



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 tótems de 4 diseños diferentes (5 tamaños por cada diseño).
- 2 tótems especiales de diferente tamaño.
- 1 dado.
- 16 insignias de plumas de 4 colores diferentes.
- 1 insignia de plumas doradas.
- 4 cartas.
- 1 tablero.
- 4 tapetes identificadores.
- 1 tapete para juego extendido.

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 cuatro virtudes esenciales representadas con plumas; cada virtud tiene su color específico: la sabiduría (azul), la lealtad (naranja), la audacia (verde) y la tenacidad (rosa). Deberás conseguir cuatro insignias (una de cada virtud) para después obtener: Las Plumas de la Grandeza.

Por cada partida que ganes, se te premiará con una de las insignias que te haga falta. Deberás ir las colocando en la cabeza de tu Gran Jefe (tu tótem más grande), dejando siempre el espacio de en medio libre para la insignia dorada (fig.1).

Tu misión para ganar una partida es: lograr alinear 3 de tus tótems de cualquier tamaño; puede ser de manera diagonal, vertical u horizontal (fig.2).

Una vez teniendo las 4 virtudes, sólo necesitarás ganar una partida más, y así demostrar que eres digno de obtener "Las Plumas de la Grandeza" y proclamar a tu tribu como la vencedora.

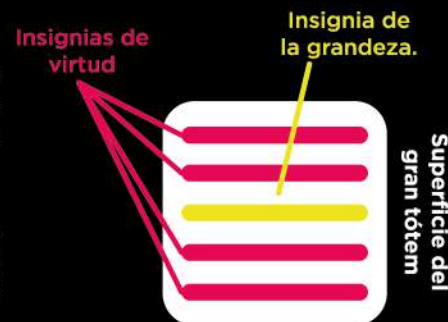


Fig. 1

Fig. 2



PREPARACIÓN:

Cada jugador deberá acomodar sus tótems, por tamaño, en el tapete especialmente designado para su tribu, de tal forma que, mientras estén fuera del tablero, queden siempre a la vista de todos los participantes (fig.3).

NOTA: El Gran Tótem de la Perdición, el Mini-Tótem del Caos y el Dado del Destino (fig.4), son EXCLUSIVAMENTE para usarse en el juego extendido (consultar apartado de Reglas Adicionales).



Fig. 3



Fig. 4

Las Cartas de la Verdad indican el orden de los turnos, por lo que sólo deberán utilizarse los números equivalentes al número de jugadores (2 jugadores: del 1 al 2; 3 jugadores: del 1 al 3; 4 jugadores: del 1 al 4). Se mezclan y se colocan boca abajo, una a lado de otra, en cualquier lugar cerca del tablero.

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

¿CÓMO JUGAR?

Para empezar cada partida, todos los participantes elegirán aleatoriamente, sin voltearla, una de las Cartas de la Verdad. Una vez que todos tengan su carta, la voltearán y la pondrán frente a su tribu de forma que quede visible para todos. Según el número que tengan, será el orden a seguir para tirar .

En tu turno, forzosamente tendrás que mover uno de tus tótems; hay dos opciones para hacerlo:

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

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



Fig. 5



Fig. 6

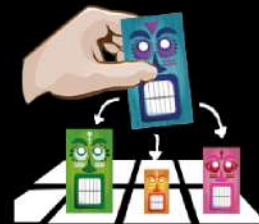


Fig. 7

NOTA: Las Casillas de la Salvación (casillas en gris claro) funcionan como cualquier otra casilla. Sólo 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 tótem del tablero ni levantar tótems para ver qué hay debajo.

¡Analiza cuidadosamente! La ley suprema de la aldea indica que el primer tótem tocado, será el que tendrás que mover.

Si al levantar tu tótem, llegaras a destapar una ficha contraria, y que por ello, esa tribu formara una línea de 3, no desesperes; aún puedes salvarte, ya que puedes tapar cualquiera de los otros dos tótems alineados, siempre y cuando tu tótem sea más grande y no hayas finalizado tu movimiento; en caso contrario, automáticamente esa tribu ganará la partida (fig.8).

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

Al haber sido tocada la pieza azul, debe ser movida forzosamente, sin embargo, debido a su tamaño, no puede cubrir ninguno de los otros dos tótems naranjas, lo cual daría el gane a la tribu naranja.



Fig. 8

De igual manera, al jugador que se le sorprenda aconsejando, previniendo o alertando (ya sea con señas o palabras) a otro jugador con respecto a qué movimiento hacer o a que alguien está a punto de ganar, se le sancionará sacando de la partida a su Gran Jefe; ten en cuenta que si al retirarlo para cumplir la sanción, hubiera debajo un tótem contrario que complete una línea de 3, dicha tribu ganaría automáticamente.

La primera tribu en hacer una línea de 3 recibe una insignia y todos los tótems regresan a los tapetes para preparar una nueva partida.

¿CÓMO GANAR EL JUEGO?

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

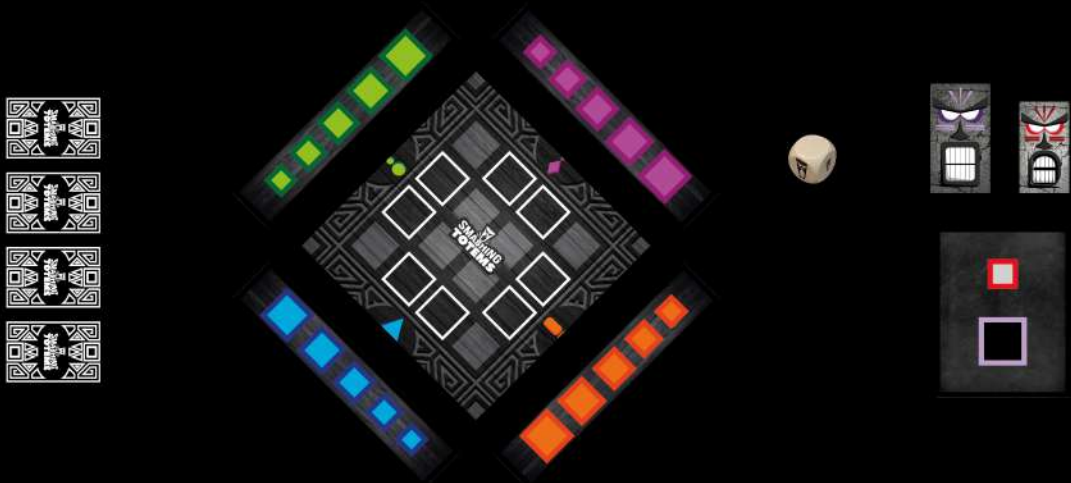
REGLAS ADICIONALES (JUEGO EXTENDIDO):

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

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

Adicional a la preparación del juego normal, deberán colocar los dos tótems especiales dentro del tapete extra y ubicarlos a un costado del tablero, al igual que El Dado del Destino (fig.9).

Fig. 9



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. Recuerda considerar Las Casillas de la Salvación (casillas en gris claro) las cuales te protegen de El Gran Tótem de la Perdición.

Hay tres acciones posibles al tirar el dado:



Cara blanca:

Tu turno es normal. Mueve o mete al juego uno de tus tótems siguiendo las reglas normales.



Cara con tótem grande:

Deberás usar tu turno para mover a El Gran Tótem de la Perdición. Si se encuentra fuera del tablero, tendrás que meterlo a la partida, ya sea utilizando cualquiera de las casillas desocupadas, o bien, cubriendo cualquier tótem de menor tamaño, EXCEPTUANDO a los tótems que estén protegidos en Las Casillas de la Salvación; es decir: este tótem puede ocupar cualquier casilla, sombreada o no; pero no podrá cubrir/tapar ninguna ficha de ninguna tribu que se encuentre en alguna casilla de la salvación. Si El Gran Tótem de la Perdición ya se encuentra en el tablero, habrá que utilizarlo forzosamente siguiendo las mismas reglas de movimiento.



Cara con tótem pequeño:

Deberás usar tu turno para mover a El Mini-Tótem del Caos. Si se encuentra fuera del tablero, tendrás que meterlo a la partida utilizando cualquiera de las casillas desocupadas, sombreada o no, tomando en cuenta su poder especial: bloquear; ya que este tótem, a pesar de su tamaño, es el único tótem que no puede ser cubierto por ninguna otra ficha. Nadie puede contra el caos. Si El Mini Ttem del Caos ya se encuentra en el tablero, deberás moverlo forzosamente a otra casilla desocupada

Nota: Las modalidades de juego entre cada partida pueden alternarse a su gusto, sin afectar el número de insignias ganadas.

MENOS “BLA BLA” Y MÁS ACCIÓN

Si tienes alguna duda sobre cualquier regla, escanea este código QR, el cual te direccionará a nuestra web en donde podrás ver un video tutorial.



¡A JUGAR!

