



INKARTM

LA LEYENDA

UN JUEGO DE MITO Y PODERÍO



REGLAMENTO

Versión 0.65

Queridos amigos,

¡Gracias por descargar la versión para imprimir de INKAS: La Leyenda!

Este es un proyecto que es muy cercano a mi corazón y he estado trabajando en él durante muchos, muchos años (originalmente concebido como un cómic, que todavía me gustaría producir algún día).

El objetivo de Pers es que este juego no solo tenga un valor de entretenimiento, sino también un valor social, ya que ponemos en primera plana a los descendientes de los habitantes del antiguo Perú y las Américas.

Esperamos que este juego (y las historias basadas en los personajes de este juego) traigan una fuente adicional de orgullo para las personas de ascendencia andina, especialmente para los niños que anhelan "superhéroes" basados en su cultura.

Espero que disfruten INKAS: La Leyenda y, si es así, les pido dos favores:

- Pídanles a sus amigos y familiares que descarguen el juego desde <https://pers.com/inkas>
- Sígannos en: facebook.com/inkasgame • instagram.com/inkasgame • youtube.com/inkasgame • twitter.com/inkasgame

El equipo Pers lanzará una campaña de Kickstarter el 2021 con la esperanza de hacer una versión final del juego en caja con miniaturas de los personajes.

Contamos con su apoyo para cumplir con nuestro objetivo de financiación.



Jorge

SÍGANNOS
EN



Esperamos sus comentarios por correo electrónico a info@pers.com o nuestros canales sociales:
facebook.com/inkasgame • instagram.com/inkasgame
youtube.com/inkasgame • twitter.com/inkasgame



UNIDAD

Todo lo que es, fue, será ... y el resto.

Unidad™ será un cosmos de historias y juegos a través del espacio y tiempo. La primera era que será explorada es: INKAS: La Leyenda™. En esta primera aventura, renacerás en el tiempo de los Inkas, un mundo de magia y misticismo basado en la legendaria historia del Perú y Sudamérica ancestral.

Esta aventura está inspirada en la "Leyenda de los Hermanos Ayar" que cuenta la historia de Ayar Manqu (á-yar mán-co) y su esposa Mama Uqllu "má-ma óc-llo", quienes salieron del lago Tititaca y luego viajaron por el antiguo Perú con una vara mágica, llamada Tupayauri, la cual clavan en el suelo en busca de tierras fértiles. Finalmente, el Tupayauri se hunde en el suelo del Qusqu (Cusco), el cual se convierte en la capital del Imperio Inka.

NOTA: La historia de INKAS: La Leyenda esta INSPIRADA por leyendas y mitos Inkas y Pre-Inkas, pero varios elementos de la historia y personajes son creación de Jorge, el inventor de este juego. Se creará una guía complementaria para explicar qué elementos son históricos y cuáles no.

TABLA DE CONTENIDOS

• Introducción	2
• Dinámica del Juego	4
• Modos de Juego	5
• Tablero y Piezas	6
• Ayllus	8
• Configuración - Modo Familiar	10
• Configuración - Modo Avanzado	12
• Estructura del Turno	14
• Jugando	16
• Ofrendas	20
• Wallas y Roles	22
• Poderes Básicos y Energizados	24
• Poderes Legendarios	28
• Cartas Pacha	34
• Misiones Alternativas	40
• El Idioma Quechua	42
• Glosario	43
• Créditos	45
• Guía de Referencia Rápida	46

DINÁMICA DEL JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

Inkas: La Leyenda es un juego de estrategia para 1 a 4 jugadores que te retorna a un tiempo místico de espíritus, monstruos y dragones, donde TÚ debes luchar contra dioses y conquistar naciones para tener la oportunidad de convertirte en el líder de un nuevo imperio.

El juego representa la guerra entre las naciones Inka y Chanka, en su misión por ser el primero en encontrar el lugar mágico donde se debe fundar la ciudad de Qusqu (Cusco). Quien funde Qusqu tendrá dominio sobre el Tawantinsuyu: las cuatro regiones del Imperio Inka.

El Imperio Inka gobernó gran parte de América del Sur hasta el siglo XVI.

RESUMEN DEL JUEGO

En INKAS: The Legend, cada jugador se convierte en el dios capitán de un equipo de guerreros que deben liderar en una búsqueda para encontrar Qusqu.

Cada equipo tiene 5 guerreros, cada uno con distintas habilidades sobrehumanas que les da un papel especial dentro de su equipo.^[1] A cada jugador también se le asigna un cuadrante del tablero (para colocar a sus guerreros) y seis fichas de energía (representadas por "llamas").

El juego tiene una serie de rondas. En cada ronda, los jugadores se turnan para mover sus piezas de guerrero por el tablero, luchando contra enemigos. Muchas acciones en el juego requieren la tirada de dados cuando se realizan (p. ej., para averiguar si ganaste una batalla contra otro guerrero).^[2] Muchas acciones requieren energía (llamas) para realizarse (p. ej., para usar un Poder Energizado).

Al comienzo de una misión, el objetivo principal es avanzar hacia el centro del tablero y agarrar un bastón dorado conocido como "Tupayauri". Una vez que se logra este objetivo, el nuevo objetivo es llevar a la vara Tupayauri a uno de los 12 espacios en la periferia del tablero circular.^[3] Los guerreros enemigos intentarán robar el Tupayauri al guerrero que lo lleva.

Una vez que un guerrero alcanza un espacio en la periferia y coloca al Tupayauri en ese espacio, suceden dos cosas:

- "Conquistar" ese espacio, lo que significa que ahora es propiedad de su equipo.
- Se les permitirá revelar la carta escondida en ese espacio.

Hay 12 cartas colocadas alrededor del tablero. Algunos con resultados positivos (p.ej. energía para tus guerreros) y algunos resultados negativos (p.ej. la muerte instantánea de tu guerrero).^[4]

En Modo Familiar, el jugador que encuentra la carta del Qusqu gana la misión. En Modo Avanzado, el jugador necesita encontrar las 3 piezas del Mapa de Qusqu y luego fundar el Qusqu.

[1] Cada jugador se conoce como un "Apu" (líder, capitán, dios), cada equipo de guerreros se conoce como un "ayllu" (familia, clan, nación), y cada guerrero se conoce como un "walla".

[2] El dado se conoce como "Wiraqucha" (el dios supremo de los Inkas). El dado Wiraqucha tiene 6 lados, 3 están pintados de verde para representar un resultado positivo y 3 están pintados de rojo para representar un resultado negativo.

[3] El tablero se conoce como Tawantinsuyu (el territorio del Imperio Inka), cada cuadrante se conoce como un "suyu" (región) y cada espacio en el tablero se conoce como un "wamani" (provincia).

[4] Estas cartas se conocen como "Cartas Pacha" (cartas de "este-momento-y-este-lugar").

MODOS DE JUEGO

INKAS: La Leyenda se puede jugar en 3 modalidades de multijugador diferentes:

MODO FAMILIAR

- Manera rápida y divertida de jugar el juego.
- Las misiones suelen durar menos de 15 minutos.

Un jugador gana cuando:

- Uno de los guerreros del jugador encuentra la carta del Qusqu.
- Todos los guerreros enemigos están muertos y no pueden ser resucitados.

MODO AVANZADO

- Jugabilidad más desafiante con más estrategia y control sobre elementos aleatorios.
- Las misiones suelen durar más de 30 minutos.
- Se agregan cartas adicionales al juego y se pueden activar desde la mano del jugador.
- Amarus puede ser dominadas y agregadas a los clanes del jugador.
- Los Dioses Impostores permanecen en el tablero del Tawantinsuyu después de ser encontrados.
- Guerreros pasan por un ciclo de renacimiento, si mueren en el juego (y no son enviados al Ukhu Pacha).

Un jugador gana cuando:

- El jugador clava el Tupayauri en Qusqu después de recolectar las 3 piezas del Mapa de Qusqu.
- El jugador enemigo no tiene ningún guerrero en el Tawantinsuyu y no puede colocar más (porque sus wamanis han sido conquistados o todos sus guerreros están en el Ukhu Pacha).

MODO LEGENDARIO

- Una variación del Modo Avanzado con la adición de un Poder Legendario único para cada uno de los 25 guerreros del juego.
- Las Cartas Pacha de Illapa se utilizan para activar los Poderes Legendarios de los guerreros.

MISIONES EN ALIANZA

INKAS: La Leyenda es la representación de la leyenda de los Hermanos Ayar que intentan fundar Qusqu. Como tal, la mejor manera de jugar es que los jóvenes Inkas y sus esposas, las Quyas, se unan contra las fuerzas del mal.

Para Misiones en Alianza se necesitan 4 jugadores, divididos en 2 grupos aliados:

- 1) La Nación Inka (formada por Inkas y Quyas)
versus
- 2) La Nación Chanka (formada por Chankas y Supays)

Las Misiones en Alianza se juegan como misiones regulares, excepto por estos cambios:

- Aliados pueden compartir llamas.
- Aliados pueden pasarse el Tupayauri entre ellos.
- Aliados pueden compartir wamanis conquistados para colocar sus wallas.
- Aliados pueden activar Cartas Pacha para defenderse el uno al otro.
- Poderes no afectan negativamente a los aliados.

INKAS: La Leyenda también se puede jugar en MODO SOLITARIO y MISIONES ALTERNATIVAS. Más información en las [páginas 40 a 41](#).

* Vean algunos videos tutoriales en youtube.com/inkasgame

TABLERO Y PIEZAS

PIEZAS DEL JUEGO

- 1 Tablero Tawantinsuyu
- 1 Bandeja Hanan Pacha
- 1 Bandeja Ukhu Pacha
- 1 Dado Wiraqucha
- 1 Tupayauri
- 57 Cartas Pacha (con 36 cubiertas)
- 27 Wallas
- 60 Llamas
- 60 Banderines de Conquista



EL TAWANTINSUYU

(Significado: Las Cuatro Regiones)
Se denomina Tawantinsuyu al tablero, el cual está dividido en 4 suyus (regiones), que a su vez están divididos en 9 wamanis (provincias). Además, hay un wamani especial en el centro del tablero, el Titiqaqa Qucha (Lago Titicaca), para un total de 37 espacios jugables.^[1] Los 4 suyus son:

- Chinchaysuyu al noroeste (NO).
- Antisuyu al noreste (NE).
- Quillasuyu al sudeste (SE).
- Kuntisuyu al sudoeste (SO).

Los Inkas creían que el cosmos estaba dividido en 3 mundos: Hanan Pacha, Kay Pacha, Ukhu Pacha (la versión Inka del cielo, la tierra y el infierno). El Tawantinsuyu se considera parte del Kay Pacha (significado: Éste Mundo, el Mundo Terrestre).

[1] El Tawantinsuyu era el nombre de la región entera del imperio y Qusqu (Cusco) se ubicaba en el centro de éste (Qusqu era llamado "el ombligo del mundo"). Cada suyu tenía más de 9 wamanis. Por la dinámica del juego, donde la ubicación del Qusqu es secreta, la ubicación de los wamanis dentro de cada suyu ha sido modificada y el Titiqaqa se encuentra en el centro del tablero en vez del Qusqu.



EL HANAN PACHA

(Significado: El Mundo de Arriba, el Cielo).
Se denomina Hanan Pacha al "cielo" donde alrededor se colocan las llamas, las Amarus (dragones-serpiente) y el Dado Wiraqucha. [MODO AVANZADO: Área usada para el Ciclo de Renacimiento].



EL UKHU PACHA

(Significado: El Mundo de Abajo, el Infierno).
Se denomina Ukhu Pacha al "cementerio" donde se colocan los wallas (guerreros) cuyas almas fueron desterradas, y las llamas ofrendadas a Wiraqucha o consumidas por poderes mágicos.



WIRAQUCHA

El todo-poderoso dios Inka Wiraqucha está representado con un dado de 6 lados. Cada lado tiene de 1 a 6 gemas negras (como un dado común).

Varios eventos en el juego, requieren la aprobación de Wiraqucha antes de realizarse y se debe lanzar el Dado Wiraqucha y pedir aprobación.

Los lados pares muestran a Wiraqucha con una cara verde alegre lo cual significa que Wiraqucha aprueba tu acción o acepta tu ofrenda.

Los lados impares muestran a Wiraqucha con una cara roja enfadada lo cual significa que Wiraqucha desaprueba tu acción u ofrenda.



TUPAYAURI

La pieza que representa la vara de oro que se usa en el juego para fundar el Qusqu y conquistar naciones.



CARTAS PACHA

Las 12 cartas (o 46 a 56 cartas en Modo Avanzado) que se colocan alrededor del tablero del Tawantinsuyu, cada una con un destino diferente para el walla que la encuentra.
36 Cartas Pacha vienen con su respectiva cubierta.



WALLAS

Las 25 piezas que representan a los guerreros. Hay 5 ayllus (clanes) con 5 wallas en cada uno: Inkas, Quyas, Chankas, Supays, Amarus (los 4 primeros son jugables y las Amarus son un ayllu especial).

Cada pieza tiene el escudo de su ayllu y el borde del color de su rol en la misión (cada walla tiene diferentes poderes basados en su rol).



LLAMAS

Las 60 piezas de llamas que representan la energía que se consume para activar ciertos poderes y valiosos regalos para ofrendar a Wiraqucha (piezas de llamas no se "agotan", pueden ser reutilizar del Ukhu Pacha). Cada ayllu recibe 6 llamas al empezar el juego y puede recolectar más durante la misión (con la ayuda de Cartas Pacha y Ofrendas).



BANDERINES DE CONQUISTA

Los 60 banderines que se usan para indicar cual ayllu (clan) ha conquistado un wamani (un espacio en el tablero).

Cuando un walla (guerrero) clava el Tupayauri en uno de los 12 wamanis periférico, se considera que este wamani ha sido conquistado y se deberá colocar en éste un Banderín de Conquista del ayllu conquistador.



AYLLUS

En INKAS: La Leyenda hay 4 ayllus (clanes) que pueden ser escogidos por los Apus (jugadores) para la misión, un 5to ayllu formado por las sagradas Amarus (dragones-serpientes), y dioses que rigen el destino de los ayllus.

WAQAYGHAQ MAMA

Guardiana del templo K'anchaywasi y espíritu protector de la Nación Inka, que puede convertirse en una etérea dragón-serpiente.

APU QUN TIQSI WIRAQUCHA

Conocido simplemente como Wiraqucha. Considerado como el dios todopoderoso de la Unidad. Wiraqucha rige el destino de los wallas y es representado en el juego por el dado.

AMARU WIRAQUCHA

Enigmático dragón-serpiente incórporeo que se autoproclama dios protector de la Nación Chanka.

WALLAS OF THE INKA NATION

Formado por los Hermanos Ayar y sus aliados. Dividido en 2 ayllus:



AYLLU INKA

Ayllu formado por los cuatro Hermanos Ayar... un aliado enigmático: Ayar Manqu, Ayar Awqa, Ayar Kachi, Ayar Uchu, Aliado Enigmático. Considerados los hijos del dios Wiraqucha, nacidos a través de padres humanos, ellos tienen increíbles habilidades y son los poseedores de las Armas de Fuerza Electromagnética.



AYLLU AMARU

Ayllu formado por las cinco Amarus Elementales: Ninamama, Yakumama, Sacha Ni benévolas, ni malignas, fueron creadas por magias primordiales de las



WALLAS OF THE CHANKA NATION

Formado por la Realeza Chanka y sus aliados. Dividido en 2 ayllus:



AYLLU CHANKA

Ayllu formado por los cinco wallas de la Realeza Chanka: Yawar Supay, Wayra Sumaq, Yana Uru, Sinchi Thupaq, Amsay Rumi. Descendientes directos de los míticos guerreros Usquwillka y Anquwillka, ellos tienen vitalidad sobrehumana y son los poseedores de las Armas de Fuerza Hipérvica.



AYLLU QUYA

Ayllu formado por las cuatro Hermanas Ayar... y una aliada secreta: Mama Uqllu, Mama Qura, Mama Waqu, Mama Rawa, Aliada Secreta. Consideradas las hijas del dios Wiraqucha, nacidas a través de padres humanos, ellas tienen increíbles habilidades y son las poseedoras de las Varas Elementales.



AYLLU SUPAY

Ayllu formado por los cinco más temibles Supays del Ukhu Pacha: Simpira, Qarqacha, Ukumari, Manchay, Nak'aq. Creados por la ciencia arcaica del dios-serpiente Amaru Wiraqucha, estas aberraciones genéticas poseen terribles habilidades, y una apariencia que las complementa.



CONFIGURACIÓN - MODO FAMILIAR

1) Cada Apu (jugador) escoge uno de los 4 ayllus (clanes) y uno de los 4 suyus (regiones/cuadrantes).

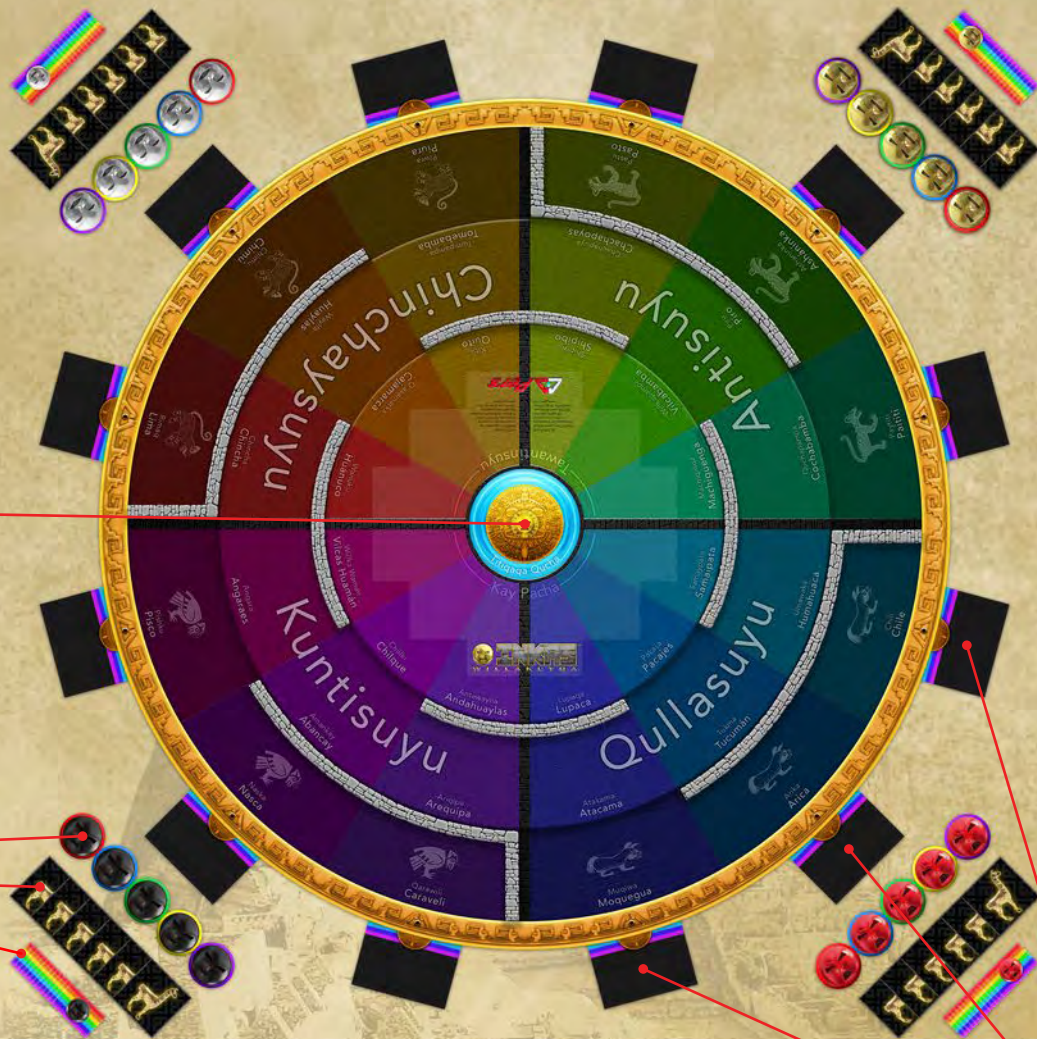
* El Ayllu Amaru NO puede seleccionarse para jugar.

En caso de que los Apus no se pongan de acuerdo para escoger sus ayllus, cada Apu tira el Dado Wiraqucha y el Apu con mayor número de gemas escoge el ayllu y suyu de su preferencia, y así sucesivamente con los siguientes Apus.

2) El Tupayauri se coloca en el Titiqaqa (el centro del tablero).

3) Cada Apu recibe los 5 wallas (guerreros) de su ayllu 6 llamas (energía) y 12 Banderines de Conquista.

4) La bandeja del Ukhu Pacha se coloca a un costado del tablero del Tawantinsuyu.



5) La bandeja del Hanan Pacha se coloca a un costado del tablero del Tawantinsuyu.

Llamas no utilizadas y el Dado Wiraqucha se colocan en la bandeja.

6) Se reúnen las 12 Cartas Pacha que tienen el ícono "Familiar" y se retiran del juego todas las otras Cartas Pacha.



7) Se coloca cada una de las 12 Cartas Pacha en su cubierta protectora. Se barajan y se colocan al azar debajo de cada uno de los 12 wamanis (espacios) periféricos.



CONFIGURACIÓN - MODO AVANZADO

1) Cada Apu (jugador) escoge uno de los 4 ayllus (clanes) y uno de los 4 suyus (regiones/cuadrantes).

* El Ayllu Amaru NO puede seleccionarse para jugar.

En caso de que los Apus no se pongan de acuerdo para escoger sus ayllus, cada Apu lanza el Dado Wiraqucha y el Apu con mayor número de gemas escoge el ayllu y suyu de su preferencia, y así sucesivamente con los siguientes Apus.

2) El Tupayauri se coloca en el Tititqaqa (el centro del tablero).

3) Cada Apu recibe los 5 wallas (guerreros) de su ayllu 6 llamas (energía) y 12 Banderines de Conquista.

También reciben:
1 Carta Illapa,
1 Carta del Iqiqu
y 3 Cartas Pachas al azar.
(ver #8)

4) La bandeja del Ukhu Pacha se coloca a un costado del tablero del Tawantinsuyu.

5) La bandeja del Hanan Pacha se coloca a un costado del tablero del Tawantinsuyu. Llamas extras, el Dado Wiraqucha y las Amarus se colocan a su alrededor.

6) Se reúnen las 57 Cartas Pacha y se retira del juego la carta del Qusqu que NO tiene el ícono "Avanzado".

7) Si 4 Apus (jugadores) están jugando, se mantienen las 56 cartas.

Si juegan 3 Apus, se retiran las cartas con ícono de 4-Apus: 1 juego de cartas del Mapa de Qusqu, 1 carta Illapa, y 1 carta Iqiqu (manteniendo 51 cartas).

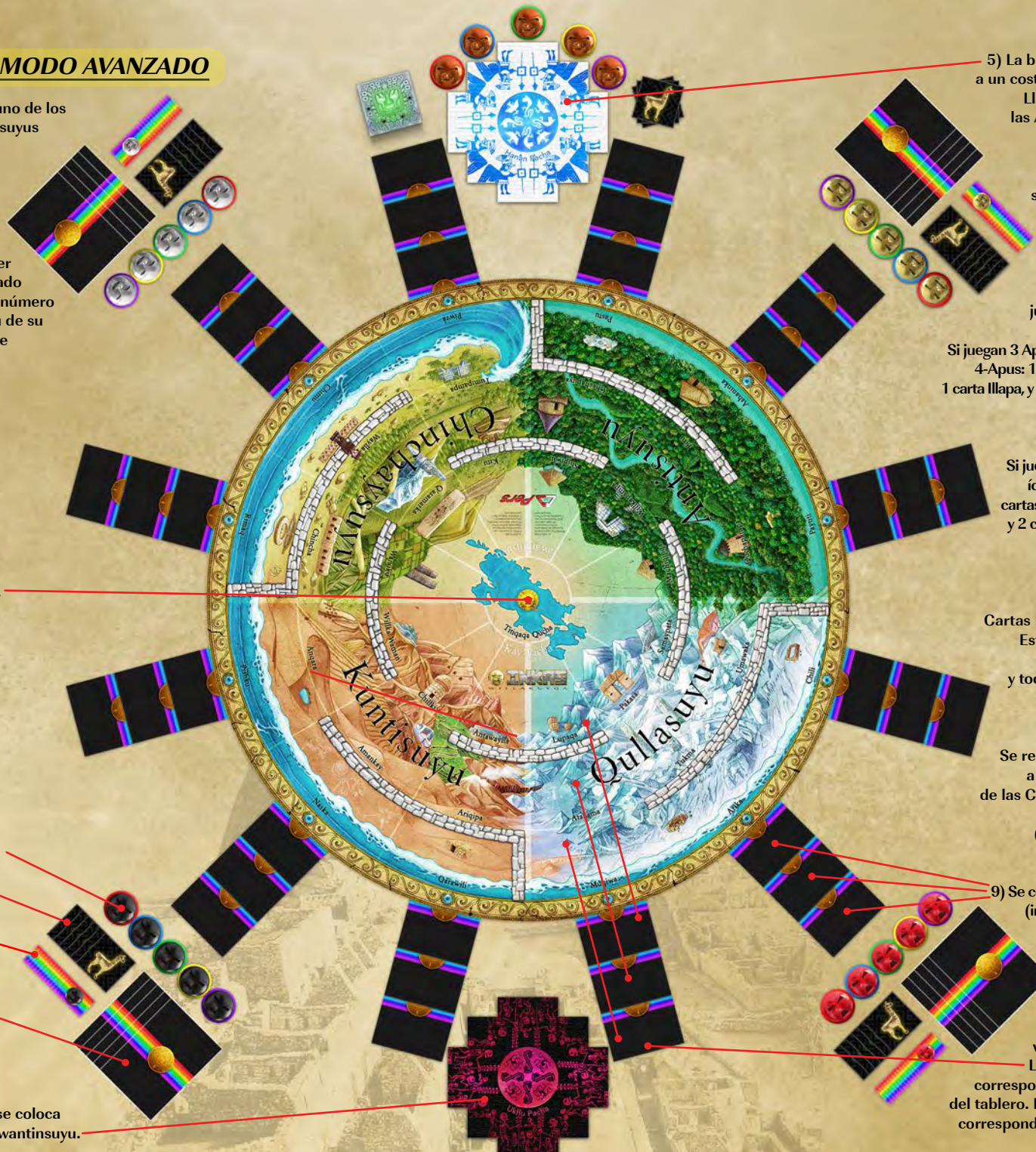
Si juegan 2 Apus, se retiran las cartas con ícono de 3-Apus y 4-Apus: 2 juegos de cartas del Mapa de Qusqu, 2 cartas Illapa, y 2 cartas Iqiqu (manteniendo 46 cartas).

8) Temporalmente se separan las Cartas Pacha con el ícono "No en Mano". Estas cartas son: Waqaychaq Mama, Amaru Wiraqucha, las 5 Amarus, y todas las cartas del Mapa de Qusqu.

Se reparte 1 carta Illapa y 1 carta Iqiqu a cada Apu, luego se baraja el resto de las Cartas Pacha y se reparten 3 cartas a cada Apu, boca abajo.
(ver [página 34](#) para más detalles).

9) Se colocan las 36 Cartas Pacha restantes (incluidas las cartas "No en Mano") en sus cubiertas, luego se barajan y se colocan al azar alrededor el tablero del Tawantinsuyu, 3 en cada columna, una después de otra.

Cada Carta Pacha pertenece a un wamani (un espacio en el tablero). Las cartas más alejadas del tablero corresponden a los wamanis en la periferia del tablero. Las cartas más cercanas al tablero corresponden a los wamanis más cercanos al centro del tablero.



ESTRUCTURA DEL TURNO - MODO FAMILIAR**1) FASE DE OFRENDA**

Los Apus (jugadores) pueden realizar UNA ofrenda a Wiraqucha solo durante esta fase. Ofrendar es el acto de sacrificar una cierta cantidad de llamas (o vidas humanas) a cambio de algo. Después de hacer la ofrenda, se lanzará el dado para saber si Wiraqucha acepta la ofrenda o no. Los sacrificios van al Ukhu Pacha, independientemente de si Wiraqucha aceptó la ofrenda o no.

2) FASE DE ACCIÓN

Durante su turno, un Apu debe anunciar qué walla (guerrero) usará. El walla puede realizar 3 acciones diferentes. Algunas acciones se pueden mejorar con el poder del walla. Solo se puede elegir una opción por cada acción y solo se puede realizar acciones en este orden:

I MOVIDA

- A) Colocar un walla en el Tawantinsuyu (el tablero), O
- B) Mover al walla a otro wamani (avanzar espacios), usando un poder o no, O
- C) No moverse

II ATAQUE

- A) Realizar un ataque con el walla, usando un poder o no, O
- B) No realizar un ataque

III COLOCACIÓN

- A) Agarrar el Tupayauri de un walla aliado (o enemigo derrotado), usando un poder o no, O
- B) Transferir el Tupayauri a un walla aliado, O
- C) Clavar el Tupayauri en un wamani periférico (o dejarlo en el suelo del wamani), O
- D) Sacar el Tupayauri del Titiqaqa o un wamani periférico con la aprobación de Wiraqucha (o recogerlo del suelo), usando un poder o no, O
- E) No colocar el Tupayauri

Dentro de esta fase, el Apu debe realizar las sub-acciones requeridas, como colocar llamas en el Ukhu Pacha (cementerio), lanzar el dado de Wiraqucha, etc., si así lo requiere la acción.

Los Apus Solo pueden realizar acciones con UN walla por turno. Si un Apu se olvida de realizar una acción (incluso si es un poder automático), se declarará que el walla decidió no realizar la acción.

3) FASE DE REVELACIÓN

Si durante la Fase de Acción, el Tupayauri es clavado en un wamani, su correspondiente Carta Pacha DEBE ser revelada, mostrada a todos los Apus, y se debe realizar su destino correspondiente.

4) FASE FINAL

El turno termina y el siguiente Apu, en el sentido horario, comienza su turno.

**ESTRUCTURA DEL TURNO - MODO AVANZADO****0) ACTIVACIÓN DE CARTAS PACHA**

En cualquier momento durante su turno, un Apu (jugador) puede activar múltiples Cartas Pacha de su mano, independientemente de la fase en la que se encuentre. Un Apu también puede activar UNA Carta Pacha como respuesta a la acción de un oponente que afecta directamente a su ayllu (clan). Todas las Cartas Pacha se descartan al Ukhu Pacha después de ser usadas.

[Solo MODO LEGENDARIO: Un Apu puede lanzar la Carta Illapa para activar instantáneamente el singular Poder Legendario de uno de los wallas en su ayllu.]

1) FASE DE RENACIMIENTO

Si al comienzo de su turno, un Apu tiene wallas (guerreros) muertos en el Tawantinsuyu (tablero) o en el Hanan Pacha (cielo), primero debe realizar la Fase de Renacimiento.


Cuando un walla muere, permanece en el Tawantinsuyu hasta su próxima Fase de Renacimiento. Durante esta fase, los wallas muertos en el Tawantinsuyu se colocarán en la parte superior de la bandeja de Hanan Pacha y pasarán los siguientes 4 turnos purgando su alma para luego renacer.

Wallas que ya están en el Hanan Pacha se moverán en sentido horario al lado siguiente. Si un walla ya ha pasado 4 turnos en el Hanan Pacha, habrá completado su ciclo de renacimiento y dejará el Hanan Pacha, para ser colocado en el Tawantinsuyu durante la Fase de Acción de este turno o de un futuro turno.

Apus pueden realizar una Ofrenda de Resurrección en cualquier momento y, si Wiraqucha lo aprueba, omitir el ciclo de renacimiento. Si un Apu olvida realizar esta fase, no podrá realizarla hasta su próximo turno.

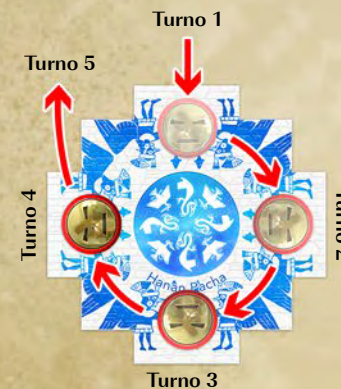
2) FASE DE OFRENDA (*igual al Modo Familiar).**3) FASE DE ACCIÓN (*igual al Modo Familiar).****4) FASE DE REVELACIÓN**

Cuando un walla clava el Tupayauri para conquistar un wamani, las 3 Cartas Pacha en ese sector (los 3 wamanis de la periferia al centro) se desbloquean para su ayllu. Estas 3 cartas permanecerán desbloqueadas mientras el Banderín de Conquista del ayllu permanezca en el wamani correspondiente. Cuando un miembro del ayllu conquistador se encuentra dentro de uno de sus wamanis desbloqueados, el Apu puede optar por revelar su correspondiente Carta Pacha o no (Solo después de la Fase de Acción).

Las Cartas Pacha que tengan el ícono "Público"  deben ser mostradas INMEDIATAMENTE a todos los Apus y luego se debe realizar su destino correspondiente. Las cartas que NO son públicas, se agregan a la mano del Apu y se pueden usar instantáneamente o guardar para su uso posterior. Al final de la misión, se deben mostrar todas las cartas en la mano. Si se encuentra una carta pública en la mano de un Apu, el Apu será descalificado automáticamente. Las cartas públicas son: Waqaychaq Mama, Amaru Wiraqucha y las 5 Amarus.]

5) FASE FINAL

El turno termina y el siguiente Apu, en el sentido horario, comienza su turno.



JUGANDO

EMPEZANDO LA MISIÓN

• Se lanza el Dado Wiraqucha. El Apu (jugador) con mayor puntaje recibe el primer turno y los siguientes Apus jugarán en orden horario alrededor del tablero.

• En cada turno, el Apu solo puede usar UN walla (guerrero) y deberá anunciar el rol del walla que usará.

• En su primer turno, cada Apu colocará un walla en el Tawantinsuyu.

• Cada Apu es asignado un suyu (cuadrante) y solo puede colocar wallas en los 3 wamanis periféricos de su respectivo suyu (los 3 espacios al borde del tablero). Fig. 1.

• En los siguientes turnos, los Apus pueden continuar jugando con solo un walla o pueden colocar wallas adicionales con los cuales jugar.

• El primer objetivo de la misión es dirigirse al Titiqaqa (en el centro del tablero) para obtener el Tupayauri.

REALIZANDO ACCIONES

• Durante un turno, Apus (jugadores) pasarán por fases en este orden ÚNICAMENTE: Renacimiento (solo Modo Avanzado), Ofrenda, Acción, Revelación, Fase Final. Consulte la [página 14](#) para más detalles.

[Solo MODO AVANZADO:

• Apus pueden activar Cartas Pacha de su mano en cualquier momento de su turno, o el turno de un enemigo si es para responder a una acción en su contra.]

REALIZANDO ACCIONES

• Durante un turno, el walla (guerrero) escogido puede realizar 3 acciones diferentes, Solo en este orden: Movida, Ataque, Colocación.

• **MOVIDA** es la acción de mover un walla (guerrero) o colocarlo en el tablero Tawantinsuyu.

• Wallas pueden moverse a cualquier wamani a su alrededor, excepto sobre pirqas (murallas) es decir, pueden avanzar o retroceder un espacio por turno, de manera horizontal, vertical, o diagonal. Fig 3.

[Solo MODO AVANZADO:

• Wallas que hayan completado su ciclo de renacimiento, y están en espera, pueden ser colocados en el Tawantinsuyu durante una Movida.]



Fig. 1 Los Wamanis Periféricos de un Suyu



Fig. 2 Ofrendas en el Ukhu Pacha

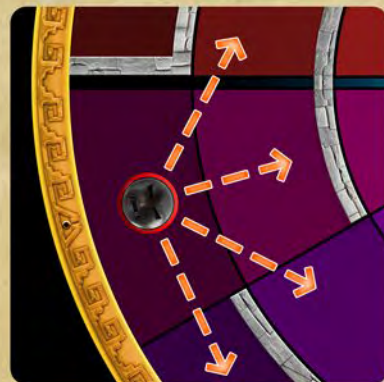


Fig. 3 Moviéndose a Otros Wamanis

• **ATAQUE** es la acción de pelear con otro walla.

• Wallas (guerreros) solo pueden atacar a enemigos dentro de su mismo wamani (su espacio), a menos que sus poderes les permitan ataques de largo alcance. Fig 4.

• Wallas, ataques, y poderes no pueden atravesar pirqas (murallas), a menos que esto sea parte de su poder.

• Solo se permite un ataque por turno. Si hay más de un enemigo a su alcance, el Apu (jugador) debe anunciar a cual enemigo esta siendo dirigido el ataque.

• Atacar no tiene costo, pero requiere de la aprobación de Wiraqucha (el Apu lanza el dado y necesita obtener una "cara verde" para que su ataque sea exitoso).

• Wallas derrotados se dejan en el wamani en el que han muerto. La pieza se voltea para indicar que está muerta.

[Solo MODO AVANZADO:

• Muertos van al ciclo de renacimiento en su próximo turno.

• Para batallas de triple ataque/defensa, reste ambos hasta llegar a 1, p. ej.: 2A vs 3D = 1A vs 2D, 3A vs 3D = 1A vs 1D.]

• **COLOCACIÓN** es la acción de mover el Tupayauri.

• Sacar el Tupayauri de cualquiera de los 13 agujeros, es una acción que requiere la aprobación de Wiraqucha. Fig. 5.

• Clavar el Tupayauri, es una acción que NO requiere la aprobación de Wiraqucha.

• El Tupayauri puede pasarse entre aliados.

• Si un walla derrotado poseía el Tupayauri, éste podrá ahora ser pasado al vencedor si éste se encuentran en el mismo wamani. Fig 6. Si el ataque fue a larga distancia, el Tupayauri permanecerá en el wamani hasta ser recogido.

PODERES

• Cada walla (guerrero) tiene poderes para potenciar acciones. Más información en las [páginas 24 a 27](#).

• Poderes Básicos se pueden usar sin costo.

• Poderes Energizados consumen energía (llamas).

• Algunos poderes son automáticos y se activan aun así no sea el turno del walla que posee el poder.

[Solo MODO LEGENDARIO:

• Cada una de las 25 wallas tiene un Poder Legendario que requiere que la Carta Illapa ser activado (y puede requerir llamas). Más información en la [página 28](#).]



Fig. 4 Atacando un Enemigo



Fig. 5 Sacando el Tupayauri del Titiqaqa



Fig. 6 Quitando el Tupayauri a Otro Walla

CONQUISTANDO WAMANIS

- Una vez que un walla (guerrero) ha obtenido el Tupayauri, su nuevo objetivo es el de moverse hacia uno de los 12 wamanis (espacios) periféricos para clavar el Tupayauri en ellos. Enemigos deben tratar de impedir esto. Aliados deben defender al walla que posee el Tupayauri.

- Al colocar el Tupayauri en uno de los doce agujeros, la respectiva Carta Pacha será descubierta. Fig 7.

- Cartas Pacha tiene destinos positivos y negativos para los wallas e incluye la carta del Qusqu.

- Si la carta del Qusqu no fue encontrada, uno de los wallas debe intentar sacar el Tupayauri de la tierra y para esto necesitará la aprobación de Wiraqucha. Una vez que se saca el Tupayauri, el walla deberá clavarlo en otro wamani periférico hasta encontrar el Qusqu.

- Si un walla clava el Tupayauri en un wamani periférico, se considera que éste ha sido conquistado y se deberá colocar en éste un Banderín de Conquista y se deberá colocar en éste un Banderín de Conquista del ayllu (clan) conquistador. Fig 8.

- El Tupayauri puede ser clavado nuevamente en el Tititaca o en un wamani periférico ya conquistado, pero en Modo Familiar NO se pueden "reconquistar" (no se cambian banderines) ni se vuelven a abrir Cartas Pacha. Como siempre, se requiere la aprobación de Wiraqucha para sacar el Tupayauri, pero no para clavarlo.

[Solo MODO AVANZADO:

- Mientras el Banderín de Conquista de un ayllu esté en un wamani periférico, las 3 cartas de ese sector permanecen desbloqueadas para ese ayllu y pueden ser tomadas por sus wallas si entran a esos 3 wamanis.

- Los wamanis pueden ser reconquistados clavando el Tupayauri en un wamani periférico que fue conquistado por otro ayllu. Se eliminará el antiguo Banderín de Conquista y se colocará en su lugar el banderín del ayllu conquistador, desbloqueando sus Cartas Pacha (si las hay) solo para los wallas del nuevo ayllu conquistador.

- Apus (jugadores) pueden colocar nuevos wallas a través de wamanis que han conquistado, además de los 3 wamanis de sus suyus. Si el wamani pertenecía a otro Apu, éste ya no podrá colocar nuevos wallas en el tablero a través de este wamani.

- Si un ayllu ha perdido los 3 wamanis de su suyu y no ha conquistado ningún otro, está efectivamente bloqueado de agregar nuevos wallas al Tawantinsuyu.

- Amarus usan el banderín del ayllu que las domina (los banderines del Ayllu Amaru son opcionales).



Fig. 7 Abriendo una Carta Pacha



Fig. 8 Conquistando Wamanis

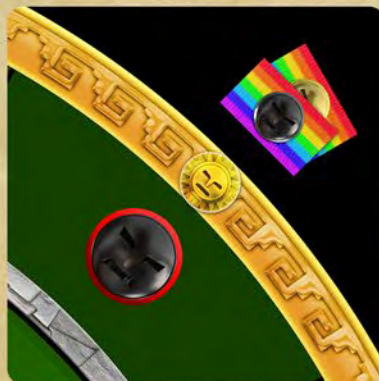


Fig. 9 Reconquistando Wamanis [Modo Avanzado]

FINALIZANDO LA MISIÓN

Solo MODO FAMILIAR:

- El objetivo de la misión es fundar la ciudad del Qusqu, encontrando su ubicación oculta dentro de los 12 wamanis (espacios) periféricos del Tawantinsuyu.

- La misión concluye cuando ocurre uno de estos eventos:

- 1) La Carta Pacha del Qusqu es encontrada por un walla (guerrero) en uno de los wamanis periféricos. Fig. 9.

- 2) Todos los wallas de ayllus (clanes) enemigos han muerto y no tienen suficientes llamas para resucitar.

[Solo MODO AVANZADO:

- El objetivo de la misión es recolectar las 3 piezas del Mapa de Qusqu (con la ubicación exacta de la ciudad del Qusqu), luego devolver la vara Tupayauri al centro del tablero y clavarlo para fundar el Qusqu.

- La misión concluye cuando ocurre uno de estos eventos:

- 1) Un walla clava al Tupayauri en el centro del tablero, después de recolectar las 3 piezas del Mapa de Qusqu.

- 2) Ningún ayllu enemigo tiene wallas vivos en el Tawantinsuyu y no pueden poner nuevos wallas en el Tawantinsuyu, porque sus 3 wamanis (espacios) periféricos han sido conquistados y no han conquistado ningún otro wamani.

- Al final de la misión, todos los Apus deben mostrar las cartas de su mano. Si alguno de ellos tiene una carta pública, estarán descalificados y se les podrá prohibir futuras misiones. [



Fig. 10 Fundando el Qusqu [Modo Familiar]



Fig. 11 Fundando el Qusqu [Modo Avanzado]



OFRENDAS

Ofrendas requieren un sacrificio y la aprobación de Wiraqucha.

Se recomienda que los Apus reciten un cántico para complacer a Wiraqucha.

RESURRECCIÓN

Ofrenda requerida: Sacrificar 2 llamas.
 Cántico sugerido: "Apu Qun Tiqsi Wiraqucha, apiádate de tu humilde servidor y devuélvele la vida!"

Si Wiraqucha acepta esta Ofrenda: Un walla (guerrero) muerto recobra la vida en el mismo wamani (espacio) en el cual murió. La respectiva pieza se volverá a colocar en posición vertical y podrá realizar una Movida, Ataque y Colocación durante ese turno. Wallas en el Ukhu Pacha NO pueden resucitarse.

Las llamas ofrendadas van directamente al Ukhu Pacha (cementerio), sin importar si Wiraqucha acepta la ofrenda o no.

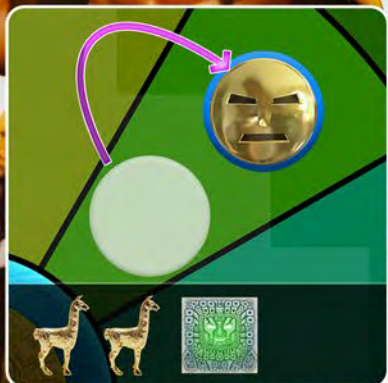
[Solo MODO AVANZADO:
 Si el walla ya está en el Hanan Pacha (Cielo), el walla regresa como una pieza nueva y puede colocarse en uno de sus wamanis periféricos o guardarse para su uso posterior.]

DUPLICACIÓN

Ofrenda requerida: Sacrificar 1 llama.
 Cántico sugerido: "Apu Qun Tiqsi Wiraqucha, acepta mi humilde ofrenda y si lo crees conveniente, ¡multiplicala!"

Si Wiraqucha acepta esta Ofrenda: el ayllu del walla (o un ayllu aliado) recibe 2 llamas.

La ofrenda van directamente al Ukhu Pacha sin importar si Wiraqucha acepta la ofrenda o no.



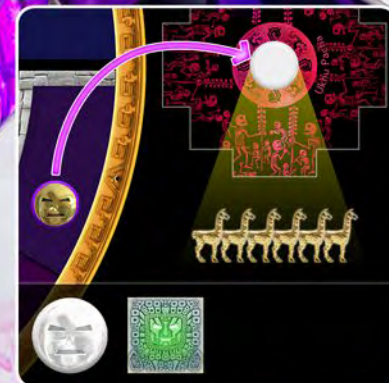
INMOLACIÓN

Ofrenda requerida: Sacrificar 1 vida humana.
 Cántico sugerido: "Apu Qun Tiqsi Wiraqucha, acepta mi cuerpo como ofrenda y dale poder a mi ayllu!"

Si Wiraqucha acepta esta Ofrenda: El ayllu del walla (o un ayllu aliado) recibe 6 llamas.

El walla que realiza la ofrenda va directamente al Ukhu Pacha, sin importar si Wiraqucha acepta la ofrenda o no.

Las wallas paralizadas se pueden inmolar.

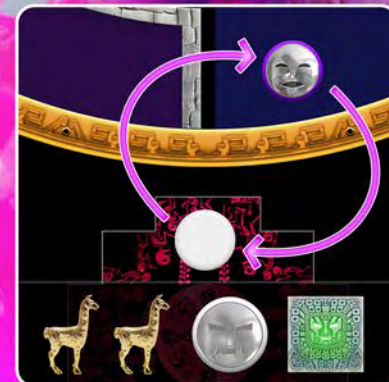


RECIPROCACIÓN

Ofrenda requerida: Sacrificar 2 llamas y 1 alma enemiga.
 Cántico sugerido: "Apu Qun Tiqsi Wiraqucha, acepta el alma de mi enemigo a cambio del alma de nuestra hermana / hermano".

Esta ofrenda debe realizarse antes de que el walla enemigo muerto comience su ciclo de renacimiento en el Hanan Pacha.

Si Wiraqucha acepta esta Ofrenda: un walla aliado muerto del Tawantinsuyu, Hanan Pacha o Ukhu Pacha resucita y toma el lugar del walla enemigo muerto que ahora ocupará el lugar del walla aliado (ya sea en el Tawantinsuyu, Hanan Pacha, o Ukhu Pacha). Las llamas ofrendadas van directamente al Ukhu Pacha, sin importar si Wiraqucha acepta la ofrenda o no.



WALLAS Y ROLES

Cada walla (guerrero) tiene un rol en su ayllu (clan) el cual le otorga habilidades y poderes especiales que puede usar durante la misión.

Poderes Básicos no tienen costo.
Poderes Energizados requieren consumir UNA llama.

Hay 5 roles que cada walla puede tener en INKAS: La Leyenda:
El Guía, El Explorador, El Luchador, El Cazador, y El Chamán.



El rol de cada walla esta representado por la franja de color en la base de la pieza.



1) EL GUÍA

*Representado por el color del **FUEGO PRIMORDIAL** en la base de la pieza.

Walla a cargo de la protección del grupo y abrirles un camino seguro.

Poder Básico: **Protección** Poder Energizado: **Transportación**



2) EL EXPLORADOR

*Representado por el color del **AIRE PRIMORDIAL** en la base de la pieza.

Walla a cargo de explorar el territorio y transportar objetos.

Poder Básico: **Vuelo** Poder Energizado: **Rapidez**



3) EL LUCHADOR

*Representado por el color del **AGUA PRIMORDIAL** en la base de la pieza.

Walla con armamento de alto poder y de ataque a larga distancia.

Poder Básico: **Alcance** Poder Energizado: **Sobrecarga**



4) EL CAZADOR

*Representado por el color de la **TIERRA PRIMORDIAL** en la base de la pieza.

Walla capaz de atacar sorpresivamente y apoderarse de objetos enemigos.

Poder Básico: **Emboscada** Poder Energizado: **Hurto**



5) EL CHAMÁN

*Representado por el color del **VACÍO PRIMORDIAL** en la base de la pieza.

Walla capaz de realizar conjuros y convocar espíritus.

Poder Básico: **Parálisis** Poder Energizado: **Evocación**



PODERES

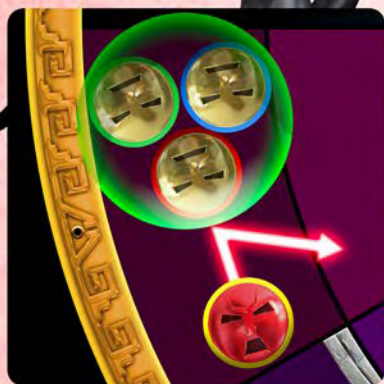
Poderes Básicos (listados al lado izquierdo) NO requieren el consumo de llamas.



El Guía: PROTECCIÓN

El Guía y cualquier otro aliado dentro del mismo wamani (espacio) es rodeado por un escudo que les da doble resistencia a ataques. Para ser vencido, un enemigo necesita realizar 2 Ataques favorables consecutivos. Este poder es automático y siempre está activo aunque el Guía, y aliados bajo su protección, sean paralizados o emboscados.

Luchadores enemigos que ataquen a Guías con Sobrecarga, anulan mutuamente sus poderes: El Luchador enemigo atacará solamente UNA vez, y si el ataque es favorable, el Guía, o uno de los aliados bajo su protección, sera vencido.

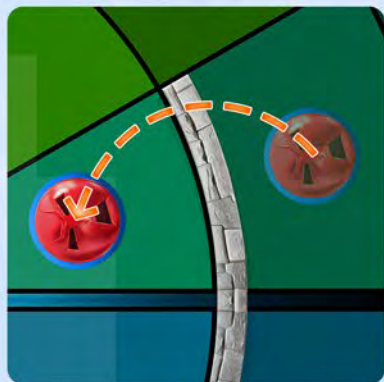


El Explorador: VUELO

El Explorador puede volar sobre pirqas (murallas), como si no existieran.

El Explorador puede llevar a UN aliado o enemigo consigo.

Este poder se usa para potenciar una Movida, es decir el Explorador no puede realizar una Movida adicional luego de usar este poder.



Poderes Energizados (listados al lado derecho) requieren 1 llama para ser activados.



El Guía: TRANSPORTACIÓN

**Requiere 1 llama*

El Guía, y cualquier aliado dentro del mismo wamani, pueden ser instantáneamente transportados a cualquier otro wamani dentro del suyu (cuadrante) en el que se encuentran (es decir, avanzan 1, 2, ó 3 espacios, sin importar muros, solo dentro del suyu actual).

Alternativamente, el Guía puede transportar enemigos dentro de su wamani a cualquier otra wamani del suyu para alejarlos, pero el Guía sera transportado con ellos. El Guía también transporta a wallas muertos. El Guía NO se puede trasportar hacia o desde el Titiqqa (el espacio central).

Este poder se usa para potenciar una Movida.



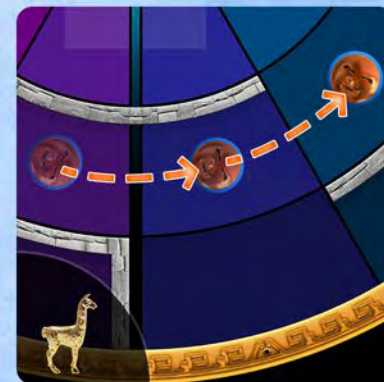
El Explorador: RAPIDEZ

**Requiere 1 llama*

El Explorador puede avanzar 2 wamanis (espacios) por turno en cualquier dirección, sobre pirqas (murallas) y puede llevar a UN walla (guerrero) aliado o enemigo consigo.

Alternativamente, él también puede avanzar un wamani, recoger a un walla, y llevarlo a otro wamani (incluyendo al wamani inicial del cual salió). Si el Explorador vuela sobre un wamani (así recoja a un walla), no es afectado por un Cazador o Chamán ya que su Movida no ha terminado.

Este poder se usa para potenciar una Movida.



El Luchador: ALCANCE

El Luchador puede atacar a enemigos en su wamani (espacio) o a un radio de UN wamani a su alrededor (en sentido horizontal, vertical, o diagonal).

Este poder se usa para potenciar un ataque, es decir, después de haber usado este poder, el Luchador no puede realizar otro ataque en ese mismo turno.

Así mismo, como todo ataque, se requiere la aprobación de Wiraqucha para que el ataque sea exitoso.



El Luchador: SOBRECARGA

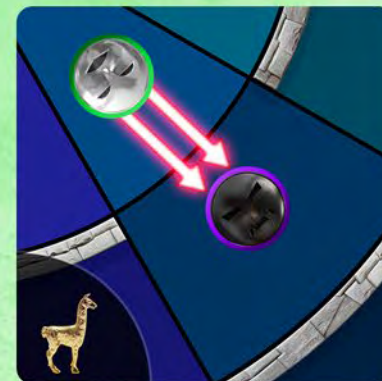
**Requiere 1 llama*

El Luchador puede realizar ataques de doble potencia a enemigos en su wamani o a un radio de UN wamani a su alrededor (en sentido horizontal, vertical, o diagonal).

El Luchador ataca 2 veces simultáneamente y solo uno de los ataques debe ser exitoso para vencer.

Luchadores que ataquen a Guías enemigos con Sobrecarga, anulan mutuamente sus poderes: El Luchador atacará solamente UNA vez, y si el ataque es exitoso, el Guía (o su protegido) será vencido.

Este poder se usa para potenciar un Ataque.

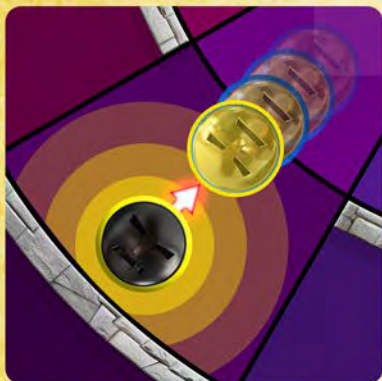


El Cazador: EMBOSCADA

Cuando un enemigo entra a un wamani (espacio) donde está el Cazador, el enemigo no es permitido realizar un Ataque y/o Colocación, y el Cazador podrá efectuar un Ataque durante el turno del enemigo.

Después que la jugada del Cazador a concluido, si el enemigo sobrevivió, su turno continua y podrá realizar un Ataque y/o Colocación.

Si el Cazador entra al wamani de un Cazador enemigo, poderes de Emboscada son anulados instantáneamente, y combatirán en el orden regular.



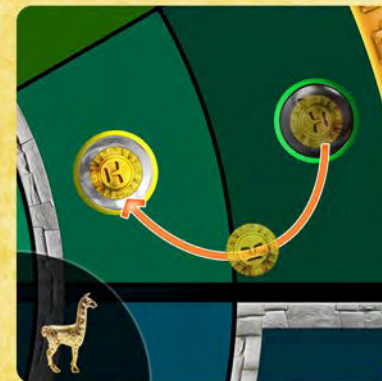
El Cazador: HURTO

**Requiere 1 llama*

El Cazador puede jalar el Tupayauri en su wamani o a un radio de UN wamani a su alrededor (en sentido horizontal, vertical, o diagonal), ya sea robándolo de un enemigo (sin necesidad de vencerlo), agarrándolo de un aliado, recogéndolo del piso, o sacándolo del suelo (en cuyo caso, necesita la aprobación de Wiraqucha para sacarlo). Alternativamente, el Cazador puede jalar a un enemigo a su wamani para emboscarlo (atacarlo).

Este poder se usa para potenciar una Colocación o una Movida (robar el Tupayauri se considera una Colocación, jalar a un enemigo se considera una Movida).

[Solo MODO AVANZADO: El Cazador puede robar cartas Tampu de un enemigo o aliado.]

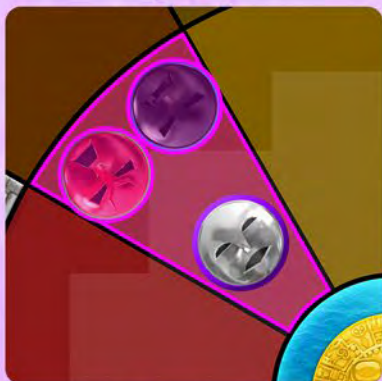


El Chamán: PARÁLISIS

El Chamán puede inmovilizar a enemigos dentro de su wamani y estos no pueden realizar ninguna Movida, Ataque, o Colocación.

Si hay 2 (o más) Chamanes en el mismo wamani, sus poderes de Parálisis son anulados instantáneamente, y cualquier walla (guerrero) paralizado puede volver a realizar acciones.

Este poder es automático y siempre está activo. El Chamán puede atacar a sus enemigos mientras están paralizados. Si el Chamán entra a un wamani donde se encuentra un Cazador enemigo, el Cazador podrá efectuar un Ataque antes de ser afectado por la Parálisis.



El Chamán: EVOCACIÓN

**Requiere 1 llama*

El Chamán puede utilizar el poder de cualquier walla aliado que esté muerto (pero NO en el Ukhu Pacha). Este poder puede ser Básico o Energizado y solo dura en el turno en el cual se activa el poder.

El Chamán NO necesita pagar una llama adicional si es que el poder es energizado.


Este poder puede ser activado durante el turno de un enemigo para usar los poderes de Protección y Emboscada.



PODERES LEGENDARIOS [Solo MODO LEGENDARIO]

INKAS: La Leyenda ofrece una forma mejorada para jugar el Modo Avanzado.

Poderes Legendarios únicos están disponibles para cada uno de los 25 wallas en la misión. Estas habilidades están energizadas por el poderoso Illapa, el dios del Trueno y el Rayo.

Para activar Poderes Legendarios durante un turno, un Apu debe usar la Carta Illapa  (algunos poderes pueden requerir un costo adicional en llamas).



Ninamama ("ni-na-má-ma") • SUPERVOLCÁN (+1 Llama)

Surgiendo del magma terrestre, Ninamama usa su dominio sobre el fuego para desencadenar una masiva explosión volcánica que, mata a todos los wallas (aliados y enemigos) que se encuentran en el centro del Tawantinsuyu y la circunferencia próxima al centro. Ella es inmune. Debe estar en uno de dichos wamanis para activar este poder.



Wayramama ("wai-ra-má-ma") • HIPERTORNADO (+1 Llama)

Condensándose de gélidos vientos, Wayrama usa su dominio sobre el aire para producir un feroz tornado que aniquila a todos los wallas (aliados y enemigos) que se encuentren en su paso. El tornado se origina en el wamani en el que ella se encuentra y se desplazará a 4 wamanis más que ella designe, antes de desvanecerse. Los 4 wamanis deben ser wamanis colindantes, sin importar pirqas. Ella es inmune.



Yakumama ("ya-cu-má-ma") • MACROTSUNAMI (+1 Llama)

Solidificándose de las corrientes andinas, Yakumama usa su dominio sobre el agua para formar una gigante ola en los bordes del Tawantinsuyu que matará a todos los wallas (aliados y enemigos) que se encuentren en los wamanis periféricos. La ola se detendrá al chocar con las pirqas, pero avanzará a la circunferencia central que no esta protegida por una pirqa. Ella es inmune. Debe estar en uno de los wamanis periféricos para activar este poder.



Sachamama ("sa-cha-má-ma") • ULTRASISMO (+1 Llama)

Brotando de los verdes montes, Sachamama usa su dominio sobre la tierra para generar un cataclismo terremoto que afecta con derrumbes al suyu de su elección. Todos los wallas (aliados y enemigos) que tengan pirqas dentro de su wamani no sobreviven el derrumbe. Ella es inmune.



Ch'usaqmama ("chu-sakj-má-ma") • MEGATOMBE (+2 Llamas)

Materializándose desde el plano astral, Ch'usaqmama usa su dominio sobre el vacío para absorber la energía vital de todos los wallas (aliados y enemigos) a 1 wamani a la redonda, matándolos instantáneamente. Con la energía recolectada, por cada walla muerto, ella resucitará la misma cantidad de llamas del Ukhu Pacha para su ayllu.





Ayar Manqu ("á-yar mán-co") • ESCUDO LUMÍNICO (+1 Llama)

Usando el poder del Disco Inti, Manqu se teletransporta hacia un aliado que esté siendo atacado y, lo envuelve a él y otros aliados en un escudo de luz protectora, que redirecciona el ataque a todos los enemigos a un wamani a la redonda (incluyendo enemigos en su mismo wamani), vencidos.



Ayar Awqa ("á-yar áu-ca") • PUMA SÓNICO

Usando el poder del Aro Sónico, Awqa se despoja de sus alas y crea un Puma Sónico que puede llevar el Tupayauri, de él o un aliado, a otro aliado dentro del Tawantinsuyu.



Ayar Kachi ("á-yar cá-chi") • RAYO ELÉCTRICO

Usando el poder del Cetro Eléctrico, Kachi convoca un rayo eléctrico hacia el portador del Tupayauri, donde sea que esté. El walla muere y el Tupayauri queda en el suelo del wamani.

Nadie puede tocar el Tupayauri hasta que Kachi muera o decida dispersar la electricidad para que un aliado lo recoja.



Ayar Uchu ("á-yar ú-chu") • CAMPO MAGNÉTICO

Usando el poder del Hacha Magnética, Uchu crea un poderoso campo magnético que roba el Tupayauri de las manos de cualquier walla que lo posea dentro del Tawantinsuyu. El campo magnético une el Tupayauri a Uchu y este no podrá ser separado de él hasta que Uchu muera o clave el Tupayauri en un wamani.



Aliado Enigmático • LLUVIA RADIOACTIVA

Usando habilidades desconocidas, el Aliado Enigmático de los Inkas crea una lluvia letal que debilita a todos los wallas a un wamani a la redonda (incluyendo su wamani) paralizándolos esta ronda (incluso deteniendo un ataque en proceso).

SACRIFICIO DIVINO (+1 Llama): El Aliado Enigmático sacrifica a uno de los wallas paralizados al dios Pacha Kamaq, enviándolo al Ukhu Pacha y, a cambio, su Apu podrá ver las cartas del enemigo, y tendrá la opción de intercambiar 1 de sus cartas con 1 del enemigo.

Mama Uqllu ("má-ma óc-llo") • MURO DE FUEGO

Convocando el poder de la Esfera Primordial de Fuego, Uqllu forma un muro de fuego en uno de los lados de su wamani y si algún walla, bajo cualquier circunstancia, pasa a través de él, será incinerado (incluso Exploradores NO pueden volar sobre estos muros, ya que Uqllu puede hacer que estos lleguen hasta el cielo). Ataques a distancia atraviesan el muro. Uqllu decide cuándo extinguir el muro de fuego, así no sea su turno.

Mama Qura ("má-ma có-ra") • VIENTOS HURACANADOS (+1 Llama)

Convocando el poder de la Esfera Primordial de Aire, Qura genera corrientes de vientos huracanados en la circunferencia en la que se encuentra, pudiendo reorganizar la ubicación (dentro de esa circunferencia) de todos los wallas que ella desee, excepto ella misma, la cual permanece en su mismo wamani.

Mama Waqu ("má-ma huá-co") • ALUVIÓN

Convocando el poder de la Esfera Primordial de Agua, Waqu genera un desborde de los ríos, lagos y aguas subterráneas creando así un aluvión que empieza en la circunferencia central (no incluyendo el centro) y empuja a todos los wallas hacia el wamani periférico de su sector (columna), sin importar pirqas. Waqu decide si surfeará el aluvión para moverse a cualquier wamani de su sector.

Mama Rawa ("má-ma rá-wa") • DERRUMBE

Convocando el poder de la Esfera Primordial de Tierra, Rawa crea un poderoso sismo que derriba todas las pirqas de su suyu. Si wallas enemigos se encuentran en un wamani con una pirqa que se está derrumbando, estos quedarán atrapados en el derrumbe (paralizados) por una ronda. Rawa decide cuando reformar todas las pirqas, así no sea su turno.

Aliada Secreta • ASIMIEN TO DE ALMA (+1 Llama)

Convocando oscuras artes, la Aliada Secreta de las Quyas, al ver a un enemigo caído en su suyu, evita que su alma se purgue y la fuerza de regreso a su cuerpo para que temporalmente forme parte del Ayllu Quya, mientras siga en su mismo suyu o hasta que uno de los dos muera. Este walla poseído no podrá ser resucitado, ni ofrendado, ni evocado. Al morir, irá inmediatamente al Hanan Pacha (o al Ukhu Pacha, si le corresponde).





Yawar Supay ("yá-huar sú-pai") • AGUJERO NEGRO

Usando el Disco Hawcha, Yawar Supay crea un agujero negro de doble entrada/salida para redirigir cualquier tipo de ataque hacia él o sus aliados (dentro de su suyu) hacia otro walla en cualquier lugar del Tawantinsuyu.



Wayra Sumaq ("huái-ra sú-makj") • AMARU ESTRÍDICA (+1 Llama)

Usando el poder de la Tiara Estrídica, Wayra se despoja de sus alas y crea una Amaru Estrídica que buscará al portador del Tupayauri para matarlo y llevar el Tupayauri de regreso a su ama. Si hay más wallas enemigos acompañando al portador, deberán averiguar la voluntad de Wiraqucha (lanzar el dado), para saber si sobrevivirán el ataque de la Amaru Estrídica.



Yana Uru ("yá-na ú-ru") • TELARAÑA DE ORO

Usando el poder del Cáliz de Potensidad, Yana teje sedas de oro que paralizan a todos los wallas a un wamani a la redonda SIN incluir su wamae (y sin atravesar pirqas). Todos los que entren en contacto con su telaraña en éste y futuros turnos, serán paralizados. La parálisis dura mientras ella no salga del wamani o hasta que muera.



Sinchi Thupaq ("sín-chi tú-pakj") • BIOMAGNETISMO

Usando el poder del Pico Púlsico, Sinchi crea un poderoso campo púlsico que atrae a su wamani a cualquier walla dentro de su suyu. Si es un enemigo, lo embosca con doble ataque.



Amsay Rumi ("ám-sai rú-mí") • TIEMPO INFINITO

Usando el poder de la Lanza Celeractiva, Amsay desacelera el tiempo y realiza ataques a múltiples wallas dentro de su wamani, durante este turno.

AVATAR PERFECTO (+2 Llamas): Invocando al alma de Amaru Wiraqucha, Amsay se convierte en el perfecto avatar de su dios, obteniendo triple ataque y triple defensa por una ronda.

Simpira ("sím-pi-ra") • SUBJUGACIÓN MENTAL

Manifestando su control mental, Simpira fuerza a un walla enemigo, hasta a 1 wamani a la redonda, a temporalmente formar parte del Ayllu Supay. Éste seguirá bajo su control mientras esté hasta a 1 wamani de distancia de ella, o hasta que uno de los dos muera. Si Simpira muere, el walla subjugado vuelve a su ayllu original. Mientras esté subyugado, este walla NO puede ser ofrendado por su Apu, pero sí por Simpira.

Qarqacha ("jar-já-cha") • TERRIBLE ABOMINACIÓN

Metamorfoseándose en un monstruoso supay de mayor fuerza, Qarqacha duplica su ataque y defensa hasta morir. Al derrotar a un enemigo, lo devorará completamente, evitando su resurrección hasta que Qarqacha muera y las almas sean liberadas.

Ukumari ("u-cu-má-rí") • FURIA FRENÉTICA

Liberado del apaciguante control de Simpira, Ukumari buscará que todos sientan su dolor y no distingue aliados de enemigos: matará a todos los wallas hasta a 1 wamani de distancia, sin importar pirqas.

ACUMULACIÓN DE SUFRIMIENTO (+1 Llama): Si al activar este poder Simpira ya estaba muerta, el dolor acumulado de Ukumari hará que entre en un estado de Sobrecarga (sin costo), hasta morir.

Manchay ("mán-chai") • SUPERPREDADOR

Tornando su cuerpo rojo-sangre, Manchay se alista para cazar. Durante este turno, él duplicará su ataque y atraerá a su wamani (desde 1 wamani a la redonda, pero no a través de pirqas) al walla enemigo que considere más fuerte. Si lo derrota, continuará atrayendo presas a su alcance hasta que su racha de matanzas culmine.

CAZADOR DEFINITIVO (+1 Llama): Si Simpira se encuentra en el mismo wamani que Manchay al activar este poder, esta abrirá portales amarillos que extenderán el alcance de Manchay a todo el suyu en que se encuentre.

Ñak'aq ("ná-kakj") • ABSORCIÓN VITAL (+1 Llama)

Extendiendo sus fauces ventrales, Ñak'aq absorbe la energía vital de un walla (aliado o enemigo) dentro de su wamani, matándolo y obteniendo todos sus poderes (sumándolo a los suyos) hasta morir. Dicho walla, al revivir, no tendrá ninguno de sus poderes si Ñaq'ak aún no ha muerto.



CARTAS PACHA

Las cartas que se colocan alrededor del Tawantinsuyu [y se reparten a los Apus (jugadores) en el MODO AVANZADO] se llaman Cartas Pacha. "Pacha" es una palabra mística quechua con muchos significados: naturaleza, universo, tierra, realidad, espacio-tiempo, cósmico, este lugar, este instante, oculto, secreto.

Las Cartas Pacha tienen íconos para denotar ciertas cualidades:



FAMILIAR

Solo las 12 cartas con este ícono se utilizan en el Modo Familiar del juego.



AVANZADO

Las 46 cartas con este ícono se utilizan en el Modo Avanzado y Legendario del juego.



3-APUS [*solo Modo Avanzado]

Si están jugando 3 Apus, las 5 cartas con este ícono se agregan al juego (que son 1 juego de cartas del Mapa de Qusqu, 1 carta Illapa, 1 carta Iqiqu).



4-APUS [*solo Modo Avanzado]

Si están jugando 4 Apus, se agregan las 10 cartas con los íconos 3-Apus y 4-Apus. (que son 2 juegos de cartas del Mapa de Qusqu, 2 cartas Illapa, 2 cartas Iqiqu).



PÚBLICA [*solo en Modo Avanzado]

Las 7 cartas que tiene este ícono deben mostrarse inmediatamente a todos los Apus.



NO EN MANO [*solo en Modo Avanzado]

Las cartas que usan este ícono NO se reparten a las manos de los Apu al comienzo del juego.

Solo MODO FAMILIAR: Las Cartas Pacha se activan Solo la primera vez que se revelan y DEBEN activarse inmediatamente.

[Solo MODO AVANZADO: Apus pueden activar Cartas Pacha instantáneamente o guardarlas en sus manos para usarlas más tarde. Solo las Cartas Públicas DEBEN activarse inmediatamente.]

CARTAS PACHA PARA EL MODO FAMILIAR ÚNICAMENTE:



QUSQU ("cús-co")

El Tupayauri se hunde completamente en el suelo, fundando Qusqu. El walla (guerrero) agregará la palabra Qhapaq (señor poderoso) a su nombre y será conocido a partir de ahora como el fundador del Imperio Inka, Quya, Chanka o Supay, con dominio completo sobre el Tawantinsuyu.

El Apu que controla el walla fundador gana la misión.



CARTAS PACHA PARA EL MODO FAMILIAR Y AVANZADO:



LOS DIOSSES IMPOSTORES



WAQAYCHAQ MAMA

("Hua-cái-chakj má-ma")

El walla ha entrado al K'anchaywasi, el templo de Waqaychaq Mama, y la ha despertado. Si el walla es un aliado (pertenecer al ayllu Inka o Quya), le concederá uno de 3 deseos.

Si el walla es un enemigo (pertenecer al ayllu Chanka o Supay), Waqaychaq Mama se ve obligada a defender su Templo y desintegra el cuerpo y el alma del walla que la ha perturbado y todos los demás wallas enemigos encontrados en ese wamani. Los wallas se colocan en el Ukhu Pacha y no se pueden resucitar con una ofrenda.

Los 3 deseos son:

- RIQUEZA: El ayllu recibe 6 llamas.
- SALUD: Resucita un walla del Kay Pacha, Hanan Pacha (pero NO del Ukhu Pacha).
- VIAJE: Te teletransporta con el Tupayauri (si no lo tienes contigo necesitas la aprobación de Wiraqucha para obtenerlo) a cualquier wamani del Tawantinsuyu (y tu turno termina).

AMARU WIRAQUCHA

("a-má-ru hui-ra-có-cha")

El walla ha entrado al Amaruwasi, el templo de Amaru Wiraqucha, y lo ha despertado. Si el walla es un aliado (pertenecer a Chanka o Supay ayllu), les concederá uno de los 3 deseos.

Si el walla es un enemigo (pertenecer al ayllu Inka o Quya), Amaru Wiraqucha se indigna de ser molestado por un salvaje y desintegra violentamente el cuerpo y el alma del walla que lo ha molestado y a todos los demás wallas enemigos que se encuentran en ese wamani. Los wallas se colocan en el Ukhu Pacha y no se pueden resucitar con ofrendas.

[Solo MODO AVANZADO:

• En vez de morir instantáneamente, el walla que entró al templo debe luchar contra ellos por el destino de su ayllu y aliados. Wallas debe resistir un triple ataque para sobrevivir, si lo hacen, pueden contraatacar.

• Los Dioses Impostores tienen triple ataque y defensa (3A, 3D), no pueden ser dominados y, si derrotan a un walla, lo envían al Ukhu Pacha. Si los Dioses Impostores mueren, también van al Ukhu Pacha.

• Después de haber cumplido su deseo o batallado con el enemigo, la pieza del Dios Impostor se coloca en el wamani donde se encontró su carta, y no podrá ser movida de ese wamani por ningún medio, a menos que se les derrote, lo cual los enviará al Ukhu Pacha.

• Cada Dios Impostor solo concede UN deseo al aliado que lo descubrió y nunca más concederá deseos.

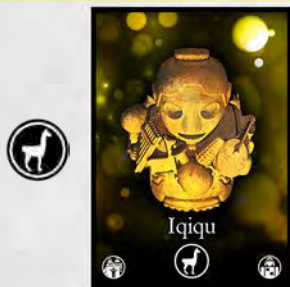
• Al pasar la Sub-Fase de Ataque de un Apu, todos sus wallas que permanezcan en el wamani de un Dios Impostor enemigo serán atacados por él.]

EL DIOS MENOR

IQIQU ("e-ké-ko")

El walla ha encontrado un antiguo waku (cerámica) bendecido por Iqiqu, el dios de la fortuna y la prosperidad. El Apu lanza el dado y el Iqiqu le regalará tantas llamas como gemas en el dado (hasta 6).

[Solo MODO AVANZADO: Puedes poner esta carta en tu mano y guardarla para usarla más adelante].



LAS AMARUS ELEMENTALES

NINAMAMA, YAKUMAMA, WAYRAMAMA, SACHAMAMA, AND CH'USAQMAMA

El walla ha entrado en la guarida de una de las 5 Amarus Elementales, despertándolas. La amaru, enojada, atacará a todos los intrusos con ataques de doble poder (2A). Primero atacará al walla que la despertó, y luego a un walla de un ayllu aliado (si lo hay), y luego a un walla de cada ayllu enemigo (si lo hay, en orden aleatorio). Si un walla es derrotado, otros miembros de su ayllu que estén en el wamani también morirán.

Para sobrevivir al ataque de una amaru, un walla necesita 2 aprobaciones de Wiraqucha. Amarus que atacan a Guías (o wallas protegidos por ellos), anulan mutuamente sus poderes: solo se necesita UNA aprobación.

[Solo MODO AVANZADO: Después de revelar la Carta Pacha, la pieza de la amaru se coloca en el wamani, para indicar que ahora es una walla jugable. Si un walla sobrevive a su doble ataque (2A), el walla ahora puede intentar dominarla, derrotándola. Todas las amarus tienen doble defensa (2D), excepto Ninamama (una Guía) que tiene 3D. Se requerirán 2 (o 3) ataques exitosos (lanzadas del dado) para hacerlas parte del ayllu de un walla. Amarus solo puede ser dominadas una vez y no pueden cambiar de alianza.

Amarus atacadas por Luchadores con Sobrecarga se nivelan: solo se necesita UN ataque para dominarlas (Ninamama necesita 2). Ch'usaqmama (una Chamán) paraliza wallas, por lo que no puede ser contraatacada, a menos que otro Chamán anule su poder, sea atacada a larga distancia o emboscada por un Cazador.

Las amarus son vulnerables a poderes, pueden resucitar y los Chamanes pueden evocar sus poderes, incluyendo su superior ataque y defensa. Al pasar la Sub-Fase de Ataque de un Apu, todos sus wallas que permanezcan en el wamani de una Amaru no-dominada serán atacados por ella.]



CARTAS PACHA PARA EL MODO AVANZADO ÚNICAMENTE:



MAPA DE QUSQU (mapa del "cús-co")

Una vez que un ayllu ha recolectado las 3 cartas que forman el mapa de Qusqu, se le revelará su ubicación oculta y uno de sus wallas debe viajar al centro del Tawantinsuyu y clavar al Tupayauri para fundar el Qusqu.

El walla agregará la palabra Qhapaq (señor poderoso) a su nombre y será conocido a partir de ahora como el fundador del Imperio Inka, Quya, Chanka o Supay, con dominio completo sobre el Tawantinsuyu.

El Apu que controla el walla fundador gana la misión.



TAMPUS ("tám-bos")

El walla ha encontrado un tampu (almacén) lleno de provisiones, ropa y armas. Un Apu puede usar esta carta para fortalecer a un walla, agregando 1 punto a su ataque o a su defensa, dependiendo de qué tampu se haya encontrado:

El Tampu con el ícono de "hachilla" agrega 1 punto a su ataque (+1A).



El Tampu con el ícono de "escudo" agrega 1 punto a su defensa (+1D).



Cuando la carta está siendo utilizada por un walla, su Apu debe colocarla boca arriba e indicar qué walla está usando la carta. Si este walla es derrotado por un walla enemigo, entonces el Apu enemigo pondrá la Carta Tampu en su mano y podrá usarla para uno de sus wallas.

Si el walla que está usando la Carta Tampu es derrotado, pero NO por un walla enemigo (el walla fue inmolado o fue derrotado por un Dios Impostor o una Amaru no dominada) entonces la carta se pierde y se envía al Ukhu Pacha.

Si un Guía tiene el Tampu de Defensa, su 3D solo aplica a él y no a los wallas que él protege.

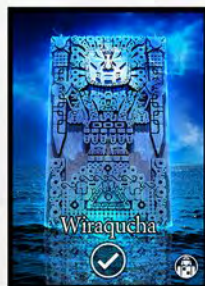
LOS DIOSES



WIRAQUCHA ("hui-ra-có-cha")

El walla ha encontrado una arcaica wanka (monolito) bendecida con la aprobación del todopoderoso Wiraqucha, creador del cosmos.

Un Apu puede usar esta carta como una aprobación instantánea de Wiraqucha en lugar de tener que lanzar el Dado Wiraqucha o para modificar una tirada de dado previa que no fue aprobada por Wiraqucha.



MAMA QUCHA ("má-ma có-cha")

El walla ha encontrado a una arcaica wanka maldecida con la desaprobación de Mama Qucha, diosa del mar y esposa de Wiraqucha. Un Apu puede usar esta carta para anular una aprobación de Wiraqucha (de una Carta de Pacha o una lanzada del dado).



PACHA KAMAQ ("pá-cha cá-makj")

El walla ha encontrado una arcaica wanka bendecida con el don de clarividencia de Pacha Kamaq, el dios oráculo creador de la Tierra.

Un Apu puede usar esta carta para ver la mano de un oponente y luego realizar una de estas acciones:

- 1.- Obligar a un intercambio entre una carta que quiera de su mano y otra que quiera darle.
- 2.- Pagar una llama y elegir una carta para robar de la mano del oponente.
- 3.- No forzar un canje, ni robar una carta.



PACHA MAMA ("pá-cha má-ma")

El walla ha encontrado una arcaica wanka bendecida con el don de la reubicación de Pacha Mama, la diosa Madre Tierra y esposa de Pacha Kamaq.

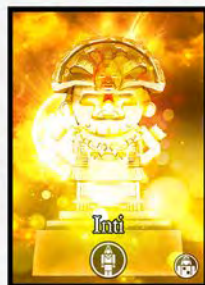
Un Apu puede usar esta carta para transportar un walla a cualquier wamani del Tawantinsuyu (incluido el Titiqaqa) en cualquier momento, incluso para escapar de un ataque.



INTI ("ín-ti")

El walla ha encontrado una arcaica wanka bendecida con el don de la resurrección masculina de Inti, el dios sol, fuente de calor y luz y protector de la humanidad.

Un Apu puede usar esta carta para resucitar a un walla masculino muerto del Hanan Pacha, Kay Pacha o Ukhu Pacha.



MAMA QILLA ("má-ma kí-lla")

El walla ha encontrado una antigua wanka bendecida con el don de la resurrección femenina de Mama Qilla, la diosa luna, esposa de Inti y protectora de las mujeres.

Un Apu puede usar esta carta para resucitar a una walla femenina muerta (incluidas las Amarus Elementales) del Hanan Pacha, Kay Pacha o Ukhu Pacha.



ILLAPA ("il-llá-pa")

El walla ha encontrado una arcaica wanka energizada con el poder de Illapa, el dios del trueno y el relámpago.

[Solo MODO AVANZADO: esta carta se puede canjear por 1 llama.]

[Solo MODO LEGENDARIO: Esta carta puede potenciar a un walla, liberando su Poder Legendario (el cual también podría requerir un costo adicional en llamas).]



URQUCHILLAY ("ur-cu-chí-llai")

El walla ha encontrado una arcaica wanka maldecida por Urquchillay, el dios protector de todos los animales.

Un Apu puede usar esta carta para enviar al Hanan Pacha a 2 llamas (o menos, si no las tienen) de todos los ayllus enemigos.

Esta carta incluso se puede usar para detener un Poder u Ofrenda en curso.



MISIONES ALTERNATIVAS

Para agregar más variedad a INKAS: La Leyenda, los Apus (jugadores) pueden optar por usar Llamk'ay Cards (cartas de misión). En estas misiones, fundar el Qusqu ya no es el objetivo.

Las misiones se asignan aleatoriamente a cada Apu (jugador) en secreto, para que nadie sepa cuáles son los objetivos de cada Apu (se puede asignar la misma misión a múltiples Apus).

Se deben tener 4 copias de cada Carta Llamk'ay. Luego se baraja el total y cada Apu escogerá una Carta Llamk'ay al azar.

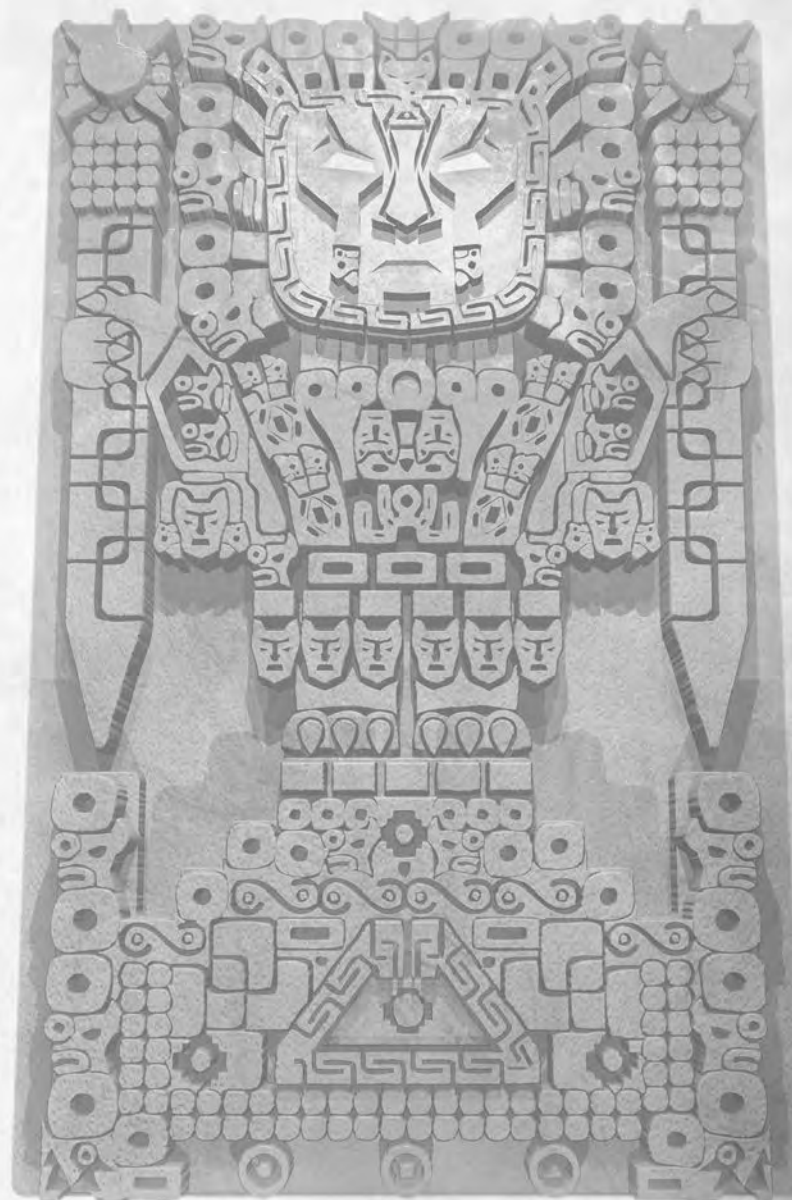
Todavía estamos puliendo los detalles de las misiones, háganos saber sus comentarios y sugerencias de nuevas misiones a info@pers.com

- **Conquista 7 wamanis.** Se habilita la opción de reconquistar un wamani ya conquistado, pero se necesitará la aprobación de Wiraqucha para retirar el banderín enemigo y poner el nuevo banderín. El wamani que tenga la carta del Qusqu vale como 2 wamanis.
- **Conquista 2 suyus.** Se habilita la opción de reconquistar un wamani ya conquistado, pero se necesitará la aprobación de Wiraqucha para retirar el banderín enemigo y poner el nuevo banderín.
- **Derrota al ayllu de tu costado en sentido horario (a tu izquierda).** No importa si otro Apu lo derrota en vez de ti.
- **Derrota al ayllu de tu costado en sentido antihorario (a tu derecha).** No importa si otro Apu lo derrota en vez de ti.
- **Derrota a 2 ayllus.** No importa si otros Apus derrotan a esos ayllus en vez de ti.
- **Derrota a todos los Cazadores y Chamanes de los otros ayllus.** No importa si otro Apu lo derrota en vez de ti.
- **Obtén 10 llamas de tampus.** Esas llamas no pueden ser gastadas.
- **Domina a 1 Amaru.** [Solo Modo Avanzado].



MODO SOLITARIO

¡Lucha contra un ayllu controlado por Wiraqucha!
Próximamente ...



EL IDIOMA QUECHUA

El Quechua o Qhichwa (pronunciado ké-chu-a) es el idioma principal utilizado en el Imperio Inka. Quechua hablantes llaman a su idioma Runasimi (que significa "el idioma de la gente").

Quechua todavía es hablado por 10 millones de personas en áreas de Perú, Ecuador, Bolivia, Argentina, Colombia, Brasil y Chile.

Quechua es un idioma en peligro de extinción. La UNESCO dice que a menos que se haga algo, Quechua se extinguirá en 30 años. Quechua escrito es rara vez utilizado por sus hablantes debido a la falta de materiales impresos.

Con INKAS: La Leyenda, esperamos dar a conocer este idioma y ayudarlo a sobrevivir. Por esta razón, las cartas, el tablero y el manual del juego se escribirán en Quechua.

Quechua tiene muchas variantes, las más populares son el Quechua Central y el Quechua Sureño. Para nuestro juego, hemos decidido usar el Quechua Sureño, que consideramos tiene normas ortográficas más organizadas, propuesta por los lingüistas Rodolfo Cerrón-Palomino y Alfredo Torero.



Aún se debate el empleo prehispánico de algún sistema de escritura andina. Se ha propuesto que los quipus^[1] y tocapus^[2] podrían ser estos sistemas, pero no existen demostraciones aceptadas por todos.

Por esta falta de escritura pre-establecida, palabras en Quechua han sido escritas de diversas maneras usando el alfabeto latino, lo cual ha dificultado la creación de un diccionario unificado Quechua. Por ejemplo, el nombre del dios supremo Inka es Wiraqucha, pero en diversos textos su nombre está escrito como Wiraqocha, Wirakocho, Wiracocha, Viracocha, Huiracocha, etc.

El alfabeto del Quechua Sureño contiene las letras: **a, ch, chh, ch', h, i, k, kh, k', l, ll, m, n, ñ, p, ph, p', q, qh, q', r, s, t, th, t', u, w, y**. El Quechua es una lengua tri-vocálica, que solo usa las vocales **a, i, u** para la escritura de sus palabras, pero cada vocal puede tener diversas pronunciaciones, para un total de por lo menos 11 vocales fonéticas.

Por ejemplo, las vocales **i** y **u**, se pronuncian "e" y "o" cuando están cerca de las consonantes **q, qh, q'**, porque la "q" se pronuncia con la boca totalmente abierta lo cual modifica la pronunciación de la **i** y **u**. Por ejemplo, Qusqu se pronuncia "Qosqo".

Las pronunciaciones que damos en el glosario a continuación, son aproximadas, ya que los fonemas Quechua son diferentes a los de otros idiomas. Por ejemplo, el Quechua tiene diversas maneras de pronunciar el fonema "k" con las siguientes consonantes: **q, qh, q', k, kh, k'**.

Visiten nuestro canal para más información sobre el Quechua [youtube.com/inkasgame](https://www.youtube.com/inkasgame)

[1] El *kipu* ("kí-pu") es una cuerda de lana o de algodón de diversos colores, con nudos. Éste es un sistema de contabilidad (como un ábaco) que también podría haber contenido un sistema gráfico de escritura. Solo los *Khipu Kamayuq* (administradores Inkas) podían descifrarlos.

[2] El *t'upapu* ("to-ká-pu") es un conjunto de cuadrados con decoraciones geométricas, que aparecen en textiles o pintados en vasijas. Algunos lo consideran una "escritura perdida" de los Inkas.

GLOSARIO

Amaru ("a-má-ru") Serpiente. Deidades míticas similares a dragones, que eran parte serpiente, cóndor, jaguar y llama. | *Ayllu formado por el Elemental Amarus.*

Amaru Katari Wiraqucha ("a-má-ru ka-tá-ri hui-ra-có-cha") | *Personaje creado para INKAS: La Leyenda basado en las leyendas del dios Amaru (llamado Katari en el idioma Aymara).*

Amaruwasi ("a-ma-ru-huá-si") La casa de Amaru. | *Templo creado para INKAS: La Leyenda.*

Apu ("á-pu") Lord, leader, captain, god. | *El jugador, dueño de un ayllu y un suyu.*

Ayar Manqu ("á-yar mán-co") Fundador ancestral. Mítico fundador del Imperio Inka, uno de los hermanos Ayar. También llamado **Manqu Qhapaq** ("mán-co cápac") Poderoso fundador.

Ayllu ("ái-llu") Familia. Tribu. Unidad familiar extendida, unida por lazos consanguíneos y territoriales. | *Uno de los 5 clanes: Ayllu Inka, Ayllu Quya, Ayllu Chanka, Ayllu Supay y Ayllu Amaru.*

Chanka ("chán-ca") Grupo étnico enemigo de los Inkas. | *Ayllu formado por guerreros Chanka.*

Illapa ("il-llá-pa") Rayo. El dios del rayo de los Inkas. | *Carta Pacha del dios Illapa que libera los Poderes Legendarios de los wallas.*

Inti ("ín-ti") Sol. El dios sol de los Inkas, deidad más significativa de los Inkas. Esposo de Mama Qilla. | *Carta Pacha del dios Inti.*

Iqiqu ("e-ké-ko") Muñeco, duende. El dios Tiwanaku de la abundancia y la prosperidad, considerado un amuleto de la buena suerte en Argentina, Bolivia, Chile y Perú moderno. | *Carta Pacha del dios Iqiqu.*

Inka ("ín-ca") Rey, emperador. Nombre dado al Imperio Inka | *Ayllu formado por los Hermanos Ayar.*

K'anchaywasi ("can-chay-huá-si") La casa de la luz. | *Templo creado para INKAS: La Leyenda.*

Llama ("llá-ma") Camélido sudamericano. | *La energía para poderes y el sacrificio para ofrendas.*

Llamk'ay ("llám-kay") Tarea. Trabajo. | *Cartas con diferentes tareas para los Apus.*

Mama Qilla ("má-ma quí-lla") Madre Luna. La diosa luna de los Inkas, protectora de las mujeres. Esposa de Inti. | *Carta Pacha de la diosa Mama Qilla.*

Mama Qucha ("má-ma có-cha") Madre Mar. La diosa Inka del mar y los peces, guardiana de los marineros. Esposa de Wiraqucha, madre de Inti y Mama Qilla. | *Carta Pacha de la diosa Mama Qucha.*

Mama Uqllu ("má-ma óc-llu") Madre fertilidad. Mítica hermana/esposa de Ayar Manq/Manqu Qhapaq.

Pacha ("pá-cha") Cosmos, universo, mundo, tierra, realidad, espacio-tiempo, este-lugar-y-este-instante. | *Cartas con diferentes destinos cósmicos para las wallas.*

Hanan Pacha ("já-nan pá-cha") El mundo de arriba, el cielo. | *Bandeja para Amarus y llamas.*

Kay Pacha ("kái pá-cha") Este mundo, la tierra. | *El tablero Tawantinsuyu.*

Ukhu Pacha ("ú-cu pá-cha") El mundo profundo, infierno. También llamado **Urin Pacha** "ú-rin pá-cha" El mundo de abajo. | *Bandeja para llamas y wallas muertos.*

Pacha Kamaq ("pá-cha cá-mac") Creador de la Tierra. El dios creador andino de la Tierra. Esposo de Pacha Mama. | *Carta Pacha del dios Pacha Kamaq.*

Pacha Mama ("pá-cha má-ma") Madre Tierra. La diosa Inka de la tierra y la fertilidad. Esposa de Pacha Kamaq. | *Carta Pacha de la diosa Mama Pacha.*

Pirqa ("pér-ca") Muro. | *Barreras en el tablero.*

Qusqu ("cús-co") Cusco, la capital del Imperio Inka. | *La meta de la misión del juego.*

Qillqa ("kél-ca") Carta. Escritura. Letra. | *Las cartas del juego.*

Quya ("có-ya") Reina, esposa de los Inka. | *Ayllu formado por las Hermanas Ayar.*

Supay ("sú-pay") Demonio, diablo, la sombra de una persona. | *Ayllu formado por temibles supays.*

Suyu ("sú-yo") Región, estado. Cada uno de los 4 cuadrantes del Tawantinsuyu:
Chinchaysuyu ("chin-chay-sú-yo") Suyu del noroeste, conocido como la región del Tigrillo.
Antisuyu ("an-ti-sú-yo") Suyu del noreste, conocido como la región del Jaguar.
Qullasuyu ("co-lla-sú-yo") Suyu del sudeste, conocido como la región de la Llama.
Kuntisuyu ("con-ti-sú-yo") Suyu del suroeste, conocido como la región del Cóndor.

Tampu ("tám-bo") Almacén, alojamiento. | *Una Carta Pacha que contiene llamas.*

Tawantinsuyu ("ta-wan-tin-sú-yo") El territorio del Imperio Inka. | *El tablero de juego.*

Titiqaqa Qucha ("ti-ti-cá-ca có-cha") Lago Titicaca | *El espacio en el centro del tablero.*

Tiwanaku ("ti-hua-ná-co") Cultura preincaica mas longeva de Sudamérica situada alrededor del lago Titiqaqa | *El dado Wiraqucha esta basado en la Puerta del Sol (Bolivia) de la cultura Tiwanaku.*

Tupayauri ("tu-pa-yáu-ri") Aguja inteligente La mítica vara de oro usada para fundar Qusqu.

Urquchillay ("ur-cu--chí-llai") El dios Inka protector de los animales. | *Carta Pacha del dios Urquchillay.*

Waka ("huá-ca") Lugar sagrado. Las ruinas de construcciones precolombinas en Perú y otros países de América del Sur. | *Donde se encuentran wakus y wankas.*

Waku ("huá-co") Pieza de cerámica precolombina del Perú y otros países de América del Sur, utilizada mayoritariamente en rituales ceremoniales. | *La Carta Pacha que representa al Iqiq.*

Walla ("huá-lla") Guerrero. | *Cada uno de los 25 personajes jugables.*

Wanka ("huán-ca") Roca, estatua, monolito. | *Las Cartas Pacha que representan a los dioses Inka.*

Wamani ("hua-má-ni") Provincia. | Las 37 divisiones básicas, o espacios, en el tablero de juego.
Wamanis Periféricos | *Los 12 espacios ubicados en los bordes del tablero.*

Waqaychaq Mama ("hua-káy-chakj má-ma") Madre Guardiana. | *Personaje creado para INKAS: La Leyenda, inspirada en Pacha Mama (Madre Tierra).*

Wiraqucha ("hui-ra-có-cha") Espuma de Mar. El dios andino todopoderoso de muchas culturas, incluidas las culturas Inka, Wari, Chavin y Tiwanaku. Nombre completo: **Apu Qun Tiqsi Wiraqucha** ("á-pu cón tíc-si hui-ra-có-cha"). Señor Creador Espuma de Mar | *El dado del juego.*

- **Pedir la Aprobación de Wiraqucha** | *Lanzar el Dado Wiraqucha.*
- **Voluntad de Wiraqucha** | *El resultado obtenido después de tirar el Dado Wiraqucha.*



INKAS: LA LEYENDA™ CREADO POR JORGE

REGLAMENTO, HISTORIA, PERSONAJES
Jorge

MARKETING

Ivonne Roalcaba
Carlos Ernesto Rodriguez

ILUSTRACIONES

Jorge
Adriana Alvarado
Christoffer Pineda

COLABORADORES

Maruja Durand
Marjorie Velásquez
Yuliana Suárez
Jacob Guinness

PRUEBAS DE JUEGO Y REGLAS

Juan Pablo Romero

MODELADORES 3D

Freddy Echevarría
Jorge
Richard Suárez
Daniel Suárez
Magaly Solís
Felipe Chumpitaz
Rudy Aedo

LINGÜISTAS DE QUECHUA

Rodolfo Cerrón-Palomino, Ph. D.
Roberto Zariquiey, Ph. D.



PERS®

Miraflores, Lima, PERÚ • Santa Clara, California, USA.
info@pers.com • www.pers.com

HECHO EN PERÚ

Descubre más sobre los personajes de INKAS: La Leyenda en:

PERS.COM/INKAS

Copyright © 1992-2020 Pers® Corporation. INKAS: La Leyenda y los personajes de este juego son marcas registradas de Pers®. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse con fines comerciales sin el permiso por escrito de Pers® Corporation.

1 TURNO = OFRENDA + (MOVIDA + ATAQUE + COLOCACIÓN) + REVELACIÓN



Wiraqucha
El dado que decide el resultado de ofrendas, ataques y otros eventos



Tupayauri
La vara de oro que es necesaria para revelar Cartas Pacha. Debe ser colocada en el Titiqqa.



Cartas Pacha
Las cartas que deben ser colocadas alrededor del Tawantinsuyu. También usadas en mano.



Ayllu
Cada Apu (jugador) recibe 1 ayllu (clan) formado por 5 wallas (guerreros). Cada walla tiene un rol.



Llamas
Cada Apu recibe 6 llamas. Llamas son usadas para ofrendas y para energizar poderes.



Banderines de Conquista
Cada Apu recibe los 12 banderines de su ayllu. Se pueden colocar wallas nuevos en wamanis donde estén.



Hanan Pacha
Área del "cielo" donde se colocan amarus y llamas no utilizadas. Usada para el Ciclo de Renacimiento.



Ukhu Pacha
Área del "infierno" donde se colocan wallas muertos y llamas consumidas.



Tawantinsuyu
El tablero de juego con 37 wamanis (espacios), incluyendo el Titiqqa en el centro.



Suyu
Una de las 4 regiones del Tawantinsuyu (dividida en 3 segmentos). Cada Apu es asignado un suyu.



Wamanis
Los 37 espacios jugables del Tawantinsuyu. Wallas se mueven sobre ellos de forma vertical, horizontal, o diagonal.



Pirqas
Muros entre algunos wamanis. Wallas y poderes no pueden atravesarlos, a menos que se especifique.



Qusqu
El Apu que lidera al walla que encuentra esta carta, gana la misión instantáneamente.



Waqaychaq Mama
Chankas/Supays van al Ukhu Pacha. Inkas/Quyays reciben 1 desec. 6 llamas o resurrección o teletransportarse a un wamani.



Amaru Wiraqucha
Inkas/Quyays van al Ukhu Pacha. Chankas/Supays reciben 1 desec. 6 llamas o resurrección o teletransportarse a un wamani.



Iqiqu
Lanza el dado Wiraqucha, cuenta las gemas negras y recibirás esa cantidad de llamas



Amarus Elementales
Todos los ayllus en el wamani recibirán ataques dobles. Intenta dominarla con dos ataques exitosos.

OFRENDAS

RESURRECCIÓN

Sacrifica 2 llamas y devuelve la vida a uno de tus wallas.



INMOLACIÓN

Sacrifica a uno de tus wallas y recibe 6 llamas.



GUÍAS



PROTECCIÓN

Guías y aliados en el wamani obtienen doble defensa.

TRANSPORTACIÓN

Guías y un ayllu (aliado o enemigo) pueden ir a cualquier wamani dentro del suyu actual.



EXPLORADORES



VUELO

Exploradores y un walla adicional pueden volar sobre pirqas.

RAPIDEZ

Exploradores y un walla adicional pueden moverse 2 wamanis a la vez, incluso sobre pirqas.



LUCHADORES



ALCANCE

Luchadores pueden atacar a los enemigos que estén dentro de un radio de un wamani a su alrededor.

SOBRECARGA

Luchadores pueden realizar ataques de doble poder dentro de un radio de un wamani a su alrededor.



CAZADORES



EMBOSCADA

Cazadores atacan a enemigos que entran a sus wamanis, antes de ellos realicen un Ataque y/o Colocación.

HURTO

Cazadores pueden jalar al Tupayauri (o un enemigo) dentro de un radio de un wamani a su alrededor.



CHAMANES



PARÁLISIS

Chamanes pueden inmovilizar a los enemigos dentro de sus wamanis y evitar que realicen acciones.

EVOCACIÓN

Chamanes pueden usar el poder de un walla aliado muerto en el Tawantinsuyu. No pagan más llamas.

