INSTRUCCIONES

¿ERES AMANTE DE LA LECTURA?

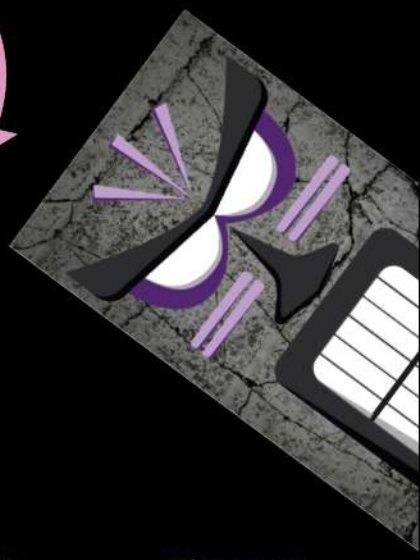
Puedes comenzar a disfrutar esta obra literaria por aquí.

MENOS "BLA BLA" Y MÁS ACCIÓN.

Dirígete a la última página y escanea el código QR.

CONTENIDO:

- 20 tötems de 4 diseños diferentes (5 de diferente tamaño por cada diseño).
- 2 tötems especiales de diferente tamaño.
- 1 jaula.
- 1 dado.
- 16 conjuntos de plumas de 4 colores diferentes.
- 1 conjunto de plumas doradas.
- 4 cartas de emblemas.
- 1 tablero.
- 4 tapetes identificadores.



OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser la primera persona en lograr que su tribu conquiste "Las Plumas de la Grandeza" (doradas).

¿Cómo lograrlo?

En esta aldea existen 4 virtudes escenciales representadas con plumas; cada virtud tiene su color específico: la sabiduría (azul), la valentía (roja), la astucia (verde) y la tenacidad (morada). Deberás conseguir las plumas de cada virtud para después obtener: Las Plumas de la Grandeza.

Por cada partida que ganes, se te premiará con un conjunto de plumas de la virtud que te haga falta y las irás colocando en la cabeza de tu gran jefe (tu tötem más grande), dejando siempre el espacio de en medio libre, hasta que logres juntar las 4 plumas diferentes (fig.1). Una vez teniendo las 4 virtudes, la siguiente partida que ganes, recibirás "Las Plumas de la Grandeza" y tu tribu será la vencedora.

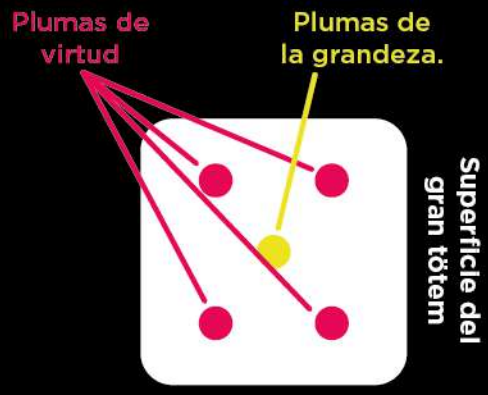


Fig. 1

PREPARACIÓN:

Deberás acomodar tus tötems por tamaño en el tapete especialmente designado para tu tribu. Todas las fichas deberán estar a la vista de todos los jugadores en todo momento.

NOTA: El Tötem de la Perdición, el Mini-Tötem del Caos y el Dado del Destino (fig.2), son EXCLUSIVAMENTE para usarse en el juego extendido (consultar apartado de Reglas Adicionales).

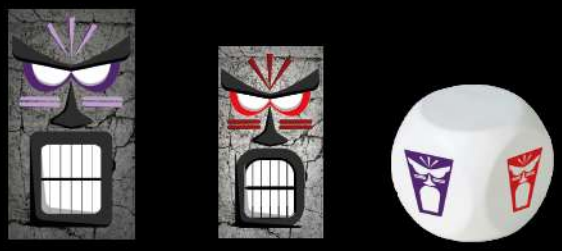


Fig. 2

Las Cartas de la Verdad se mezclan y se colocan boca abajo, una a lado de otra, en cualquier lugar cerca del tablero (fig.3).

Fig. 3

Las plumas que representan las virtudes, deberán permanecer en su contenedor, al alcance de todos los participantes para que puedan tomarlas al ganar una partida.

¿CÓMO JUGAR?

Tu misión para ganar una partida, es lograr alinear 3 de tus tötems de cualquier tamaño; puede ser de manera diagonal, vertical u horizontal (fig.4).

Fig. 4

Para empezar una partida, cualquiera de los 4 participantes elegirá aleatoriamente una de las 4 Cartas de la Verdad y la volteará. La persona que tenga la tribu correspondiente al emblema que aparezca en la carta volteada, será quien comience la partida.

En tu turno únicamente podrás mover una ficha; tendrás dos opciones para hacerlo:

1) Colocar un nuevo tötem de tu tribu dentro del tablero.
2) Mover un tötem de tu tribu que ya esté dentro del tablero.

En ambos casos, los movimientos los harás levantando tu tötem verticalmente y podrás decidir entre ocupar cualquier casilla vacía del tablero (fig.5), o bien, cubrir/tapar otro tötem de menor tamaño que esté ocupando alguna casilla del tablero, incluso si es de tu misma tribu (fig.6). Para cubrir otro tötem no es obligatorio que sea el de menor tamaño inmediato; por ejemplo: tu gran jefe podría tapar a los tötems más pequeños de cualquiera de las tribus (fig.7).

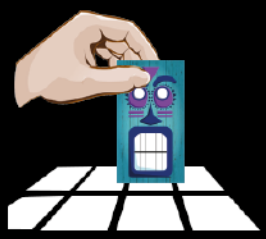


Fig. 5

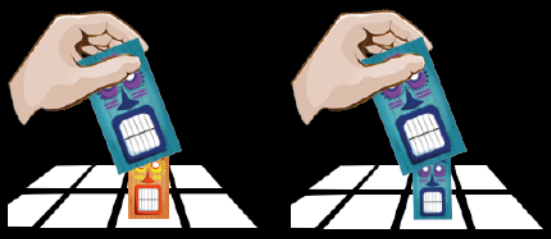


Fig. 6

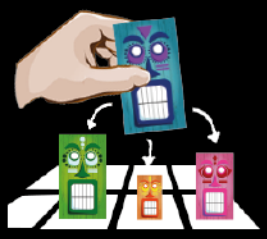


Fig. 7

NOTA: Las Casillas de la Salvación (sombreadas en gris) tienen una función especial EXCLUSIVAMENTE en el juego extendido (consultar apartado de: Reglas Adicionales).

Durante el desarrollo de una partida, no está permitido sacar ningún tötem del tablero.
¡Analiza cuidadosamente antes de mover! Observa los tötems de tus tribus contricantes y recuerda los que ya estén cubiertos, pues la ley suprema de la aldea indica que una vez que hayas tocado uno de tus tötems, obligatoriamente tendrás que hacer un movimiento con esa ficha.

Puede darse el caso de que, al levantar tu tötem, destapes una ficha de una tribu contraria, y que por ello, esa tribu forme una línea de 3. Si con el tötem que estás realizando el movimiento, no pudieses tapar cualquiera de las otras dos fichas alineadas de tu contrincante, automáticamente esa tribu ganará la partida (fig.8).

Ejemplo: El tötem azul, al ser levantado, descubre un tötem naranja, mismo que completa una línea ganadora.

Al ser tocada la pieza azul, debe ser movida forzosamente, sin embargo, debido a su tamaño, no puede cubrir ninguno de los otros dos tötems naranjas.

Fig. 8

Una vez que hayas finalizado tu movimiento, termina tu turno y continúa el jugador de la derecha.

¿CÓMO GANAR EL JUEGO?

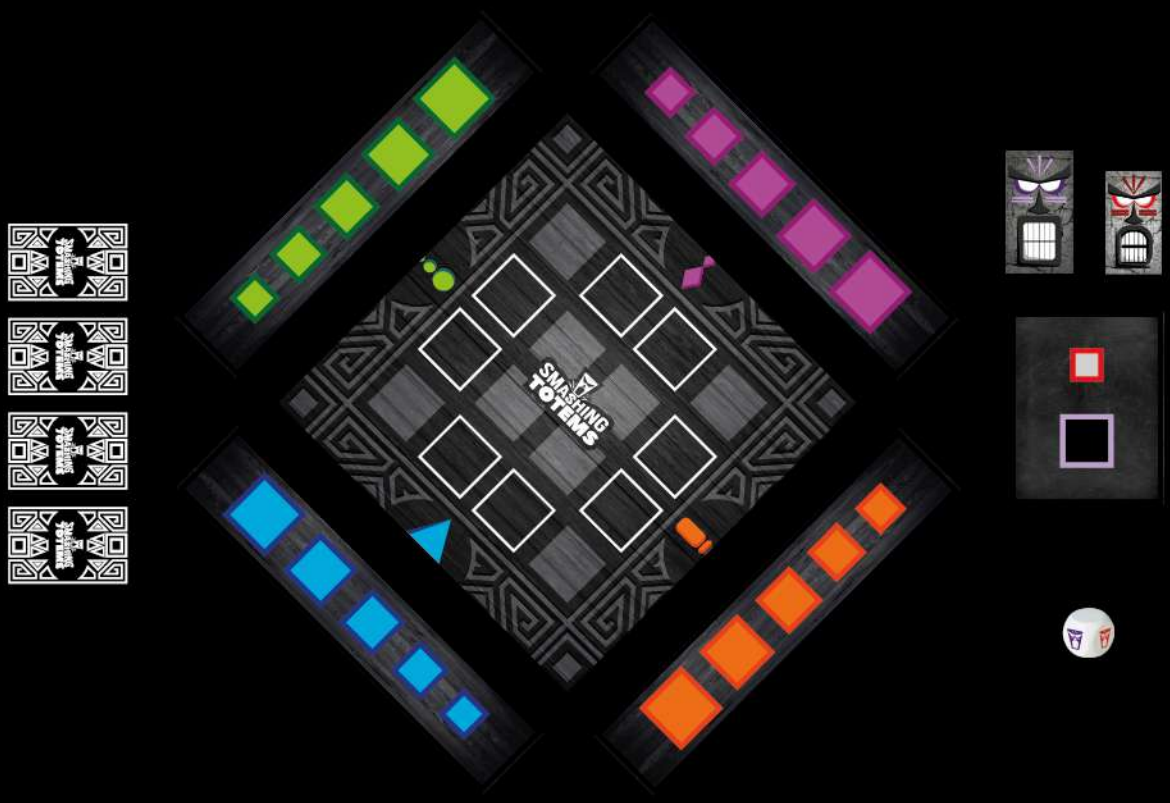
Ser la primera tribu en conquistar las 4 virtudes y consumar la victoria absoluta ganando una 5ta partida, obteniendo así el más grande de los honores: La Pluma de la Grandeza.

REGLAS ADICIONALES:

Si ya dominan el juego y buscan un poco más de emoción, ¡esta es la opción! Para ello entrarán en cuestión 4 factores:

1. El Dado del Destino.
2. El Tötem de la Perdición
3. El Mini-Tötem del Caos.
4. Las Casillas de la Salvación.

Adicional a la preparación del juego normal, deberán colocar los dos tötems especiales dentro de la jaula y ubicarlos a un costado del tablero, manteniendo ambos tötems a la vista de todos los jugadores (fig.9). No tengan miedo, no muerden.



La mecánica del juego es la misma, sólo que ahora, al comienzo de tu turno, deberás tirar El Dado del Destino y acatar lo que el universo haya deparado para ti.

Hay tres acciones posibles al tirar el dado:

Cara blanca:
Tu turno es normal. Mueve o mete al juego uno de tus tötems siguiendo las reglas normales.

Cara con tötem morado:
Deberás usar tu turno para mover al Tötem de la Perdición. Si éste se encuentra fuera del tablero, tendrás que liberarlo de su jaula y meterlo a la partida, ya sea utilizando cualquiera de las casillas desocupadas, o bien, cubriendo cualquier tötem de menor tamaño, EXCEPTUANDO a los tötems que estén ocupando Las Casillas de la Salvación; es decir: este tötem no podrá cubrir ninguna ficha de ninguna tribu que se encuentre en una casilla sombreada en gris. Si el Tötem de la Perdición ya se encuentra en el tablero, habrá que utilizarlo forzosamente siguiendo las mismas reglas de movimiento.

Cara con tötem rojo:
Debrás usar tu turno para mover al Mini-Tötem del Caos. Si éste se encuentra fuera del tablero, tendrás que liberarlo de su jaula y meterlo a la partida utilizando cualquiera de las casillas desocupadas. Si este tötem ya se encuentra en el tablero, deberás moverlo forzosamente a otra casilla desocupada. A pesar de su tamaño, debes tomar en cuenta que este tötem no puede cubrir ni ser cubierto por ninguna ficha. Nadie puede contra el caos.

MENOS "BLA BLA" Y MÁS ACCIÓN

Si tienes alguna duda sobre cualquier regla, escanea este código QR, el cual te direccionará a nuestro canal de YouTube y podrás ver un video tutorial.

¡A JUGAR!