

1- Recorrés la celda buscando una forma de huir, no podés fallarle a Tokugawa, ni decepcionar a tu padre. Haber sido capturado es una deshonra. Te custodia un Ashigaru que impresiona distraído y nervioso. Necesitás tomar una decisión sin perder más tiempo. **Opción A:** Te pegás a los maderos, llamás al Ashigaru con la esperanza de persuadirlo, algo te llama la atención y puede que logres convencerlo de que te abra **Lee el parrafo 2.**

Opción B: Comenzás a empujar con fuerza. La madera que sostiene el Kannuki se nota húmeda y astillada; sabés que si la golpeás en el ángulo correcto, terminará por ceder. **Gastás 1 de Estamina** para romperla a la fuerza **Lee el parrafo 3.**

2- Hablás con el Ashigaru, no pertenece al Clan Toyotomi, aunque su familia pertenece al Clan Chosokabe, leal a Toyotomi hasta las últimas consecuencias. Notás su duda, le contás una historia de tu familia con el líder Chosokabe Motochika, un recuerdo de paz. Duda, te pide una prueba, te muestra el Mon que lo representa y te pregunta: *¿cuanto tiempo necesitás para sumar los tres números?* **Lee ese Parrafo.**



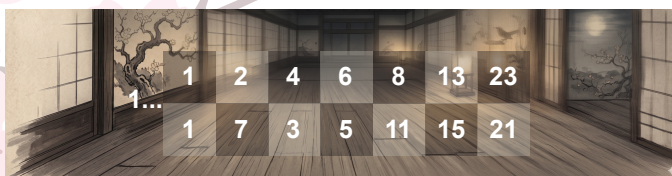
3- Das algunos golpes a la madera, el ruido es inevitable, para cuando el Ashigaru llega el Kannuki ya cedió y la puerta está abierta. Nervioso intenta apuñalarte con su Yari, pero lo evadís en una maniobra que te permite derribarlo y dejarlo inconsciente. **Avanzá al siguiente Hexágono**

4- Salís sigilosamente del castillo, para este momento el Ko-gashira responsable del Guardia de tu celda está enterado de tu desaparición y el castillo se moviliza. Se escuchan gritos y pasos rítmicos por todos lados. Lo único que podés pensar es que morirás honorablemente, pero si aún queda esperanza entonces podrás entregar a Tokugawa información valiosa para derribar el último bastión de Toyotomi. Osaka... **Avanzá al siguiente Hexágono**



5- Salís sigilosamente, el aire gélido te golpea, un escalofrío recorre tu espalda y por un segundo perdés la concentración. Los Onryō espíritus de los caídos no están de tu lado. Osaka está maldito y teñido de sangre. Tropezás y hacés ruido, tres Ashigaru arremeten contra vos. **Gastás 1 de Estamina** para derrotarlos. Llegar con información valiosa a Tokugawa parece cada vez más distante, pero morirás honorablemente en el intento.

6- Elegiste el camino equivocado, la muralla y el foso van a ser imposibles de sortear por este lado. Das la vuelta y descubris rápidamente que lo que tenés por delante es un pasillo Uguisubari, si no elegís cada paso con cuidado vas a alertar al Ko-gashira que custodia la escalera. Silenciosamente comenzás tu recorrido eligiendo donde poner cada pie. **Lee el parrafo 21 o 23 según como resuelvas la secuencia de números.**



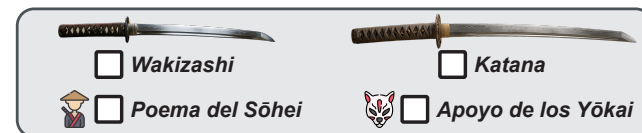
7- El patio interno del castillo es enorme, podés correr en cualquier dirección, no estás del todo seguro, todo sucede demasiado rápido y el tiempo apremia, levantás la vista buscando una señal... *Encontrá el elemento que falta, dividilo en sílabas y usa la cantidad de letras de cada sílaba para formar el número. Lee ese parrafo. / o Gastá 1 de Estamina y Lee el parrafo 47.*

土 風 水 ¿?

8- Esperanzado avanzás hacia la muralla en dirección a la puerta Kyobashiguchi, está oscuro y lográs trepar por unas piedras que sobresalen. Sos un guerrero y sabés que no saldrás de este castillo sin pelear. Tu vida depende de tu espada, empuñar un Wakizashi o una Katana es tu máxima prioridad para escapar. **Avanzá al siguiente Hexágono**

10- Avanzás en dirección a la puerta Otemon, sabiendo que muchos Ashigaru posiblemente te esperen de ese lado. Sos un guerrero, tu vida depende de tu espada y sabés que sin una Katana va a ser imposible avanzar hasta el final. **Avanzá al siguiente Hexágono**

11- Avanzás en dirección al cuartel de infantería; tus movimientos son de un silencio absoluto. Un Samurái regresa desarmado y distraído: es tu oportunidad de emboscarlo. Cae rápidamente en tus manos y pierde el conocimiento. Encontrás un papel arrugado con un símbolo extraño. No lo comprendes al principio, pero reflexionás viendo el reflejo de la luna en el agua. Si descifras la pista, seguramente encuentres una Katana. **Lee ese párrafo. / o avanza al siguiente hexágono.**



12- En tu huida te cruzas un Sōhei, no le importa Toyotomi Hideyoshi, pero tampoco cree en las promesas de Tokugawa. No es su intención delatarte, pero tampoco quiere ayudarte, salvo que demuestres ser digno, para eso te muestra una tela con la siguiente inscripción. *Si comprendés el mensaje sumás la posición de la primera y última letra en el abecedario. Lee ese parrafo. Si no, dejás al Sōhei y lees el parrafo 52*

マ パ

14- El Sōhei se acerca, su mirada es franca y de esperanza. Te pone una mano en el hombro y te recita un Haiku, casi como un susurro: "Siembra soledad cultivarás tristeza bajo la nieve". Vuelve a colocarse la capucha se da media vuelta y se pierde en la oscuridad. **Obtenés Poema del Sōhei / Avanzá al siguiente Hexágono**

15- Llegás al final, del otro lado el ejercito de Tokugawa te espera en las sombras. Solo falta cruzar la puerta. Dos Samurai dispuestos a dar la vida esperan que lo intentes. **Si tenés Katana o Wakizashi los derrotás y lees el parrafo 83. (Si estás desarmado no podés avanzar y tenés que volver sobre tus pasos)**

17- Cada vez cuesta más esconderse, te cruzás un Ashigaru, lo derribás, estás cada vez más cansado. En las puertas se acumulan los Ashigaru y están custodiadas por los Samurai. Sin una Katana va a ser imposible salir. **Avanzá al siguiente Hexágono**

18- Ganás la confianza del Ashigaru, la guerra ha dañado mucho a su familia y quiere que se termine, un recuerdo de tiempos de paz es toda la esperanza que necesita. Abre la puerta, te da un poco de agua y te pide que lo golpees para que no desconfíen de él, solo quiere que termine la guerra y volver con su familia. **Ganás 1 de Estamina. Avanzá al siguiente Hexágono.**

21- Te movés como un ninja por el pasillo, esquivás al Ko-gashira y al llegar a la salida encontrás al costado de la puerta un Wakizashi. No será una Katana, pero agradecerés no estar desarmado. Lo vas a necesitar para abrirte paso en la huida **Te movés al Hexágono 4 sin gastar Estamina - Obtenés Wakizashi.**

23- El piso cruje bajo tus pies, cada paso que das imita el sonido de un ave y el Ko-gashira ineludiblemente te escucha y corre escaleras abajo. Lo interceptás y forcejean hasta que logras derribarlo y dejarlo inconsciente, tu desvío fue infructuoso. **Gastás 1 de Estamina y te movés al Hexágono 4.**

25- La sabiduría del Sōhei fue más que un consejo profundo, te dio la clave para abrir la puerta y ahora sos libre. Volvés con Tokugawa, le das información sobre Osaka que posteriormente usará para derrotar a Toyotomi. Tu padre está orgulloso, nunca dudó de vos, te convertís en Samurai y pasas a formar parte del círculo más íntimo del Clan Tokugawa.

29- Necesitás un poco de seguridad para descansar, trepás al techo de una Yagura y te llaman la atención dos máscaras Oni empotradas en una esquina. La protección de estos guardianes de arcilla está definida por las puntas de su furia. **Contalas y armá el número. Lee ese párrafo. O Avanzá al próximo Hexágono**



30- Estás muy cerca de la salida, ves a lo lejos a un grupo de Samurai que bloquea la salida. Te escondés atrás de una linterna de piedra y agitás un Sorobán esperando con el ruido generar una distracción, si llamás su atención puede que logres alivianar la carga. **Si tenés éxito encontrá el número y Lee el parrafo / O Avanzá al siguiente Hexágono.**



32- Ves unas antorchas fuera del predio del castillo, son señales, Tokugawa no te abandonó a tu suerte, te esperan afuera. Masato, tu padre nunca te abandonaría. Ahora sabés para que lado del castillo tenés que correr. Tu confianza se ve renovada. **Avanzás al Hexágono 8 sin gastar Estamina.**

41- En la buhardilla encontrás una Katana, perfectamente afilada. Si lográs escapar, no volverás a separarte de ella. Tokugawa en persona la admirará con respeto, podés sentir como la valentía te recorre el cuerpo **Ganás 1 de Estamina, Avanzá al siguiente Hexágono.**

45- El papel del Samurai te guía hasta un área del cuartel deshabitada y encontrás escondida su Katana. **Obtenés Katana, Avanzá al siguiente Hexágono.**

47- No ves nada, lúgubre oscuridad, pasos de los Ashigaru y gritos de los Ko-gashira por todos lados. Pensas en Masato, tu padre, no vino a buscarte, seguramente seas la deshonra de la familia No tenés tiempo corrés y **Avanzás al Hexágono 10 Gastando 1 de Estamina.**

52- Ves la decepción en la cara del Sōhei, parece que esperaba más de vos, el arte de la guerra para ellos es mucho más profunda que para vos, un simple guerrero. Te augura desesperanza, vuelve a colocarse la capucha, se da media vuelta y se pierde por los pasillos del castillo. **Avanzá al siguiente Hexágono.**

64- Descansas en la protección de los Oni, **Ganás 1 de Estamina.** Al bajar más confiado y descansado te animás a entrar y buscás un arma que pueda ayudarte. **Obtenés Wakizashi, Avanzá al siguiente Hexágono.**

74- El ruido del Sorobán distrae a varios Ashigaru y a algunos Samurai, la puerta te espera, es tu momento de escapar. Osaka caerá gracias a tu valentía y Tokugawa siempre estará agradecido. Corres hacia la salida aunque tengas que dar tu vida. **Recibís el apoyo de los Yōkai, Avanzá al siguiente Hexágono.**

82- Emboscás a un Samurai que se separa del grupo de los Ashigaru. Está distraído y lográs derribarlo rápidamente. Al caer, notás que lleva un Senu, lo abrí y encontrás la clave que te conduce a una pequeña buhardilla. Buscá la palabra en el Senu y sumá la posición de las primeras dos letras y de las últimas dos en el abecedario. **Lee ese parrafo.**



83- No es una puerta cualquiera, un sistema diseñado con pequeñas maderas encastradas sugiere una clave para abrirlo, sabias palabras las del Haiku del Sōhei, tomó cada letra que comienza un verso y sumá su posición en el abecedario **Lee ese parrafo.** Si no tenés el poema del Sōhei no podés abrir la puerta. El monje todavía camina estos pasillos: **volve sobre tus pasos y buscalo.**

90- El enfrentamiento es inminente, sin una Katana será imposible avanzar. Si no tenés la Katana debés encontrarla moviéndote al hexágono 82. Si tenés la Katana y el apoyo de los Yōkai **Lee el parrafo 94**, si solo tenés una Katana **Lee el parrafo 92.**

92- Llegás cansado a la puerta, hay demasiados soldados esperándote, empuñás fuerte tu Katana y en un acto de arrojo te avalanzás sobre ellos. **Gastás 2 de Estamina** para derribarlos. **Lee el parrafo 100**

94- Llegás a la puerta armado de valor, una parte de los Ashigaru siguieron la pista del Soroban, los Yōkai están de tu lado. Empuñás fuerte tu Katana y en un acto de arrojo te abalanzás sobre los Guardias que quedan. **Gastás 1 de Estamina** para derribarlos. **Lee el parrafo 100**

100- Habiendo derrotado a los guardias, sabés que es cuestión de tiempo para que lleguen más. Esta es tu oportunidad de escapar, tu padre te honrará como un héroe y Tokugawa tomará Osaka en tu nombre. Con la caída del castillo se envainan las armas: comienzan dos siglos y medio de paz bajo los Tokugawa...



KITSUNEGAMES

Autor: Nicolás Brancaccio

Osaka

Reglamento

Vas a explorar el castillo de Osaka moviéndote por los hexágonos del mapa.

Empezás en el hexágono 1 con 10 de Estamina.

Movimiento: Podés moverte a cualquier hexágono conectado al tuyo por un puente. Cada movimiento cuesta 1 de Estamina, tanto para avanzar como para retroceder. Cuando un párrafo te ordena moverte a otro hexágono, ese traslado también cuesta 1 (Excepto que el párrafo aclare que no hay costo).

Al entrar: Lee el párrafo con el número del hexágono, resolvé el acertijo si lo hay, pagá o cobrá la Estamina que indique y seguí sus instrucciones. Cada hexágono se resuelve una sola vez: si volvé a pasar por uno ya visitado, solo pagás el movimiento.

Estamina: Marca con lápiz en la hoja o con dos dados, sumando y restando a medida que avanzás. Si llega a 0, Taro cae agotado y la partida termina.

Objetos: Tachá en el recuadro superior lo que vayas consiguiendo: Wakizashi, Katana, Poema del Sōhei, Apoyo de los Yōkai.

Acertijos: Cuando uno pida la posición de una letra, usá el abecedario español completo, con "ñ".

Las salidas: Hay dos: el hexágono 15 y el hexágono 90.

Comienzo: Lee la introducción y empezá por el párrafo 1.

Desafío: Ganá usando solo 8 de Estamina.

Desafío Experto: Ganá usando solo 7 de Estamina.

Año 1614 Taro hijo de Masato alto rango del clan Tokugawa es secuestrado por el clan Toyotomi, la resistencia se atrinchera en el castillo de Osaka y Taro es aprisionado en una celda con gruesas vigas de madera reforzada. La batalla lo ha dejado herido y despojado de sus armas y sabe que su tiempo y su energía se agotan. Si pudiera escapar, llevaría a Tokugawa la información necesaria para derribar el último bastión de Toyotomi Hideyoshi. La libertad está más allá de las murallas. Comienza el escape de Osaka...



Kitsunegames.ar



KITSUNEGAMES

Soluciones en osaka.kitsunegames.ar