

# NYAKUZĀ



## CONTENIDO

OBJETIVO DEL JUEGO .....	1
CONTENIDO .....	1
CRÉDITOS .....	1
PREPARACIÓN .....	2
CÓMO JUGAR .....	2
1. COLOCAR RECURSOS .....	2
2. PUJAR POR LAS BARCAS .....	3
3A. PESCAR LOS RECURSOS .....	3
3B. CONSTRUIR LOS PUESTOS .....	3
FIN DE LA PARTIDA .....	4
VARIANTE DE JUEGO .....	4

## OBJETIVO DEL JUEGO

*Nyakuza* es un juego competitivo para 2-4 participantes en el que intentarás erigir tu imperio pesquero. Como Gato jefe de tu Clan de la Nyakuza, tu objetivo es construir rápidamente tus puestos de pescado en el mercado antes que tus rivales. Puja kōbans (monedas) para conseguir barcas y envíalas a pescar las piezas más frescas, para así abastecer los puestos de pescado que irás construyendo a lo largo de la bahía de Oki-Yo. Hazte con el control de la industria pesquera siendo la primera persona en construir el Gran puesto del mercado y guía a tu Clan de la Nyakuza a la gloria.



1 tablero



60 fichas de Recurso



1 ficha de Amuleto (ficha de Participante inicial)



160 fichas de Barca (40 de cada color)



48 fichas de Kōban



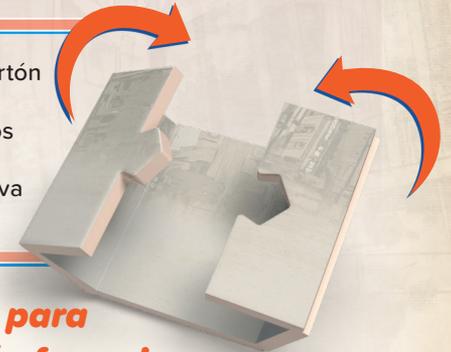
48 fichas de Kōban



20 Puestos de cartón

1 Gran puesto del mercado de cartón

- Paso 1:** Separa el Puesto del cartón  
**Paso 2:** Dóblalo por las líneas  
**Paso 3:** Une los paneles traseros y asegúralos con una pegatina o cinta adhesiva transparente



**¡Ya está todo listo para vender el pescado más fresco!**

## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo del juego:** Reiner Knizia. **Vicepresidente de diseño:** Guilherme Goulart. **Responsable de producción:** Gregory Varghese. **Producción:** Thiago Aranha, Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia y Kenneth Tan. **Dirección artística:** Max Duarte y Mathieu Harlaut. **Diseño gráfico:** Marc Brouillon, Louise Combal y Stephane Gantiez. **Ilustraciones:** Saeed Jalabi. **Ilustraciones del tablero:** Nicolas Fructus. **Corrección:** Jason Koepp. **Edición:** David Preti.

*Reiner Knizia quiere dar las gracias a todas las personas que han probado el juego y han contribuido a su desarrollo, en especial a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Butcher, Chris Dearlove, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson y Dave Spring. También quiere hacer una mención especial a Claudia Maki Watanabe por ser la inspiración tras el título Nyakuza y al equipo de CMON Japan por el apoyo.*

**Traducción al español:** Laura Castro Trullén

**Revisión:** Natalia Delgado Mendoza

© Dr. Reiner Knizia, 2024. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este producto sin autorización expresa. Nyakuza, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Los componentes de la caja pueden diferir de los mostrados.



## PREPARACIÓN

**1** Pon el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos.

Introduce las 60 fichas de Recurso en la bolsita y déjala al lado del tablero. Cada ficha de Recurso tiene un número asignado que se corresponde con el de una de las casillas del tablero. Cuando robes una, colócala en su casilla correspondiente.

**2**

**3**

**Cada participante recibe:**

- 1 pantalla de Clan de la Nyakuza, que coloca delante de él
- 40 fichas de Barca del color de su Clan, que coloca al lado de la pantalla

Después, según el número de participantes, cada uno toma los siguientes elementos:

2 participantes	24	10	
3 participantes	16	6*	
4 participantes	12	5	

\* En partidas de 3 participantes, devuelve los 2 Puestos de cartón restantes a la caja.

**4**

Cada participante coloca sus Kōbans detrás de la pantalla, de tal forma que el resto de los Clanes no los vea. Después, pone sus Puestos de cartón delante de la pantalla.

**5**

Deja el Gran puesto del mercado de cartón a un lado del tablero.

**6**

El participante de más edad toma la ficha de Amuleto y la pone delante de su pantalla de Clan para indicar que jugará en primer lugar.

## CÓMO JUGAR

Una partida consta de varias rondas, y cada una de ellas se desarrolla en el siguiente orden:

1. Colocar los Recursos
2. Pujar por las Barcas
- 3A. Pescar los Recursos
- 3B. Construir los Puestos

### TIPOS DE CASILLAS



Casilla de Recurso  
(un total de 6 tipos)



Casilla de Mar

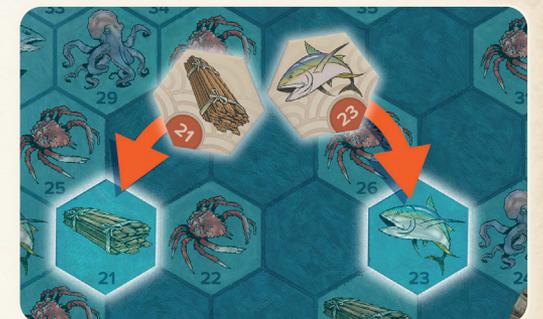


Casilla de Costa

### 1. COLOCAR LOS RECURSOS

El participante inicial roba las fichas de Recurso de la bolsita aleatoriamente y las coloca en las casillas del tablero con los números correspondientes. La cantidad de fichas de Recurso que se roben y coloquen cada ronda dependerá del número de participantes y de la ronda que se esté jugando:

	Primera ronda: roba y coloca	Resto de rondas: roba y coloca
2-3 participantes	6 fichas de Recurso	3 fichas de Recurso
4 participantes	8 fichas de Recurso	4 fichas de Recurso





## 2. PUJAR POR LAS BARCAS

Para pujar, cada participante toma tantos Kōbans como quiera (incluso 0, si no quiere pujar) de detrás de su pantalla y los saca dentro del puño cerrado, sin que se vean. Después, todos los participantes abren la mano a la vez para revelar las pujas.

### POSICIONES EN LAS PUJAS

**El participante con la puja más alta:** Deposita todos sus Kōbans en el Muelle y coloca **3 Barcas** de su reserva personal delante de su pantalla de Clan.



El Muelle

**El participante con la 2.ª puja más alta:** Devuelve todos sus Kōbans detrás de su pantalla de Clan y coloca **2 Barcas** de su reserva personal delante de ella.

**Los participantes restantes con pujas de al menos 1 Kōban:**

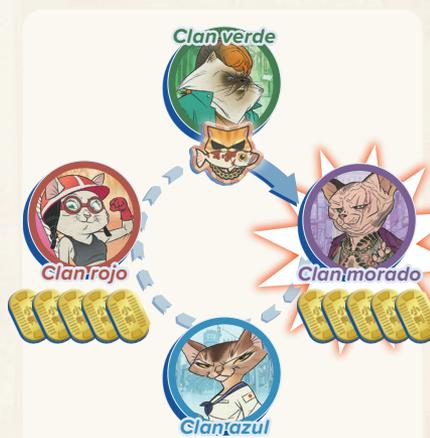
Devuelven sus Kōbans detrás de sus respectivas pantallas de Clan y colocan **1 Barca** de su reserva personal delante de ellas.

**Los participantes sin puja (0 Kōbans en la mano):**

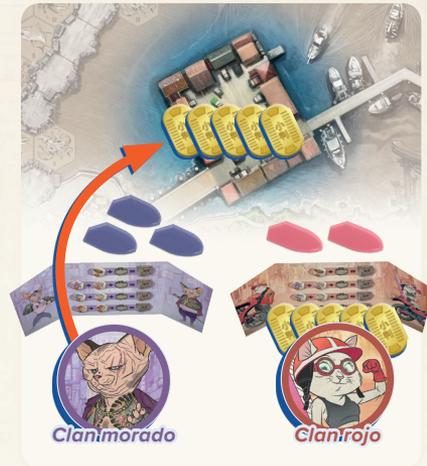
Se llevan los Kōbans que se han depositado en el Muelle y los guardan detrás de sus pantallas de Clan. **Estos participantes no colocan ninguna Barca este turno.** Si más de un participante ha pujado 0 Kōbans, la reserva de Kōbans del Muelle se debe dividir de forma equitativa entre ellos. Si sobra algún Kōban, se deja en el Muelle.

### EMPATES EN LAS PUJAS

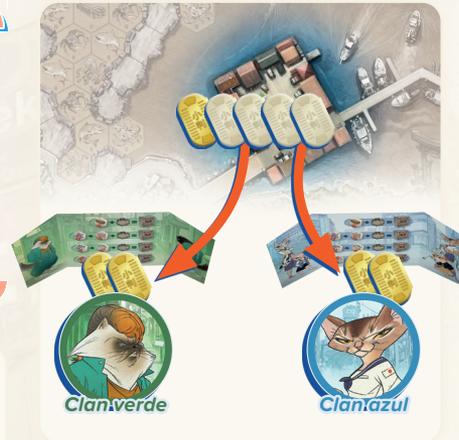
Si hay participantes que han pujado la misma cantidad de Kōbans, estos empates se rompen a favor del participante que tenga el Amuleto en su poder, y siguiendo después en el sentido de las agujas del reloj.



**EJEMPLO:** el Clan morado y el Clan rojo han pujado 5 Kōbans cada uno; mientras que el Clan azul y el Clan verde han pujado 0 Kōbans. Como el Clan verde tiene el Amuleto, el Clan morado gana la puja.



El Clan morado deposita sus 5 Kōbans en el Muelle y coloca 3 Barcas delante de su pantalla. El Clan rojo tiene la segunda puja más alta, así que devuelve sus Kōbans detrás de su pantalla y coloca 2 Barcas delante de ella.



El Clan azul y el Clan verde no han pujado nada, así que se llevan 2 Kōbans del Muelle cada uno, ya que para dividir equitativamente los 5 Kōbans entre los dos deben dejar el Kōban sobrante en el Muelle.

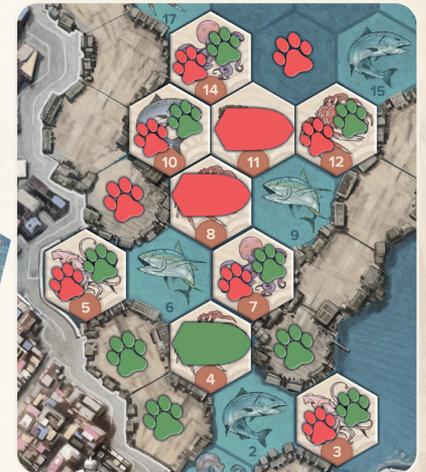
## 3A. PESCAR LOS RECURSOS

Por turnos, los participantes irán colocando sus Barcas por orden, empezando por quien tenga más Barcas delante de su pantalla de Clan. Las Barcas sirven para indicar a quién pertenecen las fichas de Recurso y las casillas de Mar o de Costa. Para colocar las Barcas en la bahía hay que cumplir las siguientes reglas: Los participantes pueden colocar Barcas sobre cualquier:

- Ficha de Recurso que se encuentre en una casilla de Recurso y que no esté ocupada
- Casilla de Costa o Mar adyacente a alguna de sus Barcas y que no esté ocupada

El participante que ha ganado la puja recibe el Amuleto y juega en primer lugar, colocando sus 3 Barcas. Después, el participante con la segunda puja más alta hace lo mismo con sus 2 Barcas. Finalmente, los participantes que solo consiguieron 1 Barca en la puja, la colocan.

**NOTA:** si 2 participantes tienen 1 Barca, el que esté más cerca del participante que tiene el Amuleto, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, la coloca primero.



**EJEMPLO:** las huellas rojas de la imagen indican en qué casillas puede colocar sus Barcas el Clan rojo, mientras que las huellas verdes indican dónde puede hacerlo el Clan verde.

## 3B. CONSTRUIR LOS PUESTOS

### GRUPOS DE BARCAS

Un grupo de Barcas consiste en 2 o más Barcas del mismo color. Para que sea válido, las Barcas del grupo deben estar conectadas entre sí a través de casillas adyacentes ocupadas por Barcas del mismo color.





Un participante debe construir un Puesto **inmediatamente** si se dan estas dos condiciones **a la vez**:

**I) Un participante tiene un grupo de Barcas que ocupa las siguientes fichas de Recurso:**

1 Madera flotante



o

1 Salmón y 1 Atún



o

1 Pulpo y 1 Calamar



o

2 Centollos



**II) Además, 1 Barca adicional dentro de ese mismo grupo ocupa una casilla de Costa vacía.**

Si ambas condiciones se cumplen, el participante **debe** construir 1 de sus Puestos en esa casilla de Costa vacía **inmediatamente**, colocando la Barca encima del Puesto. Después, debe cubrir todas las fichas de Recurso que ha utilizado para construir el Puesto con 1 Kōban de detrás de su pantalla de Clan para asegurarse de que esos Recursos solo se utilicen una vez en la partida.

Sin embargo, las fichas de Recurso utilizadas y las casillas de Costa con Puestos siguen formando parte del grupo de Barcas del participante. Así que, si ocupa otras casillas apropiadas, un participante puede construir más Puestos gracias al mismo grupo.

**ATENCIÓN:** un participante **DEBE** tener los Kōbans suficientes antes de colocar una Barca para cumplir los requisitos que le permitan construir un Puesto. Si no los tiene, no puede construir el Puesto todavía y tendrá que colocar su(s) Barca(s) en otra casilla, perdiendo así la oportunidad de construir un Puesto en este turno.



**EJEMPLO:** el Clan rojo tiene 3 fichas de Barca. Coloca la primera en una casilla de Costa en un grupo de Barcas que ya estaban ocupando 2 fichas de Centollo (4 y 8).



*Inmediatamente coloca 1 Kōban en cada una de las fichas de Centollo y construye un Puesto en la casilla de Costa. Para ello, coloca la Barca que estaba en esa casilla encima del Puesto que acaba de construir en ella para indicar que le pertenece.*



*Después, coloca las 2 Barcas que le quedan en una ficha de Calamar (5) y en una casilla de Costa adyacente.*



*Como ahora el grupo ocupa también 1 ficha de Calamar (5), 1 ficha de Pulpo (1) y otra casilla de Costa, el participante coloca **inmediatamente** los Kōbans sobre el Calamar y el Pulpo, y construye un nuevo Puesto en la casilla de Costa.*

## FIN DE LA PARTIDA

Cuando un participante haya construido todos sus Puestos, podrá construir el Gran puesto del mercado en el tablero, cumpliendo las mismas condiciones que para construir un Puesto. El primer participante que consiga construir el Gran puesto gana la partida inmediatamente, cubriendo de gloria a su Clan de la Nyakuza.

Si se acaban las fichas de Recurso, se lleva a cabo una ronda final en la que no se colocan nuevas fichas de Recurso. Si ningún participante puede construir el Gran puesto en esta ronda, gana el participante que haya construido más Puestos. Si hay un empate entre varios participantes con más Puestos construidos, gana quien tenga más Kōbans detrás de su pantalla de Clan. Si aun así hay un empate, ambos Clanes se fusionan y comparten la victoria.



## VARIANTE DE JUEGO

Al inicio de la partida, todos los participantes roban 1 ficha de Recurso aleatoria de la bolsita y la colocan detrás de sus pantallas. Esta será su ficha de Recurso secreta, que ocultarán al resto de los participantes. Si se roba 1 ficha de Recurso de Madera flotante, se introduce de nuevo en la bolsita y se vuelve a robar hasta obtener un Recurso diferente.

Los participantes pueden colocar su ficha de Recurso secreta junto con 1 Barca adicional durante la fase **Pescar los Recursos**. Es decir, incluso si un participante ha pujado 0 Kōbans durante la fase **Pujar por las Barcas**, podrá colocar su ficha de Recurso secreta junto con 1 Barca de detrás de su pantalla en su turno.

**NOTA:** si varios participantes han pujado 0 Kōbans, los empates se rompen a favor del participante que tenga el Amuleto y, después, siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.