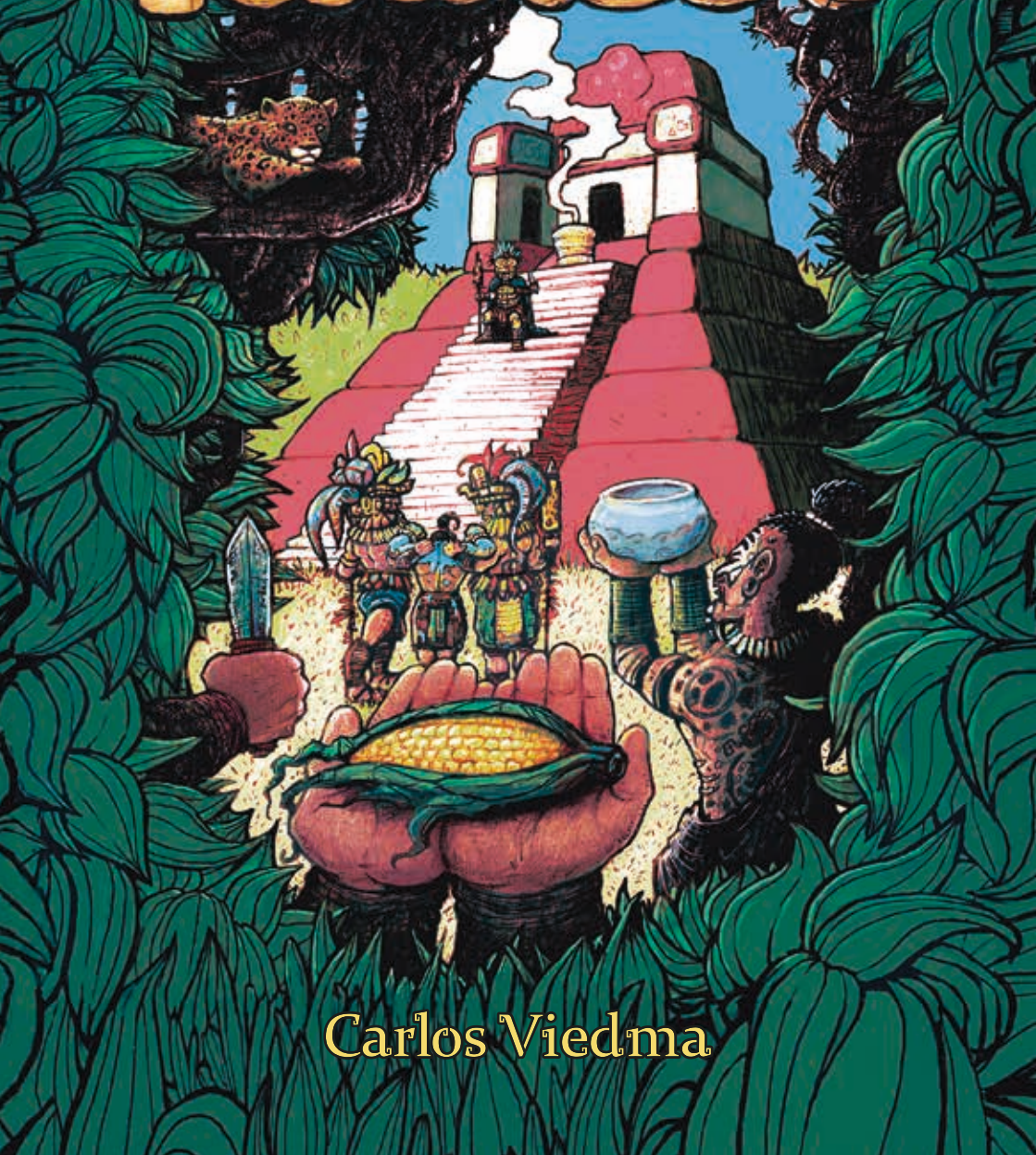


NAKULUM



Carlos Viedma



CRÉDITOS



NAKUM

BIENVENIDO A NAKUM

Es el último katum del calendario maya. El mes más sagrado en la ciudad de Nakum, y las nobles familias de la ciudad disputan los favores de los dioses.

Caza, cosecha, explora y sacrifica a los miembros de tu clan para hacer ofrendas en la pirámide y ser la familia en la que los dioses derramen su gloria.

En Nakum tendrás que gestionar tus trabajadores y tus recursos para ir a la pirámide y realizar las ofrendas que estén activas ese turno.

El jugador que tenga más puntos de victoria al final de la partida será el ganador.

Nakum es un juego de estilo eurogame ligero de partidas rápidas entre 20 y 45 minutos y de 2 a 4 jugadores.

COMPONENTES

Consideraciones

En Nakum existen tres tipos de casillas en las que se pueden realizar acciones: básicas, campamentos y especiales.

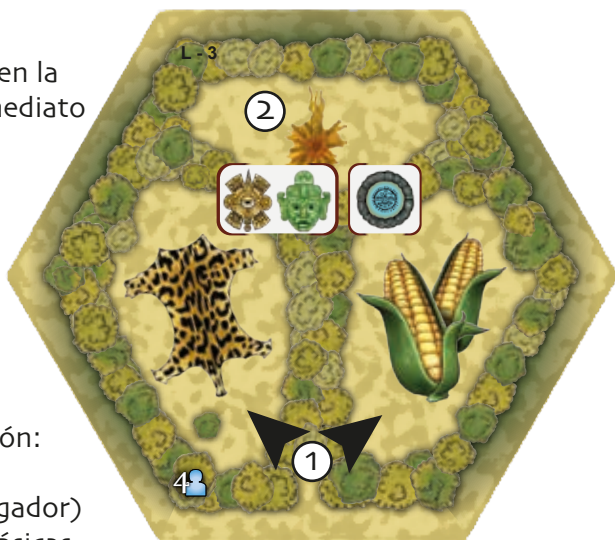
① Básicas:

Al colocar un trabajador en la acción, se obtiene de inmediato el beneficio o recurso.

En este ejemplo una piel o dos maíces.

② Campamentos:

Son aquellas que tienen dibujado en su centro una hoguera. Un campamento no se puede usar si no se cumple la siguiente condición: Debe haber al menos un trabajador (de cualquier jugador) en alguna de las acciones básicas de esa loseta.



Al colocar un trabajador en la hoguera se obtiene uno de sus beneficios. Los campamentos se agotan: cuando un jugador use un campamento, coloca un cubo negro tapando la opción que ha elegido y ya no estará disponible para el resto de la partida. Cuando todas las opciones estén tapadas con cubos negros, el campamento está agotado.

En el ejemplo de arriba, al colocar un trabajador en el campamento elige uno de los dos beneficios. Un punto de victoria y una máscara o una carta del mercado (pagando sus posibles costes).

4 Partidas a 2/3 - 4 Jugadores

En partidas a 2 o 3 jugadores en cada casilla de acción sólo puede haber 1 trabajador.

En partidas a 4 jugadores hay casillas de acción marcadas con el símbolo 4

En estas casillas el máximo de trabajadores aumenta a 2, que no podrán ser del mismo jugador.

Acciones Especiales

Existen cuatro acciones especiales y que tienen sus propias reglas. Estas acciones se encuentran en la loseta central y son: la Pirámide, sumo sacerdote Pituk, jugador inicial y aumentar el clan.

③ La Pirámide: se encuentra en el centro del tablero y en ella se realizan las ofrendas y sacrificios. Es aquí donde se compran las cartas de ofrenda. No tiene límite de jugadores.



④ El sumo sacerdote Pituk ofrecerá un único favor celestial al jugador que coloque uno de sus trabajadores en él. El Pituk tiene dos características especiales: la primera es que sólo estará disponible una vez que se hayan explorado todas las losetas del juego, y la segunda es que se agota igual que los campamentos, y una vez usado uno de sus favores, ya no estará disponible. (se colocará un cubo negro en él para indicarlo).

Los Favores del Pituk

El Pituk tiene 2 usos antes de agotarse. El jugador que realice la acción deberá elegir entre 1 de las siguientes opciones.



Baraja todas las cartas de mercado y revela 5 nuevas.



Descarta las ofrendas activas y revela dos ofrendas nuevas.

Además del favor, el Pituk otorga 1 punto de victoria.



⑤ Jugador inicial: Obtén el token de jugador inicial y en la siguiente ronda serás el primero en comenzar. No puedes realizar esta acción si ya eres el jugador inicial.



⑥ Aumentar el clan. Coloca dos de tus trabajadores y un tercero de la reserva. En la siguiente ronda tendrás un trabajador más. Se puede hacer esta acción siempre que queden trabajadores en la reserva. Esta acción no está disponible durante la primera ronda de juego.



Puedes usar los bosques adyacentes para dejar los trabajadores.



Anatomía de las cartas

Existen tres tipos de cartas: cartas de ofrenda, cartas de mercado y cartas de patrimonio.



Para realizar esta ofrenda tendrás que sacrificar a 1 de tus trabajadores.

Ofrendas:

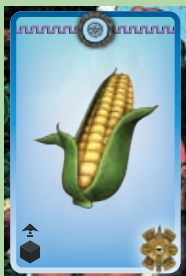
Son las cartas de objetivo del juego, y se compran en la acción de la pirámide.

- ① Nombre de la carta.
- ② Trabajadores que tienes que sacrificar.
- ③ Recursos que hay que pagar para poder realizar la ofrenda.
- ④ Puntos de victoria que otorgará la carta al final de la partida.
- ⑤ Ilustración

Mercado y Patrimonio

Las cartas de mercado y las de patrimonio son muy parecidas entre sí y se diferencian por el icono que aparece en su dorso.

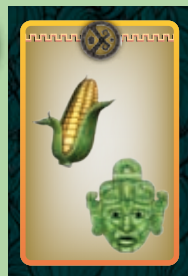
Carta de Mercado




Las cartas de patrimonio se pueden bajar de la mano en la acción de patrimonio.

Las cartas de mercado se pueden comprar en la acción de mercado.

Carta de Patrimonio




Hay dos tipos de cartas de mercado: las cartas gratuitas que otorgan recursos en cuanto las adquieres, y las que tienen un coste para ser utilizadas.

- 1 Cuando en la carta aparecen , para obtener sus beneficios hay que pagar los recursos que aparecen encima de los dos puntos (nunca en orden inverso).

Paga 1 Máscara de Jade a la reserva para obtener 2 Maíces, al final de la partida otorga 2 Puntos de Victoria.



 Algunas cartas tienen el icono de liberar un campamento. En el momento de adquirir una de estas cartas, deberás retirar 1 cubo negro del tablero. Si no queda ningún cubo ignora esta regla.



Guarda las cartas que compres en el mercado y las cartas de patrimonio que juegues cerca de tu carta de clan, ya que al final de la partida obtendrás los puntos de victoria que indique.



En la cultura maya el maíz era la base de su alimentación diaria, la causa de sus grandes avances astronómicos y calendáricos, el motivo de su religiosidad y arquitectura, y el material con el que los dioses formaron sus huesos y sus músculos.

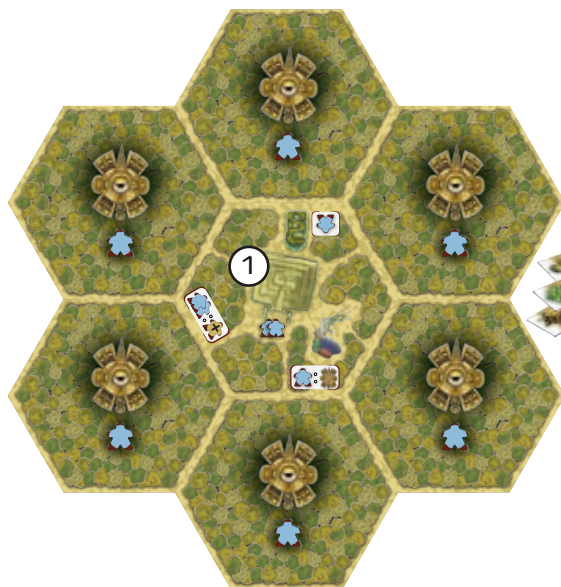
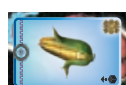


El Jaguar, denominado Balam, era símbolo de poder. Los altos personajes de la antigua sociedad maya utilizaban vestimentas con la piel del animal, así marcaban su autoridad e importancia en la sociedad.



Las máscaras de jade se hacían con la mezcla de jade, concha de caracol, obsidiana y hemetita, dándole el brillo que podemos observar en ellas hoy en día. Representaban entes y espíritus que otorgaban sus poderes a quien las portaban.

Preparación de la Partida



- 1 Coloca la loseta de la pirámide boca arriba. Luego baraja las 8 losetas restantes y colocadas alrededor de la pirámide de forma aleatoria. Éste será el tablero de juego, (que será distinto en cada partida).
- 2 Baraja el mazo de cartas de ofrenda y saca dos cartas, déjalas a la vista, cerca del tablero de juego. Éstas son las primeras ofrendas activas. Las ofrendas son comunes a todos los jugadores y se podrán comprar en la pirámide.
- 3 Baraja el mazo de cartas de mercado y saca cinco cartas, déjalas a la vista y cerca del tablero de juego. Se compran en la acción de mercado.
- 4 Crea una reserva con todos los cubos negros, los tokens de recursos, puntos de victoria y dos trabajadores de cada jugador. Colocando todo cerca del tablero de juego.



⑤ Entrega a cada jugador una carta de familia, dos trabajadores de su color y tres cartas de patrimonio. El resto de cartas de patrimonio que sobren se devuelven a la caja.

⑥ Simultáneamente, cada jugador baja de su mano una carta de patrimonio y coge los recursos o puntos de victoria indicados en la carta.

⑦ A continuación, el jugador inicial (que será el último que haya visitado una pirámide maya) descubre una loseta a su elección y el siguiente jugador en el orden de turno descubre otra. !SOLO SE DESCUBREN DOS LOSETAS!

*PARTIDAS A 2 JUGADORES.
En este paso solo se descubre 1 loseta.*

Cómo se Juega

Nakum se desarrolla durante un número indeterminado de rondas, cada una se divide en dos fases: el Día, en la que los jugadores realizarán sus acciones; y la Noche, en la que se descubrirán las losetas exploradas y se repondrán las cartas de ofrenda y de mercado.

El Día

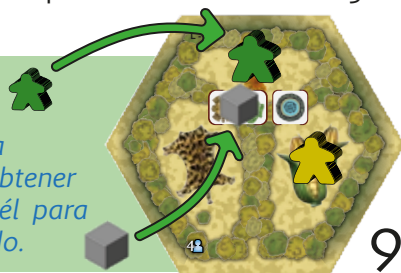
Empezando por el jugador inicial y en sentido horario, cada jugador realiza una acción usando sus trabajadores y obtiene los recursos, beneficios o puntos de victoria inmediatamente.

Este proceso continua hasta que los jugadores han usado todos sus trabajadores. En ese momento se pasa a la fase de noche.

Acciones básicas: Se coloca un trabajador y se obtiene el recurso o la acción correspondiente.

Campamentos: Se coloca un trabajador, el jugador elige una de las opciones disponible y obtiene los beneficios. Después coloca un cubo negro en la opción elegida.

En este ejemplo el jugador Yucateca (verde) decide usar un campamento. Puede hacerlo porque el jugador amarillo ya ha usado una acción básica en esa loseta. Después de obtener el beneficio elegido coloca un cubo sobre él para marcar que ya se ha usado.



Explorar : esta acción se empieza en la fase de día y se termina en la fase de noche.

Realiza los siguientes pasos en orden:

- 1 Coloca un trabajador en una loseta sin explorar.
- 2 Obtén un punto de victoria.
- 3 Espera a la noche para descubrir la loseta explorada.



Jugar una carta de patrimonio: Pon en juego una carta de patrimonio de tu mano y obtén inmediatamente los recursos o puntos de victoria.



Adquirir una carta de mercado: Elige una carta disponible del mercado, paga los recursos si es necesario y obtén los beneficios.

No te olvides de liberar campamentos si la carta que adquieres tiene este icono.



Realizar una ofrenda:

Cuando vayas a la acción de la pirámide para realizar una ofrenda sigue los siguientes pasos.

- 1 Coloca 2 de tus trabajadores en la pirámide o en la carta de ofrenda, como prefieras.
- 2 Sacrifica, si es necesario, tantos trabajadores como indique la carta, para ésto tumba el/los trabajadores sacrificados.
- 3 Paga los recursos indicados y pon la carta de ofrenda junto a tu carta de familia. Puntuarás los puntos al final de la partida.



La Noche

Cuando los jugadores han usado todos sus trabajadores comienza la Noche. Esta es una fase de mantenimiento. Realiza los siguientes pasos en orden:

1. Cada jugador recoge los trabajadores utilizados en la fase de día.
Los trabajadores sacrificados vuelven a la reserva general.
2. Descubre las losetas exploradas.
3. Se reponen las cartas de mercado que falten hasta tener 5 cartas.
4. Se reponen las cartas de ofrenda que falten hasta tener 2 cartas.

Después de estos pasos comienza una nueva ronda.

Final de la Partida

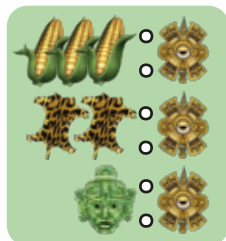
El juego termina cuando alguno de los jugadores consigue realizar dos ofrendas. Acaba la ronda actual y una vez que todos los jugadores hayan realizado sus acciones se realiza la puntuación final (no hay fase de noche). El jugador con más puntos de victoria será el ganador.

Puntuación Final

El ganador de la partida y la familia en la que los dioses derramen su gloria sera aquél que consiga más puntos de victoria.

Suma los puntos de ;

- las cartas de ofrenda que hayas realizado,
- las cartas de mercado que hayas comprado,
- los puntos de victoria que hayas conseguido a lo largo de la partida,
- los recursos que tengas almacenados.



3 maíces: 1 PV

2 pieles: 1 PV

1 máscara: 1 PV



En la carta de familia tienes un recordatorio de los almacenes. El máximo que puedes almacenar y su valor en puntos de victoria para el final de la partida.

En caso de empate ganará el jugador con mayor número de tokens de puntos de victoria, si el empate persiste ganará el que tenga más mascararas de jade y si aun así persiste el empate, el jugador ganador será el primero que realice una ofrenda en una pirámide maya.



