



APRENDE
A JUGAR
EN VÍDEO

SUKIMI

za
ca

TSUKIMI



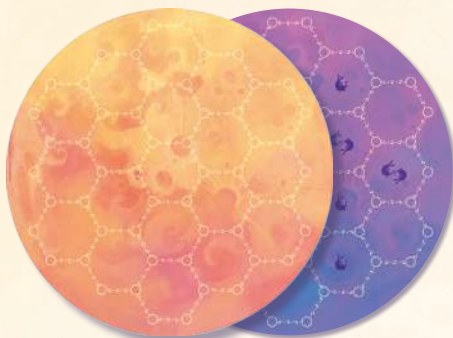
Tsukimi, en Japón, es una noche en la que el cielo se convierte en escenario y la Luna llena de otoño en protagonista. Desde hace siglos, las personas se reúnen para contemplar su luz plateada, que anuncia el fin del verano y bendice la cosecha del arroz. Es un momento de gratitud y belleza donde lo cotidiano se detiene para rendir homenaje a la naturaleza.

En los altares se colocan mochis redondos como la propia Luna, recordando la leyenda del conejo que allá arriba amasa dulces eternos. Así, Tsukimi une lo sagrado con lo simple: la poesía, la comida compartida y la calma de mirar juntos hacia el mismo cielo iluminado.

Los conejos van a celebrar en la Luna el mayor evento del año. Consigue los mejores lugares para que los miembros de tu clan disfruten de la fiesta comiendo un montón de mochis.

COMPONENTES

✦ 1 tablero de Luna con dos lados, claro y oscuro (cada lado está dividido en 19 espacios con 6 vértices cada uno)



✦ 30 Conejos (15 violetas y 15 blancos)



✦ 19 losetas (1 Templo y 18 de Mochi: (4 de fresa, 4 de arándano, 4 de zanahoria, 4 de matcha y 2 de sakura)



OBJETIVO

Los conejos han saltado a la Luna para disfrutar de la gran fiesta. Tu misión es sencilla: consigue que tu clan coma más mochis que el clan rival. Cada mochi se situará en la Luna rodeado de conejos. El mochi será para el clan que tenga más

conejos alrededor. Cada mochi tiene un valor distinto: algunos dan pocos puntos, otros muchos. Cuando todos los mochis estén en la Luna, se cuentan los puntos de cada clan. **Quien tenga más puntos de mochi gana a Tsukimi.**

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de Luna por el lado que quieras (en las primeras partidas se recomienda el lado claro).
2. Cada persona elige representar al clan blanco o al clan violeta y recibe los Conejos de ese clan a su reserva.
3. Mezcla bien todas las **losetas (de Mochi y de Templo)**. Ahora colócalas al azar y boca arriba formando un círculo alrededor del tablero de Luna.
4. Comienza a jugar la última persona que se haya comido un dulce.



CÓMO JUGAR

Una partida dura 18 turnos, uno por cada loseta de Mochi.

En tu turno elige 1 loseta de Mochi, colócala en el tablero de Luna y aplica sus efectos.

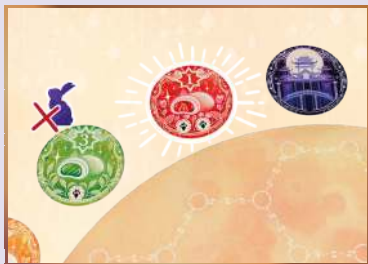
ELEGIR UNA LOSETA DE MOCHI

Elige una loseta de Mochi del círculo. Para tomarla, cuenta cuántas losetas hay entre la loseta de Templo y la loseta elegida, siguiendo el camino más corto por el círculo. Descarta de tu reserva 1 Conejo por cada loseta contada (devuélvelos a la caja).

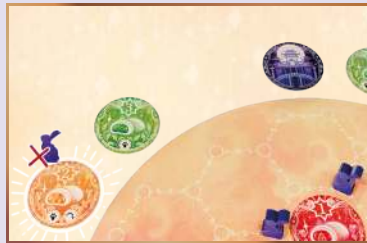
No descartes Conejos si eliges una de las **dos losetas adyacentes** a la loseta de Templo.

EJEMPLO

En el primer turno, Clara elige la loseta de Mochi de fresa de valor 1, por lo que no tiene que descartar ningún Conejo.



Así quedan las losetas de Mochi para el siguiente turno. Si Mitsuki elige la loseta de Mochi de zanahoria de valor 2, tiene que descartar 1 Conejo.



La loseta o losetas “saltadas” y la loseta de Templo no se tocan ni se mueven. Mantienen, por tanto, su posición y su orden de cara a los turnos posteriores.

Normalmente elige una de las dos losetas gratis (no hay que descartar ningún Conejo). Sé prudente descartando Conejos, ¡puede que más adelante los echés de menos!



COLOCAR UNA LOSETA DE MOCHI

Coloca la loseta de Mochi en un espacio libre del tablero de Luna, adyacente al menos a otra loseta de Mochi colocada previamente (en el primer turno coloca la loseta de Mochi en cualquier espacio).

¡DESCARTA UN CONEJO DEL CLAN RIVAL!

Descarta del juego un Conejo de tu rival cada vez que formes un grupo de 3 losetas de Mochi, con el mismo sabor o con el mismo valor. Solo se produce este efecto si se forma un grupo exacto de 3.

Un grupo está formado por 3 losetas de Mochi adyacentes, no hace falta que estén en línea.

Además, deben compartir el sabor (fresa, arándano, zanahoria o matcha), o el valor (0, 1, 2 o 3). Con las losetas de Mochi de sakura de valor 5 no es posible hacer este efecto ya que solo hay 2. Si al colocar una loseta de Mochi se forma un grupo de sabor y otro de valor, el efecto se realiza 2 veces. El Conejo descartado puede ser cualquiera presente en el tablero de Luna y se devuelve a la caja. Si tu rival no tiene Conejos sobre el tablero no podrás llevar a cabo esta acción. Este efecto se puede realizar antes o después de aplicar los efectos de la loseta de Mochi.

APLICAR EL EFECTO DE UNA LOSETA DE MOCHI

Aplica los efectos de la parte inferior de la loseta de Mochi colocada, en el orden que prefieras:

✦ **COLOCAR CONEJOS** : Coloca 1 (🐾) o 2 (🐾🐾) Conejos de tu reserva en un vértice del espacio sobre el que acabas de colocar la loseta de Mochi. El vértice debe estar libre y solo puede haber un Conejo por vértice. Si no quedan Conejos en tu reserva, o no quedan vértices libres en el espacio, no podrás realizar esta acción.



Un Conejo astutamente colocado puede servir para ganar hasta 3 losetas de Mochi.

✦ **MOVER CONEJOS**: Mueve 1 (↷) Conejo de tu color, colocado previamente, hasta cualquier otro vértice libre. Puede haber sido colocado durante ese mismo turno.

Los efectos son opcionales. Puedes no aplicarlos estratégicamente, por ejemplo, para guardar Conejos para más adelante.



Una vez resueltos todos los efectos posibles, el turno pasará a tu rival.



EJEMPLO

- 1 Mitsuki elige la loseta de Mochi de matcha de valor 2. Para esta no necesita descartar ningún Conejo de su reserva. Además, le permite colocar un Conejo y mover otro.
- 2 Decide colocar el Conejo en un vértice compartido con el espacio en el que está la loseta de Mochi de sakura de valor 5. Después, aprovechando el efecto de la flecha, mueve uno de sus otros Conejos a otro vértice de ese mismo espacio.
- 3 Además, Mitsuki ha conseguido un grupo exacto de 3 losetas de Mochi del mismo sabor (matcha). Por ello, decide retirar del juego el Conejo señalado con una "x". Si lo hubiese hecho antes, podría haber movido a ese vértice su Conejo. Al menos, el rival ha perdido un Conejo en ese valioso espacio.

FIN DE PARTIDA

La partida termina cuando ya no quedan más losetas de Mochi por colocar. Entonces, comprueba losetas por loseta, los Conejos que hay en los seis vértices que las rodean. El clan con más Conejos alrededor gana la loseta y se la lleva a su zona.

En caso de empate, la loseta de Mochi se descarta y no la gana nadie.

Cuando ya no quedan losetas de Mochi en el tablero de Luna, cada clan suma el valor de todas sus losetas de Mochi.

¡El clan con más puntos gana!

En caso de empate gana quien tiene más losetas de Mochi en total. Si el empate persiste, gana quien tiene

más Conejos en su reserva. Si aun así se mantiene la igualdad, gana quien imite mejor a un conejo.

EJEMPLO

El clan blanco gana todas las losetas de Mochi con el borde blanco (1+2+5); mientras que el clan violeta gana todas las losetas de Mochi con el borde violeta (0+3).

La loseta con el borde negro se descarta porque hay empate.

En este caso, gana el clan blanco con 8 puntos contra 3 puntos del clan violeta.



CARA OCULTA DE LA LUNA

Si quieres una partida más estratégica, juega al modo Cara oculta de la Luna.

PREPARACIÓN

Dale la vuelta al tablero mostrando el lado oscuro.

Cada persona **comienza con 3 Conejos** de su clan en su reserva personal. Deja el resto de Conejos en la caja. **Durante la partida recluta más Conejos al colocar las losetas de Mochi en los espacios con Conejos del tablero.**

Un espacio con 1 o 2 Conejos dibujados te permite reclutar 1 o 2 Conejos de tu clan respectivamente; sácalos de la caja y ponlos en tu reserva.

Después se llevan a cabo los efectos pertinentes en cada caso, como en el modo normal.

En este modo, los Conejos pueden entrar (al descartarse) y salir de la caja (al reclutarse).



CRÉDITOS

AUTOR

José Manuel Fernández

ILUSTRACION Y DISEÑO GRAFICO

Crocotame Studio

REVISION Y DESARROLLO

Gabriel Buendía



zacatrus!