

REGLAMENTO

En **Shinobi**, un grupo de Shinobi letales tienen la misión de infiltrarse en una aldea y asesinar a todos sus aldeanos. Durante la **NOCHE** los Shinobi atacan desde las sombras. Durante el **DÍA** el consejo de aldeanos se junta para linchar a un sospechoso. Al final del juego, el bando que sobreviva (aldeanos o Shinobi) es el ganador.

PREPARACIÓN

Se toma una carta por cada jugador, de acuerdo a lo indicado en la tabla.

| Jugadores | Shinobi | Personajes Especiales    |
|-----------|---------|--------------------------|
| 8-12      | 2       | MOD + SAM + 1 a elección |
| 13        | 2       | MOD + SAM + 2 a elección |
| 14        | 3       | MOD + SAM + 2 a elección |
| 15-18     | 3       | MOD + SAM + 3 a elección |
| 19        | 4       | MOD + SAM + 3 a elección |
| 20-24     | 4       | MOD + SAM + 4 a elección |
| 25        | 4       | MOD + SAM + 5 a elección |
| 26        | 4       | MOD + SAM + 6 a elección |

A continuación, se mezclan y se reparten boca abajo, una para cada jugador. Con excepción del **Moderador (Kami-Sama)**, que es conocido por todos, ningún jugador debe revelar el personaje que le tocó. Solo debe hacerlo al ser asesinado.

NOTA: Un jugador puede ofrecerse voluntariamente para ser el **Moderador**.

DESARROLLO

El juego alterna entre 2 fases: el **DÍA** y la **NOCHE**.

- NOCHE**

1º El **Moderador** les pide a todos los jugadores que cierren los ojos.

2º El **Moderador** les pide a los Shinobi que abran los ojos y -en silencio- elijan una víctima. Luego de elegirla, vuelven a cerrar los ojos.

3º El **Moderador** le pide al **Samurai** que abra los ojos e indique de quién desconfía. En caso de que sea un Shinobi, el **Moderador** debe levantar su dedo pulgar hacia arriba. Si no es

un Shinobi, mostrará su pulgar hacia abajo. Luego el Samurai vuelve a cerrar sus ojos.

4º El **Moderador** procede a llamar, uno por uno, a los siguientes personajes (solo si están en juego): la **Geisha**, la **Yuki-Onna**, y el **Monje**. Al ser llamado, cada personaje podrá abrir los ojos y utilizar su habilidad.

NOTA: El orden es sugerido, pero no obligatorio.

- DÍA**

Al comenzar el **DÍA**, todos los jugadores abren los ojos y el **Moderador** les indica quién fue asesinado durante la **NOCHE** anterior.

Luego, entre todos los jugadores aún con vida, deben debatir para elegir a un sospechoso a quién linchar (los Shinobi tratarán de hacerles creer a los demás que son aldeanos comunes). Luego de debatir, cada jugador vota a un sospechoso y quien tenga más votos es linchado por la multitud de aldeanos enfurecidos: debe mostrar su carta y queda eliminado de la partida. En caso de empate en la votación, los jugadores

pueden cambiar su voto hasta que haya un desempate.

FINAL DEL JUEGO

**Victoria de los aldeanos:** los aldeanos ganan si logran que todos los Shinobi sean eliminados. Solo se consideran ganadores a los que sobrevivieron.

NOTA: Todos los personajes que NO sean Shinobi, ganan cuando ganan los aldeanos.

**Victoria de los Shinobi:** los Shinobi ganan cuando sean igual o mayor número que los aldeanos aún con vida. En este caso, solo se consideran ganadores los Shinobi aún vivos.

IMPORTANTE: ¡Los muertos no hablan! Los jugadores eliminados deben permanecer en silencio.

RESUMEN:

\* Cada jugador recibe una carta al azar. Puede decir lo que quiera al respecto de su identidad, pero solo podrá revelar su carta si muere.

\* Por las **NOCHES**, los Shinobi se mueven en las sombras, asesinando a un aldeano.

\* Durante el resto de la **NOCHE** el **Moderador** debe ir llamando a los Personajes Especiales.

\* Durante el **DÍA** los aldeanos deben elegir por votación a un sospechoso, linchándolo y revelando su verdadera identidad.

\* Las **NOCHES** y los **DÍAS** se suceden hasta que mueren todos los Shinobi (victoria de los aldeanos) o hasta que haya tantos Shinobi vivos como aldeanos (victoria de los Shinobi).

## PERSONAJES:

**Samurái:** Cada **NOCHE**, cuando el **Moderador** lo llame, debe señalar con el dedo a un jugador de quien desconfíe. En caso de que sea un Shinobi, el **Moderador** se lo indicará levantando su pulgar.

**Geisha:** Cuando el **Moderador** llame a la **Geisha** para que abra los ojos, le deberá señalar quién fue la víctima de los Shinobi. La **Geisha** podrá:

1. Levantar su pulgar y salvar a la víctima (solo por esta ocasión) escondiéndola en su recámara.

2. Señalar a un jugador, quien comenzará el **DÍA** con 2 votos extra como sospechoso.

3. No hacer nada.

NOTA: Las acciones 1 y 2 solo pueden ser usadas una vez por partida y nunca al mismo tiempo.

**Ronin:** Cuando el **Ronin** muere, ya sea por un ataque Shinobi o al ser linchado por los aldeanos, puede elegir a un jugador y asesinarlo inmediatamente.

NOTA: El juego incluye 2 **Ronin**, pero se recomienda usar el segundo en partidas con 4 o más Shinobi.

**Yuki-Onna:** Por las **NOCHES**, después que los Shinobi ataquen, el **Moderador** debe llamar a la **Yuki-Onna** para que elija a un jugador y lo asesine (la **Yuki-Onna** gana cuando los aldeanos ganan).

NOTA: Se recomienda usar la **Yuki-Onna** en partidas con 4 o más Shinobi.

**Monje:** Cada **NOCHE**, luego del ataque Shinobi, el **Moderador** llama al **Monje**, quien podrá señalar al azar a un jugador y protegerlo con sus rezos. En caso de que el jugador elegido haya sido la víctima de los Shinobi, sus plegarias lo salvan y no muere.

NOTA: El **Monje** puede elegir protegerse a sí mismo, pero no puede elegir a la misma persona 2 **NOCHES** seguidas.

**Kabuki:** Es un maestro en las artes de la actuación y el teatro **Kabuki**. Cuando en una partida es eliminado un **Ronin**, el **Monje**, el **Samurai** o la **Geisha**, el **Moderador** debe indicar en voz alta: "A partir de este momento, el **Kabuki** interpreta a (nombre del personaje eliminado)". Quien tenga la carta **Kabuki** deberá jugar como si su carta fuera la del personaje que murió.

NOTA: Esta habilidad continúa a lo largo de la partida, por lo que a medida que van muriendo otros de los personajes citados, el **Kabuki** irá cambiando de roles.

**Ilustraciones:** Fernando Marecos // **Logo:** Pablo Camarasa // **Agradecimientos:** Darío Finoli, Nadia Tatiana Wu // **Adaptación:** Michel Fischman

# SHINOBI

EL JUEGO DEL ASESINO

**Para 8 a 26 jugadores**  
**Duración: 15 a 30 minutos**  
**Edad: 15 o +**



/BureauDeJuegos

www.bureaudejuegos.com

**Contenido:** 26 cartas y reglamento. Hecho el depósito ley 11.723. Todos los derechos reservados. Fabricado por **Bureau de Juegos SRL** Borges 2342 6°C info@bureaudejuegos.com **INDUSTRIA ARGENTINA**

