# KAKURENBO

### ELEMENTOS NECESARIOS PARA JUGAR

Para este juego se necesita 14 cuentas de colores por cada jugador, exceptuando al master. Se necesita al menos tres jugadores, siendo uno de ellos el DJ que narrara las descripciones de los entornos, los diferentes pnjs y las consecuencias de los actos que realicen para sobrevivir los personajes. El resto de jugadores llevará a uno de los niños.

#### AMBIENTACION

Apartada del resto de la civilización, no se sabe como la ciudad sin nombre mantiene su existencia. Pero ahí está, creciendo entre la niebla y la noche perpetua que ha castigado al mundo. Con sus farolillos encendidos por una energía sin límite que nadie pregunta de donde viene, pero que agradecen en sus tareas diarias.

La ciudad mantiene sus tradiciones provenientes de otros tiempos mejores, celebrando muchas de las % estas de sus antepasados. Entre ellas está una % esta que dedican a alejar a los demonios, donde miles de niños se ponen mascaras aparentando ser criaturas mitológicas japonesas, para alejar a los espíritus malignos que se supone pululan por la zona. Haciendo una especie de pillado-escondite. Donde uno de ellos hace de demonio y el resto

debe escapar de él antes de que los cace. Pero a pesar de la alegría de la %esta, todos los años algunos niños desaparecen. Hay muchas habladurías al respecto y aunque se juega en toda la ciudad. La zona elegida por los protagonistas es algo diferente. Pues es una sección de la ciudad abandonada, donde hay una gran torre que domina el lugar. Es aquí donde se dice que se producen las desapariciones. Todos los niños buscan encontrar a alguien o hacerse con la fama de descubrir el misterio que encierran las desapariciones ¿Serán capaces los niños descubrir que está pasando?



### SISTEMA DE CREACION PERSONAJES

Los jugadores interpretarán un niño de 10 años que está jugando Kakurenbo por lo que lleva la mascara típica de la % esta. Se de % nirá según estos elementos:

Nombre: Un nombre sencillo y de origen oriental.

Arquetipo: Pensar en películas como "Los Goonies" y describir un pequeño estereotipo en el que se encuentra tu personaje. Ejemplos: El gordito, el fuerte, el tímido Etc...

Mascara: Describir que clase de criatura mitológica representa la mascara. Si no se conoce demasiado del folclore japonés, siempre se puede buscar alguna criatura en páginas relacionadas con los Yokai (Conglomerado de fantasmas y criaturas mitológicas japonesas). Este elemento es importante para el desarrollo del juego.

Ambición: Describir porque los niños están en la entrada del barrio prohibido y que esperan encontrar en él. Secreto: El secreto mejor guardado por el niño que provocaría una reacción muy fuerte si se descubriera. Este elemento solo lo puede saber el señor de los demonios.

Todos los jugadores empiezan con 8 puntos de vida.

# SISTEMA DE JUEGO

El sistema del juego es bastante sencillo. Todo niño empieza con diez marcadores que pueden gastar o no para sus acciones, mejor utilizar piedras o tabas para representarlos. En el caso de que una acción tenga posibilidad de fracaso y que esté fracaso pudiese hacer daño a los jugadores se realizara un con\* icto.

## PASOS DEL CONFLICTO

- Los jugadores decidirán cuantas tabas gastarán, entre 0 a 6.
- 2) El Señor de los demonios (El master) lanzará un dado de cuatro para representar la di%cultad que hay en la acción.
- Los puntos gastados entran al centro de la mesa, los cuales serán utilizados por los jugadores cuando fallezcan según comentaremos más adelante.

Utilización de los arquetipos:

Si un jugador tiene un arquetipo acorde con la acción que quiere realizar para terminar con el con\* icto, sumara un punto al resultado, pero añadirá un marcador al centro. Si este jugador decide que el arquetipo modi%ca la acción en su contra. Se eliminara una de las cuentas del centro de la mesa, pero a cambio necesitaría una cuenta más para conseguir la acción.

#### RESULTADOS DE DADOS

La diferencia entre el resultado del dado y los marcadores gastados para la acción darán las posibles consecuencias de la acción:

2+ marcadores > resultado: Un éxito crítico. El jugador no solo ha conseguido la acción, sino que puede decide que suceda algo que ayude al resto de los niños.

1 marcador > resultado: Un éxito normal. El jugador ha conseguido la acción sin ningún resultado negativo. Marcador = resultado: Un éxito parcial. El jugador lo consigue, pero el Master aporta un elemento inquietante. Y resta 1 punto a su vida.

1 marcador < resultado: Un fracaso. El Master además de aportar algún elemento que puede complicar las cosas, pudiendo convertirse la acción si fuese necesario en una "Trampa", el jugador debe dar 1 marcador extra. Y resta 2 puntos a su vida.

2+ marcador < resultado: Una pi%a. El jugador debe aportar 2 marcadores y además resta 3 puntos de vida. Y encontrarse con una "Trampa"

En el caso de un con\* icto en el que no haya daño de por medio, se obviara la parte que resta el daño.

Una regla especial es la de apoyar a otro jugador en una acción, lo que sumaria un punto, como si se hubiese gastado un marcador extra. Solo se puede dar una ayuda de uno a uno. El personaje que ayuda gasta un marcador que entra en el centro de la mesa.

El Master será quien decida los elementos de que se interponen entre los jugadores y el " nal de la torre. Estos pueden ser de tres tipos: Demonios, Trampas y Secreto desvelado.

Los demonios son criaturas de leyenda que se interponen a los niños. En un principio no aparecen en la partida, pues se crean a la muerte de uno de los niños. El jugador fenecido llevará una de estas bestias, que tomará la forma de la criatura que caracterizaba su mascara y podrá entrar en juego como contrapartida de los niños. Los demonios gastarán los puntos que hay en el centro de la mesa, estos puntos no se regenerarán dando así cuantas acciones pueden realizar los demonios. Nunca



podrán gastar más de 3 puntos o dejar a 0 los puntos que hay en el centro. Los enfrentamientos con los demonios, se realizarán igual que uno normal, solo que añadirán los puntos gastados como boni%cación a la tirada. Las trampas es como se denomina a los imprevistos que pueden provocar daño, y que por lo tanto activan la sección de resultado de las tiradas que restan puntos de vida.

Y por último esta el mecanismo de Secreto revelado que se utiliza cuando hay pocos puntos en el centro de la mesa o los niños tienen pocos puntos en su haber. Está es La única forma de que los niños recuperen puntos para gastar es revelando sus secretos al resto de jugadores de forma dramática. Esto añadirá 3 puntos extra al niño y 1 al centro de la mesa. Desde entonces el niño que ha revelado su secreto no puede ser ayudado por el resto, que recelarán de sus intenciones. Tanto los personajes jugadores como el master puede provocar la aparición de este mecanismo.



### FINAL DE LA PARTIDA

Se puede llegar de tres maneras al % nal de la partida.

- 1) Que haya pasado 2 horas de tiempo real y por lo tanto, en el juego ha llegado el amanecer. Los niños volverán a sus casas contando historias increíbles que nadie creerá, por lo que el siguiente año otros niños decidirán subir a la torre buscando respuestas.
- 2) Que todos los jugadores se conviertan en demonios, excepto 1 y que este quede sin puntos de vida. Este personaje descubrirá el destino que sufren los últimos supervivientes del Kakurenbo en el barrio prohibido. ¿Qué cuál es? Eso ya es cosa vuestra...
- 3) Cuando haya pasado una hora, en el centro no haya ningún punto y entre todos tengan al menos 4 marcadores por jugador. Los jugadores podrán entrar a la parte más alta de la torre

y ver que hay escondida en ella. ¿Cuál es el gran secreto? Digamos que sabrán de donde sacan la energía la ciudad sin nombre. ¡De los niños desaparecidos en los diferentes juegos de Kakurenbo!