

TSURUBE OTOSHI

DERROTA AL TSURUBE OTOSHI

Resumen de reglas:

Movimiento: en el turno del Shōgun mueve (3, 4 o 5) hacia el personaje más visible, en caso de empate al más cercano.

Ataque a personajes: si comparte ubicación con un personaje, lo derrota.

Ataque al Cazador: si comparte territorio con el Cazador ambos lanzan 1 , el que obtenga el resultado más bajo pierde 4 . En caso de empate ambos pierden 2 .

CONCLUSIÓN

Si el Tsurube es derrotado,  (1).



CAZADOR

DERROTA AL CAZADOR

Resumen de reglas:

Movimiento: las cartas de Influencia del Shōgun especificarán el territorio al que se mueve el Cazador.

Ataque a personajes: si comparte territorio con un personaje, éste tira 1 . Con un resultado de 6 es derrotado.

Ataque al Tsurube: si comparte territorio con el Tsurube Otoshi ambos lanzan 1 , el que tenga peor resultado pierde 4 . En caso de empate ambos pierden 2 .

CONCLUSIÓN

Si el Cazador es derrotado,  (2).



SOMBRAS

DERROTA A LOS KACHIS

Las cartas de influencia del Shōgun determinan cómo aparecen los nuevos kachis. Solo se puede colocar 1 kachi de cada color durante esta fase. Los kachis tendrán como objetivo al personaje cuyo color de clan coincida con el del kachi. Al activarse, se moverán 3 posiciones hacia su objetivo. Si 1 kachi alcanza a su objetivo, el personaje recibe 5 . Los personajes pueden gastar 1  para luchar contra 1 kachi en su misma ubicación.

✂ (8)  Elimina al kachi. Gana 1 , 20  y 1 .  Recibe 5 .



ACTIVACIÓN DE TRAMPAS

DEBILITA AL TSURUBE OTOSHI CON LAS TRAMPAS

 (8).

Cada vez que pases por la fortaleza escondida puedes robar 1 . Sólo puedes portar 1 al mismo tiempo.

Gastando 1  y 1  podrás colocar 1 trampa () sobre 1 senda o ruta imperial adyacente a tu localización.

Si el Tsurube Otoshi se mueve a través de 1 trampa pierde 3  y su movimiento termina. Descarta la ficha especial.

CONCLUSIÓN

Si el Tsurube Otoshi es derrotado,  (1).



ACTIVACIÓN DE SANTUARIOS

DEBILITA AL CAZADOR

 (9).

Gastando 2  puedes activar 1 santuario hasta el final de la ronda.

Si el Cazador se encuentra en un territorio donde ambos santuarios están activados, pierde 5 . Si tienes marcado **"Favor Divino"** el Cazador perderá 8  en vez de 5 .

CONCLUSIÓN

Si el Cazador es derrotado,  (2).



DAIDARABOTCHI

CONSIGUE SU AYUDA PARA VENCER A TUS ENEMIGOS

Resumen de reglas:

Movimiento: durante su turno, un personaje puede gastar 1  para mover al Daidarabotchi 1 localización. Solo puede moverse por tierra.

Ataque al Tsurube Otoshi: si al inicio del turno del Tsurube Otoshi se encuentra en la misma localización o adyacente a la del Daidarabotchi, el Tsurube Otoshi perderá 5 . Si tienes la marca “**Espíritu del Bosque Potenciado**”, el Tsurube Otoshi perderá 8  en vez de 5 .

CONCLUSIÓN

Si el Tsurube Otoshi es derrotado,  (1).

