

# Edo

TOKYO 1603 - 1868

*Japón, 1603 - 1868: El emperador no se encuentra en una situación de poder. Es el shogunato del clan Tokugawa quien gobierna en su lugar con mano firme y quien mantiene la paz entre los daimyos. Edo, un pueblo pesquero, es ahora la nueva sede del gobierno y, en apenas tiempo, se convierte en la ciudad más importante de todo Japón, la actual Tokio. Para protegerse de las intrigas, los daimyos se ven forzados a asentarse con sus familias en Edo y a emplear gran parte de sus bienes en el desarrollo de la región.*

*Se desarma a los samurais y los mejores se convierten en funcionarios al servicio de su señor. Son tiempos en los que quienes no cuestionen la autoridad del shogun, podrán hacer y deshacer a su antojo en su papel de daimyo.*

## Objetivo del juego

Los jugadores harán las veces de daimyos y se encargarán de construir casas, fortalezas y mercados de comercio exterior.

Recibirán puntos de poder con sus construcciones, el comercio y, al final de la partida, por la fortuna amasada y los samurais a su servicio en el tablero de juego.

Ganará quien cuente con el mayor número de puntos de poder al final de la partida, siempre y cuando haya construido al menos una casa en la ciudad de Edo.

## Desarrollo del juego

Se jugarán varias rondas durante la partida. Cada una de ellas se divide en cuatro fases:

■ **Fase 1: Planear en secreto la estrategia**

a) Elegir 3 acciones

b) Asignar funcionarios

■ **Fase 2: Realizar las acciones**

■ **Fase 3: Pagar salarios y contabilizar puntuación**

■ **Fase 4: Preparar la siguiente ronda o finalizar la partida**

## ■ Fase 1: Planear en secreto la estrategia

Cada jugador recibe 3 cartas de autorización al comenzar la partida. Cada carta presenta 4 acciones posibles.

### a) Elegir 3 acciones

Los jugadores deliberarán **al mismo tiempo** sobre su estrategia y decidirán las 3 acciones que van a realizar en esa ronda **sin que se enteren los demás**.

Sólo se puede elegir **1 acción** de cada carta.

A continuación, los jugadores colocarán las cartas en la ranura del tablero de planificación **de izquierda a derecha** y en el orden en el que se vayan a realizar las acciones, de forma que la **acción elegida quede en la parte inferior** de la carta.

### b) Asignar funcionarios

Por cada vez que se quiera llevar a cabo una misma acción, hay que situar 1 funcionario **que la apruebe** junto a la carta correspondiente en el tablero de planificación. Cada acción puede aprobarse de 1 a 4 veces, siempre y cuando se asigne el número de funcionarios correspondientes a la carta en cuestión.

*Nota: Si no se sitúa ningún funcionario frente a una carta, la acción no podrá llevarse a cabo.*

Cuando todos los jugadores hayan planificado sus acciones comenzará la segunda fase.

## ■ Fase 2: Realizar las acciones

El jugador con la ficha de inicio le da la vuelta a su primera carta de autorización (la de la izquierda) y realiza la acción justo a continuación. Si cuenta con varias aprobaciones, tendrá que realizar la acción el número de veces que se ha aprobado. Le seguirá el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj. Se repetirá el proceso en el mismo orden con la segunda acción (la del medio) y, finalmente, con la tercera (la de la derecha).

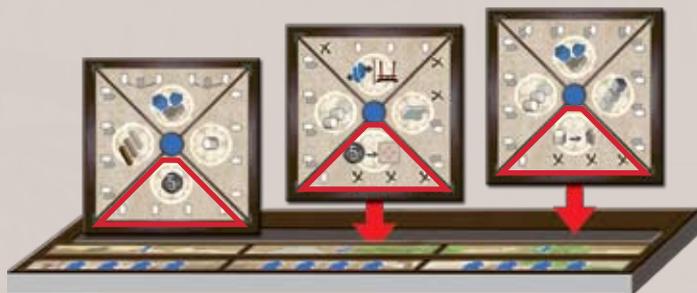
### Tipos de acciones que pueden realizarse

Las acciones permiten recibir materias primas, construir edificios, comerciar, contratar nuevos funcionarios y emplazar a los samurais en el tablero de juego.

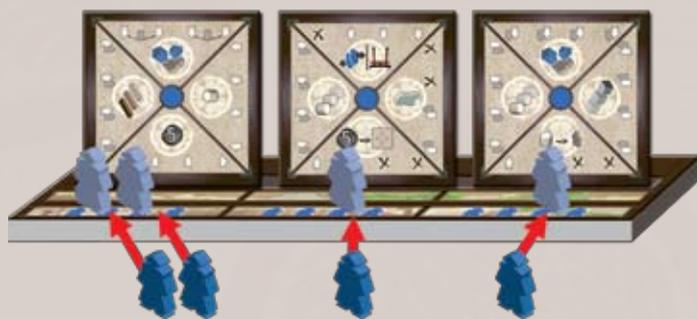
Para aprobar una acción es necesario asignar un funcionario, a la carta en cuestión, en el tablero de planificación y, en algunos casos, enviar también a un samurai a una casilla concreta del tablero de juego. En la parte de la carta correspondiente a cada acción se indica cuántas veces puede aprobarse.



Las 4 acciones de una carta de autorización.



Las acciones elegidas son las que aparecen en la parte inferior de las cartas colocadas en el tablero de planificación. Están situadas en el orden en el que van a realizarse, de izquierda a derecha.



El jugador azul realizará la primera acción dos veces y la segunda y la tercera una vez.



El jugador azul muestra su primera carta de autorización y realiza la acción seleccionada dos veces.

*Nota: Se puede renunciar a realizar algunas de las acciones.*

**Un samurai no es más que un funcionario que se ha destinado al tablero de juego.**



**Esta acción se puede aprobar 1 vez.**



**Esta acción se puede aprobar 4 veces.**



### Acciones sólo con funcionarios

Para aprobar este tipo de acciones es necesario que haya algún **funcionario** en el tablero de planificación. **Cada funcionario puede aprobar una acción 1 vez.**

#### Dinero



1 - 4 aprobaciones

Por cada funcionario asignado el jugador recibe 5 ryo de las arcas.

*Nota: Los jugadores pueden guardar su fortuna para que nadie sepa a cuánto asciende.*

#### Arroz



1 - 4 aprobaciones

Por cada funcionario asignado el jugador recibe 1 arroz de las arcas.

#### Viaje



1 - 3 aprobaciones

2 acciones posibles

El jugador deberá elegir una opción para los funcionarios asignados.

**Opción 1:** enviar a los funcionarios como samurais a un puesto fronterizo en el tablero de juego.



*Nota: Los jugadores sólo pueden enviar samurais de su mismo color al tablero de juego.*

**Opción 2:** Trasladar 1 ó 2 de sus samurais a otras casillas del tablero de juego. En una misma casilla puede haber varios samurais, tanto propios como de otros jugadores.

#### Contratación



1 aprobación

A cambio de 1 arroz el jugador podrá contratar a 1 nuevo funcionario del shogun, procedente de las arcas.

El nuevo funcionario contratado se podrá incorporar al tablero de planificación a partir de la siguiente ronda.



#### Desarrollo



1 aprobación

El jugador podrá comprar 1 carta de autorización especial de las que se muestran a cambio de 5 ryo. A continuación, se colocará una nueva carta en el espacio que ha quedado vacío.

Las cartas de autorización especial incluyen 2 acciones, con un efecto mucho mayor. Pueden utilizarse a partir de la siguiente ronda y amplían las posibilidades de planificación.



*En la hoja explicativa hay un resumen con las cartas de autorización especial.*



### Acciones tanto para funcionarios como samurais

Para aprobar una acción el jugador necesita tanto asignar 1 funcionario en el tablero de planificación como situar 1 de sus samurais en una casilla concreta del tablero de juego.

Para aprobar alguna acción de este tipo más de una vez, el jugador tendrá que ubicar 1 samurai por cada funcionario asignado a la carta de autorización. Dependiendo de la posición de los samurais, las acciones podrán realizarse en uno o varios lugares. Tras mostrar la carta de autorización, los jugadores pueden desplazar tantos samurais de su color como deseen por el tablero de juego. Los samurais también pueden trasladarse a casillas que ya estén ocupadas. El jugador deberá abonar 1 ryo a las arcas por cada casilla que avance cada uno de sus samurais al desplazarse de un lugar a otro.



*El jugador azul deberá pagar a las arcas 1 ryo por el traslado del samurai A...*

*...y 2 ryo por el traslado del samurai B.*

## Acciones con funcionarios y samurais



1 - 4 aprobaciones

Hay 3 tipos de materias primas: madera, piedra y arroz.

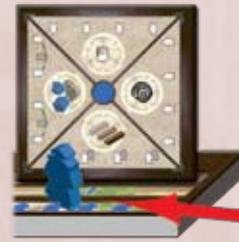
En las cartas de autorización hay una acción especial para hacer acopio de cada una de las materias primas. Además en el tablero de juego hay casillas específicas para conseguirlas. Para aprobar una acción de este tipo, el jugador debe tener situado **1 samurai** de su color en la **casilla de materia prima** correspondiente por cada funcionario presente en el tablero de planificación.

Cuantos **menos samurais** (tanto propios como adversarios) se encuentren en esta casilla, más **materias primas** recibirá el jugador.

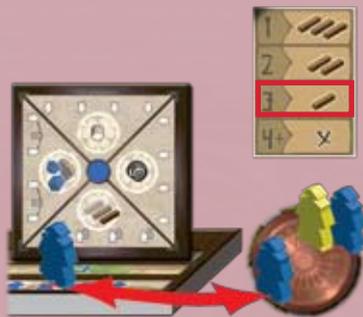


Casillas de materias primas en el tablero de juego:

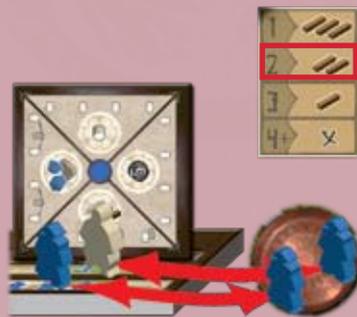
• madera • piedra • arroz



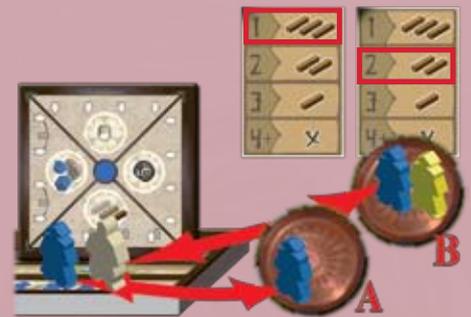
El jugador azul puede aprobar la acción, ya que tiene uno de sus samurais en una casilla de madera en el tablero de juego.



El jugador azul recibe 1 madera. En la casilla de madera hay en total 3 samurais: 2 azules y 1 amarillo.



El jugador azul aprueba 2 veces la acción y recibe 4 maderas en total. En la casilla de materia prima hay 2 samurais del jugador, por lo que recibe 2 maderas por cada uno.



El jugador recibe en este caso 5 maderas: 3 maderas por la casilla A (con 1 samurai azul) y 2 por la casilla B (con 1 samurai azul y 1 amarillo).

El jugador dejará sus materias primas a la vista de todos.

En ningún momento de la partida se podrán tener más de 10 materias primas de cada tipo.



## Acciones de construcción

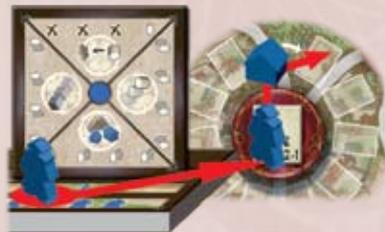
Para aprobar una acción de este tipo, el jugador debe tener situado **1 samurai** de su color, en la **ciudad** en la que quiere construir, por cada **funcionario** asignado en el tablero de planificación.



1 - 4 aprobaciones

### Sencillas

Con este tipo de carta de autorización se puede construir hasta 4 veces.



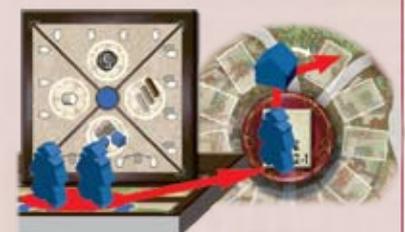
El jugador azul puede edificar 1 casa en la ciudad.



1 - 2 aprobaciones

### Complejas

Con este tipo de carta de autorización se puede construir hasta 2 veces y, en este caso, se necesita asignar dos funcionarios por cada samurai emplazado.



Como en el ejemplo anterior, el jugador azul sólo puede edificar 1 casa en la ciudad.



Los edificios pueden ser casas, fortalezas y mercados.

Para la construcción de los edificios se necesita tanto dinero como materias primas (como se indica en la tabla de al lado). Las construcciones proporcionan puntos de poder de inmediato. Las materias primas y el dinero empleado se devuelven a las arcas. Los puntos de poder conseguidos se contabilizan en la línea de puntuación.

## Reglas de construcción

En cada ciudad hay espacio para **10 edificios**. Cada vez que vaya a construirse un edificio **deberá** emplazarse en el siguiente solar libre siguiendo la **dirección de la flecha**. En cada ciudad sólo se puede construir **1 único mercado**.



### Características de Edo:

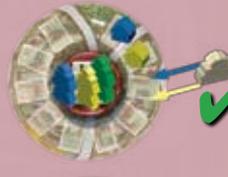
En Edo no se puede construir ningún mercado.

### Obligaciones en relación con Edo

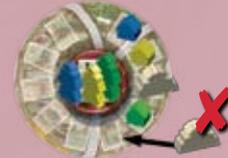
Al final de la partida los jugadores **deben** haber construido **al menos una casa en Edo** para tener la opción de ganar.

Para poder construir fortalezas en una ciudad, debe haber **2 casas** edificadas por cada una de ellas.

Para que un jugador pueda construir una fortaleza, debe tener **al menos 1 casa** edificada en la ciudad.



*En esta ciudad tanto el jugador azul como el amarillo podrían construir una fortaleza. Ambos tienen 1 casa edificada y, por tanto, hay 2 casas construidas en total.*



*Tras construir la primera fortaleza no se puede edificar ninguna otra, puesto que en la ciudad sólo hay por el momento, 3 casas en total.*

## Acciones relativas al comercio



1 - 2 aprobaciones

Al comerciar se obtienen las **materias primas y puntos de poder** correspondientes a la carta de comercio que hay sobre la mesa y

que rige el **intercambio**. La carta de comercio se coloca boca arriba junto a su mazo en el tablero de juego.

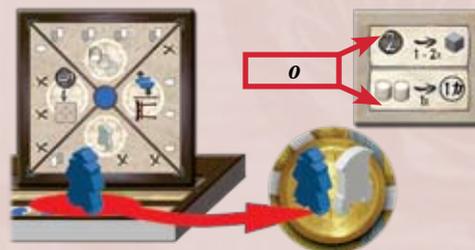
Para aprobar este tipo de acciones, por cada **funcionario** debe de haber **1 samurai** en la **misma casilla** que el **comerciante**. Antes de mostrar sus cartas de autorización, los jugadores podrán mover al **comerciante** a cambio de **1 ryo** por cada **casilla** que avance, incluso aunque no vayan a comerciar con él.

La carta de comercio que hay sobre la mesa ofrece **2 posibilidades de intercambio**:

- intercambio de 1 o más materias primas, **o bien**
- intercambio de 1 punto de poder.

Si el comerciante se encontrara con el samurai en una **ciudad donde hay un mercado**, el jugador podrá intercambiar en **1 misma acción de comercio** tanto materias primas como 1 punto de poder.

Las materias primas y el dinero que el jugador entregue al comerciante irán a parar a las arcas. Los puntos de poder se contabilizarán directamente en la línea de puntuación y las materias primas conseguidas se tomarán de las arcas. Para aprobar **2 veces** una acción de comercio, hay que tener tanto a **2 funcionarios** asignados, como a **2 samurais** situados en la casilla donde se encuentre el comerciante.



*Nota: Al comerciar no se podrá superar en ningún momento el límite máximo de materias primas.*

*Nota: Si el comerciante se encontrara en una casilla de materia prima, no se tendrá en cuenta a la hora de calcular las materias primas que se reciben.*

### ■ Fase 3: Pagar salarios y contabilizar puntuación

#### Salarios

Antes de nada, el jugador con la ficha de inicio debe decidir si deja **cada uno** de sus **samurais en el tablero de juego** o si prefiere que vuelvan a ser funcionarios, en cuyo caso los situará junto al tablero de planificación.

Por cada samurai que deje en el tablero de juego deberá pagar a las **arcas 1 arroz**. Le seguirá el resto de jugadores en el orden establecido.

#### Recuento de puntos

Las **ciudades** en las que se **ha construido** proporcionan rentas. Cuando en una ciudad sólo ha invertido un jugador, éste se lleva la suma total. Si son varios los que han participado en su desarrollo, la cantidad se reparte.

El jugador con el **mayor número de puntos de influencia** recibirá la mayor fracción. Le seguirá el resto de los jugadores en orden descendente. Si se produjera un empate entre varios jugadores, tendrá mayor influencia quien construyera primero en la ciudad.

El **mercado** proporcionará **2 puntos de influencia** al jugador que lo haya construido y cada **casa** reportará **1 punto de influencia** a su propietario. Las fortalezas son neutrales, por lo que no proporcionan puntos de influencia.

Una vez realizado el recuento de cada ciudad, se pasará a la fase 4.

### ■ Fase 4: Preparar la siguiente ronda o finalizar la partida

Se comprueba si algún jugador tiene **12 o más puntos de poder** o si se ha acabado el **mazo de cartas de comercio**.

Si no se cumple ninguna de estas condiciones...

#### ...Preparación de la siguiente ronda:

- La carta de comercio que hay sobre la mesa se retira del tablero y se sustituye por la que estaba boca arriba sobre el mazo. Mientras haya, la carta superior del mazo debe colocarse boca arriba sobre el mismo.
- La ficha de inicio se pasará al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.
- Los jugadores volverán a sostener sus cartas de autorización en la mano y los funcionarios se situarán junto al tablero de planificación.



*El jugador azul tiene en total 3 samurais en el tablero de juego. Decide dejar 2 en el tablero y enviar 1 a sus reservas. En consecuencia paga 2 arroces a las arcas.*

*Nota: Si no se tuviera arroz, se tendrá que enviar a todos los samurais de vuelta.*



*Azul: 1 punto de influencia = 6 ryo  
Rojo: 1 puntos de influencia = 2 ryo  
Puesto que el jugador azul construyó antes que el jugador rojo, es quien tiene mayor influencia en esta ciudad.*



*Rojo: 2 puntos de influencia = 5 ryo  
Verde: 2 puntos de influencia = 4 ryo  
Azul: 1 punto de influencia = 2 ryo  
Amarillo: 1 punto de influencia = 1 ryo  
En esta ocasión, el jugador rojo construyó antes que el verde, y el azul antes que el amarillo.*

Si se cumplen 1 ó 2 de las condiciones...

Si se cumplen 1 ó 2 de las condiciones...

#### ...Final de la partida

Se realiza, entonces, el recuento final:

Si alguno de los jugadores no hubiera construido ninguna casa en Edo, no participará en el recuento y habrá perdido.



Los demás jugadores recibirán 1 punto de poder por cada uno de los **samurais** que tengan en el tablero de juego y otro punto por cada **50 ryo** de su fortuna. El jugador que cuente con el mayor número de puntos de poder, será quien gane la partida.

Si hubiera un empate, ganará aquél que cuente con el mayor número de materias primas: arroz, madera y piedra. Si se produjera un nuevo empate, ganará quien tenga mayor influencia en Edo.

