



ASHIGARU



Idea General

En este juego ambientado en el Japon feudal, cada jugador asume el rol de un joven ashigaru en su camino para ser un gran samurái, entrenando en distintos dojos. Para alcanzar la maestría, deberán entrenar en cuatro disciplinas fundamentales: la espada, el arco, la lanza, y el arcabuz. Cada dojo tiene un maestro único con sus propias reglas y cuyas normas guiarán su progreso. Utilizando dados que simbolizan las virtudes del bushido, los jugadores mejoraran sus habilidades y avanzaran de nivel en cada disciplina, demostrando su valía. Solo aquel que equilibre su destreza en todas las disciplinas será digno del título de samurái.



Tipo de Juego

- ⚔️ Pujas / Apuestas
- 👥 Mayorías
- 🎲 Gestión de dados



Cómo se Juega

En el centro de la mesa se sitúan 4 losetas que representan los dojos. Cada loseta tiene una carta de disciplina y una de maestro las cuales establecen la puntuación y característica especial de dicho dojo.

Los jugadores disponen de 8 dados de colores que representan las virtudes del bushido.

Los jugadores en su turno eligen dos dados, los lanzan y los asignan en cuales quiera de los dojos. Al colocar el dado este activa su habilidad especial; también puede jugar el favor especial del Shogun si lo tuviera.

Cuando todos los jugadores han jugado sus 8 dados en los dojos, la ronda concluye y cada jugador avanza en el marcador la cantidad de casillas indicada en cada disciplina según su puntuación. La partida termina tras pasar las 4 estaciones del año. En función del progreso en cada disciplina el jugador obtiene puntos que le darán la victoria.

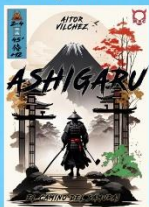
Puntos Fuertes

Aspectos de interés a nivel comercial que ofrece el juego:

- **Filler:** Un juego rápido de jugar y sencillo de aprender.
- **Rejugable:** La gran cantidad de disciplinas y maestros y las diferentes combinaciones entre ellos hacen partidas y combos de cartas muy diferentes de una partida a otra.
- **Familiar:** Sencillo, pero con dura toma de decisiones.
- **Precio ajustado:** La cantidad de componentes no es excesiva ni se sale de la cadena de producción habitual.
- **Independiente del idioma.** Salvo el reglamento el juego carece de textos, dotándole de proyección internacional.
- **Emocionante:** hasta que no se ha jugado el ultimo dado en un dojo, hay emoción e incertidumbre sobre cómo se puntuara. Además, las partidas están igualadas hasta el final pudiendo ganar cualquiera.

Componentes

1 Reglamento



5 Losetas de Dojo



36 Cartas Disciplina/Maestro



12 Cartas Hagakure



10 Losetas de Shogun



4 Tarjetas de Ayuda



1 Tablero



1 Dado Daimyo



33 Dados de Bushido



16 Marcadores