

Paso del Brahmán



Dos Brahmanes despiertan en una bella mañana, cada uno en una orilla del río. Deben cruzarlo como parte de un antiguo ritual, cada cual acompañado por una Cobra guardiana y un Tigre mágico.

¿Qué Brahmán llegará primero al otro templo? ¿Alguno será envenenado por la Cobra rival? ¿Quedarán atrapados en el río?

El Paso del Brahmán es un juego de mesa para 2 jugadores que cruzarán un río imponente y místico. Durante la partida cada jugador creará una estrategia para invocar las piedras y construir un camino para su Brahmán valiéndose también de las habilidades de sus acompañantes, el Tigre y la Cobra.

Componentes

- A 1 tablero con 25 casilleros
- B 16 losetas de paso
- C 6 fichas de personaje
- D 2 templos
- E Este reglamento

Preparación

- 1 Ensamblar y colocar el tablero en la mesa.
- 2 Colocar a un lado del tablero las losetas de paso formando la reserva, agrupándolas por tipo.
- 3 Entregar a cada jugador las 3 fichas de personaje y un templo del color que elija.
- 4 Aquel que haya visto un río más recientemente será declarado jugador inicial y deberá colocar su templo en uno de los casilleros del borde del tablero y las 3 fichas de personaje en ella.
- 5 El otro jugador deberá colocar su templo en uno de los cinco casilleros del borde del lado opuesto del tablero, conjuntamente con sus 3 fichas de personaje.
- 6 Ubicar la contratapa de este reglamento al costado del tablero, a modo de resumen de reglas.

Finalizada la preparación, el jugador inicial tomará su turno y después los jugadores se alternarán hasta cumplir con alguna de las condiciones de fin de partida.

Objetivo Y Fin de Partida


Será declarado ganador de forma inmediata el jugador que logre alguna de las tres condiciones:

Iluminación: Llevar la ficha del Brahmán propio al templo del oponente.

Envenenamiento: Eliminar la ficha de Brahmán del oponente.

Protección: Demostrar que es imposible que el Brahmán rival llegue al templo del jugador en turno (ver **Victoria por Protección** al final del reglamento).



Las fichas tienen dos caras,
se voltean al usar las
Acciones Especiales 



Activa





Agotada

Turno del jugador

Cada jugador controlará 3 personajes: el Brahmán, el Tigre y la Cobra.

En su turno, el jugador deberá:

- 1- Elegir un personaje.
- 2- Realizar con dicho personaje:
 - a.  Hasta 2 acciones básicas (pudiendo repetirla).
 - b.  1 acción especial (siempre que no esté agotado y que no se encuentre en el templo).
- 3- Si realizó una acción especial en este turno, voltear la ficha utilizada a su cara agotada.
- 4- En caso de que alguna ficha muestre su cara agotada del turno anterior, voltearla a su cara activa.

Un jugador no podrá revertir la jugada realizada por el oponente. Es decir, no podrá terminar su turno con todos los elementos del tablero en la misma posición que en la que terminó su turno anterior.

Acercá de las losetas

Las losetas de paso se encuentran divididas en 4 espacios, cada uno de ellos conteniendo agua o piedra.

Los templos son el punto de partida y ninguna ficha podrá ingresar en ellos una vez que lo abandonaron. La única excepción es la ficha de Brahmán, que puede ingresar al templo del jugador contrario, y obtener así la **Victoria por Iluminación**. Cada templo es considerado como un único espacio, y es adyacente a todas las piedras que lo rodean. Ninguna ficha en el templo propio puede bloquear el ingreso del Brahmán del oponente.

Tanto los templos como las fichas en ellos no pueden ser objeto de acciones especiales.

Acciones Básicas

Caminar

“La más larga caminata comienza con un paso” - Proverbio hindú

Se debe mover la ficha de personaje un espacio a una piedra directamente alrededor (horizontal, vertical o diagonalmente).

Si en el turno se utilizan las dos acciones de caminar, la ficha de personaje puede pasar por sobre otra ficha propia (pero no por una ficha del oponente) y terminar sus movimientos en otra piedra.

No puede finalizar su movimiento en la piedra donde se encontraba al comienzo del turno.

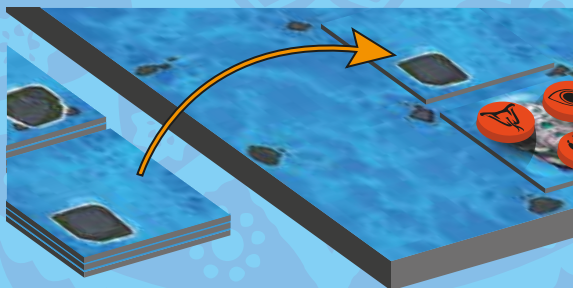


Invocar

“Las cosas buenas que construimos nos terminan construyendo” - Jim Rohn

El jugador debe elegir una loseta de paso de las disponibles y colocarla en un casillero vacío del tablero, alrededor (horizontal, vertical o diagonalmente) a la loseta en la que se encuentra la ficha de personaje.

Si durante el transcurso del juego se acabaran las losetas de paso de la reserva, no podrá realizarse esta acción.



Acciones Especiales

Morder - Cobra

"El dolor es inevitable, el sufrimiento es opcional" - Buda

La ficha de Cobra muerde a una ficha del oponente que se encuentre en una piedra alrededor, eliminándola del juego.

Si la Cobra eliminara al Brahmán del oponente, se alcanzará la **Victoria por Envenenamiento**.



Levitar - Tigre

"Quien se transforma a sí mismo, transforma el mundo" - Dalai Lama

Se debe tomar una loseta de paso que esté alrededor de aquella donde se encuentra el Tigre, y desplazarla (sin girarla) hasta otro casillero vacío, también alrededor de la loseta de paso donde se encuentre el Tigre.

Todas las fichas de personaje que se encuentren en la loseta de paso reubicada se desplazarán también.



Meditar - Brahmán

"Para cambiar el mundo, empieza por transformarte a ti mismo" - Gandhi

Se debe tomar una loseta de paso adyacente a la loseta de paso donde se encuentre el Brahmán, rotarla como se desee hasta una orientación diferente a la inicial y colocarla en el mismo casillero donde estaba.

Todas las fichas de personaje que se encuentren en dicha loseta de paso se rotarán también.

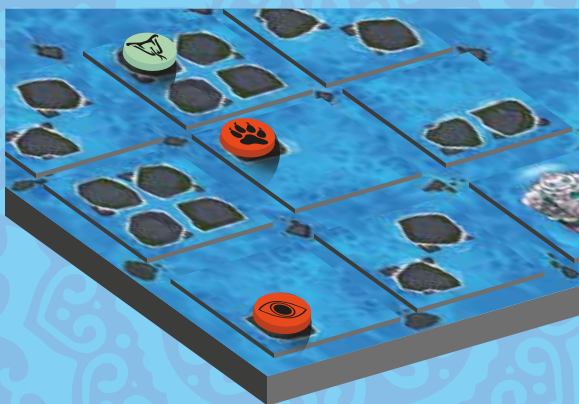


Victoria por Protección

Se obtiene la **Victoria por Protección** cuando puede demostrarse que el oponente no puede cumplir la **Victoria por Iluminación** de ninguna forma.

Existen diversas situaciones en lo que esto podría pasar, por ejemplo:

Encerrar al Brahmán del oponente con losetas que impidan su movimiento y la acción de **levitar** del Tigre.



*Si simultáneamente se produjera la situación de **Victoria por Protección** para ambos jugadores, será vencedor el jugador que no esté en su turno.*

Agradecimientos

A Facundo y Gonzalo Sole y a Verónica Garibaldi por su inestimable aporte en la creación del juego, a Luis Olcese por la revisión del reglamento, a Miscelánea por la producción del juego, a German Kijel, Pablo Cazorla, Lao Vogelmann, Martin Oddino, Francesco Arce, Manuel Sapia, Mariano Petralia y todas las personas que probaron el juego.

Resumen de turno

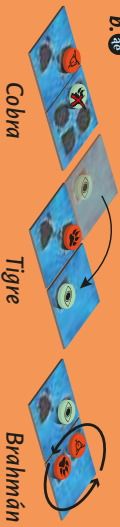
- 1- Elegir un personaje   


- 2-a.  

Caminar

Invocar

b.  



- 3- Si usaste la  de un personaje, voltear su ficha



- 4- Si hay un personaje agotado del turno anterior, voltearlo



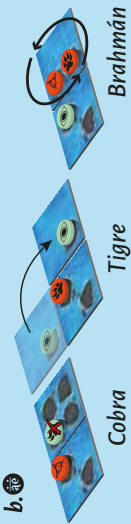
Resumen de turno


- 1- Elegir un personaje   

- 2-a.  

Caminar

Invocar



- 3- Si usaste la  de un personaje, voltear su ficha



- 4- Si hay un personaje agotado del turno anterior, voltearlo

