



# KITSUUNE

✦ REGLAMENTO ✦



Dicen que han visto a los hermosos kitsune en el bosque: ¡Vamos a buscarlos para ganar su amistad! Sólo los que tengan a la suerte de su lado podrán encontrarlos.

Si te arriesgas lo suficiente, puede ser que logres ver a los zorritos, pero si te les acercas sin cuidado... ¡puedes asustarlos y los perderás!

Además los traviesos Oni siempre andan dando vuelta por ahí, para cambiarlo todo con sus picardías.

## Componentes

- 12 Cartas **ROJAS** de kitsune Elemental de Lava
- 12 Cartas **AZULES** de kitsune Elemental de Niebla
- 12 Cartas **AMARILLAS** de kitsune Elemental de Trueno
- 14 Cartas **VERDES** de Renovación
- 14 Cartas **ANARANJADAS** de Prosperidad
- 36 Cartas **VIOLETAS** de Oni:
  - 12 ¡NO!,
  - 12 SIGUE y
  - 12 OTRA VEZ

## Objetivo

El objetivo del juego es juntar 3 kitsune de cada color (Rojo, Azul y Amarillo), si juegan 2 a 4 jugadores. Para 5 y 6 jugadores debes juntar 2 kitsune de cada color. Si al finalizar tu turno tienes la cantidad requerida de zorritos, ganas inmediatamente.

## Preparación del juego

Reparte a cada jugador/a 3 cartas VIOLETAS, una de cada tipo: ¡NO!, SIGUE y OTRA VEZ.

Mezcla el resto de las cartas y colócalas formado un mazo boca abajo al alcance de todos los jugadores/as.



## Desarrollo

Todas las cartas del juego tienen un color y hay 6 colores en total. El jugador/a más joven toma el primer turno y luego se continua en el sentido de las agujas del reloj.

- 1 En su turno, cada jugador/a revela una carta y la coloca en el centro de la mesa, boca arriba.
- 2 A continuación debe decidir si se detiene o si sigue revelando cartas:
  - ➔ **Si decide revelar otra carta,** la coloca boca arriba a la derecha de la anterior y compara su color con las que ya han sido reveladas en su turno. Si la nueva carta repite un color que ya ha sido revelado, descarta todas las cartas reveladas y el turno pasa al jugador siguiente. Si el color no se repite, puede seguir revelando cartas hasta que decida detenerse o pierda su turno.
  - ➔ **Si decide detenerse,** debe resolver todas las cartas que reveló, en el orden que elija.

## Resolución de cartas

### Cartas de kitsune **ROJAS**, **AZULES** Y **AMARILLAS**

Llevalas a tu zona de juego. Debes apilarlas por color mostrando cuántas tienes de cada una. Recuerda que si al finalizar tu turno tienes la cantidad requerida de cada color, ganas el juego.



### Cartas **VERDES** de Renovación

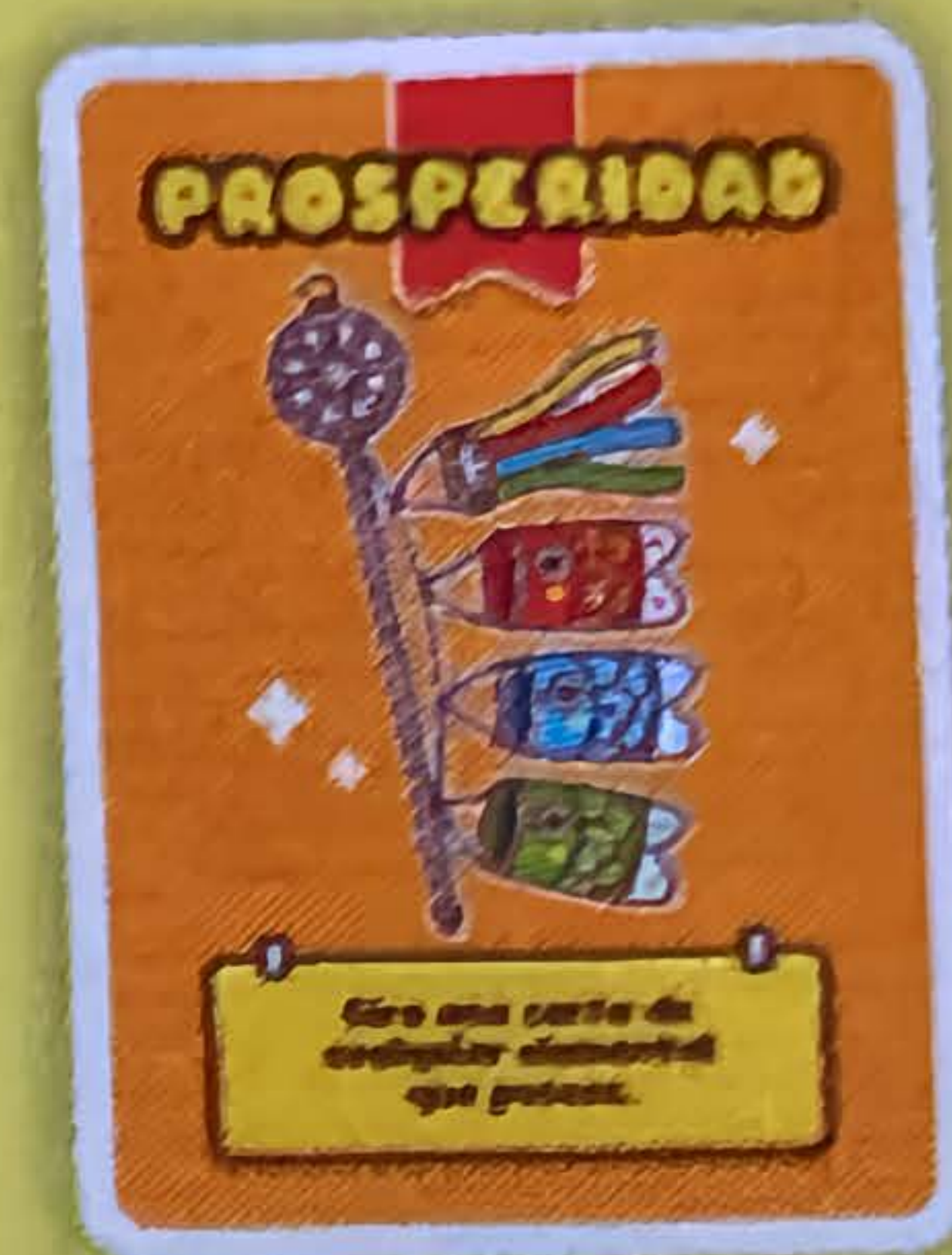
Intercambia todas las cartas de kitsune de un color de tu zona de juego, por todas las cartas del mismo color de la zona de otro jugador/a. Las cartas bloqueadas (ver cartas **ANARANJADAS**) no se pueden cambiar, ya sean tuyas o del otro jugador/a.



Si no tienes ninguna carta de un color o todas las que tienes están bloqueadas, aún puedes realizar el cambio, tomando las cartas no bloqueadas del otro jugador sin entregar nada a cambio.

## Cartas ANARANJADAS de Prosperidad

Gira 90° una de tus cartas de kitsune de tu zona de juego para bloquearla. Cuando una carta está bloqueada, ya no puede ser cambiada por una carta de Renovación y no la puedes perder de ninguna forma.



## Cartas VIOLETAS de Oni

Lleva todas las cartas **VIOLETAS** a tu mano.

Los Oni tienen distintas habilidades. Todas las cartas se juegan desde tu mano de forma instantánea, cuando tengas la oportunidad:

- **OTRA VEZ:** Puedes jugar esta carta cuando, al revelar una carta, obtengas un color repetido. En lugar de perder tu turno, descarta esta carta y la carta que te hizo perder y revela una nueva. Debes quedarte con el nuevo resultado obtenido.
- **SIGUE:** Puedes jugar esta carta cuando otro jugador/a decida detenerse para quedarse con las cartas que tiene en ese momento. Descarta esta carta para obligarlo a revelar una carta más y quedarse con ese resultado.



• **¡NO!**: Puedes usar esta carta en cualquier momento para anular el efecto de cualquier carta **VERDE**, **ANARANJADA** o **VIOLETA**.

Descarta esta carta y la anulada, e ignora el efecto de dicha carta. *Puedes jugarla para anular otro ¡NO! previo.*



**Todas las cartas obtenidas deben resolverse. Puedes elegir el orden en que las resuelves pero no puedes ignorar el efecto de ninguna, aunque te perjudique.**

## Fin del juego

El juego termina cuando un jugador finaliza su turno con tres cartas de cada uno de los 3 kitsune elementales, para partidas de 2 a 4 jugadores; o con dos cartas de cada uno en partidas de 5 a 6 jugadores.

*Si el mazo se agota antes de que algún jugador/a haya juntado los kitsune necesarios, mezcla el descarte y sigue jugando. Si el mazo se agota por segunda vez, el juego finaliza inmediatamente y el jugador/a con más kitsune gana el juego. De haber empate, gana el jugador/a con más kitsune bloqueados y de persistir el empate gana el jugador/a más joven.*

## Créditos

Un juego de Nando

Ilustrado por Estudio Kudasai

Producción editorial por Tsumari & Damacci

Editado por Neptuno Games

[www.NeptunoGames.com](http://www.NeptunoGames.com)

Neptuno Games es una marca registrada de Tsumari & Damacci SA. Renato Zanzin 1451. (5501) Godoy Cruz. Mendoza. Argentina.



¿Prefieres aprender a jugar viendo un video?

