



Juego de estrategia para 2-4 jugadores Edad 8+
Duración:15-30 minutos
de David Brashaw y Leonard Boyd
Backspindle Games Ltd. © 2012

CONTENIDO

24 Cartas Llave
20 Carta de Espíritu de doble cara
16 Losetas de Símbolo

INTRODUCCIÓN

En lo profundo de la selva tropical del Yucatán, un grupo de cazatesoros ha descubierto la ciudad perdida de Codinca. En el centro de la otrora gran ciudadela se levanta un templo de piedra. Las leyendas locales hablan de grandes tesoros que yacen bajo el templo pero, a pesar de semanas de búsqueda, la puerta de acceso no ha sido encontrada. En la parte superior del templo se alza una plaza con un altar de piedra, en él se halla un conjunto de 16 losetas talladas. Examinándolas de cerca descubristis una intrincada serie de mecanismos que permiten mover de lugar y girar las losetas revelando la otra cara, de piedra u oro. Las tallas en cada lado de la columna indican la secuencia de 4 movimientos principales que pueden hacerse con las losetas para abrir el templo. **¿Serás el primero en descubrir los secretos de Codinca?**

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador controla un grupo de 4 Losetas de Símbolo, representando cada uno la Tierra, el Aire, el Fuego o el Agua.



Para ganar los jugadores mueven sus losetas según una serie de movimientos clave específicos para coincidir con las Cartas Llave seleccionadas.

PREPARACIÓN

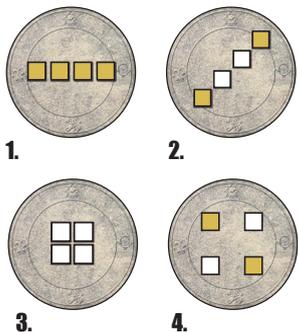
- Coloca las dieciséis losetas en la mesa en el orden que se muestra dentro de la caja.
- Cada jugador elige un set con el que jugará.
- Separa las 24 Cartas Llave en cuatro pilas según los modelos: Cuatro en línea, Bloque de cuatro, Cuatro esquinas y Diagonal de cuatro.
- Baraja cada pila de cartas y reparte 'boca abajo' a cada jugador una carta de cada modelo. Deja de lado las cartas restantes. Los jugadores pueden ver sus cartas para saber que tienen que conseguir para ganar el juego.
- Baraja las Cartas Espíritu y reparte tres cartas a cada jugador con el 'Lado trampa' hacia abajo.



CARTAS LLAVE

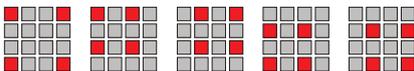
Cada carta lleva uno de los cuatro "patrones llave" necesarios para desbloquear el templo. Los jugadores deben mover sus Losetas de Símbolo para que coincidan con los dibujos de sus Cartas Llave.

Las losetas deben coincidir con el dibujo y el color que aparecen en las Cartas Llave (con el símbolo dorado o gris que muestra).



LOS 4 PATRONES LLAVE SON:

- Cuatro en línea** – puede ser formada vertical u horizontalmente.
- Diagonal de cuatro** – puede ser cualquier línea diagonal de 4 cartas.
- Bloque de cuatro** – puede ser cualquier bloque de 4 cartas adyacentes.
- Cuatro esquinas** – se puede formar con las 4 esquinas de la cuadrícula o con 4 esquinas de cualquier bloque de 3x3 de 9 cartas (ver debajo).



Los Patrones Llave pueden ser rotados para conseguir una partida.

INICIO DEL JUEGO

El jugador con más oro comienza el juego. Después pasa el turno al jugador de la izquierda.

TURNO DEL JUGADOR

Un jugador puede realizar dos acciones básicas en su turno.

MOVER

Un jugador puede cambiar de lugar cualquiera de sus cuatro Losetas de Símbolo por cualquier loseta adyacente (incluso diagonalmente). En el movimiento siempre se debe incluir al menos una de las Losetas de Símbolo del jugador.

GIRAR

Simplemente girar cualquier loseta del tablero de oro a piedra o viceversa.

En cada turno un jugador puede realizar cualquiera de estas dos acciones, eligiendo en su turno una de las siguientes combinaciones:

- MOVER** una loseta, después **GIRAR** cualquier loseta.

- MOVER** una loseta, después **MOVER** otra loseta (o la misma loseta otra vez).
- GIRAR** una loseta, después **GIRAR** otra loseta. (Al menos una de las losetas giradas DEBE ser una Loseta de Símbolo del jugador)

COMBINACIÓN DE PATRONES LLAVE

Cuando las losetas de un jugador están en la posición correcta, coincidiendo con el patrón que aparece en una de sus Cartas Llave, debe mostrar la carta brevemente al o los jugadores para verificarlo, después la coloca enfrente.

Si un jugador no consigue uno de sus Patrones Llave en su turno, el juego pasa al siguiente jugador de su izquierda.



CARTA DE ESPÍRITU

Además de sus dos acciones básicas un jugador puede también decidir si gasta una o más de sus Carta de Espíritu en su turno.

Gastar una Carta de Espíritu permite al jugador tener una acción adicional además de su turno normal.

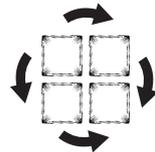
La acción adicional puede ser:

EMPUJAR LA LINEA. - Levanta la loseta de los extremos de cualquier línea vertical u horizontal y muévela hacia el extremo opuesto de la misma línea. Después mueve las losetas de esa línea un espacio hasta que todas las piezas caigan de nuevo dentro de la cuadrícula.



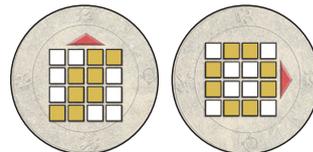
GIRAR EL BLOQUE

Gira cualquier bloque de cuatro losetas adyacentes en el sentido de las agujas del reloj o al contrario, 90° o 180°.



TRAMPA - Juega una trampa de la Carta de Espíritu en cualquier lugar de la red con el patrón trampa mostrado y la flecha roja apuntando hacia las losetas. Después gira las losetas necesarias para que coincida con el dibujo que se muestra.

Las trampas vuelven las losetas de Piedra a Oro o viceversa, pero no cambia las piezas de posición.



Ejemplos de Patrones trampa

NOTA: Las Cartas de Espíritu pueden ser fundamentales para ganar, sobre todo ayudan a conseguir el último Patrón Llave.

REGLA NO REVOCABLE

Un jugador no puede deshacer inmediatamente la última acción realizada por el jugador anterior.

FINAL DEL JUEGO

Gana el primer jugador en conseguir hacer los cuatro patrones que aparecen en sus Cartas Llaves. El ganador ha desbloqueado el templo de Codinca y sus antiguos tesoros son suyos para saquearlos.

Backspindle Games Ltd.

www.backspindlegames.com