

天下鳴動

TIEMPO DE TUMULTO



Participantes:
2~4



Edad:
10+



Duración:
30 min.

DISEÑO DEL JUEGO: YOGI SHINICHI (与儀新一) - ILUSTRACIONES: YAMAMOTO MASAOKI

1. Resumen del juego

✦ Asumid el papel de los señores de la guerra durante el periodo Sengoku de guerras civiles en Japón. Aspirad a la supremacía disputando la conquista de los 11 castillos del territorio.

2. Contenido



✦ 1 TABLERO



✦ 72 PEONES DE SOLDADO (18 DE CADA EN ROJO, AZUL, AMARILLO Y NEGRO)



✦ 30 PEONES DE REFUERZO (BLANCOS)



✦ 11 FICHAS DE CASTILLO GRANDE (VALORES 2-12)



✦ 12 CARTAS DE TÁCTICA



✦ 11 FICHAS DE CASTILLO PEQUEÑO (VALORES 1-6)



✦ 3 DADOS



✦ 4 FICHAS DE ESPADA (VALORES 4, 3, 2, 1)

✦ 1 REGLAMENTO

Reglas avanzadas



✦ 4 PEONES DE DAIMIO (1 DE CADA EN ROJO, AZUL, AMARILLO Y NEGRO)

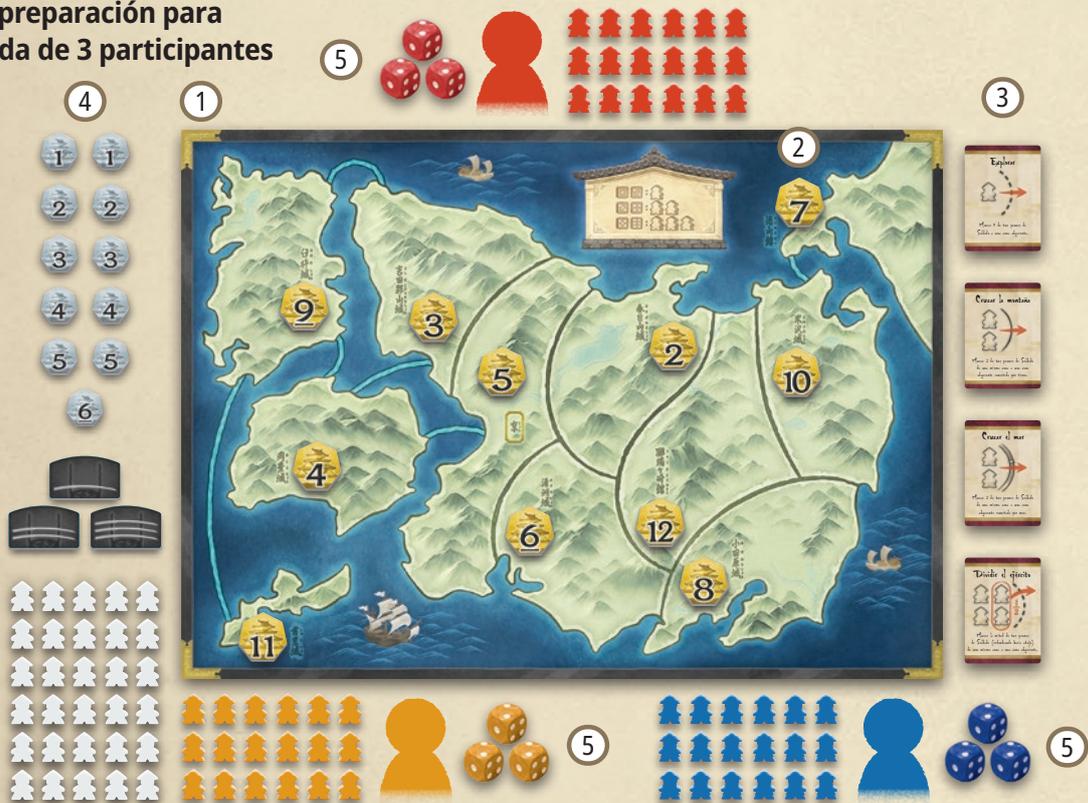


✦ 6 CARTAS DE DAIMIO

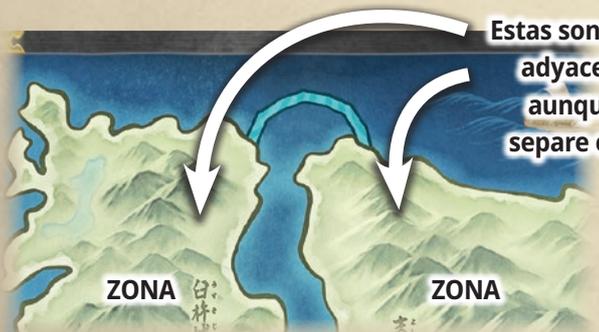
3. Preparación

- ① Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- ② Mezcla todas las fichas de Castillo grande bocabajo y coloca una ficha en cada espacio circular del tablero. A continuación, pon todas las fichas bocarriba.
- ③ Baraja las cartas de Táctica del idioma que elijas y coloca junto al tablero un número determinado de ellas según el número de participantes: 3 cartas para 2 personas, 4 cartas para 3 personas, 5 cartas para 4 personas. A esto se lo denomina «la oferta». Devuelve las cartas restantes a la caja; no se usarán en esta partida.
- ④ Coloca las fichas de Castillo pequeño, las de Espada y los peones de Refuerzo junto al tablero. En una partida de 2 participantes, retira todas las fichas de Espada con 3 y 4 espadas, y las de Castillo pequeño. En una partida de 3 participantes, retira todas las fichas de Espada con 4 espadas. Devuelve las fichas retiradas a la caja; no se usarán en esta partida.
- ⑤ Cada participante elige un color y coge los dados y los peones de Soldado correspondientes. Son su reserva. Devuelve los dados y los peones de Soldado restantes a la caja; no se usarán en esta partida.
- ⑥ Quien haya visitado más recientemente un castillo (o una persona al azar) se convierte en el participante inicial.

Ejemplo: preparación para una partida de 3 participantes



4. El tablero



Estas son 2 zonas adyacentes, aunque las separe el mar.

- ✿ El tablero se divide en 11 zonas.
- ✿ Las zonas conectadas por una línea gruesa se consideran adyacentes entre sí, aunque estén separadas por el mar.

5. Mecánica

✿ El juego se divide en 2 fases. En la fase I, la **Fase de Despliegue**, los participantes se alternan por turnos en sentido horario, desplegando a sus Soldados en preparación de la guerra que determinará el vencedor en la fase II, la **Fase de Guerra**.

1. Fase de Despliegue

- ✿ Se juega por turnos en sentido horario empezando por el participante inicial.
- ✿ En tu turno debes ① **desplegar Soldados** o ② **usar una carta de Táctica**.

① Desplegar Soldados

- Tira los 3 dados. Puedes volver a tirarlos **todos** una vez por turno.
- Divide los dados en dos grupos: uno de 2 dados y otro de 1 dado.
- Despliega peones de Soldado en una zona con una ficha de Castillo grande cuyo número sea igual a la suma del grupo de 2 dados.
- Cuando despliegues en el castillo de Shuri (esquina inferior izquierda), puedes colocar peones de Soldado alrededor de la isla.
- El número de peones de Soldado que despliegas lo determina el número que aparece en el grupo de 1 solo dado. Debes colocar todos los peones indicados a menos que no te queden suficientes en tu reserva (puede ocurrir durante el último turno). En ese caso, coloca todos los que te queden.



Número en el grupo de 1 dado		o			o	
Número de peones de Soldado que colocas						

- Puedes desplegar peones de Soldado en zonas que no contengan peones, que contengan propios o de otros participantes.
- Separa los peones de Soldado de cada zona por colores.
- Una vez hayas tirado los dados, tienes que colocar peones. Ya no puedes cambiar de opinión y usar una carta de Táctica.

Isabel saca un 3, un 4 y un 5. Separa los dados en 3+5 y 4, así que coloca 2 peones de Soldado en la zona de la ficha de Castillo 8 (3+5). Ya tenía 1 peón de Soldado en esa zona y coloca los 2 nuevos junto a este.

② Usar una carta de Táctica

- No puedes usar una carta de Táctica después de haber tirado los dados.
- Puedes usar una carta de Táctica una vez por partida.
- Cuando uses una carta de Táctica, elige cualquier carta de la oferta y colócala frente a ti. Ejecuta de inmediato la acción escrita en la carta. Si no puedes ejecutar la acción, no puedes elegir esa carta.

Ejemplo: si todos tus peones de Soldado están colocados en la zona que está rodeada de mar, no puedes usar «Cruzar la montaña».

- En cuanto un participante haya colocado en el tablero todos los peones de Soldado que le quedaban, ya nadie podrá usar cartas de Táctica en esa fase. Los demás participantes tendrán que desplegar peones de Soldado en los turnos que les queden.



- ✿ Cuando hayas colocado en el tablero todos los peones de Soldado que te queden, coge la ficha de Espada con el valor más alto disponible. Durante el resto de la fase, se saltará tu turno.
- ✿ La fase continúa hasta que todos los participantes hayan colocado todos sus peones de Soldado en el tablero. Cuando un participante termina, el resto sigue jugando. Una vez colocados todos los peones de todo el mundo, se pasa a la fase II: Fase de Guerra.

II. Fase de Guerra

- ✿ Resolved batallas en todas las zonas que contengan peones de Soldado siguiendo los pasos ①, ② y ③ que se explican a continuación. Comenzad por la zona con la ficha de Castillo grande con el valor más bajo y seguid en orden ascendente.
- ✿ Si hay una zona sin peones de Soldado, pon a un lado su ficha de Castillo grande. Nadie podrá tomar una ficha de Castillo grande o pequeño de esa zona.

① Determinad quién gana

- Contad los peones de Soldado de cada color de participante, incluidos los de Refuerzo (que se reciben después de que se haya resuelto la primera zona). El total es el poder de ese participante.
- El participante con el poder más alto gana y quien tenga el segundo poder más alto queda en segunda posición.
- En caso de empate, gana la persona empatada con la ficha de Espada de valor más alto.

② Reclamad la ficha de Castillo

- Quien haya ganado toma la ficha de Castillo grande de la zona en disputa y se la coloca delante. Si es una partida de 3 o 4 personas, quien quedase en segunda posición toma 1 ficha de Castillo pequeño por valor de la mitad (redondeando hacia abajo) de la ficha de Castillo grande de esa zona.
- Si solo un participante tiene peones de Soldados en una zona, esa persona toma la ficha de Castillo grande y nadie toma la ficha de Castillo pequeño.

③ Envia Refuerzos

- Si has tomado la ficha de Castillo grande, toma y coloca peones de Refuerzo.
- Quien haya ganado en la zona en disputa coloca peones de Refuerzo en las zonas adyacentes que tengan sus propios peones de Soldado y aún tengan fichas de Castillo grande. En cada una de estas zonas, coloca 2 peones de Refuerzo si la partida es de 3 o 4 participantes o bien 1 peón si la partida es de 2 participantes.
- Coloca los peones de Refuerzo junto a los peones de Soldado de tu color para que no se confundan con los de los rivales.
- Si se acaban los peones de Refuerzo, usa peones de zonas en las que ya se haya resuelto la batalla (es decir, que ya no tengan ficha de Castillo grande).

✿ Cuando se hayan resuelto los pasos ①, ② y ③ de todas las zonas, termina la **Fase de Guerra** (fase II).

6. Fin de la partida

✿ Suma los valores de tus fichas de Castillo (grande o pequeño). Quien tenga el total más alto gana la partida. En caso de empate, gana la persona empatada con la ficha de Espada de valor más alto.

Ejemplo: partida de 3 participantes

Isabel tiene la ficha de Espada de valor 3, **Pedro** la de 2 y **Miguel** la de 1.

Zona ②:

Miguel gana y se lleva la ficha de Castillo grande ②, mientras que **Pedro** quedó segundo y se lleva la ficha de Castillo pequeño ①. **Miguel** coloca 2 peones de Refuerzo junto a sus Soldados de las zonas ⑤ y ⑫ (2 por zona).

Zona ③:

Isabel y **Miguel** tienen el mismo poder, pero **Isabel** tiene la ficha de Espada de valor más alto y es la ganadora. **Isabel** se lleva la ficha de Castillo grande ② y **Miguel** se lleva la de Castillo pequeño ①. **Isabel** coloca 2 peones de Refuerzo junto a sus peones de Soldado de las zonas ④ y ⑤ (2 por zona).

Zona ④:

Isabel, **Pedro** y **Miguel** tienen el mismo número de peones de Soldado, pero, gracias al peón de Refuerzo, el poder de **Isabel** pasa a ser 3, lo que la convierte en la ganadora de la zona en disputa y se lleva la ficha de Castillo grande ④. **Pedro** tiene una ficha de Espada de más valor, así que queda segundo y se lleva la ficha de Castillo pequeño ②. **Isabel** coloca 2 peones de Refuerzo junto a sus peones de Soldado en la zona ⑤.

Zona ⑤:

Miguel tiene más peones de Soldado, pero, gracias a los Refuerzos, **Isabel** tiene el mismo poder que **Miguel**. **Isabel** es la ganadora del empate debido a que tiene una ficha de Espada. **Isabel** se lleva la ficha de Castillo grande ⑤ y **Miguel** se lleva la de Castillo pequeño ②. **Isabel** no puede tomar y colocar peones de Refuerzo porque no tiene peones de Soldado en zonas adyacentes.

Todas las zonas restantes se resuelven del mismo modo.



7. Efectos de las cartas de Táctica

❖ REGLAS GENERALES DE LAS CARTAS DE TÁCTICA

- Si los peones de Soldado se mueven a otra zona por efecto de una carta de Táctica, agrupa los del mismo color y mantenlos separados de los demás colores.
- Cuando una carta te indique que elijas un número determinado de peones de Soldado (por ejemplo, 2), tienes que realizar la acción completa o no puedes usar la carta.



Explorar: mueve 1 de tus peones de Soldado a una zona adyacente.



Cruzar la montaña: mueve 2 de tus peones de Soldado de una misma zona a una zona adyacente conectada por tierra.

- Los 2 peones deben moverse a la misma zona.
- No puedes moverlos a una zona separada por mar.



Cruzar el mar: mueve 2 de tus peones de Soldado de una misma zona a una zona adyacente conectada por mar.

- Los 2 peones deben moverse a la misma zona.



Dividir el ejército: mueve la mitad de tus peones de Soldado (redondeando hacia abajo) de una misma zona a una zona adyacente.

- Solo puedes usar esta carta si tienes 2 o más Soldados en una misma zona.



Ninja: mueve 1 de tus peones de Soldado a cualquier zona donde tengas peones de Soldado.

- Puedes mover el peón de Soldado a una zona que no sea adyacente.



Ocupar Kioto: mueve a Kioto cualquier número de tus peones de Soldado que estén en zonas adyacentes a **Kioto** (京). Kioto es la zona del centro del tablero que tiene el nombre dentro de un rectángulo dorado.



Apoyo: coloca 1 de los peones de Soldado de tu reserva en cualquier zona donde tengas peones de Soldado.



Rebelión: devuelve 1 peón de Soldado de un rival a su reserva y sustitúyelo por 1 peón de Soldado de tu reserva.

- Tu rival podrá usar el peón de Soldado devuelto como cualquier otro peón de su reserva.



Exilio: mueve 1 peón de Soldado de un rival de una zona donde tengas peones de Soldado a una zona adyacente.



Prisionero: mueve 1 peón de Soldado de un rival de cualquier zona a una zona adyacente donde tengas peones de Soldado.



Señuelo: mueve 1 de tus peones de Soldado y 2 peones de Soldado de un rival que estén en la misma zona a una misma zona adyacente.

- Todos los peones de Soldado deben moverse juntos a la misma zona.



Retirada: devuelve 2 de tus peones de Soldado de cualquier zona a tu reserva.

- Puedes devolver peones de Soldado de zonas distintas.
- Puedes usar los peones devueltos como cualquier otro peón de tu reserva.

8. Recordatorios

- ❖ Puedes volver a lanzar todos tus dados una vez por turno.
- ❖ Después de que un participante haya colocado todos los peones de Soldado de su reserva, nadie podrá usar cartas de Táctica durante el resto de la partida.
- ❖ Si ganas en una zona en disputa, puedes colocar en cada una de las zonas adyacentes 2 peones de Refuerzo si la partida es de 3 o 4 participantes y 1 peón de Refuerzo si es de 2 participantes.

9. Reglas avanzadas

Estas reglas avanzadas añaden peones y cartas de Daimio a la partida.

❖ CAMBIOS EN EL APARTADO 3. PREPARACIÓN

Después de completar los pasos habituales, añade los siguientes pasos:

- Cada participante devuelve 2 peones de Soldado a la caja y recibe en su lugar 1 Daimio de su color. De este modo, en una partida avanzada, cada participante tiene 16 peones de Soldado y 1 de Daimio.
- Baraja las cartas de Daimio y añade a la oferta junto al tablero 3/4/5 cartas de ellas si la partida es de 2/3/4 participantes. Los nombres y efectos de los Daimios deben estar bocarriba. Devuelve las demás cartas de Daimio a la caja.
- Empezando por la persona situada a la derecha del participante inicial, en sentido antihorario, cada participante elige 1 de las cartas de Daimio de la oferta y se la coloca delante bocabajo. Este es su Daimio. Devuelve la carta restante a la caja.



❖ CAMBIOS EN EL APARTADO 5. MECÁNICA

En la Fase de Despliegue, el participante activo realiza una de las tres siguientes acciones:

1) Desplegar Soldados

2) Usar una carta de Táctica O BIEN

3) Usar una carta de Daimio (nueva acción)

- Un peón de Daimio se considera exactamente igual que **1 peón de Soldado** en la Fase de Despliegue, pero en la Fase de Guerra se considera una unidad especial equivalente a **2 peones de Soldado**.
- Sin embargo, siempre que una carta de Táctica o una carta de Daimio haga referencia específicamente a «**peón de Soldado**», **nunca** se aplica a los peones de Daimio.
- Al **(1) Desplegar Soldados**, un participante puede elegir desplegar su peón de Daimio **en lugar de cualquiera de los peones de Soldado** que tenga permitido desplegar. Cada participante elige libremente cuándo despliega su peón de Daimio.
- Cada participante puede usar su propia carta de Daimio una sola vez durante la partida.
- Cuando uses tu carta de Daimio, ponla bocarriba y aplica su efecto de inmediato (consulta las páginas 7 y 8).
- Después de que un participante haya colocado todos los peones de Soldado **y** el peón de Daimio de su reserva, nadie podrá usar cartas de Táctica ni de Daimio durante el resto de la partida.
- Cuando hayas colocado en el tablero todos los peones de Soldado que te queden y tu peón de Daimio, coge la ficha de Espada con el valor más alto disponible. Durante el resto de la fase, se saltará tu turno.

10. Cartas de Daimio

❖ Siempre que se indique «hasta 2» o «hasta 3», se puede elegir cualquier número entre 1 y el número especificado, pero nunca 0. Si no puedes cumplir el texto de la carta de Daimio en su totalidad, ¡no puedes usar la carta!



Usugi Kenshin: mueve hasta 3 de tus Soldados de la zona donde se encuentra tu Daimio a zonas adyacentes conectadas por tierra a su zona.

- Puedes mover todos o algunos de estos Soldados a la misma zona.



Oda Nobunaga: mueve tu Daimio a una zona adyacente. Puedes mover 1 de tus Soldados con él.

- El Soldado acompañante debe estar en la misma zona que el Daimio y terminar en la misma zona que este.



Takeda Shingen: mueve hasta 3 de los Soldados de un mismo rival de la zona donde se encuentra tu Daimio a zonas adyacentes.

- Puedes mover todos o algunos de estos Soldados a la misma zona.
- No puedes mover Soldados de más de 1 rival.



Mōri Motonari: coloca 1 Soldado de tu reserva en una zona adyacente a donde se encuentra tu Daimio hasta 3 veces.

- También se puede usar si solo hay 1 o 2 zonas adyacentes.
- Si quieres colocar menos Soldados que el número de zonas adyacentes, tú eliges en qué zonas los colocas.
- No puedes colocar más de 1 Soldado por zona.



Chōsokabe Motochika: mueve hasta 3 de tus peones (de Soldado o Daimio) de la zona donde se encuentra tu Daimio a zonas adyacentes conectadas por mar a su zona.

- Puedes mover solo a tu Daimio, solo tus Soldados o ambos tipos de peón.
- Si mueves tanto a tu Daimio como a tus Soldados, los Soldados deben proceder de la misma zona que el Daimio.
- Puedes mover a tu Daimio y a tus Soldados a zonas diferentes o a la misma.
- Puedes mover todos o algunos de estos Soldados a la misma zona.



Ōtomo Sōrin: en hasta 2 zonas adyacentes a tu Daimio, sustituye 1 Soldado de un rival por 1 peón de Soldado de tu reserva. Devuelve los Soldados que reemplazaste a la reserva de sus propietarios.

- También se puede usar si solo hay 1 zona adyacente.
- Si hay más de 2 zonas adyacentes, puedes elegir en cuáles sustituir a 1 Soldado.
- Puedes usarla contra Soldados de 2 rivales diferentes.
- No puedes usarla contra más de 1 Soldado de cada zona.

Anexo

Uesugi Kenshin: daimio de Echigo. Genio militar, más conocido por la Batalla de Kawanakajima.

Takeda Shingen: daimio de Kai. Igual de diestro en la guerra que en la administración de su territorio.

Oda Nobunaga: daimio de Owari. Tenía cincuenta años cuando murió en el templo Honnō-ji, aunque su objetivo era asumir el dominio en el periodo con su política de «Tenka Fubu», es decir, «conquistar el mundo con el poder militar».

Mōri Motonari: conquistó con sus tres hijos la región de Chugoku. Es famoso por sus cartas y por la parábola de las tres flechas, aunque se dice que esta es una creación posterior.

Chōsokabe Motochika: aunque Nobunaga se burlaba de él llamándolo «el murciélago que se niega a volar lejos de su hogar», logró conquistar Shikoku.

Ōtomo Sōrin: un señor feudal cristiano que fue bautizado con el nombre de Francisco. Intentó establecer un reino cristiano, pero fue derrotado por el clan Shimazu.

✿ **Todos los castillos impresos en el tablero existieron de verdad en torno al año 1560, cuando se libró la Batalla de Okehazama.**

徳山館 **Mansión Tokuyama:** conocida como el castillo del clan Kakizaki (más tarde Matsumae). Una de las *Dounan-juuni-tate*, mansiones famosas del sur de Hokkaido. Tenía conexión con el pueblo ainu.

米沢城 **Castillo de Yonezawa:** conocido como el castillo del clan Date. Cayó bajo el control del clan Uesugi durante el periodo Edo.

春日山城 **Castillo de Kasugayama:** conocido como el castillo del clan Uesugi. Uno de los 5 castillos de montaña más importantes de Japón. Fue abandonado tras la guerra civil.

小田原城 **Castillo de Odawara:** conocido como el castillo del clan Hōjō. Resistió los ataques de Uesugi Kenshin y Takeda Shingen hasta que cayó ante Hideyoshi Toyotomi.

躑躅ヶ崎館 **Mansión de Tsutsujigasaki:** no es un castillo propiamente dicho, pues el clan residente Takeda tenía una famosa política: «hacer de los hombres tu castillo, tus murallas, tus fosos».

清洲城 **Castillo de Kiyosu:** conocido como el castillo de Oda Nobunaga. Aquí se celebró la Conferencia de Kiyosu, tras el Incidente de Honnō-ji.

京 **Kioto:** la ciudad del emperador. Quedó en ruinas tras la guerra de Ōnin, pero la ciudad se recuperó con la ayuda de sus ciudadanos y de Toyotomi Hideyoshi.

吉田郡山城 **Castillo de Yoshida Koriyama:** conocido como el castillo del clan Mōri. Mōri Motonari logró derrotar al inmenso ejército del clan Amako partiendo de él como base.

岡豊城 **Castillo de Okou:** conocido como el castillo del clan Chōsokabe. Chōsokabe Motochika gobernó la isla de Shikoku y usó este castillo como su base militar.

白杵城 **Castillo de Usuki:** fue construido por el señor feudal cristiano Ōtomo Sōrin y estaba rodeado por construcciones de devotos de la misma religión.

首里城 **Castillo de Shuri:** castillo del Reino de Ryukyu. Su arquitectura tenía fuertes influencias de China y está declarado Patrimonio de la Humanidad.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A:
Saashi, NISHIDA, MAKOTO,
NAKAYOSHI, N. Kino,
M. Sakai, R. Kurita, T. Miwa,
KUROSAWA

Traducción: Ángel Martínez Murillo
Revisión: Natalia Delgado Mendoza



[https://hobbyjapan.games/
cardgame@hobbyjapan.co.jp](https://hobbyjapan.games/cardgame@hobbyjapan.co.jp)
©2023 HOBBY JAPAN