

Adrián Lizarreta

HITODAMA

Miguel Valenzuela

PRÓLOGO

Todo inicia con un tintineo, un sonido tan claro y puro en el aire en una noche de estrellas danzantes. Algunas se manifestaban en forma de estrella fugaz, otras como supernovas a la lejanía; otras, fijas, adornaban el cielo.

Una de esas estrellas, llamada Nizou, maravillada por la vida que se encontraba en la tierra, decidió liberar parte de su esencia hacia ella. Así dio vida a cuatro espíritus, poderosos e infantiles guardianes. Éstos se enamoraron de los animales y de la naturaleza circundante. Por eso decidieron cuidar y hacer prosperar estos espacios naturales, propiciando así un hábitat bello.

Para ayudar a los espíritus, Nizou creó las estaciones y las dotó de gran poder y sabiduría para mantener el equilibrio. Las llamo Haru, Natsu, Aki y Fuyu (primavera, verano, otoño e invierno).

Los espíritus pronto descubrieron que debían tener cuidado de tener todo listo antes de que el invierno llegara, siempre y cuando no alteraran el ciclo natural de la vida.

Eso ocurrió hace siglos; sin embargo, cada cierto tiempo el bosque se ilumina y brinda matices de colores y cantos de las plantas y los animales que reconfortan el alma. Con seguridad sabemos que los guardianes y las estaciones están ahí presentes.

Instructivo

1.- COMPONENTES.

2.- PREPARACIÓN DEL JUEGO.

3.- OBJETIVO Y MECÁNICAS DE JUEGO.

4.- RESUMEN Y SITUACIONES ESPECIALES.

5.- GLOSARIO.



LIGHTHOUSE
Games

COMPONENTES

- 1 mapa
- 4 tableros de jugador (Tetté, Genji, Kizune, Eiko)
- 1 tablero de la guarida de akkus
- 4 tableros de estación (Haru, Natsu, Aki y Fuyu)
- 4 fichas de los puntos cardinales (Haru, Natsu, Aki y Fuyu)
- 1 tablero de puntuación
- 1 tablero de referencia
- 12 meeples de esencias (3 de cada personaje: Tetté, Genji, Kizune, Eiko)
- 6 meeples de akkus
- 72 cartas (24 cartas de tributo, 6 cartas de akkus, 14 cartas solares, 8 cartas de hielo, 20 cartas lunares)
- 8 losetas de bosque
- 30 fichas de baya
- 6 fichas de hielo
- 4 fichas de puntuación
- 1 ficha del hitodama
- 1 marcador de ronda
- 25 fichas de ámbar (acrílicos naranjas)
- 10 fichas de zafiro (acrílicos azules)
- 1 moneda de brújula y primer jugador



A Baraja las losetas de bosque y repártelas al azar en las zonas del mapa marcadas con un círculo. **Las losetas tienen doble cara: un lado es para dos jugadores y la otra es para tres o cuatro jugadores (+3).**

B Coloca el tablero de puntuación al centro del mapa. En el lado izquierdo está la senda del caos. En su esquina superior izquierda, coloca la ficha del hitodama.

Las cartas de hielo del hitodama se deben barajar para formar un mazo y colocarlo boca abajo.



F Cada jugador elige un tablero de jugador y toma los tres meeples de esencia del personaje correspondiente; luego, **coloca uno de esos meeples acostado (dormido)** en el símbolo de meeples sobre su tablero.

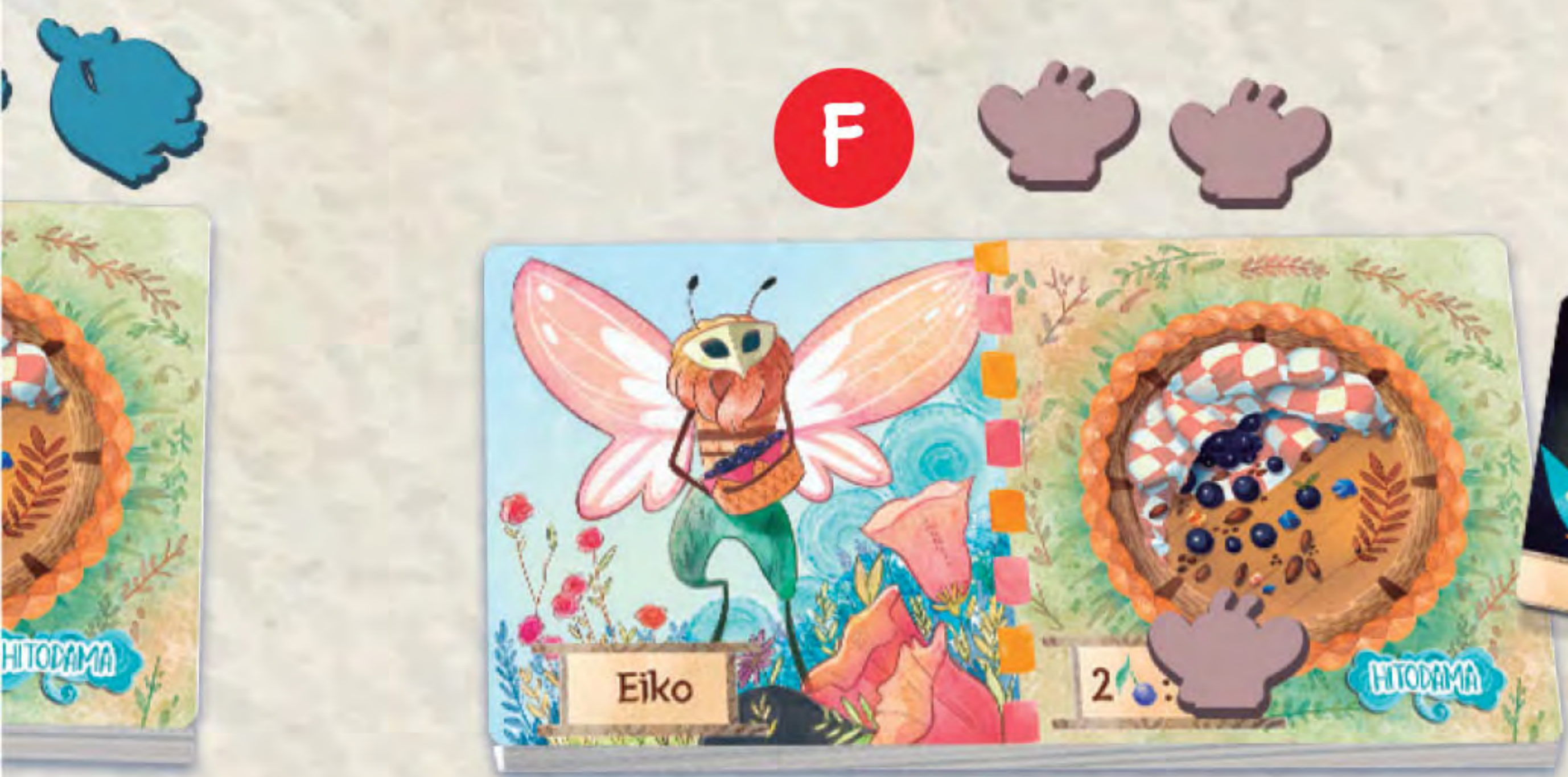
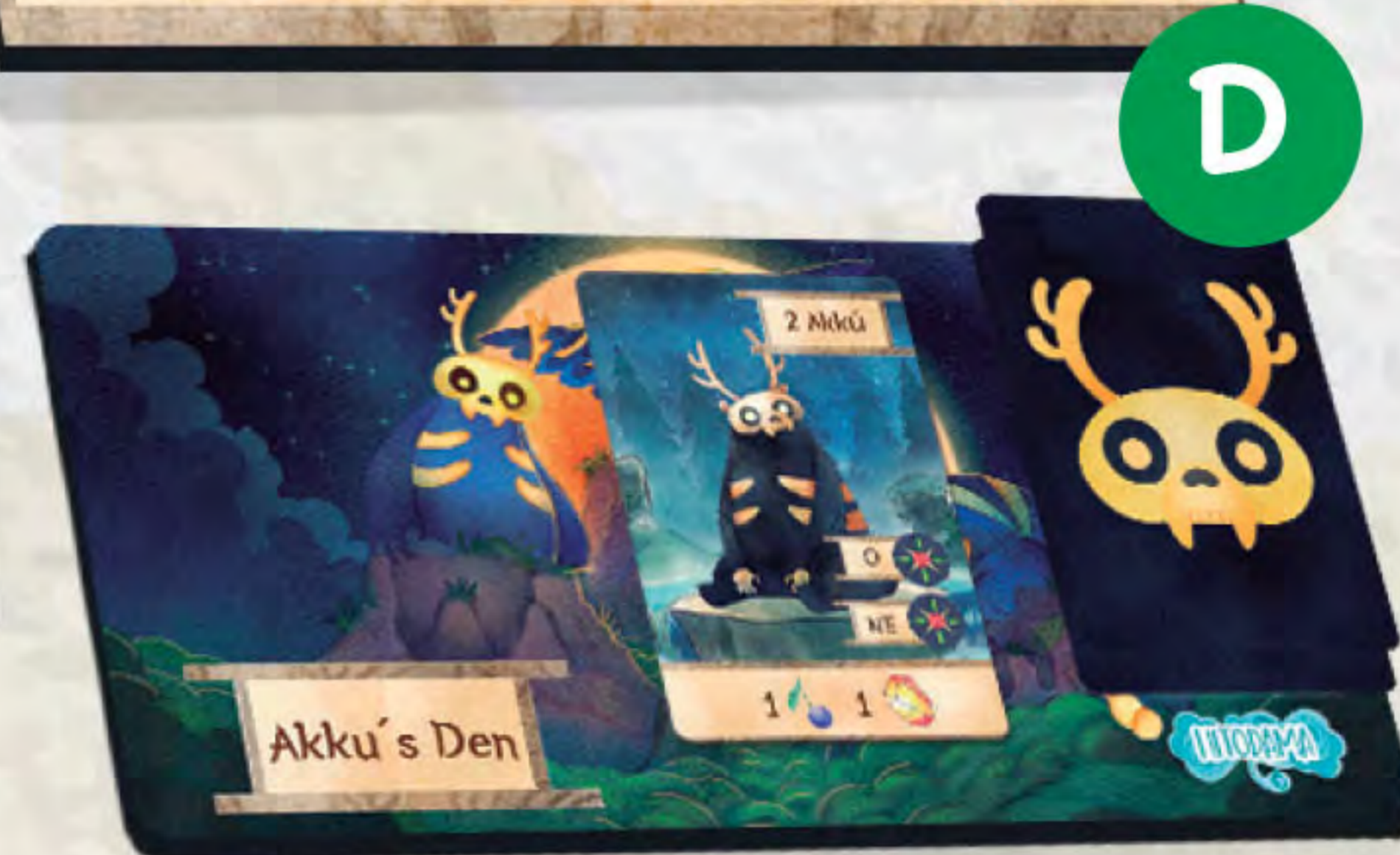
PREPARACIÓN DEL JUEGO

C Gira la moneda de brújula. El jugador que esté señalado por el punto cardinal del Norte cuando ésta deje de girar será el primer jugador, tomará la brújula y la coloca en su tablero de personaje. Esto marca el Norte inicial y la configuración de los puntos cardinales.

Nota: si la brújula señala una esquina del mapa, recorre el norte en dirección a las manecillas del reloj para que la configuración quede en cruz (nunca en "X").

D Junto al mapa, coloca el tablero de referencia y el tablero de akkus; sobre éste, coloca los meeples de akkus.

Revuelve las cartas de akkus para formar un mazo. Colócalo junto al tablero de los akkus y revela la primera carta, para colocar los akkus en donde correspondan.



E Revuelve las cartas lunares y reparte boca abajo dos a cada jugador. Revuelve las cartas solares y reparte boca abajo una a cada jugador. **En juegos de tres o cuatro jugadores, a quien le toque ser el último de la ronda inicial recibe además una baya.**

G Las cartas de tributos son específicas por cada estación. Se debe formar los cuatro mazos, barajarlos y se toman dos cartas para cada estación, el resto se regresa a la caja. **Coloca las cartas boca arriba en la franja marcada en los tableros de las estaciones.**

OBJETIVO & MECÁNICAS DE JUEGO

El objetivo de Hitodama es obtener 25 puntos de victoria o completar los tributos de la última estación del año (invierno, representado por Fuyu) para impedir que el Hitodama congele el bosque.

ACCIONES

En tu turno podrás realizar tres acciones en el orden que gustes. Puedes repetir acciones. Tras realizar tu tercera acción, será turno del jugador a tu izquierda. Las acciones que podrás realizar son las siguientes:

-Mover esencia: Coloca uno de tus meeples activos de tu reserva sobre cualquier loseta del mapa, o mueve una de tus esencias dormidas en una loseta a otra casilla. No puedes mover a la misma esencia más de una vez por turno.

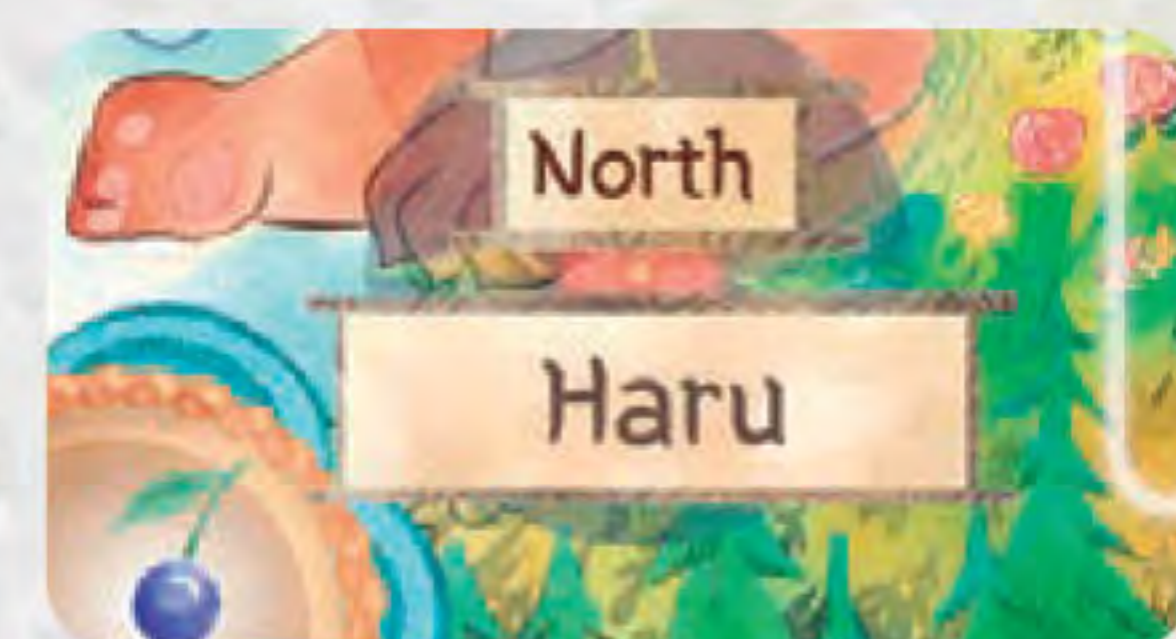
-Descartar: Puedes descartar una carta solar para ganar una baya, o puedes descartar dos cartas solares para obtener una carta lunar, o descartas una carta lunar para ganar un ámbar.

-Jugar carta: Revela una carta de tu mano para activar sus efectos. Las cartas lunares tienen un efecto instantáneo. Las cartas solares jugadas de todos los jugadores se apilan en la loseta de cartas solares / visitar a los akkus, hasta un máximo de tres cartas (cuatro en partidas de 3 o 4 jugadores). Cuando ocurra la resolución de losetas y sea el turno de resolver la loseta de cartas solares / visitar a los akkus, los efectos de las cartas se activarán empezando por la que esté hasta arriba (la última que fue jugada) hacia abajo.

-Obtener esencia: Descarta dos bayas, toma la esencia dormida que dejaste en tu tablero de jugador y colócala en tu reserva.

-Robar carta solar: Toma una carta solar del mazo de cartas solares. **El máximo de cartas que puedes tener en tu mano es cinco (5).**

-Desplazar: Mueve una esencia dormida (meeple acostado) de otro jugador en una loseta de bosque hacia su reserva y paga el coste correspondiente a ese jugador. Los costes están marcados en el tablero de la estación en juego (esquina inferior izquierda)



TABLERO DE JUGADOR

Hay dos espacios relevantes en tu tablero de jugador. La canasta sirve para que coloques los recursos que obtienes. La zona de la tercera esencia es donde se coloca tu tercera esencia (meeple) dormida.



TABLERO DEL HITODAMA Y PUNTUACIÓN

El marcador de ronda tiene dos espacios disponibles, al terminar cada ronda se mueve de uno al otro. **Cada vez que el marcador de ronda regrese al espacio inicial, la ficha del hitodama avanzará un espacio en la senda del caos, en el tablero de puntuación.**

Si la ficha del hitodama llega hasta el final de la senda del caos, entonces el caos gana y todos los jugadores pierden la partida.

Termina la primera ronda y avanza el marcador



Cuando un jugador obtiene puntos de victoria, avanza su ficha de puntuación en el tablero de puntuación los espacios correspondientes. Al avanzar, si un jugador pasa por el espacio con la imagen del hitodama **A1**, se activan los efectos de la ira del hitodama. Si el marcador de puntuación cruza dos espacios del hitodama, se activan dos veces los efectos de la ira del hitodama.

Los efectos dependen del nivel de ira del hitodama.

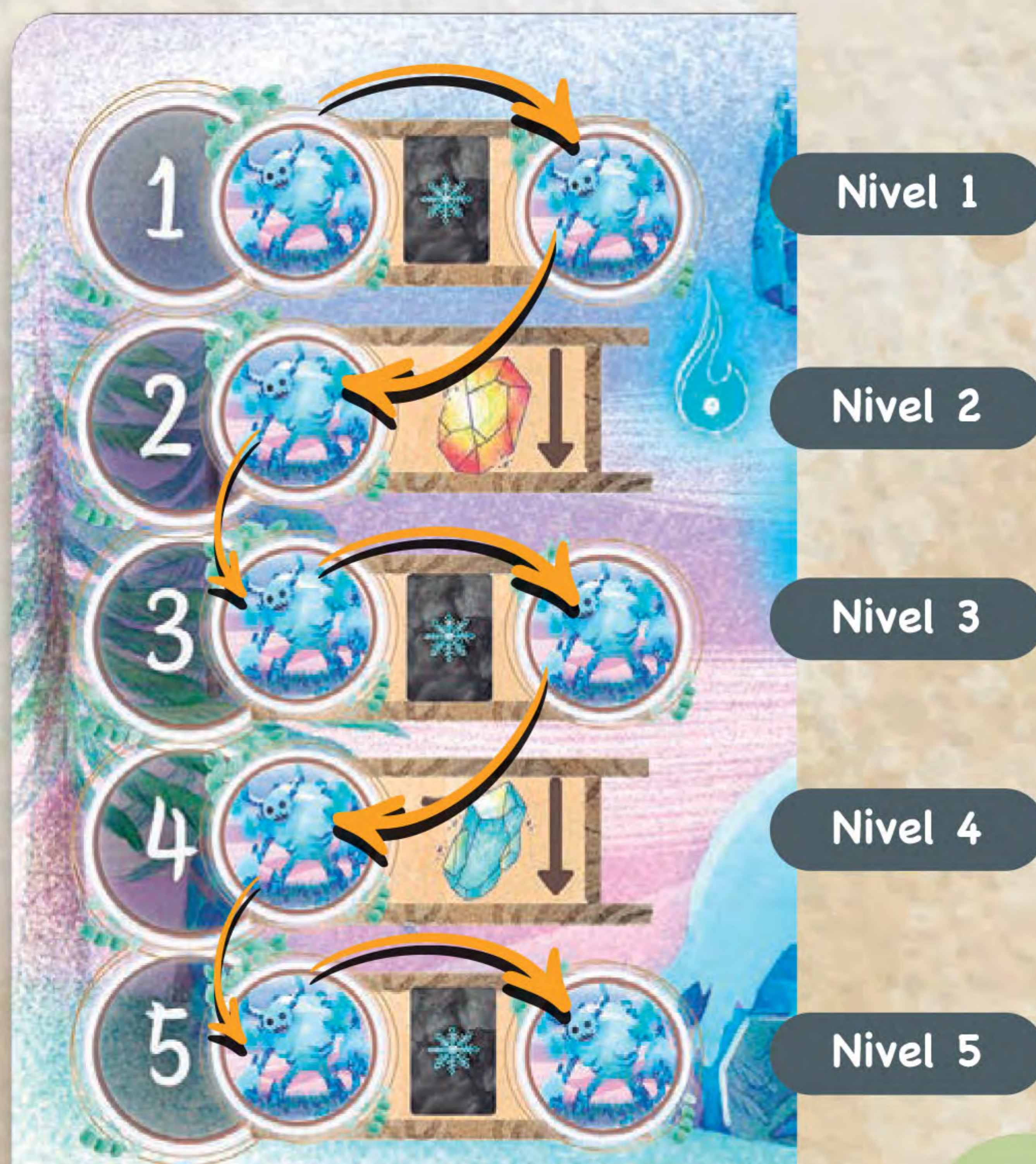
***Nivel 1:** se revela una carta del mazo de ira del hitodama y ésta indicará las losetas que sufrirán congelamiento.

***Nivel 2:** quien active la ira pierde un ámbar. En caso de que el jugador no tenga ámbar, pierde una baya. Si no tiene bayas, no pasa nada.

***Nivel 3:** igual al nivel 1.

***Nivel 4:** quien active la ira pierde un zafiro. En caso de que no tenga zafiro, pierde un ámbar si lo tiene; si no, pierde una baya. Si no tiene bayas, no pasa nada.

***Nivel 5:** igual a los niveles 1 y 3.



Senda del Caos



Esta es la ruta que toma la ficha del Hitodama, al terminar cada 2 rondas.



En éste ejemplo, las losetas del Norte y el Este serán congeladas.

Las cartas de ira del hitodama indican en qué loseta poner las fichas de hielo, las cuales permanecerán ahí hasta que la ira del hitodama avance a los niveles 2 o 4, o hasta que se revele una nueva carta de congelación.

Cuando esta loseta sea congelada, coloca la ficha de hielo en el espacio que brinde mayor beneficio.



LOS AKKU

Los akkus se colocan en las losetas según el punto cardinal que indique cada tarjeta de akku al ser revelada. Cuando un akku es retirado del mapa, si no quedan más akkus en las losetas de bosque, se revela de inmediato otra carta de akku y se ubica donde corresponda.

Para retirar a un akku del mapa, hay que colocar una esencia en los espacios de la loseta de cartas solares / visitar a los akkus; cuando sea el momento de resolver esta loseta, se descartan los recursos marcados en la carta de akku que está en juego. Una vez hecho esto, coloca al akku retirado en la canasta de tu tablero de jugador.



Espacio inhabilitado por un Akku



Se coloca el meeple en la loseta para visitar a los akkus. Tras resolver esta loseta, se paga lo indicado en la tarjeta de akku. Luego retira al akku de la loseta y colócalo en tu canasta.



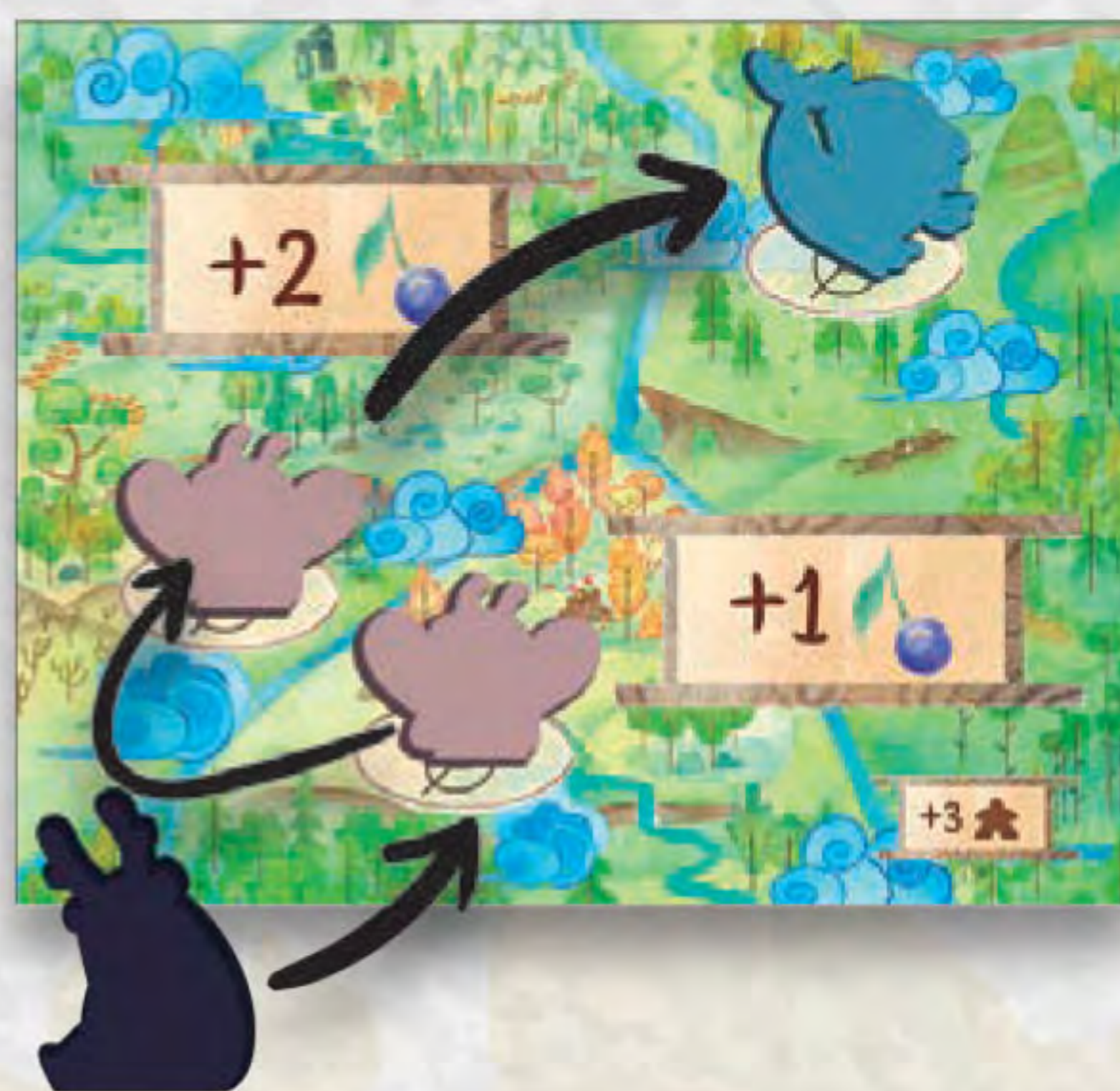
Esta carta indica que aparecerá un akku en el punto cardinal Sur. Para poder quitar al akku de la loseta se debe entregar 2 ámbares.

ACTIVACIÓN DE LOSETAS



Mientras Haru está en juego, la primera loseta en resolverse cada ronda será la del Norte.

Cuando todos los jugadores hayan terminado su turno (realizando sus tres acciones), se inicia la resolución de losetas. La primera loseta en resolverse está determinada por la estación del año y está indicada por las fichas de estación: en primavera se resuelve primero la loseta ubicada en el Norte; en verano, la loseta ubicada en el Este; en otoño, la loseta al Sur; en invierno, la loseta al Oeste. Tras resolver la primera loseta, se continúa con las demás en sentido de las manecillas del reloj.



Los meeples de esencia pueden colocarse en cualquier sitio que esté disponible. Cuando los akkus o las fichas de hielo entran a una loseta, lo harán del siguiente modo:

- Si la loseta está vacía, ocuparán el espacio que brinde mayor beneficio.
- Si la loseta está llena, o tengan espacios ocupados, ocuparán el espacio de menor beneficio, las esencias se recorren hacia arriba y la esencia (activa o dormida) que estaba en el espacio de mayor beneficio vuelve al tablero de su jugador.



Los meeples, al ser colocados en la loseta, se colocan de pie. Al momento que se resuelva alguna loseta, los jugadores deberán acostar sus esencias para obtener lo que la loseta les provea.

Si un jugador decide no mover alguna esencia, ésta permanece dormida (acostada). Esa esencia NO obtiene el beneficio de la loseta, pero otros jugadores que deseen colocarse ahí deberán pagarle el costo de desplazamiento indicado por la estación.

Hay losetas especiales con efectos que funcionan de manera ordenada y específica. Las losetas son:

Loseta de los Akku y cartas solares:

en esta loseta puedes colocar tus esencias para visitar la guarida de los akku; el jugador ubicado en el círculo de arriba irá primero al pagar recursos para retirar un akku.

También en esta loseta se colocan las cartas solares jugadas.



Cuando esta loseta se resuelve, el orden siempre será primero las cartas solares y después la visita a los akku.

Loseta de primer jugador y de tributo:

Esta loseta es donde se colocan los meeples para entregar sus recursos a las estaciones del año y obtener puntos de victoria.

Quien esté en el círculo más grande será el primero en rendir tributo. También en esta loseta

se obtiene la moneda de primer jugador. Si la persona con la moneda de primer jugador se coloca aquí, no podrá retener la moneda y debe cederla al primer otro jugador que se haya colocado en esta loseta.

En el lado de 3+ jugadores, el primer jugador en colocarse en esta loseta obtiene además una baya, sin importar si tiene la moneda de primer jugador o no.



Loseta del mercader

Tino y Pache: Esta loseta es el mercado ambulante, aquí podrás intercambiar unos recursos por otros.

Funciona del siguiente modo:



El jugador deberá colocar una esencia sobre el recurso que desee obtener. Cuando la loseta se resuelva, deberá pagar un recurso que no esté ocupado en la loseta del mercader.

Si algún otro jugador se coloca en esa loseta, aplica de la misma manera, las posibilidades de intercambiar los recursos se limita.

Cuando solo quede una casilla disponible, no podrán colocarse más esencias.

Ejemplo: Si un jugador desea obtener una carta lunar y otro jugador desea dos cartas solares, podrán ofrecer a cambio un ámbar o dos bayas.

El resto de losetas son losetas de recursos, al colocarse sobre ellas obtendrás el recurso marcado cuando la loseta se resuelva. Los espacios con signo de más (+) te dan el recurso directamente. Los espacios con dos puntos (:) indican que debes pagar el costo de la izquierda para obtener el beneficio a la derecha de los dos puntos.



Obtienes Zafiro



Obtienes Carta Lunar



Obtienes Ámbar



Obtienes Bayas



Obtienes Carta Solar

ESTACIONES DEL AÑO Y PUNTOS DE VICTORIA

Las estaciones del año te otorgan puntos de victoria al cumplir sus tributos.

Para rendir tributo se coloca una esencia en la loseta de rendir tributos / primer jugador. Cuando esta loseta se resuelva, los jugadores pagarán en orden uno por uno el objetivo pretendido.

Al resolver la loseta de rendir tributos / moneda de primer jugador, se respeta el orden de colocación de los jugadores para pagar los recursos.

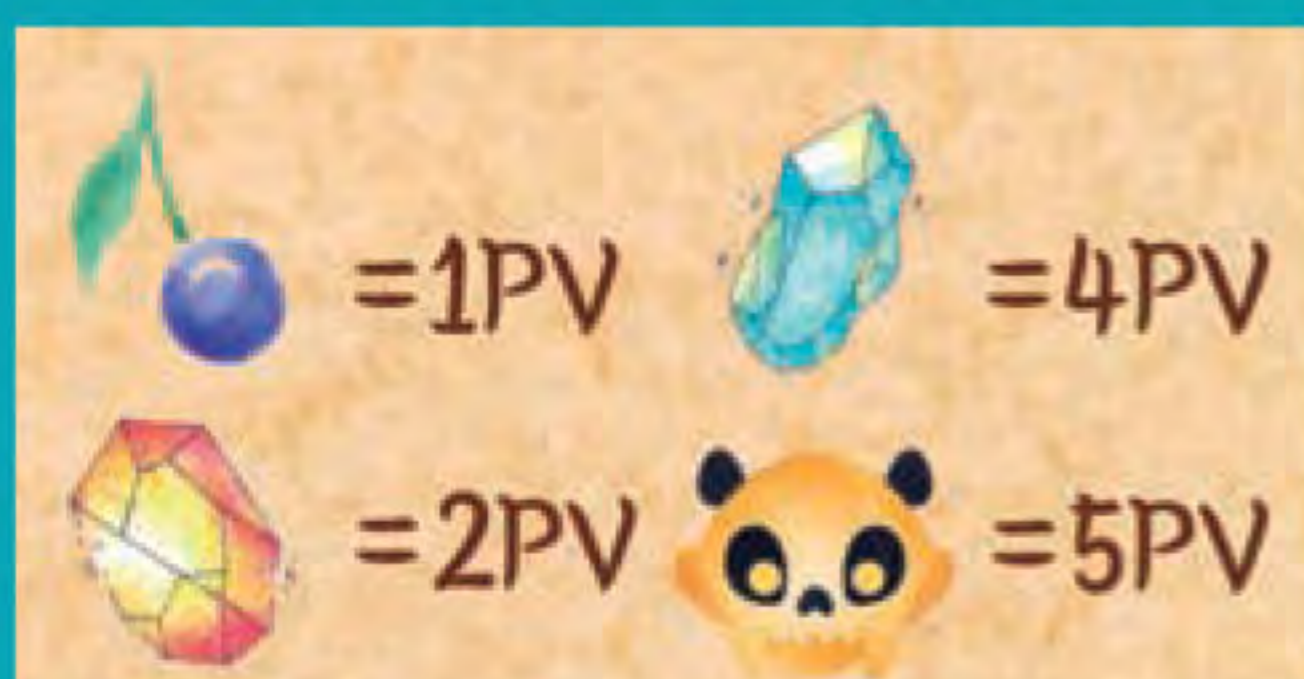


Cuando un jugador rinde tributo, obtendrá los puntos de victoria correspondientes al tipo de recurso y cantidad. Por ejemplos, entregar dos ámbares otorga 4 PV; entregar tres bayas otorga 3PV. Cada jugador puede cumplir un tributo por cada esencia que tenga en la loseta.

Los recursos entregados se colocan sobre el tributo que están pagando e inmediatamente cada jugador obtiene sus puntos de victoria, avanza los lugares correspondientes en el tablero de puntuación y la esencia usada regresa a la reserva del jugador. Importante: si un jugador pasa por la casilla marcada por la ira del hitodama, la ira se activa inmediatamente, incluso si todavía faltan jugadores por puntuar.



El valor de los puntos de victoria por recurso son los siguientes:



La ficha del punto cardinal de la estación finalizada se retira del mapa y se coloca la nueva ficha en el punto cardinal indicado; **ahora será desde este punto donde se empezarán a resolver las losetas.**

Cuando las cartas de tributos de la estación actual son completadas, de inmediato se cambia a la siguiente estación. Si aún faltaran jugadores por rendir tributo, estos pueden pagar los tributos de las nuevas cartas de tributos si tienen los recursos.



CARTAS

En Hitodama hay cartas de cinco diferentes tipos, cada uno forma un mazo separado, y se explican a continuación:



Cartas de akkus: este mazo es para la guarida de los akkus, y nos indican en dónde van a aparecer y qué se necesita para retirarlos.



Cartas solares: tienen efectos que pueden cambiar toda la estrategia o dinámica en el mapa. Estas cartas se activan cuando se resuelve la loseta especial para ellas.



Cartas de hielo del hitodama: éstas tienen un efecto de congelación en las losetas. Estas cartas indican en dónde el hitodama pondrá una ficha de hielo, y se activan cuando los jugadores pasan por las casillas de iras en el marcador de puntuación.



Cartas de tributos: son las cartas de las estaciones del año, nos muestran los requerimientos para completar los tributos, obtener puntos de victoria y pasar a la siguiente estación.



Cartas lunares: son las cartas más devastadoras. Realizan un efecto inmediato y se van directamente a la pila del descarte. Si se agotan, se baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

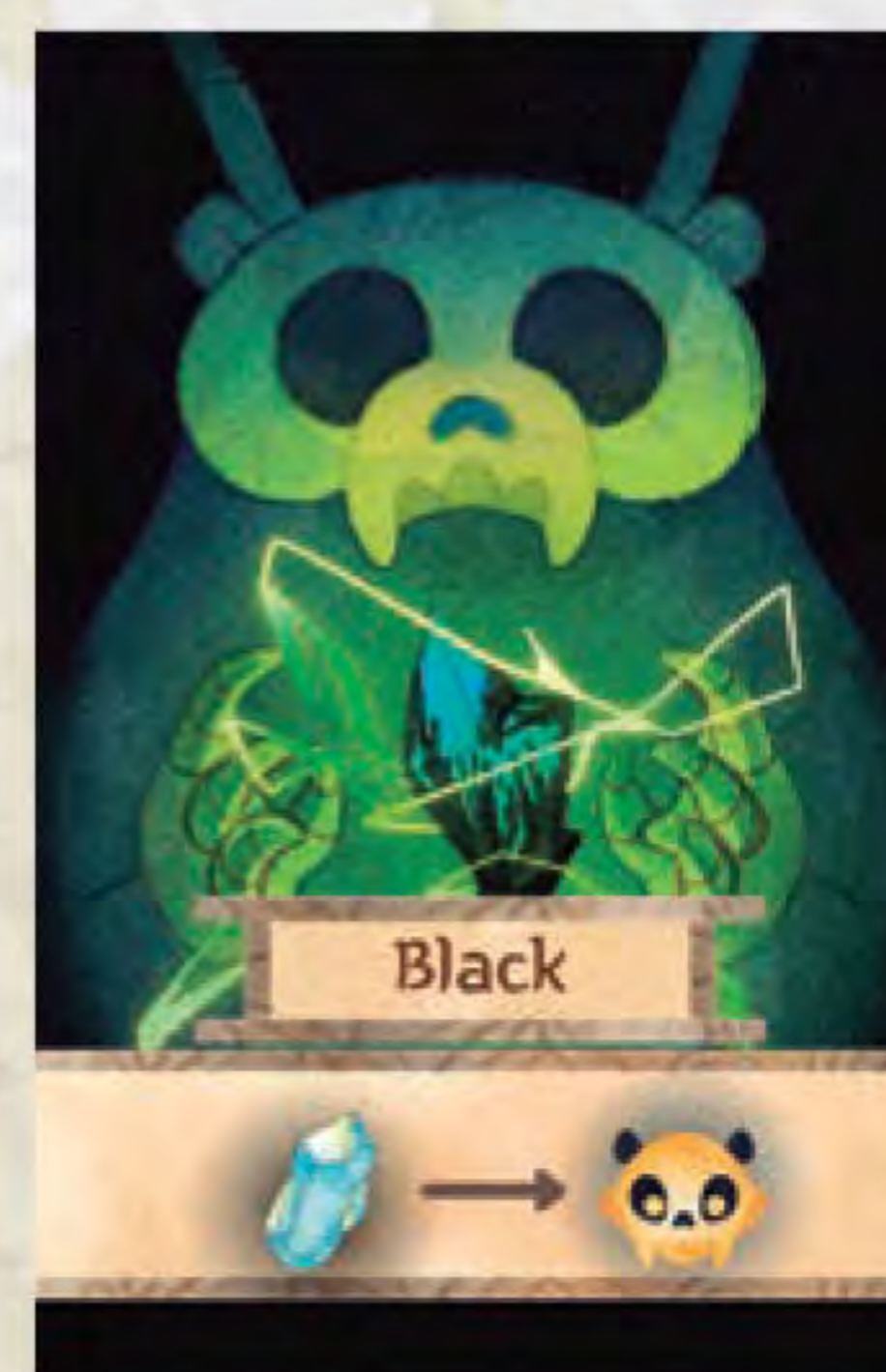
Simbología de cartas solares y lunares



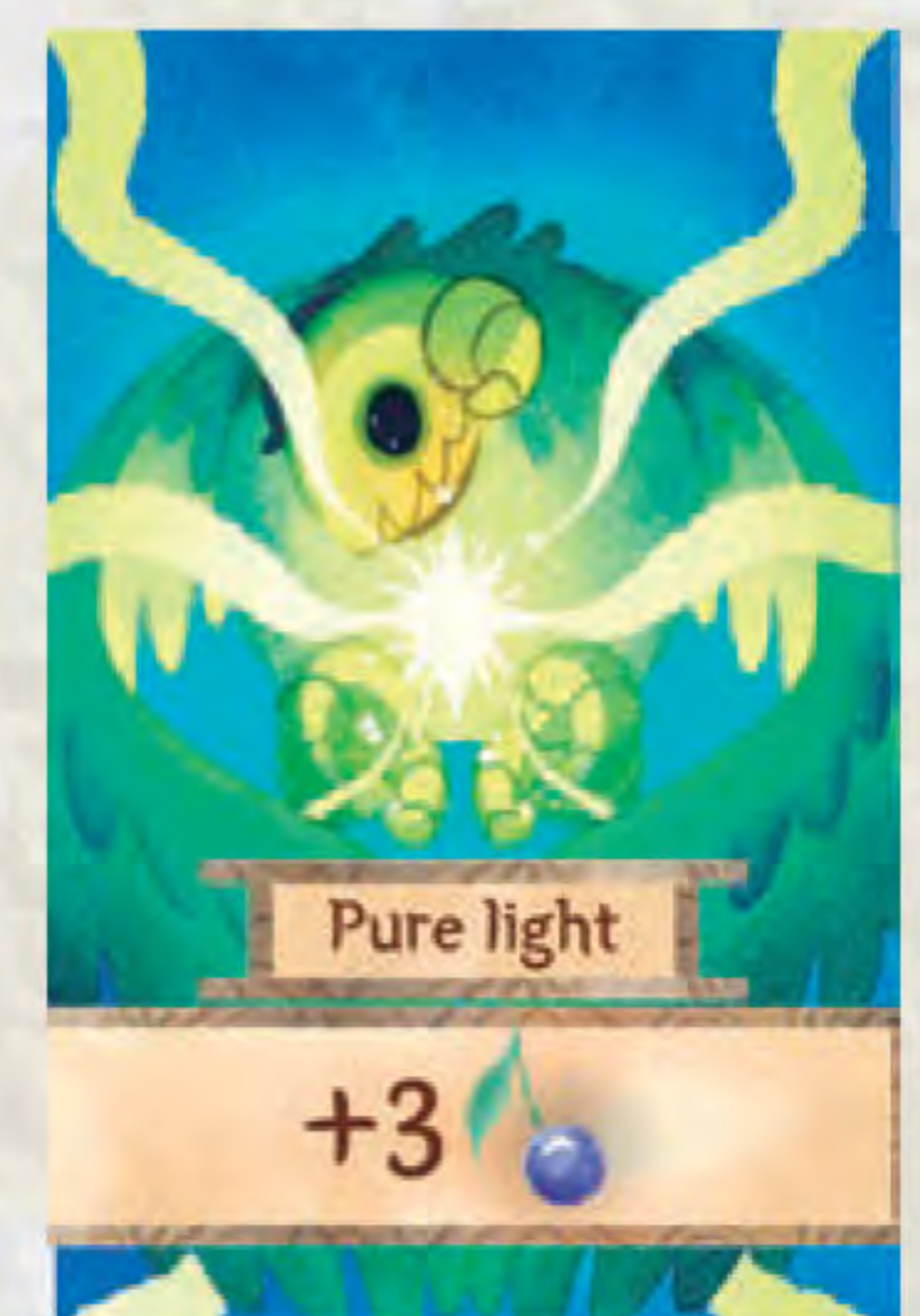
Obtén inmediatamente una baya y una carta solar.



Al jugar esta carta, obtienes inmediatamente 2 acciones más en tu turno.



Transforma un zafiro en tu canasta en un akku.



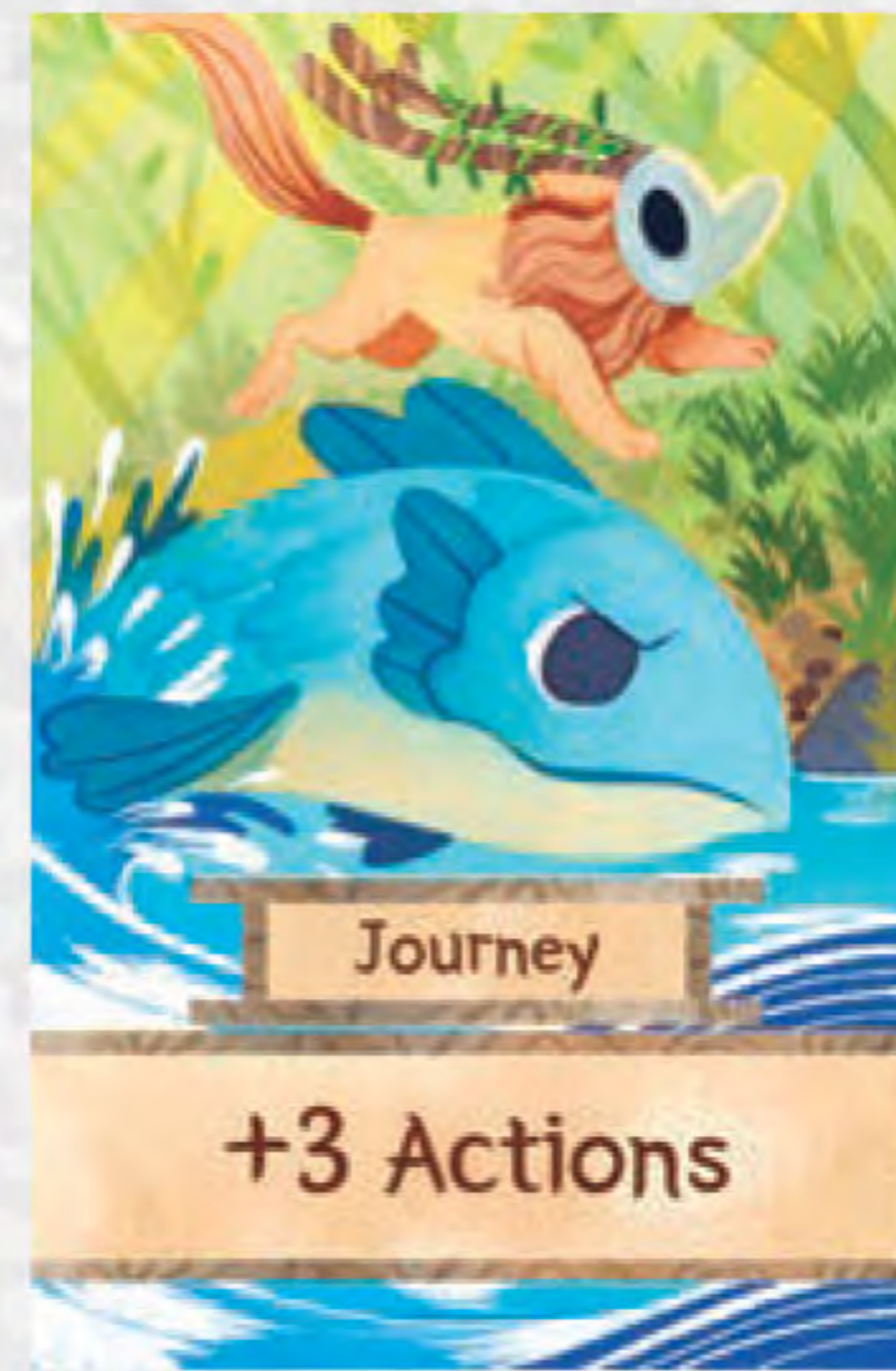
Obtén inmediatamente 3 bayas.



Obtén inmediatamente dos ámbares.



Obtén inmediatamente 1 Akku.



Obtén inmediatamente tres acciones más en tu turno.



Obtén inmediatamente 1 Zafiro.



Al jugar esta carta, elige una loseta donde tengas una esencia y obtén el beneficio de ese espacio de inmediato. Este efecto es independiente de la resolución normal de losetas.



Mueve un meeple de cualquier jugador o un akku a una loseta donde gustes y haya espacio.



Si alguna de las cartas de tributo requiere un akku, réstalo de los requisitos. El tributo al cual se le restó el akku no otorga puntos de victoria.



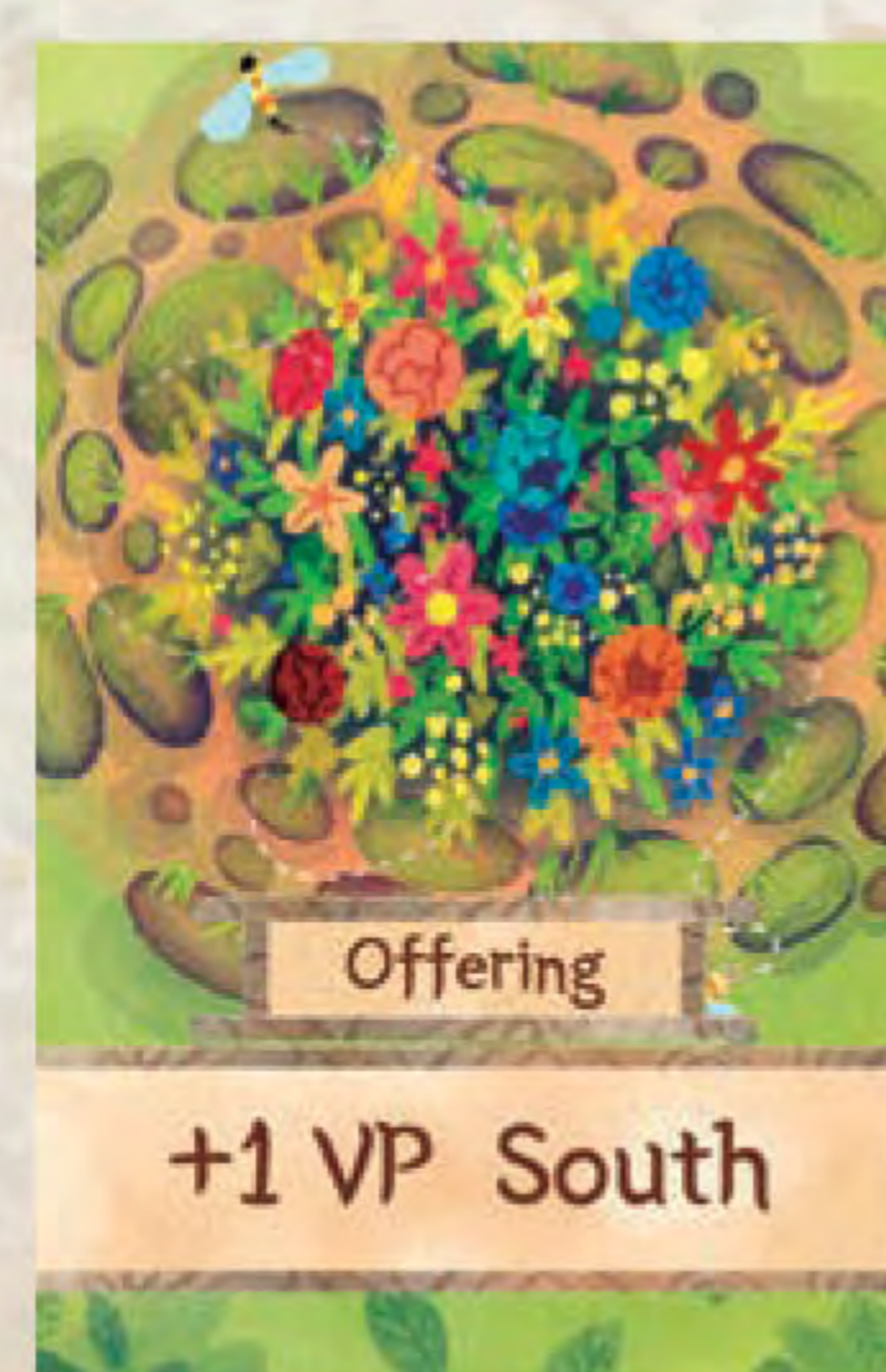
Juega esta carta en una loseta llena para generar un espacio extra hasta el final de la ronda. Este espacio otorga uno del mismo beneficio que algún otro espacios de esa loseta, a elección del jugador. Al final de la ronda, esta carta va a la pila de descarte y la esencia sobre ella va a la reserva de su propietario. Puedes usar esta carta en cualquier loseta.



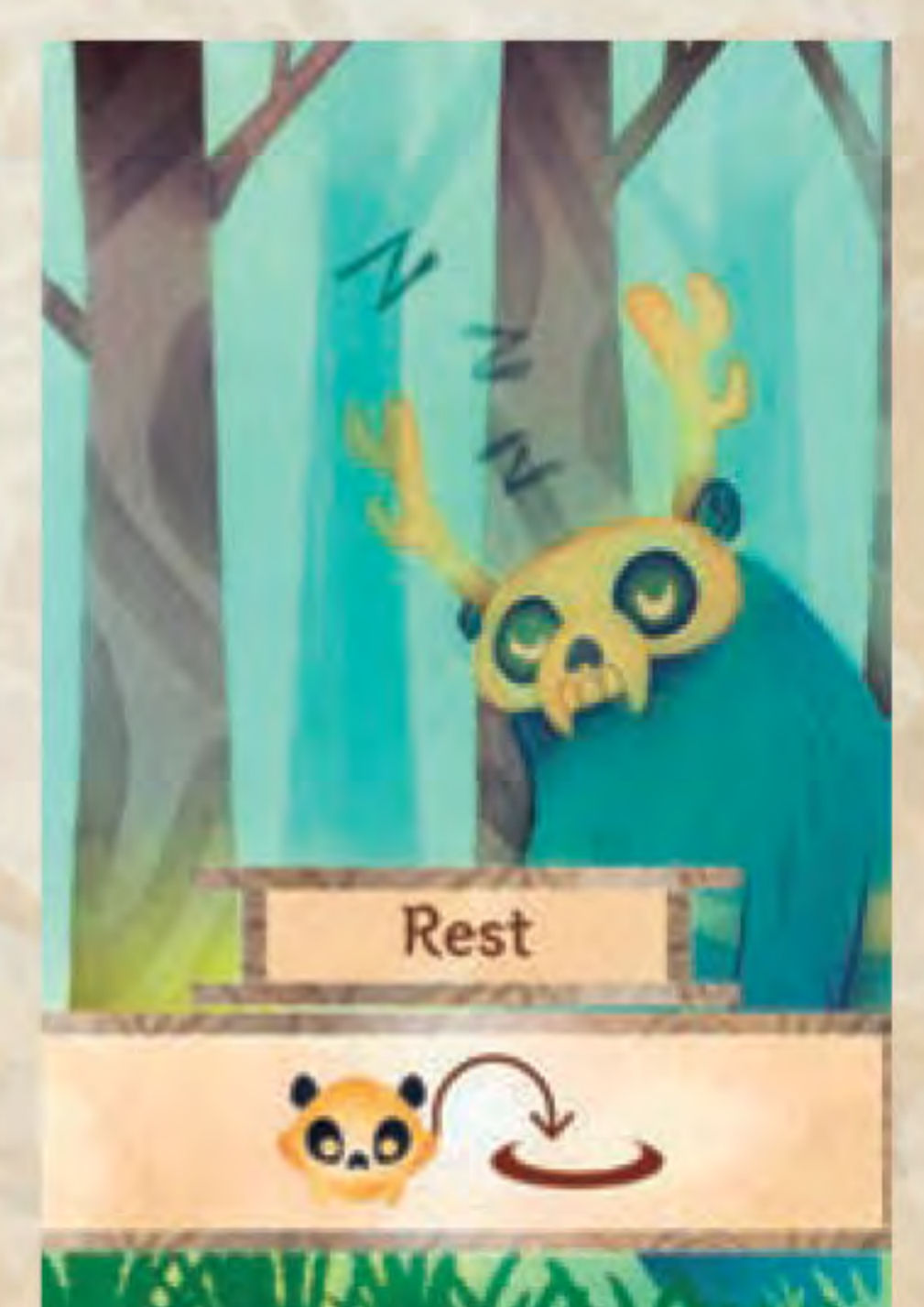
Al activarse esta carta, los jugadores con esencias en losetas donde haya akkus recibirán una baya.



Al activarse esta carta, el jugador que la jugó elige dos meeples, ya sean esencias o akkus, y los intercambia de lugar.



Al activarse esta carta, los jugadores que se encuentre en la loseta indicada ganarán un punto de victoria por cada esencia que tengan ahí.



Mueve a un Akku a una loseta que tenga un espacio disponible



Al activarse esta carta, la loseta que se encuentra en la ubicación indicada se resuelve inmediatamente, incluso si ya había sido resuelta anteriormente.



Obtén inmediatamente un ámbar y una carta solar.



Al activar esta carta, se toma la moneda de primer jugador y se gira nuevamente para fijar un nuevo Norte. Cuando esto ocurra, la ficha de punto cardinal en juego se reubica a donde corresponda.

FIN DE PARTIDA

Hitodama termina de tres formas:

- 1. Un jugador llega a 25 puntos de victoria.**
- 2. Se cumplen los tributos de todas las estaciones.**
En este caso, gana el jugador con más puntos de victoria.
- 3. El hitodama avanza las 8 casillas de su pista (la senda del caos).**

RESUMEN-SITUACIONES ESPECIALES

*Cada jugador tiene 3 acciones en su turno y puede realizarlas en el orden de su preferencia.

*Las losetas se resuelven en cuanto acabe una ronda de juego, es decir, cuando todos los jugadores terminaron su turno.

*Las cartas lunares tienen efecto inmediato y son descartadas a una pila de descarte. Si el mazo se acaba, se forma un nuevo mazo con las cartas de la pila de descarte.

*Las cartas solares se juegan en una loseta especial y su efecto se activa en cuando esa loseta sea resuelta al finalizar la ronda. Si las cartas solares se acaban, se baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo. Esta misma loseta funciona para ir a la guarida de los akku.

*Los meeples de esencia se juegan de pie en las losetas y, tras brindar el beneficio correspondiente al jugar, se acuestan para indicar que están dormidos (inactivos). Si una esencia NO se mueve en turnos posteriores, la esencia permanece dormida y no obtiene el beneficio de la loseta en donde se encuentre.

*Las iras del hitodama se activan al pasar por las casillas marcadas con la imagen del hitodama en el tablero de puntuación. El efecto de la ira depende del nivel de ira en donde se encuentre el meeples del hitodama.

*Cada dos rondas, el hitodama avanza en sus casillas (la senda del caos); si llega a la octava casilla el juego termina sin ningún ganador.

*Si una loseta está llena con meeples al momento en que deba ingresar una ficha de congelación o un akku, los meeples anteriores se recorren y el meeples que salga regresa activo a la reserva del jugador.

*Cuando una ficha de hielo o meeples de akku entra a una loseta, hay tres posibles escenarios de colocación:
-Si la loseta está vacía, el hielo o akku se coloca en la casilla de mayor beneficio.

-Si la loseta está totalmente llena, o se encuentren ocupados algunos espacios, el hielo o akku entra a la casilla de menor beneficio y desplaza a las esencias “hacia arriba”.

*Un jugador no puede acaparar la moneda del primer jugador; cuando otro jugador se coloque en la loseta de rendir tributo / primer jugador, la moneda de primer jugador se le cederá.

*Al cumplirse los tributos de una estación, se cambia a la siguiente estación inmediatamente, se coloca la nueva ficha de estación en el punto cardinal correspondiente, el cual será el nuevo punto de inicio para la resolución de las losetas.

*Cuando un jugador entrega un akku como tributo a la estación en juego, su meeple se dormirá y regresa a su tablero de jugador. Tendrá que volverlo a despertar usando una de sus acciones (despertar esencia) más dos bayas si desea usarlo de nuevo.

GLOSARIO

Acciones: cada turno, los jugadores pueden realizar tres (3) acciones, diferentes o repetidas, de su elección; son mover esencia, descartar, jugar carta, obtener esencia, robar carta solar y desplazar.

Akkus: son las figuras representadas por meeples negros; obstruyen espacios en las losetas, pueden retirarse pagando los recursos indicados en su tarjeta y se colocan como un recurso en nuestra canasta.

Cartas lunares: al jugarse, tienen un efecto inmediato y después se colocan en su pila de descarte.

Cartas solares: al jugarse, se colocan en la loseta de cartas solares / visitar a los akkus; su efecto se realizará cuando se resuelva esa loseta, tras lo cual se colocan en su pila de descarte.

Esencia dormida: tras la resolución de cada loseta, las esencias ubicadas ahí se colocan acostadas para indicar que ya percibieron el beneficio de esa casilla y que, a menos que sean movidas al turno siguiente, no van a brindar ese beneficio en la siguiente resolución de losetas. Aparte, si una esencia usada para rendir tributo completa un tributo pagando un akku, la esencia regresará dormida a la loseta de jugador.

Esencias: los meeples de cada personaje. Al inicio del juego, cada jugador recibe tres, dos activos y uno dormido, el cual podrá activarse usando una acción y pagando dos bayas.

Estaciones: cada una de las cuatro estaciones del año asociadas a una deidad y a un punto cardinal, son primavera (Haru, Norte), verano (Natsu, Este), otoño (Aki, Sur) e invierno (Fuyu, Oeste).

Meeples: las figuras que representan a las esencias y los akkus.

Mercader Tino y Pache: loseta donde se pueden intercambiar recursos.

PV: puntos de victoria

Rendir tributo: cada estación presenta dos cartas de tributos, éstos son los requisitos que los jugadores deben entregar y, tras completarlos, pasar de inmediato a la siguiente estación.

Resolver losetas: cuando todos los jugadores han terminado su turno, se procede a la resolución de losetas, es decir, activar sus efectos. Cada estación indica, con su ficha correspondiente, cual es la primera loseta en resolverse, para seguir con las demás en sentido de las manecillas del reloj.

Senda del caos: el conjunto de casillas que recorre la ficha del hitodama.

Visitar a los akkus: cuando se resuelva la loseta de cartas solares / visitar a los akkus, los jugadores colocados en estos espacios podrán pagar los recursos indicados en la carta de akku; al hacerlo, el akku se retira del mapa y se coloca en la loseta del jugador.

Escritura y corrección de estilo:
Alfredo Villegas

Diseño de instructivo:
David Reylor

Diseñador de juego:
Adrian Luzarreta

Ilustración del juego:
Miguel Valenzuela



LIGHTHOUSE
Games



www.lighthousegms.com