

SHINOBI: WAR OF CLANS

Introducción

En el juego táctico Shinobi, los jugadores tomarán el rol de espías secretos de los más poderosos clanes del Japón feudal. Cada uno de los cinco clanes está luchando por dominar el país, deseando unir Japón bajo su bandera. Pero incluso las fuerzas más numerosas y mejor armadas pueden ser inutilizadas si reciben órdenes falsas, son emboscadas por el enemigo mientras marchan o pierden a su comandante. Tú puedes influenciar a cualquiera de los cinco clanes, pero aquel al que el jugador sirve será un misterio hasta el final de la partida. Los jugadores necesitarán ser astutos y planificar sus pasos para llevar a sus clanes a la victoria.

Set Up

1. Antes de jugar, baraja las cartas con el reverso rojo y reparte una a cada jugador. Esta carta determina a qué clan pertenece cada jugador, y debe ser mantenida en secreto hasta el final de la partida. Si hay menos de cinco jugadores, coloca las cartas sobrantes en la caja (nadie debe ver qué clanes no están en juego).
2. Ahora baraja a fondo las cartas con el reverso azul y coloca el mazo en el centro de la mesa. Decidid qué jugador va primero.
3. Cada jugador coge cuatro cartas del mazo. El área de la mesa delante del jugador representa una de las provincias de Japón. Es decir, su área de juego no representa su ejército, solo la provincia donde las fuerzas de cualquier clan pueden ser desplegadas.

Jugando

Durante su turno, el jugador debe hacer tres acciones (dar tres órdenes a las tropas de los clanes).

1. **La primera orden** – Esta es la orden de despliegue de tropas. Elige una carta de tu mano y colócala boca arriba en cualquier provincia menos en la tuya propia. Se puede jugar cartas de cualquier clan.
2. **La segunda orden** – Permite al jugador:
 - a) Jugar una carta en su provincia.
 - b) Mover una tropa de otra provincia: el jugador mueve una carta de una provincia a otra. No puedes mover tropas desde tu provincia, pero sí hasta ella.

Si la provincia tiene más de una carta del mismo clan, colócalas solapadas para que se pueda contar fácilmente qué cantidad de cartas hay. Cada montón es un ejército.

3. **La tercera orden** – Es la orden de ataque (se debe atacar si es posible).
 - a) Solo puedes dar órdenes de ataque a las tropas desplegadas en tu provincia, es decir, solo puedes atacar ejércitos de otras provincias.
 - b) Puedes atacar a cualquier clan, y su fuerza es la cantidad de cartas del montón.
 - c) Debes atacar a un ejército más débil (aquel con menos cantidad de cartas).
 - d) No puedes atacar a un clan con un ejército del mismo clan.
 - e) Tampoco puedes atacar a un clan en el que hayas jugado cartas en las fases anteriores de

tu turno (cartas añadidas para el despliegue, una carta de ninja, o tropas movidas de una provincia a otra).

Durante el ataque, el jugador elige qué ejército desplegado en su provincia atacará y escoge su objetivo (un ejército de un clan diferente situado en otra provincia). El ejército atacado sufre bajas (una carta de su montón es descartada).

Todas las ordenes tienen que ser jugadas en ese orden (no se puede, por ejemplo, atacar y luego desplegar tropas). Al final de su turno, cada jugador coge tantas cartas del mazo sean necesarias hasta llegar a tener cuatro en su mano (si en la segunda orden desplegó tropas coge dos, pero si las movió, coge solo una).

El turno continúa en sentido horario.

El ninja

¿Qué sería del Japón feudal sin ninjas?

Hay tres cartas de ninjas en el mazo, y se distinguen fácilmente de las demás cartas de clanes porque no tienen un escudo de armas ni un blasón en ellas. Los jugadores pueden jugar estas cartas en lugar de su primera orden, eligiendo cualquier ejército de la provincia de un oponente y descartando una carta de él (además la carta de ninja).

No puedes jugar estas cartas en ejércitos de tu propia provincia, ni atacar un ejército sobre el que hayas jugado un ninja en ese turno.

Final del juego

Cuando que se acaben las cartas del mazo, los jugadores realizarán un último turno (esto significa que el turno del jugador que ha cogido la última carta del mazo será el último).

Una vez que el juego haya finalizado, los jugadores revelarán sus cartas secretas de clan. El jugador que tenga más cartas de su clan sobre todas las provincias gana la partida. Si hay empate, el jugador que tenga más cartas de su clan sobre su provincia es el vencedor.

Recuerda que en partidas de 3 o 4 jugadores habrá clanes que no estén controlados por nadie. Esto puede ser usado a tu favor, pues si un clan neutral consigue ganar la partida, el siguiente clan más numeroso es considerado el vencedor.