

REINER KNIZIA'S SAKURA

HA LLEGADO LA PRIMAVERA, LOS CEREZOS ESTÁN EN FLOR Y EL EMPERADOR ESTÁ PREPARADO PARA SU PASEO. TODOS LOS AÑOS REALIZA ESTA CAMINATA, Y TODOS LOS AÑOS INTENTAS PLASMAR EN UN LIENZO ESE MAJESTUOSO MOMENTO. TENDRÁS QUE ACERCARTE AL EMPERADOR PARA LOGRAR EL ÁNGULO PERFECTO, PERO NO ESTÁS SOLO EN ESTA LABOR. DARSE CODAZOS CON OTROS PINTORES NO ESTÁ MAL VISTO, ¡PERO TROPEZARSE CON EL EMPERADOR SERÍA UNA OSADÍA! SÓLO EL ARTISTA MÁS VELOZ, ASTUTO E IMPLACABLE LOGRARÁ GANARSE SU FAVOR, Y LOS DEMÁS VOLVERÁN A CASA CON LAS MANOS VACÍAS.

COMPONENTES

60 CARTAS

ACCIÓN DE JARDÍN

ACCIÓN DE PINTOR

ORDEN DE INICIATIVA



6 PINTORES



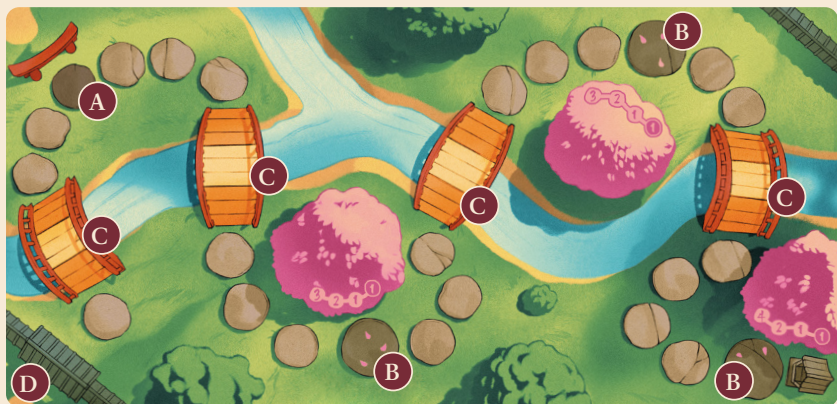
54 FICHAS



1 EMPERADOR



EL JARDÍN DEL EMPERADOR



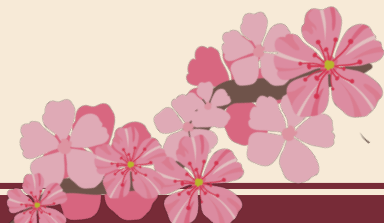
- A. El **espacio torii** donde el Emperador comenzará la partida.
- B. Los **espacios sakura** donde el Emperador se parará para admirar las flores de los cerezos.
- C. Los **cuatro puentes**.

Si jugáis a dos, tres o cuatro jugadores, cada puente cuenta como un sólo espacio.

Si jugáis a cinco o seis jugadores, cada puente cuenta como tres espacios.

- D. El **portón de entrada** donde los pintores comenzarán la partida.

El **portón** es el único espacio donde varios pintores pueden estar al mismo tiempo. Cuando los pintores están juntos en el portón, ninguno está por delante ni por detrás del otro, lo que afecta algunas acciones. Por ejemplo, si todos están en el portón, ninguno es el más cercano al Emperador. Del mismo modo, si dos o más pintores están en el portón, ninguno es el más alejado del Emperador.



PREPARACIÓN

Coloca el tablero con el Jardín del Emperador en el centro de la mesa, y coloca al Emperador en el espacio torii. Cada jugador elige a **un pintor y cinco fichas del mismo color**. Sitúa a los pintores en el portón de entrada y las fichas restantes al lado del tablero. Para terminar, baraja las cartas formando un mazo y **reparte cinco a cada jugador**.

Consulta la última página para preparar y jugar una partida con sólo dos jugadores.

CÓMO JUGAR

Como pintor, tu objetivo es estar lo más cerca del Emperador cuando llegue a los árboles sakura (cerezos) para mejorar tu cuadro, sin acercarte tanto que tropieces con él. Si lo consigues, obtendrás fichas (muestras de su reconocimiento), y **el jugador con más fichas al final de la partida será el ganador**. En cada ronda, los jugadores elegirán simultáneamente las cartas para determinar hacia dónde se mueve el emperador y su pintor, y tratarán de sabotearse por el camino. Procurad no moveros demasiado rápido, ya que el Emperador a menudo reduce el paso para estudiar el paisaje, ¡o incluso retrocede unos pasos por el sendero!

RESUMEN DE LA RONDA

En cada ronda, los jugadores eligen en secreto una carta de su mano y la revelan simultáneamente. Las cartas se resuelven por orden de iniciativa, **del número más bajo al más alto, hasta que se hayan resuelto todas**. Una vez resueltas, las cartas se añaden a una pila de descartes, y los jugadores roban una nueva carta del mazo. Si en algún momento el mazo se acaba, baraja la pila de descartes y crea **un nuevo mazo**.

MOVIMIENTO

Una vez que están en el jardín, los pintores no pueden compartir el mismo espacio. Cuando muevas a tu pintor hacia delante o hacia atrás, cuenta solamente los espacios vacíos, **no cuentes los espacios ocupados por otros pintores**.

Si un pintor se mueve al espacio donde se encuentra el Emperador, será deshonrado. El pintor deshonrado **detiene inmediatamente su movimiento, pierde una de sus fichas (si es posible) y retrocede tres espacios vacíos**. Si el Emperador

se mueve hacia atrás a un espacio ocupado por un pintor, ese pintor también es deshonrado y debe retroceder tres espacios vacíos y perder una ficha, si es posible.

Cada vez que una figura (pintor o Emperador) se mueve hacia delante, se aleja del portón y se dirige hacia el santuario. Por el contrario, cuando una figura se mueve hacia atrás, se dirige hacia el portón.

Si un pintor retrocediese hasta salir del sendero, colócalo en el portón, no puede retroceder más. Si el Emperador retrocediese hasta salir del sendero, sitúalo en el primer espacio frente al portón.

ACCIONES DE LAS CARTAS

Cada carta que juegues moverá primero a alguien en el jardín (normalmente al Emperador), y luego a tu pintor. Las acciones de cada carta se realizan siempre en este orden: primero la acción de jardín y luego la acción de pintor. El Emperador y los pintores deben moverse siempre la cantidad de espacios que dicte la carta, a menos que un pintor alcance el espacio ocupado por el Emperador o el Emperador alcance un árbol sakura por primera vez.

Las acciones son las siguientes:

ACCIONES DE JARDÍN



Mueve al Emperador hacia delante 1/2 espacios.



Mueve al Emperador hacia atrás 1 espacio.



Elige si el Emperador avanza o retrocede 1 espacio.



Mueve al pintor **más cercano al Emperador** dos espacios hacia atrás.



Mueve al pintor **más alejado del Emperador** dos espacios hacia delante.



ACCIONES DE PINTOR

Mueve a tu pintor 1/2/3 espacios hacia delante.

Elige si tu pintor se mueve 1/2/3 espacios hacia delante o hacia atrás.



Coloca a tu pintor en el primer espacio vacío disponible frente al pintor que te precede. Esto puede hacer que te tropieces con el Emperador. Si tu pintor es el más cercano al Emperador, no se mueve.



Cuenta el número de pintores que se encuentran entre el tuyo y el Emperador. A continuación, mueve a tu pintor un espacio hacia delante por cada uno de ellos. Si tu pintor es el más cercano al Emperador, no se mueve.

PUNTUACIÓN

Si el Emperador se mueve a uno de los espacios sakura por primera vez en la partida, se detiene de inmediato. Se realiza la acción de pintor de la carta actual y se descartan las demás cartas jugadas en esta ronda, se hayan resuelto o no.

A continuación, los jugadores reciben fichas de la reserva según lo cerca que estén del Emperador. El jugador más cercano obtiene 3 fichas (o 4 si está en el último espacio sakura), el segundo más cercano obtiene 2 fichas y el tercero 1 ficha.

Si la partida es a cinco o seis jugadores, el cuarto jugador también obtiene 1 ficha.

Una vez que los jugadores hayan terminado de puntuar, el segundo jugador mueve a su pintor al espacio inmediatamente detrás del primer pintor, el tercer jugador detrás del segundo, y así sucesivamente.

Para terminar, cada jugador roba una carta y la partida continúa de forma habitual. Cada espacio sakura se puntuará sólo una vez por partida, incluso si el Emperador se detuviese en el mismo espacio varias veces. Después de que se haya puntuado, el Emperador puede atravesar este espacio sin detenerse.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina inmediatamente después de puntuar el último espacio sakura. El jugador con más fichas gana. Si hay un empate, gana el jugador más cercano al Emperador.

PARTIDA A DOS JUGADORES

Para jugar con sólo dos jugadores, elige a un pintor que no estéis usando para que sea el “pintor de la corte” y trátalo como si fuese un tercer jugador. En cada ronda, después de que ambos jugadores hayan elegido sus cartas, revela la carta superior del mazo. Se considera que el pintor de la corte ha jugado esa carta y se resuelve por orden de iniciativa como de costumbre. Cada vez que el pintor de la corte tenga la opción de mover una figura hacia delante o hacia atrás, la moverá siempre hacia delante.

Para un juego más táctico, elige la siguiente variante:

VARIANTE TÁCTICA PARA DOS JUGADORES

En cada ronda, el jugador que esté más alejado del Emperador jugará dos cartas de su mano: una delante de sí mismo para su propio pintor y otra en el centro de la mesa para el pintor de la corte. Al igual que en el modo estándar, el pintor de la corte moverá las figuras hacia delante siempre que sea posible. Si ambos jugadores están en el portón de entrada, revela la carta superior del mazo para el pintor de la corte, como se ha explicado previamente. El jugador que haya jugado una de sus cartas para el pintor de la corte robará una carta adicional al final de la ronda para volver a tener cinco cartas.



Osprey Publishing, parte de Bloomsbury Publishing Plc OSPREY y OSPREY GAMES son marcas comerciales de Osprey Publishing, una división de Bloomsbury Publishing Plc.

© Dr. Reiner Knizia, 2018. Todos los derechos reservados.

www.ospreygames.co.uk

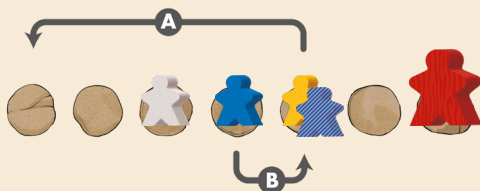
Osprey Publishing apoya a Woodland Trust, organización benéfica líder en conservación de bosques del Reino Unido. Entre 2014 y 2018 nuestras donaciones se han dirigido a su proyecto Centenary Woods en el Reino Unido.



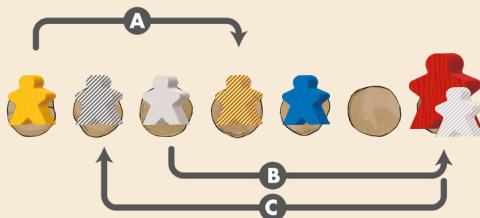
© 2020 Ed. en Español SD Games
c/ Montsià 9-11 Pl. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com
Traducción: Sergio Pérez Peiró
Maquetación: Vitamina Disseny
Edición: César Sánchez

EJEMPLOS

El jugador azul tiene el número de iniciativa más bajo, por lo que es el primero en resolver su carta. El jugador amarillo es el más cercano al Emperador, así que retrocede dos espacios, omitiendo los espacios ocupados (A). Luego, el jugador azul avanza un espacio (B).



El jugador blanco es el siguiente en orden de iniciativa. El jugador amarillo ahora es el último, así que se mueve dos espacios hacia delante (A) y luego el blanco intenta avanzar tres espacios (B), ¡pero se tropieza con el Emperador! Como resultado, el jugador blanco retrocede inmediatamente tres espacios (C) y pierde una ficha.



La acción de jardín del jugador amarillo hace que el Emperador se mueva dos espacios hacia delante. Como la partida es a tres jugadores, el puente cuenta como un sólo espacio, y el Emperador cruza el puente con un movimiento (A). En una partida a cinco o seis jugadores, el Emperador se habría detenido en el espacio central del puente (B). El jugador amarillo se mueve dos espacios hacia delante (C).

