

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ARAZI

BATALLA POR LOS AMULETOS



DISEÑADO POR
MANUEL PADRÓN

¡DOMINA EL PODER DE LOS AMULETOS!

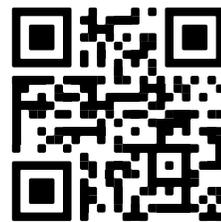
Intrépidos aventureros lucharán entre ellos para ser el primero en conseguir los poderosos amuletos y convertirse en el campeón de Arazi. Viaja a exóticas regiones, enfréntate a temibles jefes y utiliza el poder de los amuletos para derrotar a tus rivales. ¿Conseguirás la victoria?

ÍNDICE

Contenido de la caja.....	pag. 1
Objetivo del juego - ¿Cómo ganar?.....	pag. 1
Preparación del juego - ¿Cómo se empieza?.....	pag. 2
Cómo jugar - Orden del turno.....	pag. 2
Recursos: Vaavas y corazones.....	pag. 2
Casillas del tablero - Palabras Clave.....	pag. 3
Combate con jefes	pag. 4
Robar.....	pag. 5
Amuletos.....	pag. 5
Trampas.....	pag. 7
Cartas de aventura.....	pag. 8
Contacto.....	pag. 9



Aprende con el video instructivo
www.arazioficial.com



CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 tablero
- 1 manual de instrucciones
- 1 dado
- 4 fichas de jugador
- 4 cartas de referencia
- 12 trampas de hielo
- 12 trampas de fuego
- 16 cartas de jefes
- 16 cartas de amuletos
- 16 cartas de aventura
- 24 fichas de corazones
- 40 fichas de Vaavas



OBJETIVO DEL JUEGO

Efilep el Genio 



 **Derrota a este jefe para ganar el Topacio y 5 Vaavas.**

¿Cómo ganar?

El primer jugador en conseguir **un amuleto de cada tipo** es el ganador. Los amuletos se obtienen **derrotando a un jefe de cada área** (desierto, bosque, montaña, volcán) o **robándoselos** a otro jugador.



¿CÓMO SE EMPIEZA?

Cada jugador comienza en la casilla "Arazi" con 3 corazones. Se deben colocar las cartas de Jefe en su zona correspondiente, boca abajo y en orden aleatorio. Cada jugador lanzará entonces un dado para determinar quién empieza. Los turnos siguen el sentido de las manecillas del reloj, comenzando por el jugador que haya obtenido el número más alto. Se baraja el mazo de aventura, colocándolo boca abajo. Las cartas y fichas deben estar al alcance de todos.



ORDEN DEL TURNO

1. Preparación:

- Gana 1 Vaava y lanza el dado de movimiento.



2. Acción: (en cualquier orden)

- Muévete de forma continua en cualquier dirección tantas casillas como número indique el dado de movimiento.
- Puedes utilizar 1 poder de amuleto.
- Puedes utilizar todas las cartas de objeto que desees.



3. Exploración:

- Puedes intentar **robarle** (pág. 5) a un jugador **cercano** lanzando el dado.
- Se ejecuta el efecto de la casilla donde termina el jugador (pág. 3) y finaliza el turno.

RECURSOS

Cada jugador puede poseer un máximo de **6 corazones** y **10 Vaavas**. Las Vaavas permiten utilizar los poderes de los amuletos o sobornar jefes.

¿Qué pasa si pierdo todos mis corazones?

El jugador perderá todas sus Vaavas, objetos y saltará su próximo turno. Deberá entonces colocar su ficha de jugador en Arazi y recibir 3 corazones.



CASILLAS DEL TABLERO

VAAVA



Gana 1 Vaava.

LOBO



Pierde 1 Vaava.

AVENTURA



Roba una carta de aventura.

PAN



Gana 1 corazón.

HONGO VENENOSO



Pierde 1 corazón.

TORMENTA



Todos los jugadores roban una carta de aventura.

MALVAAVA



Todos los otros jugadores pierden 1 Vaava.

LETRERO EQUIVOCADO



Invierte el orden de turno de los jugadores.

PASTOR



Todos los jugadores ganan 2 Vaavas.

JEFES



De no poseer el amuleto correspondiente, detente al pasar. Revela la carta de Jefe y enfréntate a él.

ARAZI



Recupera corazones hasta tener 3. En esta casilla, los jugadores poseen **inmunidad**.

PALABRAS CLAVE

Cercano: En la misma casilla o en una casilla adyacente al jugador.

Recorrido: Desde la casilla donde empieza el jugador hasta donde termina en el mismo turno.

Inmunidad: Un jugador con inmunidad solo es afectado por las casillas del tablero y los eventos. No será afectado por poderes de amuletos, objetos, robos o trampas de los demás jugadores y no perderá corazones al fallar jefes.



VENCER A LOS JEFES



Al llegar a la casilla de **"Jefe"**, deberás revelar la carta de jefe del tope y enfrentarte a él. Para ello, decide si vas a realizar la acción de **Combatir** o la de **Sobornar**.



Corazones perdidos al fallar

Si has fallado, puedes decidir en tu próximo turno (antes de lanzar el dado) enfrentarte a él nuevamente, o moverte.

Si eliges enfrentarte a él, ganas una Vaava, y podrás utilizar objetos y un poder de amuleto antes de lanzar el dado o sobornar.

Si decides moverte, sigue tu turno normalmente.

Combatir

Para derrotar al Jefe, debes lanzar un dado y obtener como mínimo el número que muestra la carta para ganar el encuentro. Si no lo logras, pierdes los corazones indicados y termina tu turno.

Mientras un Jefe no sea sobornado o derrotado, se mantendrá boca arriba.

Al ganar el encuentro, el jugador obtiene lo que indica la carta de jefe y coloca su ficha en **Arazi**, recuperando corazones hasta tener 3 si fuera necesario, terminando su turno. Seguidamente, coloca la carta de Jefe al final de su mazo correspondiente, boca abajo.

Sobornar

Sacrifica el número de Vaavas que indique la carta para realizar la acción de Sobornar y ganar el encuentro. **¡Pero cuidado, algunos jefes no pueden ser sobornados!**



ROBAR

En la fase de **exploración**, el jugador puede intentar **robarle** a un jugador **cercano** (que se encuentre en la misma casilla o en una casilla adyacente al jugador).

¿Cómo robar?

El jugador que intenta **robar** lanza el dado.



Si obtiene:

1 o 2: falla el robo y pierde 1 corazón.

3 o 4: roba 1 objeto o 1 Vaava.

5 o 6: roba 1 Amuleto que no posea, 1 objeto o 1 Vaava.



AMULETOS

Los jugadores solo pueden poseer un amuleto de cada tipo.

Cada carta de amuleto tiene 3 poderes:

- El primer poder no tiene ningún requisito.
- El segundo poder tiene como requisito sacrificar 3 Vaavas.
- El tercer poder tiene como requisito sacrificar 5 Vaavas.

Rubí de Fuego



- 0** Coloca una trampa de fuego en camino **recorrido**.
- 3** Elimina 3 vaavas de otro jugador.
- 5** Elimina 3 corazones de otro jugador.



Rubí de Fuego

Especialidad: eliminar corazones y Vaavas de otros jugadores.



Sin costo

El jugador coloca una **trampa de fuego** en camino que haya **recorrido** en su turno (elimina 1 corazón del jugador que pase por la trampa).



Sacrifica 3 Vaavas

Elimina 3 Vaavas de otro jugador.



Sacrifica 5 Vaavas

Elimina 3 corazones de otro jugador.



Zafiro de Hielo

Especialidad: congelar el movimiento y amuletos de otros jugadores.



Sin costo

El jugador coloca una **trampa de hielo** en camino que haya **recorrido** en su turno (Detiene el movimiento del jugador que pase por la trampa de hielo en la casilla previa a la trampa).



Sacrifica 3 Vaavas

Otro jugador no puede utilizar amuletos en su próximo turno.



Sacrifica 5 Vaavas

Otro jugador salta su próximo turno.



Esmeralda de Vida

Especialidad: aumentar tus corazones, Vaavas, y protegerte de los demás jugadores.



Sin costo

El jugador gana 1 corazón.



Sacrifica 3 Vaavas

El jugador gana 4 Vaavas.



Sacrifica 5 Vaavas

El jugador recibe **inmunidad** hasta su próximo turno (No será afectado por poderes de los amuletos, trampas, robos y objetos de los demás jugadores y no perderá corazones al fallar jefes. Si el jugador pasa por una trampa, esta se destruirá sin hacer efecto).

Topacio del Tiempo

Especialidad: controlar el movimiento en el tablero.



Sin costo

+1 o -1 a tu movimiento este turno.



Sacrifica 3 Vaavas

Mueve a otro jugador dos casillas.



Sacrifica 5 Vaavas

Añade hasta +4 a tu movimiento este turno.



TRAMPAS



Rubi de Fuego



- 0 Coloca una trampa de fuego en camino **recorrido**.
- 3 Elimina 3 vaavas de otro jugador.
- 5 Elimina 3 corazones de otro jugador.

Zafiro de Hielo



- 0 Coloca una trampa de hielo en camino **recorrido**.
- 3 Otro jugador no puede utilizar amuletos en su próximo turno.
- 5 Otro jugador salta su próximo turno.



Trampa de fuego: Elimina 1 corazón del jugador que pase por la trampa de fuego.

Trampa de hielo: Detiene el movimiento del jugador que pase por la trampa de hielo en la casilla previa a la trampa.



Ejemplo de trampa de hielo: El jugador verde lanza 3 en su dado de movimiento. Si decide moverse hacia la derecha, pasará por la trampa de hielo amarilla y deberá detener su movimiento en el icono de "Pan".

Las trampas se activan en cuanto un jugador **pasa** por ellas, y no afectan al que las coloca. Las trampas activadas se retiran del tablero.

El número **máximo** de trampas que un jugador puede poseer en el tablero al mismo tiempo son **3 de fuego y 3 de hielo**. No pueden haber dos trampas en el mismo lugar. Si un jugador ya posee 3 trampas de un mismo tipo y desea colocar otra, deberá antes retirar una de las colocadas anteriormente.

Si un jugador que goza de **inmunidad** pasa por una trampa, esta se destruirá sin hacer efecto.

CARTAS DE AVENTURA



Al caer en el icono de aventura, el jugador robará una carta del mazo y la mostrará a todos los jugadores. Estas cartas pueden simbolizar un **evento** o un **objeto**.

Si es una carta de **evento**, su efecto tendrá lugar **inmediatamente** en el momento de ser revelada.

Si es una carta de **objeto**, el jugador la guardará y la podrá utilizar en sus próximos turnos.

Tras realizar su efecto, estas cartas se colocan boca arriba en una **pila de descarte**. Si se acaba el mazo de aventura, se debe barajar la pila de descarte para crear uno nuevo.

Al caer en la casilla **Tormenta**, los jugadores roban del mazo de aventura siguiendo el mismo orden de turno, comenzando por el que cae en la casilla.



Si una carta de **aventura** involucra a **varios jugadores**, se seguirá el orden de los turnos para resolver su efecto.



¡Utilízala en el momento indicado!



El efecto tiene lugar en el momento de ser revelada.

DISEÑADO EN PANAMÁ POR
MANUEL PADRÓN



CONTACTO

 www.arazioficial.com

 arazi.oficial@gmail.com

 [@arazi.oficial](https://www.instagram.com/arazi.oficial)



