AETERNA



BUSHIDŌ

HONOR

01 EL JUEGO

Lealtad. Conflicto. Traición.

BUSHIDŌ es un juego de confrontación táctica para 2 o 3 jugadores. Cada jugador recibe un Mandato secreto, comienza con un Juramento público y participa en seis Conflictos entre cuatro clanes. La Fuerza decide los enfrentamientos; la lealtad, la traición y los Acontecimientos deciden cuánto estás dispuesto a pagar por el resultado que deseas.

2-3	48	4	6	2
JUGADORES	CARTAS	CLANES	CONFLICTOS	MÁX. JURAMENTOS

OBJETIVO

Tras el sexto Conflicto se revelan los Mandatos. Gana quien haya obtenido el desenlace político más favorable según la jerarquía Principal > Aliado > Rival.

TENSIÓN CENTRAL

Tu Mandato expresa lo que secretamente te interesa. Tus Juramentos expresan lo que públicamente has prometido.

PRINCIPIO CENTRAL

Reglas fáciles de recordar. Decisiones difíciles. Partidas difíciles de predecir.

02 COMPONENTES

Cinco familias. Una sola baraja.

BUSHIDŌ contiene 48 cartas. Toda la partida se resuelve dentro de la propia baraja.

FAMILIA	N.º	FUNCIÓN
MANDATO	4	Secreto. Define Principal, Aliado, Rival y Neutral.
CONFLICTO	6	Las seis parejas posibles entre cuatro clanes.
JURAMENTO	12	Tres copias por clan. Compromisos públicos.
FUERZA	24	18 normales + 6 especiales históricas.
ACONTECIMIENTO	2	Asamblea y Edicto del shōgun. Se juegan adicionalmente.
TOTAL	48	Sin componentes auxiliares.

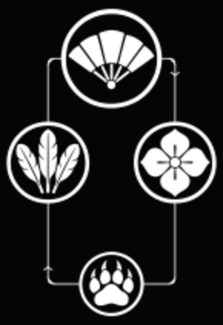
CONJUNTO DE MANO

Las 24 Fuerzas y los 2 Acontecimientos forman un conjunto común de 26 cartas. A 3 jugadores se retiran 2 sin revelar; a 2 jugadores se utilizan las 26.

03 CLANES Y MANDATOS

Lo que quieres permanece oculto.

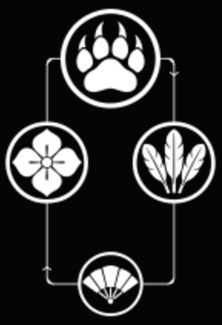
El orden circular fijo es Abanico > Flor de cuatro pétalos > Garra de oso > Tres plumas > Abanico. Cada Mandato asigna los cuatro clanes a una jerarquía secreta.



Abanico



Flor de cuatro pétalos



Garra de oso



Tres plumas

LECTURA DEL MANDATO

PRINCIPAL	Clan del símbolo principal.
ALIADO	Clan anterior en el ciclo.
RIVAL	Clan siguiente en el ciclo.
NEUTRAL	Clan opuesto; no interviene en la jerarquía final.

EJEMPLO

Si Garra de oso es tu Principal, Flor de cuatro pétalos es tu Aliado, Tres plumas tu Rival y Abanico queda Neutral.

04 JURAMENTOS

Lo que prometes es público.

Las 12 cartas de Juramento se reparten en tres copias por clan. Al comenzar, cada jugador recibe una al azar boca arriba. Puedes mantener un máximo de dos Juramentos activos.



Abanico

×3



Flor de cuatro pétalos

×3



Garra de oso

×3



Tres plumas

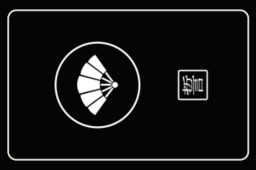
×3

TRES ESTADOS



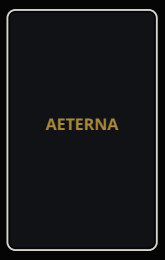
ACTIVO

Boca arriba, vertical. Compromiso vigente.



TRAICIÓN

Boca arriba, girada 90° hasta quedar horizontal. Afrenta pendiente.



RESTITUIDO

Boca abajo. Libera el espacio; ese clan queda vetado.

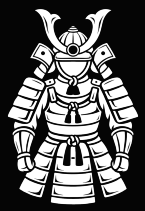
INFORMACIÓN PÚBLICA

Una carta restituida puede permanecer boca abajo, pero el clan traicionado sigue siendo información pública.

05 FUERZA NORMAL

Nueve diseños. Dieciocho cartas.

Cada uno de los nueve motivos aparece dos veces en la baraja. Los valores impresos de las 18 Fuerzas normales se distribuyen entre 1 y 4.



Gusoku

×2



Jinbaori

×2



Kabuto

×2



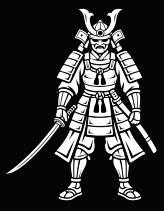
Menpō

×2



Samurái a caballo

×2



Samurái con katana

×2



Samurái con yari

×2



Samurái con yumi

×2



Sashimono

×2

DISTRIBUCIÓN ACTUAL PARA PLAYTESTING

4 cartas de valor 1 · 5 de valor 2 · 5 de valor 3 · 4 de valor 4.

06 FUERZA ESPECIAL

Valor o capacidad. Nunca ambos.

Las seis cartas especiales representan hitos históricos. Se comprometen boca abajo como cualquier Fuerza. Después de revelar, resolver Acontecimientos y fijar los bandos, su propietario elige usar su valor o activar su capacidad.



Okehazama · 1560

VALOR 2

Si tu bando va perdiendo tras revelar las Fuerzas, aporta 4 en lugar de 2.



Nagashino · 1575

VALOR 1

Elige una Fuerza rival usada por su valor. Su valor pasa a 0 durante este Conflicto.



Sekigahara · 1600

VALOR 1

Elige una Fuerza rival de valor 1 o 2. Su valor se suma a tu bando. No altera Juramentos.



Osaka · 1614-1615

VALOR 2

Tras el Conflicto, un rival elegido descarta al azar 1 Fuerza de su mano.



Los 47 rōnin · 1701-1703

VALOR 2

Recupera 1 Fuerza normal que hayas utilizado anteriormente.



Shiroyama · 1877

VALOR 2

Si tu bando fuera a perder este Conflicto por 4 puntos o menos, el resultado pasa a ser empate.

ORDEN DE RESOLUCIÓN

Si varias capacidades deben resolverse en el mismo momento, se aplican cronológicamente desde el hito más antiguo al más reciente.

07 CONFLICTOS

Seis parejas. Cada una, una sola vez.

Las seis cartas de Conflicto se barajan y forman las seis rondas. Cada clan participa exactamente en tres enfrentamientos.



Abanico / Flor de cuatro pétalos



Abanico / Garra de oso



Abanico / Tres plumas



Flor de cuatro pétalos / Garra de oso



Flor de cuatro pétalos / Tres plumas



Garra de oso / Tres plumas

REGISTRO DEL RESULTADO

Si un clan vence, orienta la carta de Conflicto hacia ese clan y déjala visible. Si hay empate, la carta permanece sin orientar y ningún clan obtiene una victoria.

JURAMENTOS Y APOYO INICIAL

Si uno de los clanes enfrentados coincide con un Juramento activo, debes declarar apoyo inicial a ese clan. Si ninguno coincide, eliges libremente. Si ambos coinciden con tus dos Juramentos, eliges uno como apoyo inicial.

08 PREPARACIÓN

Antes del primer Conflicto.

01 **Reparte Mandatos**

Baraja las 4 cartas de Mandato. Da una boca abajo a cada jugador. Las no repartidas quedan fuera sin revelarse.

02 **Reparte el Juramento inicial**

Baraja las 12 cartas de Juramento. Da una boca arriba al azar a cada jugador. El resto forma la reserva pública.

03 **Prepara el conjunto de mano**

Baraja las 24 Fuerzas y los 2 Acontecimientos.

04 **Prepara los Conflictos**

Baraja las 6 cartas de Conflicto y forma el mazo de seis rondas.

3 JUGADORES

• Retira 2 cartas del conjunto de 26 boca abajo y sin revelarlas.
• Reparte 8 cartas a cada jugador.
• En cada Conflicto: 1 Fuerza + hasta 1 Acontecimiento adicional.
• Jugar un Acontecimiento reduce tu aportación total de Fuerza en 2, mínimo 0.

2 JUGADORES

• Usa las 26 cartas: 13 por jugador.
• En cada Conflicto: 1 o 2 Fuerzas + hasta 1 Acontecimiento adicional.
• Máximo 1 Fuerza especial por jugador y Conflicto.
• El Acontecimiento no reduce tu Fuerza.

09 RESOLVER UN CONFLICTO

Once momentos.

01 **Revela el Conflicto**

Muestra la siguiente pareja de clanes.

02 **Comprueba Juramentos**

Determina las obligaciones públicas de cada jugador.

03 **Restitución, si procede**

Quien tenga una afrenta pendiente puede declarar restitución y sacrificar una Fuerza.

04 **Declara apoyo inicial**

Cada jugador declara públicamente el clan que apoya al comenzar.

05 **Compromete cartas**

Juega boca abajo la Fuerza permitida y, opcionalmente, 1 Acontecimiento adicional.

06 **Revela**

Todos muestran simultáneamente Fuerzas y Acontecimientos.

07 **Resuelve Acontecimientos**

Aplica los efectos previos a la decisión de traicionar. A 3 jugadores aplica también el -2.

08 **Lealtad, traición o abstención**

Con las cartas visibles, confirma el apoyo, traiciona si es posible o abstente cuando correspondan tus dos Juramentos.

09 **Resuelve Fuerzas especiales**

Con los bandos fijados, elige valor o capacidad. Nunca ambos.

10 **Resuelve el Conflicto**

Suma la Fuerza definitiva. Orienta la carta hacia el vencedor o déjala sin orientar si hay empate.

11 **Efectos posteriores**

Resuelve “tras/al finalizar el Conflicto”, Asamblea, posible nuevo Juramento y descarte.

10 JURAMENTOS EN JUEGO

Prometer tiene consecuencias.

LEALTAD

Si apoyas al clan de un Juramento activo y mantienes la lealtad, ese Juramento aporta +1 a tu bando. Si tus dos Juramentos corresponden a los dos clanes enfrentados, después de la revelación puedes abstenerte para conservar ambos: la Fuerza comprometida no se suma a ningún bando.

TRAICIÓN

Después de la revelación y de los Acontecimientos previos, puedes romper un Juramento y cambiar de bando. Pierdes el +1 y el valor impreso de tu Fuerza se reduce además en 1, mínimo 0. Gira la carta de Juramento 90° hasta dejarla horizontal. A 2 jugadores, si comprometiste dos Fuerzas, ambas cambian de bando.

RESTITUCIÓN

En un Conflicto posterior, antes de comprometer cartas, puedes sacrificar una Fuerza para reparar la afrenta. Al terminar el Conflicto, deja ese Juramento boca abajo. Libera el espacio, pero ese clan queda vetado para siempre.

COSTE DE RESTITUCIÓN

A 3 jugadores, sacrificar la única Fuerza permitida significa no aportar Fuerza a ese Conflicto. A 2 jugadores, una de las dos Fuerzas posibles puede ser el sacrificio y la segunda puede jugarse normalmente.

NUEVOS JURAMENTOS

Tras un Conflicto con vencedor, el jugador con la mayor contribución individual al bando vencedor puede jurar con ese clan si es elegible. Si hay empate en la mayor contribución, nadie adquiere Juramento. Una afrenta pendiente bloquea cualquier Juramento nuevo.

11 ACONTECIMIENTOS

Alteran el Conflicto.

Asamblea y Edicto del shōgun forman parte del conjunto de mano. Se juegan boca abajo junto a la Fuerza y se revelan simultáneamente. Cada jugador puede jugar como máximo uno por Conflicto.



Asamblea

Al finalizar el Conflicto, quien la juega debe sustituir uno de sus Juramentos activos por otro válido; después, cada rival puede hacer lo mismo de forma opcional. El cambio no es traición. No puede usarse solo para abandonar un Juramento. Se mantienen el máximo de dos Juramentos, el veto a clanes traicionados y el bloqueo por afrenta pendiente.



Edicto del shōgun

Regla actual para playtesting. Se resuelve antes de la decisión de traicionar. Durante ese Conflicto ningún jugador puede traicionar un Juramento activo. Si tus dos Juramentos corresponden a los dos clanes enfrentados, debes abstenerte para conservar ambos.

COSTE A 3 JUGADORES

Jugar un Acontecimiento reduce en 2 puntos tu aportación total de Fuerza durante ese Conflicto, hasta un mínimo de 0. A 2 jugadores no existe esta reducción.

12 VICTORIA

Los Mandatos se revelan al final.

Después del sexto Conflicto, cuenta las victorias de los cuatro clanes y revela los Mandatos. El Neutral no interviene en la

1 **PRINCIPAL**

Más victorias del clan Principal.

2 **ALIADO**

Si Principal no basta, compara los Aliados.

3 **RIVAL**

Si siguen empatados, favorece al jugador cuyo Rival tenga peor resultado.

ÚLTIMO DESEMPATE ENTRE DOS

Si después de Rival quedan exactamente dos Mandatos equivalentes, usa el enfrentamiento directo entre sus dos clanes Rivales. Favorece al jugador cuyo Rival perdió ese Conflicto. Si ese Conflicto terminó empatado, la partida termina empatada.

EMPATE ENTRE TRES

Si los tres jugadores continúan exactamente empatados después de Principal, Aliado y Rival, la partida termina en empate entre los tres.

13 REFERENCIA RÁPIDA

Todo lo esencial en una página.

CARTA	N.º	REGLA CLAVE
MANDATO	4	Secreto: Principal, Aliado, Rival, Neutral.
JURAMENTO	12	Público. 3 por clan. 1 inicial. Máx. 2 activos.
CONFLICTO	6	Cada pareja una vez. Puede terminar empatado.
FUERZA	24	18 normales + 6 especiales. Especial: valor o capacidad.
ACONTECIMIENTO	2	Adicional a la Fuerza. Máx. 1 por jugador y Conflicto.

RECORDATORIOS ESENCIALES

- Mandato secreto y Juramento público son sistemas independientes.
- El apoyo inicial se declara antes de comprometer cartas; Fuerza y Acontecimiento se revelan simultáneamente.
- La lealtad aporta +1. La traición cambia de bando, pierde ese +1 y reduce en 1 el valor impreso, mínimo 0.
- Al traicionar, gira el Juramento 90° hasta dejarlo horizontal. La afrenta bloquea nuevos Juramentos.
- Restituir exige sacrificar una Fuerza; después el Juramento queda boca abajo y ese clan queda vetado.
- Una Fuerza especial elige valor o capacidad después de la revelación y con los bandos fijados.
- A 3 jugadores, cada Acontecimiento reduce en 2 tu aportación total de Fuerza, mínimo 0; a 2 jugadores no.
- Un Conflicto empatado no otorga victoria ni nuevo Juramento.
- Tras un Conflicto con vencedor, la mayor contribución individual puede obtener un Juramento; si hay empate en esa contribución, nadie lo obtiene.
- Después del sexto Conflicto: Principal > Aliado > Rival; los empates restantes se resuelven según las reglas de Victoria.