

8.2. JUEGOS

8.2.1. JUEGOS EN BANDEJA

DAIMYO – Tenki Games



Juego de estrategia para 2 a 4 jugadores - a partir de 12 años - duración de una parte: aproximadamente 1 hora

Cada señor deberá administrar su feudo aumentando su prestigio económico o político. Los territorios son representados por hexágonos sobre los cuales se colocan los peones *bushis* y el señor. ¡Cada uno dispondrá luego de cartas que permitirán maniobras, pero atención toda carta utilizada podrá luego serle por otras!

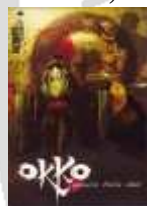
OKKO - L'ère d'Asagiri – Hazgaard



Okko - la era de Asagiri está prevista para dos jugadores. Cada uno construye una banda compuesta de guerreros de 3 a 6 personajes y de objetos especiales.

Okko - la era de Asagiri, se celebra al corazón de Japón medieval fantástico y se inspira en la historieta de Hub, aparecida la edición Delcourt. ¡ El juego repite las aventuras de los héroes de tébeos, cuatro cazadores de fantasmas, preparados para descoserlo con *Oni*, *ninja* y otras criaturas legendarias!

OKKO, Yakuza Hazu Akai – Hazgaard



Okko, Yakuza Hazu Akai es una mini extensión para el juego Okko - la era de Asagiri. Es necesario tener la caja de base para jugar.

Esta caja, al tamaño “juego de tarjetas”, aporta a nuevos personajes, todo mercenario, y nuevos equipos con el fin de variar todavía más sus partes de Okko

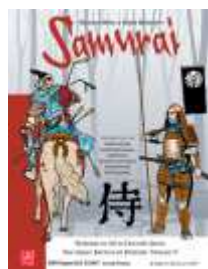
RAN - GMT Games



Juego de estrategia

Ran - juego que repite el título de la película de *KUROSAWA* - permite volver a jugar las grandes batallas de la era *Sengoku Jidai* que vieron enfrentarse los grandes *daimios* para hacerse *Taicún*, en una época cuando comienza a aparecer las primeras armas de fuego introducidas por Portugueses: *Mimasetoge* (6 de octubre de 1569), *Mimigawa* (11 de noviembre de 1578), *Nagakute* (17 de mayo de 1582), *Nunobeyama* (14 de febrero de 1570), *Okitanawate* (24 de marzo de 1584), *Suriagehara* (5 de junio de 1589) y *Tennoji* (7 de mayo de 1615).

SAMOURAI - GMT Games



Juego de estrategia para 2 a 4 jugadores

Volver a jugar los más grandes *daimios* (*OBU Nobunaga*, *TAKEDA Shingen*, *UESUGI Kenshin*, *ISHIDA Mitsunari* y por supuesto, *TOKUGAWA Ieyasu*) que se enfrentaron durante la era del país en guerra - *Sengoku Jidai* - en el curso de batallas que decidieron el futuro de Japón: *Anegawa* (a 1570), *Sekigahara* (1600), *Kawanakajima* (1561), *Okehazama* (1560), *Nagashino* (1575) y *Mikata-gahara* (1572).

SAMOURAI – Jeux Descartes (Paris)



Juegos de stats en bandeja para 2–4 jugadores – a partir de 8 años

En una bandeja rompecabezas del Japón medieval acumulan los recursos de distintas regiones, establecen alianzas para llegar a imponerles como *Shogun*.

SAMOURAI - Los Combates Épicos del Japón Medieval – Jeux Rexton (Paris 15°)

Juego de simulación para 2 jugadores o más – a partir de 12 años.

Sobre dos grandes tarjetas en colores y a casillas hexagonales, reñ las confrontaciones de personajes en cartón (*samurai* a pie o a caballo, *ashigaru*, monjes, *Ninja*,...).

SAMOURAI & KATANA – Tilsit Editions (Champlan)



Juego de estrategia en bandeja para 3–6 jugadores – a partir de 10 años

Sobre el mapa de Japón se enfrentan los otros clanes para convertirse en *Shogun*. Figuritas en plásticos y tarjetas de situación adornan este juego.

SEKIGAHARA - The unification of Japan - GMT Games



Juego de estrategia para 2 jugadores

Sekigahara es uno de la batalla más importante de la historia de Japón. En 1600, la victoria de *TOKUGAWA Ieyasu* sobre *ISHIDA Mitsunari* decidía la suerte del imperio de Sol-Levante y sobre todo de su organización política para dos siglos y medio.

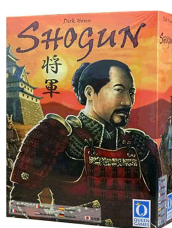
SENJI – Asmodée



Juego de estrategia sobre plató para 3-6 jugadores - a partir de 12 años - 90 min. aproximadamente

Mientras que el Emperador envejece y su familia debilitada, usted encarna un *daimio* (señor) que va a intentar obtener el título tan ansiado por Taicún.

SHOGUN - Queen Games



Juego de estrategia sobre plató para 3-6 jugadores - a partir de 12 años - 90 min. Aproximadamente

En la piel de un señor japonés durante el siglo 16, cada jugador procura asegurar la superioridad de su clan y busca como *Daimio* que tiene más éxito, a hacerse, al final de juego, el TAICÚN.

SHOGUN - Relive the glorious age of the samurai warrior - MB Gamemaster Series (Springfield)
Juego de estrategia en bandeja y con figuritas y decorados para 2 a 5 jugadores - a partir de 12 años

En Japón del siglo XVI eliminan sus enemigos y se convierten en el *Shogun* en este juego muy rico en figuritas en plástico y en elementos de decorados.

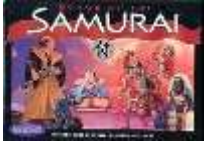
© ARZ - Academia del Ritsu Zen - Montreuil - Francia - 2000-2018 - Todos derechos reservados





8.2.2. JUEGOS DE TARJETAS

HONOR OF THE SAMOURAI – The Card game of intrigue, honour and shame – Gamewright (Boston)



Juego de tarjetas para 3 – 6 jugadores a partir de 10 años

Juego donde las tarjetas representan un tipo de recursos (castillos, *daimio*, armadas, *geisha*,...) que deben acumular para convertirse en el *Shogun* y donde las confrontaciones se regulan a golpes de suerte.

L5R - Legend of the Five Rings – Siroz



Juego de tarjetas para 2 o + jugadores - a partir de 12 años

En el universo épico de Rokudan, ampliamente inspirado en el Japón Medieval, las tarjetas de su clan (entre 9 posibles) les permiten convertirse en el clan dominante del país.

© ARZ - Academia del Ritsu Zen - Montreuil – Francia - 2000-2018 - Todos derechos reservados



8.2.3. JUEGOS DE PAPELES

D&D - GUIDE DE L'ORIENT - Dungeons & Dragons®



El **Guía de Oriente** es una extensión de las reglas del juego célebre " **Dungeons y Dragones** " que le abre las puertas de los universos de campo de Asia medieval-fantástica.

JAPON - Jouez dans le monde du shogunat - GURPS®



Japón es una extensión de las reglas de juego de papel GURPS® para Japón en la época de Taicún, es decir durante período de las "provincias en guerra" (1490-1600) que acabará en la colocación del shogunat, o al final de la era *Tokugawa*, período de motines, de pequeñas nos rebelábamos, de descontentos intelectuales y de una presión constante de Occidente para que Japón se abra a los extranjeros.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX - Aventure dans l'Empire d'Emeraude - Five Rings Publishing Group



El **libro de los Cinco Anillos** le propone vivir aventuras fabulosas y heroicas en un universo fantástico próximo de Japón medieval. Las batallas campales, las intrigas del tribunal imperial, los relojes de Outremonde y la magia de los Adeptos de la sangre le permitiremos hacer triunfar a su familia y su clan.

LA VOIE DU SABRE - RuneQuest



La Vía del sable es un suplemento para el juego de papeles RuneQuest para hacer evolucionar a jugadores en el mundo fantástico de Japón Legendario.

© ARZ - Academia del Ritsu Zen - Montreuil – Francia - 2000-2018 - Todos derechos reservados



8.2.4. JUEGOS PARA FIGURILLAS

KATANA - The Emperor' Press



Katana es una regla para figurillas (25 mm) que procuran simular combates o batallas en la época medieval en Japón (1250-1550).

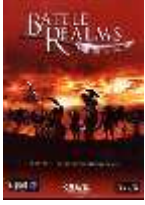
La particularidad asombrosa de **Katana** es tener una regla que hace menos de 10 páginas y que permite también bien jugar un juego de escarmuza (una figurilla = un hombre) que combates más importantes (en este caso, una figurilla = 10 hombres).

© ARZ - Academia del Ritsu Zen - Montreuil – Francia - 2000-2018 - Todos derechos reservados



8.2.5. JUEGOS INFORMÁTICOS

BATTLE REALMS – Ubi Soft (Montreuil)



Juegos de estrategias sobre microordenador – a partir de 12 años

En un Japón fantástico, sean el heredero del clan del Dragón y vuelven a dar toda su potencia ante los clanes de la Serpiente, el Lobo y el Lotus (Precio del Mejor Juego de Estrategia al ES 2001!).

SHOGUN – TOTAL WAR – Electronics Arts (St Didier-aux-Monts-d'Or)



Juegos de estrategias sobre microordenador – a partir de 12 años

Un magnífico juego para encontrarles al período “*Sengoku Jidai*”(la era del país en Guerra) dónde sus ambiciones de *daimio* se impulsa a ser “*Shogun* al lugar del *shogun*”.

© ARZ - Academia del Ritsu Zen - Montreuil – Francia - 2000-2018 - Todos derechos reservados

