

ANNAS

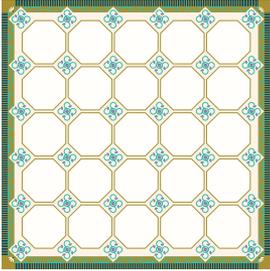
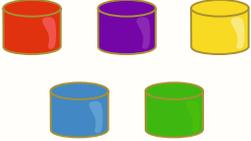
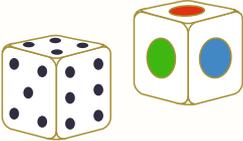
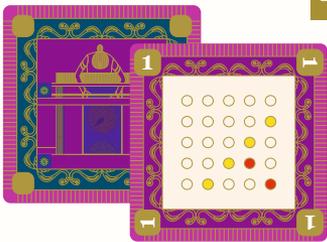
Los telares de Kanchi

Hold Different Think Different

ACERCA DEL JUEGO

La utilización de telares manuales en la India se remonta varios siglos atrás. La tradición de tejer a mano forma parte del espíritu cultural del país. El diseño en un trozo de tela podía indicar el significado, el propósito, la cultura de la época e incluso la forma en que la gente vivía. Los telares manuales se convirtieron así en una parte muy valiosa del legado generacional. Eran una muestra de la riqueza y diversidad del país, así como del arte de los tejedores. Estos crean innovadoras combinaciones de mitos, creencias, símbolos e imágenes que proporcionan a la tela un atractivo dinamismo. Por eso, el encanto de los telares reside en la creación de innovadores diseños que no se pueden reproducir fácilmente. Esta rica tradición de tejer a mano todavía prospera en Kanchi, una importante ciudad famosa por sus templos que está situada en el sur de la India. Las telas eran una parte muy importante del comercio realizado por los tejedores indios y por las cuales recibían bienes o "Annas" a cambio. En este juego aprenderás cómo los tejedores (jugadores) planean sus movimientos de forma ágil para reclamar diseños completados y ser el primero en conseguir 8 "Annas" (puntos de victoria).

CONTENIDO

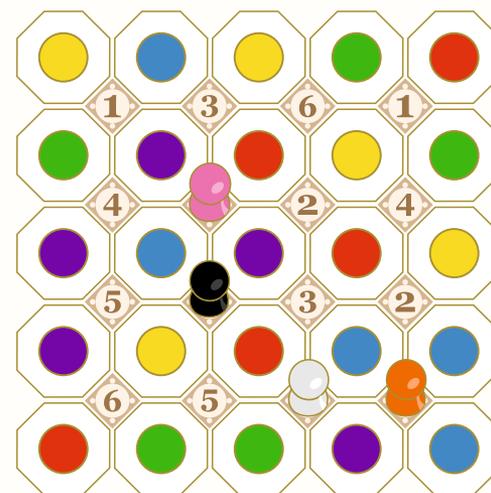
 <p>1x</p> <p>Tablero</p>	 <p>30x</p> <p>5 colores de ovillos: verde, rojo, amarillo, azul y lila</p>	 <p>4x</p> <p>Fichas (tejedores)</p>	 <p>48x</p> <p>Tokens de valor 1</p>
 <p>18x</p> <p>Mosaicos numéricos del 1 al 6</p>	 <p>2x</p> <p>Dados</p>	 <p>36x</p> <p>Cartas de Acción de 12 tipos</p>	 <p>36x</p> <p>Cartas de Diseño</p>

FINALIDAD DEL JUEGO

Ponte en la piel de un tejedor que tiene como objetivo completar diseños únicos en el tablero según los patrones representados en las cartas de Diseño. Cada carta de Diseño tiene puntos de victoria predeterminados que pueden ser reclamados. Todos los jugadores compiten simultáneamente para crear diseños únicos. Planifica con cuidado, lleva a cabo diferentes acciones en el momento adecuado y en la secuencia correcta. Actúa de manera eficiente y oportuna para ser el primer jugador en conseguir 8 “Annas” o puntos de victoria, y así ganar Ettana – Los telares de Kanchi.

PREPARACIÓN

1. Aparta 5 ovillos (uno de cada color) y colócalos junto al tablero de juego. Los 25 ovillos restantes son colocados al azar en el centro de cada octágono.
2. Aparta 2 mosaicos numéricos (con números diferentes) y colócalos junto al tablero. Los 16 mosaicos numéricos restantes se colocan al azar, uno en cada cuadrado entre los octágonos.
3. Mezcla las cartas de Diseño y colócalas junto al tablero en un mazo bocabajo.
4. Mezcla las cartas de Acción y colócalas junto al tablero en un mazo bocabajo.
5. Coloca los Tokens junto al tablero de juego.
6. Cada jugador elige una ficha del color deseado.
7. Cada jugador lanza el dado numérico. Los jugadores deben colocar su ficha en un mosaico que corresponda con el número obtenido en el dado. En caso de que todos los mosaicos numéricos estén ocupados por otras fichas, el jugador deberá lanzar el dado de nuevo.
8. El jugador que haya sacado el número más alto comienza la partida. En caso de empate entre dos o más jugadores, deberán lanzar el dado de nuevo.
9. Todos los jugadores reciben 1 carta de Diseño, 1 carta de Acción y 2 Tokens, comenzando por el jugador que obtuvo el número más alto.



DURANTE EL TURNO

(1) Lanza los dos dados

(2) Recoge

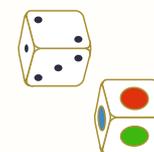
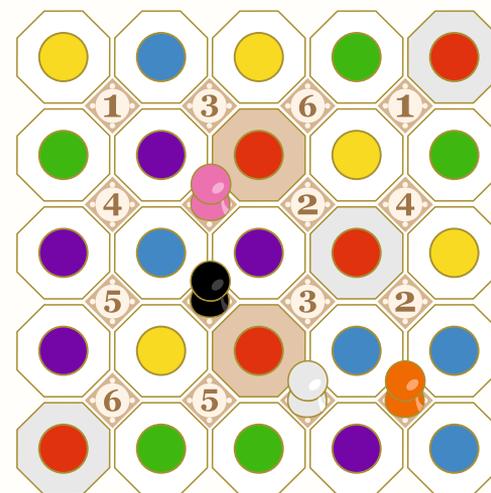
Comprueba la cantidad de ovillos que coinciden con el color obtenido y que están al lado de las fichas de los jugadores. Cada jugador gana 1 Token por cada ovillo acertado. Nota: si sale negro, el jugador que lanzó los dados recibe 1 carta de Acción. Los otros jugadores no ganan nada. P.ej. si un jugador saca rojo.

- El jugador que tiene la ficha rosa gana 1 Token.
- El jugador que tiene la ficha negra gana 1 Token.
- El jugador que tiene la ficha blanca gana 1 Token.
- El jugador que tiene la ficha naranja no gana ningún Token.

En la insólita situación en la que no haya Tokens suficientes en la reserva para todos los jugadores, nadie gana Tokens.

(3) Acción

Durante el turno, el jugador puede realizar una o más de las siguientes acciones en cualquier orden. Movimientos e Intercambio gratuito: se debe realizar un movimiento y un intercambio gratuito durante el turno, el intercambio gratuito es opcional (ver 3.1 y 3.2).



Las siguientes acciones son opcionales

- Paga 2 Tokens para obtener una carta de Acción del mazo.
- Paga 3 Tokens para intercambiar posiciones de dos ovillos cualquiera.
- Paga 3 Tokens para obtener una carta de Diseño del mazo.
- Juega 1 o más carta de tu mano. Cuando se juega una carta de Acción, esta se descarta. Cuando no queden cartas de Acción en el mazo, se barajan las cartas descartadas y se vuelve a crear un mazo.
- Muestra los diseños completados y gana puntos de victoria.

Intercambia una carta de Diseño. Esta opción solo se puede elegir cuando el jugador aún no ha realizado una acción después de lanzar los dados.

- El jugador puede intercambiar una de sus cartas de Diseño con una del mazo.
- Devuelve la carta de Diseño a la parte inferior del mazo de cartas de Diseño y elige una de la parte superior.
- El turno del jugador llega a su fin después del intercambio de una carta de Diseño y no puede realizar ninguna otra acción.

Nota: al intercambiar una carta de Diseño, la ficha del jugador permanecerá en la posición actual (mosaico numérico o casilla a partir de ahora).

(3.1) Movimientos

Reglas para mover

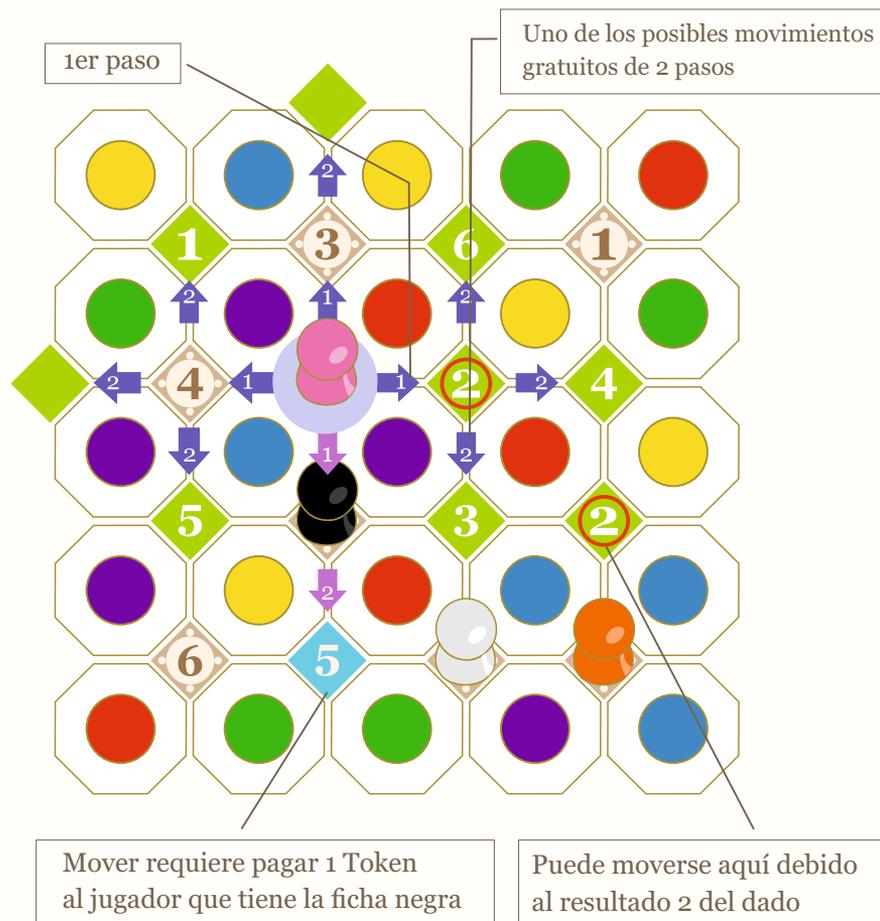
- Se permite un movimiento y se debe realizar durante el turno del jugador.
- La ficha del jugador se tiene que mover de casilla durante el turno.
- El jugador deberá mover su ficha tantas veces como el número obtenido en el dado. Un movimiento equivale a desplazar la ficha de una casilla a otra casilla contigua.
- Al mover la ficha, esta no puede pasar por la misma casilla más de una vez durante el mismo turno ni volver a pasar por la posición actual (casilla).
- Como movimiento final, una ficha no se puede colocar en una casilla que ya está ocupada por otra ficha.
- Si un jugador desea mover su ficha pasando por una casilla ocupada por otro jugador, el primero deberá pagar 1 Token al segundo jugador. Sin embargo, el jugador puede optar por no pasar por una casilla ocupada.

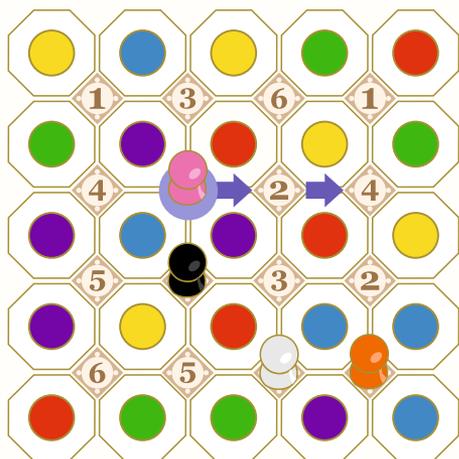
Opciones alternativas para moverse

- Moverse a una casilla desocupada que sea del mismo número que el obtenido en el dado.
- Moverse a cualquier casilla desocupada usando una carta de Acción Mover.

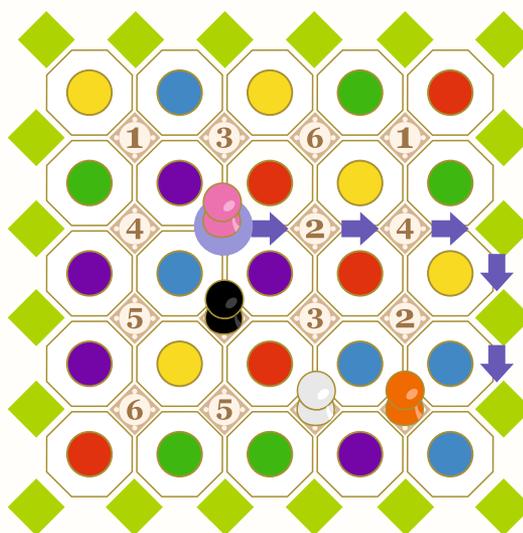
En el ejemplo anterior ha salido el número 2 en el dado. En este caso, se puede realizar un movimiento de 2 pasos o un movimiento a una casilla número 2 desocupada.

- Las casillas resaltadas son todos los movimientos posibles para el jugador.
- Los círculos rojos señalan las casillas con el número 2 a las cuales el jugador puede mover su ficha.
- Las flechas violetas indican el recuento de pasos.
- Las flechas rosas indican que el movimiento requiere pagar a un oponente.

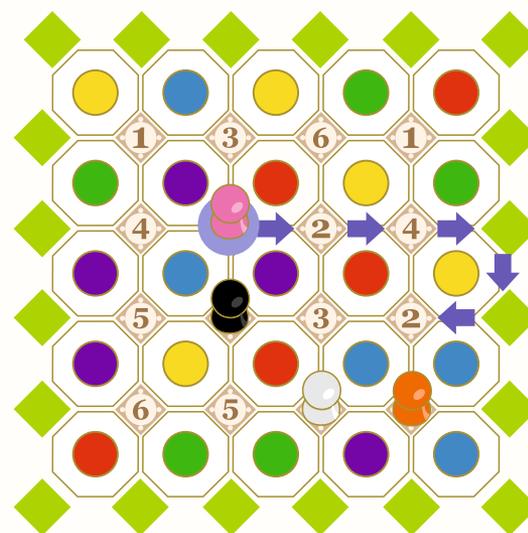




El jugador realiza un movimiento de 2 pasos como marcan las flechas.



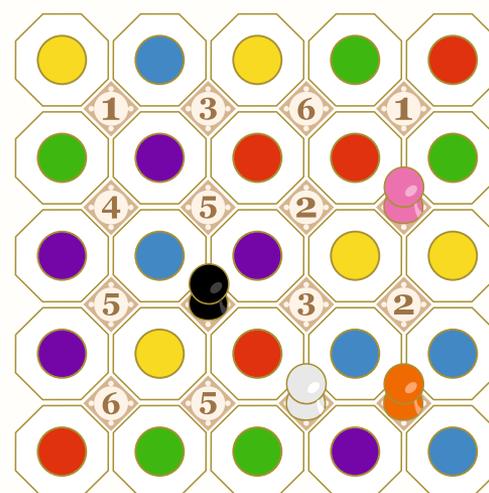
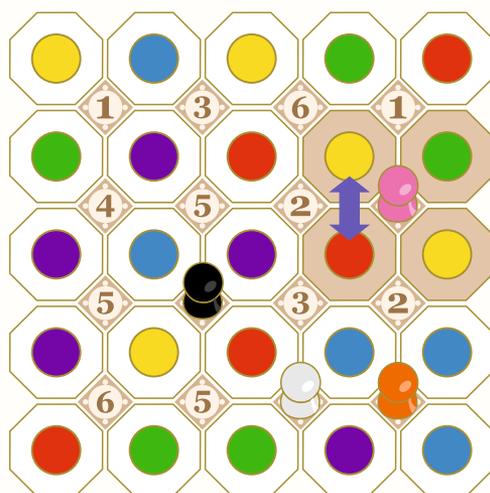
De manera similar, un movimiento de 5 pasos se puede realizar como marcan las flechas arriba.



El jugador puede también dar un paso, mover o colocar su ficha en cualquiera de las casillas resaltadas en verde.

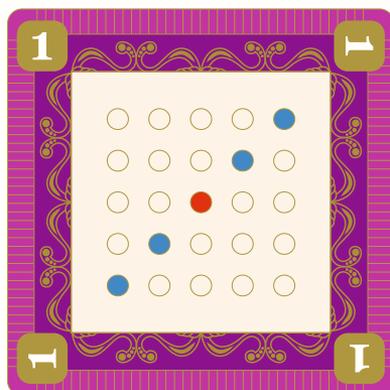
(3.2) Intercambio gratuito

- Después del movimiento, el jugador puede realizar un intercambio de dos ovillos contiguos respecto a la nueva posición en el tablero.
- El intercambio gratuito está permitido solo si es la siguiente acción después de mover.
- Sin embargo, realizar un intercambio gratuito es opcional.



(3.3) Reclamar un diseño

El jugador tiene la siguiente carta de Diseño.

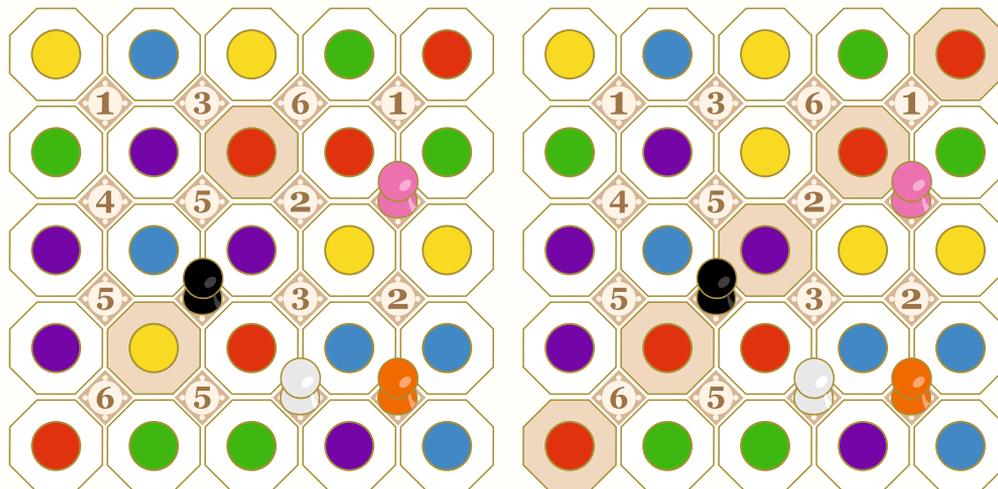


Esta carta de Diseño vale 1 punto de victoria.

Interpretación de la carta de Diseño: el patrón debe tener 5 ovillos colocados en diagonal con el ovillo central de 1 color y los otros 4 ovillos, a ambos lados del centro, de un color diferente. El diseño se puede situar en cualquier lugar del tablero y se puede reclamar usando cualquier combinación de colores siempre que la lógica del patrón coincida.

En este ejemplo, el jugador paga 3 Tokens a la reserva e intercambia los ovillos en los octágonos resaltados. Acto seguido, el jugador anuncia que el diseño está terminado. Al reclamar un diseño, otros jugadores deben validarlo. Una vez validado, el jugador coloca el diseño reclamado bocarriba, ganando así punto(s) de victoria.

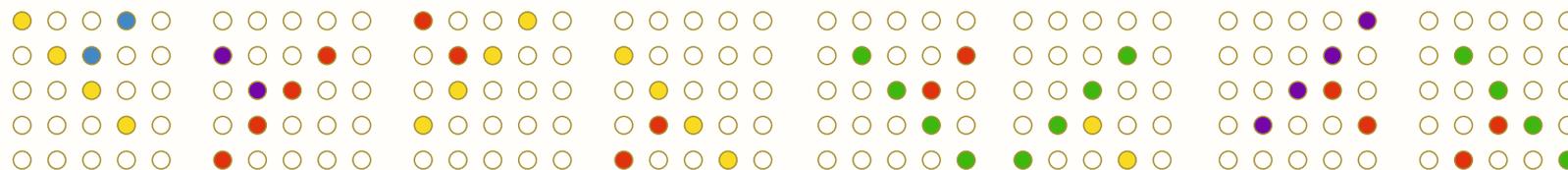
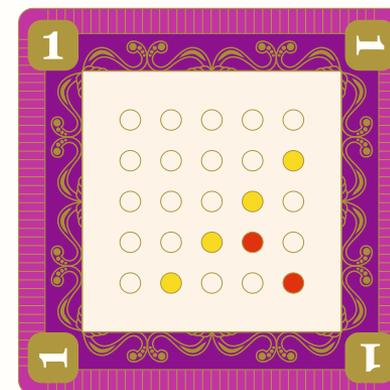
Nota: recuerda considerar todas las posibilidades girando la carta de Diseño para explorar diferentes ángulos y combinaciones de colores.



(3.4) Explicación de las cartas de Diseño

Este diseño se puede conseguir cuando el jugador busca la forma del patrón "T" en dirección diagonal. El patrón debe tener dos colores distintos: 4 ovillos en diagonal de un solo color y 2 ovillos perpendiculares de un color diferente. Pueden existir varias posibilidades en el tablero cuando la carta se gira en el sentido horario o en el sentido contrario.

Nota: el jugador puede reclamar y contar el punto de victoria solo una vez, incluso si hay más de un patrón disponible en el tablero en el momento de reclamarlo. Una carta de Diseño reclamada no puede ser utilizada de nuevo para ganar puntos adicionales.



DESPUÉS DEL TURNO

Cuando un jugador completa todas sus acciones, el siguiente jugador lanza los dados. Luego, el turno continúa en el sentido de las agujas del reloj.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador en conseguir 8 "Annas" (puntos de victoria) es declarado ganador y el juego llega a su fin.

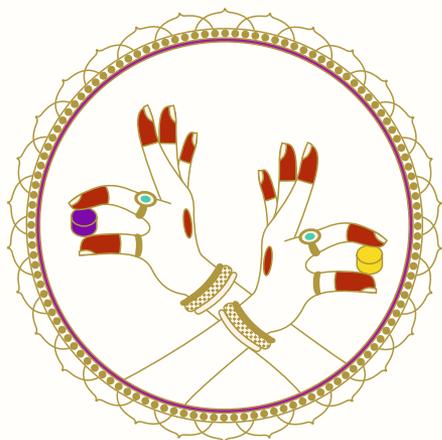
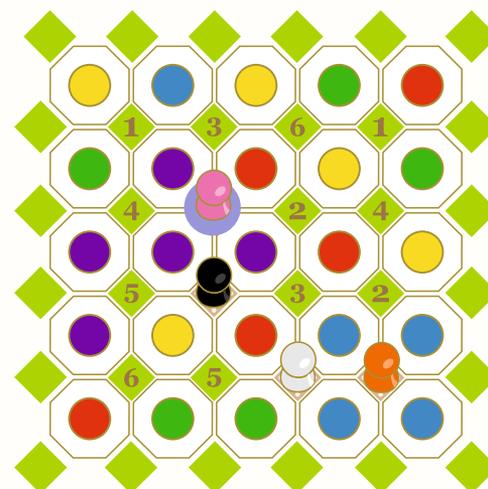
DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



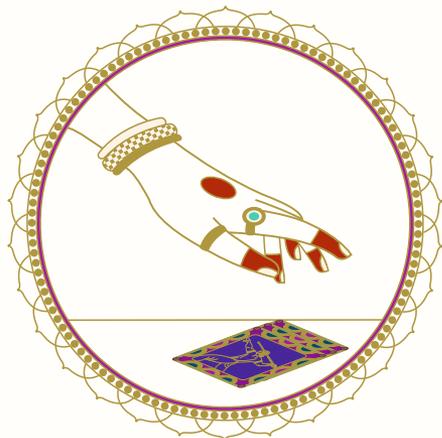
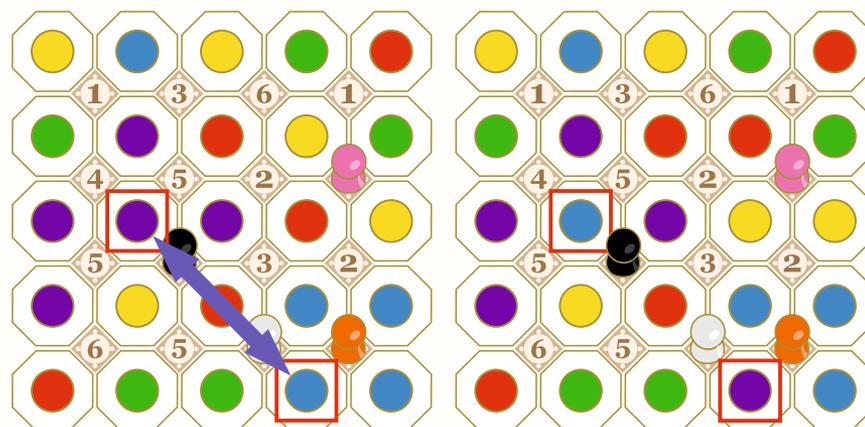
Mover: esta carta de Acción solo se puede usar cuando el jugador aún no ha realizado la acción de mover durante el turno. Reemplaza el movimiento basado en lanzar el dado.

Un jugador puede mover la ficha a cualquier casilla desocupada (una casilla desocupada es cualquiera que no está ocupada por la ficha de otro jugador).

P.ej. el jugador que tiene la ficha rosa decide jugar la carta Mover así que puede mover su ficha a cualquiera de las casillas resaltadas.

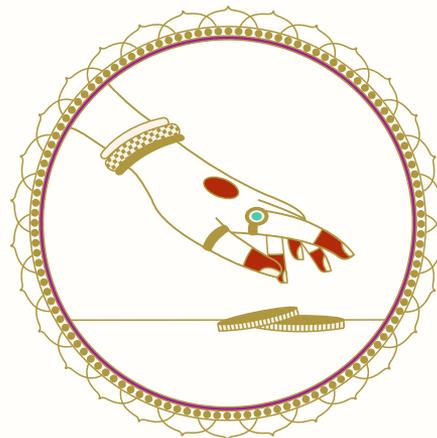


Intercambiar: el jugador puede intercambiar dos ovillos cualesquiera en el tablero.



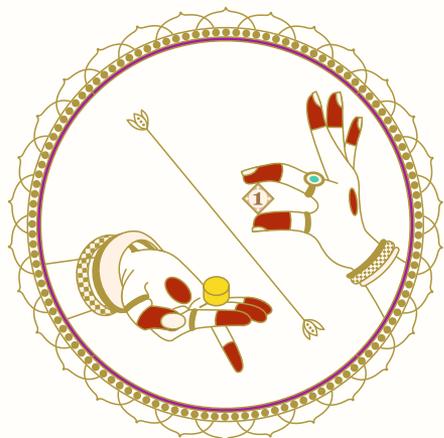
Carta de Acción Robar: elige un oponente y roba una carta de Acción de su mano.

Nota: las cartas de puntos de victoria que estén bocarriba no se pueden robar.



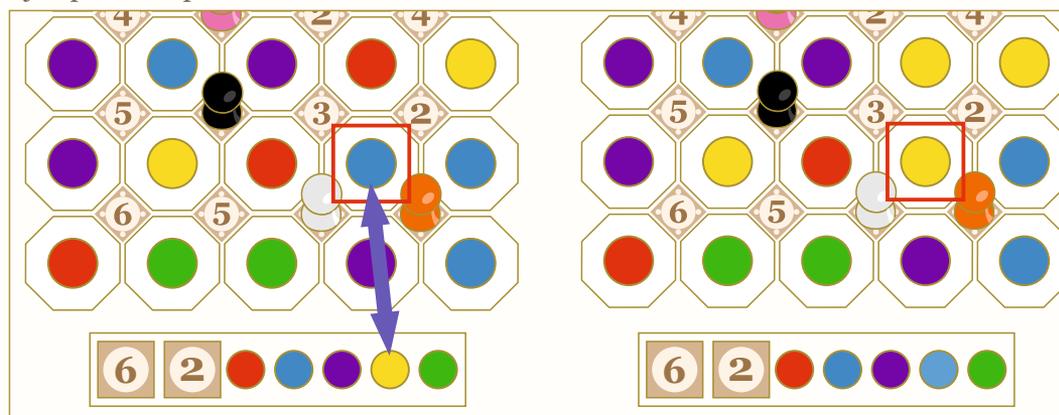
Robar Tokens: elige a un oponente y roba un máximo de 2 Tokens.

Reemplazar: el jugador puede reemplazar cualquiera de los ovillos en el tablero con cualquiera de los 5 ovillos en reserva, o reemplazar un mosaico numérico que esté desocupado con uno de la reserva.

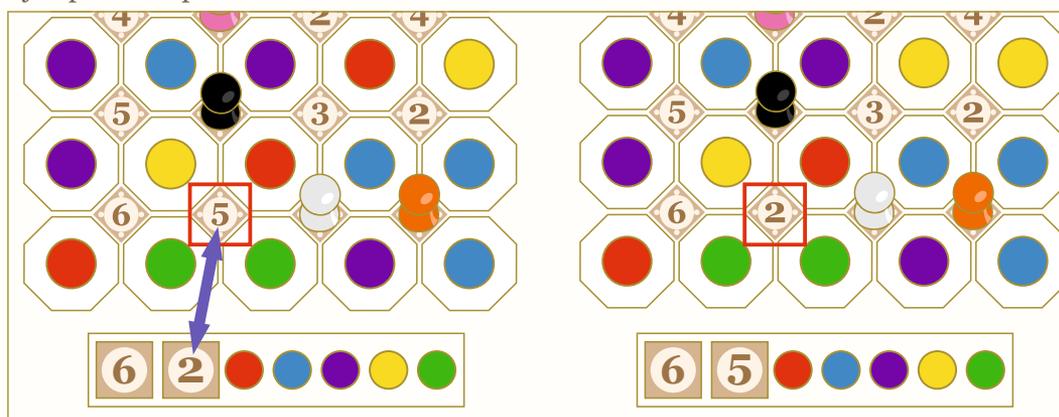


Nota: se puede reemplazar un ovillo o un mosaico numérico, pero no ambos.

Ejemplo: reemplaza un ovillo



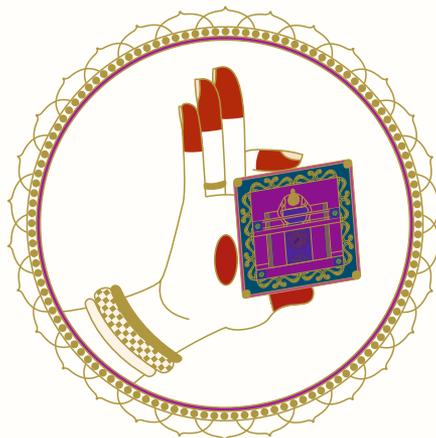
Ejemplo: reemplaza un mosaico numérico



Elegir: el jugador puede elegir el color del dado y solo lanza el dado numérico cuando se juega esta carta.

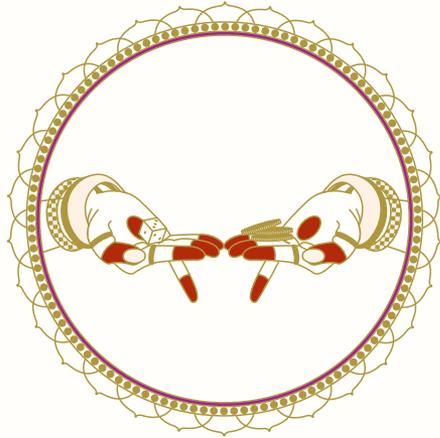


Conseguir una carta de Diseño: el jugador recibe una carta de Diseño del mazo.



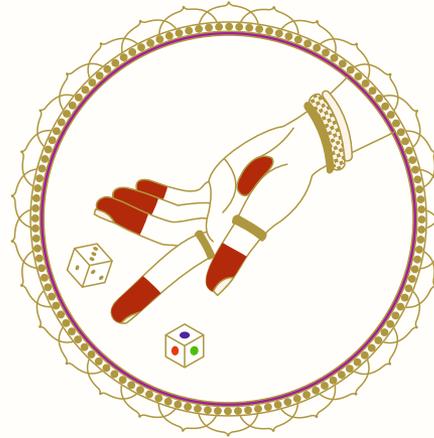
Recoger 3 Tokens: el jugador recibe 3 Tokens de la reserva.





Ganar Tokens: el jugador dice en voz alta un número entre el 1 y el 6, luego lanza el dado numérico. Si el número obtenido es igual o mayor que el número mencionado, el jugador gana el número de Tokens correspondiente a ese número.

Si el número obtenido al lanzar el dado es menor que el número mencionado, el jugador no gana ningún Token.



Lanzar de nuevo: el jugador puede volver a lanzar ambos dados. Esta carta debe jugarse durante el turno antes de realizar cualquier acción.

Nota: la carta de Acción Elegir no se puede utilizar junto con esta acción.



Punto de victoria: el jugador obtiene 1 punto de victoria.

Esta carta debe revelarse inmediatamente. El jugador coloca la carta de puntos de victoria bocarriba.



Impuesto: todos los demás jugadores que tengan Tokens, pagan 1 a la reserva.



Créditos



Diseño del juego:
Ilustraciones y gráficos:
Corrección:
Probadores del juego:

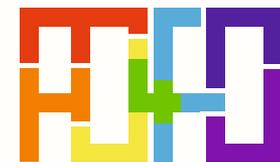
Madhu Sundar
Darshini Sundar
Aravind Vasudevan
Amrutha, Aravind, Avyukt, Vivan, Sahana, Thanneer Malai,
Deepa, Prabhu, Lekshmi, Diya, Ilankathir, Ilamugil y otros amigos.
Nuestras familias, R. Mani, Rajaganesh, Stephanie, Varun, Vishrutha
y Vlada.
Silvia Pérez y Udalín Ugarte

Agradecimientos especiales a:

Traducción del reglamento

Todos los derechos reservados. La reimpresión o publicación del reglamento del juego, componentes e ilustraciones sin previa autorización está totalmente prohibida.

Copyright ©2020 Mad4Fun Games
RR Nagar, Bangalore - 560098



Mad4Fun Games

www.mad4fungames.com