

力月兄山木月

LOS DARUMAS

Los Darumas son la representación de Bodhidharma. En Japón se utilizan como recordatorio y motivación para cumplir tus compromisos personales. Al adquirir un Daruma se le asigna un propósito que queremos cumplir, se le pinta la primera pupila y se deja en un lugar visible como recordatorio. La segunda pupila se pintará al cumplir el propósito, como señal y en recuerdo de las tareas cumplidas. La caja del juego tiene forma de un Daruma y podrás utilizar la caja del juego como si de uno se tratase asignándole uno de tus propósitos. ¡Vamos! que seguro que lo cumples.

EL TANUKI

En la cultura japonesa, el Tanuki simboliza la abundancia. En la mano derecha lleva un libro de cuentas (1) y en su mano izquierda (2) lleva una botella de sake con el símbolo Hachi (ocho) como el número de dados del juego.



EL CUATRO

En la cultura japonesa, el cuatro es el número de la mala suerte. Su pronunciación "Shi" es la misma que para indicar "muerte". Incluso, en Japón, los hospitales no tienen planta 4. En el juego el número 4 adquiere una vital importancia como verás más adelante.

IDEA DEL JUEGO

Durante el juego, los jugadores irán utilizando los dados con el resultado de "1" a modo de pupilas para ir completando diferentes darumas, al final de la partida el jugador/a con más puntos será el ganador/a.

COMPONENTES

- 1.- Mazo con 60 Darumas
- 2.- 8 Dados
- 3.- Un Tanuki
- 4.- 12 Fichas de Ronda
- 5.- Contador de Ronda
- 6.- 5 Contadores de Ojos de Daruma
- 7.- 6 Cartas de Objetivo
- 8.- 1 Carta de Referencia



PREPARACIÓN

- 1.- Coloca al Tanuki en el centro de la mesa y encima de éste, coloca **al azar** las Fichas de Ronda formando el Track de Rondas. Coloca 6/7/8/9 fichas para 2/3/4/5 jugadores respectivamente.
- 2.- Coloca el Contador de Rondas sobre la primera Ficha de Ronda y la carta de Referencia a la vista de todos los jugadores.
- 3.- Baraja el mazo de Darumas y coloca cinco de ellos bocarriba alrededor del Tanuki, deja el resto del mazo bocabajo a un lado de la mesa.
- 4.- Deja los 8 dados blancos y los ojos de los Darumas al alcance de todos los jugadores.
- 5.- Reparte un objetivo a cada jugador que lo mantendrá en secreto al resto de jugadores.
- 6.- El último jugador que haya visitado Japón será el jugador inicial y comenzará el juego. En caso de que nadie haya viajado a Japón, determinadlo al azar.



CÓMO SE JUEGA

Comenzando por el jugador inicial, los jugadores realizan su turno de forma consecutiva y en sentido de las agujas del reloj.

EL TURNO

Al inicio del turno, si **tres de los cinco Darumas alrededor del Tanuki tienen el mismo color o la misma acción**, el jugador puede elegir recoger todos los Darumas (incluidas los Contadores de ojos), barajarlos junto con el mazo y sacar de nuevo otros cinco Darumas que colocará alrededor del Tanuki.

En su turno, el jugador lanzará los 8 dados, cada resultado con un "4", se coloca sobre el libro de cuentas dentro del Tanuki (lado izquierdo), estos dados se habrán perdido para el resto del turno del jugador. **Repite esta operación cada vez que, posterior-**

mente, vuelva a aparecer otro resultado de "4" en una tirada. El resto de dados se irán utilizando, de uno en uno, para realizar las acciones del turno a elección del jugador.

Si el resultado es de un "1", el jugador podrá usar este dado para poner una pupila a un Daruma. Coloca el dado en uno de los dos huecos, que esté libre, en los ojos de un Daruma y a continuación realiza la acción del Daruma correspondiente. (Las acciones se explican más adelante en la sección de Acciones Especiales.)

Si el resultado es distinto de "1", el jugador podrá colocar el dado sobre la botella de sake dentro del Tanuki (lado derecho) y a continuación volverá a lanzar **tantos dados como elija** de sus dados disponibles. Si algún resultado es de un "4", colócalo de nuevo sobre el libro de cuentas dentro del Tanuki.

Durante el turno se aplican las siguientes reglas especiales:



LA MALA SUERTE

Si en algún momento del turno se coloca un **cuarto dado en el libro de cuentas** dentro del Tanuki, el turno habrá terminado sin ningún resultado para el jugador. Retira todos los dados usados como pupilas y los dados sobre el Tanuki, a continuación da paso al turno del siguiente jugador que iniciará su turno con los 8 dados disponibles. **No avances el contador de rondas en este caso.**



LA BUENA SUERTE

Si en **una misma tirada** salen **cuatro o más dados con un resultado de "4"**, el jugador habrá revertido su mala suerte. El jugador toma un Daruma del mazo y lo lleva bocarriba a su zona de juego para contabilizar los puntos al finalizar la partida. En ese momento vuelve a reanudar su turno lanzando de nuevo los dados que hubiere tirado.



GENEROSIDAD JAPONESA

Una vez por turno, el jugador puede regalar un Daruma, de su reserva de Darumas completados, a otro jugador para sacar un dado con un resultado de "4" del libro de cuentas del Tanuki y volverlo a lanzar. Si tu resultado es distinto de "4" añádelo a tu reserva de dados disponibles, en caso contrario devuélvelo al libro de cuentas del Tanuki.

FIN DE TURNO

Si el jugador no tiene más dados disponibles termina su turno, de igual manera, un jugador puede plantarse cuando quiera, aún cuando tenga dados disponibles. En cualquiera de los casos, el jugador recoge todos los Darumas con **dos pupilas** y los lleva **bocarriba** a su zona de jugador para contabilizar los puntos al final de la partida.

Un jugador no puede plantarse si aún conserva dados con un resultado de "1", deberá de utilizarlos obligatoriamente y realizar la acción del Daruma correspondiente.

Los Darumas sin pupilas o solo con una permanecen en la mesa. Retira los dados en los Darumas con **una sola pupila** y en su lugar coloca una Contador de Ojo de Daruma. Este contador permanecerá hasta que otro jugador complete el Daruma.



Reponed nuevos Darumas del mazo hasta que vuelva a haber **5 bocarriba alrededor del Tanuki**. El siguiente jugador comenzará su turno de nuevo con los 8 dados disponibles.

Avanza el contador de Rondas (0)/(1)/(2) espacios si el jugador se plantó con (0)/(1)/(2 o más) dados disponibles respectivamente.

EL TRACK DE RONDAS



Cuando el Contador de Rondas alcance la última casilla del Track de Rondas voltea el Contador de Rondas, ahora el contador comenzará a andar hacia atrás (izquierda).

El track de ronda tiene algunas casillas especiales.



Casilla de Daruma: Cuando un jugador provoque que el contador avance hasta alguna de estas casillas, recoge un daruma bocabajo de la parte superior del mazo de Darumas y lo lleva, **bocarriba**, a su zona de jugador para contabilizar los puntos al final de la partida.



Casilla con un cuatro: Si un jugador comienza su turno con el contador de ronda en alguna de estas casillas, se interpretará que ya tiene un "4" sobre el libro de cuentas dentro del Tanuki y este se tendrá en cuenta para la regla "la mala suerte". **Solo para esta regla.**

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El momento en el que el contador de Rondas **alcance de nuevo la primera casilla del Track de Rondas** se dispara el final de partida. La Ronda continúa hasta que, en la partida, todos los jugadores hayan realizado el mismo número de turnos. En ese momento se procede a la puntuación final de la partida.

En el improbable caso de que se agote el mazo de Darumas, la partida termina inmediatamente en el momento en el que estos no se puedan reponer alrededor del Tanuki. En este momento se procede a la puntuación de la partida.

OBJETIVOS Y EL DARUMA DORADO

Los objetivos marcan, a cada jugador, la puntuación que obtienen por cada uno de sus darumas al final del juego. 2 Puntos por cada Daruma de los colores especiales indicados en la parte superior de la carta de objetivo y -3 puntos por cada Daruma del color indicado en la parte inferior de la carta de objetivo. El resto de los Darumas otorgan 1 punto para el jugador.

El Daruma Dorado es especial y funciona como un color comodín. Otorgando 2 puntos en el conteo final de partida

FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida cada jugador contabiliza su puntuación según indique el objetivo recibido al inicio. Gana el jugador que obtenga más puntuación durante el recuento final. En caso de empate gana el jugador con **menos** Darumas en su zona de juego. Si el empate persiste, ambos jugadores se marcan un propósito, el primero que lo consiga es el ganador.

ACCIONES ESPECIALES

Todas las acciones son obligatorias y deberán de ejecutarse completamente siempre que sea posible. Un jugador **puede poner una pupila** sobre un Daruma aunque su acción no sea posible de realizar, solo en este caso la acción no tendrá efecto.



: Vuelve a lanzar todos tus dados disponibles. Tras la tirada, coloca los dados con un resultado de "4" en el libro de cuentas dentro del Tanuki.



: Vuelve a lanzar todos tus dados disponibles **con un mismo resultado**, siempre más de un dado. Tras la tirada, coloca los dados con un resultado de "4" en el libro de cuentas dentro del Tanuki. Ejemplo: En una tirada de 2/2/5/1/3/3 debes volver a tirar los dos dados con el resultado de "2" o los dos dados con el resultado de "3".



: Vuelve a lanzar todos tus dados disponibles **con un resultado único**, que no se repita. Tras la tirada coloca los dados con un resultado de "4" en el libro de cuentas dentro del Tanuki. Ejemplo: En una tirada de 2/2/5/1/3/3 debes volver a tirar los dados con el resultado de "5" y "1".



: Cambia el resultado de todos tus dados disponibles **con un mismo resultado**, siempre a más de un dado. Aplicando un +1 o un -1 a tu elección a cada dado. No puedes modificar a un resultado de "4". Recuerda que las caras opuestas de un dado suman 7, esto te facilitará la búsqueda de un resultado. Con esta acción está permitido pasar de un 6 a un 1 o viceversa.



: Cambia el resultado de todos los dados disponibles **con un resultado único**, que no se repita. Aplicando un +1 o un -1 a tu elección a cada dado. No puedes modificar a un resultado de "4". Recuerda que las caras opuestas de un dado suman 7, esto te facilitará la búsqueda de un resultado. Con esta acción está permitido pasar de un 6 a un 1 o viceversa.



: Por cada dado que coloques, **en tu turno**, en uno de los huecos en los ojos de este Daruma se interpretará que tienes un "4" sobre el libro de cuentas dentro del Tanuki y este se tendrá en cuenta para la regla "la mala suerte". **Solo para esta regla.** Las pupilas de turnos anteriores sobre Darumas con este efecto no se tienen en cuenta.



: Esta acción sólo puede hacerse cuando el daruma tenga sus dos pupilas. Elige a dos jugadores y un daruma de

cada uno de ellos, estos jugadores intercambian esos Darumas. Puedes elegirte a tí mismo o también a un jugador que no tenga Darumas completados, en este caso, sólo este jugador recibirá un Daruma. Esta acción no se deshace aunque su turno se vea afectado, posteriormente, con la regla "la mala suerte".



: Este icono aparece sobre la botella de sake del tanuki. Vuelve a lanzar, tantos dados disponibles como elijas, **uno o más dados**. Tras la tirada coloca los dados con un resultado de "4" en el libro de cuentas dentro del Tanuki.

EJEMPLO DE TURNO



- 1.- Naoko del Carmen tira los 8 dados. Los dos resultados de "4" se colocan sobre el libro de cuentas dentro del Tanuki. A continuación, utiliza uno de los "1" para pintar una pupila en un Daruma que le obliga volver a tirar los 5 dados disponibles de su reserva (incluido el otro "1").
 - 2.- En su nueva tirada le ha vuelto a salir un "4" que vuelve a dejar sobre el Tanuki. Como no tiene "1", utiliza un dado en la botella de sake del Tanuki para volver a tirar los dados que quiera (elige todos).
 - 3.- Ahora, con el nuevo "1" vuelve a pintar la pupila de otro Daruma que le obliga modificar en +/-1 el resultado de los dados con el mismo resultado, con lo que tiene dos nuevos "1".
 - 4.- Naoko decide pintar las dos pupilas de un Daruma y obliga a dos jugadores a intercambiarse un Daruma entre ellos. Como no tiene más dados, finaliza su turno y el contador de Rondas no avanza en el track.
- Naoko sólo se lleva un Daruma que ha completado y deja dos Darumas con un contador de ojo. Naoko es la mejor



Diseño de Mecánicas: Jesús Fuentes y Jorge J. Barroso
Ilustraciones y Diseño gráfico: Jesús Fuentes.

Perro Loko Games. Calle Feria 42, 1º . 41003 Sevilla
info@perrolokogames.com
www.perrolokogames.com

