



KOBAYAKAWA

Reglamento



Durante una de las batallas más importantes de la guerra de unificación japonesa, el poderosísimo clan Kobayakawa eligió traicionar a sus aliados y apoyar al bando más débil que, gracias a esto, resultó vencedor.

En este juego, cada jugador representará un señor feudal que deberá librar siete batallas, en cada una de las cuales tendrá que optar por intentar avasallar a sus rivales o posicionarse estratégicamente, para así obtener el apoyo de los Kobayakawa y lograr la victoria.

Kobayakawa es un juego de cartas muy simple y rápido que requiere picardía y especulación.



0-3

15min



tiempo

15+



edad

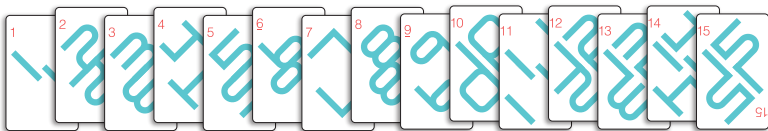
3-6



jugadores

Contenido

- 15 cartas (numeradas del 1 al 15)



- 32 medallas



- Reglamento

1. Preparación

(1) Pueden jugar de 3 a 6 personas. Entrega 4 medallas a cada jugador y coloca en el centro de la mesa otras 8 medallas (no pertenecen a nadie). Las medallas no utilizadas se devuelven a la caja.



(2) Mezcla bien todas las cartas y entrega boca abajo una a cada jugador, que deberá mirarla sin mostrarla a nadie. Las cartas restantes se deben colocar boca abajo en el centro de la mesa: éste será el mazo.



(3) Toma la carta superior del mazo y colócala a su lado, con el número hacia arriba. Esta carta representará al clan Kobayakawa, y va a ser clave para el jugador que al final de la ronda tenga en su mano la carta de menor valor.



Una vez repartidas las cartas, el jugador de menor edad comienza la primera ronda. Luego, el ganador de cada ronda será el primer jugador de la siguiente. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

2. Objetivo del juego

Este juego se basa en arriesgar medallas para ganar las de los demás jugadores y las del centro de mesa.

Ganador del Juego

Gana el juego el jugador que tenga más medallas al final de la séptima ronda.

Ganador de la Ronda

Gana la ronda el jugador cuya jugada sea la de mayor valor.

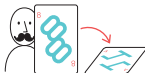
3. Primera Etapa

En la primera etapa de la ronda, cada jugador debe realizar sólo una de las siguientes dos acciones posibles:

- 1 Tomar una carta del mazo, colocarla en su mano, elegir una de las dos y descartar la que no quiere delante suyo, con el número hacia arriba.



toma una carta



descarta una carta

- 2 Tomar una carta del mazo y, sin mirarla, colocarla directamente con el número hacia arriba sobre la carta Kobayakawa para cambiar su valor. Si el jugador llegase a mirarla sin antes mostrarla a sus rivales, ya no puede ejecutar esta opción.

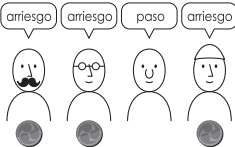
Nueva Kobayakawa



4. Segunda Etapa

En la segunda etapa, comenzando por el primer jugador, cada uno declara si cree que la carta en su mano tiene posibilidades de ganar o no.

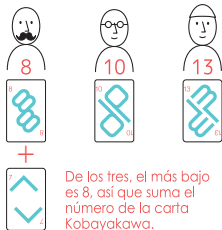
Si el jugador cree que puede ganar la ronda, coloca una medalla delante suyo, sino dice "Paso" y no la coloca.



5. Kobayakawa

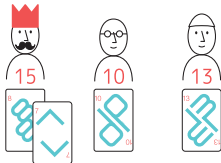
Los jugadores que declararon que tenían posibilidades de ganar revelan sus cartas.

El que revele la de menor valor, sumará a su carta el valor de la carta Kobayakawa.



6. Resultado de la Ronda

Después de sumar el apoyo del clan Kobayakawa, el jugador con el número más alto se convierte en ganador.

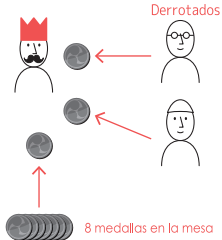


* En caso de que dos jugadores terminen con el mismo valor, gana quien esté antes en el orden del turno.

* En caso de que sólo un jugador haya tenido el coraje de participar, se convierte automáticamente en ganador y no necesita mostrar su carta a los demás jugadores.

7. Recolección de Medallas

El ganador de cada ronda se queda con su medalla, con las medallas arriesgadas por los demás jugadores y con una de las del centro de la mesa.



8. Fin de la Ronda

Una vez terminada la ronda, se vuelve al paso [1. Preparación (2)]

El ganador de la ronda será el primer jugador de la siguiente.

Los jugadores que ya no tengan medallas quedan fuera del juego.

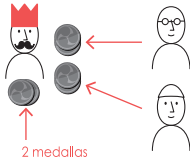


El ganador se convierte en el primer jugador de la ronda siguiente.

9. Última Ronda

Cuando sólo queden 2 medallas en el centro de la mesa, comienza la última ronda. El ganador de esta ronda obtendrá como recompensa ambas medallas, además de las de los otros jugadores.

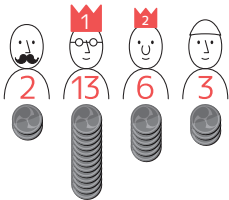
Para intentar ganar esta ronda es necesario arriesgar 2 medallas, excepto que al jugador en cuestión le quede una sola, en cuyo caso el jugador puede arriesgarla y participar igual.



10. Fin del juego

Al final de la 7ma ronda, cuando ya no queden medallas en el centro de la mesa, se cuentan cuantas medallas tiene cada jugador: el que tenga mayor cantidad será el ganador.

Si dos o más jugadores terminan con la misma cantidad de medallas, se declara un empate.





EL DRAGÓN AZUL

www.eldragonazul.com.ar

Primera edición: 28 de Abril de 2013

Edición argentina: Agosto de 2016

Creador: Jun Sasaki

Asistente de Producción: Satoe Hatano

Colaboradores: Sayuri Yajima, Fumihiko Kanaya, Dan Yamamoto

Publicado originalmente por Oink Games Inc.

Publicado en Argentina por El Dragón Azul (Laura C. Muollo CUIT 27-25989234-7)

Traducción al castellano: Agustín Gómez Sanz

Adaptación del reglamento: Laura Muollo y Ezequiel Wittner

Adaptación del diseño gráfico: Guillermo H. Nuñez will@creativesouls.com.ar

© 2013-2016 Oink games Inc

Precauciones

- ▼ Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que se recomienda no dejar al alcance de niños menores a 3 años por riesgo de asfixia.
- ▼ No guardar en lugares de excesiva humedad ya que se pueden deteriorar los materiales.
- ▼ Mantener alejado de las llamas, ya que el cartón es altamente combustible.

Agradecimientos

El Dragón Azul agradece a Diego Carando, Ezequiel Genender Peña, Fabián Martínez Torre, Gabriel Kudrik, Germán Kijel, Luis Olcese, Víctor de Santa María y Xavier Pérez por sus invaluable aportes a este reglamento, a Daniel Gustavo García por hacer realidad las medallas metálicas que soñábamos, a Ana María Fornés y Rubén Muollo por su apoyo incondicional a nuestros proyectos y a la comunidad de Geek Out (www.geekout.com.ar) Argentina por su aliento y energía: estamos orgullosos de formar parte de ella.

Agradecemos especialmente a Jun Sasaki por confiarnos su juego y permitirnos editarlo en Argentina.

Conseguí también:



de El Dragón Azul

