

SHOGUN

Preparación:

Dos Mapas (Sol y Luna). Para partidas iniciales Sol.

Cada jugador elige un color.

Se toman aquellas cartas de provincia que tengan el símbolo del mapa, se dejan en una pila de cartas y se ponen boca arriba las dos primeras.

Torre de Combate.- Se depositan 7 ejércitos de cada jugador y 10 de agricultores, los que caigan en la bandeja, pasan a sus correspondientes reservas.

Marcadores de Puntos y Arroz. Se colocan en la posición "0" de ambos marcadores.

Cartas de Evento.- Se mezclan formando una pila y se sacan las 4 primeras

Cartas Especiales.- Se mezclan formando una pila.

Cartas de Acción.- Se mezclan formando una pila.

Se reparten:

5 Cartas de Baúles. Cartas de 0 a 4 Baúles.

1 Carta de Daimyo por Jugador del Color elegido.

62 Unidades de ejército del color elegido por el jugador.

1 Tablero de Jugador del Color elegido por el jugador.

- Una cara es para la colocación de ejércitos (Daimyo con paisajes con un número), la otra para las acciones a realizar en cada provincia.

Baúles (Blanco vale 1 Baúl y Naranja 5 Baúles).

3 Jugadores 18 Baúles

4 Jugadores 15 Baúles

5 Jugadores 12 Baúles

Ejércitos.

Se rellenan de ejércitos la cara del tablero diseñada para este fin.

Para 3 Jugadores se colocan 9 Ejércitos. (1 - 5 Uds.) (2 - 4 Uds.) (2 - 3 Uds.) (4 - 2 Uds.)

Para 4 Jugadores se colocan 8 Ejércitos. (1 - 5 Uds.) (2 - 4 Uds.) (2 - 3 Uds.) (3 - 2 Uds.)

Para 5 Jugadores se colocan 7 Ejércitos. (1 - 5 Uds.) (2 - 4 Uds.) (2 - 3 Uds.) (2 - 2 Uds.)

Cartas de provincias.

3 Jugadores.- Se quitan las provincias con borde claro y símbolo.

Se pueden repartir de dos formas:

1.- Según la tabla en el manual de ayuda.

2.- Cada jugador puede tomar una carta de las que están boca arriba o de las que están boca abajo y coloca en ella uno de los ejércitos que tiene preparado en su tablero.

Nota.- Se pueden cambiar las cartas que se encuentran boca arriba por otras dos nuevas, si son las mismas que el en el turno anterior.

Fases del Juego. (El Juego se divide en 2 Años y estos a su vez en 4 estaciones).

Primavera, Verano, Otoño.

1.- **Colocar cartas de acción.** Se mezclan las 10 cartas y las 5 primeras se colocan boca arriba, el resto boca abajo, se sitúan en la parte inferior del tablero de juego.

2.- **Colocar cartas especiales.** Se mezclan las 5 cartas y se colocan en la parte superior del tablero de juego.

+ 1 Baúl. El jugador recibe un baúl más a la hora de recaudar.

+ 1 Arroz. El jugador recibe una unidad más de arroz.

6 ejércitos. El jugador coloca 6 ejércitos en lugar de 5, cuando se ejecute la acción de añadir "5 ejércitos".

+1 Ejército al atacar. El jugador al ejecutar la acción de "combate/movilización" añade un ejército a la torre.

+1 Ejército al defenderse. El jugador al ser atacado mediante la acción de "combate/movilización" añade un ejército a la torre.

3.- **Planificación de acciones y realizar ofertas por el orden de juego y las cartas especiales.**

Cada jugador, en su tablero en la cara de acciones, coloca boca abajo tanto las cartas que representa la provincia en las que quiere que se ejecute una acción, como las cartas de baúles para no dejar espacios vacíos. Las acciones a realizar son las siguientes:

Construir un castillo. Se pagan 3 baúles. La provincia no puede tener otro castillo y tiene que tener una ciudad libre.

Construir un templo. Se pagan 2 baúles. La provincia no puede tener otro templo y tiene que tener una ciudad libre.

Construir un teatro. Se paga 1 baúl. La provincia no puede tener otro teatro y tiene que tener una ciudad libre.

Cobrar arroz. El jugador recauda la cantidad de arroz que indica la carta de provincia correspondiente. Se aumenta el marcador de arroz.

Si la provincia tiene marcador de revuelta, se produce una revuelta de campesinos y su consiguiente combate.

Al final se añade a la provincia un marcador de revuelta.

Cobrar Impuestos. El jugador recauda la cantidad de baúles que indica su carta de provincia. Si la provincia tiene marcador de revuelta, se produce una revuelta de campesinos y su consiguiente combate.

Al final se añade a la provincia un marcador de revuelta.

Colocar 5 Ejércitos. El jugador pagando 3 Baúles coloca 5 ejércitos en la provincia elegida.

Colocar 3 Ejércitos. El jugador pagando 2 Baúles coloca 3 ejércitos en la provincia elegida.

Colocar/Desplazar 1 Ejército. El jugador pagando 1 Baúl coloca 1 ejército en la provincia elegida, posteriormente puede mover ejércitos desde esta provincia a otra provincia vecina propia ya sea por tierra o por mar.

Combate/Desplazamiento A / B. el jugador puede mover los ejércitos a una provincia vecina, sino es propia se produce un combate.

Realizar Oferta por las cartas especiales. El jugador coloca en su tablero una carta para indicar la oferta que va a realizar por una carta especial, Se puede poner.

- Cartas de Baúles.
- Cartas de provincia.
- Ninguna carta, sólo sino tienen cartas suficientes.

4.- Determinar carta de Evento. Se mezclan las cartas que estén en ese momento en la pila de eventos y se coloca la primera boca arriba en el recuadro de evento, el resto se dejan boca arriba al lado del tablero.

5.- Determinar el orden de los jugadores. Cada jugador muestra su oferta y la prioridad esta definida de la siguiente manera:

- Cartas de baúles con mayor número, excepto la que tiene no tiene ninguno.
- Carta de provincia.
- Carta de baúl sin ninguno.
- Sin carta en la oferta.

El jugador con mayor prioridad, pagará el número de baúles a la banca de su apuesta y por otro lado tomará una carta especial que le determinará el orden por el que ejecutará sus acciones y la sustituirá por su carta de Daimyo. En caso de empate en la prioridad se decide mezclando sus cartas de Daimyo y sacándolas en orden.

6.- Realizar Acciones. Todos los jugadores ejecutan las acciones según el orden determinado por las cartas de Acción. Todos los jugadores están obligados a ejecutar la acción si se cumplen todas las condiciones para realizarla. Una vez ejecutada por todos los usuarios, se da la vuelta a la primera carta de acción disponible. Esta fase termina al realizar las 10 acciones.

Invierno.

Las provincias se proveen de arroz y se realizan las siguientes acciones.

1. Se coloca en el recuadro de evento la última carta y se restan de los contadores de arroz de todos los jugadores el número indicado en esta carta.
2. Se suman todas las provincias que tiene el jugador y este es el número de unidades de arroz que debe tener el jugador en su contador, sino se tienen suficientes unidades se producen "Revueltas de trabajadores" según la tabla de provincias desabastecidas, las provincias desabastecidas se deciden mediante azar, sacando cartas de provincia que tenga el jugador y se resuelven los combates correspondientes.
3. Recuento de Puntos. En caso de empate en las mayorías se le resta 1 a la cantidad correspondiente por su tipo de edificio.
 - Por provincia 1 Punto.
 - Por Edificio 1 Punto.
 - Mayoría de Castillos en una Región 3 Puntos.
 - Mayoría de Templos en una Región 2 Puntos.
 - Mayoría de Teatros en una Región 1 Punto.

Final de Año

- Se sacan 4 nuevas cartas de evento.
- Se ponen a 0 los marcadores de arroz.
- Se quitan los marcadores de revuelta.

Fin de Juego

Se produce al terminar la estación de Invierno del segundo año, gana el que tenga mas puntos de victoria, en caso de empate el que tenga mas baúles.

Tipos de combate.

- **Jugador contra jugador en una provincia sin marcadores de revuelta.**
Se arrojan a la torre los ejércitos que el atacante ha desplazado, los del defensor y los que están en la bandeja.
Se suman para el atacante todos los ejércitos que han caído en la bandeja de su color.
Se suman para el defensor todos los ejércitos que han caído en la bandeja de su color más todos los verdes (Agricultores).
Si el atacante tiene más ejércitos.
Se devuelven a la reserva todos los ejércitos del defensor y el mismo número de ejércitos del atacante. El defensor entrega al atacante su carta de Provincia.
Si el defensor tiene más ejércitos.
Si sólo han caído ejércitos verdes (Agricultores) para el defensor se considera empate.
Se devuelve a la reserva todos los ejércitos del atacante y el mismo número de ejércitos del defensor, se empiezan por quitar los verdes (Agricultores).
En caso de empate.
Se devuelve a la reserva todos los ejércitos, los edificios, la carta de provincia y los marcadores de revueltas.
- **Jugador contra jugador en una provincia con marcadores de revuelta.**
Se arrojan a la torre los ejércitos que el atacante ha desplazado, los del defensor y los que están en la bandeja.
Se suman para el atacante todos los ejércitos que han caído en la bandeja de su color.
Se suman para el defensor todos los ejércitos que han caído en la bandeja de su color.
Si el atacante tiene más ejércitos.
Se devuelven a la reserva todos los ejércitos del defensor y el mismo número de ejércitos del atacante. El atacante entrega al defensor su carta de Provincia.
Si el defensor tiene más ejércitos.
Se devuelve a la reserva todos los ejércitos del atacante y el mismo número de ejércitos del defensor.
En caso de empate.
Se devuelve a la reserva todos los ejércitos, los edificios y la carta de provincia y los marcadores de revueltas.
- **Jugador contra Provincia Neutral.**
Se arrojan a la torre los ejércitos que el atacante ha desplazado, 1 ejército verde (Agricultores) y los que se encuentran en la bandeja.
Se suman para el atacante todos los ejércitos que han caído en la bandeja de su color.
Se suman para el defensor todos los ejércitos verdes (Agricultores) que han caído en la bandeja.
Si el atacante tiene más ejércitos.
Se devuelven a la reserva todos los ejércitos del defensor y el mismo número de ejércitos del atacante, se coge la carta de provincia de la reserva.
Si los agricultores tienen más o igual número de ejércitos.
Se devuelve a la reserva todos los ejércitos del atacante y el mismo número de ejércitos verdes (Agricultores).
- **Revueltas por cobro de Arroz o Impuestos.**
Se arrojan a la torre tantos ejércitos verdes (Agricultores) como marcadores de revuelta tenga la provincia y el defensor coge todos sus ejércitos y los que estén en la bandeja.
Se suman para el atacante todos los ejércitos verdes (Agricultores) que han caído en la bandeja.
Se suman para el defensor todos los ejércitos que han caído en la bandeja de su color.
Si el defensor tiene más ejércitos.
Se coloca en la provincia los ejércitos que están en la bandeja.
En caso de empate o victoria de los agricultores
Se devuelve a la reserva todos los ejércitos del defensor, los edificios y la carta de provincia y los marcadores de revueltas.
- **Revueltas Por desabastecimiento en Invierno.**
Se arrojan a la torre tantos ejércitos verdes (Agricultores) como indique la tabla de provincias desabastecidas, más el número de marcadores de revuelta de la provincia y el defensor coge todos sus ejércitos.
Se suman para el atacante todos los ejércitos verdes (Agricultores) que han caído en la bandeja.
Se suman para el defensor todos los ejércitos que han caído en la bandeja de su color.
Si el defensor tiene más ejércitos.
Se coloca en la provincia los ejércitos que están en la bandeja.
En caso de empate o victoria de los agricultores
Se devuelve a la reserva todos los ejércitos del defensor, los edificios y la carta de provincia.