

*Un juego de Daniel Solís
Ilustrado por Kwanchai Moriya*

Kodama

LOS ESPÍRITUS DEL ÁRBOL

DEVIR



¡El bosque está creciendo muy deprisa! Como cuidadores de los kodama, los espíritus del árbol, debéis ocuparos de que el bosque sea un hogar saludable y exuberante para vuestros pequeños amigos. Durante tres estaciones de crecimiento, debéis cultivar árboles con una combinación apropiada de flores, insectos y disposición de ramas para que vuestros kodama estén lo más contentos posible. Aquel que mejor cuide a sus kodama, será recordado durante generaciones!

Kodama: los espíritus del árbol permite a los jugadores hacer crecer un árbol a base de ingeniosas disposiciones de cartas de rama, procurando dejar espacio para que siga creciendo. Al finalizar cada ronda, un kodama os recompensará con puntos en función de lo bien que vuestro árbol atienda sus necesidades. Con unas ilustraciones preciosas y un innovador sistema de juego, **Kodama** es un gran juego para toda la familia.

En **Kodama**, el ganador es aquel jugador que anote más puntos, indicados con el símbolo . Los jugadores puntúan de dos maneras:

- colocando cartas de rama cuyos elementos coincidan con los elementos de las cartas de rama con los que las conectan; y
- jugando cartas de kodama.

Componentes



65 cartas
de rama



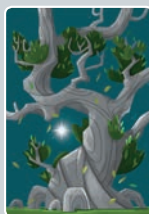
23 cartas de kodama



+ 9 cartas de retoño de kodama



15 cartas
de precepto



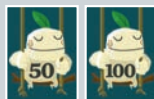
6 cartas
de tronco



6 fichas de jugador



1 ficha de estación



6 fichas de «50/100» puntos

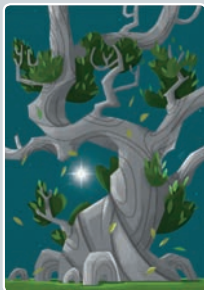


1 marcador



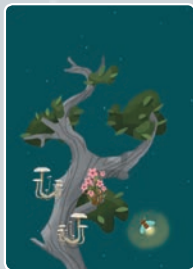
1 ficha
de primer jugador

Descripción de las cartas



Carta de tronco

Cada carta de tronco tiene un elemento troncal identificador: oruga, nube, luciérnaga, flor, hongo o estrella. Del tronco emergen varias ramas que se extienden más allá de los bordes de la carta.



Carta de rama

Cada carta de rama muestra una combinación de entre los seis elementos de entre los seis posibles. Las propias ramas aparecen con diversas formas y posiciones.



Selecciona una carta de tu árbol.
Te anotas 4 Φ por cada carta
con una estrella que se solape
con la carta seleccionada.



Te anotas 5 Φ por cada carta de rama
que tenga una luciérnaga o una flor
y que se solape con tu tronco.

Cartas de kodama y de retoño de kodama

Cada carta de kodama representa a un espíritu del árbol y las condiciones que prefiere para su nuevo hogar.

Los retoños de kodama son cartas especiales para que las usen los jugadores principiantes. Estas cartas muestran un kodama más pequeño. Así, en lugar de cartas de kodama, a los jugadores principiantes se les reparte un grupo de retoños que tengan la misma letra en la parte inferior de la carta, y se les invita a jugar cada retoño durante la estación indicada en la propia carta.



Metamorfosis

Durante la fase de crecimiento, las orugas cuentan como si fueran luciérnagas en lugar de orugas.

Carta de precepto

Cada carta de precepto añade una nueva regla según sea primavera, verano u otoño. Fijaos que las cartas de cada una de las tres estaciones tienen un dorso diferente.

Preparación

1. Coloca el marcador sobre la mesa y pon la ficha de estación sobre la palabra «Primavera», en la parte inferior del marcador.
2. Reparte un tronco al azar a cada jugador. Coloca tu carta de tronco de manera que su lado inferior quede en el borde de la mesa.
3. Coloca la ficha de jugador con el mismo símbolo que el elemento troncal exclusivo de tu árbol en la casilla «0» del marcador. Por ejemplo, si tu tronco tiene un hongo, tu ficha de jugador será la que muestra el símbolo del hongo.
4. Junta todas las cartas de kodama y barájalas; seguidamente, reparte cuatro a cada jugador.
5. Agrupa por estaciones las cartas de precepto y baraja cada estación por separado. Coloca una carta de cada estación, boca abajo, a un lado del área de juego.
6. Devuelve a la caja del juego las cartas de kodama, de precepto y de tronco así como las fichas de jugador que no se utilicen.
7. Baraja todas las cartas de rama para formar un mazo y déjalo boca abajo junto al área de juego.
8. Descubre las cuatro cartas de rama superiores del mazo y colócalas boca arriba en medio de la mesa para formar el **muestrario**.
9. El jugador que lleve más prendas de ropa de color verde es el primer jugador e inicia la partida. Dale a ese jugador la ficha de primer jugador.



Cartas
de precepto



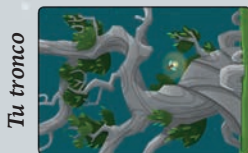
Ficha
de primer
jugador



Tronco del oponente



Kodama del oponente
(se mantienen en secreto)



Tu tronco

Tus kodama
(se mantienen en secreto)



Muestrario



Mazo de ramas

Fichas
de jugador

Marcador

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
										1 2 3 4										5 6 7 8										9 10 11 12																		
Oro										Verde										Azul																												

Ficha de estación

La partida



Kodama: los espíritus del árbol se juega a lo largo de tres estaciones. Cada estación se divide en una fase de precepto, una fase de crecimiento y una fase de kodama.

- En la fase de precepto, los Guardianes del Bosque fijan unas condiciones concretas para los jugadores.
- Durante cada fase de crecimiento, los jugadores hacen crecer sus árboles para que sean más acogedores para el kodama que tienen a su cuidado. La fase de crecimiento se divide en cuatro rondas en las que cada jugador, por turno, hace crecer su árbol.
- En la fase de kodama, los jugadores eligen a uno de sus kodama para que habite en el árbol, y ese kodama los recompensa con puntos.

Fase de precepto

El primer jugador destapa una carta de precepto y la lee en voz alta. Dicha carta introducirá una regla especial que los jugadores deberán tener en cuenta durante esa estación. De momento, esa carta de estación queda a la vista y accesible para todos los jugadores. Durante las fases de precepto de verano y otoño, la carta de precepto de la estación anterior se descarta.

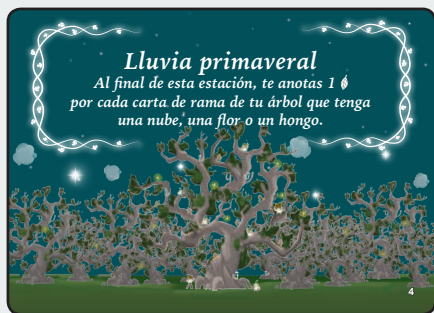
Términos de las cartas de precepto y de kodama

«Carta final»

Una carta final es una carta de rama que solo se solapa con otra única carta.

«A un máximo de dos cartas de tu tronco»

Un carta está a un máximo de dos cartas de tu tronco si se solapa con tu carta de tronco o si se solapa con una carta que, a su vez, se solapa con tu carta de tronco.



Carta de precepto de primavera destapada.

Fichas de «50/100» puntos

En el marcador puedes anotar hasta 49 puntos. Cuando llegas a los 50 puntos, vuelves a poner tu ficha en la casilla de 0 puntos y coges una ficha de 50 puntos. Cuando llegas a los 100 puntos, le das la vuelta a esa ficha para mostrar la cara de 100 puntos.

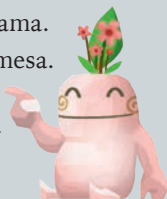


Fase de crecimiento

Empezando por el primer jugador, los jugadores juegan por turnos en sentido horario. En tu turno, debes realizar, por orden, las siguientes acciones:

1. Jugar una carta de rama: elige una carta de rama del muestrario. Conecta esa carta a tu árbol. Cuando colocas una carta de rama, debes tener en cuenta las siguientes condiciones:

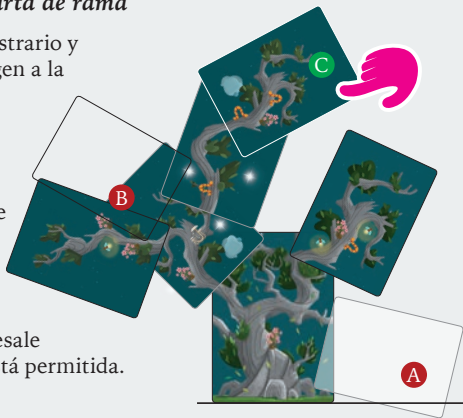
- ¿Ves el lado de la carta por el que brota la rama? Pues esa parte debe entrar en contacto con otra carta del árbol, solapándose parcialmente (dicho de otro modo, debe parecer una rama que crece). No es necesario que coincida el grosor de las ramas.
- La carta recién colocada solo debe solaparse con otra única carta.
- No puedes tapar ningún elemento de ninguna carta de rama.
- La carta de rama no puede sobresalir por el borde de la mesa.
- No puedes colocar una carta de rama que te otorgue más de 10 puntos en ese turno (v. «Anotar puntos» en la página siguiente). Este máximo de 10 puntos no incluye los puntos obtenidos gracias a una carta de precepto.
- Intenta no mover ninguna de las cartas de tu árbol. Cuando te anotas los puntos de una carta de rama, ya no la puedes mover.



Ejemplo de colocación de una carta de rama

Acabas de coger una carta del muestrario y quieres añadirla al árbol de la imagen a la derecha. Comprobemos antes qué opciones están permitidas.

- A. Sobresale por el borde de la mesa, luego no está permitida.
- B. Se solapa claramente con más de una carta, y tapa parcialmente un elemento de la carta de debajo, luego no está permitida.
- C. Solo se solapa con una carta, no tapa ningún elemento y no sobresale por el borde de la mesa, luego está permitida.

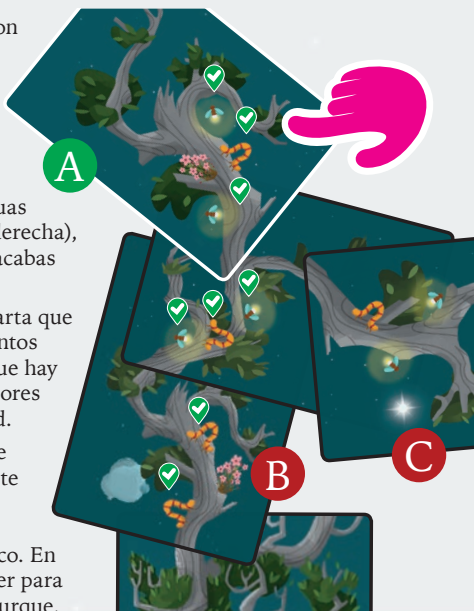


2. Anotar puntos: después de colocar una carta de rama, mira los elementos de esa carta. Te anotas 1 punto por cada elemento del mismo tipo a lo largo de esa línea de cartas contiguas. Si ese mismo elemento se encuentra en otra línea de cartas contiguas, no puntúa.

- Solo te anotas puntos por los elementos que tenga la carta de rama que acabas de jugar en ese turno. Para anotarte los puntos de un elemento, este debe aparecer también en la carta que se solapa con la carta de rama que acabas de jugar. Los elementos que solo aparecen en la rama que has jugado, y no aparecen en la carta con la que se solapa, no te otorgan puntos.
- Los elementos deben formar parte de una línea de cartas contiguas con la carta que acabas de jugar. Cualquier otro elemento en cualquier otro lugar del árbol no puntúa.
- La línea de cartas contiguas empieza en la carta que acabas de jugar y desciende hasta el tronco o hasta que los elementos coincidentes no aparezcan en una carta.

Ejemplo de puntuación

- A. Acabas de colocar la carta A con los siguientes elementos: una oruga, dos luciérnagas y una flor. Siguiendo esa línea de cartas hacia el tronco, te anotas 1 punto por cada luciérnaga y cada oruga que aparecen en esas cartas contiguas (señaladas en la imagen de la derecha), incluyendo las de la carta que acabas de colocar. ¡8 puntos en total!
- B. Aunque tienes una flor en la carta que acabas de poner, no recibes puntos por las flores, ya que la carta que hay encima de la carta B no tiene flores y rompe la línea de continuidad.
- C. No te anotas las luciérnagas de la carta C, ya que no forma parte de la línea de cartas contiguas que va desde la carta que acabas de colocar hasta el tronco. En ningún caso se puede retroceder para puntuar, aunque la rama se bifurque.



3. Reponer el muestrario: coge la carta superior del mazo y añádela boca arriba al muestrario. Si eres el primer jugador, desplaza la ficha de estación hacia la siguiente casilla en el marcador.

Fase de kodama

Una vez que cada jugador ha jugado cuatro turnos en una estación, todos los jugadores se anotarán una carta de kodama. Por turno, cada jugador elige una de sus cartas de kodama y se anota los puntos en función de las condiciones indicadas en la carta. Una vez puntuadas, las cartas de kodama se devuelven a la caja, ya que no se volverán a usar durante la partida.

Cuando cada jugador se ha anotado una carta de kodama, la ficha de primer jugador pasa al jugador que tenga la puntuación más baja. En caso de empate, de entre los jugadores que hayan empatado, recibe la ficha aquél que esté más cerca en sentido horario del primer jugador actual. A continuación, se inicia la siguiente fase de precepto.

Final de la partida

La partida termina cuando se completa la tercera fase de kodama. A los jugadores les quedará en la mano una carta de kodama que ya no utilizarán. ¡Gana el jugador que haya obtenido más puntos! En caso de empate, gana el jugador cuyo árbol tenga más elementos del mismo tipo que su elemento troncal. Si el empate persiste, la victoria es compartida.





Créditos

Autor

Daniel Solis

Desarrolladores

Nick Little y Travis R. Chance

Editor

Jim Spivey

Ilustrador

Kwanchai Moriya

Dirección artística y diseño gráfico

Scott Hartman



Probadores: Ruth Boyack, Heather Brutz, Kelsie Clegg, Jason Funk, Bruce Guild, Jacob Guild, Drew Hicks, Brian «Big Mac» McCarthy, Stacey Montalvo, Terry Murray, Nelson Nogales, Lewis Pulsipher, Benjamin Reinhart, Graham Russell, Suzanne Sheldon, Greg y Sarah Shoemaker, Adam Skelding y el grupo de juego Interactions.

Agradecimientos especiales a nuestras correspondientes chicas, que soportan mucho a cambio de muy poco: Kristen, Jennifer C., Jennifer W., Megan y Denice.

También queremos dar las gracias a Guro Bjerkan, Alana Davis, Richard Ham, Jason Low, Natalia Matukhno, Lance Myxter, Daniel Noriega, Pether Olsson, J. Ramón Palacios, Caroline Remmers, Paul Wysocki, así como a The Game Preserve y a Game Time, por proporcionarnos un lugar al que llamar hogar.

Créditos de la presente edición

Traducción: Ángel F. Bueno

Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque

Adaptación gráfica: Ceci RC



Juegos Devir Nuevos tiempos, nuevos juegos.



DEVIR

Devir Iberia, S.L. - www.devir.com

Kodama

LOS ESPÍRITUS DEL ÁRBOL



Atención: peligro de asfixia.
No recomendado para niños
menores de 3 años. Contiene
piezas pequeñas.

DEVIR

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2016 Lone Oak Games
Oakland, CA 94610
All rights reserved.