





3. ARMAS




Chigiriki: El objetivo puede utilizar Armas que cuenten como , como el *Jitte*.




Jitte: Puedes jugar esta carta como Arma **o bien** como Parada, ¡pero nunca como ambas! En otras palabras, no puedes utilizarla como un *Contrataque*.




Kozuka: Si se te permite (por ejemplo, si tienes *Concentración*), *Kozuka* también puede utilizarse inmediatamente para atacar de nuevo. Esto no funciona si el objetivo descarta un *Campesino* en lugar de sufrir 1 herida.



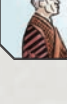
Kusanagi:



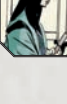
Makibishi: No puede utilizarse contra jugadores inofensivos a los que no les queden puntos de Resistencia.



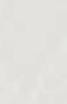
Manriki Gusari:




Shigeto Yumi: Esta capacidad se suma a cualquier otra capacidad especial (por ejemplo, *Goemon*) o a los efectos de otras cartas (como *Concentración*).



Tanto: Si lo utilizas sobre ti mismo, no pierdes puntos de Honor. Todo lo contrario: obtienes 1 punto de Honor.




Tessen: Consulta *Jitte*.




Zen: Para calcular el número de heridas, cuenta todas las Propiedades que estén en juego, incluyendo *Bushido*, *Herida sangrante* y similares.


PERSONAJES




Bokuden.




Dama Chacha.





Gracia: Si al comienzo de tu turno ya tienes todos tus puntos de Resistencia, no obtienes nada. Si tienes una *Herida sangrante* en juego, aplica la capacidad de Gracia en primer lugar, y después la *Herida sangrante*.




Kanbei: No se aplica a las Propiedades en tu mano. También puedes descartar *Bushido*, *Herida sangrante* o *Maldición*.




Kenshin: Las cartas de Arma cuyo símbolo sea no sea  pueden jugarse sobre *Kenshin*, pero no tienen ningún efecto. Al contrario que *Chiyome*, las cartas como *Grito de batalla* y *Jiu-jitsu* sí te afectan.




Masamune: No tienes la obligación de revelar 3 cartas, sino que, si lo deseas, puedes detenerte tras revelar una carta satisfactoria. La capacidad de *Masamune* también funciona al resolver el efecto de *Bushido*, permitiéndote voltear hasta 3 cartas en lugar de 1.




Motonari: La capacidad no se activa si un jugador pierde 1 punto de Honor sin perder todos sus puntos de Resistencia, o si se convierte en un jugador inofensivo porque no le queden cartas en la mano. Esta capacidad también se activa si tú pierdes todos tus puntos de Resistencia.




Okuni: También funciona para evitar que cartas colectivas como *Jiu-jitsu* o *Grito de batalla* te afecten a ti (pero no a los demás jugadores).



Shima: Esta capacidad funciona con independencia de la Dificultad. Solo puede utilizarse durante tu turno, y puede afectar a las Propiedades que tú mismo tengas en juego (como *Herida sangrante* o *Maldición*).



Shingen: Puedes jugar un número ilimitado de Armas , además de 1 Arma con un símbolo diferente (o más, si tienes *Concentración* en juego).

Yoshihiro: Esta capacidad solo se aplica a Armas, y no a otras cartas como *Grito de batalla* o *Jiu-jitsu* ni a otros efectos o capacidades.

Yukimura: Si ese jugador pierde su último punto de Resistencia de este modo, debe entregarte 1 punto de Honor y finalizar su turno inmediatamente. Funciona sin importar cómo pierdas 1 punto de Resistencia (Armas, *Jiu-jitsu*, etcétera), excepto en el caso de que lo pierdas debido a una *Herida sangrante*.



SAMURAI SWORD®
Sol Naciente



CRÉDITOS

Concepto: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Ilustraciones: Werther Dell'Edera
Color: Emilio Lecce, Stefano Simeone
Traducción: Carles Alba Gris
Maquetación: Edge Studio
Editor: Jose M. Rey.

El autor desea dar las gracias a: Francesco Barducci, Claudia Colantoni, Stefano Cultrera, Dario De Fazi, Roberto «robin-food83» Gallanti, Flavia Meconi, Massimiliano Rosati, Christian «Sirik» Zoli.

EDGE

Más información en
EDGEENT.COM



Samurai Sword, Copyright © MMXIV daVinci Editrice S.r.l., Via C. Bozza 8, 06073 Corciano, PG, Italia. Todos los derechos reservados. La idea del juego, desarrollo, diseño, ilustraciones, empaquetado, nombre y logotipo de BANG!, y el nombre y logotipo de dvGIOCHI, tienen todos copyright, o son marca comercial o marca comercial registrada, de daVinci Editrice S.r.l. Publicado en español por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en la UE. ATENCION: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

El honor sigue siendo más fuerte que el acero en la vida del guerrero samurái, y ninguna espada corta más profundamente que el fracaso. Los sigilosos ninjas y los leales samuráis deberán enfrentarse a una doble amenaza: ¡los ronin! **Sol Naciente** es una expansión para el juego **Samurai Sword**. En ella encontrarás nuevas cartas, personajes y reglas. ¡Incluso podréis jugar hasta 8 jugadores!

Si caes siete veces, levántate ocho
— Proverbio japonés

CONTENIDOS

- 62 cartas:
 - 8 cartas de Rol (1 Shogun, 2 Samuráis, 3 Ninjas, 2 Ronin)
 - 12 cartas de Personaje
 - 40 cartas de juego:
 - 17 Armas
 - 10 Propiedades
 - 13 Acciones
 - 2 cartas de Resumen con la nueva tabla de puntuaciones
- 15 puntos de Honor
- 18 puntos de Resistencia
- Este libro de reglas

Sol Naciente presenta 12 nuevos Personajes (que se barajan junto a los originales), 40 nuevas cartas de Juego (que se barajan junto a las cartas de Juego básicas) y 2 cartas de Resumen con la nueva tabla de puntuaciones. También hay fichas adicionales y nuevas cartas de Rol, que te permiten jugar con 8 jugadores. Las reglas de **Samurai Sword** siguen siendo las mismas, a excepción de las siguientes incorporaciones:

Nueva regla: ¡Banzai!
Si pierdes todos tus puntos de Resistencia, debes descartar inmediatamente del mazo de robo un número de cartas igual a tus puntos de Resistencia iniciales (el número que aparece en tu carta de Personaje). Esto se aplica tanto a los nuevos Personajes como a los antiguos. **Ejemplo:** Cuando Yoshihiro pierde todos sus puntos de Resistencia, descarta las 8 cartas superiores del mazo de robo.

Nueva regla: Revelar
Si las reglas o el efecto de una carta indican que debes «revelar» una carta, tienes que voltear la carta superior del mazo de robo y colocarla boca arriba en el mazo de descarte. A continuación, comprueba el símbolo (su «grupo») en la esquina inferior derecha. La carta o capacidad se activará si un símbolo en particular es revelado, según se especifique en la propia carta o capacidad. Hay cuatro símbolos:

Símbolo	Nombre	Probabilidad
	Monte Fuji	Alrededor de 1 de cada 8 cartas ~ 12,5%
	Koi	Alrededor de 1 de cada 8 cartas ~ 12,5%
	Torii (templo sintoísta)	Alrededor de 1 de cada 4 cartas ~ 25%
	Origami	Alrededor de 1 de cada 2 cartas ~ 50%

Nueva regla: Prioridad del Shogun en los empates
Al contrario que lo que sucedía en el juego básico, la probabilidad de victoria entre los Ninjas y los Samuráis se invierte. Es decir, si hay un empate entre el equipo del Shogun y los Samuráis y cualquier otro equipo, gana el equipo del Shogun y los Samuráis. Sin embargo, si hay un empate entre el equipo de los Ninjas y el de los Ronin, gana el de los Ninjas, igual que en el juego básico.


Nuevas reglas para 4 y 6 jugadores
Antes del inicio de la partida, coge al azar 1 de las 2 nuevas cartas de Rol Samuráis boca abajo y mézclala con los otros Roles. Coloca el otro Rol Samurái en la caja, sin revelarlo. Las nuevas cartas de Rol Samuráis tienen estrellas (como los Ninjas). Al final de la partida, si el Samurái que está en juego es el que tiene 1 estrella, la puntuación del Shogun se duplica, mientras que la de los Samuráis no se modifica. De lo contrario (por ejemplo, si el Samurái que está en juego es el que tiene 3 estrellas), la puntuación de los Samuráis se dobla y la del Shogun no se modifica. Para que te sea más fácil recordarlo, la carta de Rol Shogun muestra 2 estrellas: entre el Shogun y los Samuráis, dobla la puntuación del jugador o jugadores que tengan **más** estrellas.

Nuevas reglas para 8 jugadores
Utiliza todas las cartas de Rol. El Shogun comienza con 5 puntos de Honor. Todos los demás jugadores empiezan con 4. El octavo jugador recibe una mano inicial de 7 cartas. Hay 2 Ronin, uno con 1 estrella y otro con 2. Los dos Ronin forman un equipo, ¡y cada uno no sabe de antemano quién es su compañero! Durante el recuento de las puntuaciones, recuerda que el **Daimio** es inútil para **ambos** Ronin. El Ronin que tiene 2 estrellas dobla su puntuación, mientras que la puntuación del otro no se modifica. Para que te sea más fácil recordarlo, utiliza las nuevas cartas de Resumen.

LAS CARTAS

1. ACCIONES

Ataque simultáneo: La capacidad de *Chiyo* no evita la pérdida de 1 punto de Resistencia al jugar esta carta. Esta carta **no** es un arma, así que las capacidades de *Tómoe*, *Ushiwaka* y similares no se aplican.

Contrataque: Cuenta como Parada, pero solo contra Armas. Si el jugador atacante no juega una , solo sufre 1 herida, sin tener en cuenta Armas, capacidades o Propiedades (como por ejemplo *Desenvainado rápido*). Si el atacante pierde su último punto de Resistencia de este modo, debe entregar 1 punto de Honor al jugador que jugó *Contrataque* y finalizar inmediatamente su turno. No puedes jugar *Contrataque* como respuesta a otro *Contrataque*.

Imitación: Funciona con cualquier Dificultad, y puede afectar a tus propias cartas. No puede utilizarse para robar cartas de la mano de un jugador.

Intuición: Las cartas se muestran a la vez. Las cartas que no sean elegidas se devuelven a la mano de sus propietarios.

2. PROPIEDADES

Ayudante: Con esta carta, *Hideyoshi* robaría 4 cartas en su fase de Robo.

Campesino: El *Campesino* debe estar en juego: no puedes descartarlo de tu mano para evitar sufrir 1 herida. Puede utilizarse en cualquier situación que resultaría en la pérdida de 1 punto de Resistencia (Armas, *Grito de batalla*, *Jiu-jitsu*, *Ataque simultáneo* o capacidades como las de *Shima* o *Nobunaga*, y efectos similares).

Herida sangrante: Permanece en juego incluso aunque solo te quede 1 punto de Resistencia, y debes revelar una carta igualmente. Si también tienes *Bushido*, resuélvelo antes de la *Herida sangrante*. Si eres inofensivo, primero recuperas todos tus puntos de Resistencia, y a continuación resuelves la *Herida sangrante*. Si tienes varias *Heridas sangrantes*, resuelve cada una por separado.

Kote: Puedes elegirte a ti mismo.

Maldición: Si pierdes 1 punto de Honor sin perder todos tus puntos de Resistencia (por ejemplo, a causa de *Bushido*), este efecto **no** se activa. Cuando descartes todas tus Propiedades, la *Maldición*, al ser una Propiedad, también se descarta.