

PREPARACIÓN

Bakuto, Yojimbo, Kami-Sama como **Shaolin** cuentan como "personaje especial" al setear el juego (ver manual base).

Gaijin y **Traidora** hacen el juego ligeramente más difícil para el bando de los aldeanos. Si decidís usarlos, remplazá una carta de aldeano por una (o ambas) de estas.

PERSONAJES

Gaijin: Es un extranjero en tierras del Shogun y por lo tanto genera extrema desconfianza en la aldea. Durante la primera **NOCHE** el **Moderador** debe llamar al **Gaijin** para identificarlo. Siempre que alguien use una habilidad para preguntarle al **Moderador** si el **Gaijin** es un Shinobi, deberá responder que sí.

Yojimbo: Es un guardaespaldas que dedica su vida a proteger a otros. Cada **NOCHE**, luego del ataque de los Shinobi, el **Moderador** llama al **Yojimbo**, quien podrá señalar a un jugador para

protegerlo de ser linchado. Al inicio del siguiente **DÍA** el **Moderador** debe anunciar cuál de los jugadores es el protegido, quien no podrá recibir votos durante la votación.

NOTA: El **Yojimbo** no puede elegirse a sí mismo, ni puede elegir 2 noches seguidas al mismo jugador.

Traidora: Cada aldea tiene su oveja negra, un habitante lleno de ambición pero carente de honor. Durante la primera noche, el **Moderador** debe llamar a la **Traidora** para identificarla.

La **Traidora** es una aldeana más, pero en caso de ser asesinada por los Shinobi, al comenzar el **DÍA** el **Moderador** deberá anunciar "una traidora se ha unido al bando de los Shinobi".

NOTA: Si los Shinobi eliminan a la **Traidora** pero luego se salva (gracias al **Monje**, la **Geisha**, etc.) la **Traidora** continúa leal a la aldea.

Shaolin: Es un extranjero, maestro del Kung Fu. Durante la primera **NOCHE** el **Moderador** debe llamar al **Shaolin** para identificarlo. Si el Shaolin es asesinado durante una NOCHE, usa sus

conocimientos marciales para salvarse. No obstante, el **Moderador** deberá tocarle la cabeza indicándole que trataron de asesinarlo y que logró escapar.

TIP: Es aconsejable usar el **Shaolin** especialmente en partidas donde el **Monje** o la **Geisha** estén en uso.

NOTA: El **Shaolin** solo puede salvarse una vez por partida.

Bakuto: Todas las noches el **Bakuto** deja su vida en las manos del azar. Cada noche, luego de llamar a los demás personajes, el **Moderador** le pide al **Bakuto** que abra los ojos y luego tira el *dado de apuesta* sobre la mesa (el dado lo tira el **Moderador**). Según el resultado, el cual es SECRETO y solo puede ser visto por el **Bakuto** y el **Moderador**, el **Bakuto** podrá:

 Apuntar con el dedo a otro jugador. Si ese jugador es un **Shinobi**, el **Samurai** o el **Gaijin**, el **Moderador** deberá levantar su pulgar.

 Obtener inmunidad en caso de haber sido asesinado durante esa **NOCHE**.

 Apuntar con el dedo a otro jugador y eliminarlo.

 Morir si recibe al menos UN VOTO en la próxima votación.

 Morir si durante esa **NOCHE** alguno de los jugadores a sus costados es/son asesinado/s (el **Bakuto** muere en su/sus lugar/es. El/ellos, no).

Si sale la cara vacía del dado, no sucede nada.

TIP: Sin importar lo que salga en el dado, conviene que el **Moderador** espere unos segundos en silencio para que los demás no deduzcan el resultado de la tirada.

NOTA: Se aconseja usar el **Bakuto** en partidas con jugadores familiarizados con el juego.

Kami-Sama (alternativo): La carta de **Kami-Sama** puede ser usada como si fuera un personaje extra dentro del juego. Para ello se deberá elegir al Moderador primero y luego mezclar la carta de **Kami-Sama** con el resto de las cartas. El **Kami-Sama** es un dios que ha elegido mezclarse entre los humanos. Poderoso y vengativo, castigará al bando que lo mate:

* En caso de que muera linchado por los aldeanos, durante la siguiente **NOCHE** los Shinobi podrán elegir 2 víctimas en lugar de 1.

* En caso de que muera víctima de los Shinobi, durante el siguiente **DÍA** el bando de los aldeanos tendrá inmunidad a ser linchado. Es decir que si luego de votar el jugador con más votos es un Shinobi, muere. Pero si no lo es, se salva (sin revelar su identidad).

MODALIDAD COMBATE NINJA

Esta modalidad requiere un mínimo de 14 jugadores. Para jugar retirará del mazo los 4 Shinobi tradicionales y reemplazalos por las cartas de **Ninja Púrpura** y **Ninja Ocre**.

A continuación repartí 1 carta para cada jugador de acuerdo con la tabla. Siempre que elijas este modo se deben usar los 4 Ninjas (2 y 2).

Cada **NOCHE**, el **Moderador** llamará primero a los **Ninja Púrpura** y luego a los **Ninja Ocre**. Estos 2 bandos son enemigos, no conocen sus

identidades entre sí y tienen como objetivo matar a todos los que no sean de su equipo: sean aldeanos o los ninjas del otro bando.

Cada equipo elegirá una víctima por **NOCHE**, pudiéndose dar el caso de que ambos elijan a la misma víctima.

Jugadores	Personajes Especiales
14	MOD + SAM + 2 a elección
15-19	MOD + SAM + 3 a elección
20-24	MOD + SAM + 4 a elección
25	MOD + SAM + 5 a elección
26	MOD + SAM + 6 a elección

ALGUNAS CONSIDERACIONES

Traidora: Si la **Traidora** es asesinada durante una noche por uno de los dos bandos, al día siguiente el **Moderador** deberá anunciar que "una traidora se ha unido al bando de los ninjas (color)". Si es asesinada la misma noche por ambos bandos ninjas, muere.

Primera NOCHE: jugando en esta modalidad, durante la primera **NOCHE** el **Moderador** irá llamando a los distintos personajes pero los ninjas no podrán asesinar a nadie y los personajes especiales NO podrán usar su habilidad.

Tip 1: Esta modalidad funciona mejor cuanto más jugadores haya.

Tip 2: Se aconseja usar **Traidora** y NO usar **Kami-Sama** ni **Yuki-Onna**.

FINAL DEL JUEGO

Victoria de los aldeanos: los aldeanos vencen si logran eliminar a TODOS los ninjas.

Victoria de uno de los bandos ninjas: si quedan igual o más cantidad de ninjas vivos que aldeanos: gana el bando ninja que más jugadores vivos tenga. Si ambos bandos tienen la misma cantidad de sobrevivientes, se eliminan entre sí y la victoria es de los aldeanos.

Artes de tapa: Fernando Marecos y Luis María Dumont



Esta expansión trae 7 nuevos personajes: **Bakuto**, **Yojimbo**, **Shaolin**, **Gaijin**, **Traidora**, **Ninja Ocre** y **Ninja Púrpura**. Adicionalmente, incluye un mecánica alternativa para la carta **Kami-Sama**.

ACLARACIONES DE LA EXPANSIÓN:

Ninja Ocre y de **Ninja Púrpura** son personajes especiales, usalos únicamente si vas a jugar usando la modalidad **COMBATE NINJA**.

Si el **Moderador** es poco experimentado, es aconsejable no usar más de 2 de los siguientes personajes en simultaneo: **Gaijin**, **Traidora**, **Shaolin**, **Kabuki**.

Además de los roles habituales (**Ronin**, **Monje**, **Samurai** o **Geisha**), el **Kabuki** también puede interpretar al **Bakuto** al **Yojimbo** y al **Gaijin**.