



REGLAMENTO

EDICIÓN 1.5



Después de años al borde del abismo, uno de los mayores estudios de Anime de Japón ha quebrado. ¿Mala gestión? ¿Condiciones laborales difíciles? ¿Una industria despiadada? Hay opiniones para todos los gustos, pero hay algo claro: el personal es quien está pagando las consecuencias.



Para suavizar el golpe, un grupo de empleados veteranos sugirió crear estudios más pequeños y manejables para absorber los despidos. Esta idea ganó rápidamente apoyo tanto del gobierno como del sector privado, todos interesados en proteger esta industria vital para el país.

Para evitar los errores del pasado, los inversores han impuesto un requisito: un nuevo equipo directivo.

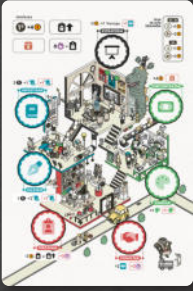
¡Ahí es donde entras tú! Como uno de los gerentes recién contratados, estás a punto de asumir el puesto de tus sueños. Pero pronto descubrirás que no será nada fácil, ya que, por razones obvias, los ánimos están por los suelos.

¡Pero eso no es todo! Uno de los nuevos estudios será elegido para representar la nueva generación del Anime japonés, obteniendo una gran inversión que les permitirá hacer realidad cualquier proyecto. ¡Las esperanzas y sueños de todos los trabajadores están en tus manos! ¿Podrás levantar la moral, equilibrar las expectativas con un presupuesto ajustado y crear Animes exitosos que cautiven al público? ¿O quedarás enterrado en deudas y perderás esta increíble oportunidad? ¡Es hora de poner a prueba tus habilidades de gestión y descubrirlo!



El nombre JISOGL proviene de 自転車操業 (*jitenshasōgyō*), una expresión que se refiere a mantener a duras penas un negocio utilizando fondos de proyectos anteriores (la analogía es que una bicicleta se cae si deja de moverse).

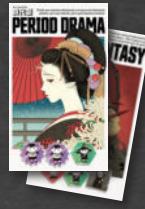
DENTRO DE LA CAJA



1x Tablero de Acción



4x Tableros de Estudio



20x Cartas de Tendencia



4x Cartas de Ayuda



1x Tablero de Tendencias



1x Ficha de 1^{er} jugador



2x Desafíos modo Solitario



4 grupos de 6 fichas de Acción



4x Fichas de Bloqueo



3x Fichas de Bonificación por Popularidad



4x Fichas de Animación



16x Fichas de Comercialización



18x Fichas de Expectación (valor 1)



30x Fichas de Dinero (valor 1)



18x Fichas de Expectación (valor 3)



15x Fichas de Dinero (valor 3)



8x Marcadores de Puntuación



5x Fichas de Dinero (valor 10)



12x Cartas de Oportunidad



20x Cartas de Conexión

18x Cartas de Deuda

16x Cartas de Trabajador Quemado

52x Cartas de Trabajador Genki



20x Temáticas de Guion

20x Tramas de Guion

20x Giros de Guion

INTRODUCCIÓN AL JUEGO

¡Bienvenido a JISOGI! Antes de sumergirnos en las reglas, repasemos algunos conceptos clave que te ayudarán a moverte por este reglamento con mayor facilidad.

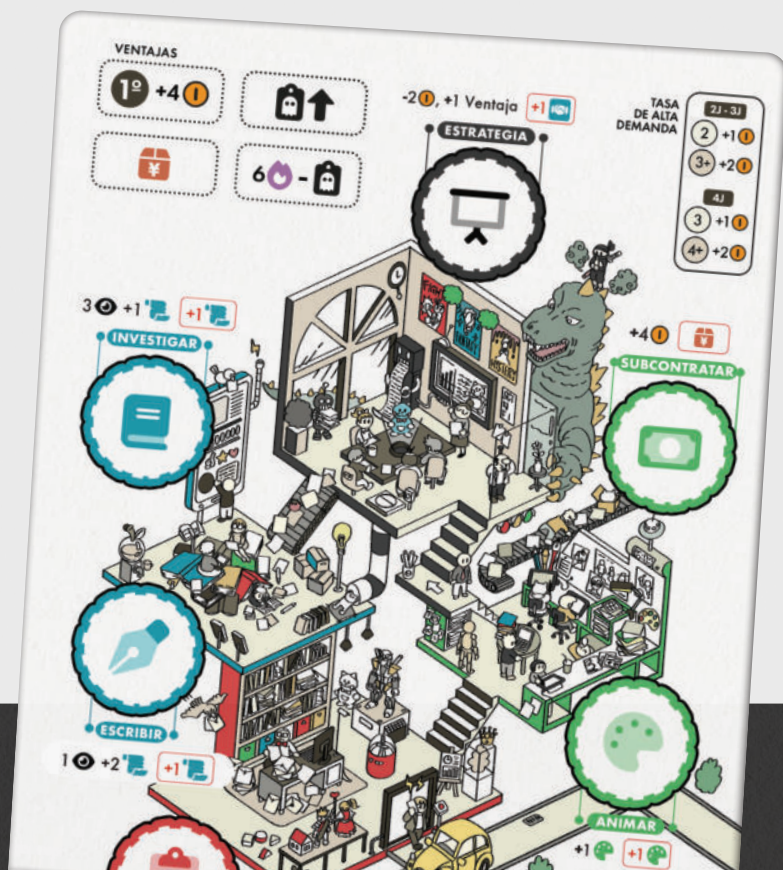
Los **juegos de estilo Magnate** tienen como objetivo simular la experiencia de dirigir un negocio: gestionar el presupuesto, los Trabajadores y las Estrategias de desarrollo. ¡Y eso es exactamente lo que harás aquí!

En JISOGI, los jugadores dirigen su propio Estudio de Anime, lidiando con un presupuesto ajustado, Trabajadores Quemados y acuciantes Deudas. Tomando decisiones inteligentes y siguiendo las Tendencias adecuadas, podrás aprovechar las Oportunidades de negocio y Contratar nuevos talentos con ganas de trabajar para cambiar la suerte de tu Estudio.

Hay dos áreas importantes en el juego. La primera es el área central, donde se encuentran el tablero de Acción y las reservas comunes.

El **tablero de Acción** es un espacio compartido donde los jugadores interactúan constantemente. Utiliza la mecánica clásica de colocación de Trabajadores, lo que requiere que los jugadores piensen estratégicamente y diversifiquen sus acciones para evitar ser bloqueados por otros.

Todas las **reservas comunes** también se encuentran aquí. Estas pilas contienen las cartas y fichas Disponibles para todos los jugadores durante sus turnos.



CONFIGURACIÓN DEL ÁREA CENTRAL

La disposición que se muestra aquí es solo una de las muchas configuraciones posibles para el juego. Puedes ajustar la disposición en función del número de jugadores y del tamaño de la mesa, colocando los componentes como mejor te parezca.



1. Coloca el **tablero de Acción** en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

2. Coloca las 4 **fichas de Bloqueo** cerca del lado izquierdo del tablero de Acción.

3. Coloca todas las **cartas de Deuda** en un mazo bocarriba junto al tablero de Acción.

4. Baraja todas las **cartas de Conexión** (reverso azul ) y colócalas bocabajo junto al tablero de Acción, creando un mazo. Deja un espacio al lado del mazo para la pila de descarte.

5. Baraja las **partes de Guion** () bocabajo y colócalas en montones según su tipo (reconocibles por su forma y el nombre que aparece en el reverso). Voltea 3 de cada pila y colócalas en la zona inferior. Deja espacio suficiente para que se puedan revelar otras más adelante.

6. Separa todas las cartas de **Personal Genki** (las que tienen el icono  en el reverso) en mazos, según sus colores. Baraja cada mazo por separado y colócalos uno al lado del otro. Da la vuelta solo a la carta superior de cada mazo.

7. Baraja todas las **cartas de Tendencia** y coloca el mazo bocabajo en la mesa. Coloca el **tablero de Tendencias** junto a él. Voltea 3 cartas y colócalas en las ranuras libres de la parte superior del tablero de Tendencias. Coloca una **ficha de Bonificación**  encima de cada carta. Deja un espacio a la derecha para la pila de descarte.

8. Baraja las **cartas de Oportunidad** (reverso rojo ) . Coloca bocabajo 6 cartas en las ranuras libres de la parte inferior del **tablero de Tendencias**. Voltea las 3 cartas más a la izquierda y mantén las 3 cartas más a la derecha bocabajo. Vuelve a guardar las cartas sobrantes en la caja.

La segunda área representa **el Estudio** de cada jugador, donde se llevan a cabo las acciones de gestión individuales. Aquí, los jugadores gestionarán su Personal, su presupuesto y el Anime en Producción.

A la derecha de cada tablero de Estudio, encontrarás una barra que muestra la puntuación de Reputación de cada jugador, que comienza en 0. El objetivo principal del juego es sencillo: **ganar el mayor número de puntos de Reputación** y demostrar que eres digno del apoyo de los inversores.



¿QUÉ INTENTAS LOGRAR?



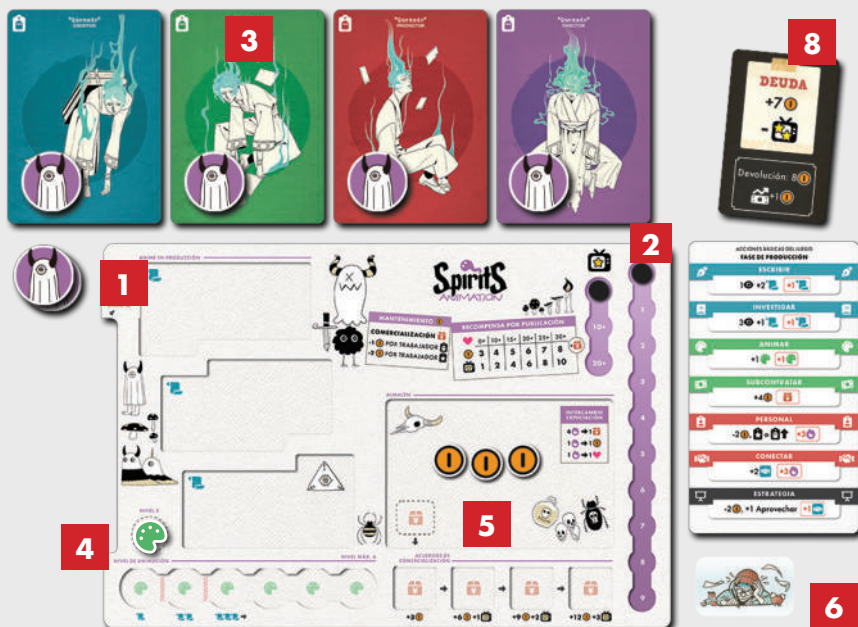
El objetivo principal de un jugador durante cada ronda es publicar un Anime. Esta es la forma principal de ganar Dinero y puntos de Reputación a lo largo de la partida.

El juego se desarrolla en 4 rondas. Cada jugador puede publicar un Anime por ronda, lo que representa un año de Producción.

Los jugadores tienen todo lo necesario para crear Animes desde el principio del juego. Pueden centrarse en mejorar las condiciones de su Estudio, con el objetivo de lanzar grandes producciones que obtengan grandes resultados, o empezar a lanzar producciones modestas lo antes posible, apresurándose para aprovechar las limitadas Oportunidades del mercado.



CONFIGURACIÓN DEL ESTUDIO



1. Entrega a cada jugador un **tablero de Estudio** y 6 **fichas de Acción** a juego (fichas de plástico de colores).

2. Entrega a cada jugador 2 **marcadores de Puntuación** y pon cada marcador de Reputación a 0. Cada vez que los jugadores ganen puntos, mévelos según corresponda.

3. Entrega a cada jugador 4 **cartas de Trabajador Quemado** (en la parte superior izquierda), una de cada color. Coloca 1 **ficha de Acción** encima de cada carta de Trabajador, dejando 2 fichas de Acción en la reserva.

4. Entrega a cada jugador 1 ficha . Colócala en la ubicación indicada.

5. Entrega la ficha de 1^{er} **jugador** al jugador que haya terminado más recientemente una temporada de un Anime (o elige al azar a un jugador)

6. Entrega al primer jugador 3 , al segundo 4 , al tercero 5 y al cuarto 6 .

7. Entrega a cada jugador una **carta de Ayuda**.

8. *Opcional:* Entrega a cada jugador una **carta de Deuda** (pero no los 7 que se indican en la carta).

Crea una reserva de fichas en un lugar de fácil acceso para todos los jugadores.

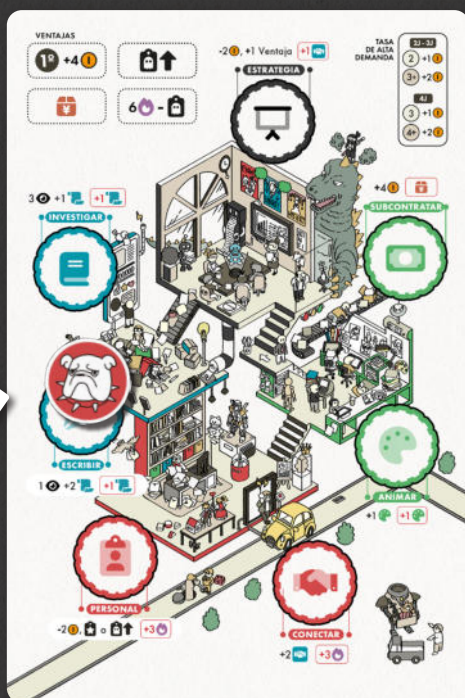


INTRODUCCIÓN AL SISTEMA DE ACCIÓN

Las acciones que los jugadores realizarán en cada ronda dependen de sus Trabajadores. Los jugadores comienzan con 4 cartas de Trabajador Quemado y pueden adquirir más a medida que avanza el juego.

Las cartas de Trabajador pueden estar **Disponibles** o **Agotadas**. Para diferenciar entre estos dos estados, los jugadores utilizarán las **fichas de Acción** colocándolas encima de las cartas. Cuando un jugador utiliza a un Trabajador para realizar una Acción, moverá la ficha de Acción de la carta a una de las casillas de Acción del tablero de Acciones. **Una carta de Trabajador sin ficha de Acción encima se considera Agotada.**

Existen algunas restricciones en las acciones que puede realizar cada Trabajador, así como costes adicionales cuando los espacios de Acción se llenan, ¡pero profundizaremos en esos detalles más adelante!



RESUMEN DE LAS FASES DEL JUEGO

JISOGI se juega en 4 rondas. Al final de la cuarta ronda, el juego termina y gana el jugador con más **puntos de Reputación** (🏆). Cada ronda consta de las tres fases siguientes:

1. FASE DE PRODUCCIÓN
2. FASE DE PUBLICACIÓN
3. FASE DE MANTENIMIENTO

1. FASE DE PRODUCCIÓN

Aquí los Trabajadores realizan Acciones para Contratar o mejorar al Personal, Investigar, Escribir o Animar el siguiente Anime a publicar, entre otras.

Comenzando por el 1^{er} jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador, por turnos, selecciona una de sus cartas de Trabajador Disponibles y realiza una Acción. Esto continúa hasta que todos los jugadores se quedan sin Trabajadores Disponibles.

Las fichas de Acción solo se devuelven a las cartas de Trabajador durante la fase de Mantenimiento, lo que significa que **cada carta solo se puede usar una vez por ronda**. Cada jugador comienza el juego con exactamente 6 fichas de Acción, 2 más de las necesarias inicialmente, lo que permite la adquisición de nuevas cartas de Trabajador durante el juego.

Tras la fase de Producción, los jugadores pasan a la **fase de Publicación**. En esta fase, los jugadores pueden publicar un Anime y obtener las recompensas correspondientes. Si lo hacen, también obtienen acuerdos de Comercialización (💰, una fuente de ingresos) y puntúan cartas de Oportunidad (⭐, objetivos compartidos).

Por último, la ronda concluye con la **fase de Mantenimiento**, en la que se calculan los ingresos y los pagos, y se activan efectos varios.

El Dinero (💰) es el recurso más básico del juego. Es muy necesario en todo momento, como en la vida misma.



Una de las cosas más importantes a tener en cuenta durante el juego es que **los Salarios del Personal deben pagarse cada ronda durante la fase de Mantenimiento**. Si no puedes pagar algún gasto durante cualquiera de las fases, tendrás que adquirir **cartas de Deuda**. Pueden ayudarte a salir de apuros, pero, si no las pagas, reducirán tu Puntuación de Reputación.



PARTES DEL GUION

TEMÁTICA

TORNEOS DE ARTES MARCIALES



TRAMA

Un científico desencadena una terrible catástrofe.



GIRO

Los cazarrecompensas les pisan los talones.



*Tras publicar un Anime, mueve las 3 fichas de la Producción al lado derecho de tu Tablero de Estudio. Algunas cartas pueden requerir comprobar tus Animes publicados.

Un elemento fundamental de todo Anime son las **Partes del Guion** (ficha). Estas piezas de forma única representan las partes de una historia y sus géneros. Todos los Animes deben tener uno de cada tipo para poder ser publicados: **Temática, Trama y Giro**

El color de una ficha indica su género. Hay 5 géneros diferentes: **Acción**, **Fantasia**, **Vida cotidiana**, **Ciencia ficción** y **Terror**.

Las fichas se dividen en 3 montones, uno por cada tipo. Al revelar o seleccionar una ficha, los jugadores pueden hacerlo de **cualquier montón**. Si algún tipo de ficha se queda sin fichas bocarriba, voltea 1 ficha una vez completada la Acción.

Cada vez que los jugadores adquieren una ficha, la colocan **a la izquierda (fuera) de sus tableros de juego**. Las fichas en esta área se consideran guardadas **en el almacén**. Los jugadores pueden tener un **máximo de 5 fichas** en el almacén, devolviendo el exceso a la **reserva común** de su tipo al final de su turno.

Los jugadores pueden mover fichas a las **casillas en Producción** de su tablero de Estudio **en cualquier momento durante su turno**, pero una vez colocadas, no se pueden intercambiar y deben utilizarse para su próxima Publicación.

TEMÁTICA

SUPER HÉROES



ROJO

ACCIÓN



TEMÁTICA

Sociedad Steampunk



VERDE

FANTASÍA



TEMÁTICA

MEGACIUDAD CYBERPUNK



AZUL

CIENCIA FICCIÓN



TEMÁTICA

SOBRENATURAL



MARRÓN

TERROR



TEMÁTICA

Instituto



MORADO

VIDA COTIDIANA



ARTE

La otra parte principal de cualquier Anime es su arte. Esto se representa mediante la **ficha de Animación** (🎨). Cuanto más alto sea el nivel de 🎨, ¡más calidad tendrá el Anime!



Cuando se ganan niveles de 🎨 por primera vez, la ficha de Animación se mueve del espacio del nivel 0 al primer espacio del medidor, situado en la parte inferior izquierda del tablero de Estudio. Cada vez que se gane un nuevo nivel de 🎨, mueve la ficha un espacio a la derecha.

Los jugadores **deben tener al menos 1 🎨 en Producción** para empezar a ganar niveles de 🎨. Para adquirir su segundo nivel de 🎨, deben tener 2 🎨 en Producción.

Una vez que tengan los 3 🎨 en Producción, puedes aumentar **hasta** tener 6 niveles 🎨 (los niveles excedentes se ignoran).

Si un Anime tiene **exactamente 3 🎨 y al menos 1 nivel de 🎨**, el Anime **puede ser publicado** (durante la fase de *Publicación* del juego).

Una vez publicado, la ficha 🎨 vuelve al espacio de nivel 0, y las fichas 🎨 se retiran del tablero de Estudio y se guardan a la derecha del mismo (pueden necesitarse para las cartas de Oportunidad).



Ejemplo: Se han adquirido 2 niveles 🎨 para esta Publicación, pasando del nivel 0 al 2. Esta es una Acción válida, ya que ya hay 2 🎨 en Producción. Si este jugador quiere adquirir más niveles de 🎨, primero debe añadir una tercera 🎨.



Ejemplo: un jugador añade 2 niveles de 🎨 a un Anime que ya tiene 2 niveles de 🎨 y 3 🎨. Con 4 niveles en total, ¡este Anime tiene muchas posibilidades de ser un éxito!

En el espacio de **nivel de Animación** del tablero de Estudio, hay iconos para recordar a los jugadores las 🎨 requeridos para colocar los niveles de 🎨.



SISTEMA DE ACCIONES

Ahora que sabemos lo que se necesita para crear un Anime, vamos a ver las acciones que ayudarán a los jugadores a conseguirlo. El sistema de acciones de JISOGI utiliza dos componentes: las **cartas de Trabajador** y las **fichas de Acción**.

Cada carta de Trabajador empieza la ronda con una ficha de Acción en ella. Durante la fase de Producción, los jugadores realizan turnos de 1 Acción cada uno, moviendo una ficha de Acción de uno de sus Trabajadores a una ubicación válida del tablero de Acción, lo que les permite realizar acciones específicas y obtener recursos.

Los jugadores pueden optar por colocar fichas de Acción en acciones que ya han elegido. No hay límite en cuanto al número de fichas que pueden estar en la misma pila, pero cuanto más alta sea la pila, más cara será la Acción (consulta Tasa por Alta demanda en la pág. 16).



Un jugador puede optar por terminar su ronda sin colocar todas sus fichas de Acción. Si decide hacerlo, **retira todas las fichas de Acción sin usar de sus Trabajadores**, lo que indica que ha terminado esta fase.

Hay algunas limitaciones en la colocación de las fichas de Acción, y ahí es donde entran en juego las **cartas de Trabajador**.

Hay 4 tipos de cartas de Trabajador: **Escritores**, **Artistas**, **Productores** y **Directores**. Cada uno de estos tipos tiene limitaciones en cuanto a las acciones que pueden realizar. Una vez que se coloque una ficha sobre una carta de trabajador, se deben respetar las limitaciones de ese tipo de carta (al fin y al cabo, si le pides a un Productor que dibuje tus animaciones, es muy probable que lo haga fatal).

Los jugadores comienzan el juego con 4 cartas, una de cada tipo de Trabajador Quemado 🧑🔥.

Esta plantilla inicial está traumatizada por sus condiciones de trabajo anteriores. Este tipo de Trabajador sigue trabajando, pero con mucha menos eficiencia. A medida que los jugadores desarrollen sus Estudios, podrán Contratar **Personal Genki** e incluso devolver el entusiasmo a sus Trabajadores Quemados ofreciéndoles un ascenso.

La cantidad máxima de cartas de Trabajador que un jugador puede tener es 6.

ACCIONES BÁSICAS DEL JUEGO

Hay 7 Acciones potenciales que puede realizar un Trabajador.

Los **Escritores** pueden realizar las **Acciones azules**, los **Artistas** las **Acciones verdes** y los **Productores** las **Acciones rojas**. La **Acción de Estrategia** puede ser realizada por cualquier Trabajador.

Los **Directores** pueden realizar cualquier tipo de Acción.

Las Acciones **Escribir** e **Investigar** permiten a los jugadores ganar '📖'. El símbolo '👁' se refiere a revelar un número de '📖' de cualquiera de los 3 montones bocabajo y añadirlos bocarriba a sus reservas comunes asociadas. El símbolo '📖', cuando aparece junto con un número +, se refiere a la selección de un número de fichas de cualquier reserva común y su colocación en tu almacén.

La Acción **Animar** permite a los jugadores ganar niveles de '🎮' y la Acción **Subcontratar** permite ganar '💰'.

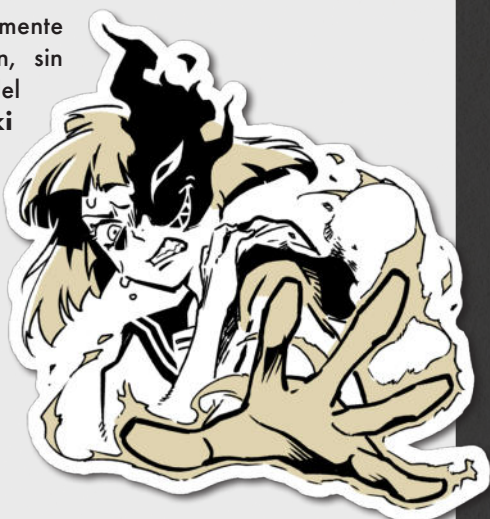
La Acción **Personal** permite a los jugadores obtener nuevo Personal o promocionar a los Trabajadores actuales. Siempre se deben pagar 2 '💰' para realizar esta Acción.

La Acción **Conectar** permite a los jugadores robar **cartas de Conexión** (página 15).

La Acción **Estrategia** tiene sus propias reglas especiales (página 17). Siempre se deben pagar 2 '💰' para realizar esta Acción.

Los Trabajadores Quemados únicamente realizan la parte básica de cada Acción, sin contar la Bonificación que aparece dentro del **recuadro rojo**. Los **Trabajadores Genki** pueden realizar la Acción básica y, como beneficio adicional, la Acción indicada en el **recuadro rojo**.

Hay varios efectos que pueden mejorar las recompensas de estas Acciones, aprovechando las habilidades de los Trabajadores (página 14) y las cartas de Conexión (página 15). Todas tienen diferentes momentos para su activación, y, si se activa más de un efecto, el jugador elige el orden y los activa uno por uno.



TRABAJADORES GENKI

Las cartas de **Trabajador Genki** se pueden adquirir para mejorar o aumentar el número de Acciones que un jugador puede realizar en cada ronda. Estas cartas se diferencian por su ilustración única y también por el icono  en su parte superior izquierda.

Los Trabajadores Genki siguen estando restringidos por su tipo (**Escritor**, **Artista**, **Productor**, **Director**), pero proporcionan la Bonificación por acción Genki que aparece dentro del **recuadro rojo** que se muestra junto a la descripción de cada Acción.

Algunos Trabajadores Genki también tienen una **habilidad de activación Genki** descrita en la parte inferior de su carta. Cada habilidad se activa en 1 de 4 momentos:

- Cuando este Trabajador realiza la **Acción** indicada (por ejemplo, **Escribir** o **Animar**).
- Siempre que se publique un Anime durante la **fase de Publicación**. Los jugadores pueden obtener las bonificaciones antes de que se calcule la Puntuación de Popularidad  (página 19).
- En cualquier momento durante la **fase de Producción**.
- En cualquier momento durante la **fase de Mantenimiento**.



Los Trabajadores Genki también suelen tener **géneros preferidos** con los que disfrutan más trabajando. Estos se indican mediante los **iconos de género** que aparecen en la parte inferior derecha de varias cartas Genki. Si no se muestra ningún icono, el Trabajador no tiene ningún género preferido.

Los jugadores obtienen bonificadores en  o  cuando publican un Anime que contiene géneros que coinciden con las preferencias de sus Trabajadores Genki (página 19).

Nota: Genki (元気) tiene muchos significados, pero se utiliza principalmente para expresar que una persona está «motivada», «llena de energía» o, simplemente, «se siente bien».

PERSONAL (CONTRATACIÓN/PROMOCIÓN)

Hay dos formas de conseguir Trabajadores Genki: **Contratar** o **Promover**.

Al **Contratar** (★), los jugadores pueden elegir cualquiera de las cartas de Trabajador Genki bocarriba de la reserva común. La colocan junto sus otros Trabajadores, **pero no colocan una ficha de Acción** sobre ella. El nuevo Trabajador está en *proceso de incorporación* y se activará en la siguiente ronda. Sin embargo, el Mantenimiento, las habilidades de Publicación y la Bonificación de género **se activan incluso** cuando el Personal está en proceso de incorporación.

La otra forma de adquirir Trabajadores Genki es mediante la **Promoción** (☠↑). En este caso, los jugadores sustituyen una carta de un Trabajador Quemado que posean por un Trabajador Genki de la reserva común. Un Trabajador Quemado **solo puede ser promovido** a un Trabajador Genki **del mismo tipo**. Si el Trabajador promovido todavía tiene una ficha de Acción, **puede realizar una Acción en la misma ronda** en la que es promovido.

Tras adquirir un Trabajador Genki, voltea la siguiente carta del mazo de Personal Genki de ese color. Además, **durante la fase de Mantenimiento**, se actualiza la reserva común: todas las cartas de Personal bocarriba se colocan en la parte inferior de sus respectivas pilas y se da la vuelta a una nueva tanda de la parte superior.

Si un jugador alcanza el límite de 6 cartas de Trabajador, puede sustituir cualquier Trabajador Genki por otro Trabajador Genki de la reserva. Esa Acción se realiza ejecutando una Promoción ☠↑ y sigue las mismas limitaciones.

CARTAS DE CONEXIÓN

Las cartas de Conexión (🔗) son potentes efectos de un solo uso que se obtienen mediante la Acción **Conectar**. Cada carta enumera una o más **acciones desencadenantes** (en la parte superior de la carta) que los jugadores deben realizar para jugar la carta y obtener su beneficio.

Una vez que los jugadores hayan completado la **Acción básica** utilizada para activar la carta, podrán revelarla, obtener sus beneficios y descartar la 🔗.

Las 🔗 obtenidas durante un turno se mantienen **bocabajo** delante del jugador que las ha recogido hasta que finaliza su turno.

Solo se puede jugar 1 🔗 con cada Acción, y sus efectos solo se pueden activar una vez.

Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes y conviértela en el nuevo mazo.



TASA POR ALTA DEMANDA

Las cartas de Trabajador representan a los empleados fijos a tiempo completo de los Estudios, pero sus acciones son realmente posibles gracias al arduo trabajo de los autónomos a los que dirigen. Cuando el mercado se satura, el precio de Contratar autónomos también aumenta inevitablemente.

La **tasa por Alta demanda** se aplica cuando un jugador coloca su ficha de Acción en una casilla de Acción que ya contiene una o más fichas de Acción. En una partida de **2 o 3 jugadores**, colocar la primera ficha de Acción es gratuito, colocar la segunda cuesta +1 🟡 y colocar cualquier otra ficha de Acción cuesta +2 🟡. Si se juega con **4 jugadores**, solo la tercera ficha cuesta +1 🟡 y a partir de la cuarta ficha cuesta +2 🟡.

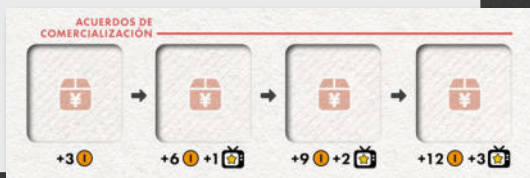


ACUERDO DE COMERCIALIZACIÓN

Los jugadores pueden mejorar sus ingresos con **acuerdos de Comercialización** (🏠💰) durante la partida. Cada vez que aparezca este símbolo 🏠💰, los jugadores pueden adquirir una **ficha de acuerdo de Comercialización** (que se añade a su inventario) o **activar una ficha de acuerdo de Comercialización** que tengan en su inventario (moviéndola al espacio vacío más a la izquierda del marcador de **acuerdos de Comercialización**).

Durante cada fase de Mantenimiento, los jugadores obtienen las recompensas que se indican debajo del espacio más a la derecha ocupado por una de sus fichas 🏠💰 (y no las recompensas anteriores).

Cada vez que un jugador gana 🏠💰 y ya tiene 4 🏠💰 activados, gana 1 🏠🌟 por cada 🏠💰 ganado.



ESTRATEGIA

En la parte superior del tablero de Acciones, hay un espacio de Acción llamado **Estrategia**. Cada vez que un jugador lo utiliza, **paga 2**  para escoger **una de las cuatro casillas de Ventaja** disponibles y obtiene sus beneficios.

Cuando un jugador realiza esta Acción, coloca **una ficha de Bloqueo** () encima de la Ventaja escogida. Durante el resto de la ronda ningún otro jugador podrá escoger esa misma **Ventaja**.

A continuación se detallan los beneficios de cada Ventaja:

01: Consigue la ficha de **1^{er} jugador** y +4 . El orden de las activaciones durante la fase de Producción no cambian, y su efecto **se aplica a partir de la fase de Publicación**. La ficha del 1^{er} jugador no pasa automáticamente de un jugador a otro al final de la ronda, solo se pasa cuando un jugador la obtiene por algún efecto.



02: Promociona   a un Trabajador Quemado a Trabajador Genki.

03: Consigue una nueva ficha  o activa una  en tu inventario.

04: Gana Expectación  igual a 6 menos el número de Trabajadores Quemados que tengas.

VENTAJAS



Al final de cada ronda, retira las fichas de Bloqueo que hay encima de las Ventajas.

EXPECTACIÓN

Varias acciones y cartas otorgan **expectación** () a los jugadores. La expectación es un recurso multiuso que los jugadores pueden intercambiar **en cualquier momento**, como una Acción gratuita. Los recursos  se pueden intercambiar por (, , ). El tipo de conversión se indica en el tablero de Estudio.

Si no hay más  en el suministro, sustituye los  individuales en las reservas por las fichas , que representan 3x . En el caso excepcional de que no queden fichas en la reserva, los jugadores ganan  en lugar de .



2.FASE DE PUBLICACIÓN / CARTAS DE TENDENCIA

Durante la **fase de Publicación**, cada jugador tendrá la Oportunidad de publicar un Anime, **por orden de turno**. Publicar un Anime otorga , puntos de Reputación , un acuerdo de Comercialización y la posibilidad de puntuar una carta de Oportunidad .

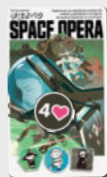
Cada vez que se publica un Anime, los jugadores comprueban los iconos de género de sus 3 en Producción, y **eligen 1 de las 3 cartas de Tendencia bocarriba** a la que seguir (con las que comparar su Publicación). Cada género de su Anime puede coincidir con 1 icono de la carta de Tendencia, en el orden que deseen.

Los jugadores pueden escoger cualquier carta de Tendencia con la que su Anime **tenga por lo menos 1 coincidencia**; si no tienen ninguna coincidencia con ninguna de las 3 cartas de Tendencia, el Anime se considera una **Publicación de Culto** (página 19).

En el ejemplo de la derecha, hay dos coincidencias de género entre las 3 fichas del jugador y la carta de Tendencia: **Acción** y **Terror** (el orden de los iconos no importa). Cuantas más coincidencias haya, mayor será la **Puntuación de Popularidad** de la Publicación (página 19).

Las tres cartas de Tendencia también otorgan una Bonificación al ser seguidas. La más a la izquierda (**Tendencia en auge**) otorga 2 , la central (**Tendencia actual**) otorga 3 a la Publicación y la más a la derecha (**Tendencia en declive**) otorga 3 .

Al final de la fase de Publicación, **incluso si no se ha publicado ningún Anime**, mueve todas las Tendencias un espacio a la derecha, descartando la Tendencia en declive y revelando una nueva Tendencia en auge. Cuando se revela una nueva Tendencia, añádele una ficha .

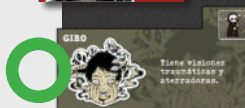
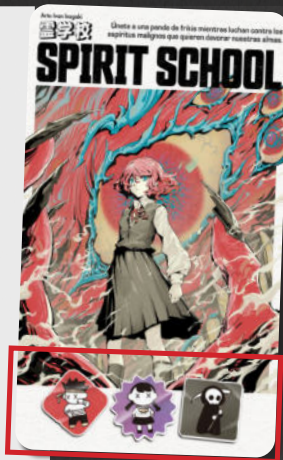


PUNTUACIÓN DE POPULARIDAD

Cada vez que un jugador publique un Anime, por pequeño que sea, recibirá y puntos de Reputación .

Sin embargo, si el Anime es impresionante visualmente y se ajusta a las Tendencias, puede obtener una recompensa mayor. Para determinar el nivel de recompensa, los jugadores deben calcular primero la **Puntuación de Popularidad** (página 19).

Después de calcular la de un Anime, consulta la columna en la tabla de Recompensas de tu tablero de Estudio para ver el y obtenidos.



CÓMO CALCULAR LA PUNTUACIÓN DE POPULARIDAD

En primer lugar, determina el número de **coincidencias de iconos de género** que tiene el Anime con la carta de Tendencia que sigue. A continuación, multiplica ese número por el nivel de 🍄.

Supongamos que un jugador tiene 2 🍄 que coinciden con el género y ha alcanzado el nivel de 🍄 4 al publicarlo. **2 coincidencias de género x4 🍄 = 8** ❤️ Puntuación de Popularidad.

Si un jugador tiene 0 coincidencias con las 3 cartas de Tendencias, puede llevar a cabo una **Publicación de Culto** y multiplica su 🍄 por 4 (como si tuviera 4 coincidencias de género).

Tras calcular la Puntuación base ❤️, los jugadores proceden a añadir las bonificaciones por Popularidad.

 $\times$  = 
Coincidencia de Géneros + Bonus

BONIFICACIONES POR POPULARIDAD



La primera forma de mejorar la ❤️ de un Anime son las bonificaciones de los **Trabajadores Genki**. Cada vez que se publica un Anime, comprueba si alguno de los **géneros preferidos** de tus Trabajadores Genki (iconos en la parte inferior derecha de la carta) coincide con alguna 🍄 en Producción. Si es así, comprueba las bonificaciones que aparecen encima de los iconos de género y añádelas a tu Puntuación.



Algunas cartas de Trabajador tienen el símbolo «x» en su Bonificación de género. Al puntuar, se obtiene la Bonificación indicada **por cada** 🍄 en el Anime del jugador que coincida con el género preferido del Personal (las bonificaciones en 🍄 se añaden al tablero de Estudio y la Puntuación base ❤️ debe calcularse de nuevo).

Algunos Trabajadores Genki también tienen habilidades de activación «**Publicar Anime**». Cada vez que el propietario de la carta publica un Anime durante la **fase de Publicación**, obtiene las bonificaciones indicadas.

La tercera forma de obtener más bonificaciones ❤️ es gastar **fichas de Expectación** (🍄). Por cada 🍄 gastada, el jugador añade +1 al total ❤️.

Por último, si un jugador es el **primero en emparejar completamente todas las** 🍄 con una de las cartas de Tendencia, obtiene una Bonificación de +4 ❤️. Esto se puede identificar fácilmente por la ficha 4❤️ que hay encima de esa carta de Tendencia. Cuando un jugador consiga la Bonificación, **retira la ficha** 4❤️ de la parte superior de la carta y guárdala en la reserva hasta que se revele una nueva Tendencia. Otro jugador puede seguir esa Tendencia, pero **no ganará la Bonificación**.

RECOMPENSA POR PUBLICACIÓN							
❤️	0+	10+	15+	20+	25+	30+	
🍄	3	4	5	6	7	8	10+
🍄	1	2	4	6	8	10	20+

Las **publicaciones de Culto** no obtienen el 4❤️ y no activan ninguna otra Bonificación que haga referencia a una posición específica de la carta de Tendencia.

CARTAS DE OPORTUNIDAD

Las **cartas de Oportunidad** (★) representan objetivos compartidos que todos los jugadores pueden puntuar tras publicar un Anime. **Al comienzo del juego**, se colocan 3 ★ bocarriba y 3 bocabajo en los espacios marcados en la parte inferior del tablero de Tendencias.

Cada carta ★ bocarriba tiene una condición que se muestra en la **parte superior**, en la que se detallan los requisitos para puntuarla, y una recompensa en la **parte inferior**, que indica los puntos de Reputación 📺 que se ganan al hacerlo.

Al completar una carta ★, el jugador gana la cantidad de puntos de Reputación 📺 indicados en la carta, además de las bonificaciones indicadas en el tablero de Tendencias encima de la carta ★ completada.

Inmediatamente después de que un jugador complete cualquiera de las ★, devuélvela a la caja y **no la reemplaces por una nueva**.

Al final de la primera ronda, voltea la cuarta carta ★ del tablero de Tendencias. Al final de la segunda ronda, voltea la quinta carta ★, y al final de la tercera ronda, voltea la última carta ★.

Si más de un jugador puede cumplir las condiciones de una carta ★ durante la misma fase de Publicación, solo el jugador que lo haga en primer lugar podrá puntuarla. El orden de los jugadores es crucial en este paso.



DEUDAS

Cada vez que un jugador tenga que pagar ① por algo (ya sea una Acción o Salarios), pero no tenga suficiente ①, deberá robar inmediatamente una **carta de Deuda** para cubrir el coste.

Una carta de Deuda proporciona al jugador 7 ①, pero reduce su Puntuación final en 2 📺 si no se paga **antes del fin de la partida**. Los jugadores pueden devolver una carta de Deuda durante la fase de Mantenimiento pagando 8 ① a la reserva. **No es obligatorio pagar las Deudas**, incluso si los jugadores tienen el ①.

También, durante la fase de Mantenimiento, se aplican intereses (📺) y aumenta el coste de devolución de las Deudas. Coloca una ① encima de cada carta de Deuda que tenga cada jugador, lo que aumenta su coste de devolución en 1 ①. Esto ocurre en cada ronda.

Los jugadores no pueden obtener una carta de Deuda para pagar cartas de Deuda.



3.FASE DE MANTENIMIENTO

Durante la **Fase de Mantenimiento** completa los siguientes pasos en el orden indicado.

La carta de Ayuda también incluye esta lista, tenla a mano durante la partida.

1. Consigue las recompensas listadas debajo de tu  activo más a la derecha. (página 16).
2. Paga las **cartas de Deuda** (página 20). Este paso es opcional.
3. Aumenta los intereses  en todas las **cartas de Deuda** (página 20).
4. Paga los **Salarios** (ver más adelante).
5. Recupera todas las **fichas de Acción** (página 12) y colócalas encima de tus Trabajadores.
6. Rellena el mazo común de **Trabajadores Genki**, moviendo la carta superior de cada mazo a su parte inferior y girando bocarriba la carta superior de cada uno (página 14).
7. Quita las **fichas de Bloqueo** de las Ventajas (página 17).
8. Voltea bocarriba la carta de Oportunidad más a la izquierda.

Nota: Ignora los pasos 5-8 en la última ronda del juego.

SALARIO

Como era de esperar, el Personal no trabaja gratis. Cuanto más productivos y seguros de sí mismos son, mayores son sus exigencias salariales. Los Trabajadores Quemados cobran 1  cada uno, y los Trabajadores Genki cobran 2  al pagar los Salarios.

Los Salarios solo se pagan durante la *fase de Mantenimiento*, pero son uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta antes de decidir ampliar tu equipo.



Salario total en este ejemplo: 7 

FIN DEL JUEGO

El juego termina tras la fase de Mantenimiento de la cuarta ronda, y **¡quien tenga más puntos 🏆 gana!**

Por cada **carta de Deuda** sin pagar, su propietario recibe -2 🏆.

Si después de contabilizar todos los puntos de Deuda negativos, hay un empate, **el jugador con más ① gana la partida**. Si sigue habiendo empate, los jugadores comparten la victoria.

LÍMITE DE PUNTUACIÓN

Hay un límite de Reputación 🏆 de 29 puntos. Por cada 🏆 obtenido después de eso, el jugador gana 1 ①. Este límite representa hasta dónde puede llegar tu Estudio solo con Reputación, ya que al final son los beneficios los que determinan la longevidad del Estudio.

JISOGI se creó para emular la dura realidad de dirigir una empresa con un presupuesto limitado y bajos márgenes de beneficio. **Obtener cartas de Deuda es una parte normal y casi inevitable al inicio del juego.** Los jugadores deben encontrar un equilibrio entre los ingresos y los gastos, asegurándose de recuperar la inversión antes del final.

Si tu grupo **no se siente cómodo con el concepto de Deuda** o puede sentirse abrumado por la presión del aumento de los tipos de interés, te recomendamos que omitas el aumento de los intereses y mantengas el coste de la amortización fijo en 8 ① durante todo el juego.

Por otro lado, si a tu grupo le gustan los retos y quiere probar algo aún más difícil, el usuario @JustAModestMan ha propuesto una variante del juego llamada «Despair» en el foro BGG de JISOGI.

En esta variante, en lugar del aumento de los intereses, los jugadores tienen que pagar 1 ① por cada carta de Deuda que posean en cada ronda, al mismo tiempo que pagan los Salarios de su equipo.

Esto puede conducir a una espiral de deuda muy realista de la que podría ser imposible salir. Si, como a nosotros, te entusiasma el reto, pruébalo.



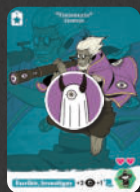


Repasemos todo lo que hemos aprendido hasta ahora, consultando este tablero de Estudio a mitad de una partida.

1. **Trabajador Agotado.** Su ficha de Acción se ha movido al tablero de Acciones con anterioridad.
2. **Trabajador Disponible.** Como tiene una ficha de Acción, todavía se puede usar en esta ronda.
3. **Ficha de Acción sin usar.** El jugador aún tiene espacio para Contratar a un Trabajador más.
4. **En Producción.** Ya no se pueden descartar.
5. **En el almacén.** Un jugador puede tener un máximo de 5 en este espacio.
6. **Anime publicado.** En alguna ronda anterior ya publicó un Anime completo.
7. El nivel actual de **Animación** es 2.
8. **1 Activo** . El otro está inactivo, por lo que se mantiene en el área de almacén.
9. Actualmente posee 2 **cartas de Conexión** (ocultas a los demás jugadores).
10. **Cartas de Deuda** en propiedad. El en la parte superior es un recordatorio de que los intereses de la carta han aumentado el coste para descartarla a 9 .

UN EJEMPLO DE RONDA

Para este ejemplo, seguimos a Cloe en su tercera ronda. Ha contratado a un Trabajador adicional y ha promovido a su Productor en rondas anteriores. Ahora busca publicar un Anime que lleve a su estudio a la cima.



- FASE DE PRODUCCIÓN -

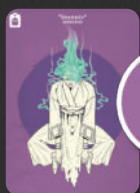
Su primera Acción es **Investigar**. Para asegurarse de que consigue exactamente lo que necesita, utiliza un Trabajador Genki con una habilidad que le da +2 a Revelar (👁️). Revela un total de 5 📄 y luego elige 📄 1 📄 (recompensa por Acción básica) +1 📄 (Bonificación del recuadro rojo de Trabajador Genki) +1 📄 por la habilidad del trabajador Genki.



👁️ 5, 📄 3 📄

INVESTIGAR

Su segunda Acción es **Conectar**. Quiere potenciar sus acciones futuras, por lo que roba 2 cartas de Conexión 📄. Al utilizar a un trabajador Quemado no se beneficia de la acción Genki.



+2 📄

CONECTAR

Su tercera Acción es utilizar una **Estrategia**. Paga 2 📄 (coste de la Acción). Como Ventaja, decide obtener la ficha de 1^{er} jugador y gana +4 📄. Gracias a la habilidad de su Trabajador Genki, también gana +1 📄 y +4 📄.



Ventaja escogida



+4 📄

+

Bonificador de Acción Genki.



Bonificador de Trabajador Genki.



+4 📄

ESTRATEGIA

Para su cuarta Acción, Cloe decide **ANIMAR**. Otro jugador ya ha realizado esa Acción en esta ronda, por lo que tiene que pagar la tasa de Alta demanda de 1 . Gana +3 : 1 base, 1 adicional por la Acción Genki y 1 de la habilidad Genki.



ANIMAR -1

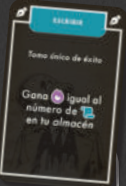
Acción básica: 1
Acción Genki: 1
Habilidad Genki: 1

Como última Acción, Cloe decide **Escribir**. Quiere empezar a reunir para su próxima ronda, pero, lo que es más importante, quiere usar la carta de Conexión que consiguió en su segunda Acción para ganar algo de .



ESCRIBIR

**1, 2**

**+2**

- FASE DE PUBLICACIÓN -

Con 3 y 3 , Cloe decide que ha llegado el momento de publicar su Anime. Decide seguir la Tendencia en declive, ya que su Anime coincide con los tres géneros que la componen. Además, uno de sus Trabajadores Genki tiene la Fantasía como género preferido, lo que le proporciona una Bonificación de 2 . Al ser la primera al publicar siguiendo esta Tendencia obtiene una Bonificación de +4 .



NIVEL 3

GÉNEROS COINCIDENTES
3

x3

BONIFICADOR DE Trabajador
+2

USO DE
5
+5

4

=20

Comprueba su tablero de Estudio y ve que publicar un Anime con 20 le otorga las siguientes recompensas:

6

+ 6

RECOMPENSA POR PUBLICACIÓN									
	0+	10+	15+	20+	25+	30+			
	3	4	5	6	7	8			
	1	2	4	6	8	10			

Al publicar un Anime (cualquiera), gana + y, además, al seguir la Tendencia en Declive, gana una Bonificación de +3 .



TENDENCIA EN DECLIVE (+3)



MODO SOLITARIO

El modo Solitario de JISOGI ofrece dos ventajas principales: te ayuda a conocer el juego antes de jugar con otros y te plantea retos únicos.

Para jugar en Solitario, seguirás los mismos pasos que para la preparación multijugador, con algunos ajustes clave: retira todas las **cartas de Conexión**  con el icono  en la esquina inferior derecha. Baraja estas cartas por separado y colócalas en un mazo aparte. Roba 6 fichas de Acción de un Estudio diferente al que has elegido. Coloca estas fichas junto a este nuevo mazo.

Roba las **cartas de desafío en Solitario** y colócalas sobre la mesa. Elige 1 de las 8 variantes disponibles. Para los jugadores novatos, recomendamos comenzar con la variante «Primeros pasos». Consulta las reglas especiales de la carta de desafíos en Solitario para ver si hay otros cambios en la preparación.

Esta es la información clave de las cartas de desafíos en Solitario:

Objetivo: indica el objetivo que deberás alcanzar para ganar el juego.

Rondas: indica la cantidad de rondas que tendrás para alcanzar el objetivo. Las rondas se pueden seguir mediante el movimiento de las cartas de Oportunidad .

Fichas de Alta demanda: esta regla se aplica únicamente al modo Solitario. Al comienzo de cada fase de Producción, baraja el mazo de **cartas de Conexión**  recién creado (las cartas con el símbolo ) y revela el número de cartas indicado en el desafío. Comprueba las acciones que aparecen en la parte superior de cada carta revelada, elige una y coloca una ficha de Acción alternativo en ese espacio del tablero de acciones, como si otro jugador la hubiera colocado ahí. Coloca 2 fichas si se indica «doble» detrás del número. Ignora todo lo demás que aparezca en las cartas. Haz esto con todas las cartas reveladas. **No puedes elegir la misma Acción con dos cartas diferentes de Alta demanda.**

Una vez hecho esto, devuelve todas las cartas robadas al mazo. Trata las fichas de Acción como lo harías en el juego multijugador, retirándolas todas del tablero de Acción durante el Mantenimiento.

Todos los modos para un jugador siguen una regla especial con respecto a las **cartas de Tendencia**: al final de la fase de Publicación, cuando se te pida que descartes la Tendencia en declive, descarta también todas las cartas que no tengan un  en ellas. Rellena todas las ranuras vacías con nuevas cartas de Tendencia.

No rellenes automáticamente la reserva común de Trabajadores después de Contratar o Promover a uno de ellos. Únicamente actualiza de modo habitual los mazos durante la fase de Mantenimiento. Además, si se revela una carta de Trabajador con el símbolo  en su parte superior izquierda, muévela al fondo del mazo y revela una nueva.

Por último, a menos que se indique lo contrario, **siempre se empieza con 1 carta de Deuda.**

Los dos primeros desafíos en Solitario son aptos para principiantes e ideales para aprender el juego. Sin embargo, los desafíos a partir del n.º 3 son considerablemente más difíciles y es mejor intentarlos una vez que estés cómodo con las mecánicas del juego y conozcas las habilidades de las distintas cartas de Trabajador.

¡Buena suerte!



SALA DE PRESENTACIONES

MODO DE JUEGO NARRATIVO

RESUMEN DEL JUEGO

En lugar de explorar todos los aspectos de la gestión de un Estudio de Anime, este modo de juego se centra en una única reunión creativa, en la que el equipo debate sobre cuál debería ser el próximo gran lanzamiento del Estudio.

Cada jugador presentará un Guion al grupo, incluyendo la Temática, Trama y Giro argumental. Al final, todos votan para decidir qué historia ha sido la más cautivadora. La singularidad de este modo proviene de cómo interactúan los jugadores durante el proceso, lo que a menudo da lugar a elementos absurdos que deben incluirse en las historias.

Este modo se parece más a un taller de improvisación que al juego de gestión que se ofrece en las reglas básicas. Convierte los elementos característicos del juego principal, que normalmente están separados de la mecánica, en piezas fundamentales del juego.



MODO DE JUEGO NORMAL: 3-6 jugadores.

*Con 2 jugadores, omite el paso de la votación y simplemente disfruta de una experiencia colaborativa más relajada.

PREPARACIÓN

CARTAS DE TENDENCIA

Baraja las cartas de Tendencia y reparte 3 a cada jugador. Todos eligen 1 y la colocan bocarriba delante suyo. Esta será su **Tema principal**.

PARTES DEL GUION

Baraja las partes del guion y divídelas en tres montones separados bocabajo (Temática, Trama y Giro). Coloca los montones en el centro de la mesa.

FICHA «¿Y SI?»

Entrega a cada jugador 1 ficha de Acción. En este modo, se denominarán fichas «¿Y SI?» (su color no importa).



JISOGI: Sala de Presentaciones se juega en 3 rondas: la ronda **Temática**, la ronda **Trama** y la ronda **Giro**. Cada ronda se divide en dos fases: **Lluvia de ideas** y **Presentación**.

FASE DE LLUVIA DE IDEAS

- Elige al azar un jugador inicial; el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
- Reparte 3 partes del Guion del tipo actual a cada jugador (Temática, Trama o Giro). En tu turno, selecciona 1 parte del Guion y júgala delante de otro jugador que aún no tenga ninguna parte del Guion.
- Continúa hasta que todos los jugadores tengan una parte del Guion delante de ellos. Devuelve las partes del Guion que queden sin jugar a la reserva.

FASE DE PUBLICACIÓN



Ejemplo

Tema principal:
Escuela de brujas

Parte del guion:
Mundo rural

Ahora cada jugador cuenta una historia que combina su Tema central con la parte del Guion que tiene delante. **El orden de turno no importa en esta fase:** cualquier jugador que se sienta preparado puede comenzar, y el resto puede seguir en el orden que prefieran.

«Durante muchas décadas, este pueblo rural ha prosperado como el mejor productor de té del país. Lo que nadie sabe es que las fabricantes son brujas, que también tienen un negocio paralelo de venta de pociones».

Después de que un jugador comparta su historia, los demás pueden hacerle una (y solo una) pregunta. Estas pueden señalar inconsistencias, exigir aclaraciones o solicitar referencias.

- «¿Son brujas malvadas o más bien ancianas excéntricas?».
- «¿En qué país se desarrolla la historia?».
- «Entiendo lo de la bruja, pero ¿qué hay de la «escuela» en tu Tema central?».

Los jugadores no tienen por qué hacer preguntas, pero las preguntas sin contestar o insatisfactorias pueden hacer que el grupo pierda la confianza en la presentación. Aunque el objetivo no es sabotear, todos deben actuar como si fueran ejecutivos de un Estudio evaluando una propuesta.

Una vez que todos los jugadores hayan terminado de contar sus historias, **finaliza la ronda de Temática y comienza la ronda de Trama**. Se juega igual que la ronda de Temática, pero ahora la historia debe seguir tanto el Tema principal como la Temática establecida. Únicamente durante la ronda de Trama, al colocar partes del Guion, **el orden de los jugadores comienza por el último jugador de la ronda de Temática**, moviéndose en sentido contrario a las agujas del reloj.

Ejemplo

Trama: Transportado a un mundo mágico, debe adaptarse a una nueva vida.

«Un espía de una empresa rival se traslada al pueblo del té con la esperanza de descubrir su secreto. Cada episodio sigue una serie de incidentes cómicos, en los que las brujas interfieren secretamente en su vida, llevándolo al borde de la locura».



Una vez más, cada jugador se enfrenta a preguntas después de su presentación. Algunos ejemplos:

- «¿Odan al chico o solo están bromeando amistosamente con él?».
- «¿El tipo es bueno con el té o solo es un lacayo corporativo?».

La ronda final sigue la misma estructura que la primera ronda. Los jugadores ahora incorporan la parte del guion del Giro a su historia en desarrollo. Después de las tres rondas (Temática, Trama y Giro), los jugadores votan por su historia favorita. ¡El jugador con **más votos gana!**

FICHAS «¿Y SI...?»

En las reuniones creativas reales, las opiniones no solicitadas son inevitables. La clásica frase «*Está bien, pero ¿Y SI...?*» suele entorpecer el proceso y complicar las cosas más de lo necesario.

En **Jisogi: Sala de presentaciones**, esta dinámica se convierte en parte del juego. Para que el juego siga siendo divertido (y no tan largo como las reuniones reales en el Estudio), cada jugador solo puede usar su ficha **¿Y SI...? una vez por partida**, y solo para una única sugerencia sencilla.



CÓMO FUNCIONA

- Después de que un jugador termine de contar su historia (durante cualquier ronda), otro jugador puede gastar su ficha **¿Y SI...?** para intervenir con una sugerencia.
- El narrador debe aceptar la sugerencia e incorporarla inmediatamente a su historia.
- **Solo se puede hacer una sugerencia por historia.** Si varios jugadores quieren participar, tendrá prioridad el que esté sentado más cerca (en el sentido de las agujas del reloj) del primer jugador de esa ronda.
- Cada jugador solo puede ser objetivo de una ficha **¿Y SI...?** una vez por partida. Mantén la ficha delante del jugador seleccionado como recordatorio.
- El uso de la ficha es opcional. Si nunca encuentras el momento adecuado, no pasa nada: simplemente perderás la Oportunidad de complicarle la vida a otra persona (¡Lo que algunos jugadores podrían incluso considerar un acto de bondad!).

DIRECTRICES

Los jugadores no deben intentar sabotearse entre sí. Las sugerencias deben tener al menos un mínimo de sentido dentro del concepto establecido y deben añadir matices o complicaciones sutiles, en lugar de desviar completamente la historia. Las sugerencias también deben estar directamente relacionadas con el elemento de la historia que se está planteando en ese momento (por ejemplo, no sugieras una nueva Temática cuando el jugador está presentando un Giro argumental).

Buenos ejemplos

- «¿Y si esta historia se desarrollara en los años 80?»
- «¿Y si la Trama tuviera un toque romántico?»
- «¿Y si el protagonista fuera inusualmente atractivo?»
- «¿Y si no tuvieran Dinero en su cuenta bancaria?»
- «¿Y si uno de ellos no dijera la verdad?»

Malos ejemplos

- «¿Y si este programa infantil se convirtiera de repente en una oscura historia de supervivencia al apocalipsis zombi?»
- «¿Y si en lugar de un thriller policíaco hiciéramos una historia de amor entre un detective y su secretaria?»
- «¿Y si los villanos fueran en secreto sus versiones futuras tratando de cambiar la historia?»



Las buenas sugerencias deben continuar con el ritmo de la historia sin distorsionar la narrativa hasta convertirla en algo irreconocible.

TIPOS DE PARTES DEL GUIÓN

Uno de los mayores retos de este juego (y también de las situaciones de la vida real que simulamos) es hablar de las inconsistencias de una historia en el momento equivocado. Es natural que aspectos como la motivación de los personajes y el escenario se solapen, pero si la discusión no se mantiene centrada, estas reuniones pueden no llevar a ninguna parte.

En este juego, la estructura se rige por las propias partes del Guión, lo que proporciona a los jugadores una indicación clara que seguir. Para que sea aún más fácil, aclaremos a qué se refiere cada tipo de Guión.

TEMÁTICA: define el mundo en el que se desarrolla la historia. Pueden ser amplias, como una época histórica o un país, o muy específicas, como un lugar de trabajo o una sola calle. El enfoque no debe estar en el personaje principal o su motivación, sino en el entorno y los detalles únicos que hacen que el lugar sea interesante.

TRAMA: establece los personajes principales, así como los acontecimientos o retos que impulsan la historia. No solo establecen quién es el personaje principal, sino que le dan algo que hacer, superar o descubrir.

GIROS: añaden un cambio inesperado que modifica el significado o la dirección de la historia. No anulan la Temática ni la Trama, sino que se basan en ellas y añaden sorpresas, tensión o una nueva perspectiva.

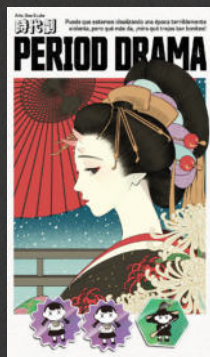


CARTAS DE TENDENCIA / TEMA PRINCIPAL

Cada carta de Tendencia muestra tres géneros. En el juego básico, estos géneros desempeñan un papel central, pero en Jisogi: Sala de presentaciones, sirven principalmente como herramienta de referencia. Guían a los jugadores hacia las partes del Guión que encajan de forma natural con el Tema central elegido.

Durante cada ronda, los jugadores tendrán 3 partes del Guión a su disposición. Con tantas opciones posibles, puede resultar abrumador decidir qué piezas de la historia encajan entre sí. Aquí es donde resultan útiles los iconos de género de las cartas de Tendencia: si no estás seguro, prueba a combinar colores o géneros, ya que esto suele dar lugar a conexiones sólidas.

Por supuesto, un jugador competitivo podría dar deliberadamente a alguien partes de Guión de géneros inconexas, con la esperanza de hacerle fallar. Pero, en realidad, estas extrañas combinaciones suelen dar lugar a las historias más singulares y memorables. Por encima de todo, recuerda la regla de oro de la improvisación: ¡sed amables los unos con los otros y centraos en mantener a todos entretenidos!



«En un futuro en el que los robots se emplean habitualmente para el entretenimiento, un teatro en Japón se hace famoso por poner en escena obras de época con robots gigantes como intérpretes.

Un ingeniero, que ha dedicado toda su vida a uno de estos robots, se vuelve cada vez más celoso del vínculo que se forma entre la IA del robot y su piloto humano. El drama se intensifica cuando descubren que la IA no solo los ha estado manipulando a ellos, sino a todo el equipo, susurrándoles promesas de amor mientras persigue en secreto la gloria y la fama».



CRÉDITOS

Dirección artística y del juego: Rodrigo Esper.

Productor: Naho Sakamoto.

Artistas principales: Eisuke Gou y Senkawa Teien.

Artistas invitados: Thomas Romain, Yuu (Arcadia), Pancho Rabbit, Ivan Inagaki, Kenji Loo, Sushizawa.

Asesores culturales: Yumiko Yoshizawa, Thomas Romain.

Diseño gráfico: Rodrigo Esper, Soledad.

Traducción al español: Joel Torres.

Maquetación al español: Ainhoa Azabal.

Desarrollo de juegos: Samba Estudios.

Revisión: John Hodson, Rick Fuqua.

Vídeo del tráiler de Kickstarter: Daren (darennn98).

Actriz de doblaje del tráiler: Minamo Aoto.

Modelo 3D del tráiler: AKA Virtual.

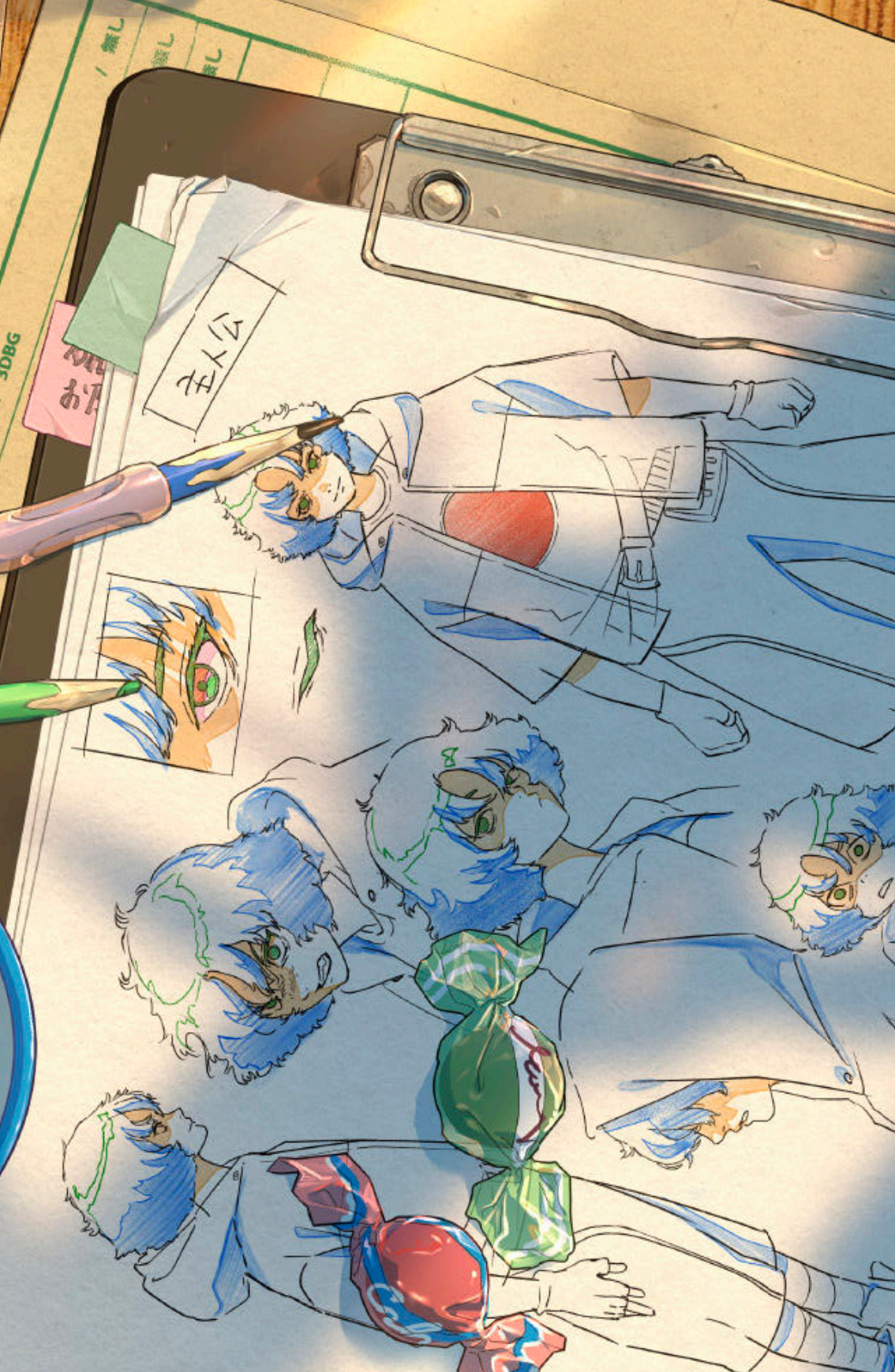
Agradecimiento especial: Amy y Meg (Thinkerthemer), Mike DiLisio, Jay Bernardo, Bernardo Todesco, Johan Lagerqvist, Ray Hung, Will Feng, Sui Works, Lilly Wong, Harry Lee, Angela Lin y Mugen Gaming.



www.esper.games



www.synergicgames.com



無し
無し
無し

DBG

おは
おは

主人