JOSÉ A. RAMÍREZ

CHRISTIAN V. TUNN

YŌKEI

REGLAS DE JUEGO

2-4 30'x8 +12

eclipse editorial

Publicado por: Eclipse Editorial
Autores: José A. Ramírez y Christian V. Tunn
Ilustraciones: Paco Arenas
Diseño Gráfico: Matías Cazorla
Manual y Revisiones: Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero y Luis Hernández

Agradecimientos:
Porque sin vosotros Yohei no habría sido una realidad, os agradecemos cada segundo que pasasteis con nosotros en la mesa haciendo del juego un proyecto mejor:

- Eternal Magic (David "storyteller", Nacho, Fernando, el Maligno y Dani).
- Al incansable sector extremeño (Isaac, Alberto, Luis, Pablo, Francis y Juan).
- A Evelyn, Dani G Lora por descubrirnos y a nuestro editor y equipo.
- A Estu, Natalia y Xinxi. Y a Momo K por su apoyo.
- A Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero, Raquel López, Jaime Hernández y Luis Hernández.

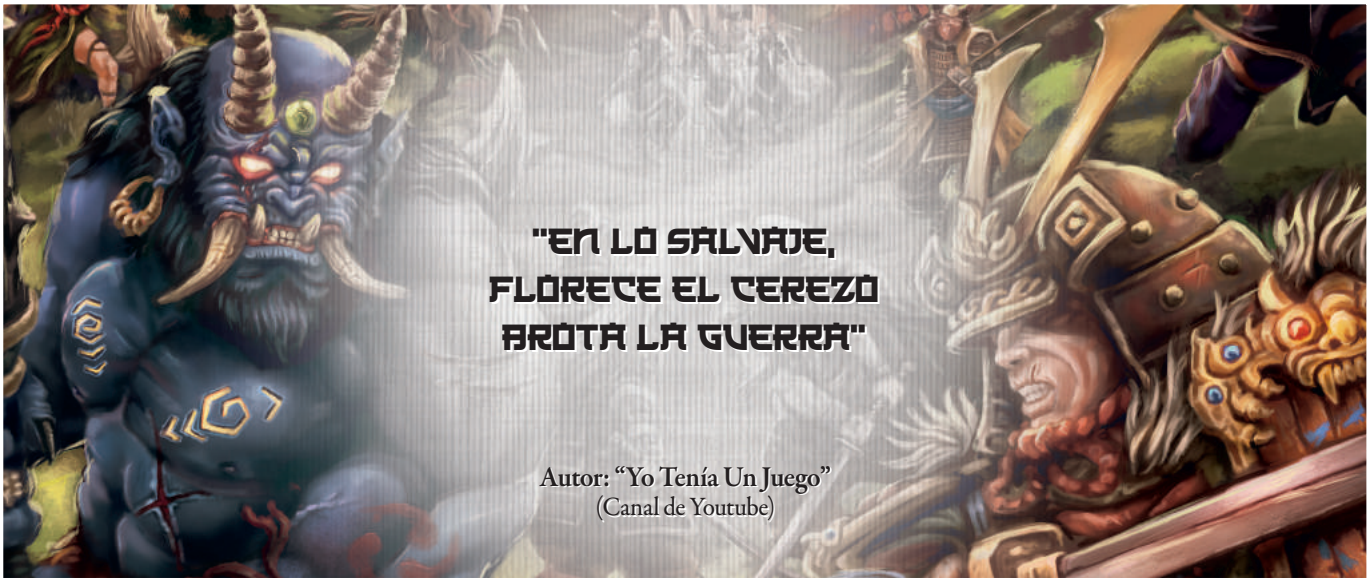
eclipse editorial

© **Copyright 2020 - ECLIPSE EDITORIAL.** Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso explícito de los autores. **"YOHEI"** y su logotipo son marcas registradas. Los componentes en el manual pueden variar con respecto al juego.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- Introducción 3
- Componentes 4
- Objetivo 4
- Preparación de la partida 5
- Cómo se juega a "Yohei" 8
  - La Carta de Unidad 9
  - Desplegar Unidad 9
  - Minpei "la milicia básica" 10
  - Jugar Cartas de Eventos 10
  - Jugar Cartas de Objetos 11
  - Acciones 11
    - *Mover* 11
    - *Correr* 12
    - *Planificar* 12
    - *Cimentar y Construir* 13
    - *Atacar cuerpo a cuerpo* 14
    - *Atacar edificios* 16
    - *Atacar a distancia* 16
- Victoria por puntos 17
- Repetir una tirada 18
- Modos de juego 18
  - La Oferta 18
  - Modo Clanes (2 a 4 jugadores) 18
  - Modo Yohei (2 a 4 jugadores) 19
  - Modo Duelista (2 jugadores) 19
  - Escaramuzas a 3 y 4 jugadores 20
  - El Vórtice de Akuma (modo Clanes) 20
- Guía: Habilidades 21
  - Habilidades más frecuentes 21
  - Habilidades de clanes 21
  - Habilidades por despliegue 22
- Guía: Cartas de Objetos 22
- Guía: Cartas de Eventos 23
- Guía: Fichas de Torii 24
- Guía: Fichas de Ronda 25
- Guía: Clanes 26
- Guía: Templos 28

INTRODUCCIÓN



Las batallas de **Yohei** se libran en la legendaria ***Isla de Jiin,*** hogar de una civilización tan misteriosa como milenaria, donde las cadenas de la guerra mantienen atadas a su población y a los infernales demonios llegados de las profundidades del oscuro océano que rodea el país.

Yohei despliega ante los jugadores el control de los guerreros y líderes más experimentados, letales e influyentes de la historia de Jiin reunidos en clanes asimétricos donde las alianzas, las motivaciones, las venganzas personales y las tragedias de sangre se comparten y enfrentan por la supervivencia, la gloria y el poder de un trono cada vez más debilitado.

Las posibilidades para obtener la victoria se multiplican gracias a la diversidad de estrategias, afinadas durante siglos, para someter al enemigo en épicas escaramuzas: caballería pesada y acero forjado con diamante para un brutal ataque cuerpo a cuerpo, espías en la sombra camuflados en los árboles y haciendo de la noche su mejor aliado, escupidores de fuego de gigantescos cañones y rifles de precisión, hechiceros capaces de moldear el futuro, sacerdotes ascetas de imposibles capacidades, criaturas salvajes, monstruosas máquinas sin alma y sanguinarios demonios que atemorizan el corazón de los hombres...

Yohei no solo permite liderar a estos épicos guerreros a través de montañas, bosques y lagos en terrenos modulares y únicos de cada partida, sino también asombrar al rival con poderosos hechizos que vuelcan la batalla de manera devastadora, equiparlos con armamento legendario forjado en los yunques sagrados de la capital, recoger tesoros divinos a lo largo del mapa o contratar mercenarios mediante valiosísimos puntos de mando generados por nuestros héroes para alzarse con una victoria que pase a la historia de ***Jiin***. Y porque en la batalla un aliado eficaz y leal es la llave para el triunfo, **Yohei** permite partidas de hasta cuatro jugadores en equipos o bandos de dos, donde los recursos más importantes serán compartidos por el bien de una guerra que puede alzar el nombre de sus clanes a la gloria o borrarlos de la memoria.

Jiin sufre su mayor asedio de estos tiempos de falsa paz, donde un trono enloquecido asfixia a una población que se alza en rebeldía, llamando a su héroe exiliado. Ahora, demonios, leales al emperador y rebeldes se enfrentan para hacer de la isla un hogar de futuro y prosperidad. Pero el precio a pagar quizás resulte demasiado alto...

EXTRACTO DE LAS CRÓNICAS DE LA GUERRA DE JIIN:

"El Emperador Sol marca en una lista oficial a aquellas personas non-gratas para el imperio y a los clanes que deben ser vigilados, perseguidos e incluso eliminados en caso de contrariar sus indicaciones como dirigente. Tras una primera purga que recorre de norte a sur el país, el resultado se publica en el Tomo Interior de Jiin."

COMPONENTES

Reglamento y Hojas de Ayuda

Cartas de Unidad

Cartas de Objetos

Cartas de Eventos

Fichas de Ronda

Fichas de Unidad

Fichas de Mercado

Fichas de Torii

Fichas de Objetos

Fichas de PM / Trabado en combate

Fichas de Heridas / KO

Ficha de Cofre

Ficha Vórtice y Torres

Zonas de Despliegue

Losetas de Templo

Losetas de Mapa de 6 hex.

Losetas de Mapa de 4 hex.

Losetas de Mapa de 3 hex.

Murallas

Cuarteles

Torres

Vórtice

Dados D6

Bases de Plástico

OBJETIVO

En **Yohei** se libran violentas batallas con el fin de aniquilar a tus enemigos. Si no logras eliminarlos, sobrevive y obtén el mayor número de **PV** (**Puntos de Victoria**) de entre todos los supervivientes.

Si al final de cualquier ronda, un jugador no controla ninguna unidad en el campo de batalla y no le quedan bases en su reserva, éste queda eliminado de la partida. Si solo queda un jugador o equipo en la partida, éste gana inmediatamente.

Al finalizar la séptima ronda, si quedan al menos dos jugadores rivales que conserven al menos una unidad en el campo de batalla, se contarán los puntos obtenidos.

El jugador o equipo con más **PV** gana la partida.

Si se produce un empate gana el jugador o equipo con más **unidades sanas** en el campo de batalla.

Si persiste, la partida finaliza en empate.

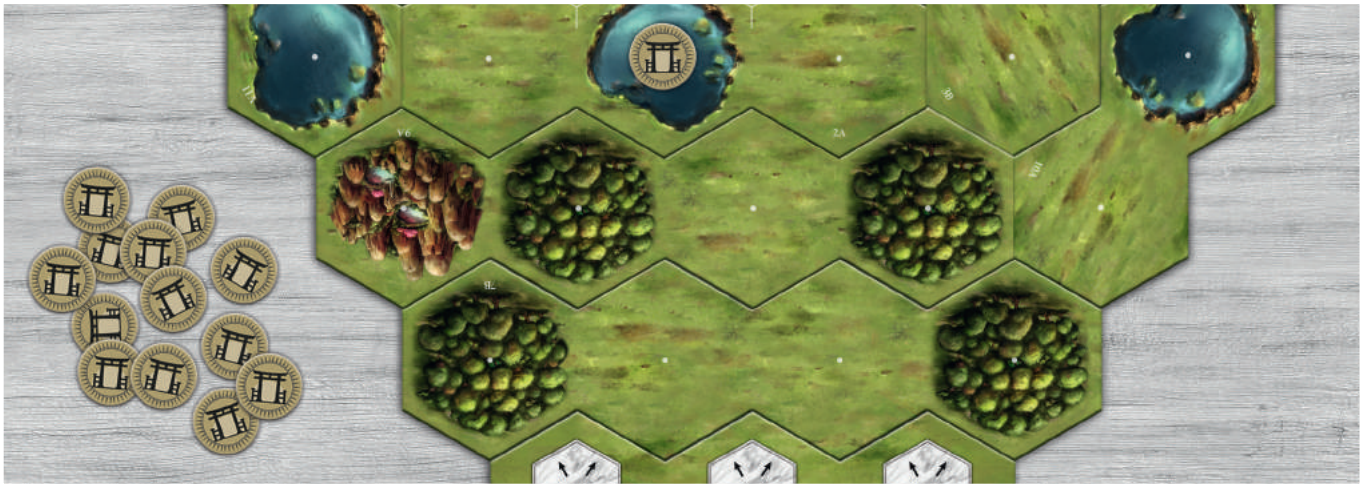
Caja de "YOHEI"

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Crea el mapa de la partida con **las piezas de mapa.** Podéis configurarlo al azar o acordando entre todos la colocación de piezas de forma alterna.

2. Coloca las **Zonas de Despliegue** para cada jugador y sortea cuál será la que utilizará cada uno. Se recomienda situar las Zonas de Despliegue a una distancia equidistante al hexágono del templo.

3. Mezcla las **fichas de Torii** y rellena los huecos reservados del mapa marcados con la silueta de las mismas. Pon las fichas boca abajo. Coloca el resto de fichas de Torii, boca abajo, formando una reserva general junto al mapa.



Piezas de mapa colocadas junto a la zona de despliegue del jugador y fichas de Torii.

4 **Cartas de Evento y Unidades:**
Se reparten en función del modo de juego (más información en la página 18 y siguientes).

- **Modo Duelista:** cada jugador tendrá su propio mazo de Cartas de Evento y de Unidad.
- **Modo Clanes:** baraja todas las Cartas de Evento y colócalas boca abajo cerca del tablero. Forma una reserva con las Cartas de Unidad agrupadas por clan dependiendo de su icono. Cada Clan cuenta con cuatro miembros distintos. De entre todos ellos, los jugadores escogerán dos clanes para la partida.
- **Modo Yohei:** baraja todas las Cartas de Evento y colócalas boca abajo cerca del tablero. Mezcla todas las Cartas de Unidad de todos los clanes y las unidades Sin Clan para formar un mazo común y toma las fichas de Mercado. Ordénalas como se muestra en la imagen, de mayor a menor coste, y coloca el mazo en la ficha de mercado de valor 3 y una carta en cada ficha teniendo así una fila de cinco unidades siempre disponibles para adquirir. En el caso de que se muestre una unidad Comandante (aquellas con el icono de un casco junto a su nombre), sitúala en el coste superior del mercado, desplazando el resto de las cartas de unidad hacia los costes más bajos (solo se hace esto en la preparación de la partida).

Modo "Yohei" con cartas de unidades y fichas de Mercado ordenadas.

5 **Sortea el color que usará cada jugador:**
Se tendrá en cuenta que los compañeros de un mismo equipo, en partidas de 2 vs 2, utilizarán los componentes de la misma tonalidad de color: colores claros contra colores oscuros, y que el jugador que comenzará la partida será el de las bases de color blanco. Existe la opción de asignar al primer jugador mediante el sistema de "La Oferta" que podrás encontrar más adelante en el reglamento. Así podréis evitar el azar para decidir quién comienza la partida.

6 Reparte los **recursos iniciales, cartas de evento y fichas de puntos de mando (PM)**, siguiendo la siguiente tabla, en función del número de jugadores y de la posición que ocupan en el turno.

MODOS DE JUEGO

	CLANES/YOHEI			DUELISTA
	1er. jugador	2do. jugador	3er. jugador	
2 jugadores	*2 Eventos (o La Oferta)*	*3 Eventos + 1 PM (o La Oferta)*	✕	*Solo La Oferta*
3 jugadores	*2 Eventos*	*3 Eventos*	*3 Eventos + 1 PM*	✕
2 equipos	*2 Eventos (o La Oferta)*	*3 Eventos + 1 PM (o La Oferta)*	✕	✕

Por ejemplo, a 3 jugadores, el jugador inicial obtiene 2 cartas de eventos, el segundo jugador obtiene 3 eventos y el tercer jugador obtiene 3 eventos y 1 Punto de Mando.

**Si usas las reglas de "La Oferta" (consulta el apartado de Modos de Juego) en el Modo Clanes o Yohei, cada jugador o equipo recibe 2 Cartas de Evento antes de que se haga la oferta.*

Componentes iniciales de un jugador.

Dos clanes por jugador para el "Modo Clanes".

7 **Reparte los componentes correspondientes a cada jugador:**

- **Milicia inicial Minpei** en Zona de Despliegue *(1 por jugador en modo Clanes y Yohei).*
- **2 Cuarteles y 1 Torre.**
- **1 Ficha de Cofre.**
- **1 Ficha de Ayuda de Torre.**
- **7 Bases del mismo color.**

Para MODO CLANES:

Cada jugador seleccionará 2 clanes de la siguiente forma:
Comienza el primer jugador, el de bases blancas, que escogerá 1 clan.
Después los demás jugadores harán lo mismo en orden, dependiendo del número de jugadores, continúa el de bases negras, gris claro (en el caso de 3 o 4 jugadores) y gris oscuro (si son 4 jugadores). Una vez todos tengan 1 clan, se repetirá el proceso eligiendo otro clan, en orden inverso al sentido de la ronda hasta llegar al jugador inicial (blanco), para que todos los jugadores tengan todas las unidades y fichas de 2 clanes.

De esta forma cada jugador dispone de su propia reserva de unidades que podrá ir desplegando durante la partida. Estas unidades no tienen ningún coste. El **modo Clanes** se explica más en detalle en el apartado **Modos de Juego.**

Si algún jugador ha seleccionado al **clan Akuma,** tomará también la **Ficha de Vórtice** y la **pieza de Vórtice Akuma.**

8 Mezcla todas las **Fichas de Ronda** y **coge 7 al azar.** Se apilan boca abajo cerca del tablero.

9 **Coloca el resto de fichas del juego cerca del mapa,** ordenadas por tipo.

Resto de fichas que componen el juego ordenadas junto a las piezas de mapa.

CÓMO SE JUEGA A YOHEI

Yohei se juega por turnos. Comienza la partida siguiendo el **orden de turno** que se muestra en la siguiente gráfica:

En el caso de 3 jugadores:	En partidas por equipos:
Blanco, negro y gris claro.	Equipos 1 y 2.

ESTRUCTURA DEL TURNO de cada jugador:

1. Si eres el jugador inicial, revela una nueva **Ficha de Ronda**. El efecto de esta ficha se aplicará a todos los jugadores hasta que finalice la ronda y sea sustituida.

2. Si controlas el **Templo** recibes la ventaja o ventajas que indiquen los iconos del **Templo**. Consulta al final del manual para más información.

3. **En cualquier orden, puedes:**

   - **Desplegar una unidad:** si después de esto aún controlas menos unidades que un rival, puedes desplegar una nueva unidad hasta igualar la cantidad de unidades del rival en el campo de batalla.
     Dicha unidad comienza su movimiento desde tu zona de despliegue.
   - **Jugar cualquier número de cartas de evento,** pagando su coste de PM (con fichas de PM).
   - **Realizar hasta dos acciones diferentes con cada una de tus unidades:**

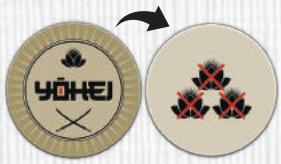
     - *Mover*
     - *Correr*
     - *Planificar*
     - *Cimentar*
     - *Construir*
     - *Atacar cuerpo a cuerpo*
     - *Atacar a distancia*
     - *Atacar edificio*

> *Recuerda que las 2 acciones que realices por cada unidad deben ser consecutivas y diferentes. Gira 90º las cartas de las unidades que hayan realizado sus acciones para recordarlo.*

4. Al final del turno puedes **descartar una carta de evento** de la mano y robar una carta nueva de la baraja de eventos.

5. Si juegas al **modo Yohei,** el jugador que acaba la ronda, debe eliminar la unidad de coste 0 del mercado y desplazar las demás cartas de mercado hacia el cero. Así se mostrará una nueva carta.

6. Comienza el turno el siguiente jugador.



1 AL INICIO DE CADA RONDA:
Revela 1 ficha de Ronda y aplica su efecto.

2 AL INICIO DE TU TURNO:
Ejemplo para este Templo:

Recibes 1 PM si controlas el Templo.

Tu unidad gana la habilidad Clarividencia mientras esté en el Templo.

3 DURANTE TU TURNO (en cualquier orden):

Desplegar 1 unidad

Jugar cartas de Evento

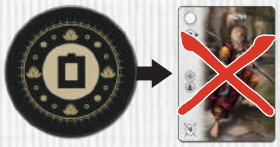
Realizar hasta 2 acciones diferentes con cada unidad:

- *Mover*
- *Correr*
- *Planificar*
- *Cimentar*
- *Construir*
- *Atacar cuerpo a cuerpo*
- *Atacar a distancia*
- *Atacar edificio*

Opcional

4 AL FINAL DE TU TURNO:
Descarta 1 carta de Evento y roba otra.

Modo YOHEI



5 AL FINAL DE LA RONDA:
Elimina la unidad de coste 0 del Mercado.

Ejemplo de turno: *el jugador inicial levanta una nueva ficha de ronda. Si controla el Templo normal recibe 1 PM. Despliega 2 unidades porque el contrario tiene 2 unidades más. Decide jugar 2 cartas de evento que puede pagar y realiza 2 acciones diferentes con cada una de sus unidades. Luego juega un tercer evento que también puede pagar. Al final de este turno decide descartarse de una carta de evento para robar otra. Recuerda que el orden en que despliegas, realizas acciones y juegas cartas de evento, durante tu turno es libre.*

LA CARTA DE UNIDAD

Además de su **ficha** para desplegarla en el campo de batalla, **cada unidad dispone de una carta** donde se indican sus atributos y habilidades, así como su nombre, clan al que pertenece e ilustración.

Frontal de una carta de unidad (Normal).

Ficha de unidad.

Dorso de una carta de unidad (Herida).

Todas las cartas de unidad cuentan con dos caras: **un frontal y un dorso.**

- El **frontal** muestra la **unidad SANA,** es decir, sin herida asignada.

- El **dorso** muestra a la **unidad HERIDA** y generalmente un descenso en la calidad y/o cantidad de sus habilidades y atributos para indicar que se halla moribunda o agotada por el combate. Si una unidad resulta herida en el transcurso de la partida, se voltea su carta además de colocar sobre su ficha **una Ficha de Herida.**

  Si resultase sanada por un efecto del juego, se retiraría esta **Ficha de Herida** y volvería a voltearse la carta por su frontal sano. Si una unidad herida sufre una segunda herida, es derrotada, como se describe a continuación.

- Cuando una unidad se retira como baja del campo de batalla se devuelve la ficha, base y carta a la caja. En partidas **a 3 jugadores,** aquel jugador que provocase la baja se queda con la carta de la unidad y la pone bajo su cofre como trofeo para el **recuento de PV** al final de la partida.

Tras realizar sus dos acciones, resulta conveniente que la **carta de unidad se gire 90º** hacia la derecha para así recordar que ya no dispone de más acciones durante el presente turno.

DESPLEGAR UNA UNIDAD

Al inicio de la partida cada jugador recibe 7 **Bases de su color.** Representan el límite de unidades que podrá desplegar durante la partida. Cada vez que una unidad sea retirada del campo de batalla se devuelve a la caja su base, la ficha y carta de la unidad. ***En las partidas con 3 jugadores la carta de unidad se entrega como trofeo al jugador que la hubiese derrotado.***

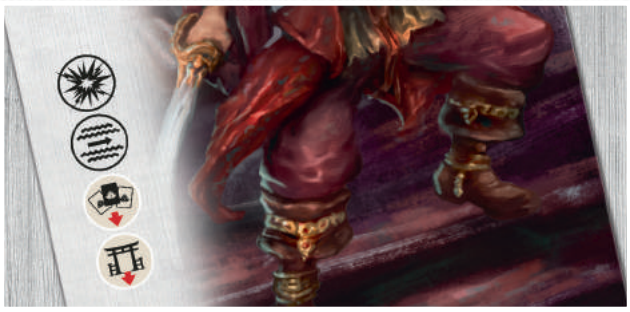
Durante su turno, el jugador siempre podrá **desplegar una unidad.** Si en algún momento durante el turno controla menos unidades que un oponente, podrá **repetir el despliegue** con una nueva unidad hasta empatar el número de unidades del rival con más unidades.

En el **modo Yohei** el despliegue se hace directamente desde la zona de Mercado, pagando su coste de PM.

- **Para desplegar una unidad,** el jugador coloca su carta correspondiente en la mesa por el lado frontal junto a su zona de juego. A continuación toma una base de su reserva y la ficha de dicha unidad y las sitúa sobre cualquiera de las entradas de su **Zona de Despliegue.**

Estructura de una carta de unidad.

- Resuelve todas las **habilidades por despliegue** de esa unidad, si las tuviese, en cualquier orden, dado que dichas habilidades se aplican en el momento del despliegue. Las habilidades por desplegar tienen una flecha roja debajo de la habilidad, como se muestra en la imagen siguiente.



Carta de unidad con habilidades por despliegue.

- Esta unidad podrá realizar sus dos acciones en cualquier momento del turno. Una unidad en la zona de despliegue **deberá Mover** como primera acción para entrar en el campo de batalla ya que no puede acabar el turno sobre la zona de despliegue.

MINPEI: "LA MILICIA BÁSICA"

Esta unidad comienza la partida **desplegada en la línea de despliegue.** Por lo tanto, no se contabiliza para el límite de despliegues de cada turno.

Frontal y dorso de la carta de unidad Minpei

<u>TRUCO AVANZADO</u>:
En el modo Duelista, los jugadores pueden llevar en su lista hasta 4 Minpei al coste 0,5 puntos de contratación cada uno. Esto permitirá realizar a ese jugador un comienzo de partida explosivo. Sin embargo conviene recordar que el rival podrá desplegar unidades hasta equiparar el número en su siguiente turno y estas serán seguramente de mejores características.

JUGAR CARTAS DE EVENTO

Durante el turno de cada jugador, éste puede jugar cualquier cantidad de **Cartas de Evento** de su mano, siempre y cuando pueda pagar su coste. El efecto de las Cartas de Evento jugadas debe resolverse de inmediato.

Frontal de una carta de evento y dorso de la misma con ficha de cofre.

El jugador entrega a la reserva la cantidad de **fichas de PM** necesarias para pagar el coste de la carta, aplicando cualquier modificador que haya activo en el juego en el momento de pagarla.

Tras ello se guarda como trofeo bajo el cofre del jugador, boca abajo, para el **recuento final de Puntos de Victoria** (PV).

- No existe límite al número de **Cartas de Evento** que puede tener un jugador en la mano durante la partida.

- Los jugadores pueden robar **Cartas de Evento** del mazo de eventos mediante la **acción Planificar** de sus unidades en el campo de batalla.

- Las **Cartas de Evento** deben tener un objetivo válido y poder resolverse, al menos parcialmente, para ser jugadas.

- Al final de su turno, un jugador puede descartar **una carta de evento** de su mano y reemplazarla robando una nueva del mazo de **Cartas de Evento.**

En el caso de que un jugador no pueda robar más cartas del mazo de Eventos, **se forma un nuevo mazo** barajando los eventos descartados.

En modo Duelista, donde los jugadores juegan con su propia baraja de Eventos seleccionados, se aplica la misma regla.

JUGAR CARTAS DE OBJETO

Las cartas de objeto se encuentran dentro de la **baraja de Eventos,** pero se distinguen por su marco y carecen de icono para puntuar. En su lugar se halla una rueda dentada para indicar que se trata de un objeto.

Frontal de cartas de objeto y fichas correspondientes.

Las **Cartas de Objeto** se juegan pagando su **coste de PM,** pero no se descartan. En su lugar, el jugador toma la ficha de objeto correspondiente a la carta jugada y lo coloca sobre la **Ficha de Unidad** aliada objetivo. También **colocará la Carta de Objeto bajo la Carta de la Unidad** de forma que se vea qué propiedades se le han añadido a dicha unidad. Puede equiparse en unidades trabadas en combate.

Desde ese momento y hasta el final de la partida, o cuando sea retirada del campo de batalla, **la unidad portará el objeto añadido.**

Cada **Carta de Objeto** otorga **habilidades extra y/o atributos especiales** a la unidad equipada.

Carta de Objeto, Carta de Unidad equipada y fichas correspondientes.

Si una unidad equipada fuese retirada del campo de batalla, la ficha de objeto cae al terreno y la **Carta de Objeto** se coloca en una zona neutral al margen del tablero. El **primer jugador** (aliado o enemigo) que pase o se detenga sobre el hexágono en el que se encuentra la ficha, **toma la carta y la añade a su mano.**

La ficha vuelve a la reserva. Desde ese momento el jugador puede **volver a pagar su coste** para jugarla. Es posible jugar **Cartas de Objeto** sobre unidades que se encuentran en la **Zona de Despliegue** o sobre **unidades que no controles.**

En estos casos, no podrás beneficiarte de sus habilidades o efectos hasta que la unidad esté en el campo de batalla.

En el modo Duelista, si una Carta de Objeto o Evento va a la mano de otro jugador y éste decide descartarla al final de uno de sus turnos para robar otra carta nueva, el Objeto se colocará en el descarte de su propietario.

ACCIONES

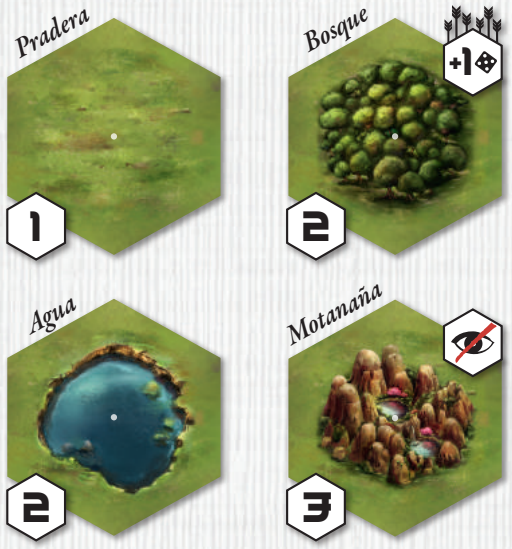
Cada unidad dispone de dos acciones que deberá realizar de forma consecutiva y sin poder repetir la misma. Es posible jugar **Cartas de Evento** entre una acción y la siguiente.

Para marcar que una unidad ha consumido sus dos acciones el jugador **gira 90º** la carta de la unidad hacia la derecha.

MOVER: la unidad usa su valor de **puntos de movimiento** para desplazarse por el tablero. Cada hexágono que avance una unidad le consumirá puntos de movimiento dependiendo de la dificultad del terreno. El hexágono especial del templo consume los **puntos de movimiento** correspondientes al terreno en el que se encuentra.

En Yohei existen 4 tipos de terreno: pradera, agua (mar o lago), montaña y bosque.

Todos los tipos de terreno son transitables por las unidades, pero requieren mayor o menor gasto de **puntos de movimiento** para entrar en ellos.



- **Pradera:** Consume 1 punto de movimiento.
- **Bosque:** Consume 2 puntos de movimiento (añade 1 dado extra a la tirada de Esquiva).
- **Agua:** Consume 2 puntos de movimiento.
- **Montaña:** Consume 3 puntos de movimiento (interrumpe la línea de visión e impide disparar a través).

Reorientar una ficha de unidad también se considera una acción de movimiento aunque no cambie de hexágono. Las unidades pueden ser reorientadas, cambiando su encaramiento a cualquier lado del hexágono, gratuitamente al **acabar** una acción de **MOVER,** pero una vez finalizada esa acción permanecerá orientada tal y como se detuvo.

Unidad desplegada y losetas con diferentes tipos de terreno.

Cuando se mueve una unidad, ésta **puede atravesar hexágonos** que contengan unidades aliadas, pero no podrá detenerse sobre ellas. No es posible transitar sobre hexágonos ocupados por unidades de jugadores enemigos a menos que la unidad tenga alguna habilidad que lo permita.

Si al finalizar el movimiento o en el transcurso del mismo, una unidad se detiene o pasa por encima de un hexágono con una **ficha de Torii,** la recoge inmediatamente y el jugador propietario de la unidad guarda la **ficha de Torii** en su zona de juego y la mantiene oculta.

Movimiento de la unidad Nekomata (clan Majishan).

Ejemplo: Nekomata (del clan de los Majishan) tiene una capacidad de movimiento de 3. Realiza una acción de Mover y gasta 2 puntos de su movimiento para moverse al lago. Una vez que entra en el lago, el jugador que controla a Nekomata coge la ficha de Torii y se la guarda (oculta) en su zona de juego. Con el punto de movimiento que le queda, Nekomata se desplaza a la casilla del Templo (que es una pradera y cuesta 1 punto de movimiento) y pasa a controlarlo... ¡de momento!

CORRER: cualquier unidad puede gastar su segunda acción para sumar 1 punto a su capacidad de movimiento. De este modo la unidad solo se moverá pero podrá llegar un poco más lejos o transitar por un terreno más difícil.

Acción de correr de Yoshio Haruhisa (clan Kotei).

Ejemplo: el jugador que controla a Yoshio Haruhisa (del clan de los Kotei), quiere alcanzar el hexágono del templo a través del agua. Si con su acción de Mover, Yoshio accede al hexágono de Agua, este agotaría todos sus puntos de movimiento ya que solo posee 2. Con la segunda acción de Correr, Yoshio gana 1 punto de movimiento adicional para moverse al Templo que se considera pradera.

PLANIFICAR: una unidad puede **gastar una acción** para que el jugador que la controla obtenga **1PM** o para robar la carta superior del mazo de eventos.

No existe límite a la cantidad de **PM** y **Cartas de Evento** que un jugador o equipo puede acumular durante la partida.

CIMENTAR Y CONSTRUIR: estas dos acciones permiten **construir edificios** sobre el campo de batalla, que servirán para disponer de determinadas ventajas. Estos edificios siempre se construyen mediante dos acciones, una primera de **Cimentar** y una segunda de **Construir,** y siempre en ese orden. Éstas pueden realizarse de forma consecutiva con la misma unidad durante la misma ronda, con dos unidades diferentes o incluso en rondas diferentes con unidades diferentes. Los edificios se cimentan sobre la intersección de 3 hexágonos cualesquiera. Las unidades solo pueden cimentar en intersecciones adyacentes a su posición. No se puede cimentar un edificio pegado a una muralla.

Ejemplo de un edificio "cimentado".

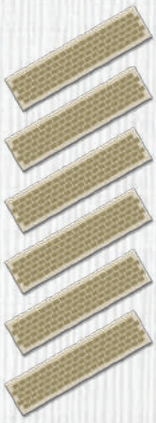
Cuando realizas una acción de **Cimentar,** colocas el marcador de edificio por el lado de "cimentado" sobre una intersección adyacente a la unidad que realiza la acción, donde no haya otro cimiento o edificio y que no haya una muralla que llegue hasta dicha intersección.

Aún no se considera construido. Sin embargo sí puede ser atacado por unidades enemigas.

Ejemplo de un edificio "construido".

Cuando realizas una acción de **Construir,** voltea el marcador del edificio para que se vea "construido". Este edificio puede usarse desde ese mismo momento, y al final de la partida otorgará 1 punto de victoria a su controlador.

TIPO DE EDIFICIOS



MURALLAS:

No pertenecen a ningún jugador y no pueden ser construidas.

Es decisión de todos los jugadores si se usan o no y en qué puntos colocarlas.

Las murallas **impiden el paso** a todas las unidades e **interrumpen la línea de visión.**

La habilidad "Cruzar: Todo": se refiere a terreno y por tanto estas unidades tampoco pueden atravesar murallas.

CUARTELES:

Cada jugador o equipo **comienza con 2 cuarteles** en su reserva. Éstos se pueden construir sobre cualquier intersección vacía de tres hexágonos a la que no llegue una muralla.

Desde el mismo turno en que un cuartel sea construido, el jugador o equipo que controle dicho cuartel podrá iniciar el movimiento de sus unidades (las desplegadas ese turno, no cualquier unidad) desde cualquiera de los tres hexágonos que rodean ese cuartel. El primer hexágono al que se mueve la unidad también **consume puntos de movimiento.**

TORRES DE VIGILANCIA:

Al igual que los cuarteles, las torres de vigilancia se construyen sobre las intersecciones vacías a las que no llegue una muralla. Cada jugador o equipo **recibe 1 única torre de vigilancia.**

Cuando ésta sea construida, el jugador recibe una **Ficha de Torre** de la reserva, que indica los valores de disparo de la torre. Al utilizar la torre, se gira la ficha para indicar que ya se ha utilizado este turno.

Ficha de Torre

La función de estas torres de vigilancia es realizar ataques a distancia con **1 dado de ataque,** hasta 5 hexágonos de alcance y con la habilidad **Precisión.**

ATACAR CUERPO A CUERPO

Las unidades pueden atacar a unidades enemigas en hexágonos adyacentes. Para indicar esta acción se utiliza una **ficha de Trabado en Combate.** Esta ficha no se retira hasta que una de las unidades sea derrotada o se destrabe.

Ataque cuerpo a cuerpo.

Una **unidad trabada en combate** no puede realizar las acciones **cimentar, construir, atacar a distancia, atacar edificios** ni **atacar cuerpo a cuerpo** a unidades enemigas a las que no esté ya trabada.

Además, al anunciar la acción **mover** con la intención de destrabarse, la unidad tendrá que realizar una tirada por cada enemigo al que se encuentre trabada. En cada una de estas tiradas se lanzará un dado para superar el atributo de puntos de movimiento de la unidad enemiga. La acción **mover** siempre tendrá éxito y la **ficha de Trabado en Combate** se retirará, pero por cada unidad enemiga cuya capacidad de movimiento no haya sido superada, nuestra unidad podrá sufrir de inmediato un ataque cuerpo a cuerpo por parte de dicha unidad enemiga si su propietario así lo desea.

Habrá ocasiones en que te convenga dejar huir a una unidad sin aprovechar este ataque gratis porque la unidad tenga alguna habilidad peligrosa como Contragolpe o Explotar.

EL ATAQUE:

Cuando una unidad **ataca o es atacada,** cobran importancia los lados de la unidad. No solo es relevante cómo movamos en el mapa a nuestras unidades para provocar combates cuerpo a cuerpo, sino cómo las dejamos posicionadas y protegidas contra futuras estratagemas del rival.

Terrenos, puntos de despliegue rival y cartas de evento enemigas deben ser tomadas en cuenta a la hora de decidir a dónde orientarlas.

Fichas de unidades, ataque y defensa.

El jugador de la unidad atacante, **lanza 3, 2 ó 1 dado dependiendo del color del lado** por el que realiza el ataque (Verde 3/ Amarillo 2/ Rojo 1).

Los resultados que igualen y/o superen el valor de escudo del enemigo serán **impactos** que ese enemigo tendrá oportunidad de bloquear. Si el enemigo no consigue bloquear todos los impactos **sufrirá una herida.**

Para indicarlo se coloca sobre la ficha de unidad en el campo de batalla una ficha de herida y se voltea su carta de unidad. **Nunca una unidad sufrirá más de una herida** aunque haya varios impactos sin bloquear.

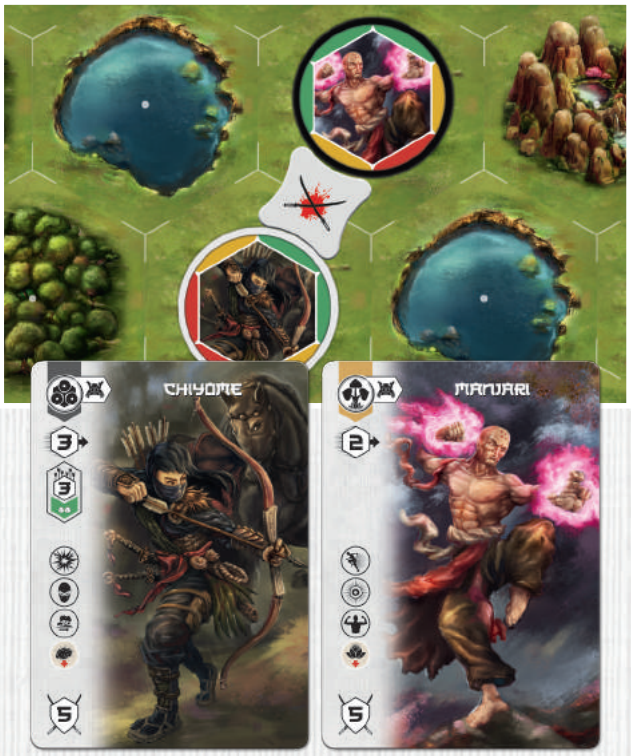
Frontal carta unidad (Sana).

Dorso carta unidad (Herida).

EL BLOQUEO:

El jugador de la unidad defensora **lanzará 3, 2 ó 1 dado dependiendo del color del lado** por el que es atacada (Verde 3 / Amarillo 2/ Rojo 1).

El defensor necesita igualar o superar todos los resultados de impacto de la tirada del atacante. Si no lo consigue, sufrirá una herida.



Ejemplo: Chiyome tira 3 dados porque está atacando con su flanco verde y saca 3,5 y 6. Como el escudo de Manjari es de 5, Chiyome obtiene 2 éxitos. Manjari tira 2 dados porque está siendo atacado por su flanco amarillo, y saca 2 y 4. Tira un dado más por su habilidad Poderoso y saca un 1. Al no poder evitar todos los éxitos de Chiyome, Manjari queda herido y recibe además una ficha de KO por la habilidad de Chiyome de "Aturdir".

Existen 5 tipos de unidades representados por 5 tipos de marcos distintos:

ASALTO

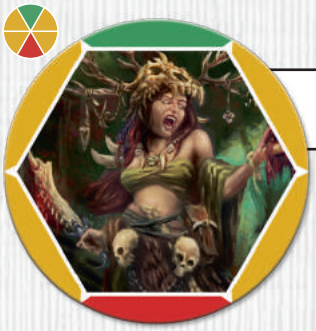
- 2 Lados Verdes
- 2 Lados Amarillos
- 2 Lados Rojos

ÉLITE

- 3 Lados Verdes
- 2 Lados Amarillos
- 1 Lado Rojo

EXPLORACIÓN

- 2 Lados Verdes
- 4 Lados Amarillos
- 0 Lados Rojos



LÍNEA

- 1 Lado Verde
- 4 Lados Amarillos
- 1 Lado Rojo

PROYECTIL

- 1 Lado Verde
- 2 Lados Amarillos
- 3 Lados Rojos

Contador de KO.

KO:
Algunas Cartas de Evento y habilidades de las unidades pueden crear sobre el enemigo **Fichas de KO,** que describen a una unidad desorientada o desorganizada.

La unidad afectada perderá una acción en su próximo turno por cada **Ficha de KO** que haya sobre ella. Al final de ese turno, se retirarán todas las fichas de **KO** que hubiera sobre esta unidad.

Si una unidad tiene 2 o más fichas de **KO** sobre ella, no podrá realizar ninguna acción en su siguiente turno. Simplemente se le retirarán todas las fichas al finalizar dicho turno.

ATACAR EDIFICIOS

Para atacar un edificio se sitúa una unidad junto a un edificio enemigo o neutral. Se declara un ataque contra este edificio gastando una acción (en caso de que la unidad tenga la habilidad **Arrasar,** no es necesario gastar ninguna acción para destruir edificios adyacentes y además siempre tendrá éxito). Para resolver el ataque, se lanzan dados igual al atributo de Ataque cuerpo a cuerpo de la unidad teniendo en cuenta el lado por el que la unidad realiza el ataque.

En caso de atacar a un edificio que se encuentre en una intersección, la unidad usará el lado más fuerte posible de los dos contiguos al edificio. **Para causar daño a cualquier edificio es necesario obtener un 6 en el ataque.**

Los edificios no disponen de tirada de defensa. Con un solo impacto, el edificio quedará destruido y será retirado del juego. **No se puede usar la habilidad Golpe Certero contra edificios.**

ATACAR A DISTANCIA

Habilidad de ataque a 4 casillas de distancia y utilizando 2 dados de ataque.

Las unidades con el atributo de **disparo** pueden usar la acción de **Atacar a Distancia.** En este atributo se puede ver la **distancia máxima en hexágonos** a la que esa unidad puede disparar y el **número de dados que lanza.**

Se puede disparar en cualquier dirección (360º).

Las condiciones que debe cumplir el atacante son:

- Que el objetivo esté dentro de su alcance.
- Tener línea de visión (sin Murallas o Montañas en medio).
- Que la unidad que quiere disparar no esté trabada en combate.
- Que la unidad que recibe el disparo no esté trabada en combate con una unidad aliada.

LA LÍNEA DE VISIÓN

Solo dos elementos pueden cortar la línea de visión: **Montañas y Murallas.**

Cuando se compruebe si la unidad dispone de línea de visión se utilizará como referencia el punto central del hexágono. Si al trazar una línea recta, ésta pasa por encima de cualquier porción de un hexágono de montaña o una ficha de muralla, no se podrá realizar ese disparo.

- **La muralla** bloquea todo el lado del hexágono sobre el que está construida (incluidos los vértices o puntos de conexión entre líneas).

- De ser necesario y en caso de duda, se puede utilizar **una cuerda o regla** para comprobar si existe o no línea de visión.

Las **Torres de Vigilancia** y el **Vórtice Akuma** se colocan en las intersecciones de tres hexágonos. En estos casos, la línea de visión se traza desde ese punto y no desde el centro de un hexágono.

EL DISPARO

Lanza el **número de dados** que indica el atributo de disparo. Todos los resultados iguales o superiores a la distancia con el objetivo se consideran impactos.

Los **resultados de 1** siempre se consideran fallos.

ESQUIVAR

La unidad que recibe el disparo dispone de una oportunidad para **esquivar el disparo.**

Para ello se lanza un **número de dados** igual a su atributo de **puntos de movimiento.** Deberá anular todos los impactos del atacante. Para conseguirlo, se debe **igualar o superar cada impacto** con sus resultados.

Los hexágonos de bosque brindan cobertura a las unidades **dentro** de ellos. Así pues, el defensor añade **un dado adicional** a su tirada de esquiva.

En una acción de **Ataque a Distancia** no importa la orientación de la unidad que ataca y la que defiende ya que sus lados no forman parte de la resolución de la misma.

Disparo de Minamoto Kiyomori (clan Kotei) hacia la milicia inicial del rival (Minpei).

Ejemplo: Minamoto Kiyomori, del clan Kotei decide disparar a la unidad de la derecha, la milicia inicial del equipo enemigo (Minpei). Su habilidad de atacar a distancia es 4 con el lanzamiento de 2 dados. La unidad de la derecha se encuentra a cuatro losetas de distancia, con lo que puede dispararle si hubiera línea de visión. La línea de visión de centro a centro está despejada (línea blanca de la imagen) ya que la muralla no cubre ese lado y no hay montaña bloqueando la línea de visión. Tira los dos dados y saca 3 y 4. Como la distancia es 4, el número objetivo mínimo es 4, así que obtiene un impacto. Los puntos de movimiento de la unidad Minpei son 2, con lo que lanza 2 dados para esquivar el impacto de Kiyomori. Para esquivar necesita sacar al menos un 4. Si la atacante hubiese obtenido un 4 y un 5 en su tirada, el defensor necesitaría sacar un 4 y un 5 o superior para esquivar el disparo.

VICTORIA POR PUNTOS

Una vez finalizadas las 7 **rondas del juego,** todos los jugadores o equipos con al menos una unidad superviviente sobre el campo de batalla, podrán contar la cantidad de puntos de victoria obtenidos.

- Cada **unidad sana** otorga 2 puntos de victoria.
- Cada **unidad herida** otorga 1 punto de victoria.
- Cada **edificio construido** otorga 1 punto de victoria.
- En partidas a 3 jugadores: cada **unidad enemiga derrotada** otorga 1 punto de victoria.
- Cada **símbolo de puntos** (Cartas de Evento, Toriis, etc.) otorga X-1 puntos de victoria donde X es la cantidad de símbolos iguales acumulados.

Símbolos de puntos: en **Cartas de Evento** (a excepción de objetos) y en ciertas **Fichas de Torii,** hay impresos una serie de símbolos que sirven para obtener puntos de victoria extra al final de la partida. Las estrellas (❋) son el número de repeticiones que hay en la baraja de esa carta.

Cada jugador separa y agrupa por **tipo de símbolo** las **Cartas de Evento** jugadas y los **Toriis** acumulados que le sirvan para este propósito. Estos **símbolos** otorgan un número de **puntos de victoria** igual al número total de cada uno -1.

Por ejemplo:

- *4 sombrillas: 3 PV*
- *3 cuencos de arroz: 2 PV*
- *2 origamis: 1 PV*
- *Cualquier símbolo único: 0 PV*

REPETIR UNA TIRADA

Yohei tiene dos sistemas de combate basados en el lanzamiento de dados que son susceptibles del azar. Por este motivo el juego usa **repeticiones de tirada** que se pueden conseguir de diferentes maneras. Se repetirá la tirada de TODOS los dados y solo serán válidos los resultados de la última tirada.

- **Repetición de tirada con Fichas de Torii:** descarta el Torii para repetir una tirada.
- **Repetición de tirada descartando 2 cartas de tu Cofre:** descarta 2 cartas cualesquiera de tu cofre para repetir una tirada. Vigila los símbolos de puntos. Ten en cuenta que estás sacrificando potenciales puntos de victoria. En partidas a 3 jugadores, los jugadores podrán elegir también descartar Cartas de Unidad que hayan obtenido como trofeo como parte del pago para hacer una repetición de tirada.

MODOS DE JUEGO

En la guerra que acontece en la ***Isla de Jiin*** los nuevos reclutas son instruidos en el conocimiento de los clanes que habitan el país y aquellos soldados que hacen de la experiencia su valía ascienden a puestos de mayor desafío para asegurar la supervivencia de todos los habitantes frente a las hordas demoníacas que azotan la isla por segunda vez.

Para todos los niveles de jugadores; recién llegados, avanzados y expertos, **Yohei** ofrece modos de juego diferentes que enriquecen y recompensan la experiencia y aprendizaje de quienes profundizan en sus reglas, unidades y cartas. Echa un vistazo a todo lo que puedes descubrir.

No se recomienda utilizar el **clan Skull Tales** si jugáis con el modo "Clanes" o "Duelista" debido a su diseño de unidades. ¡Pero no temáis incluirlas en el modo Yohei! Pueden ser muy divertidas y poderosas.

LA OFERTA

En **Yohei,** como en la mayoría de juegos de combate, tener la iniciativa (ser jugador inicial), conlleva cierta ventaja.

Mediante este sistema tratamos de eliminar el azar en este proceso a favor de una fórmula más justa que involucra la pericia de los jugadores.

- En modo **Clanes** y **Yohei,** cada jugador o equipo recibe 2 Cartas de Evento antes de que se haga la oferta. En el modo duelista no se reciben cartas ya que hay que comprarlas con puntos de contratación para formar tu propio ejército personalizado.
- Determina al azar el jugador o equipo **A**.
  Su contrincante será el jugador o equipo **B**.
- **A** realiza una oferta a **B**. Esta oferta puede consistir en cualquier cantidad de recursos combinados entre Puntos de Mando y Cartas de Evento.
- **B** decide si acepta la oferta o si la rechaza:
  - En caso de aceptar la oferta, **B** toma estos recursos de la reserva y **A** comenzará la partida.
  - En caso de rechazar la oferta, **A** toma estos recursos de la reserva y **B** comenzará la partida.

MODO CLANES (2 a 4 jugadores)

Este es el **modo de juego básico** que se ha explicado hasta ahora.

Cada jugador seleccionará 2 clanes de la siguiente forma: comienza el primer jugador, el de bases blancas, que escogerá 1 clan. Después los demás jugadores harán lo mismo en orden, dependiendo del número de jugadores continúa el de bases negras, gris claro (en el caso de 3 o 4 jugadores) y gris oscuro (si son 4 jugadores).

Una vez todos tengan 1 clan, empezando por el jugador gris oscuro (a 4 jugadores), gris (a 3 jugadores) o negro (a 2 jugadores) y en **orden inverso,** todos los jugadores escogen su **segundo clan.**

De esta forma, cada equipo dispone de su propia reserva de unidades que podrá ir desplegando durante la partida. Estas unidades **no tienen ningún coste.**

MODO YOHEI (2 a 4 jugadores)

Los jugadores comienzan únicamente con la milicia inicial (**Minpei**) en su zona de despliegue. Mezcla todas las cartas de unidad de todos los clanes y las unidades **sin clan** para formar un mazo común y toma las **fichas de Mercado.**

Ordénalas como se muestra en la imagen, de mayor a menor coste, y coloca el mazo en la ficha de mercado de **valor 3** y una carta en cada ficha teniendo así una fila de cinco unidades siempre disponibles para adquirir.

Despliegue inicial para el "Modo Yohei" con área de Mercado.

En esta modalidad de juego siempre habrá 5 unidades disponibles para comprar. El número indicado en la ficha de coste de mercado es el precio en **Puntos de Mando (PM)** que tiene que pagar el jugador para comprar una unidad. Nunca quedarán huecos libres en el mercado. Por lo tanto, cada vez que alguna unidad abandone el mercado se desplazan todas las cartas de unidad hacia la derecha hasta rellenar los huecos. El coste de las unidades tiende a abaratarse **de 3 a 0 PM** (Puntos de Mando). Podemos comprar al menos una unidad por turno, o más si tenemos menos que el contrario, y la unidad será inmediatamente desplegada (a través de un Cuartel o de la zona de despliegue).

Opcional: los jugadores pueden ordenar las cinco cartas **iniciales** según su poder.

- En los **costes más bajos:** las unidades sin clan.
- En los **costes intermedios** siguientes a las unidades sin clan: las unidades con clan.
- En los **costes más altos** siguientes a las unidades con clan: los comandantes de clan (se reconocen por el icono de casco al lado del nombre en la unidad).

MODO DUELISTA (2 jugadores)

Para **jugadores expertos y/o competitivos.** Este modo de juego está planteado para que cada contendiente use su propia copia de **Yohei.**

Cada jugador seleccionará unidades y cartas de evento para configurar su propio ejército. Contará con 7 **bases** y dispondrá de **15 puntos de contratación** que podrá gastar según lo siguiente:

- **Clanes Leales, afines al (falso) Emperador Sol:** Majishan, Kotei, Ankoku, Kitsune.
- **Clanes Rebeldes, afines a Arashi el Exiliado:** Muryos, Kaji, Kaizoku, Hori.
- **Clanes Ancestrales, bajo vigilancia y no afiliados:** Shisai, Akuma, Bunraku.
- **Las unidades Sin Clan** no pertenecen a ninguna de las tres facciones.

Importante: las cartas de comandantes de clan se reconocen por el icono de casco al lado del nombre en la unidad. Las unidades con clan son afines a alguna de las tres facciones del juego; Leales, Rebeldes o Ancestrales. Esta afinidad modificará el precio de las unidades según el comandante que hayas elegido.

COSTES:

- **Milicia inicial (Minpei):** 0,5 puntos (máximo 4 copias).
- **Unidad Comandante de clan:** 3 puntos. Es obligatorio llevar 1 solo Comandante.
- **Unidad Comandante sin clan:** 2 puntos. Es obligatorio llevar 1 solo Comandante (las unidades de cualquier facción costarán 2,5 puntos).
- **Unidad con clan afín a la facción del comandante:** 2 puntos.
- **Unidad con clan no afín a la facción del comandante:** 2,5 puntos.
- **Unidad sin clan:** 1 punto.
- **Carta de evento elegida (en la mano inicial):** 1,5 puntos.
- **Carta de evento al azar (en la mano inicial):** 1 punto.
- **1 PM (Punto de Mando):** 1 punto.

Además, cada jugador deberá tener **su propio mazo de Cartas de Evento** que debe cumplir estas reglas:

- Debe tener **al menos 24 cartas.**
- Debe respetar el **número de copias máximas** de cada carta según su frecuencia (común x3, infrecuente x2 o rara x1).
- Las **Cartas Comunes** e infrecuentes del mismo tipo deberán tener iconos de puntuación diferentes, es decir, no se pueden combinar cartas iguales de varios juegos para intentar puntuar más.
- Las **Cartas de Evento** iniciales elegidas o al azar saldrán de este mazo al preparar la partida y formarán la mano inicial del jugador.

ESCARAMUZAS (3 a 4 jugadores)

Los modos **Clanes** y **Yohei** pueden ser jugados a **3 y 4 jugadores** pero existen algunas diferencias que habrá que tener en cuenta:

En el caso de 3 jugadores:	En partidas por equipos:
	Equipos 1 y 2.

3 JUGADORES:

- Se prepara la partida igual que a 2 jugadores pero se añade una línea de despliegue más.
- El tercer jugador toma las bases y los edificios del tercer color en la secuencia del turno.
- Se juega "todos contra todos". Aunque puedan surgir alianzas eventuales, que los jugadores no están obligados a cumplir, solo puede haber un ganador en la partida.
- Siempre que un jugador elimine a una unidad enemiga mediante eventos o combate, la carta de la unidad derrotada se guarda debajo del cofre de este jugador y otorga 1 punto de victoria adicional al final de la partida. Esta carta de unidad puede ser descartada junto a una segunda carta de tu cofre para obtener una repetición de tirada.
- **El jugador que cause menos bajas durante la partida, no participará en el recuento final de puntos.**

4 JUGADORES:

- Los jugadores de un mismo equipo comparten la reserva de Puntos de Mando, los edificios, las cartas de Evento, los Toriis y la Zona de Despliegue.

EL VÓRTICE DE AKUMA (modo Clanes)

El **Vórtice** es usado tan solo en el **modo Clanes** si uno de los jugadores selecciona al **clan Akuma** para jugar.

Si esto sucede, el jugador toma la pieza y la **ficha del Vórtice Akuma** y los pone en su lado de la mesa cerca de su línea de despliegue.

Fichas de Akuma y Vórtice.

Este **vórtice** puede moverse por el campo de batalla al coste de **1 PM** para recorrer hasta **2 intersecciones** de hexágonos, y detenerse sobre una intersección que no esté ya ocupada por otro edificio.

- El vórtice te permite desplegar unidades con la habilidad **Demonio** desde aquí.
- También dispone de un ataque a distancia con 1 dado hasta 4 de alcance y la habilidad **Relámpago.**

Este **vórtice** puede ser destruido igual que cualquier otro edificio. Si esto sucede, devuelve la pieza de **vórtice** a la línea de despliegue y se considera que el **clan Akuma** ha invocado otro vórtice nuevo.

El Vórtice Akuma no otorga puntos al final de la partida.

GUÍA: HABILIDADES

HABILIDADES MÁS FRECUENTES:

Las habilidades repetidas tienen efectos acumulativos.

ARRASAR:
La unidad puede destruir edificios si pasa o se detiene al lado de ellos, sin tirada de dados.

ATURDIR:
Coloca una Ficha de KO además de la herida, al herir en combate cuerpo a cuerpo.

CARGA:
Si la unidad se mueve y después ataca cuerpo a cuerpo, suma **+1 a sus puntos de movimiento** y el **dado rojo** al ataque. ***Si una unidad llega a poseer dos veces esta habilidad, no podrá lanzar más de un dado rojo adicional.***

CRUZAR "TERRENO":
Unidades con esta habilidad pueden transitar por los terrenos indicados sin penalización. O sea, por solo **1 punto de movimiento.**

ESCURRIDIZO:
La unidad no realiza tirada al destrabarse. Puede transitar sobre hexágonos ocupados por enemigos (sin detenerse sobre ellos).

GOLPE CERTERO:
Al atacar cuerpo a cuerpo, la unidad puede ignorar su tirada habitual y marcar un resultado directo de un solo 6. El defensor realiza su tirada de defensa normal por el lado por el que esté trabado.

PODEROSO:
La unidad suma un dado siempre que ataque o bloquee en un combate cuerpo a cuerpo.

PRECISIÓN:
La unidad puede disparar sobre unidades enemigas trabadas en combate cuerpo a cuerpo con unidades aliadas. Además, suma 1 a cada dado de ataque a distancia.

SALVAJE:
La unidad puede gastar sus dos acciones del turno en ataques cuerpo a cuerpo. **No puede Cimentar, Construir ni llevar Objetos.**

HABILIDADES DE CLANES:

Estas habilidades se encuentran, generalmente, asociadas a un Clan en concreto que especializa a sus miembros en un aspecto determinado del combate.

CLARIVIDENCIA:
La primera Carta de Evento que juegue cada turno, cuesta 1PM menos **por cada unidad** con esta habilidad que el jugador controle en el campo de batalla.

CONFUNDIR:
La unidad puede girar un lado (60º) a la unidad enemiga en cada ataque cuerpo a cuerpo.

CONTRAGOLPE:
Al ser atacado cuerpo a cuerpo, devuelve el ataque si la unidad atacante solo obtiene fallos en su tirada.

DEMONIO:
Al herir o derrotar a una unidad enemiga roba 1PM de la reserva del jugador que la controla. Si este no tuviera ningún PM, tómalo de la reserva general. **No puede Cimentar ni Construir.**

MÁRTIR:
Esta unidad puede transferirse una herida de otra unidad en cualquier momento del turno del jugador que la controla. Voltea esta carta. Se considera herida. Retira la herida de la otra unidad.

OCULTACIÓN:
Resta **1** a todos los dados en ataques a distancia contra esta unidad.

RELÁMPAGO:
Coloca una Ficha de KO al herir en ataques a distancia.

AURA:
No puede ser objetivo de Cartas de Evento controladas por oponentes.

EXPLOSIVO:
Cuando esta unidad muera, realiza una tirada con un dado por cada unidad adyacente y aplica los siguientes resultados:
1-3 nada / **4-5** KO / **6** herida.

MECÁNICO:
No puede recibir Fichas de KO y no puede ser curado.

PERTURBAR:
Mientras esta unidad esté en el campo de batalla, el coste de las Cartas de Evento de todos los jugadores se incrementa en +1.

HABILIDADES POR DESPLIEGUE:

Estas habilidades se resuelven una sola vez en el momento en el que la unidad es desplegada.

ARCANO:
Mira las **3 primeras cartas** del mazo de **Cartas de Evento.** Añade 1 a tu mano y descarta las otras 2.

BOTÍN:
Recibes una **Ficha de Torii** al azar de la reserva.

DESPLAZAR VÓRTICE:
Mover la ficha de Vórtice hasta dos intersecciones.

ESTRATEGA:
Recibes 1 Punto de Mando (PM).

BOMBA DE HUMO:
Pon una ficha de KO sobre cualquier unidad objetivo.

FAVOR:
Roba 1 carta de Evento del mazo.

MÉDICO:
Retira una ficha de Herida de la unidad objetivo.

SAQUEO:
Roba una Carta de Evento al azar de la mano de un oponente y añádela a la tuya.

EQUIPADO:
Revela las 6 primeras Cartas de Evento del mazo. Si aparece al menos una carta de Objeto, puedes elegir uno y equipárselo a la unidad de forma gratuita. Pon las demás cartas reveladas debajo del mazo de Cartas de Evento.

IMPETUOSO:
Al desplegar tiene +1 al movimiento.

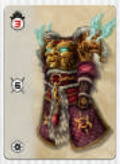
INCORDIAR:
Mira la mano del jugador/equipo objetivo. Puedes elegir una Carta de Evento para que este jugador la descarte.

SEPULTAR:
Puedes poner hasta 2 Cartas de Evento de tu mano debajo de tu cofre.

GUÍA: CARTAS DE OBJETOS

KATANAS ⚙ 2 1
La unidad equipada obtiene las habilidades **Contragolpe** y **Aturdir.**

ARCO ⚙ 3 1
La unidad equipada obtiene: Ataque a distancia con 2 dados hasta 5 de alcance y las habilidades de **Precisión y Relámpago.**



ARMADURA ⚙ 3 1
La unidad equipada obtiene **"valor de Defensa 6".**

CASCO ⚙ 5 1
Si el casco está equipando a una de tus unidades al terminar la partida, obtienes **uno de cada uno de los seis símbolos de puntos** para el recuento final.

GREBAS ⚙ 2 1
La unidad equipada obtiene **"Cruzar: Todo y Movimiento +1".**

CAPA ⚙ 2 1
La unidad equipada obtiene **"Ocultación y Escurridizo".**

GUÍA: CARTAS DE EVENTOS

Y SURGIÓ DEL MAR — 2 / 3

Realiza un ataque cuerpo a cuerpo con 3 dados desde un hexágono de agua contra una unidad enemiga que esté sobre este hexágono o en uno adyacente. Si esta unidad está sobre el hexágono de agua, eliges el lado por el que atacar.

CURA KÁRMICA — 2 / 3

Retira una ficha de Herida de unidad objetivo.

VELOCIDAD EXPLOSIVA — 1 / 3

La unidad objetivo aumenta sus puntos de movimiento en +2 durante este turno.

BORRACHO — 1 / 3

La unidad objetivo obtiene un KO.

LEER EL AGUA — 2 / 3

Roba 3 Cartas de Evento.

HERIDA DE MUERTE — 4 / 3

Causa una herida a la unidad objetivo.

ANDANADA DE FURIA — 2

Tu Torre de Vigilancia puede hacer un ataque adicional este turno con 2 dados hasta 6 de alcance y la habilidad de **Precisión.**

LA ÚLTIMA OPCIÓN — 0 / 2

Sacrifica una unidad propia para ganar 3PM.

APARICIÓN REPENTINA — 3 / 2

Cambia una unidad objetivo de ubicación, moviéndola a otro hexágono y oriéntala como prefieras. *Puedes elegir a unidades trabadas en combate.*

BOMBA DE MIEDO — 2 / 2

Selecciona un hexágono objetivo. Coloca una Ficha de KO sobre todas las unidades en ese hexágono y los seis hexágonos adyacentes.

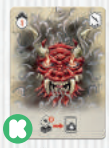
LO PERDERÁS TODO — 2 / 2

El jugador/equipo objetivo descarta 2 Cartas de Evento al azar de su mano.

ATACAR SUMINISTROS — 2 / 2

Destruye el edificio objetivo.

CARTAS EXCLUSIVAS: estas cartas corresponden a **Eventos exclusivos** que se desbloquearon en la campaña de **Kickstarter** y por eso no se encuentran en la caja base del juego.



VIDA EN EL VACÍO — 1 / 3

Pon las 2 primeras cartas del mazo de Eventos directamente en tu cofre.

SUMINISTROS — 3

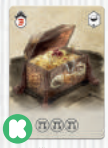
Recibes 2 PM (cuesta 0 lanzar pero requiere que controles al menos 1 cuartel).

DESPEJAR LA CUMBRE — 1 / 2

Retira todas las Fichas de KO del campo de batalla.

MELLAR LA HOJA — 1 / 2

Destruye el Objeto objetivo.



BOTÍN DE LA BÓVEDA — 3 / 1

Obtienes 3 Fichas de Torii de la reserva.

LA IRA DE LOS KAJI — 6 / 1

Elige 3 hexágonos adyacentes objetivo. Cada unidad sobre estos hexágonos sufre una herida.

GUÍA: FICHAS DE TORII

Son pequeñas ayudas o tesoros que los jugadores podrán ir recogiendo por el campo de batalla transitando el terreno sobre el que se encuentren con una unidad. Sólo pueden ser usados durante tu turno, salvo el de "**Repetir Tirada**". Una vez utilizados, descártalos.

3◉

1PM: equivalente a un **1PM.** *Recuerda que es secreto y no puede ser robado ni descartado a la fuerza con un efecto que te haga perder PM.*

3◉

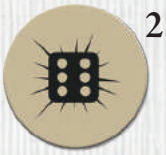
CRUZAR: TODO: la unidad objetivo gana la habilidad "**Cruzar: Todo**" hasta el final del turno.

3◉

REPETIR TIRADA: úsalo para repetir cualquier tirada propia. Deberás **repetir la tirada** completa. *Puede ser usado durante el turno del rival.*

3◉

CARTA DE EVENTO: roba una Carta de Evento.



2◉

GOLPE CERTERO: la unidad objetivo gana la habilidad "**Golpe Certero**" hasta el final del turno.

2◉

ESCURRIDIZO: la unidad objetivo gana la habilidad "**Escurridizo**" hasta el final del turno.

2◉

KO: Coloca una Ficha de KO sobre la unidad objetivo.

2◉

MÉDICO: retira una **ficha de Herida** de la unidad objetivo.

1◉

SÍMBOLOS DE PUNTOS: Origami y Bambú. Guárdalo para el recuento de final de partida.

1◉

SÍMBOLOS DE PUNTOS: Abanico y Cuenco de arroz. Guárdalo para el recuento de final de partida.

1◉

SÍMBOLOS DE PUNTOS: Linterna y Parasol. Guárdalo para el recuento de final de partida.

1◉

EQUIPO ENCONTRADO: selecciona una unidad objetivo. Revela las 6 cartas superiores del mazo de Eventos. Si revelas una o más Cartas de Objeto, puedes equipar uno a esa unidad de forma gratuita.

Ejemplo de sitio destinado a colocar fichas de Torii en una loseta.

GUÍA: FICHAS DE RONDA

3◉ **VÍA DE SUMINISTROS:** por cada **cuartel construido,** el jugador o equipo que lo controle obtiene **2PM.**

3◉ **EL PRECIO A PAGAR:** esta ronda el coste de las **Cartas de Evento** aumenta en **+1.**

3◉ **ABANDONO:** cada jugador o equipo **descarta** una **Carta de Evento** de su mano. Además, en el **modo Yohei,** se descartan las **dos unidades más baratas** (las dos de la derecha) del mercado de unidades.

3◉ **TORRES PODEROSAS:** esta ronda las Torres de Vigilancia usan 3 dados al hacer su disparo normal.

2◉ **IMPUESTOS REALES:** cada jugador o equipo pierde **3PM.**

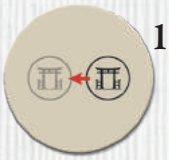
2◉ **NEVADA:** esta ronda las unidades restan **1 a su movimiento.** *Esto debe ser tenido en cuenta tanto para moverse como para Esquivar ataques a distancia.*

2◉ **NOCHE:** esta ronda todas las unidades ganan la habilidad **"Ocultación".** *Las habilidades repetidas tienen efectos acumulativos.*

2◉ **COMBATE RELÁMPAGO:** descarta esta Ficha de Ronda y revela la siguiente. La partida durará una ronda menos.

1◉ **EL GRAN INCENDIO: voltea** el hexágono de **Templo.** Durante el resto de la partida, éste **ya no estará disponible** para aprovechar sus ventajas.

1◉ **TERREMOTO: destruye** todas las **Murallas.** Los **Cuarteles** y las **Torres** de Vigilancia **son volteados** como si acabaran de ser cimentados.



1◉ **ANTIGUOS TESOROS: repón** todas las **Fichas de Torii** en sus huecos correspondientes si están vacíos y no hay una unidad sobre ellos.

1◉ **ILUMINACIÓN:** esta ronda todas las unidades tienen **"Clarividencia".**

GUÍA: CLANES DE YOHEI

CLAN ANKOKU: "Los acechadores de sangre"
¿Prefieres evitar el combate frontal y asestar golpes desde las sombras? Este es tu clan. Ankoku hace de los terrenos boscosos su arma, adquiriendo especial resistencia contra disparos y convirtiéndolos en escurridizos asesinos. Además, cuando son desplegados en el mapa, lanzan bombas de humo que aturden automáticamente a cualquier unidad enemiga. Un clan ideal para un estilo de lucha disruptivo y combinarlo con unidades veloces que asesten golpes quirúrgicos.

CLAN AKUMA: "El amanecer del horror"
El azote demoníaco de Jiin. La razón de la fractura entre clanes y la actual guerra que despedaza el país. Poderosos en combate cuerpo a cuerpo y con una movilidad que les permite cruzar todo tipo de terreno en el mapa. Además poseen la habilidad **"Demonio"** que drena Puntos de Mando del rival cuando hieren a sus unidades. Cuentan con un vórtice que actúa como portal móvil para desplegar unidades al igual que los cuarteles normales y un disparo que lo protege de ser destruido por el rival inconsciente que se atreva a acercarse.

CLAN BUNRAKU: "Los artistas de la mecánica"
Ingenieros de guerra y forjadores de armas secretas de resortes imposibles, venenos incurables y gases paralizantes. Los Bunraku aumentan sus filas construyendo máquinas humanoides que no sufren KO en batalla y explotan al ser destruidas. Su habilidad única para equiparse armamento les permite escoger y pagar, gratis, cualquier equipo al entrar en batalla que se muestre en las primeras cartas del mazo de Eventos.

CLAN HORI: "Las garras de la tierra"
Ancestrales arquitectos del emperador y ahora defenestrados a vagar por túneles bajo la isla de Jiin por sus terribles prácticas de esclavitud. Rehusantes de la magia por considerarla una transgresora del orden, los Hori poseen una habilidad que incrementa el coste de los eventos mientras permanezcan sobre el campo de batalla. Además de una movilidad endemoniada cruzando terrenos montañosos, su fuerza bruta en cuerpo a cuerpo los convierte en poderosos focos de resistencia contra el avance rival o para neutralizar a las mejores unidades enemigas.

CLAN KAIZOKU: "Secuestradores de reliquias"
Los saqueadores de Jiin. Un clan disruptivo y oportunista. Roban cartas al azar de la mano del rival cuando son desplegados y encuentran valiosas fichas de **"Torii"** sin necesidad de recogerlos del campo de batalla. Este clan tiene en sus filas una de las unidades más duras del juego, el resistente Kappa, y una capacidad asombrosa de cruzar y moverse entre las losetas de agua.

CLAN KAJI: "El azote del trueno y fuego"
La pólvora de Jiin. Si disfrutas masacrando a distancia a tus enemigos en vez de desenfundar la espada, Kaji es tu clan. Poseen la poderosa habilidad **"Precisión"** la cual les permite disparar a unidades rivales trabadas en combate. Además, gracias a esta habilidad, suma +1 al resultado de los ataques a distancia. Imagina de lo que serían capaces si logras combinarlos con clanes o unidades que actúen de "escudo" para mantenerlos a salvo en la retaguardia. Es solo una idea.

CLAN KITSUNE: "La astucia asesina de los bosques"
Criaturas antropomórficas de legendaria sabiduría y perspicacia. Maestras del engaño natural, estos seres resultan intocables a través de la magia en el campo de batalla, ya que son inmunes a cualquier evento enemigo que las hiciese objetivo de un efecto dañino. Su poder reside en la disrupción de la mano del rival, al ser desplegadas y poder escoger cualquier carta del oponente y descartarla para minar su estrategia futura. Veloces y ágiles, las Kitsune son famosas por acumular siglos de sabiduría en sus colas de zorro que muestran orgullosas en batalla.

CLAN KOTEI: "El implacable acero de Jiin"
La infalible fuerza del Emperador. Son un clan apartado de la magia pero muy efectivo en el cuerpo a cuerpo y ataque a distancia. Con su habilidad **"Contragolpe"**, castigan al oponente con un ataque gratuito y automático cada vez que éste falle en todos los dados en una tirada cuerpo a cuerpo. Un clan perfecto para conocer los secretos del juego e iniciarse.

CLAN MAJISHAN: "Tejedores de realidad"
Los magos supremos de Jiin. Capaces de anticipar el futuro manipulando el mazo de eventos cada vez que sean desplegados y escogiendo aquel que mejor se adapte al estado del combate. Además poseen la habilidad de canalizar los elementos en un ataque a distancia que causa un KO automático cuando dañan a una unidad rival.

CLAN MURYOS: "Amas de la jauría"
Geishas y bestias salvajes combinadas en un clan de elegancia y fuerza bruta. Juntos forman una combinación de habilidades tan destructiva como efectiva. Sus geishas son capaces de manipular el aro de combate de los enemigos, girándolos hacia el lado más débil. Sus bestias, son capaces de atacar 2 veces por turno cuando se traban en el cuerpo a cuerpo.

CLAN SHISAI: "Los centinelas del destino"
Sanadores. Un clan de apoyo capaz de desviar heridas aliadas a ellos mismos. Poseen una de las habilidades más misteriosas y poderosas de Yohei; **"Clarividencia"**. Con ella y por cada monje Shisai en el campo de batalla, el coste de tu primera carta de evento se reduce en 1, siendo este efecto acumulativo. Donde otros clanes deberían invertir gran cantidad de acciones y tiempo, con los Shisei podrás invocar eventos de alto coste a mayor velocidad con tan solo tenerlos en el mapa.

CLANES LEALES Afines al (falso) Emperador Sol	MAJISHAN KOTEI ANKOKU KITSUNE
CLANES REBELDES Afines a Arashi el Exiliado	KAIZOKU KAJI MURYOS HORI
CLANES ANCESTRALES Bajo vigilancia y no afiliados	AKUMA SHISAI BUNRAKU
SIN CLAN	No pertenecen a ninguna de las facciones anteriores

GUÍA: TEMPLOS

A continuación se describen los tipos de losetas de **Templo** que puedes utilizar en tus partidas. En el mismo escenario puedes incluir uno o varios **Templos**, aunque no es recomendable que uses demasiados a la vez.

Pradera

TEMPLO NORMAL: es el Templo descrito en el manual. Al principio del turno del jugador que lo ocupa obtiene **1 PM** y la unidad que lo controla obtiene la habilidad **"Clarividencia"** mientras se encuentre en él.

Bosque

TEMPLO TENEBROSO: este Templo está situado en el interior de un bosque oscuro y misterioso. Al principio del turno del jugador que lo ocupa obtiene **1 PM** y la unidad que lo controla obtiene la habilidad **"Ocultación"** mientras se encuentre en él.

Agua

TEMPLO ISLA: se encuentra en una isla en el interior de un lago. Al principio del turno del jugador que lo ocupa obtiene **2 fichas de Torii** de la reserva.

Montaña

TEMPLO SINIESTRO: está en el interior de una montaña. Al principio del turno del jugador que lo ocupa obtiene **1 PM** y la unidad que lo controla obtiene la habilidad **"Perturbar"** mientras se encuentre en él.