

ARIGATŌ

Un juego de Mélodye Ladrat y Florian Sirieix

Ilustraciones de Thomas Brotons

*¡Solo faltan 12 días
para el cumpleaños
del shogun, y las aldeas
de todo Japón están
organizando los preparativos!
Reúne a tus mejores artesanos,
elabora magníficas ofrendas y
entregaselas a tiempo para
ganarte su favor.*

¡Disfruta de 30 días de acceso **GRATIS** a Arigatō en Board Game
Arena escaneando este código QR! La oferta comienza tras
registrarte en el sitio web de Board Game Arena.



1-5



45 min



10+

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

A Baraja todas las cartas de Artesano y colócalas en una pila bocabajo en el centro de la mesa: este es el **mazo de robo de Artesanos**.

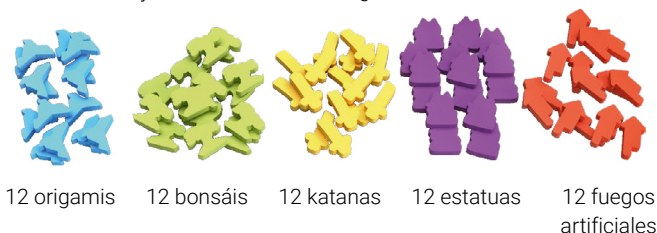
■ 100 cartas de Artesano, divididas en 5 tipos:



Durante la partida, irás colocando las cartas de Artesano en la pila de descartes común en el centro de la mesa.

B Coloca todas las fichas de Objeto en un **suministro común**.

■ 60 fichas de Objeto, divididas en 5 categorías:



C Coloca todas las fichas de Favor en un **suministro común**.

■ 39 fichas de Favor



Se considera que las fichas de Objeto y de Favor son ilimitadas; por lo que, si te quedas sin fichas, anótalas de algún modo o usa componentes a tu elección para llevar la cuenta.

A Coloca las 2 piezas de Calendario una al lado de la otra. Puedes elegir qué lado de las piezas usar, pero siempre deben ir en orden numérico ascendente. Estas 2 piezas forman el **Calendario**. Coloca el indicador de Día en el día 1 del Calendario. Coloca todas las fichas de Objetivo en un **suministro común**.

■ 1 indicador de Día

■ 2 piezas de Calendario de doble cara
(con diferentes objetivos)

■ 50 fichas de Objetivo



Objetivo del día



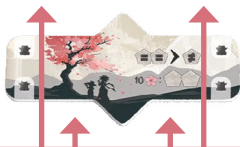
Cada participante toma:

E 1 palacio: 4 fichas de Ofrenda, 1 tablero de Aldea y 1 tablero de Puerta.

■ 4 fichas de Ofrenda

■ 1 tablero de Aldea

■ 1 tablero de Puerta de Palacio



El tablero de Aldea tiene 4 espacios para talleres, y en cada uno puede haber 1 Artesano. Coloca los Objetos que obtengas junto a tu Aldea, en un suministro personal.



Ejemplo de preparación para 4 participantes

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE ARTESANO

Las cartas de Artesano contienen varios elementos:



Modo solitario

El modo solitario funciona de la misma forma que el modo multijugador, excepto por unas pocas excepciones. Antes de probar el modo en solitario, recomendamos leer las reglas del modo multijugador. Las únicas diferencias son:

- Al comienzo de cada ronda, roba 5 cartas en lugar de 3.
- Durante la partida, mantén todos tus Artesanos viajeros (que normalmente pasarías a tu vecino) bocabajo a la izquierda de tu tablero.

Después de 12 rondas, la partida termina. Separa por tipos los 22 Artesanos viajeros que conservaste. Por ejemplo, pon todos los escultores juntos, incluso aunque sus ilustraciones sean ligeramente distintas.

Cuenta los puntos de Favor de cada uno de los 5 grupos de Artesanos.

Suma los puntos de Favor de los 4 grupos con la puntuación más alta: esa es la puntuación que tendrás que superar para ganar la partida (en este ejemplo serían 92 puntos).



OBJETIVO DEL JUEGO

En *Arigato*, cada participante está a cargo de su propia aldea. En 12 días será el cumpleaños del shogun, y quieres ganarte su favor. Para ello, tus artesanos tendrán que prepararle las mejores ofrendas. Tu tarea es ayudarlos y enviarlas al palacio.

CÓMO SE JUEGA

La partida consta de 12 rondas, como indican las 12 casillas para el indicador de Día del Calendario.

Cada ronda consta de 3 fases, que los participantes llevan a cabo simultáneamente.

Nota: Asegúrate de que todos los participantes hayan completado la fase actual antes de pasar a la siguiente.

■ 1 – Amanecer: Asignar roles.

En secreto, todos los participantes asignan un rol a cada uno de los 5 Artesanos de su mano. Tienes que enviar 2 viajeros a la Aldea de tu izquierda; tienes que conservar 2 productores, que fabricarán Objetos durante la siguiente fase; y tienes que asignar 1 residente a tu Aldea para crear Ofrendas con efectos beneficiosos.

Tu Aldea solo tiene 4 talleres, por lo que tendrás que elegir estratégicamente qué residentes quieres asignar.

■ 2 – Día: Gestionar tu Aldea y preparar las Ofrendas.

Revela tus cartas de Artesano y obtén los Objetos producidos por tus Artesanos. Activa los efectos de tus residentes, si los hubiera. Gestiona tus Objetos e intenta conseguir aquellos que necesitan tus residentes para preparar las Ofrendas para el shogun.

■ 3 – Anochecer: Fin de la ronda.

Comprueba si has cumplido el objetivo del día.

Al final de la ronda 12, el participante con más puntos de Favor (obtenidos con Ofrendas, efectos de cartas y Objetivos) gana la partida.

1 – Amanecer: Asignar roles

Al amanecer, los Artesanos se separan para ayudar a las distintas Aldeas con los preparativos del cumpleaños.

■ **En la primera ronda**, forma tu mano inicial robando 5 cartas de Artesano. No muevas aún el indicador de Día.

■ **En las rondas siguientes**, rellena tu mano robando 3 cartas del montón de robo y recogiendo las 2 cartas que dejó el participante a tu derecha en la ronda anterior. Mueve el indicador de Día al siguiente día del Calendario.

Luego, asigna en secreto un rol a cada uno de los 5 Artesanos de tu mano:

Residente:

1 Artesano se quedará en tu Aldea.

Viajeros:

2 Artesanos viajarán a la Aldea de tu izquierda.

Productores:

2 Artesanos fabricarán objetos.

ARTESANO RESIDENTE

Elige qué Artesano será tu residente. Coloca esta carta bocabajo en un espacio de taller **VACÍO** de tu Aldea. Ten en cuenta las restricciones de colocación.

VACIAR UN TALLER

En cualquier momento durante la fase de Amanecer o de Día, puedes vaciar un Taller retirando la carta de Artesano. Hay dos casos posibles:

- Si no hay ninguna ficha de Ofrenda en esta carta de Artesano, colócala en la pila de descartes. No obtienes puntos de Favor ni Objetos.
- Si hay una ficha de Ofrenda en esta carta de Artesano, coloca la carta debajo de la Puerta de tu Palacio y la ficha de Ofrenda junto a tu Aldea. Los puntos de Favor de este Artesano contarán para tu puntuación al final de la partida.

Atención: no puedes preparar una Ofrenda durante la fase 1 (Amanecer), solo durante la fase 2 (Día, consulta la página 9).

Importante: Tienes que asignar un Artesano residente en cada ronda. Si los 4 talleres de tu Aldea están ocupados, **tienes que** vaciar el taller en el que quieras colocar a tu próximo Artesano residente.

Si el mazo de robo está vacío, baraja las cartas de Artesano de la pila de descartes y forma un nuevo mazo de robo.



Ubicación Restricción

- ✓ Ubicación posible
- ≡ Ubicación no posible



ARTESANOS VIAJEROS

Elige a tus 2 Artesanos viajeros y colócalos bocabajo a tu izquierda, entre tu Aldea y la de tu vecino. Tu vecino tomará estas cartas para su mano al comienzo de la siguiente ronda.



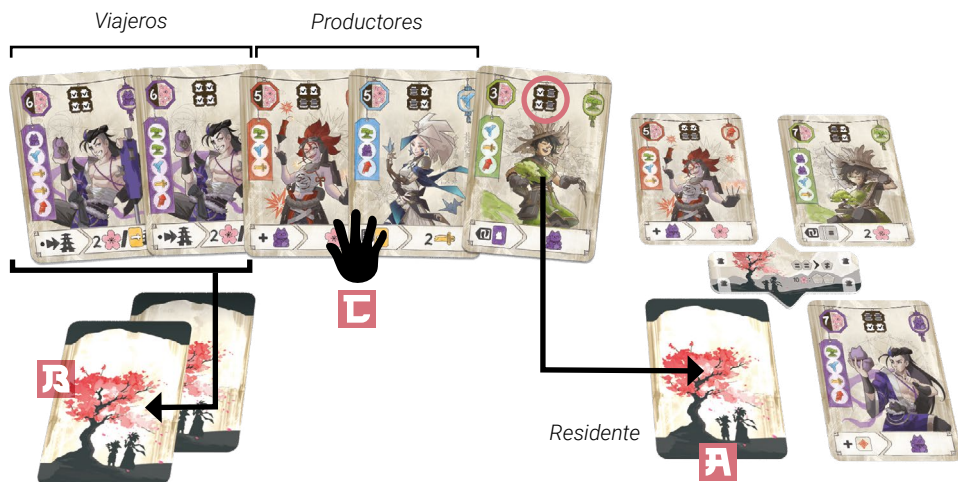
ARTESANOS PRODUCTORES

Elige a tus 2 Artesanos productores y consévalos en tu mano. En la siguiente fase, los descartarás para obtener los Objetos que producen (indicados en el farol).

Ronda final:

La fase de Amanecer funciona de forma diferente en la última ronda. Todos los participantes tienen que asignar 1 residente, 4 productores y 0 viajeros. *Para más detalles, consulta la página 11.*

Una vez que todos los participantes hayan asignado un rol a cada uno de sus 5 Artesanos, pasad a la siguiente fase.



EJEMPLO

Tienes 5 cartas en la mano.

- A** Decides colocar al botánico en tu Aldea como residente.
- B** Envías a los 2 escultores a la siguiente Aldea como viajeros.
- C** Te quedas con el pirotécnico y el origamista en la mano como productores.

2 – Día: Gestionar tu Aldea y preparar las Ofrendas

Tus Artesanos se reúnen para crear y preparar Ofrendas para el shogun.

- Comienza revelando la carta de Artesano residente bocabajo en tu Aldea.

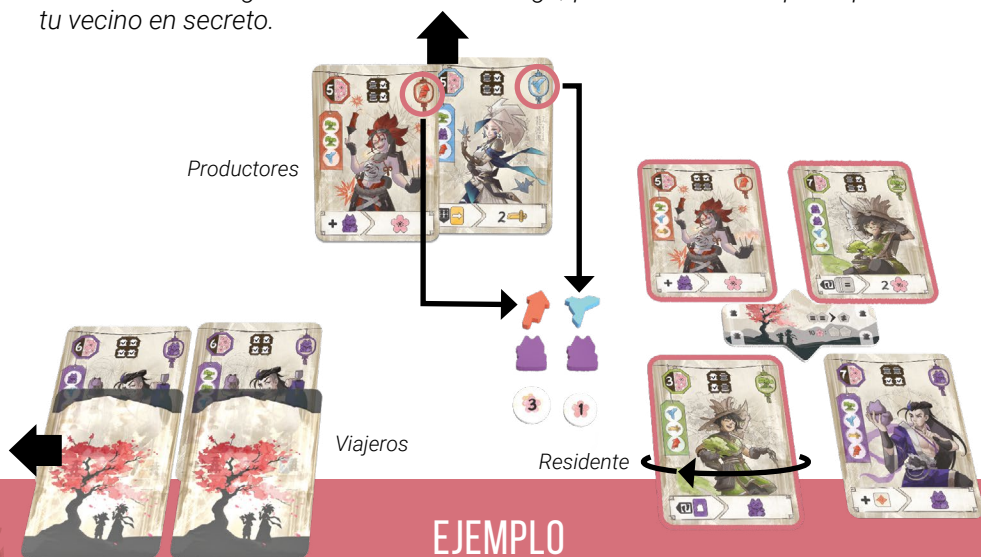
El efecto de este Artesano se activará cada vez que cumplas su condición, desde ahora hasta que abandone tu Aldea. En función de la condición, este efecto puede activarse durante diferentes fases de la partida.

- Coloca las 2 cartas de Artesanos productores que tienes en la mano en el montón de descartes. Toma los 2 Objetos que fabricaron y colócalos en tu suministro personal.

Nota: todas las cartas de Artesanos viajeros permanecen bocabajo hasta el comienzo de la siguiente ronda. Sin embargo, puedes mirar las que le pasaste a tu vecino en secreto.

Ronda final:

La fase de Día funciona exactamente igual que en la ronda anterior, pero producirás 4 Objetos en lugar de 2.



EJEMPLO

El botánico que revelaste como tu residente te proporciona 2 estatuas 🗿🗿, ya que los 2 Artesanos viajeros que elegiste son escultores. Estas 2 estatuas activan 2 veces el efecto del pirotécnico de tu taller superior izquierdo, lo que te permite obtener 2 Favores 🌸🌸. Como las 2 cartas de Artesanos viajeros son del mismo tipo, el botánico de tu taller superior derecho te permite obtener 2 Favores adicionales 🌸🌸. Toma fichas de Favor por un valor total de 4 puntos.

Elegiste 1 pirotécnico y 1 origamista como tus productores, por lo que puedes tomar 1 fuego artificial 🔥 y 1 origami 🦋 del suministro general.

Por último, tienes que gestionar tu Aldea. Puedes realizar las siguientes acciones **tantas veces como quieras**, en el orden que prefieras:

■ **Descarta 2 Objetos idénticos de tu suministro personal para tomar otro Objeto** del suministro general. 

■ **Prepara la Ofrenda de 1 de los Artesanos de tu aldea.** Descarta todos los Objetos que el Artesano necesite de tu suministro personal y coloca una ficha de Ofrenda sobre su carta.

¡Atención! Para preparar la Ofrenda de un Artesano, tienes que descartar **TODOS** los Objetos que necesite **A LA VEZ**.

■ **Envía un Artesano al Palacio.** Si una carta de Artesano de uno de tus talleres contiene una ficha de Ofrenda, puedes colocar la carta bajo la puerta de tu Palacio y la ficha de Ofrenda junto a tu Aldea. Los Favores de este Artesano se contabilizarán durante la puntuación al final de la partida.



EJEMPLO

Decides preparar la Ofrenda del escultor en tu Taller inferior izquierdo.

1. Te falta un bonsái, así que descartas dos katanas para tomar un bonsái.

2. Ahora que tienes todos los Objetos necesarios en tu suministro personal, los descartas todos a la vez para colocar una ficha de Ofrenda sobre este escultor. Como lograste preparar la Ofrenda, obtienes una estatua  (gracias al herrero de tu Taller superior derecho), y como obtuviste una estatua, el pirotécnico de tu Taller superior izquierdo te permite ganar un punto de Favor .

3. A continuación, decides colocar al escultor con la Ofrenda bajo la Puerta de tu Palacio. Gracias al efecto de este escultor, esta acción te otorga 2 puntos más de Favor  debido a que hay un herrero bajo la puerta de tu palacio. Tomas una ficha de Favor de valor 3.

3 – Anochecer: Fin de la ronda

Los deseos del shogun cambian cada día. Cumplir los Objetivos otorga puntos de Favor a las Aldeas.



Al comienzo de esta fase, comprueba si en tu Aldea hay 1 o más Artesanos con el icono . De ser así, sus efectos se activan en el orden que elijas.



A partir de la segunda ronda, si cumples el Objetivo del día, toma 1 ficha de Objetivo (consulta los iconos de los Objetivos a continuación).



Cartas de cualquier tipo



Cartas del mismo tipo



Cartas de diferente tipo



Cartas con una ficha de Ofrenda



Cartas con el icono



Objetos de cualquier tipo en tu suministro personal



Objetos idénticos en tu suministro personal



Objetos diferentes en tu suministro personal

Símbolos en las cartas



En tu Aldea



Bajo la Puerta de tu Palacio



En tu Aldea y bajo la Puerta de tu Palacio



Al final de esta fase, comprueba tu suministro personal. No puedes tener más de 7 Objetos. Si tienes más, descarta los Objetos que elijas.



EJEMPLO

Tienes un escultor con un icono en tu taller de la esquina inferior derecha. Como tienes 2 Artesanos con una ficha de Ofrenda, obtienes 1 punto de Favor y 1 estatua , lo que activa el efecto del productor de tu taller de la esquina superior izquierda. Por lo tanto, obtienes 1 punto de favor adicional.

El indicador de Día está en el día 10. Como tienes 5 cartas del mismo tipo en total (1 botánico en tu Aldea y 4 botánicos bajo la Puerta de tu Palacio), cumples el Objetivo del día y obtienes 1 ficha de Objetivo .



BONIFICACIONES DE FAVOR



10 :



Independientemente de la fase, cada vez que alcances o superes el umbral de 10 Favores **gracias a los efectos de los Artesanos de tus talleres**, obtendrás inmediatamente 2 Objetos a tu elección, iguales o diferentes (*es decir, si llegas a 10 puntos de Favor, obtienes 2 Objetos; 20 puntos de Favor, 2 Objetos más, etc.*).

Recordatorios para la ronda final

La ronda final comienza cuando el indicador de Día llega al día 12 del Calendario.

Durante la primera fase (*Amanecer*) de la ronda final, asigna 1 residente y 4 productores. Durante la segunda fase (*Día*), descarta los 4 productores para obtener 4 Objetos. Los efectos pueden activarse y puedes llevar a cabo las acciones de forma habitual. Durante la tercera fase (*Anochecer*), se activan los efectos de las cartas con el icono , pero no hay objetivo del día.

Fin de la partida

Una vez completada la ronda final, toma papel y lápiz y cuenta tus puntos de Favor:

- Obtienes una cantidad de puntos de Favor en función de las fichas de Objetivo que hayas conseguido, siguiendo esta tabla:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

- Suma el valor total de las fichas de Favor que hayas obtenido durante la partida gracias a los efectos de tus Artesanos.
- Suma la cantidad total de puntos de Favor de las cartas de Artesano que hayas colocado bajo la Puerta de tu Palacio.

Nota: Los Artesanos de tus talleres y los Objetos de tu suministro personal no otorgan puntos.

El participante que haya conseguido más puntos de Favor gana la partida. En caso de empate, dichos participantes comparten la victoria.



Descárgate la hoja de referencia y la hoja de puntuación.

Traducción: Luis Álvarez Dato
Revisión: M^a José Barrios González

ICONOS

Todos los efectos son opcionales: puedes elegir no activarlos.

Las condiciones y los efectos pueden variar según el tipo de Artesano u Objeto indicado en la carta.

CONDICIONES

 Si el Artesano viajero que pasaste a la izquierda es un herrero (*puedes mirarlo*). Se puede activar hasta 2 veces por ronda.

 Si los 2 Artesanos viajeros que pasaste a la izquierda son del mismo tipo (*puedes mirarlos*).

 Si el Artesano residente que colocaste en tu Aldea es un herrero.

 Si el Artesano productor que descartaste es un herrero. Se puede activar hasta 2 veces por ronda.

 Si los 2 Artesanos productores que descartaste son del mismo tipo.

 Al colocar un pirotécnico bajo la Puerta de tu Palacio.

 Al colocar a este Artesano bajo la Puerta de tu Palacio.

 Al colocar una ficha de Ofrenda sobre un Artesano.

 Si obtienes una katana. Se activa cada vez que obtengas 1.

 Si obtienes una ficha de Objetivo al final de la ronda.

 Por cada origamista con una ficha de Ofrenda al final de la ronda.

 Si tienes 2 origamistas en la parte superior de tu Aldea al final de la ronda.

 Si tienes 5 o más Objetos en tu suministro personal al final de la ronda.

 Por cada pareja de Artesanos (ya sean del mismo tipo o no) con una ficha de Ofrenda al final de la ronda.

 Por cada escultor en tu Aldea al final de la ronda.

EFFECTOS

Toma:  Objeto del tipo indicado.  Favor (*punto*).

 Objeto producido por el Artesano sobre el que acabas de colocar una ficha de Ofrenda.  2 Puntos de Favor por cada botánico en tu Aldea.

 Objeto producido por los 2 Artesanos del mismo tipo que acabas de descartar.  2 Puntos de Favor por cada pirotécnico bajo la Puerta de tu Palacio.