

KATSUKA



V 1.2



Katsuka es un juego de estrategia, control territorial y gestión de dados, donde los jugadores competirán por expandir su influencia, defender sus barrios y enfrentar a la Mafia Extranjera para asegurar el dominio de su clan.

Un juego de 2 a 4 jugadores, desde los 8 años!

CONTENIDO Y COMPONENTES



- 4 dados.
- 30 meeples.
- 1 katana.
- 1 manual.
- 12 cartas:
 - 6 cartas de Kinjo (barrio)
 - 1 carta central (Prisión y Templo)
 - 1 carta combinada: Policía / Clan Kobra
 - 4 cartas de Oyabun (una por jugador).



¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador lidera un clan yakuza que busca dominar los barrios. En tu turno lanzas dados para colocar Kobun, montar Centros de Operación o enfrentar a la Mafia Extranjera y otros clanes.

Con dobles o triples, puedes activar Acciones Especiales (ver Acciones Especiales). También puedes usar poderes ocultos desde tu carta de Oyabun para alterar dados o apoyar en enfrentamientos. La partida termina cuando un jugador tiene presencia en 4 barrios o controla 3 Centros de Operación.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador elige un color, para esto debe tomar los 4 meeples del color, la carta de Oyabun del color correspondiente. Luego deben seguir los siguientes pasos:

1. Formar la ciudad: Elegir un lado de la carta central y colocarla al centro de la mesa. Luego barajar las 6 cartas de Kinjo (Barrio) y colócalas como muestra la imagen.

2. Ubicación de la Policía y la Clan Kobra:

La carta de Policía / Clan Kobra se ubica en un lugar visible fuera del círculo de Kinjos.



3. Ubicación de los Oyabun: Todos los jugadores colocan un Oyabun en la ciudad y el resto se colocan a un costado de la carta de Oyabun de cada jugador.

4. Determinar el jugador inicial: Todos los jugadores deben lanzar 3 dados y el que obtenga la suma mayor será declarado jugador inicial, se juega en sentido horario.



TURNO

1. Lanzamiento de Dados: El jugador activo lanza los 3 dados.

2. Selección de Dados: Elige una de estas dos opciones:

- Acción + Ubicación: Escoge un dado para definir la acción principal y otro para determinar la carta de Kinjo en donde realizara la acción (ver Acciones Principales).
- Doble o triple: Activa una acción especial (ver Acciones Especiales).

3. Resolución de Acción

Ejecuta tu acción según los valores de dados seleccionados (ver Acciones Principales).

4. Movimiento de la Mafia Extranjera (Clan Kobra)

Para finalizar el turno se debe mover a la Mafia Extranjera (meeple fucsia), En caso de usar una Acción Especial la ubicación será el valor del dado en cuestión. Si se utilizó la Acción + Ubicación el dado restante indica el barrio (1-6) al que se mueve la Mafia Extranjera. Se debe tener en consideración las siguientes reglas:

- Si hay uno o más Kobun en ese barrio, se produce un duelo contra cada uno en orden horario.
- Si el Kobun pierde, vuelve a la reserva del jugador.
- Una vez finalizado el enfrentamiento, devuelve el meeple de Mafia extranjera a la carta de Policía / Mafia Extranjera.

5. Pasar la ficha de katana al siguiente jugador en sentido horario.



Kobun (Valores 1 y 2)

- Mueve un Kobun desde tu reserva a una carta de Kinjo, o de un Kinjo a otro dentro de la misma carta.
- Si un Kobun entra en un Kinjo ocupado, se produce un duelo (ver Resolución de Duelos).
- Solo se puede tener un máximo de 2 Kobun por jugador en una misma carta de Kinjo.



Centro de Operación (Valores 3 y 4)

- Convierte un Kobun en un Centro de Operación (colócalo horizontalmente).
- Otorga +1 en duelos a tus Kobun (acumulativo).
- Solo puede haber un Centro de Operaciones por carta de Kinjo.
- Si un Centro de Operaciones es derrotado en un duelo, se voltea y vuelve a ser un Kobun en ese mismo barrio.



Merodear (Valores 5 y 6)

- Gira una carta de Kinjo sin Policía para descubrir nuevos Kinjos.
- Si existen meeples o centros en esta carta de Kinjo, redistribúelos sobre los nuevos Kinjos de la misma carta.
- Si hay 2 Kobun en el mismo Kinjo, se produce un duelo (ver Resolución de Duelos).
- Si los 2 Kobun son del mismo jugador, uno debe regresar a la reserva del jugador



ACCIONES ESPECIALES

Policía – Dobles de 2, 4 o 6

- Coloca el Policía (meeple negro) en el Kinjo que tú desees. Este debe tener al menos un Kobun.
- Se resuelve un duelo con +1 para la Policía.
- Si el Kobun pierde, va a la Cárcel (carta central).
- Para liberar un Kobun de la Cárcel, en tu turno deberás seleccionar 2 de los 3 dados y cumplir la condición de salida. El dado restante se usa para mover a la Mafia Extranjera.



Comodín – Dobles de 1, 3 o 5

- Realiza cualquier Acción Principal en cualquier ubicación (excepto mover al Policía).

Templo

Cada jugador que obtenga un triple, es decir, tres dados iguales. Puede ingresar un Kobun al Templo. Este le otorga al jugador el color del Kinjo que desee. El color puede ir variar según los Kinjo que vaya adquiriendo. Solo puede haber un jugador en el Templo, si hay un Kobun en el Templo será devuelto al jugador correspondiente.

Cárcel

Los jugadores pueden “perder” sus Kobun cuando pierden un duelo con la Policía. Al perder el duelo los Kobun son inmediatamente enviados a la Cárcel.

Importante: Mientras un Kobun este en la Cárcel no puede ser utilizado. Para liberarlo y dependiendo del lado elegido, el jugador debe obtener una suma de 7 o más con dos dados en su turno o obtener un doble de 2, 4 o 6.



Ficha de katana

La ficha de katana sirve como un marcador visual para el jugador inicial o activo, este tendrá en su poder la ficha de katana, lo cual servirá para mantener el orden de juego.



PODER OCULTO

Cada jugador tiene 4 Kobun -los que no estén colocados sobre alguna carta de Kinjo- que también pueden usarse como Poder Oculto, esto se activa colocándolos sobre las casillas dispuestas en la carta de Oyabun. Al colocarlos estos nos otorgaran habilidades especiales que pueden ser usadas en tu turno o durante el entretorno, las habilidades son modificadores para los duelos, las opciones disponibles son las siguientes:

Durante tu turno

Puedes gastar un Kobun para:

 +1 al dado (modifica el valor de uno de los dados lanzados).

 -1 al dado (modifica el valor de uno de los dados lanzados).

 Relanzar 1 dado.

 Relanzar 2 dados.

Importante: Usa tantos Kobun como desees. Los Kobun usados como Poder Oculto no pueden ser utilizados en el Kinjo ese turno. Se recuperan al comienzo de tu siguiente turno.

Durante el entretorno:

Puedes intervenir en duelo contra la Mafia Extranjera o el Policía:

 Bonificación directa: +1 al dado usado en el duelo.

Relanzamientos:

 Relanzar 1 dado usado en el duelo.

 Relanzar ambos dados usados en el duelo.

Importante: los Kobun utilizados se colocan sobre tu carta de Oyabun y se recuperan al inicio de tu siguiente turno.

RESOLUCIÓN DE DUELOS

Para resolver los duelos entre jugadores se deben desarrollar los siguientes pasos:

1. Cada jugador lanza 1 dado a la vista de todos los jugadores.
2. Gana el jugador que obtenga el valor más alto. En caso de empate, se relanza los dados.
3. El jugador que perdió retira sus Kobun de la carta de Kinjo.

Importante: No se pueden usar Poder Oculto durante duelo entre jugadores. Solo es posible modificar resultados en enfrentamientos contra la Mafia Extranjera o Policía.

Bonificaciones en el duelo:

- Si el Kobun es del mismo color que el Kinjo: +1
- Centro de Operación: +1 a todos tus Kobun (acumulativo)

Observaciones:

- Si un Centro de Operación es derrotado por la Mafia Extranjera en un duelo, vuelve a ser un Kobun en ese mismo Kinjo y la Mafia Extranjera se retira. Si es derrotado por un Kobun de otro jugador en un duelo, también vuelve a ser un Kobun. Sin embargo, en ese momento se genera un nuevo duelo entre los Kobun restantes, y se continúa resolviendo hasta que solo quede un Kobun en el Kinjo.
- Si un jugador saca un triple y ya existe un Kobun en el templo, lo desplaza hacia la zona de reserva del jugador. En este caso no es necesario ningún duelo.

FIN DE LA PARTIDA

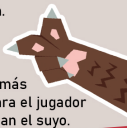
La partida acaba cuando uno de los jugadores obtenga...

Presencia en 4 Kinjo distintos o 3 Centros de Operación.

Para partidas avanzadas: Presencia en 4 Kinjo distintos y al menos 2 Centros de Operación.

En caso de que algún jugador cumpla con la condición de fin de partida será declarado ganador de la misma.

Importante: En caso de empate gana el jugador que tenga más Centros de Operación. En caso de persistir el empate ganara el jugador que tenga más Centros de Operación en colores que no sean el suyo.



GLOSARIO



• **Kobun:** Secuaces del clan, representados por meples del color respectivo.

• **Oyabun:** Líder de cada clan, representado en su carta personal utilizada como tablero personal.

• **Policía:** meeple negro que interviene en Kinjo.

• **Mafia Extranjera (Clan Kobra):** Meeple fucsia que se mueve automáticamente cada turno.

Enfrenta a cualquier Kobun en su camino.

• **Kinjo:** Barrios de la ciudad donde se disputa el control.

• **Centro de Operación:** Meeple en posición horizontal y con techo que refuerza tu presencia en el barrio.

• **Duelo:** Enfrentamiento con dados entre Kobun, Policía o Mafia Extranjera.

• **Ficha de katana:** Meeple en forma de katana que sirve para marcar al jugador activo.

MÁS CONTENIDO EN:

