

 BAPTISTE VAIANA

 JULIEN BIGOT



8-99



2-4



20'

YAXHA



CONTENIDO



120 cubos en 5 colores



1 bolsa de tela



4 losetas de iniciativa



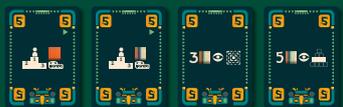
1 libreta de puntuación



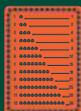
16 cartas de juego



4 losetas de mercado



18 cartas de bonificación



4 cartas de puntuación

OBJETIVO DEL JUEGO

Construye la pirámide maya más bonita para conseguir el mayor número de puntos de victoria.

REGLAMENTO EN ESPAÑOL



PREPARACIÓN

1. Coloca los cubos en la bolsa.
2. En el centro de la mesa, forma una fila con tantas losetas de mercado como el número de personas en juego.
3. Cada persona elige un color y toma las cartas de su color que representan las diferentes losetas de mercado (una por cada loseta).
4. Reparte al azar una loseta de iniciativa a cada persona. Si sois menos de 4 personas, primero retira la loseta de iniciativa 3 y/o 4 para que haya tantas losetas como personas.
5. Toma 3 cartas de bonificación al azar. Colócalas bocarrriba visibles para todas las personas (para vuestra primera partida, os recomendamos usar solo las cartas de bonificación ►).



Ejemplo de preparación a 3 personas

CÓMO SE JUEGA

La partida consta de 10 rondas y cada ronda se divide en dos fases: obtener cubos y construir la pirámide. Usa la libreta de puntuación para llevar el control de las rondas.

	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

OBTENER CUBOS

Por cada loseta de mercado en juego, toma 3 cubos y colócalos al azar sobre ellas.

Después, cada persona elige simultáneamente una carta de su mano y la coloca boca abajo frente a sí. Elegid la carta en base a la loseta de mercado que tenga los cubos que queréis obtener.

Cuando hayáis acabado, dadle la vuelta a vuestras cartas.

Si cada persona juega una carta que nadie más ha jugado:

Cada persona toma todos los cubos de la loseta de mercado correspondiente.

Si más de una persona ha jugado la misma carta:

Comprobad quién tiene la loseta de

iniciativa más baja. Esa persona gana los cubos que los demás querían.

Una vez que las demás personas hayan tomado sus cubos, las personas empatadas eligen entre los grupos de cubos que quedan (siguiendo la iniciativa). Es decir, obtendrán cubos de las losetas que nadie ha elegido.

En caso de empate, las personas empatadas intercambian sus losetas de iniciativa tras obtener sus cubos.

Finalmente, recuperad las cartas que habéis jugado y proceded a construir vuestra pirámide.

Casos específicos:

Si 3 personas juegan la misma carta, la persona con la loseta de iniciativa más baja intercambia su loseta con la persona con la loseta más alta. La persona con la loseta intermedia la mantiene.

Si 4 personas juegan la misma carta, las personas con las losetas de iniciativa 1 y 4 las intercambian, al igual que hacen las personas con las losetas 2 y 3.



Ejemplos:

1. En el **ejemplo 1**, todas las personas obtienen 3 cubos de la loseta de mercado correspondiente, ya que han jugado cartas diferentes. **B** toma sus cubos primero, seguido de **A**, **C** y **D**.

Ejemplo 1



2. En el **ejemplo 2**, **B** y **C** han jugado la misma carta. **B** toma sus cubos primero y, después, **A** y **D**. **C** toma los cubos que quedan. Finalmente, **B** y **C** intercambian sus losetas de iniciativa.

Ejemplo 2



3. En el **ejemplo 3**, **B**, **C** y **A** han elegido el mismo grupo de cubos. **B** toma sus cubos primero y después lo hace **D**. **A** puede elegir entre los dos grupos restantes, finalmente, **C** toma el último grupo. **A** mantiene su loseta de iniciativa y **B** y **C** las intercambian.

Ejemplo 3



4. En el **ejemplo 4**, todas las personas quieren el mismo grupo. **B** toma ese grupo que quiere el resto (1). Después, **A** elige uno de los tres grupos (2). **C** elige entre los dos grupos que quedan (3) y **D** toma el último grupo (4). **B** y **D** intercambian sus losetas de iniciativa (5), al igual que **C** y **A** (6).

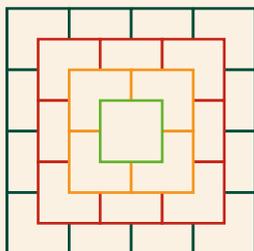
Ejemplo 4



CONSTRUIR LA PIRÁMIDE

En cada ronda ganas 3 cubos que DEBES colocar INMEDIATAMENTE en tu pirámide.

Construye la pirámide del siguiente modo:

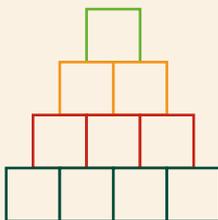


NIVEL 4

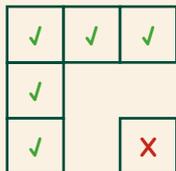
NIVEL 3

NIVEL 2

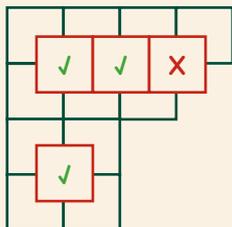
NIVEL 1



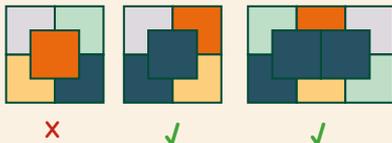
a) Cada cubo que añadas a tu pirámide debe estar en contacto con un cubo añadido anteriormente (excepto el primer cubo).



b) Puedes comenzar un nivel superior sin haber completado el nivel actual, pero, a partir del segundo nivel, siempre debes colocar un cubo encima de otros 4 cubos.



c) Del nivel 2 en adelante, también debes respetar otra norma: debes colocar un cubo encima o al lado de otro cubo del mismo color.



Si no puedes colocar un cubo, descártalo y devuélvelo a la caja.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina una vez acabe la **décima ronda**. Tu pirámide estará completa a no ser que hayas descartado cubos.

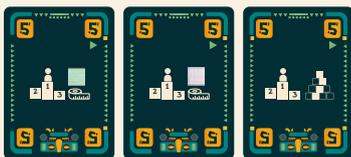
Por cada color, suma el número de cubos adyacentes de la serie más grande (incluso si están en niveles diferentes) y anota los puntos obtenidos (consulta la carta a continuación).

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12

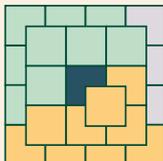
Nota: Los 4 cubos en el centro del primer nivel y el cubo en el centro del segundo nivel casi nunca se cuentan, ya que no estarán visibles si has completado tu pirámide. Solo se cuentan los cubos que estén visibles, incluso si se ven parcialmente.

Añade puntos según indiquen las cartas de bonificación.

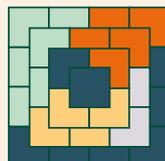
La persona con más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.



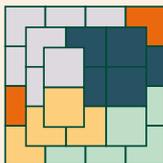
Ejemplo



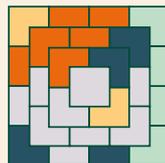
Persona A



Persona B



Persona C



Persona D

Ejemplo

	A	B	C	D	
	21	6	6	1	1
	21	12	9	6	2
	4	2	15	21	3
	1	12	9	2	4
	0	9	1	12	5
+	5	0	0	10	6
=	52	41	40	52	7
					8
					9
					10



CARTAS DE BONIFICACIÓN

Si juegas de manera estratégica, estas cartas pueden darte ventajas.

Nota: Si hay empate por una carta de bonificación, todas las personas empatadas ganan esos puntos. Puedes ganar puntos de más de una carta.



5 puntos de bonificación por la serie más grande de color naranja, azul, verde, amarillo o gris.



5 puntos de bonificación por la serie más grande de un único color.



5 puntos de bonificación por la serie más grande de un único color que esté al menos parcialmente presente en el nivel 1 (solo se cuentan los cubos del nivel 1).



5 puntos de bonificación por la serie de un único color a lo largo de la pirámide (máximo 4 niveles).



5 puntos de bonificación por la segunda serie más grande de un único color.



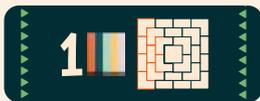
5 puntos de bonificación por la serie más grande de color naranja, azul, verde, amarillo o gris, con respecto a la persona de tu izquierda. **Nota:** no uses estas cartas en partidas a 2.



5 puntos de bonificación por tener los 5 colores visibles en el nivel 1.



5 puntos de bonificación por tener los 5 colores visibles en el nivel 2.



5 puntos de bonificación por tener un único color en uno de los lados de tu pirámide.



5 puntos de bonificación por tener 3 colores visibles en tu pirámide.