KoiNoBoRi
REGLAMENTO
ES
DAVID BERNAL & AMELIA SALES
PERRO LOKO GAMES

KOINOBORI

2-5

+8

20-40

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido al fascinante mundo de los koinobori! Sumérgete en esta experiencia mientras exploras la belleza y la tradición de las coloridas cometas japonesas. En este juego, tendrás la oportunidad de diseñar y personalizar tu propio mástil de koinoboris y embarcarte en un viaje por la cultura japonesa, ¿Estás listo para elevar tus sueños como lo hacen los koinobori en el cielo?

COMPONENTES

1. 20 Cartas de mástil personal divididas en cartas de nivel 1, 2 , 3 y 4
2. 6 Cartas de Bandera inicial para los mástiles del festival
3. 6 Cartas de Puntuación
4. 81 Cartas de Koinobori
5. 5 Marcadores de Puntuación
6. 5 Contadores de Puntuación

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Cada jugador toma una carta de mástil personal de cada nivel y las coloca en orden ascendente en su zona de jugador. Abajo el nivel 1 y arriba el 4. Este será el mástil personal.
2. Toma las cartas de bandera inicial, barájalas y coloca en el centro de la mesa un número de cartas de bandera igual al número de jugadores más 1. Estos serán los mástiles del festival.
3. Toma las cartas de puntuación y colócalas a un lado de la mesa dejando visible la puntuación negativa.

4. Entrega a cada jugador 2 cartas de koinobori, esta será su mano inicial de cartas. Baraja el resto del mazo de koinoboris y colócalo al alcance de todos los jugadores. Revela 7 cartas de este mazo formando una fila de robo.

5. Deja los marcadores y contadores de puntuación en la caja, no se necesitan hasta el final de la partida.

6. El jugador/a que primero adivine la dirección del viento será el jugador inicial.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores irán realizando su turno, realizando una de las dos acciones que tienen disponibles, empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. La partida finaliza cuando todos los mástiles del festival tengan una altura de 5 cartas, en ese momento el jugador/a con más puntos será el vencedor/a.

CONCEPTOS GENERALES

CARTAS DE MÁSTIL PERSONAL

Cada jugador tiene unas habilidades básicas descritas en las cartas de mástil personal. Conforme el juego vaya avanzando los jugadores irán tapando, de abajo a arriba, sus cartas de mástil aumentando estas habilidades. Tus habilidades son siempre las mostradas en la carta sin tapar situada más abajo. Las habilidades son:

1. **Capacidad de robo:** este número indica el número máximo de cartas que puedes adquirir de la fila de robo, siempre que no sobrepases tu límite de mano.

2. **Número de cartas de koinobori que puedes jugar en tu turno:** Este número indica el máximo de cartas de koinobori que puedes jugar en tu turno, bien para colocarlas en uno de los mástiles del festival o bien para situarlas de manera oculta sobre la carta de mástil personal de inferior valor.

3 **Número de cartas en mano:** este número indica el número máximo de cartas que puedes tener en tu mano.

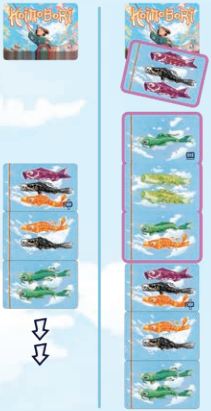
EL TURNO

Dentro de cada turno cada jugador realiza una única acción entre las siguientes posibilidades:

ROBAR CARTAS DE KOINOBORI

Roba de la fila de robo hasta un total de cartas de Koinobori como indique tu habilidad. Las cartas sólo pueden ser robadas de uno de los dos extremos de la fila de robo. No se permite el descarte, por lo que no está permitido exceder el número de cartas en tu mano.

Ej: Paula, que tiene el cuarto nivel desbloqueado de habilidades realiza la acción de robar cartas de Koinobori. Siguiendo lo descrito en las habilidades puede robar hasta 2 cartas. Teniendo en cuenta esto elige robar la carta 1 y, tras esta, la carta 2. Como al inicio de su turno ya tenía 2 cartas en su mano, no sobrepasa su límite y las incorpora a su mano.



Una vez has robado cartas de Koinobori, si en la fila de robo quedan 3 cartas o menos, desplaza las cartas restantes hacia abajo manteniendo su orden y revela el número de cartas del mazo que necesites hasta completar la fila de robo con 7 cartas.

JUGAR CARTAS DE KOINOBORI

Los jugadores podrán jugar tantas cartas de koinobori como les permita su habilidad en ese momento.

Las cartas de koinobori podrán ser colocadas bien en **los mástiles del festival**, o bien en **el mástil personal** del jugador/a.

Jugar Koinoboris en los mástiles del festival

Coloca un máximo de cartas de koinobori según indique tu habilidad en uno o varios mástiles del festival a tu elección. La colocación siempre será en el espacio superior a la carta de bandera inicial o de otra carta de koinobori.

Cuando un mástil del Festival alcance su 5ª carta de koinobori se completa y queda cerrado, es decir, no se podrán colocar más cartas de koinobori sobre ese mástil.

La carta de bandera inicial no cuenta como carta de koinobori.

Algunas cartas de Koinobori contienen acciones adicionales que se explican más adelante en el Apéndice I. Habilidades de Koinobori.

Ej: Paula, que tiene el cuarto nivel desbloqueado de habilidades, realiza la acción de jugar cartas de Koinobori en los mástiles del festival, puede por tanto jugar **hasta** *2 cartas.*
En primer lugar coloca una carta en el primer mástil y como consecuencia de esto, el mástil queda cerrado al haber puesto la 5ª carta. En segundo lugar coloca otra carta sobre la carta de bandera inicial del tercer mástil.

Jugar Koinoboris en tu mástil personal

Coloca, **bocabajo** y sin que ningún otro jugador la vea, una carta de Koinobori en tu mástil personal. El mástil se completa de modo ascendente, es decir**, tendrás que tener colocadas las cartas en los espacios inferiores para poder ir colocando en los superiores.**

Cada vez que coloques una carta en tu mástil irás mejorando tus habilidades que son las que muestra la carta sin tapar situada más abajo. En tu mástil sólo podrás colocar un total de **tres** cartas, de manera que la última carta no puede cubrirse. El koinobori que aparece en esta carta es decorativo y no tiene efecto en el juego.

Las cartas de koinobori que se van colocando sobre el mástil personal pueden ser consultadas por el jugador en cualquier momento de la partida, siempre de forma secreta.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente cuando están completos todos los mástiles del festival (5 cartas cada uno, sin contar la carta de bandera). Procede entonces a la puntuación final de partida

PUNTUACIÓN FINAL DE LA PARTIDA

Reparte un marcador y un contador de puntuación a cada jugador, que además revelan las cartas de sus mástiles personales. A continuación resuelve la puntuación **en cada mástil del festival** siguiendo los siguientes pasos:

1. **Determina qué tipo de Koinobori puntúa (sólo un tipo):**
   Este será el tipo más repetido dentro del propio mástil, siempre que no esté empatado con ningún otro tipo de koinobori. En caso de empate, puntúa el siguiente Koinobori con más representación en el mástil y así sucesivamente. Si todos estuviesen empatados, el Koinobori que puntúa será el que indica la bandera de la base del mástil.

2. **Determina el valor de representación del Koinobori que puntúa:**
   Este será el número de veces que el Koinobori se repita. En caso de ser el Koinobori de la carta de bandera debido a un empate, su valor de representación será siempre de 1.

3. **Calcula tu puntuación en ese mástil:**
   Tu puntuación será el valor de representación del Koinobori que puntúa multiplicado por el número de koinoboris del mismo tipo que tengas en tu mástil personal.

Una vez resuelta la puntuación del primer mástil voltea la carta de puntuación del tipo de Koinobori que haya puntuado y procede a puntuar de la misma manera el siguiente mástil.

Existe la probabilidad de que en dos mástiles diferentes puntúe el mismo tipo de Koinobori. Puntúa el mástil de la manera habitual pero en este caso no vuelvas a voltear la carta de puntuación.

Una vez hayas resuelto la puntuación en todos los mástiles, cada jugador restará 3 puntos por cada Koinobori en su mástil personal entre los que no hayan puntuado en los mástiles del festival, según indiquen las cartas de puntuación que no hayan sido volteadas.

Ej: En el primer mástil el koinobori ganador es el verde oscuro, ya que es el que más representación tiene en el mástil y no está empatado con ningún otro. Su valor de representación es 5.

En el segundo mástil, 2 koinoboris están empatados a 3 (naranja y negro), y 2 koinoboris están empatados a 2 (morado y verde), por lo tanto pasa a puntuar el Koinobori de la carta de bandera (morado), con un valor de 1 de representación.

En el tercer mástil hay un empate entre dos colores a 3 unidades (rosa y lima), por lo tanto pasa a puntuar el siguiente color con más representación (verde oscuro), en este caso su valor de representación es 2.

Paula obtiene por el primer mástil 10 puntos de victoria, al multiplicar el koinobori ganador por el número de koinoboris que tiene en su mástil personal.

En el segundo mástil obtiene 1 punto de victoria, ya que solo tiene 1 koinobori del color ganador.

En el tercer mástil obtiene 4 puntos de victoria.

A continuación debe restar 3 puntos de victoria por cada koinobori que tenga en su mástil personal según indiquen las cartas de puntuación, por lo tanto se resta 12 puntos de victoria.

La puntuación final de Paula es de 3 puntos de victoria

APÉNDICE I. HABILIDADES DE KOINOBORI

Algunas cartas de Koinobori te permiten realizar una acción adicional **al colocarlas sobre los mástiles del festival**. Estas habilidades son opcionales y el jugador puede elegir no realizarlas.

Estas habilidades no pueden realizarse sobre un mástil si este se encuentra cerrado, es decir, si ya tiene 5 cartas de Koinobori.

Una carta con este icono puede ser jugada sobre otra carta de Koinobori, siempre sobre la carta más alta del mástil elegido. La carta que ha sido tapada no se tendrá en cuenta para el cálculo de puntuación.

Una carta con este icono te permite mover la carta de Koinobori situada más arriba en un mástil del festival a otro mástil, siempre que haya un espacio disponible. Mueve también la carta que se encuentre debajo de esta si fue tapada por la acción descrita anteriormente.

Una carta con este icono te permite jugar una carta adicional sobre los mástiles del festival.

Una carta con este icono te permite robar dos nuevas cartas de la fila de robo siguiendo las reglas habituales.

Una carta con este icono te permite robar una nueva carta de la fila de robo siguiendo las reglas habituales.

Una carta con este icono te permite robar una carta al azar de la mano de otro jugador.

Una carta con este icono te permite descartar toda la fila de robo y sacar 7 nuevas cartas, tras esto roba una siguiendo las reglas habituales

CRÉDITOS

Autor: David Bernal
Ilustraciones: Amelia Sales
Edición y diseño: Jesús Fuentes
Redacción de reglas: Jesús Fuentes
Traducción: Elaine Fischer

© 2024 PERRO LOKO GAMES.
Calle Lamarque de Novoa 9, 3º Ñ 41008
Sevilla (España)

KOITOBORI

DAVID BERNAL / AMELIA SALES

www. perrolokogames.com