



Las noticias corren como la pólvora por el palacio imperial: ¡El emperador por fin tiene un heredero! Y, como ha sucedido a lo largo de las dinastías, las concubinas y demás integrantes de la corte no dejan de hacer conjeturas... ¿Cuál de los cuatro espíritus celestiales se convertirá en el divino protector del recién nacido?

Desafortunadamente, los onmyōji imperiales no están de acuerdo en cuál es la mejor forma de interpretar los presagios y estudiar los augurios. Los cuatro guardianes (Seiryū, el Dragón Azul del Este; Byakko, el Tigre Blanco del Oeste; Genbu, la Tortuga Negra del Norte; y Suzaku, el Fénix Rojo del Sur) aspiran a convertirse en el guía protector del príncipe imperial.

Ante este punto muerto, la honorable y antigua tradición de Shijin permitirá que uno de ellos sea elegido. Porque esto es mucho más que un juego: los onmyōji intentarán descifrar los oráculos celestiales en este duelo de ingenio y agudeza, guiando los elementos de las cuatro deidades para determinar quién velará por el mundo.

¡Alzaos por la gloria del futuro emperador!

ÍNDICE

Contenido	2
Objetivo del juego.....	2
Preparación	2
Cómo se juega	3
Acciones	4
Trascendencia	4
Fin de la partida	6
Preparación libre	6
Partidas de tres y cuatro participantes ..	6

CONTENIDO

- Este reglamento
- 1 tablero
- 4 miniaturas de Guardián
- 4 cartas de Guardián
- 8 fichas de Sello
(4 en **BLANCO** y 4 en **NEGRO**)
- 4 bases redondas
(2 en **BLANCO** y 2 en **NEGRO**)



OBJETIVO DEL JUEGO

Encerrar al Guardián contrario colocando 4 Sellos en casillas adyacentes a su miniatura.

PREPARACIÓN

1. Colocad el tablero en el centro de la mesa.
2. Elegid 1 de las 8 preparaciones prediseñadas, que se detallan en la página siguiente.
3. Decidid al azar quién será el participante inicial, que jugará con el color **BLANCO**. Una vez determinado, esta persona elige uno de los 4 Guardianes y coloca la miniatura y la carta (con la cara «Vigilancia» bocarriba) correspondientes delante de él. Coloca también una base redonda de color **BLANCO** en su miniatura de Guardián y toma los 4 Sellos de color **BLANCO**. Después, el segundo participante, que jugará con el color **NEGRO**, repite estos mismos pasos, eligiendo uno de los Guardianes restantes.

Ejemplo de preparación (Cráter):



Carta de Guardián
(cara de «Vigilancia»)

4. Por turnos, empezando por el segundo participante, iréis colocando 1 Sello de vuestro color en una casilla apta que esté disponible en el tablero. Las casillas aptas, es decir, en las que se puede colocar un Sello, están marcadas con un  en el diagrama de la preparación prediseñada que hayáis elegido al principio.

5. Una vez que hayáis colocado todos los Sellos, el segundo participante coloca a su Guardián en una casilla disponible del tablero. Después, el participante inicial hace lo mismo.



Carta de Guardián
(cara de «Vigilancia»)

PIEZA

Este término incluye las miniaturas de Guardián y las fichas de Sello.

CASILLA ADYACENTE

Una casilla es adyacente a las casillas que la rodean tanto ortogonal como diagonalmente.

CAPACIDAD DE LAS CASILLAS

Una casilla puede estar ocupada por un máximo de 1 pieza.

Cuando hay una pieza en una casilla, se considera que esta está «ocupada», mientras que si una casilla no contiene ni un Guardián ni un Sello se considera «disponible».



: estas son las casillas adyacentes al Guardián que juega con el color **NEGRO**.

PREPARACIONES PREDISEÑADAS

: indica qué casillas son aptas para colocar los Sellos durante la preparación.



Bosque



Rocas



Isla



Cráter



Llanura



Cañón



Santuario



Confluencia fluvial

CÓMO SE JUEGA

Empezando por el participante inicial, jugaréis por turnos hasta que alguien encierre al Guardián opuesto.

En tu turno, debes hacer una de las siguientes acciones:

- Mover a un Guardián;
- Mover un Sello;
- Usar un Sello reforzado.



ACCIONES

MOVER A UN GUARDIÁN

Mueve a tu Guardián a una casilla adyacente disponible.

MOVER UN SELLO

Mueve 1 de tus Sellos (reforzado o no) a una casilla adyacente disponible.

USAR UN SELLO REFORZADO

Un Sello está «**reforzado**» si se encuentra adyacente a su Guardián.

Cuando uses uno de tus Sellos reforzados, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- Intercambia tu Sello por cualquier otra pieza adyacente.



*Ejemplo: el participante que juega con el color **NEGRO** puede intercambiar el Sello resaltado en amarillo por una de las piezas marcadas con un ✓.*

- Empuja cualquier otra pieza adyacente y ocupa su casilla. La pieza empujada se mueve a la casilla disponible adyacente que se encuentre en la misma dirección del movimiento. No puedes empujar una pieza fuera del tablero.



*Ejemplo: el Sello **NEGRO** resaltado en amarillo puede ocupar la casilla de cualquiera de las piezas marcadas con un ✓, empujando dichas piezas hacia las casillas disponibles que indican las flechas ➡.*

IMPORTANTE: en tu turno, no puedes deshacer el último turno de tu oponente revirtiendo el movimiento que acaba de hacer.

TRASCENDENCIA

Cada Guardián tiene una habilidad de Trascendencia. Dos de los Guardianes cuentan con una habilidad de Movimiento, mientras que los otros dos cuentan con una habilidad de Bloqueo. Para usar estas habilidades, un Guardián debe haber alcanzado primero el estado de Trascendencia.

IMPORTANTE: es imposible alcanzar el estado de Trascendencia y a continuación usar la habilidad de Trascendencia en un mismo turno, y viceversa.

ESTADO DE TRASCENDENCIA

Si tus 4 Sellos están adyacentes a tu Guardián, y todavía no has usado la habilidad de Trascendencia en este turno, tu Guardián alcanza el estado de Trascendencia. Cuando

Carta de Guardián
(cara de «Vigilancia»)

lo haga, dale la vuelta a tu carta de Guardián, de forma que su cara de «Trascendencia» quede visible.

Tu Guardián solo puede alcanzar el estado de Trascendencia durante tus turnos, nunca durante la preparación inicial.

HABILIDADES DE MOVIMIENTO

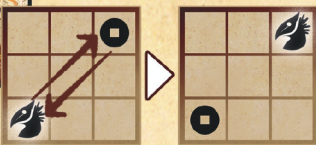
El Fénix y el Tigre tienen habilidades de **Movimiento**. Durante su turno, si uno de estos Guardianes está en estado de Trascendencia, el participante que lo controla tiene disponible una **nueva opción de acción**, que puede llevar a cabo en lugar de una de las 3 acciones básicas disponibles en cada turno.



Carta de Guardián
(cara de «Trascendencia»)



FÉNIX – Fuego Celestial: tu Guardián y 1 de tus Sellos intercambian posiciones.



TIGRE – Salto del Depredador: tu Guardián se mueve 2 casillas. Puede cambiar de dirección y pasar por una casilla ocupada.



HABILIDADES DE BLOQUEO

El Dragón y la Tortuga tienen habilidades de **Bloqueo**. Durante su turno, si uno de estos Guardianes está en estado de Trascendencia, el participante que lo controla puede usar la habilidad **además de su acción del turno** (antes o después). Es decir, usar una habilidad de Bloqueo no se considera una acción.

DRAGÓN – Agarre Fiero: durante el siguiente turno, el Guardián de tu oponente no puede moverse en ninguna circunstancia.

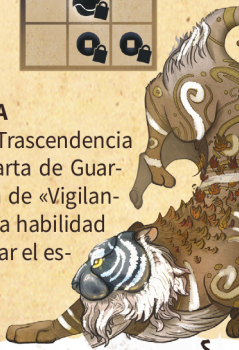


TORTUGA – Caparazón de Hielo: durante el siguiente turno, tu Guardián y tus Sellos no pueden moverse en ninguna circunstancia.



FIN DEL ESTADO DE TRASCENDENCIA

Cuando hayas usado la habilidad de Trascendencia de tu Guardián, dale la vuelta a la carta de Guardián, dejando otra vez visible su cara de «Vigilancia». Ya no puedes volver a utilizar esta habilidad hasta que tu Guardián vuelva a alcanzar el estado de Trascendencia.



FIN DE LA PARTIDA

Quien primero consiga encerrar al Guardián del oponente gana y termina la partida de inmediato.

Para encerrar al Guardián del oponente, **tus 4 Sellos deben estar adyacentes** a él.

Si los 2 Guardianes quedan encerrados al mismo tiempo, el participante que haya llevado a cabo la acción que ha provocado este encierro doble gana.

Nota: en casos excepcionales, una sucesión de movimientos puede crear un bucle imposible de romper sin que uno de los jugadores pierda la partida o deba llevar a cabo una jugada claramente desfavorable. En estos casos, la partida termina en empate.



*Ejemplo: el Guardián de color **BLANCO** está encerrado por los 4 Sellos de su oponente.*

PREPARACIÓN LIBRE

En lugar de elegir una de las preparaciones prediseñadas, también podéis optar por colocar las piezas a vuestro gusto en el tablero.

Si lo hacéis así, todas las casillas del tablero pasan a ser aptas para la colocación de los Sellos. El resto de las reglas no cambian.

PARTIDAS DE 3 Y 4 PARTICIPANTES

Si sois 3 o 4 personas, también podéis jugar a *Shijin* haciendo unos pequeños cambios en las reglas.

4 PARTICIPANTES

Competís entre vosotros en 2 equipos de 2 participantes.

Los integrantes de los equipos debéis sentaros de forma que podáis ir alternando los turnos entre equipos.

Determinad de forma aleatoria quién será el participante inicial, su equipo jugará con el color **BLANCO**. Una vez determinado, este elige uno de los 4 Guardianes y coloca la miniatura y la carta (con la cara «Vigilancia» bocarriba) correspondientes delante de él. Después, el participante de su izquierda hace lo mismo con el color **NEGRO**, hasta que todos hayáis elegido a vuestro Guardián.

Nota: los Guardianes del mismo equipo deben llevar la base del mismo color.

El participante que haya elegido al Guardián en último lugar es el primero en colocar 1 Sello del color de su equipo en una casilla apta disponible. Después, el participante de su derecha hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que todos hayáis puesto todos los Sellos de vuestros equipos. A continuación, repetid este proceso hasta que todos hayáis colocado a vuestro Guardián en una casilla disponible del tablero.

♦ CÓMO SE JUEGA

Empezando por el participante inicial, jugaréis por turnos hasta que alguien encierre a **uno** de los Guardianes del equipo contrario. Quien lo consiga gana la victoria para su equipo.

♦ REGLAS ADICIONALES

- Cada uno de los integrantes del equipo representa y controla a su propio Guardián. Es decir, no puedes mover al Guardián del otro integrante de tu equipo mediante una acción de movimiento ni usar su habilidad de Trascendencia.
- Tu Guardián solo puede alcanzar el estado de Trascendencia en tu turno o en el del otro integrante de tu equipo.
- Los Sellos del equipo sí se comparten entre los dos integrantes. Sin embargo, solo puedes llevar a cabo la acción «Usar un Sello reforzado» con Sellos adyacentes a tu propio Guardián.

3 PARTICIPANTES

2 participantes os unís en un equipo y os enfrentáis al tercer participante.

El participante que juega en solitario es el participante inicial, que jugará con el color **BLANCO** y con un único Guardián.

Seguid las mismas reglas que en las partidas de 4 participantes, asegurándoos de alternar el turno del participante en solitario con los del equipo, tanto en la preparación como en los turnos de la partida.

Ejemplo: turno del participante en solitario; después, turno del equipo (participante A); después, turno del participante en solitario; después, turno del equipo (participante B)...

Ejemplo de preparación (Cráter):

Tres participantes



Cuatro participantes





CRÉDITOS

Diseño del juego: Morgan Guillet.

Desarrollo: Jean-Baptiste Gaillet, Marc Lagroy y Mathieu Rivero.

Gestión del proyecto: Benoît Vogt.

Dirección artística: Stéphane Gantiez.

Ilustraciones: Gavin Valentine.

Modelado de miniaturas: Grégory Clavilier y Stéphane Gantiez.

Diseño gráfico: Arnaud Marchand y Jean-Jérôme Loubet dit Gajol.

Maquetación: Jean-Jérôme Loubet, alias Gajol.

Pruebas de juego: Herald Hermosura, Quentin Mottet, Clément Monteil, Noëlle Sailly, Gérard Laboucarié, Henri-Pierre Gautier, Elzbetha Daufin, la familia Cottrant, Olivier Rivière y su hijo, Cédric y Mélina Audibert, los estudiantes de la clase de quinto del diseñador del juego, en Davézieux.

TRADUCCIÓN

Gestión de la traducción y de la coordinación lingüística al inglés: Anne Vétillard.

Traducción al inglés: Heidi Lajos.

Revisión de la traducción en inglés: Ben Clapperton y Anne Vétillard.

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión de la traducción al español: Natalia Martínez Villarán

Maquetación en español: Sonia Muñoz Ruiz

Unas palabras del diseñador: *Quiero darle las gracias a mi esposa, Hermanelle, por su apoyo incondicional. También a mis padres, Nadine y Gilbert, que siempre me han animado a perseguir mis sueños.*

Muchas gracias a todos quienes habéis hecho posible que Shijin haya visto la luz: a mis vecinos (Johanne, Maurice, Julie y Bruno), a las asociaciones de Collectif-jeu Drôme-Ardèche (Michel Turca y Stéphanie Morand), a Tujoues, a PanazolJoue, a Ludothèque SME, a Katounga, a Graal, a Clanssortlegrandjeu (Niko, Samy, Josette y en especial a Pizzi y a Adrien); por la logística y la distribución a Jeannine Charpentier, a Michèle y Guy Paupelard, a Baylon-Villard Printing (Christophe Chirol, Maxime y Didier), a le Mouton à 3 pattes y a Gamenki. Gracias también a Alain Brobecker por sus consejos.

Por último, muchas gracias a todos los compradores de Araksey que creyeron en el proyecto.

