

YŌKAI NO MORI 妖怪の森

El Bosque de los Espíritus



Yōkai no Mori es un juego para dos jugadores creado por Madoka KITAO e ilustrado por NAÏADE.

Reglas de la versión clásica 3x4

Esta versión se juega en un tablero de 12 casillas (3x4 casillas) con las 8 piezas de madera grandes sobre las que hay que pegar los adhesivos que representan a los personajes de pies a cabeza – ver más abajo.

Objetivo del juego

¡Sé el primero en atrapar al *koropokkuru* de tu adversario, o lleva con cuidado tu propio *koropokkuru* al extremo opuesto del tablero!

Presentación general

Cada jugador dispone de cuatro tipos de *yōkai*, espíritus japoneses. Todos tienen una cara con puntos naranjas y uno de ellos, el *kodama*, puede transformarse mostrando la cara con puntos azules:



El *koropokkuru* (diablillo). Es el amo de los *yōkai*.
1 pegatina delantera



El *kitsune* (zorro).
1 pegatina delantera



El *tanuki* (una especie de perro mapache).
1 pegatina delantera



El *kodama* (espíritu del bosque). Puede transformarse en el *kodama samurai*.
2 pegatinas delantera y trasera

La posición inicial de los *yōkai* figura en la ilustración de la derecha. Cada uno se coloca boca arriba siguiendo el esquema de puntos naranjas. En la parte inferior del tablero hay un recordatorio dibujado.

Al comienzo de la partida, cada jugador tiene los mismos *yōkai*. Las piezas de cada uno son reconocibles por su orientación: las tuyas siempre miran hacia ti enfrentadas a las de tu adversario.

El primer jugador se elige al azar y cada jugador va moviendo por turnos un *yōkai* una casilla cada vez (no puedes saltarte un turno).

Movimiento, captura y lanzamiento de un *yōkai*

En su turno un jugador puede realizar una de las siguientes acciones:

1. Mover una pieza a una casilla libre.
2. Mover una pieza a una casilla ocupada por un adversario y capturarlo.
3. Lanzar una pieza capturada.

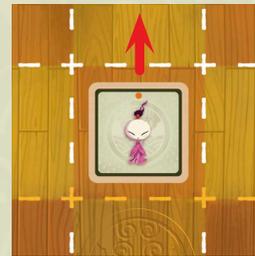
1. Cada *yōkai* tiene una capacidad de movimiento propia. Un *yōkai* se mueve una casilla en cualquier dirección indicada por los puntos de colores de su ficha.

La casilla de destino puede estar vacía u ocupada por una pieza del oponente.

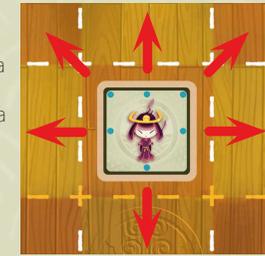


El *kodama* sólo puede avanzar una casilla hacia adelante por su cara con un punto naranja. Si se mueve dentro de la *zona de promoción del adversario* (la última fila del tablero más allá de la línea naranja y el río), es promocionado volteando la pieza para revelar la cara con los puntos azules del *kodama samurai*. Ahora puede mover en todas las direcciones salvo las diagonales traseras.

Ejemplo:



Con la cara con puntos naranjas a la vista el *kodama* sólo puede mover a la casilla frente a él.



Una vez promovido el *kodama samurai* puede mover una casilla en cualquier dirección marcada con un punto azul.

2. Capturar un *yōkai* adversario

Si un *yōkai* se mueve a una casilla ocupada por un *yōkai* adversario capturas su ficha sacándola del tablero y colocándola a tu lado. Esta es tu *reserva*.

Atención: un *kodama samurai* capturado vuelve en la reserva a su estado inicial (la cara con un punto naranja).

Nota: un *kodama* puede promocionarse si cruza la zona de promoción efectuando la captura.

3. Lanzar una pieza capturada

En lugar de mover una pieza del tablero, el jugador puede tomar una pieza de su reserva y colocarla con la misma orientación de sus piezas en cualquier casilla libre del tablero: esto es el *lanzamiento*.

Atención: un *kodama* lanzado no se puede promocionar a *kodama samurai* inmediatamente incluso aunque se coloque en la *zona de promoción del adversario* (la última fila del contrario, más allá de la línea naranja).

Nota: para promocionar un *kodama* a *kodama samurai* siempre tendrás que moverlo al menos una vez.

Nota: se puede lanzar un *kodama* directamente en la *zona de promoción del adversario* pero no podrá mover más ni promocionarse a *kodama samurai*.

Ganar la partida

1. Si atrapas al *koropokkuru* adversario, ganas la partida.
2. Si logras llevar tu *koropokkuru* a la *zona de promoción del adversario* sin que pueda ser capturado en el siguiente movimiento del contrario, ganas.
3. Si todos los *yōkai* del tablero repiten posición tres veces se produce un empate.

Tened cuidado ya que los giros inesperados ocurren muy rápidamente y suelen ser fatales. ¡Disfrutad el juego!

Historia

Yōkai no Mori 3x4 se basa en *Shogi*. Fue creado en 2008 por Madoka KITAO, una jugadora profesional de *Shogi*. Se juega en un tablero de 3x4 casillas con 8 piezas (en lugar de las 9x9 casillas y 40 piezas de *Shogi*). En Japón se le conoce como « *Shogi de animales* » y es un gran éxito con más de 500.000 copias vendidas.

El *Shogi* es un juego de mesa tradicional japonés con más de 1.000 años. Otros juegos similares en los que dos jugadores se enfrentan para capturar al rey del oponente aparecieron primero en la India extendiéndose por todo el mundo con el paso del tiempo adaptándose a las diferentes regiones y tradiciones. A diferencia de otros tipos de ajedrez, *Shogi* permite a los jugadores reutilizar las piezas tomadas al enemigo, reduciendo el número de empates y enriqueciendo las posibles variables iniciales conduciendo a partidas veloces y ágiles que dan encanto al juego.



© 2013 Ferti. All rights reserved.

Yōkai no Mori 3x4 es un juego editado por FERTI - 27 rue François Arago - 33700 Mérignac, France.

e-mail: ferti@orange.fr www.ferti-games.com Traducción: Miguel Michán - www.Fancueva.com

YŌKAI NO MORI

妖怪の森

El Bosque de los Espíritus



Yōkai no Mori 5x6 es un juego para dos jugadores creado por la Federación Japonesa de Shogi e ilustrado por NAIÁDE.

Reglas de la versión 5x6

Esta versión se juega en un tablero de 30 casillas (5x6 casillas), con las 16 piezas de madera pequeñas a las que se pegan los adhesivos que representan el busto de los personajes – ver más abajo.

Los adhesivos del koropokkuru, los kodama y los kodama samurai se colocan de la misma manera que en la versión clásica 3x4 de Yōkai no Mori. Los dos nuevos yōkai se presentan a continuación.

Las reglas son las mismas que la versión clásica 3x4 de Yōkai no Mori, a excepción de los siguientes puntos :

Objetivo del juego

Sólo hay un objetivo ahora : capturar al koropokkuru adversario.

Presentación general

Dos nuevos tipos de yōkai hacen su aparición (el kirin y el oni) y cada jugador tiene ahora tres kodama. Las pegatinas muestran los bustos de los personajes.



El koropokkuru (diablillo). Es el amo de los yōkai. 1 pegatina delantera



El kirin (unicornio). Es el más fiel amigo del koropokkuru. 1 pegatina delantera



El oni (ogro). Puede transformarse en super oni. 2 pegatinas delantera y trasera



El kodama (espíritu del bosque). Puede transformarse en kodama samurai. 2 pegatinas delantera y trasera

La nueva posición inicial de los yōkai aparece en la imagen de abajo a la derecha. En la parte inferior del tablero hay un esquema como recordatorio.



Movimiento de los yōkai

La zona de promoción adversaria está formada por las dos últimas filas del tablero, más allá del río y la línea naranja. Las dos filas centrales (donde se colocan los kodama al inicio de la partida) son una zona neutral.

Mover una pieza dentro de la zona de promoción adversaria, salir de ella, o avanzar a esta área permite promocionar la pieza, es decir, voltearla para que muestre la cara con puntos azules.

Nota : la promoción también es válida capturando la pieza del contrario.

Las dos piezas que pueden ser promocionadas son el kodama (a kodama samurai) y el oni (a super oni).

El lanzamiento de una pieza capturada siempre se realiza por la cara inicial con puntos naranjas.

Reglas específicas

1. Cuando se lanza una pieza capturada debe colocarse en una posición donde pueda realizar un movimiento válido : un kodama no podría lanzarse nunca en la última fila porque quedaría inmovilizado.
2. Una promoción es siempre opcional, excepto en el caso del kodama al llegar a la última fila : se ve obligado a promocionarse a kodama samurai, ya que en caso contrario no podría moverse (ver párrafo anterior).
3. Dos kodama del mismo jugador nunca pueden estar en la misma columna salvo en el caso del kodama y el kodama samurai.
4. Está prohibido lanzar un kodama frente al koropokkuru adversario si lo coloca en una situación de « jaque mate » (el koropokkuru no puede moverse y el kodama no puede ser capturado).

Ejemplo de fin de partida

En este ejemplo, el super oni del jugador 1 hace « jaque mate » al koropokkuru adversario.

No puede capturar ni escapar del super oni sin volver a colocarse en una nueva posición donde ser capturado.

El jugador 1 resulta ganador.



Reserva del jugador 1

Historia

La Fédération Japonaise de Shogi es una asociación cuyo propósito es el desarrollo y democratización del Shogi. La Fédération cuenta con 250 jugadores profesionales.

Yōkai no Mori 5x6, o Gorogoro Shogi en Japón, es un juego creado por la Fédération Japonaise de Shogi en 1994. Fue reeditado en 2012 dentro de la serie « Shogi des animaux », con el nombre de « Gorogoro Shogi des animaux ».

Nos gustaría mostrar nuestro agradecimiento especialmente a Madoka KITAO y a la Fédération Japonaise de Shogi por permitirnos ofrecer sus adaptaciones de Shogi.



© 2013 Ferti. All rights reserved.

Yōkai no Mori 5x6 es un juego editado por FERTI - 27 rue François Arago – 33700 Mérignac, France.

e-mail : ferti@orange.fr www.ferti-games.com Traducción: Miguel Michán – www.Fancueva.com