte de armas
- g. Recorrido de la guardia
- h. Cartas de evento
- i. Pila de evento en curso



CARTAS

141 CARTAS DE MISIÓN

Completar cartas de misión es la esencia de una partida de Yedo, ya que no solo proporcionan puntos de prestigio, sino dinero y otros recursos. Empiezas la partida con 4 misiones y puedes obtener más durante la partida. Hay cartas de misión de 4 colores. El color indica, a grandes rasgos, el nivel de dificultad de la misión.



Se dividen en:

- Misiones verdes (fáciles de cumplir)
- Misiones amarillas (no muy difíciles)
- Misiones rojas (difíciles)
- Misiones negras (muy difíciles)

Además, hay 10 tipos de misión:

- Misiones básicas, numeradas del M001 al M020
- Misiones neutrales, numeradas del M021 al M035
- Misiones de prestigio, numeradas del M036 al M050
- Misiones de maestro de armas, numeradas del M051 al M065
- Misiones de ganar dinero, numeradas del M066 al M080
- Misiones de matar al sogún, numeradas del M081 al M090
- Misiones de los jesuitas, numeradas del M091 al M096
- Misiones de especialista, numeradas del M097 al M110
- Misiones de interacción moderada, numeradas del M111 al M126
- Misiones de interacción alta, numeradas del M127 al M141

Todas las misiones básicas son verdes. El resto de tipos de misión en su mayoría son amarillas, rojas o negras.



Algunas cartas incluyen el icono de "no solo/coop." junto al icono del tipo de misión. Esto significa que no se pueden jugar con el módulo de El sogún debe morir.

Al preparar la partida, utiliza siempre todas las cartas de misión básica y solo 1 carta de las 10 disponibles de matar al sogún, junto con otros 2 tipos de misiones, o más, en función de cómo quieres que se desarrolle la partida. Puedes combinar las misiones básicas con tantos tipos distintos de misiones como quieras, pero recomendamos utilizar solo 2 tipos de misión por partida.

Para una descripción detallada de cómo completar las misiones, consulta la sección de "Completar una misión" en la página 20.

72 CARTAS DE ACCIÓN

Se juegan durante la partida para obtener ciertas ventajas u obstaculizar a tus oponentes.



Hay 6 tipos de cartas de acción:

- Acciones neutrales, numeradas del A01 al A12
- Acciones de recursos, numeradas del A13 al A24
- Acciones que modifican reglas, numeradas del A25 al A36
- Acciones de súbditos, numeradas del A37 al A48
- Acciones de la guardia, numeradas del A49 al A60
- Acciones de interacción alta, numeradas del A61 al A72

Al preparar la partida, no utilices todos los tipos de cartas de acción, solo las que necesites en función de cómo quieres que se desarrolle la partida. Puedes combinar tantos tipos distintos de cartas de acción como quieras, pero recomendamos utilizar solo 2 o 3 tipos de acciones por partida.

31 CARTAS DE BONUS

Estas cartas se mantienen en secreto hasta el final de la partida y entonces conceden puntos de prestigio si cumples la condición descrita en la carta. Siempre se incluyen todas las cartas de bonus en la partida.



61 CARTAS DE EVENTO

Cada ronda se revela un evento que afecta a todos los jugadores.

Hay 7 tipos de cartas de evento:

- Eventos de recursos, numerados del E01 al E10
- Eventos de destino cruel, numerados del E11 al E20
- Eventos neutrales, numerados del E21 al E30
- Eventos de distrito cerrado, numerados del E31 al E40
- Eventos de la guardia, numerados del E41 al E50
- Eventos de localización cerrada, numerados del E51 al E60
- La llegada de los jesuitas –una sola carta de evento numerada como E61

Al preparar la partida, no utilices todos los tipos de cartas de evento, solo las que necesites en función de cómo quieres que se desarrolle la partida. Existen ciertas restricciones a la hora de combinar algunos tipos de cartas de evento que se explicarán más adelante.

5 CARTAS DE FAVOR DEL SOGÚN

La ventaja inicial única de cada jugador. Todas comparten la carta de Soborno en el reverso.



FICHAS

80 FICHAS DE MON (DINERO)

El mon era la moneda que se utilizaba normalmente en Yedo. Provenía del wen chino, al cual se parece. En 1870,

el mon fue sustituido por el yen como la moneda utilizada en Japón. El juego utiliza monedas de 1, 5 y 10 mon (que no equivalen a valores reales de la época, sino que se han elegido por conveniencia).



16 ANEXOS (4 DE CADA)



Dojo
(Sala de entrenamiento)



Karesansui
(Jardín sagrado)



Kobudo-Ryu
(Escuela de armas)



Yashiki
(Mansión)

40 ARMAS (5 DE CADA)



Doku
(Veneno)



Katana
(Espada)



Shuko
(Garras de combate)



Metsubushi
(Bombas de humo)



Fukiya
(Cerbatana)



Yumi
(Arco)



Nawa
(Cuerda)



Shuriken
(Estrellas ninja)

1 BOLSA DE TELA PARA LAS ARMAS



7 FICHAS DE GEISHA

Las fichas de geisha muestran entre 1 y 3 puntos de prestigio a la izquierda de la geisha.



5 FICHAS DE BENDICIÓN



10 FICHAS DE LOCALIZACIÓN INACCESIBLE



1 FICHA DE DISTRITO INACCESIBLE



1 FICHA DE IGLESIA QUEMADA
(solo se utiliza con el evento Sakoku)



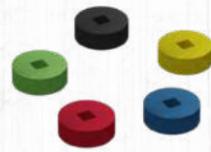
20 SÚBDITOS CORRIENTES
(4 DE CADA COLOR DE JUGADOR)



5 FICHAS DE ORDEN DE JUEGO
(1 DE CADA COLOR DE JUGADOR)



5 FICHAS DE PUJA
(1 DE CADA COLOR DE JUGADOR)



5 FICHAS PUNTUACIÓN
(1 DE CADA COLOR DE JUGADOR)



5 FICHAS DE +50 PUNTOS DE PRESTIGIO



1 FICHA DE GUARDIA DE DOBLE CARA



2 GUARDIAS
(1 PLATEADA, 1 DORADA)



1 FICHA DE RONDA SIN GUARDIA



1 FICHA DE RONDA (GRIS)



OTROS COMPONENTES

1 LOSETA DE TABLERO SIN ESPECIALISTAS



5 HOJAS DE REFERENCIA



5 TABLEROS DE CLAN
(1 DE CADA COLOR DE JUGADOR)



Cada jugador tiene el tablero de un clan sobre el que coloca los recursos que obtiene durante el juego. La mayoría de recursos tienen asignado un lugar concreto en tu tablero, donde se indica el límite máximo de recursos de ese tipo.

Las armas siempre se colocan **bocarrriba**. Las cartas de misión, de acción y de bonus siempre se colocan **bocabajo**, aunque puedes consultar tus propias cartas siempre que quieras. Las cartas de poder del clan y de personaje (si juegas con el módulo de *Poderes de los clanes* o *La Casa de Tè*) siempre se colocan **bocarrriba**.

A. Espacio para las cartas de misión que ya has completado.
Límite: No hay límite.
Mantener bocabajo.

B. Espacio para las cartas de acción.
Límite: 3
Si superas el límite, descarta o juega de inmediato las cartas sobrantes que elijas (las cartas de acción jugadas o descartadas siempre se colocan bocabajo al final del mazo de cartas de acción).
Mantener bocabajo.

C. Espacio para las cartas de bonus.
Límite: 2
Si superas el límite, descarta de inmediato las cartas sobrantes que elijas (las cartas de bonus descartadas siempre se colocan bocabajo al final del mazo de cartas de bonus).
Mantener bocabajo.

D. Espacio para las armas.
Límite: 4
Si superas el límite, descarta de inmediato las armas sobrantes que elijas (las armas descartadas siempre se colocan bocarrriba en la pila de descarte de armas).
Mantener bocarrriba.

E. Espacio para tu bendición.
Límite: 1
Si ya tienes una bendición, no puedes obtener más bendiciones.

F. Espacios para las geishas.
Límite: 3
Cuando todos los espacios de geishas estén ocupados, ya no podrás obtener más geishas.

G. Espacio para los anexos.
Límite: 1 de cada tipo de anexo.
Si ya tienes un anexo de un tipo, no puedes volver a comprar ese mismo anexo. Asimismo, si se agota un tipo de anexo, ya no puedes comprar ese anexo.

H. Espacio en la casa del clan para tus súbditos.
Límite: 4
Si superas este límite, descarta de inmediato los súbditos sobrantes que elijas. (Esto puede ocurrir cuando juegues con el módulo de Los especialistas).

Si lo deseas, también puedes colocar tus mon en la casa, junto a tus súbditos. No hay límite respecto a la cantidad de mon que puedes acumular.

I. Espacio para el poder de tu clan (solo se usa al jugar con el módulo de Poderes de los clanes).
Límite: 1 poder del clan o 1 carta de personaje
Si juegas con el módulo de *Poderes de los clanes*, puedes utilizar este espacio para las cartas de personaje del módulo de *La Casa de Tè*. Si no juegas con ninguno de estos módulos, deja el espacio vacío o utilízalo para dejar ahí las misiones sin completar. Recuerda que solo puedes tener un máximo de 4 cartas de misión sin completar. Si robas más, tienes que descartar las sobrantes (colócanas en la parte inferior del mazo de misiones correspondiente).



COMPONENTES MODULARES

LA CASA DE TÉ

15 CARTAS DE PERSONAJE



1 FICHA DE CAPITÁN DEL PUERTO



1 SÚBDITO RONIN

ESPECIALISTAS

30 ESPECIALISTAS (6 de cada color de jugador)



9 FICHAS DE ESPECIALISTA



1 BOLSA DE TELA PARA LAS FICHAS DE ESPECIALISTA



PODERES DE LOS CLANES

6 CARTAS DE PODER DEL CLAN



EL SOGÚN DEBE MORIR (PARA JUGAR EN MODO SOLITARIO O COOPERATIVO)

30 CARTAS DE EMPERADOR



8 CARTAS DE DAIMIO



1 FICHA DE INTERFERENCIA DEL DAIMIO



1 TABLERO COOPERATIVO



ESTRUCTURA DE LAS CARTAS

CARTAS DE MISIÓN

- Título y texto de ambientación.** Define el contexto de la misión a efectos de ambientación, pero no tiene consecuencias directas en la partida.
- Categoría.** Las misiones se dividen en 5 categorías: Espionaje, robo, secuestro, asesinato y guerra. Estas categorías se mencionan en algunas cartas de bonus que conceden puntos de prestigio adicionales por completar misiones de una determinada categoría.
- Dificultad.** El color de la carta de misión (verde, amarillo, rojo o negro) indica la dificultad relativa de la misión. Las misiones verdes son fáciles de completar, mientras que las negras requieren de una cuidadosa planificación durante varias rondas.
- Requisitos y recompensas.** Estos iconos representan los requisitos necesarios para completar la misión, junto con la recompensa por cumplirla. Los requisitos estándar son imprescindibles para completar la misión. Los iconos en el bonus de la carta son requisitos adicionales que proporcionan a su vez generosas recompensas adicionales.
- Símbolo del tipo de misión.** Hay 10 tipos de misión: Misiones básicas, neutrales, de prestigio, del maestro de armas, de ganar dinero, de matar al sogún, de los jesuitas, de especialistas, de interacción moderada y de interacción alta. Cada tipo de misión tiene un icono para que sea más fácil identificar y separar las cartas al final de la partida.
- Código de la carta.** El código no tiene efecto en el juego. Sin embargo, puede resultar útil a la hora de comprobar si están todas las cartas o para identificarlas fácilmente en conversaciones online con otros jugadores.



CARTAS DE ACCIÓN

- Título.** Se trata de un nombre temático sin efecto directo en el juego.
- Fase.** Las cartas de acción se deben jugar en momentos específicos de la ronda.



En esta parte de la carta se especifica cuándo se puede jugar.

- Efecto.** Explicación del efecto de la carta.
- Ilustración.** Hay 6 tipos de cartas de acción: Neutrales, de recursos, que modifican las reglas, de súbditos, de la guardia, de interacción alta y La llegada de los jesuitas (una sola carta). Cada tipo de acción tiene su propia ilustración para que sea más fácil identificar y separar las cartas al final de la partida.
- Código de la carta.** Sirve para el mismo propósito que en las cartas de misión.

CARTAS DE BONUS

- Efecto.** Explicación del efecto de la carta: cómo puntúa la carta al final de la partida.
- Código de la carta.** Sirve para el mismo propósito que en las cartas de misión.



Ejemplo

Algunas cartas de bonus muestran un número de puntos de prestigio entre paréntesis. Representa el número de puntos de prestigio que sumas si tú y al menos otro jugador cumplís los requisitos de la carta. El resto de jugadores, sin embargo, no suma esos puntos de prestigio. Solo tú.

Ejemplo

Algunas cartas de bonus suman puntos de prestigio en función de ciertos recursos que tengas al final de la partida.

CARTAS DE EVENTO

- Título.** Se trata de un nombre temático sin efecto directo en el juego.
- Efecto.** Explicación del efecto de la carta.
- Ilustración.** Hay 7 tipos de cartas de acción: Neutrales, de recursos, que modifican las reglas, de súbditos, de la guardia, de interacción alta y La llegada de los jesuitas (una sola carta). Cada tipo de evento tiene su propia ilustración para que sea más fácil identificar y separar las cartas al final de la partida.
- Código de la carta.** Sirve para el mismo propósito que en las cartas de misión.



En tu primera partida puedes ignorar sin mayor problema las reglas que aparecen en recuadros como este.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

PERSONALIZAR TU PARTIDA

Yedo Deluxe Master Set te permite personalizar tu experiencia de juego eligiendo la duración de la partida, combinando los diferentes tipos de misiones, acciones y eventos, y añadiendo distintos módulos (explicados al final del reglamento). Sin embargo, para la primera partida, recomendamos la siguiente combinación de elementos:

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Baraja las **cartas de acción** *neutrales* y *de recursos* en un mismo mazo y colócalas bocabajo en el espacio indicado del tablero (1). Devuelve a la caja el resto de cartas de acción, puesto que no se utilizarán durante esta partida.

3. Baraja todas las **cartas de bonus** y colócalas bocabajo en el espacio indicado del tablero (2).
4. Baraja las **cartas de evento** *neutrales* y *de recursos* en un mismo mazo y colócalas bocabajo en el espacio indicado del tablero (3). Devuelve a la caja el resto de cartas de evento, puesto que no se utilizarán durante esta partida.
5. Busca las **cartas de misión** *básicas*, *neutrales*, de *ganar dinero*, y de *matar al sogún*. Devuelve a la caja el resto de cartas de misión, puesto que no se utilizarán durante esta partida. Y a continuación sigue estos pasos:
 - a. Toma al azar tantas cartas de misión básicas como el número de jugadores multiplicado por cuatro. Devuelve el resto de cartas de misión básicas a la caja.



- b. Toma al azar una sola carta de misión de matar al sogún y devuelve las demás a la caja. Si no has añadido otros módulos, no incluyas ninguna carta de matar al sogún en partidas cortas (6 rondas).
- c. Mirando el reverso de las cartas, separa las misiones por colores en 4 mazos.
- d. Baraja cada mazo por separado y colócalos bocabajo en sus respectivos espacios del tablero (4).

En partidas de 6 rondas, completar las misiones negras puede resultar muy difícil. En la primera partida recomendamos retirar por completo el mazo de misiones negras. Por el contrario, deja las misiones negras si has incorporado a la partida el módulo de *Los especialistas* y el de *La Casa de Té*.

6. Mete todas las armas en la bolsa de tela y coloca la bolsa junto al espacio indicado (5). Roba 2 armas de la bolsa y colócalas bocarriba en los dos espacios de 6 mon del mercado, empezando por la derecha (6).
7. Coloca 1 **ficha de bendición** por cada jugador en los espacios indicados del distrito del templo (7). Devuelve las fichas de bendición restantes a la caja.
8. Coloca todos los **mon** en una reserva junto al tablero. A esta reserva se le llamará «banco». Luego coloca 3 mon en la iglesia del distrito del puerto (8).
9. Ordena los **anexos** por tipo en 4 pilas. Dependiendo del número de jugadores cada pila deberá contener un número concreto de anexos:
 - a. 2 jugadores: 2 anexos de cada tipo
 - b. 3 jugadores: 2 anexos de cada tipo
 - c. 4 jugadores: 3 anexos de cada tipo
 - d. 5 jugadores: los 4 anexos de cada tipo
 Coloca las pilas de anexos bocarriba en sus respectivos espacios del tablero (9). Devuelve los anexos restantes a la caja.
10. Dependiendo del número de jugadores, coloca el número de **fichas de geisha** que corresponda en los espacios indicados del tablero (10). Ordena las fichas para que las geishas de igual valor en puntos de prestigio (🍵) estén unas al lado de otras:
 - a. 2 jugadores: 1 x 1 🍵 geisha, 1 x 2 🍵 geisha, 1 x 3 🍵 geisha
 - b. 3 jugadores: 2 x 1 🍵 geishas, 2 x 2 🍵 geishas, 1 x 3 🍵 geisha
 - c. 4 jugadores: 2 x 1 🍵 geishas, 2 x 2 🍵 geishas, 2 x 3 🍵 geishas
 - d. 5 jugadores: las 7 geishas
 Devuelve las fichas de geisha restantes a la caja.
11. Coloca la **ficha de ronda** gris sobre el espacio «1» del indicador de ronda (11).

12. Coloca la **ficha de ronda sin guardia** junto al «6» del indicador de ronda. Esta es la duración recomendable de la primera partida de Yedo. (La ficha sirve para recordar que, en la última ronda de juego, la guardia se retira del tablero).
13. Toma la **ficha de guardia** y lánzala al aire (como una moneda) para determinar el color inicial de la guardia. Toma la **guardia** de ese color y colócala de momento sobre el espacio indicado del tablero (12). La posición inicial de la guardia se determina más adelante, después de elegir las cartas de favor del sogún. La guardia del color que no esté en juego se coloca a un lado del tablero.

14. En función del número de jugadores, reduce el número de localizaciones de los distritos tapándolas con **fichas de localización inaccesible**. Tapa todos los espacios que muestren un número superior al de jugadores, como se indica más abajo.
 - a. En partidas de 2 jugadores coloca las fichas de localización inaccesible en las 10 localizaciones siguientes:



- b. En partidas de 3 jugadores coloca las fichas de localización inaccesible en las 6 localizaciones siguientes:



- c. En partidas de 4 jugadores coloca una ficha de localización inaccesible en el siguiente espacio:



- d. En partidas de 5 jugadores, no son necesarias las fichas de localización inaccesible para tapar espacios.

15. A menos que vayas a jugar con el módulo de *Los especialistas*, coloca la **loseta de tablero sin especialistas** de manera que cubra la zona del distrito de la gran puerta que corresponde a la acción de reclutar (13).



16. Cada jugador toma el **tablero de un clan**, 4 súbditos y las 3 fichas de su color (la ficha de orden de juego, la de puja y la de puntuación). Los especialistas solo se incluyen si has añadido el módulo de **Los especialistas** a la partida, por lo tanto, en este caso, se pueden devolver a la caja.
17. Cada jugador coloca 2 de sus **súbditos** en el espacio de la casa de su clan y los otros 2 restantes en la «reserva» del tablero.



18. Comienza el último jugador que haya estado en Japón. También podéis decidir quién empieza de cualquier otra manera.
19. El jugador inicial coloca su **ficha de orden de juego** en el «1» del indicador de orden de juego y su **ficha de puja** también en el «1» de la zona de pujas. En el sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores deberían hacer lo mismo y colocar sus respectivas fichas en el siguiente espacio disponible del indicador de orden y de la zona de pujas. Al comienzo de la partida, el orden de juego se establece en el sentido de las agujas del reloj. Más adelante es probable que el orden cambie.
20. Coloca las **fichas de puntuación**, unas encima de otras, en el espacio rojo del marcador de prestigio (todos los jugadores comienzan la partida con 1 punto de prestigio).



21. Finalmente, en orden de juego, cada jugador toma el **dinero y los recursos iniciales** que se indican a continuación:
- Cartas de misión:** Cada jugador roba 3 misiones verdes y 1 roja.
 - Dinero:** Cada jugador toma 12 mon del banco.
 - Cartas de acción:** Cada jugador roba 1 carta de la parte superior del mazo de acciones.
 - Cartas de favor del sogún:** Toma 5 cartas de favor del sogún y colócalas bocarriba sobre la mesa (mostrando el recurso, no el Soborno). En orden inverso y empezando por el jugador que ocupa el último lugar en el indicador de orden de juego, cada jugador elige una carta y toma de inmediato los recursos que se muestran en ella.

Después de tomar esos recursos, dale la vuelta a la carta para mostrar el lado del Soborno.



El jugador inicial (el último jugador en elegir un favor del sogún) debe comprobar el icono que se muestra en la esquina inferior izquierda de la carta antes de darle la vuelta. Indica el distrito donde se ha de colocar la guardia. Mueve la guardia de donde estaba al espacio junto al distrito que indica la carta.

Devuelve a la caja el resto de cartas de favor del sogún, puesto que no se utilizarán durante esta partida.

CARTAS DE FAVOR DEL SOGÚN



Roba las 3 primeras cartas del mazo de acciones. Elige 1 para quedarte y devuelve las otras 2 a la parte inferior del mazo de cartas de acción. Toma también 3 mon del banco.

Si el jugador inicial ha elegido esta carta: la guardia comienza en el puerto.



Roba las 3 primeras cartas del mazo de bonus. Elige 1 para quedarte y devuelve las otras 2 a la parte inferior del mazo de bonus. Toma también 3 mon del banco.

Si el jugador inicial ha elegido esta carta: la guardia comienza en el castillo.



Roba 3 armas de la bolsa de tela. Elige 1 para quedarte y devuelve las otras 2 a la parte superior de la pila de descarte de armas. Toma también 3 mon del banco.

Si el jugador inicial ha elegido esta carta: la guardia comienza en el mercado.



Toma 7 mon del banco.

Si el jugador inicial ha elegido esta carta: la guardia comienza en el castillo.



RESUMEN DE PREPARACIÓN AVANZADO

[SÁLTATE ESTE APARTADO SI ES LA PRIMERA PARTIDA]

Si has incorporado algún módulo a la partida, sigue las instrucciones de preparación de la partida de cada módulo. Si hay información que no se especifica en las instrucciones de un módulo en concreto o si prefieres explorar Yedo por tu cuenta, usa las instrucciones de preparación generales, con los siguientes cambios:

- Elige 3 tipos de cartas de acción y barájalas.
- Elige 2 tipos de cartas de evento y barájalas. Si has escogido los eventos de distrito cerrado, toma la ficha de distrito inaccesible.
- Además de las misiones básicas y las de matar al sogún, elige 2 tipos de cartas de misión adicionales y ordénalas de la forma habitual.



Si juegas con el módulo de *La llegada de los jesuitas*, no barajes las misiones de los jesuitas con las demás.

12. Coloca la ficha de ronda sin guardia...
- ...junto al 6 del indicador de ronda para partidas de 6 rondas
 - ...junto al 8 para partidas un poco más largas, de 8 rondas
 - ...junto al 11 si eres un nostálgico y quieres partidas largas de 11 rondas como las del Yedo original



No aconsejamos añadir otros módulos, a excepción de *La llegada de los jesuitas* en partidas de 11 rondas.



Toma una ficha de bendición del distrito del templo y colócala en el espacio que corresponda del tablero de tu clan.

Si el jugador inicial ha elegido esta carta: la guardia comienza en la gran puerta.

CARTAS DE SOBORNO

La carta de Soborno es un tipo especial de carta de acción. Puesto que todos los jugadores tienen una, se debe mantener bocarriba sobre la mesa durante la partida. Además, no cuenta de cara a tu límite de cartas de acción y su efecto no se puede contrarrestar con otras cartas de acción. Al final de la partida, los jugadores que aún tengan la carta de Soborno (porque no la han jugado en toda la partida) suman 2 puntos de prestigio.

SÚBDITOS

Cada jugador comienza la partida con 2 súbditos, aunque se pueden conseguir más durante la partida.



A menos que el efecto de una carta especifique lo contrario, ningún jugador puede perder sus 2 últimos súbditos. Esto se aplica tanto al arresto de súbditos como a cualquier otro caso en el que un jugador pierde un súbdito, pero ese jugador solo tiene 2 o menos, ese súbdito «perdido» se devuelve inmediatamente a la casa del clan.



Hemos preparado cada copia del juego con sumo cuidado. Por desgracia, aun así, puede haber errores. Por lo tanto, durante la preparación de la partida, comprueba por favor que no faltan cartas. Así te aseguras de que la experiencia no se verá estropeada por falta de algún componente. ¡Recuerda comprobar solo el reverso de las cartas! Si descubres que algún componente falta o está dañado, ponte en contacto con nosotros a través del siguiente correo electrónico: juegosdemesa@tcgfactory.com.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Yedo se juega a lo largo de 6, 8 u 11 rondas, en función de la duración elegida por los jugadores.

Cada ronda incluye las siguientes 7 fases que siempre se juegan en el mismo orden:

1. Preparación — Preparación de la ronda.
2. Puja — Los jugadores pujan por obtener recursos.
3. Evento — Se revela un evento que afecta a todos los jugadores.
4. Asignar súbditos — Cada jugador coloca sus súbditos en el tablero o sobre sus anexos.
5. Guardia — Se mueve y arresta a todos los súbditos que se encuentren en el distrito donde se detiene.
6. Comercio — Los jugadores que controlen súbditos en el distrito de la posada o del mercado pueden intercambiar recursos con otros jugadores con súbditos en el mismo distrito.
7. Acciones — Los jugadores activan sus súbditos para obtener recursos, puntos de prestigio o completar misiones.

Una partida normal termina después de un número fijo de rondas. No obstante, la partida puede terminar antes, al final de cualquier ronda en la que un jugador haya completado la misión de matar al sogún que se encuentra entre las misiones negras. Al final de la partida, los jugadores suman puntos de prestigio adicionales por sus cartas de bonus, cartas de Soborno sin jugar y sus monedas restantes. Estos puntos de prestigio finales se suman a los obtenidos durante el resto de la partida. El jugador con más puntos de prestigio se declara el vencedor.

CARTAS DE ACCIÓN

Se pueden jugar cartas de acción durante la partida para modificar ciertos aspectos del juego. Después de jugar (o descartar) una carta de acción, esta se coloca boca abajo al final del mazo de cartas de acción. Si dos o más jugadores quieren jugar una carta de acción a la vez (y no se ponen de acuerdo en quien va primero), las cartas se resuelven en el orden de juego actual.



Algunas cartas se pueden jugar en cualquier momento. Otras cartas especifican cuando se pueden jugar, ya sea en una fase concreta o en un momento específico de la partida.



Algunas cartas incluyen, además, ciertos requisitos que se deben cumplir para jugarlas. A no ser que se especifique lo contrario, no es obligatorio jugar la carta en el momento exacto en el que puedas cumplir el requisito. El requisito es la condición para poder jugar la carta, pero tú eliges cuando jugarla.

Si juegas una carta de *Las paredes tienen oídos* en respuesta a otra carta de *Las paredes tienen oídos*, la segunda cancela a la primera, de manera que la carta de acción a la que la primera iba dirigida se resuelve.

FASE 1: PREPARACIÓN

Sáltate esta fase en la primera ronda, ya que todos los preparativos de esta ronda se han llevado a cabo durante la preparación de la partida.

Durante la fase de preparación, siempre debes hacer lo siguiente en orden:

1. Avanza un espacio la ficha del indicador de ronda hasta colocarla sobre el número de la ronda que empieza.
2. Todos los jugadores devuelven sus fichas de puja a la zona de pujas desde cualquiera de los espacios de puja o desde el espacio de renuncia (ver fase:

Puja). Las fichas de puja se deben colocar en el mismo orden que el orden de juego actual.



3. Toma monedas del banco para la iglesia del distrito el puerto:
 - a. Si la iglesia está vacía, coloca 3 monedas en ella.
 - b. Si aún queda moneda en la iglesia, añade 1 moneda a la cantidad actual.
4. Cualquier jugador que tenga un anexo de Dojo toma 1 moneda del banco.



Si estás jugando con el módulo de *La Casa de Té* se añade un paso más:

- Se descartan las cartas de personaje que estén boca arriba y se repone la Casa de Té. Vuelve a barajar las cartas descartadas si es necesario.

Si estás jugando con el módulo de *Los especialistas* se añade un paso más:

- Roba una nueva ficha de especialista de la bolsa de tela y colócala en la reserva de súbditos.

Durante la fase de preparación de la última ronda, retira la guardia del juego.

FASE 2: PUJA

Durante la fase de puja, los jugadores pueden participar en una serie de subastas para conseguir un recurso cada uno. Cada ronda se subastan los mismos tipos de recursos:

- Cartas de acción
- Cartas de bonus
- Armas
- Anexos
- Geishas
- Súbditos
- Cartas de misión

El orden de puja lo establece la zona de pujas donde están las fichas de cada jugador, igual que ocurre con el indicador de orden de juego. El turno de pujar solo pasa una vez alrededor de la mesa, de modo que solo tienes una oportunidad de pujar o pasar. Cuando un jugador gana una puja, recibe de inmediato la recompensa asociada. Consulta más abajo la descripción detallada de las recompensas.

La fase de puja en partidas de 2 y 3 jugadores es ligeramente distinta a la de partidas con 4 y 5 jugadores. Lee primero la descripción de la fase de puja en partidas de 4 y 5 jugadores. Las diferencias entre una y otra se explican justo después.

Antes de la primera subasta de la fase, cada jugador, en orden de turno, puede decidir no participar en ninguna de las subastas (por ejemplo, porque no tiene suficiente dinero o simplemente no desea participar). Todos los jugadores que se salgan de la subasta deben mover su ficha de la zona de pujas al espacio de renuncia y tomar 3 monedas del banco.



LA FASE DE PUJA CON 4 O 5 JUGADORES

El jugador inicial de la ronda actual hace de subastador y empieza la subasta anunciando qué tipo de recurso le gustaría subastar primero, por ejemplo armas. La puja inicial se indica junto al espacio de puja de cada tipo de recurso: 5 monedas los anexos y las geishas, 3 monedas todo lo demás. El subastador no puede pujar una cantidad superior a la puja inicial.

El siguiente jugador en orden de puja puede superar la puja anterior o pasar. Si decide superar la puja, puede hacerlo con la cantidad que desee, siempre que tenga suficientes monedas para pagarla. La subasta del mismo recurso continúa, en orden de juego, hasta que cada jugador cuya ficha aún se encuentre en la zona de pujas haya tenido la oportunidad de pujar o pasar.



Finalmente, el subastador tiene una última oportunidad de superar la puja o pasar.

El mayor postor gana la subasta y debe hacer lo siguiente:

1. Pagar la puja al banco.
2. Mover su ficha de la zona de pujas al espacio de la puja que ha ganado.
3. Cobrar la recompensa (ver página 17).

Llegado este punto, si aún queda alguna ficha en la zona de pujas, la fase de puja comienza de nuevo y se repite el proceso anterior, teniendo en cuenta lo siguiente:

- ❖ Si el subastador anterior no ganó la subasta, seguirá siendo el subastador (dado que sigue siendo el primero).
- ❖ El subastador no puede elegir un recurso por el que ya se haya pujado previamente y cuyo espacio de puja esté ocupado por una ficha. Ese tipo de recurso ya no se puede subastar esta ronda.
- ❖ Los jugadores que hayan ganado una puja previamente no pueden volver a participar, puesto que su ficha ya no se encuentra en la zona de pujas.

CAMBIOS EN LA FASE DE PUJA CON 2 O 3 JUGADORES

Todas las reglas de la fase de puja se aplican, a excepción de las siguientes:

- ❖ El subastador debe elegir una categoría de recurso, en lugar de un tipo concreto de recurso. Los recursos se dividen en tres categorías:
 - Blancos —cartas de acción, cartas de bonus y armas.
 - Negros —anexos y geishas.
 - Rojos —súbditos y cartas de misión.

El subastador puede anunciar una de estas tres categorías.

- ❖ El jugador que gane una subasta puede elegir su recompensa de entre los recursos de esa categoría. Por ejemplo, si los recursos negros se han puesto a subasta, el ganador puede elegir un anexo o una geisha como recompensa, pero no ambos.
- ❖ Esta categoría ya no se puede subastar esta ronda.

REGLAS ADICIONALES Y ACLARACIONES

- ❖ No se pueden ocultar los mon. La cantidad de mon de cada jugador debe estar siempre a la vista de todos los jugadores.
- ❖ Ningún jugador puede pujar por encima del dinero que tiene. Si el ganador de la subasta no puede pagar la totalidad de la puja, debe pagar todo lo que pueda. Su ficha ocupará el espacio de puja correspondiente pero no obtendrá ninguna recompensa.
- ❖ Si todos los demás jugadores pasan, el subastador automáticamente gana la subasta pujando la cantidad mínima.
- ❖ Al comienzo de cada fase de puja, el subastador actual puede decidir no pujar ni en esta ni en las siguientes fases de puja colocando su ficha directamente en el espacio de renuncia. En este caso, sin embargo, **no recibe ningún mon.**
- ❖ Un jugador puede ganar una subasta, aunque no pueda hacer uso de la recompensa (porque no quedan en la reserva, por ejemplo, o porque ya ha alcanzado el límite de ese tipo de recurso). Aun así, debe pagar la puja al banco.

Ejemplo

Le toca al jugador azul hacer de subastador. No puede elegir las cartas de bonus para subastar porque la recompensa está bloqueada (el jugador amarillo la ganó en una subasta previa durante la ronda en curso). El jugador azul decide poner las armas a subasta. La puja mínima son 3 mon. Ahora el jugador verde debe decidir si quiere superar la puja con 4 mon como mínimo o pasar. Supera la puja con 6 mon. Puesto que el resto de jugadores ya han renunciado o ganado subastas previas, el jugador azul tiene una última oportunidad de superar la puja del jugador verde o pasar. Decide ganar la subasta pujando 7 mon. Paga esa cantidad al banco, coloca su ficha en el espacio de puja de las armas y toma su recompensa. Puesto que la ficha del jugador verde aún está en la zona de pujas, la fase de puja comienza de nuevo. El jugador verde se convierte en el nuevo subastador y puede elegir cualquiera de los recursos disponibles, que ganaría de forma automática con la puja inicial.



RECOMPENSAS DE LAS SUBASTAS

Blancas

- **Cartas de acción:** Roba las 3 primeras cartas del mazo de acciones. Elige 1 para quedarte y devuelve las otras 2 a la parte inferior del mazo de cartas de acción.
- **Cartas de bonus:** Roba las 3 primeras cartas del mazo de bonus. Elige 1 para quedarte y devuelve las otras 2 a la parte inferior del mazo de bonus.
- **Armas:** Roba 3 armas de la bolsa de tela. Elige 1 para quedarte y devuelve las otras 2 a la parte superior de la pila de descarte de armas.

Negras

- **Anexos:** Elige un anexo que aún no tengas y colócalo en el espacio que corresponda del tablero de tu clan. Además, obtienes 2 puntos de prestigio. (Si ganas la subasta, pero ya tienes todos los anexos o no quedan anexos en la reserva, aun así obtienes 2 puntos de prestigio).
- **Geishas:** Toma la geisha con el valor más alto de puntos de prestigio y colócala en el espacio que corresponda del tablero de tu clan. Además, obtienes un número de puntos de prestigio igual al valor que indica la geisha.

Rojas

- **Súbditos:** Toma uno de tus súbditos de la reserva y colócalo en la casa del clan de tu tablero.

Si estás jugando con el módulo de *Los especialistas* toma el especialista de tu color que corresponda con la imagen de la ficha de especialista.

(Si superas el límite de 4 súbditos, descarta de inmediato los súbditos sobrantes que elijas).

- **Cartas de misión:** Roba las 3 primeras cartas de un mazo de misiones de tu elección. Elige 1 para quedarte y devuelve las otras 2 a la parte inferior de ese mismo mazo de misiones.

Si hay menos de 3 cartas de misión en el mazo que has elegido, simplemente tendrás menos entre las que elegir. Si no quedan cartas en un mazo de misiones, ya no puedes robar misiones de ese color.

FASE 3: EVENTO

Durante la fase de evento, siempre debes hacer lo siguiente en orden:

1. Reorganizar el mercado

Descarta todas las armas del mercado menos las 2 situadas más a la izquierda. Mueve las armas que queden (las que no has descartado) a la derecha del todo (a los espacios de 6 mon). Extrae al azar armas de la bolsa y rellena el mercado colocándolas de izquierda a derecha en los espacios vacíos del mercado. Si al principio de este paso hay menos de 2 armas en el mercado, no descartes ninguna; simplemente, mueve el arma que haya (si la hay) a la derecha del todo y rellena el mercado.



Si en algún momento no quedan armas en la bolsa, devuelve todas las armas de la pila de descarte a la bolsa.

2. Revelar una carta de evento

Roba la primera carta del mazo de eventos y léela en alto. Colócala bocarriba en la pila de «evento en curso», encima del evento de la ronda anterior. El evento surte efecto de inmediato (en orden de jugadores si es relevante). En algunos casos, el efecto se debe aplicar inmediatamente y, en otros, se trata de un efecto que afecta a una o más rondas. Sigue las instrucciones de la carta.

Si estás jugando con los eventos de distrito cerrado y un distrito es inaccesible a causa de un evento, coloca la ficha de distrito inaccesible en el distrito que indique la carta. **Acuérdate de retirar la ficha en la siguiente fase de evento.**



Si estás jugando con los eventos de localización cerrada, utiliza las fichas de localización inaccesible para tapar las localizaciones que corresponda. **Acuérdate de retirar esas fichas en la siguiente fase de evento.**

Si estás jugando con el módulo de *La Casa de Té* se añade un paso más:

❖ **Reemplazar los personajes de la Casa de Té (sáltate este paso en la ronda 1)** Descarta las cartas de personaje de la Casa de Té y colócalas bocarriba en una pila de descarte junto al mazo de personajes. Roba tantas cartas de personaje como el número de jugadores más 1 (4 mínimo) y colócala en la Casa de Té. Si no quedan personajes para robar, baraja la pila de descarte.

Si estás jugando con el módulo de *Los especialistas* se añade un paso más:

❖ **Organizar a los especialistas**

Si quedan fichas de especialista en el distrito de la gran puerta, mueve cada ficha un espacio hacia la derecha. Si esto hace que una ficha de especialista abandone el segundo espacio, retírala del juego.

A continuación, mueve la ficha de especialista de la reserva de súbditos al espacio más a la izquierda del distrito de la gran puerta. A partir de ahora ese especialista estará disponible al realizar la acción de reclutar del distrito de la gran puerta.



FASE 4: ASIGNAR SÚBDITOS

En la fase de asignar súbditos, los jugadores colocan a sus súbditos en los anexos o localizaciones disponibles del tablero. En la fase de acción (fase 7), estos súbditos se activarán para llevar a cabo varias acciones.

En orden de juego, cada jugador coloca uno de sus súbditos. El proceso se repite hasta que se hayan asignado todos los

súbditos. La fase de asignar súbditos termina cuando a ningún jugador le queden súbditos en el tablero de su clan.

Cuando sea tu turno de colocar un súbdito, debes asignar uno de tus súbditos a:

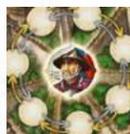
- ❖ cualquier localización en un distrito accesible.
- ❖ uno de los anexos que hayas añadido previamente al tablero de tu clan.



Si estás jugando con las misiones de interacción alta, puedes asignar súbditos a los anexos de tus oponentes.

REGLAS ADICIONALES Y ACLARACIONES

- ❖ Ningún jugador puede asignar más de un súbdito a la vez.
- ❖ Cada localización y cada anexo solo pueden estar ocupados por un súbdito. Si todas las localizaciones de un distrito están ocupadas (por súbditos o fichas de localización inaccesible), ya no se pueden asignar súbditos a ese distrito.
- ❖ Ningún jugador puede asignar más de un súbdito a los espacios de reposo del castillo (los 3 espacios numerados del distrito del castillo).
- ❖ En tu turno es obligatorio asignar un súbdito, si te quedan, aunque prefieras no hacerlo. ¡La cobardía y la pereza no tienen cabida en Yedo!
- ❖ Si a causa de un evento, la ficha de distrito inaccesible se encuentra sobre un distrito, todas las localizaciones de ese distrito son inaccesibles. No puedes asignar ningún súbdito a las localizaciones de ese distrito (a menos que juegues la carta de acción Corazón de dragón).



FASE 5: GUARDIA

En la fase de guardia, la guardia se mueve a otro distrito. ¡Todos los súbditos en ese distrito son arrestados de inmediato!

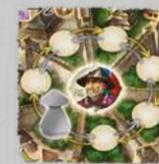


Durante esta fase, siempre debes hacer lo siguiente en orden:

A. Mover la guardia al siguiente distrito

La guardia avanza al siguiente espacio de su recorrido. La dirección viene indicada por las flechas según el color de la guardia: la guardia dorada siempre avanza en el sentido de las agujas del reloj, mientras que la guardia plateada siempre lo hace en el sentido contrario.

Solo puede haber una guardia sobre el tablero en todo momento. Aunque el efecto de la guardia es siempre el mismo, el color sirve para indicar la dirección en la que se mueve. El color de la guardia puede cambiar como resultado de algunos eventos, al jugar determinadas cartas de acción o al completar ciertas misiones.



B. Jugar cartas de acción para influir en el movimiento de la guardia

En orden de juego, cada jugador puede jugar una carta de acción para influir en el movimiento de la guardia. (Por ejemplo, la carta de acción A paso ligero hace que la guardia avance otro distrito más).

El límite de una carta se aplica solo a las cartas de acción que se pueden jugar en la fase de guardia. Otras cartas de acción (como Finta o Las paredes tienen oídos) se pueden jugar de manera normal.

Después de jugar cartas, la guardia habrá llegado al distrito de destino. ¡Todos los súbditos de ese distrito corren el riesgo de ser detenidos!

C. Juega cartas de acción para evitar que tus súbditos sean arrestados

De nuevo, en orden de juego, cada jugador puede jugar una carta de acción (o utilizar su carta de Soborno) para evitar que uno o más de sus súbditos sean arrestados por la guardia.

El límite de una carta se aplica solo a las cartas de acción que se pueden jugar en la fase de guardia. Otras cartas de acción (como Finta o Las paredes tienen oídos) se pueden jugar de manera normal.

Las cartas de Soborno jugadas se devuelven a la caja.

D. Arresto de súbditos

Todos los súbditos que se encuentren en el distrito de la guardia son arrestados de inmediato, a menos que eviten el arresto gracias a alguna carta de acción. Devuélvelos a la reserva del tablero de juego.



A menos que el efecto de una carta especifique lo contrario, ningún jugador puede perder sus 2 últimos súbditos. Esto se aplica tanto al arresto de súbditos como a cualquier otro caso en el que un jugador pierda un súbdito. Si un efecto obliga a un jugador a perder un súbdito, pero ese jugador solo tiene 2 o menos, ese súbdito «perdido» se devuelve inmediatamente a la casa de su clan.

Ejemplo

La guardia dorada termina su movimiento en el distrito rojo. Los súbditos verde y amarillo son arrestados.



En la última ronda de la partida, sáltate la fase de guardia puesto que la guardia se ha retirado del tablero.

FASE 6: COMERCIO

En la fase de comercio los jugadores que controlen súbditos en el distrito de la posada o del mercado pueden intercambiar recursos con otros jugadores con súbditos en el mismo distrito. Se pueden intercambiar los siguientes recursos:

- ❖ Cartas de Soborno sin usar
- ❖ Cartas de acción
- ❖ Cartas de bonus
- ❖ Armas
- ❖ Geishas
- ❖ Misiones sin completar
- ❖ Mon



¡Los anexos, las bendiciones, los súbditos y las misiones completadas no se pueden intercambiar!

El icono que se muestra en las imágenes sirve para recordar que en estos distritos se pueden intercambiar recursos:



- ❖ Si el intercambio incluye cualquier carta (de acción, de bonus o misiones sin completar), estas se mantienen bocabajo en todo momento. Es decir, los jugadores solo ven las cartas cuando se haya cerrado el trato y ya sean tuyas. Nunca puedes dar detalles de las cartas que quieres intercambiar (nombre, categoría, requisitos, recompensas, etc.). Sin embargo, sí se pueden hacer valoraciones subjetivas, como que crees que la carta puede beneficiar a otro jugador.
- ❖ No puedes hacer intercambios secretos. Todos los jugadores deben estar al corriente de qué recursos se intercambian.
- ❖ En la fase de asignar súbditos, puedes sugerirle a cualquier jugador que coloque a sus súbditos junto a los tuyos en el mercado o la posada para hacer negocios.
- ❖ Cuando se haya producido el intercambio, los súbditos implicados se quedan en el distrito.

Ejemplo de comercio en el distrito de la posada

Los jugadores azul, verde y rojo pueden comerciar unos con otros. El jugador rojo le propone al verde el siguiente trato: Quiere la geisha y el veneno (doku) del jugador verde. A cambio le ofrece una carta de bonus y la cuerda (nawa). El jugador verde le dice que acepta la oferta si además de la carta de bonus y el veneno, el jugador rojo le paga 6 mon. El jugador rojo acepta y cierran el trato intercambiando los recursos acordados.



FASE 7: ACCIONES

En la fase de acción, los jugadores deben activar sus súbditos para llevar a cabo determinadas acciones. En orden de juego, cada jugador activa uno de los súbditos que asignó previamente. El proceso se repite hasta que todos los súbditos se hayan activado. La fase de acción termina cuando a ningún jugador le queden súbditos en localizaciones o anexos.

Cuando actives a un súbdito que se encuentra en una localización del tablero principal, puedes elegir una de las siguientes opciones:

- A) Completar misiones relacionadas con ese distrito.  B) Realizar una de las acciones asociadas al distrito.

Cuando actives a un súbdito que se encuentra sobre uno de tus anexos, puedes realizar la siguiente acción:

- C) Usar la habilidad especial de ese anexo.

Después de completar la acción elegida, devuelve de inmediato al súbdito a la casa del tablero de tu clan.

REGLAS ADICIONALES Y ACLARACIONES

- ❖ Ningún jugador puede activar más de un súbdito a la vez.
- ❖ En tu turno es obligatorio activar un súbdito, si te quedan, aunque prefieras no hacerlo. (Incluso si no puedes hacer nada útil, activa el súbdito de todos modos y devuélvelo al tablero de tu clan).
- ❖ Cuando actives a un súbdito en un distrito, debes elegir si quieres completar una misión o realizar la acción asociada a esa localización concreta. El súbdito que se haya utilizado para completar una misión ya no puede realizar la acción asociada al distrito en el que se encuentra, y viceversa.

A) COMPLETAR UNA MISIÓN

Todas las cartas de misión cuentan con unos requisitos estándar que siempre incluyen un distrito, entre otras cosas. Para completar una misión, debes:

- ❖ Activar a un súbdito que se encuentre en uno de los distritos que muestra la carta. 
- ❖ Cumplir el resto de requisitos estándar.



En la misión de la imagen, de izquierda a derecha y de arriba a abajo, los requisitos son los siguientes:

- ❖ Tener al menos un súbdito en el distrito del templo y otro en el del mercado.
- ❖ Tener al menos unas metsubishi (bombas de humo).
- ❖ Tener al menos una geisha en el tablero de tu clan. El valor de prestigio de las geishas es irrelevante para las misiones.
- ❖ Tener un Yashiki (anexo).

En consecuencia, para completar esta misión debes activar, o bien un súbdito del distrito del templo, o bien un súbdito del distrito del mercado. El que no se active permanece sobre el tablero y posteriormente puede realizar su propia acción.

Entonces recibirás la recompensa estándar, que se muestra en un color más claro justo debajo de los requisitos. Con la misión de la imagen anterior obtendrías 3 puntos de prestigio, 10 mon y 1 carta de acción.

Además de los requisitos estándar, las misiones muestran requisitos bonus.



Cuando completes una misión, si cumples los requisitos bonus (además de los requisitos estándar), obtendrás la recompensa bonus que se muestra en la carta (además de la recompensa estándar).

Sin embargo, la recompensa bonus no se puede obtener por separado. Siempre debes cumplir como mínimo los requisitos estándar. En ocasiones puede que tengas que decidir si quieres completar solo los requisitos estándar o si te conviene más esperar para cumplir también los requisitos bonus.

Cuando completes una misión, siempre debes hacer lo siguiente en orden:

1. Colocar la carta de misión bocarriba sobre la mesa.
2. Mostrar al resto de jugadores que cumples los requisitos estándar.
3. Activar tu súbdito.
4. Tomar la recompensa estándar.
5. (Opcional) Mostrar al resto de jugadores que cumples los requisitos bonus y tomar la recompensa bonus.
6. Coloca la carta de misión bocabajo en tu pila de misiones completadas, junto al tablero de tu clan.

Para una lista completa de los iconos utilizados en los distintos requisitos y recompensas, consulta el apéndice al final del reglamento.



Si algún jugador completa la misión más difícil, Mata al sogún, el juego termina al final de la ronda en curso, después de que se hayan activado todos los súbditos.

B) REALIZAR LA ACCIÓN ASOCIADA AL DISTRITO

Cada localización se encuentra en un distrito concreto. Cada distrito tiene un número de acciones que se pueden realizar solo cuando se activa un súbdito en ese distrito.

En la mayoría de los distritos, puedes elegir cualquiera de las acciones del distrito. Normalmente no importa si esa acción ya la ha realizado otro súbdito previamente. Sin embargo, en el distrito del castillo, cada localización tiene asociada una acción concreta.

EL DISTRITO DE LA GRAN PUERTA [TAKANAWA OKIDO]



1. Reclutar un súbdito

No está permitido elegir esta acción si ya tienes tus 4 súbditos (a menos que estés jugando con el módulo de *Los especialistas*).



Paga 7 mon al banco, toma uno de tus súbditos de la reserva y colócalo en la casa de tu clan.



Si estás jugando con el módulo de *Los especialistas*, al realizar esta acción y después de pagar los 7 mon, recluta uno de los especialistas disponibles del distrito de la gran puerta. Si ya tienes un total de 4 súbditos, entre especialistas y súbditos corrientes, primero debes devolver uno cualquiera a la reserva.



2. Mendigar

No está permitido elegir esta acción si tienes 0 puntos de prestigio.



❖ Pierdes 1 punto de prestigio a cambio de obtener 3 mon del banco (mueve tu ficha un espacio hacia atrás en el marcador).



❖ Pierdes 2 puntos de prestigio a cambio de obtener 5 mon del banco.

No está permitido elegir la segunda opción si no tienes al menos 2 puntos de prestigio.

3. Previsión — cartas de acción

Mira las 3 primeras cartas del mazo de acciones. Devuélvelas bocabajo en el orden que elijas a la parte superior del mazo de acciones.



EL DISTRITO DE LA POSADA [JUKU]



1. Construir un anexo

No está permitido elegir esta acción si no puedes construir ninguno de los anexos disponibles.

Paga 11 mon al banco y toma el anexo que elijas. El anexo escogido tiene que ser uno que no coincida con los que ya tienes y que aún esté disponible en el tablero. Colócalo en el espacio que corresponda del tablero de tu clan.



Después obtienes 2 puntos de prestigio.

Para una lista completa de los anexos, junto con sus habilidades, consulta el apéndice al final del reglamento.

2. Previsión — armas

Roba 3 armas de la bolsa de tela y míralas. Colócalas bocabajo en el orden que quieras, junto a la pila de descarte de armas. La próxima vez que haya que robar un arma de la bolsa, primero se debe hacer de la parte superior de esta nueva pila.



EL DISTRITO DEL PUERTO [SHIBA]



1. Visitar la iglesia

No está permitido elegir esta acción si no queda mon en la iglesia o si la iglesia se ha quemado como consecuencia de un evento.



El súbdito se convierte al cristianismo y recibe limosna. Toma todo el mon que quede en la iglesia.

2. Comprar artículos de lujo de mercaderes europeos

No está permitido elegir esta acción si tienes menos de 4 mon.



❖ Paga 4 mon al banco a cambio de 1 punto de prestigio.

❖ Paga 9 mon al banco a cambio de 3 puntos de prestigio.

3. Previsión — cartas de bonus

Mira las 3 primeras cartas del mazo de bonus. Devuélvelas bocabajo en el orden que elijas a la parte superior del mazo de bonus.



EL DISTRITO ROJO [YOSHIWARA]



1. Contratar los servicios de una geisha

No está permitido elegir esta acción si ya tienes 3 geishas o si no quedan geishas en la reserva del tablero.



Primero debes decidir si quieres pagar 8 mon al banco o perder 2 puntos de prestigio. A continuación, toma la geisha que quede con el valor más bajo de puntos de prestigio y colócala en el espacio que corresponda del tablero de tu clan.



Finalmente obtienes los puntos de prestigio que se indican en la geisha que acabas de colocar.



Cuando realices esta acción, si no tienes al menos 8 mon y 2 puntos de prestigio, resuelve la acción sin efecto alguno.

2. Comprar carta de acción

Paga al banco 4 mon para robar la primera carta del mazo de acciones, sin olvidar que contará de cara a tu límite de cartas de acción.



EL DISTRITO DEL MERCADO [KYOBASHI]



1. Comprar un arma en el mercado



Elige una de las armas disponibles en el mercado. Paga al banco la cantidad de mon que se indica debajo del arma. Toma el arma y colócala en uno de los espacios disponibles en la parte superior del tablero de tu clan. Si ya tienes 4 armas, sustituye una de las que ya tenías por la que acabas de comprar.

Si tienes el anexo de Kobudo-Ryu, el arma te costará 3 mon menos.

2. Vender carta de bonus o de acción

Descarta 1 carta de bonus o 1 carta de acción y colócala bocabajo al final de su correspondiente mazo. Toma 2 mon del banco.



EL DISTRITO DEL TEMPLO [IKEGAMI HOMMONJI]



1. Obtener una bendición

No está permitido elegir esta acción si ya tienes una ficha de bendición.



Toma una ficha de bendición del distrito del templo y colócala en el espacio que corresponda del tablero de tu clan.

2. Previsión— cartas de misión o cartas de evento



❖ Mira las 3 primeras cartas del mazo de misiones. Devuélvelas bocabajo en el orden que elijas a la parte superior del mazo de misiones.



❖ Mira las 3 primeras cartas del mazo de eventos. Devuélvelas bocabajo en el orden que elijas a la parte superior del mazo de eventos.

EL DISTRITO DEL CASTILLO [EDO-JO]



Dependiendo de la localización a la que hayas asignado a tu súbdito, puedes realizar una acción u otra.

1. Audiencia con el sogún

Tu súbdito visita al sogún. Obtienes 1 punto de prestigio.



2. Audiencia con el bakufu

Tu súbdito recibe nuevas órdenes. Roba la primera carta del mazo de misiones que elijas.



3. Un momento de reposo

Esta acción afectará al orden de juego. El primer jugador en realizar esta acción, activa de inmediato todos los espacios de reposo, independientemente del espacio que ocupe su súbdito.





Cuando realices esta acción, siempre debes hacer lo siguiente en orden:

- Aparta las fichas del indicador de orden de juego ligeramente a la derecha.
- El jugador cuyo súbdito ocupe el número más bajo de los espacios de reposo será el primero en elegir su nueva posición en el indicador de orden de juego, colocando su ficha sobre el número que elija. Repite el proceso para el resto de espacios de reposo, en orden.
- Después, se colocan sobre el indicador de orden de juego las fichas de los demás jugadores, empezando por arriba. Cada ficha, en orden, se coloca sobre el número más bajo disponible del indicador de orden de juego.
- Devuelve todos los súbditos de los espacios de reposo a las casas de sus respectivos clanes.**



¡El nuevo orden de juego se hace efectivo de inmediato! La fase de acción continúa con el jugador cuya ficha es la siguiente en el indicador de orden de juego después de la ficha del jugador que acaba de jugar.



El efecto de los espacios de reposo no se dispara si activas tu súbdito en esos espacios para completar una misión. Asimismo, si el efecto de los espacios de reposo se dispara haciendo que tu súbdito se active, no puedes elegir completar una misión en su lugar.



Puesto que la activación de cualquier súbdito en los espacios de reposo da lugar a la activación de todos los súbditos en esos espacios, si asignas un súbdito a un espacio de reposo con la intención de completar una misión, corres el riesgo de que otro jugador active su súbdito primero y active el efecto obligándote a retirar de ahí a tu súbdito. Si tu intención es completar una misión en el distrito del castillo, es más seguro asignar tu súbdito a los espacios de audiencia con el sogún o con el bakufu, ya que no se activan a la vez que los espacios de reposo.

Ejemplo

El jugador verde activa a su súbdito en un espacio de reposo para modificar el orden de juego.

- Todas las fichas del indicador de orden se apartan ligeramente a la derecha.*
- Puesto que el jugador rojo ocupa el espacio de reposo con el número más bajo, será el primero en elegir su posición en el indicador de orden de juego. El jugador rojo elige la 4ª posición. A continuación, le toca al jugador verde elegir su posición en el indicador de orden de juego. El jugador verde quiere ser el primero y coloca su ficha en el primer espacio del indicador de orden de juego.*
- Ni el jugador azul ni el amarillo tenían súbditos en los espacios de reposo. Sin embargo, sus fichas deben volver a colocarse sobre el indicador de orden de juego, ocupando los espacios restantes de arriba a abajo.*
- Los dos súbditos de los espacios de reposo vuelven a las casas de sus respectivos clanes.*
- El súbdito azul permanece en el tablero porque ocupa el espacio de audiencia con el bakufu y no uno de los espacios de reposo.*
- Puesto que esta acción la realizó el jugador verde, ahora es el turno del jugador azul, el siguiente en el indicador de orden de juego.*



UTILIZAR LA HABILIDAD ESPECIAL DE UN ANEXO



Para utilizar la habilidad especial de un anexo, debes de haber construido previamente ese anexo. Los espacios de anexo en el tablero de tu clan solo indican dónde se debe colocar cada anexo.

Cada anexo funciona como un espacio de acción. Cuando actives a un súbdito en un anexo, puedes utilizar la habilidad especial asociada a ese anexo.

Para una lista completa de los anexos, junto con sus habilidades, consulta el apéndice al final del reglamento.



FINAL DE LA PARTIDA



La partida termina al final de la última ronda (6ª, 8ª o 11ª), después de que todos los súbditos se hayan activado.



Si algún jugador completa la misión más difícil, Mata al sogún, el juego termina al final de la ronda en curso, después de que se hayan activado todos los súbditos.

Cuando termine la partida, se calcula la puntuación final.

- Los jugadores suman los puntos de prestigio de sus cartas de evento.

Ningún jugador puede tener más de 2 cartas de bonus.

- Los jugadores que aún tengan la carta de Soborno (porque no la han jugado en toda la partida) suman otros 2 puntos de prestigio.

Es posible que algún jugador tenga más de una carta de Soborno (obtenida en la fase de comercio). En ese caso, sumará 2 puntos de prestigio por cada carta de Soborno que tenga.

Si estás jugando con el módulo de *La Casa de Té*, cada personaje proporciona el número de puntos de prestigio que indica la carta. Si estás jugando con el módulo de *Los poderes de los clanes*, el propietario del poder de El Generoso suma 2 puntos de prestigio por cada uno de sus anexos.

- Cada jugador suma 1 punto de prestigio por cada 10 mon que le queden (redondeando hacia abajo).

El jugador con más puntos de prestigio se declara el vencedor. En caso de empate, el jugador empatado que vaya primero en el orden de juego gana.



LA CASA DE TÉ



El módulo de La Casa de Té te da la oportunidad de conocer a las celebridades de Yedo. Al jugar con este módulo, podrás convencer cada ronda a personajes para que te permitan usar sus habilidades especiales de forma puntual, disponiendo así de un abanico de habilidades únicas y efímeras

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes del paso 21 de la preparación de la partida (dinero y recursos iniciales):

- Busca las siguientes cartas de personaje:
 - Sogún
 - Geisha Natsuko
 - Mendigo
 - Ilustre Consejero del Sogún
 - Dependiente

Deja a un lado las demás cartas de personaje.

- Empareja las cartas de favor del sogún con sus personajes correspondientes:
 - La carta de **bonus** con la carta de personaje del **Sogún**.



- La carta de **acción** con la carta de personaje de la **Geisha Natsuko**.





c. La carta de **bendición** con la carta de personaje del **Mendigo**



d. La carta de **arma** con la carta de personaje del **Ilustre Consejero del Sogún**



e. La carta de **mon** con la carta de personaje de la **Dependiente**



Durante el paso 21 de la preparación de la partida (dinero y recursos iniciales):

1. Cuando cada jugador elija su carta de favor del sogún, deberá tomar también la carta de personaje correspondiente.

En partidas con menos de 5 jugadores, después de que todos hayan elegido sus cartas de favor del sogún, los personajes sobrantes se descartan y se colocan junto al resto de personajes apartados previamente. Devuelve las cartas restantes de favor del sogún a la caja.

2. Baraja las cartas de personaje apartadas previamente (junto con las que no eligieron los jugadores), para formar un mazo de personajes que se deberá colocar a un lado del tablero.

3. Roba y coloca sobre la mesa un número de cartas de personaje igual al número de jugadores más 1 (mínimo 4). Los personajes se deben colocar bocarriba junto al tablero, a la vista de todos los jugadores. Esta zona representa la Casa de Té.

INCORPORACIÓN DE ESTE MÓDULO A LA PARTIDA

1. **En la fase de preparación** (ver fase 1: Preparación en la página 14):

a. Si algún jugador aún tiene un personaje activo y sin usar, debe descartarlo y tomar 1 carta de bonus, sin olvidar que contará de cara a su límite de cartas de bonus.

Esta regla no se aplica al modo solitario o cooperativo. (Ver el módulo de El sogún debe morir, a partir de la página 32).

b. Si algún jugador ha contratado los servicios de un personaje nuevo en la ronda anterior, ahora debe colocar la carta bocarriba, mostrando la cara activa para indicar que es su personaje durante la ronda actual.

2. **En la fase de evento** (ver fase 3: Evento en la página 17), añade el siguiente paso después de revelar y resolver el evento de la ronda en curso:

Reemplazar los personajes de la Casa de Té (sáltate este paso en la ronda 1): Descarta las cartas de personaje de la Casa de Té y colócalas bocarriba en una pila de descarte junto al mazo de personajes. Roba tantas cartas de personaje como el número de jugadores más 1 (4 mínimo) y colócalas junto al tablero en la Casa de Té. Si no quedan personajes para robar, baraja de nuevo la pila de descarte.

3. **En la fase de Acción** (ver fase 7: Acción en la pág. 20): Cuando actives a un súbdito que se encuentra sobre un espacio de acción del tablero principal, puedes elegir una de las siguientes opciones:

- | | | |
|--|--|--|
| A) Completar misiones relacionadas con ese distrito. | B) Realizar una de las acciones asociadas al distrito. | C) Contratar los servicios de un personaje de la Casa de Té. (Nueva opción, sigue leyendo). |
|--|--|--|

C) CONTRATAR LOS SERVICIOS DE UN PERSONAJE DE LA CASA DE TÉ

Elige uno de los personajes que se muestra bocarriba en la Casa de Té. Colócalo bocabajo junto al tablero de tu clan. Este será tu personaje activo durante la **siguiente** ronda (ver paso 1b. más arriba).

UTILIZAR LA HABILIDAD DE LOS PERSONAJES

Cada carta de personaje contiene la información sobre su habilidad, restricciones respecto a su uso, etc. Después de utilizar la habilidad de un personaje, tal como se especifica en la carta, descártalo de inmediato sobre la pila de descarte de personajes.

Los personajes activos sin usar se descartan en la fase de preparación de la siguiente ronda. Siempre que descartes un personaje sin usar, roba de inmediato 1 carta de bonus.



REGLAS ADICIONALES Y ACLARACIONES

- ❖ Nunca puedes utilizar un personaje en la misma ronda que contratas sus servicios.
- ❖ Nunca puedes tener más de un personaje activo en la misma ronda.
- ❖ Puedes, sin embargo, contratar a un nuevo personaje (que no estaría activo hasta la siguiente ronda) mientras tienes un personaje activo en la ronda actual.

FINAL DE LA PARTIDA

Una vez terminada la partida, pero antes de la puntuación final:

- ❖ Si algún jugador aún tiene un personaje activo sin usar, debe descartarlo y robar 1 carta de bonus,

sin olvidar que contará de cara a su límite de cartas de bonus.

- ❖ Si algún jugador ha contratado a un personaje nuevo en la última ronda, deberá darle la vuelta mostrando la cara activa de la carta. Cada personaje proporciona el número de puntos de prestigio que indica la carta.

Ejemplo:

El jugador azul contrató al Mendigo en la última ronda de la partida. Cuando termina la partida, después de descartar los personajes activos sin usar, todos los personajes bocabajo se dan la vuelta. El jugador azul suma 2 puntos de prestigio por el Mendigo.



LOS ESPECIALISTAS



¡Llega mano de obra especializada! Ahora los aspirantes a daimios pueden contratar a súbditos cualificados para sacarle el máximo provecho a sus habilidades especiales.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Todos los jugadores toman 2 súbditos corrientes como es habitual. Devuelve el resto de súbditos corrientes a la caja, ya que no se utilizarán durante la partida.
2. Toma todos los especialistas y colócalos en la mesa.
3. Toma la bolsa y mete dentro todas las fichas de especialista.
4. **No** coloques la loseta de tablero sin especialistas en el distrito de la gran puerta.
5. Toma una ficha de especialista de la bolsa y colócala en la reserva de especialistas.



INCORPORACIÓN DE ESTE MÓDULO A LA PARTIDA

1. **En la fase de preparación** (ver fase 1: Preparación en la página 14):

a. Roba una nueva ficha de especialista de la bolsa de tela y colócala en la reserva de súbditos.





4. **En la fase de Acción** (ver fase 7: Acciones en la página 20), si eliges la acción de **reclutar a un súbdito** en el distrito de la gran puerta:

- a. Paga 7 mon al banco para reclutar a uno de los especialistas disponibles en el distrito de la puerta y colocarlo en la casa de tu clan como es habitual. Si ya tienes un total de 4 súbditos, entre especialistas y súbditos corrientes, primero debes devolver uno cualquiera a la reserva.

REGLAS ADICIONALES Y ACLARACIONES

- ❖ No puedes utilizar un especialista en la misma ronda en que lo reclutas del distrito de la gran puerta. Solo puedes utilizarlo en la misma ronda si lo has obtenido en la fase de puja.
- ❖ Solo puedes reclutar un especialista de cada tipo. En la fase de puja, si ya tienes el especialista que se corresponde con la ficha de la reserva, no puedes participar en la subasta de ese especialista.

HABILIDADES DE LOS ESPECIALISTAS

SAMURÁI

Cuando completes una misión con el samurái obtienes 1 punto de prestigio



ONNA-BUGEISHA

Cuando completes una misión con el Onna-bugeisha, puedes canjear 5 mon por 1 punto de prestigio (tantas veces como quieras). Solo puedes canjear el mon obtenido de esa misión



MENSAJERO

Cuando completes una misión con el mensajero, roba de inmediato la primera carta de uno de los mazos de misiones.



NINJA

El ninja nunca puede ser arrestado.



ARMERO

La habilidad del armero no se dispara al colocarlo o activarlo, pero mientras lo tengas en tus filas puedes **tener hasta 5 armas** (en vez de 4).



MONJE

El monje cuenta como si siempre tuviera una bendición a la hora de completar misiones.



Cuando realices la acción de previsión con el monje, roba 1 carta adicional (o arma, según corresponda).



LA LLEGADA DE LOS JESUITAS



¡La iglesia católica gana influencia en Yedo! Con un número creciente de ciudadanos convirtiéndose al cristianismo llegan nuevas misiones. ¿Les ayudarás para conseguir forjar nuevas alianzas que posibiliten tu ascenso al poder?



Este módulo solo se puede incluir en partidas de 8 u 11 rondas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Deja todas las misiones de los jesuitas a un lado, junto al distrito del puerto. Se incorporarán a la partida más adelante.
2. Una vez preparada la partida según las reglas normales, baraja la carta de La llegada de los jesuitas con las tres primeras cartas del mazo de eventos

LA LLEGADA DE LOS JESUITAS

Cuando tenga lugar el evento de La llegada de los jesuitas, separa las misiones de los jesuitas por colores. Baraja cada mazo por separado y colócalos junto al distrito del puerto.

A partir de ahora, los súbditos en el distrito del puerto tienen acceso a una nueva acción:

Robar una misión de los jesuitas

Roba la primera carta de uno de los mazos de misiones de los jesuitas.

Las misiones de los jesuitas cuentan como misiones normales, con la siguiente excepción:

- ❖ Si una misión de los jesuitas deja la mano de un jugador por cualquier motivo que no sea haberla completado o intercambiado, devuelve esa carta a la parte inferior del mazo correspondiente.

SAKOKU

Si estás jugando con la carta de evento de Sakoku:

- ❖ Si el evento de Sakoku ocurre antes que La llegada de los jesuitas:
 - Devuelve las cartas de misión de los jesuitas a la caja, ya que no se utilizarán durante el resto de la partida.
 - Coloca la carta de Sakoku bocarriba junto al mazo de eventos como recordatorio.
 - Más adelante, cuando se robe la carta de La llegada de los jesuitas, descártala de inmediato junto con la de Sakoku y roba una nueva carta de evento.
- ❖ Si el evento de Sakoku ocurre después de La llegada de los jesuitas:
 - Todos los jugadores deben descartar de inmediato las misiones de los jesuitas sin completar.
 - Devuelve las cartas de misión de los jesuitas a la caja, ya que no se utilizarán durante el resto de la partida.



Las misiones de los jesuitas que hayan sido completadas con anterioridad no se ven afectadas y permanecen en juego. Se consideran misiones normales.



PODERES DE LOS CLANES



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Durante el paso 21 de la preparación de la partida (dinero y recursos iniciales):

1. Antes de que los jugadores elijan su favor del sogún (y sus personajes si estás jugando con el módulo de *La Casa de Tè*), resuelve los siguientes pasos:
 - a. Baraja todas las cartas de poder del clan bocabajo para formar un mazo.
 - b. Empezando por el último jugador en orden de juego:
 - i. Ese jugador roba 2 cartas de poder del clan del mazo,
 - ii. Elige 1 para quedarse y la coloca bocabajo en el espacio correspondiente del tablero de su clan.
 - iii. Pasa el resto del mazo al jugador a su derecha, que roba 2 cartas de poder del clan, elige 1 y la coloca en el tablero de su clan. El proceso se repite hasta que todos los jugadores tengan 1 poder del clan.



Aún no se pueden mostrar los poderes de los clanes.

2. A continuación, se eligen las cartas de favor del sogún (y los personajes, si estás jugando con el módulo de *La Casa de Tè*).
3. Después de que cada jugador haya elegido su favor del sogún, pero antes de aplicar sus efectos, cada uno muestra el poder de su clan.
4. Si alguna carta de poder del clan tiene una habilidad que se puede usar al aplicar los efectos de los favores del sogún, utiliza ahora esa habilidad.



NOMBRE DEL PODER DEL CLAN	HABILIDAD 1	HABILIDAD 2
El Adinerado	Empiezas la partida con mon extra: <ul style="list-style-type: none"> • 8 en partidas en modo solitario o cooperativo, • 10 en partidas de 6 rondas, • 14 en partidas de 8 rondas, • 18 en partidas de 11 rondas. 	¡Ganas todos los empates! Puedes pujar con una cantidad de mon igual a la puja previa (no estás obligado a pujar al menos 1 mon más). Además, siempre que haya empate al jugador con menos prestigio, siempre se te considera el jugador con menos prestigio.
El Generoso	Los anexos de tus oponentes se consideran tuyos a efectos de completar misiones.	Al final de cada partida, obtienes 2 puntos de prestigio por cada anexo que te pertenezca.
El Tenaz	Paga 1 mon menos a pagar cualquier coste del tablero principal. También pagas 1 mon menos cuando completas una misión, incluidos los costes adicionales. Además, ignora el pago que exige el Capitán del puerto a los jugadores que usan el puerto.	
El Hipócrita	Empiezas la partida con el especialista ninja como un súbdito (el tercero) adicional.	Si no estás jugando con el módulo de <i>Los especialistas</i> , puedes comenzar la partida con un súbdito corriente y 3 mon adicionales.
El Sabio	Siempre que robes cualquier cantidad de cartas, roba 2 cartas adicionales (del mismo mazo) y luego descarta 2 cartas (del tipo robado).	
El Buen Marinero	Tienes una localización propia en el puerto: <ul style="list-style-type: none"> • Cambia 4 mon por 1 punto de prestigio, • Cambia 9 mon por 3 puntos de prestigio, • Cambia 14 mon por 6 puntos de prestigio. Puedes utilizar esta localización para cualquier propósito (incluso misiones), aunque el puerto esté cerrado. Al usar la localización propia del Buen Marinero en el puerto, no puedes realizar otras acciones del puerto.	Siempre que tomes mon de la iglesia, obtienes +2 Mon.





EL SOGÚN DEBE MORIR

Expansión para jugar en modo cooperativo a Yedo Deluxe Master Set, diseñada por Dávid Turczi, Thomas Vande Ginste, y Wolf Plancke.

El poder del sogún se ha acrecentado en los últimos meses y parece que no hay duda de que sus ambiciones van mucho más allá de su posición actual. El emperador fingía no darse cuenta, pero nunca le quitó ojo a esta nueva amenaza. Ahora que las intenciones del sogún son claras, será tu deber librarte de esta amenaza al orden imperial.

¡Sirve con honor a tu emperador, cumple con tu deber y demuestra tu destreza y temple ante un nuevo reto!

Bienvenido al modo solitario y cooperativo de Yedo Deluxe Master Set. Cuando juegues solo o con amigos, os enfrentaréis a un oponente automatizado que simula el comportamiento de un jugador real durante la partida. En las reglas nos referiremos a este oponente como «el daimio».



COMPONENTES

- ❖ 30 cartas de emperador: 9 verdes, 9 amarillas y 12 rojas
- ❖ 8 cartas de daimio
- ❖ 1 tablero cooperativo
- ❖ 1 ficha de interferencia del daimio

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Retira del juego todos los componentes con este icono antes de preparar la partida. Esto incluye algunas cartas de acción, cartas de bonus, misiones y algunos personajes de la Casa de Té y poderes de los clanes si se incluyen los respectivos módulos. Además, devuelve todas las cartas de evento a la caja.
2. Deja a un lado las misiones de matar al sogún (no las incluyas en el mazo de misiones negras).
3. Las fichas del daimio serán las de uno de los colores que no haya elegido ningún jugador. El daimio no obtiene puntos de prestigio ni participa en las subastas, por lo que solo se necesita la ficha del indicador de orden de juego y los 4 súbditos.
4. Prepara la partida según las reglas normales, pero con los siguientes cambios:
 - a. En los pasos 10 y 14 coloca el número de geishas y fichas de localización inaccesible que correspondería a una partida con un jugador más (con 1 jugador, prepara la partida como si fueran 2 jugadores, etc.). En el modo solitario, coloca solo 1 ficha de localización inaccesible en el templo.
 - b. En el paso 16, añade dos súbditos adicionales del daimio a la reserva. Coloca los otros dos junto al tablero. Se utilizarán más adelante.
 - c. En el paso 17, el daimio siempre empieza la partida como el último jugador.
 - d. En el paso 18, cada jugador puede elegir sus misiones iniciales. Se permite cualquier combinación de 4 misiones.



5. Coloca el tablero cooperativo junto al principal.
6. Ordena las cartas de emperador según el reverso y

barájalas por separado. En el modo solitario, retira los encargos R26, R27, R29, R30. Para partidas más amables, retira estas cartas en partidas con dos jugadores, y en solitario, también las R22 y R24.

7. Elige la actitud del emperador: **Amable**, **Exigente** o **Implacable**. En función de la actitud y el número de jugadores, prepara el mazo del emperador apilando bocabajo las cartas seleccionadas al azar que se especifican en la tabla más abajo. Empieza por la primera carta que se indica y que iría en la parte superior de la pila y sigue hasta la última que iría al final. Coloca el mazo resultante en el espacio de «Encargo siguiente» del tablero cooperativo. *Recomendamos jugar la primera partida con un emperador exigente para ver qué tal y según el resultado cambiar o no su actitud en la siguiente partida.*

ACTITUD	1j	2j	3j	4j
Amable	VVVVAA	VVAAAAR	VAAAARR	AAAARRR
Exigente	VVVAAAAR	VAAAARR	AAAARRR	AAARRRR
Implacable	VVAAAARR	AAARRRR	ARRRRRR	RRRRRRR

8. Coloca dos cartas de emperador amarillas bocabajo sobre el espacio de «Condiciones de victoria» del tablero cooperativo. Elige al azar una de las misiones de matar al sogún y colócala bocarriba sobre las dos cartas de emperador amarillas del espacio de «Condiciones de victoria».
9. Coloca los dos súbditos restantes del daimio junto al tablero cooperativo. Estos serán los súbditos disponibles del daimio. **Variante del maestro daimio:** Para mayor dificultad de juego, toma un súbdito adicional del daimio de la reserva común del tablero principal y colócalo junto a los súbditos disponibles de la reserva del daimio.
10. Baraja las 8 cartas de daimio y colócalas junto a la reserva de súbditos del daimio. Coloca también la ficha de interferencia del daimio junto a su reserva.
11. Utiliza 3 especialistas del color del daimio (no importa el tipo) para señalar tus objetivos en cada una de las 3 columnas del tablero cooperativo. En la primera partida recomendamos elegir los objetivos normales.
 - a. Si juegas solo, no utilices la columna de «Mayor prestigio», ya que no será necesario.
12. Coloca la ficha de ronda sin guardia en la 7ª ronda.
13. Si juegas solo, toma un súbdito adicional de un color **distinto** y colócalo sobre el tablero de tu clan. Este súbdito será el «chico de los recados».
14. En el modo solitario, retira una ficha de localización inaccesible del templo (juega con 2 espacios de acción disponibles en lugar de 1).



CAMBIOS DURANTE LA PARTIDA

REGLAS GENERALES:

- Los jugadores pueden hablar de lo que quieran, incluido el contenido de sus cartas. Recomendamos jugar sin mostrar el contenido de las cartas, pero se puede compartir si así lo decide el grupo para coordinarse mejor.
- Los jugadores no pueden intercambiar nada fuera de la fase de comercio.
- Cualquier carta de acción que mencione a un oponente hace referencia a otro jugador, cualquier carta de acción o de bonus que mencione «tus» piezas hace referencia literalmente a las del jugador que juega la carta.

FASE 1: PREPARACIÓN

Al igual que en el juego básico, sáltate esta fase en la primera ronda.

Sigue los pasos que se describen en el juego básico. Además:

- Si hay una carta de emperador en el espacio de «Encargo actual», aplica la penalización.
 - Algunas cartas rojas muestran varios recursos que hay que descartar: cada jugador debe elegir un recurso distinto; si no pueden elegir uno, en su lugar pierden 3 puntos de prestigio (como se indica en la carta).
- A continuación, retira la carta del espacio de «Encargo actual».
- Si hay una carta de emperador bocarrriba en el espacio de «Encargo siguiente», muévela hacia la izquierda y colócala sobre el espacio de «Encargo actual».
- Si la primera carta del espacio de «Condiciones de victoria» está bocabajo, dale la vuelta.
- Coloca sobre la mesa tantas cartas de daimio bocabajo como el número de súbditos disponibles en su reserva. Dale la vuelta a la segunda. Coloca un súbdito del daimio sobre cada una de las cartas.
- Si durante este proceso el mazo del daimio se queda sin cartas, simplemente baraja la pila de descarte y sigue robando.



FASE 2: PUJA

Estas reglas sustituyen por completo la fase de puja del juego básico.

1. Cada jugador toma en su mano la cantidad que desee de sus mon (puede ser cero). Los jugadores pueden comentar en alto qué desean comprar.
2. Los jugadores que no quieran o no puedan gastar al menos 3 mon deben abandonar la fase de puja. Reciben 3 mon del banco (como en el juego básico).
3. Cuando ya esté decidida la cantidad de mon que cada jugador guarda en su mano, dale la vuelta a la primera carta de emperador del mazo de eventos (en el espacio de «Encargo siguiente») y consulta los precios en la mitad superior de la carta.



4. Cada jugador **debe** gastar la cantidad de mon en sus manos y luego elegir un recurso que puedan pagar con esa cantidad (según la carta de emperador). Ningún recurso se puede elegir más de una vez. Si un jugador es incapaz de comprar un recurso, puede quedarse su puja, pero **no recibe** 3 mon (al contrario que los jugadores que se retiraron).



Notas importantes:

- Si el daimio es el jugador inicial, todos los precios en la fase de puja aumentan 1 mon. La ficha de interferencia del daimio sirve para recordarlo. (¡Solo se aplica en la fase de puja!)
- Las cartas de emperador pueden mostrar precios hasta 2 (verde) o 3 (amarillo/rojo) mon más altos que los precios base del tablero. Las cartas rojas tienen menos recursos disponibles (al menos uno) al precio base.
- Los mon colocados por el daimio junto a la reserva de anexos (ver fase de acción) también aumentan el coste de los anexos en la fase de puja.

FASE 3: EVENTO

1. Reorganizar el mercado

Esta fase se resuelve exactamente igual que en el juego básico.

2. Resolver evento

Estas reglas sustituyen por completo la fase «Revelar una carta de evento» del juego básico.

Lee y resuelve el evento de la primera carta de emperador del mazo de eventos en el espacio de «Encargo siguiente». Algunos efectos varían en función del número de jugadores (el daimio no se cuenta). Si no puedes pagar la totalidad de alguna penalización, simplemente paga todo lo que puedas.



- Recuerda: Ningún jugador puede tener menos de 2 súbditos y si se puede pagar un coste alternativo debe elegir ese coste antes que quedarse con menos de 2 súbditos.
- A diferencia del juego básico, las bendiciones no se pueden utilizar para anular eventos (a menos que el texto especifique lo contrario).

FASE 4: ASIGNAR SÚBDITOS

Las reglas normales de la fase de asignar súbditos no sufren ningún cambio.

Cuando sea el turno del daimio de colocar súbditos, sigue las reglas a continuación.

Cuando juegues solo, el chico de los recados se puede asignar como cualquier otro súbdito, en cualquier orden.

ASIGNACIÓN DEL DAIMIO

Cuando le toque al daimio asignar súbditos, si le quedan uno o más súbditos, sigue los pasos siguientes:

- Toma el primer súbdito sobre una carta de daimio empezando por la izquierda. Si la carta debajo del súbdito está bocabajo, dale la vuelta.
- Coloca el súbdito en el distrito que indica su carta.
 - Si el súbdito se tiene que colocar en el distrito del castillo, colócalo en el número más bajo de los espacios de reposo disponibles.
 - Si la carta contiene esta imagen, repite el proceso con la carta a su izquierda. Si la carta con esta imagen es la primera, repite el proceso con la carta a su derecha.
- Si no quedan localizaciones en ese distrito, coloca al súbdito en uno de los espacios de reposo del distrito del castillo.
- Si tampoco quedan espacios de reposo en el castillo, o ya hay algún súbdito del daimio ahí, busca el siguiente distrito con localizaciones libres (empezando por el castillo y siguiendo en la misma dirección que la guardia) y coloca ahí un súbdito.
- El daimio nunca puede colocar súbditos en las localizaciones del castillo que no son espacios de reposo.



ESPACIOS DE ENCARGOS

Algunos encargos tienen un espacio de asignación. Los jugadores pueden asignar súbditos a esos espacios de la manera habitual. Estos espacios nunca se bloquean, la guardia no les afecta y el daimio no puede colocar ahí sus súbditos.





FASE 5: GUARDIA

La estructura de la fase de guardia es muy similar a la de las partidas competitivas.

- A. Mueve la guardia un espacio en la dirección que indique su color, como en el juego básico.
- B. Modifica el movimiento de la guardia en el mismo orden que se muestra en las cartas de daimio reveladas en la fase de asignar súbditos. Cada jugador puede jugar 1 carta de acción que afecte al movimiento de la guardia antes o después (pero no durante).



Cambia el color de la guardia.



Mueve la guardia un espacio adicional.



Mueve la guardia dos espacios adicionales.

- C. Cada jugador puede jugar 1 carta de acción (o su carta de Soborno) para evitar el arresto de sus súbditos. Si alguna de las cartas de daimio reveladas en la fase de asignar súbditos muestra este icono, los jugadores también pueden evitar el arresto pagando una bendición. 
- D. El resto de súbditos son arrestados, al igual que en el juego básico. Los súbditos del daimio nunca pueden ser arrestados.

FASE 6: COMERCIO

Las reglas de la fase de comercio son las mismas que las del juego básico, con una restricción importante: **Solo se pueden intercambiar recursos equivalentes** que son los siguientes:

- ♣ 1 arma
- ♣ 1 geisha
- ♣ 5 mon
- ♣ 1 carta de misión sin completar
- ♣ 1 carta de acción
- ♣ 1 carta de bonus
- ♣ 1 carta de Soborno sin usar

Los jugadores que puedan comerciar (porque se encuentran en los distritos de la posada o el mercado) pueden intercambiar cualquier número de recursos, pero cada intercambio debe ser de igual valor. No se le puede dar a otro jugador cambio, es decir, cantidades inferiores a 5 mon.

Los súbditos del daimio no afectan a la fase de comercio.

FASE 7: ACCIONES

Las reglas normales de la fase de acción no sufren ningún cambio.

Cuando sea el turno del daimio de resolver una acción, sigue las reglas de más abajo.

Al jugar en solitario, el chico de los recados puede realizar acciones como cualquier otro súbdito, con la excepción de que no puede activarse para completar misiones (pero sí puede completar recados); además, su presencia en un distrito no cuenta de cara a los requisitos de las misiones, pero sí para los requisitos de los encargos. El chico de los recados puede activar anexos para completar misiones. Los anexos que afectan al cumplimiento de las misiones (Yashiki/Manxión y Karesansui/Jardín sagrado) afectan al cumplimiento de los encargos de la misma manera.

ACCIONES DEL DAIMIO

Cuando sea el turno del daimio de realizar una acción, consulta la hoja de referencia (o el listado a continuación) para establecer cuál es su acción prioritaria y llevarla a cabo. Devuelve el súbdito que haya realizado la acción a la reserva de súbditos del daimio.

Acciones de daimio en orden de prioridad, de mayor a menor:

1. Si tiene al menos un súbdito en el distrito del puerto, toma todo el mon de la iglesia. Si no quedan mon en la iglesia, no pasa nada.
2. Si tiene al menos un súbdito en el distrito del mercado, descarta el arma más a la derecha del mercado.
3. Si tiene al menos un súbdito en el distrito rojo, toma de la reserva la geisha de mayor valor y la retira del juego.
4. Si tiene al menos un súbdito en el distrito de la gran puerta, toma uno de sus súbditos de la reserva del tablero y lo añade a su reserva personal.
5. Si tiene al menos un súbdito en el distrito del castillo, activa el espacio de reposo que ocupe. Si ya es el jugador inicial y, como resultado de activar el espacio de reposo, vuelve a ser el jugador inicial, todos los jugadores pierden 1 punto de prestigio. (Esta regla se aplica incluso si es un jugador el que activa los espacios de reposo mientras el daimio tiene ahí un súbdito). Acuérdate de colocar y retirar la ficha de interferencia del daimio junto a los recursos de la subasta siempre



que el daimio se convierta en o deje de ser el jugador inicial.

6. Si tiene al menos un súbdito en el distrito de la posada, coloca 1 mon de la banca en la reserva de anexos. Cada moneda en la reserva de anexos incrementa de forma permanente el coste de los anexos, tanto si se obtienen en la fase de puja como en el distrito de la posada.
7. Si tiene al menos un súbdito en el distrito del templo, todos los jugadores que no tengan en ese momento un súbdito en el distrito del templo (el chico de los recados vale si juegas solo) pierden 1 punto de prestigio.

COMPLETAR MISIONES

Los jugadores completan misiones igual que en el juego básico. Los recursos y súbditos de otros jugadores no cuentan de cara a completar misiones. Cuando juegues solo el chico de los recados no cuenta de cara a los requisitos de súbditos de misiones ni se puede activar para completar misiones.

MATAR AL SOGÚN

En el espacio de «Condiciones de victoria» del tablero cooperativo, hay una misión negra bocarriba: **Mata al sogún**. Un jugador debe completar esta misión antes de que termine la partida como requisito para ganar. Completar esta misión es como completar cualquier otra (el jugador debe hacerlo **solo**), pero mientras esté sin completar, siempre estará disponible para que lo haga otro jugador y no cuenta de cara al límite de misiones en mano.

Cuando se haya completado, retira la carta del tablero cooperativo (colócala entre las misiones completadas, pero no obtienes ninguna recompensa).

Date cuenta que matar al sogún antes te da más rondas para completar los encargos adicionales que aparecen en el espacio de «Condiciones de victoria». Permitir a los jugadores completar más encargos es necesario para objetivos más difíciles.

RESOLVER ENCARGOS

Los encargos son nuevos retos que ofrece el modo cooperativo. El emperador os encomienda una tarea para cada ronda y aunque un pequeño retraso es aceptable, demasiado es inadmisibles. Tal y como se explica en la fase de preparación, si no completas un encargo en dos rondas consecutivas, el emperador te impondrá un castigo.

Completar un encargo es muy parecido a completar una misión. Los requisitos de los encargos incluyen tener ciertos recursos y colocar súbditos al igual que las misiones, pero se deben lograr en equipo:

- A la hora de completar un encargo, los súbditos que se encuentran en los distritos de los requisitos pueden pertenecer a uno o varios jugadores. Si juegas solo, también puedes utilizar al chico de los recados.
- Los recursos de los requisitos también pueden pertenecer a uno o varios jugadores, **siempre que tengan al menos un súbdito en alguno de los distritos requeridos**. Varios jugadores pueden tener súbditos en el mismo distrito para así poder contribuir.
- El súbdito que resuelve el encargo lo hace como su acción, es decir, no puede realizar otra acción en el distrito o completar una misión.
 - Algunos encargos incluyen un espacio de asignación donde es necesario colocar un súbdito en la fase de asignar súbditos. Este tipo de encargos se resuelven activando el súbdito asignado al espacio. Al jugador que activa el súbdito siempre se le permite contribuir con sus recursos de cara a los requisitos.
- Cuando se complete el encargo, **los jugadores que hayan contribuido** reciben la recompensa: La mayoría de encargos muestran recompensas separadas por un «/». Cada uno de los jugadores que ha contribuido debe elegir **una** opción distinta. Si hay menos opciones que jugadores que han contribuido, algunos no recibirán recompensa. Los encargos sencillos (verde) suelen mostrar una sola recompensa para los jugadores que contribuyen (normalmente solo 1).

Ejemplo 1:

Abe juega solo. Debe completar el encargo «Muerte en el mercado». De momento tiene una de las armas que necesita y una geisha que obtuvo en la fase de puja por 6 mon. Asigna dos de sus súbditos al distrito del mercado y uno al distrito del templo. Coloca a su chico de los recados en el espacio del propio encargo. Primero activa uno de los súbditos del distrito del mercado para comprar el otro arma que necesita, luego activa al chico de los recados para resolver





el encargo: tiene a un súbdito en el distrito del mercado, dos armas y una geisha, así que paga 3 mon y toma la carta del tablero cooperativo. Obtiene 5 mon (una de las 5 recompensas posibles). No necesita la bendición, ya que puede obtenerla en el distrito del templo este mismo turno. De no haber completado el encargo, habría perdido 3 puntos de prestigio al comienzo de la siguiente ronda.

Ejemplo 2: Abe, Bushido y Chikayoshi juegan una partida cooperativa. El encargo de este turno es «Para qué están los amigos» y el evento siguiente es «Humo y geishas». Mandan a sus súbditos a los siguientes distritos:

Abe: Distritos rojo, de la posada y del castillo;

Bushido: Distritos de la gran puerta y de la posada;

Chikayoshi: Distrito del templo y dos súbditos al distrito rojo.

Después de activar el primer súbdito de Chikayoshi en el distrito rojo para obtener la geisha que faltaba, ya pueden resolver el evento de «Humo y geishas», puesto que Chikayoshi puede gastar una geisha y una bendición, Abe tiene el Karesansui que hace falta para los dos encargos y otra geisha y cada uno tiene un arma. Abe elige el súbdito extra y Chikayoshi elige los 2 puntos de prestigio. Bushido no obtiene nada, dado que no ha contribuido a cumplir los requisitos del encargo. Aunque tenía una bendición, ninguno de sus súbditos se encontraba en una de las localizaciones requeridas para el encargo.

No pueden completar «Para qué están los amigos» ya que ninguno tiene un arco. Aunque Bushido podría comprar uno, si lo hiciera, ya no tendría el súbdito en la localización adecuada. Por lo tanto, al comienzo del siguiente turno deberán sufrir las penalizaciones de «Para qué están los amigos»: Chikayoshi ofrece descartarse de una misión sin completar y, como ninguno tiene cartas de acción para descartar, Abe descarta su carta de bonus y a Bushido solo le queda la opción de perder 3 puntos de prestigio.

Los encargos completados no cuentan como misiones, pero cualquier carta de acción que se pueda jugar al completar una misión se puede jugar también al completar un encargo. Cuando completes un encargo, retira la carta del tablero cooperativo. Guarda todos los encargos completados juntos (sin importar el jugador que los activó), ya que se necesitarán durante la valoración del final de partida.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la 7ª ronda.

Si no se ha completado la misión de matar al sogún (la carta sigue en el espacio de «Condiciones de victoria» del tablero cooperativo), los jugadores han perdido la partida.

En el caso de que sí se haya cumplido, calcula la puntuación: cada jugador suma los puntos de sus cartas de bonus (máximo 2 cartas cada uno), 2 puntos de las cartas de Soborno sin usar y un punto por cada 10 mon que tengan.

A continuación, compara los puntos de prestigio de los jugadores con los objetivos: si cada jugador tiene como mínimo los mismos puntos de prestigio que indica el

objetivo de «Menor prestigio» y al menos un jugador tiene como mínimo los mismos puntos de prestigio que indica el objetivo de «Mayor prestigio» y al menos se han completado entre los jugadores tantos encargos como el número que se indica en el objetivo de «Encargos completados», los jugadores han ganado la partida en equipo. Los jugadores pueden guardar un registro para comparar sus puntuaciones futuras. Si alguno de estos objetivos no se cumple, los jugadores pierden la partida, ya que, a pesar de la muerte del sogún, el emperador no está satisfecho.

Si juegas solo, no es necesario alcanzar el objetivo de «Mayor prestigio» y esa carta de objetivo no se utiliza.



MODOS SOLITARIO Y COOPERATIVO



Las reglas del modo solitario y cooperativo se pueden combinar con los módulos de *Los especialistas*, *La Casa de Té* y *Poderes de los clanes*:

- Con *Los especialistas* recomendamos utilizar las misiones específicas para especialistas para compensar el mayor número de posibilidades con más requisitos. El daimio no utiliza especialistas.
- Con *La Casa de Té* recuerda retirar los personajes que no son aptos para jugar en modo solitario o cooperativo. Además, no descartes los personajes

igual que en las partidas competitivas. En su lugar, consulta la carta de cada personaje para ver cuando se debería descartar. Las reglas para adquirir nuevos personajes son las mismas: si contratas a un nuevo personaje, debes descartar el personaje actual a la vez que pones el nuevo bocarriba. El daimio no interactúa con los personajes y es posible que el juego sea ligeramente más fácil con este módulo.

- Con los poderes de los clanes, sigue las instrucciones que hacen referencia al modo solitario y cooperativo en las cartas.



APÉNDICE



ICONOS DE REQUISITOS DE LAS MISIONES

1. Debes tener al menos un súbdito presente en las localizaciones de cada uno de los distritos que se muestran en la carta de misión. (Si un distrito se muestra dos veces en una carta, debes tener al menos dos súbditos en ese distrito). Para completar la misión, debes activar a un súbdito en uno de los distritos que se indican en los requisitos estándar.



2. Debes poseer cada una de las armas que se muestran en la carta de misión. No debes descartarte de ellas.



3. Debes poseer cada uno de los anexos que se muestran en la carta de misión. No es necesario ni descartarse de ellos ni tener un súbdito sobre ellos.



4. Debes poseer al menos el número de geishas que se muestra en la carta de misión. No debes descartar esas geishas y los valores de puntos de prestigio que muestran no son relevantes.



Los recursos a continuación se deben devolver a su lugar correspondiente al completar la misión (como indica la flecha):

5. Debes tener una bendición en el tablero de tu clan y devolverla al distrito del templo.



6. Debes pagar al banco la cantidad de mon que indique la carta. Recuerda que se debe pagar antes de cobrar la recompensa.



7. **Misiones de especialistas:** El súbdito que elijas para completar la misión debe ser el especialista que se muestra en la carta.



8. **Misiones de interacción moderada:** Al menos un otro jugador debe cumplir los requisitos de la carta. Si más de un jugador cumple los requisitos, debes elegir con quien quieres colaborar. En ocasiones tendrás que pagarle a otro jugador por su colaboración al completar tu misión. Y recuerda que esto se debe hacer antes de cobrar la recompensa.



9. **Misiones de interacción alta:** Debes colocar tu súbdito en el anexo que se muestra de un oponente. (Esta es la única situación en la que está permitido colocar súbditos sobre anexos de otros jugadores. Debes ser capaz de completar la misión en la siguiente fase de acción. Si resulta imposible completar la misión, debes mostrarle la misión al oponente cuyo anexo acabas de ocupar).



ICONOS DE RECOMPENSAS DE LAS MISIONES

- Obtienes de inmediato el número de puntos de prestigio que indique la carta. Avanza tu ficha según corresponda en el marcador.
- Toma del banco la cantidad de mon que indica la carta.
- Si no tienes ya una ficha de bendición, toma una bendición del distrito del templo y colócala en el espacio que corresponda del tablero de tu clan.
- Roba la primera carta del mazo de acciones, sin olvidar que contará de cara a tu límite de cartas de acción.
- Roba la primera carta del mazo de misiones, sin olvidar que contará de cara a tu límite de cartas de misión.
- Roba la primera carta del mazo de bonus, sin olvidar que contará de cara a tu límite de cartas de bonus.
- Toma una de las armas del mercado, sin pagar ningún coste.
- Debes devolver el súbdito que activaste para completar la misión a la reserva, no a la casa de tu clan. Puesto que no puedes perder ninguno de tus 2 últimos súbditos, debes tener al menos 3 súbditos para poder completar esta misión.
- Sustituye la guardia actual por la guardia del otro color. Es obligatorio.
- Toma todo el mon de la iglesia.
- Misiones de especialistas:** Sustituye el súbdito que has activado para completar esta misión por el especialista que corresponda cuando vayas a devolverlo a la casa de tu clan. Puesto que no «pierdes» un súbdito, puedes completar la misión aunque solo te queden 2. Incluso si el súbdito activado es un especialista, será sustituido por el especialista que muestra la carta de misión.

Si ya tienes el especialista que muestra la carta, ignora esa parte de la recompensa.

12. **Misiones de interacción moderada:**

Obtienes las recompensas que se muestran sobre un fondo ligeramente más claro.

El jugador que haya colaborado contigo obtiene la recompensa que están sobre un fondo más oscuro. Es obligatorio. Sin embargo, si cumples los requisitos bonus además de los estándar, solo tú obtienes la recompensa bonus.

13. **Misiones de interacción alta:** El jugador objetivo es el jugador al que hayas hecho objetivo como parte de los requisitos estándar de la misión, si existe tal requisito. Si no lo había, puedes elegir el jugador que quieras. Obtienes las recompensas que se muestran sobre un fondo ligeramente más claro. El jugador objetivo sufre la penalización que se muestra sobre un fondo más oscuro.

- El jugador objetivo pierde un súbdito. Recuerda que ningún jugador puede perder ninguno de sus 2 últimos súbditos.
- El jugador objetivo pierde un número de puntos de prestigio. Si no puedes perder los puntos de prestigio que se indican, pierdes todo lo que puedas.
- Elige a un oponente. Intercambia una carta del mismo tipo (misión incompleta por misión incompleta, carta de acción por carta de acción y carta de bonus por carta de bonus).
- Toma un arma del jugador objetivo y quedatela.
- El jugador objetivo se descarta del anexo mostrado. Devuelve el anexo a la reserva.
- El jugador objetivo pierde una de sus geishas. (Los puntos de prestigio de las geishas no importan y el jugador no pierde puntos de prestigio). Retira la geisha del juego. Si el jugador objetivo no tiene ninguna geisha, no pierde nada.
- El jugador objetivo devuelve la cantidad que se muestra de mon al banco. Si no puede perder la cantidad que se indica, pierde tanto mon como pueda.



HABILIDADES DE LOS ANEXOS

YASHIKI (MANSIÓN)



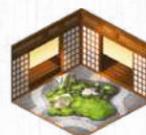
EFFECTO DE ACTIVACIÓN

Activa aquí a tu súbdito para descartar una de tus misiones sin completar y colocarla bocabajo al final de su correspondiente mazo de misiones. A continuación, roba la primera carta del mazo de misiones que elijas.

EFFECTO PASIVO

Cuando actives a otro súbdito para completar una misión, si la misión requiere una geisha que no tienes, devuelve el súbdito del Yashiki a la casa de tu clan para que cuente como si tuvieras una geisha adicional para esa misión. (¡No obtienes ninguna ficha de geisha!)

KARESANSUI (JARDÍN SAGRADO)



EFFECTO DE ACTIVACIÓN

Activa aquí a tu súbdito para realizar la acción de previsión que elijas. (Para más información sobre cada acción de previsión, consulta Fase 7: Acciones en la página 20.)

EFFECTO PASIVO

Cuando actives a otro súbdito para completar una misión, si la misión requiere una bendición y no tienes, devuelve el súbdito del Karesansui a la casa de tu clan para que cuente como si tuvieras una bendición para esa misión. (¡No obtienes una ficha de bendición!)

DOJO (SALA DE ENTRENAMIENTO)



EFFECTO DE ACTIVACIÓN

Activa aquí a tu súbdito para descartar una de tus armas bocarriba en la pila de descarte de armas. A continuación, roba 3 armas al azar de la bolsa de tela.

EFFECTO PASIVO

Durante la fase de preparación, toma 1 mon del banco.

KOBUDO-RYU (ESCUELA DE ARMAS)



EFFECTO DE ACTIVACIÓN

Activa aquí a tu súbdito para descartar una de tus cartas de acción y colocarla bocabajo al final del mazo de acciones. A continuación, roba la primera carta del mazo de acciones.

EFFECTO PASIVO

Cuando compres un arma del mercado, cada arma te cuesta 3 mon menos. Es decir, pagarás 5 o 3 mon, en vez de los 8 o 6 mon habituales.



CRÉDITOS



YEDO DELUXE MASTER SET

Diseño del juego: Wolf Plancke y Thomas Vande Ginste

Desarrollo del juego: Andrei Novac, Błażej Kubacki y Małgorzata Mitura

Modo solitario y cooperativo: Dávid Turczy, Wolf Plancke y Thomas Vande Ginste

Ilustraciones: Franz Vohwinkel, Jakub Fajtanowski y Zbigniew Umgelter

Diseño gráfico: Zbigniew Umgelter, Imelda Vohwinkel

Reglamento: Rainer Ahlfors, Andrei Novac, Małgorzata Mitura, Błażej Kubacki basándose en las reglas originales de Alfred Viktor Schulz

Edición del reglamento: Rainer Ahlfors y Patricia Mackenzie

Maquetación del reglamento: Katarzyna Mlynarczyk

No gustaría dar las gracias a nuestros mecenas de Kickstarter por ayudarnos a hacer realidad este proyecto. Un agradecimiento especial a la comunidad de jugadores que colaboraron con sus sugerencias, compartieron sus ideas y nos prestaron sus ojos para hacer de *Yedo Deluxe Master Set*... ¡el mejor juego posible!

BOARD & DICE:

Director ejecutivo: Andrei Novac

Director de marketing: Filip Glowacz

Director de ventas: Ireneusz Huszcza

Dirección de arte: Kuba Polkowski

Dirección del proyecto: Błażej Kubacki

© 2020 Board & Dice. Todos los derechos reservados.

EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Editado por: TCG Factory

Calle Pineta Nave 2D.

50410 Cuarte de Huerva (Zaragoza)

Traducción: Hi-Fi Words S. Coop.

Artefinalización: WAH! studio

Para más información sobre *Yedo Deluxe Master Set* por favor visita juegos.tcgfactory.com.

Síguenos en:    



