

Pachamama (Madre Tierra) guía al pueblo Quechua...

...en su búsqueda de tierras fértiles. La diosa andina trae prosperidad a las familias que la adoren profundamente, y Pachamama pinta el paisaje con los frutos de sus numerosas cosechas.

Lidera a tu gente a territorios inexplorados en busca de nuevas tierras para cultivar. Explora esas regiones, traza sus contornos y desarrolla la agricultura en acuerdo con las costumbres y leyendas de Pachamama. Si la honras respetando sus principios fundamentales de diversidad y separación, la Naturaleza te recompensará. Si no, sufrirás su ira. Tus habilidades de deducción y capacidad de actuar en el momento oportuno te ayudarán en tu tarea ...

Resumen

Tu gente llega a un valle en el que la humanidad aún no ha dejado su huella. Explora sus regiones mientras intentas adivinar qué desea Pachamama que plantes en cada localización.

La rueda Pachamama especifica la preparación secreta de las losetas de Terreno, determinadas por el disco de Escenario insertado antes de jugar. Durante la partida, indica el terreno que los Quechuas descubren, según la posición exacta de la casilla.

Debes **deducir** qué tipo de cultivos deben plantar tus Quechuas para respetar la voluntad de la Pachamama. Será fundamental respetar:

- ☞ El tamaño específico de las regiones
- ☞ Un principio de diversidad: una región nunca puede contener dos cultivos idénticos

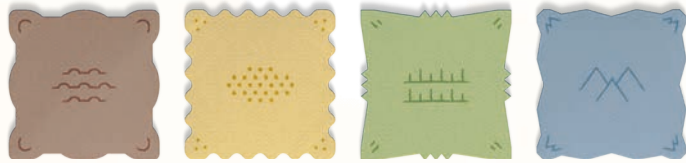
Pachamama prohíbe cualquier transgresión de estas dos reglas fundamentales.
¡Para cada espacio en el tablero, sólo hay una opción correcta!

Honora el deseo de variedad de Pachamama plantando cultivos en las losetas de Terreno que descubras y haciendo progresar tus peones de Diversidad, todo mientras mantienes el equilibrio con la naturaleza.

TIWANAKU

COMPONENTES

62 Losetas de terreno (1 lado sin flecha / 1 lado con flecha [modo solitario & cooperativo])



15 losetas
de Lodo

17 losetas
de Arena

15 losetas
de Hierba

15 losetas
de Roca

57 losetas de Cultivo



10 losetas
de Quinoa

10 losetas
de Maíz

12 losetas
de Chili

12 losetas de
Hojas de Coca

13 losetas
de Boniato

20 peones de Ofrenda



4 Quinoa
pawns

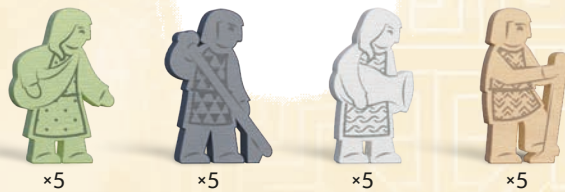
4 Corn
pawns

4 Chili
pawns

4 Coca Leaf
pawns

4 Sweet Potato
pawns

20 peones Quechua



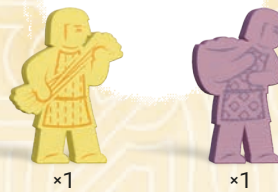
x5

x5

x5

x5

2 peones Otoma (para modos solitario y cooperativo)



x1

x1

1 rueda Pachamama + 1 soporte de plástico



16 peones de Diversidad



x4

x4

x4

x4

4 peones de Puntuación



x1

x1

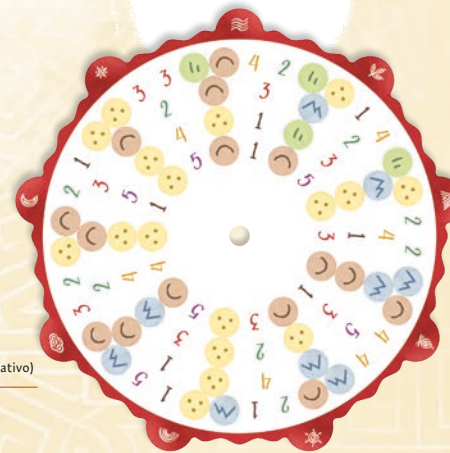
x1

x1

1 Reglamento

Lo tienes en tus manos.

30 discos de Escenario



4 pantalles



1 tablero de doble cara



PREPARACIÓN

Tras elegir un escenario corto o largo (25 o 45 casillas), coloca el tablero en el centro de la mesa y el tablero de Diversidad a su lado.

1 Cada jugador: elige un color y recoge lo siguiente:

a Tus peones Quechua:

partida a 2 jugadores: 5 peones.

partida a 3 jugadores: 4 peones.

partida a 4 jugadores: 3 peones.

b Tu peón de Puntuación, que empieza en la casilla 10 del tablero de puntuación.

c Tus 4 peones de Diversidad, que van en el tablero de Diversidad, cada uno al fondo de la columna correspondiente a su tipo de terreno.

2 En el tablero, como suministros generales:

a Por cada tipo de peón de Ofrenda incluye 1 por jugador.

Ejemplo para 2 jugadores: 2 de Quinoa, Maíz, Chilis, Hojas de Coca y Boniato (10 peones en total).

b Apila todas las losetas de Cultivo por tipo.

3 Cierra las dos ventanas de la rueda Pachamama.

¡ATENCIÓN!

A partir de este punto hasta el final de la preparación, nadie puede mirar el frente del disco de Escenario, solo el dorso.



Frente

Dorso

4 Prepara el escenario:

a Forma un suministro de losetas de Terreno que contenga **exactamente** el número y tipo de losetas indicado en el dorso del disco de Escenario. Apila las losetas de Terreno por tipo en el tablero de Diversidad como parte de los suministros generales.

b Toma las losetas de Terreno "iniciales" (de las pilas que acabas de crear) y colocalas como se indica en el dorso del disco de Escenario.

c En cada loseta de Terreno "inicial", coloca una loseta de Cultivo del tipo indicado en el dorso del disco de Escenario para esa casilla.

d Coloca el disco de Escenario en la rueda Pachamama (presta atención a la orientación!). A continuación fija el eje central.

Elige el primer jugador al azar.

Devuelve el resto a la caja; no lo usarás durante esta partida.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante la partida, los jugadores toman turnos en sentido horario. En tu turno debes **Explorar** o **Adivinar**.



Explorar

Una acción de Explorar siempre empieza con una fase de **Movimiento** y puede llevar a una fase de **Descubrimiento**.

MOVIMIENTO

En esta fase mueves **uno** de tus peones Quechua en el tablero. El movimiento no está limitado en número de casillas.

Tu peón Quechua solo se puede mover **ortogonalmente**  y, si el peón llega a una casilla con **una loseta de Cultivo y/o otros de tus peones Quechua**, **puede** cambiar de dirección y continuar moviéndose, y puede hacerlo tantas veces como desees.

Tu peón Quechua **no puede** entrar o atravesar una casilla ocupada por un peón Quechua de un oponente.

Si tu peón Quechua entra una casilla **sin una ficha de Cultivo ni peón Quechua de tu color** (es decir, una casilla vacía o que solo contenga una loseta de terreno), debe finalizar su movimiento allí.

En cualquier caso, **al final del movimiento**, solo puede haber **un peón Quechua por casilla**. Además, tu peón Quechua no puede terminar en el mismo espacio en el que empezó.



El peón Quechua marrón en  está en apuros, con lo que parece sin acceso a una casilla vacía; sin embargo, hay un pasaje a la derecha y arriba que le permite acceso a la casilla  o  (esto ocurre porque marrón puede atravesar casillas ocupadas por otros peones marrones).

Puedes elegir si mueves un peón Quechua que ya está en el tablero o si tomas uno de tu reserva general para ponerlo en juego (suponiendo que te quede alguno).

Si pones uno nuevo en juego, el peón Quechua comienza su movimiento en cualquier casilla del borde del tablero, siempre y cuando ese espacio no esté ocupado por un peón Quechua de otro jugador. Se aplican las reglas anteriores.

RECUERDA

-  Si la casilla está vacía o solo tiene una ficha de Terreno, el peón Quechua **debe detenerse**.
-  Si la casilla tiene una ficha de Cultivo, el peón Quechua puede continuar su movimiento.
-  Si la casilla tiene un peón Quechua del mismo color, el nuevo peón **debe continuar** su movimiento.



En este ejemplo, hay siete casillas inalcanzables  por un peón Quechua que entre en juego desde una reserva personal. Todas las casillas del borde del tablero (pequeño) son accesibles . Las casillas   son accesibles a través de  , cuya única loseta de Cultivo permite al peón continuar su movimiento. La casilla   es accesible a través de la casilla   que también contiene sólo una loseta de Cultivo. Presta atención que en este ejemplo no hay otros peones Quechua en juego.

RECUERDA

Tu peón Quechua no puede ni detenerse ni pasar por una casilla ocupada por un peón Quechua de un oponente. Sin embargo, puedes pasar por una casilla ocupada por un peón Quechua del mismo color (sin puede detenerse allí).



Este ejemplo utiliza la misma preparación que el ejemplo anterior, pero con la diferencia que hay peones Quechua en juego, y el resultado es muy diferente! La Casilla   es inalcanzable porque el peón Quechua verde en  bloquea el camino a través de la loseta de Cultivo. La Casilla   también esta bloqueada por un peón Quechua verde. El jugador Azul podría traer un peon en juego a través de la Casilla   y atravesar   (que también tiene un peón Quechua azul) para acabar su movimiento en  , o  . Fijate que Azul podría haber movido el peón Quechua en   en vez de traer un nuevo peón al tablero.

Finalmente, en lugar de mover uno de tus peones Quechua, puedes **recuperar uno de tus peones Quechua del tablero a tu reserva personal, sin importar donde esté**.

ATENCIÓN

Recuperar uno de tus peones Quechua cuenta como tu acción de Exploración y, a veces, ¡es la única opción disponible!

Adivina

DESCUBRIMIENTO

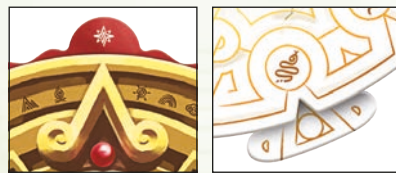
Si el peón Quechua acaba en una casilla vacía, se revela la loseta de Terreno situada allí.

PASOS A SEGUIR

1. Coge la loseta Pachamama y asegúrate que ambas ventanas estén cerradas.



2. En la rueda, alinea el elemento natural con el fondo rojo y el animal con fondo beige (coordenadas) de la casilla final del peón Quechua con la flecha dorada y el cursor blanco.



MUY IMPORTANTE!

Presta atención a no confundir la ventana de Descubrimiento con la ventana de Adivinación!

Abre la ventana de Descubrimiento para ver la loseta de Terreno que debe ir en esas coordenadas, anúncialo a los demás jugadores, y cierra la ventana.



4. Toma la loseta de Terreno correspondiente de la reserva general, y colócala debajo del peón Quechua que acabas de mover.
5. Avanza una posición el peón de diversidad correspondiente al tipo de terreno (en el tablero de Diversidad); presta atención de no moverlo pasado la posición final.



6. Finalmente puntúas: 1 punto de victoria (🌱) por cada uno de tus peones de Diversidad en ese nivel, incluyendo el que acabas de avanzar (+2 🌱 en el ejemplo opuesto).



Si no pudiste avanzar la ficha porque está en el nivel más alto, puntúa 1 🌱.

Adivinación consiste en deducir (ver *Entendiendo a Pachamama*, página 6) qué cultivos deben ser plantados en una o más losetas de Terreno descubiertas.

ATENCIÓN

Una loseta de Cultivo siempre va en una loseta de Terreno; nunca en una casilla vacía!

Cuando decides hacer una acción de Adivinación, cada uno de tus peones Quechua en una loseta de Terreno vacía puede adivinar, en el orden de tu elección. Sin embargo, debes realizar como **mínimo una adivinación**.

PASOS A SEGUIR

1. Otro jugador coge la rueda Pachamama.
2. Elige uno de tus peones Quechua e **indica el tipo de loseta de Cultivo que crees que Pachamama ha decidido que crezca en la casilla ocupada por el peón**.
3. El jugador con la rueda Pachamama alinea las coordenadas (un elemento natural en el fondo rojo y un animal en fondo blanco) de la casilla ocupada por el peón Quechua, abre la ventana de Adivinación, y anuncia la respuesta (el tipo de loseta de Cultivo).
4. Sin importar el resultado, toma la loseta de Cultivo correcta de la reserva general y colócala debajo de tu peón Quechua.
5. **Si tu adivinación fue correcta:**
 - 🌱 Ganas un número de 🌱 igual al nivel de la loseta de Cultivo colocada (ver tabla a la derecha)
 - 🌱 Ganas un peón de Ofrenda del mismo tipo que el cultivo colocado, a menos que ya tengas uno de ese tipo.

Cada jugador sólo puede tener uno de cada tipo de cubo de Ofrenda.

- 🌱 Si deseas y es posible, puedes hacer una nueva adivinación con otro de tus peones Quechua.

VALORES DE CULTIVO

🌱 Boniato	nivel 1
🌱 Hojas de Coca	nivel 2
🌱 Chili	nivel 3
🌱 Maíz	nivel 4
🌱 Quinoa	nivel 5

ATENCIÓN

En una acción de Adivinación, todos tus peones Quechua en losetas de Terreno sin losetas de Cultivo pueden potencialmente hacer adivinaciones.

Si tu adivinación es incorrecta: pierdes un número de 🌱 igual al nivel de la loseta de Cultivo. Tu 🌱 no puede ser menos que cero. No recibes peón de Ofrenda en respuesta incorrecta.

IMPORTANTE

Una adivinación incorrecta **inmediatamente** termina tu turno

Ofrenda

Después (y solo después) de una Exploración o Adivinación (con éxito), puedes hacer una Ofrenda a Pachamama para ganar 🌱.

Elige peones de Ofrenda que tengas, y ofréceselos a Pachamama devolviéndolos a la reserva general.

El número de 🌱 que ganes dependerá puramente de la cantidad de peones de Ofrenda (sin importar el tipo):

- 🌱 1 marcador de Ofrenda = 0 🌱
- 🌱 2 marcadores de Ofrenda = 1 🌱
- 🌱 3 marcadores de Ofrenda = 3 🌱
- 🌱 4 marcadores de Ofrenda = 6 🌱
- 🌱 5 marcadores de Ofrenda = 10 🌱

RECUERDA

¡En ningún momento puedes tener más que un peón de Ofrenda del mismo tipo! ¡Es por ello que los peones de Ofrenda que entregues siempre serán diferentes!



ENTENDIENDO A PACHAMAMA

Por el bien de la humanidad, Pachamama impone su voluntad sobre ella.

Para adivinar correctamente es importante entender las reglas que te permiten acomodar sus deseos: la regla de diversidad y la de separación.

LA REGLA DE DIVERSIDAD

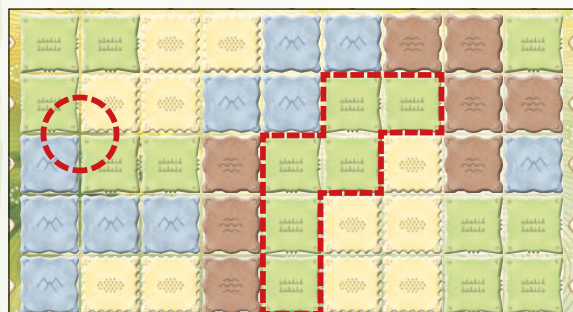
Las losetas de Terreno se agrupan en **regiones**. Una región es un grupo de **1-5 losetas de Terreno del mismo tipo, adyacentes ortogonalmente** entre sí.

Las regiones del mismo tamaño (por el número de casillas que contienen) pueden tener formas diferentes.



Las regiones con 4 casillas pueden tener cualquiera de estas formas.

Además, dos regiones del mismo tipo nunca son adyacentes entre sí, **ni siquiera diagonalmente**.



*¡Aquí hay dos configuraciones que **nunca** encontrarás! El círculo rojo indica dos regiones de Hierba que se tocan en una esquina. ¡Eso es imposible! El borde rojo indica dos regiones de Hierba que se tocan ortogonalmente, cosa que forma una región de 6 casillas; esto es imposible porque las regiones siempre tienen entre 1 y 5 casillas, nunca 6.*

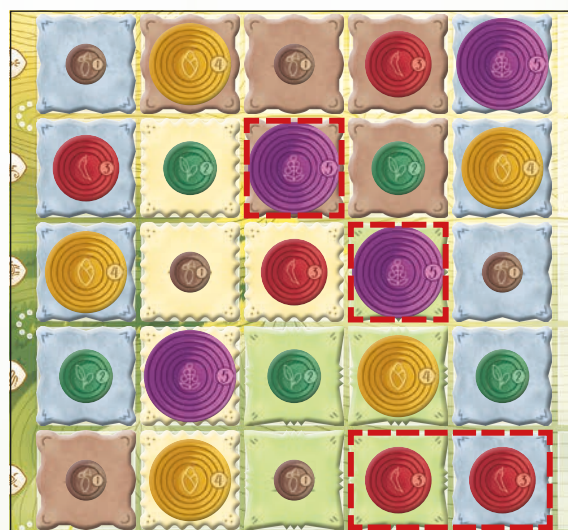
Cada región debe tener losetas de Cultivo diferentes entre sí y encajan con el tamaño de la región. Una región de 1 casillas solo tendrá una loseta de Cultivo de nivel 1, una región de 2 casillas tendrá una loseta de Cultivo de nivel 1 y otra de nivel 2, et cetera. Por eso, las losetas de Cultivo de nivel 5 sólo estarán en las regiones de cinco casillas.

Las regiones del mismo tamaño pueden tener diferentes formas, pero siempre tendrán las mismas losetas de Cultivo, aunque estas pueden estar colocadas en diferentes modos.



LA REGLA DE SEPARACIÓN

Dos cultivos idénticos (es decir, del mismo nivel) nunca pueden ser adyacentes entre sí, ni de modo ortogonal ni diagonal, si importar el tipo de terreno en que se encuentren.



*¡Aquí hay dos configuraciones que **nunca** encontrarás! Los dos cuadrados rojos en el centro indican dos cultivos de Quinoa (nivel 5) que son adyacentes diagonalmente; ¡esto es imposible! El rectángulo rojo de la esquina inferior derecha indica dos cultivos de Chili (nivel 3) que son adyacentes ortogonalmente. ¡esto es imposible!*

Una región de 4 casillas puede tener esta forma. Sin importar el tipo de terreno que sea, siempre tendrá un cultivo de nivel 1, uno de nivel 2, uno de nivel 3 y uno de nivel 4 (nunca uno de nivel 5), pero no tienen porque estar siempre colocados en la misma forma, ya que deben respetar la segunda regla de Pachamama...

FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida ocurre cuando colocas **la última loseta de Terreno** (no de Cultivo!) en el tablero. Acaba el turno como siempre.

Entonces, empezando por ti y continuando en modo horario, cada jugador **puede** hacer una adivinación con **uno** de sus peones Quechua. Continúa haciendo adivinaciones hasta que todos hayan ejecutado todas las adivinaciones que quieran y puedan.

Estas adivinaciones al final de la partida otorgan  y peones de Ofrenda como las demás adivinaciones durante la partida.

Si no puedes o no quieres hacer una adivinación, debes pasar. Una vez hayas pasado, debes parar de jugar. Si te quedan peones Quechua en losetas de Terreno sin loseta de Cultivo, esas losetas de Cultivo no deben ser reveladas. Una vez todos han pasado, el juego termina.

IMPORTANTE

Si haces una adivinación incorrecta, pierdes  igual al nivel del cultivo que va en esa casilla, y además debes pasar (tal como harías durante la partida).

Una vez todos hayan pasado (sea o no de modo voluntario), **todos** pueden hacer una ofrenda final a Pachamama.

El jugador con la puntuación más alta gana.

En caso de empate, gana el jugador empatado que haya movido el mayor número total de posiciones en tablero de Diversidad. En caso de aún haber un empate, los jugadores que hayan empatado comparten la victoria.

EJEMPLO DE UNA RONDA COMPLETA

ES EL TURNO DE MARRÓN.

Decide adivinar y empieza con el peón Quechua en , adivinando una cosecha de nivel 5.

Tras confirmar con la rueda, vemos que la adivinación de Marrón era incorrecta; Pachamama quiere una cosecha de nivel 4 allí. Así que Marrón pierde 4 . Sin embargo, se pone un cultivo de nivel 4 debajo del peón Quechua y el turno de Marrón termina al instante.

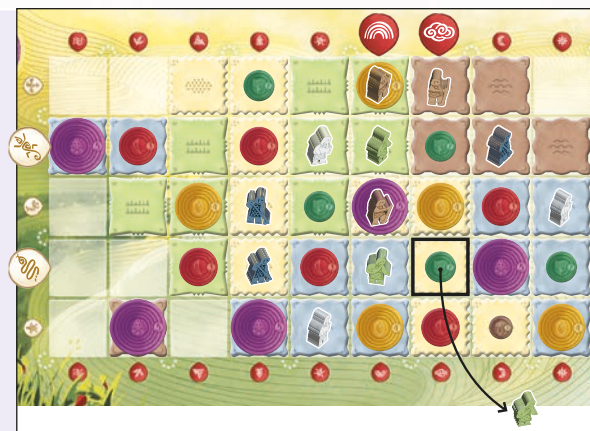
¡Esto no fue una buena jugada! Hubiera sido mejor comenzar la adivinación con el peón Quechua en , cuya respuesta es obvia y no tiene posibilidad de error. ¿Por qué? Podemos deducir que el cultivo en es de nivel 1, ya que su región solo contiene una casilla. Esto significa que ningún otro cultivo de nivel 1 puede ser adyacente a . Además, está ocupada, por lo que la única casilla restante en esa región del Valle debe ser de nivel 1. ¡Marrón ha aprendido una dura lección: anunciar las casillas seguras primero!

ES EL TURNO DE BLANCO. Ella elige explorar poniendo en juego su tercer peón Quechua de su reserva personal, entrando en . Como la casilla está vacía, el peón Quechua debe detenerse inmediatamente allí.

Ella revela la loseta de Terreno para esta casilla: Roca.



ES EL TURNO DE VERDE. Quiere esperar hasta tener tres peones Quechuas en posición de adivinar antes de hacer una adivinación. Sus peones Quechuas en y ya están bien posicionados. Solo el peón de no lo está; así que quiere moverlo, pero no puede alcanzar una loseta de Terreno sin cultivos porque está completamente rodeado con cultivos por peones Quechuas de los oponentes. Por lo tanto, Verde decide recuperar el peón Quechua de para colocarlo en una mejor posición en otro turno.



Finalmente, Verde decide hacer una ofrenda a Pachamama. Entrega cuatro peones de Ofrenda (¡todos diferentes!) Para recibir 6 .

IT'S BLUE'S TURN. At the beginning of their turn, they already have four Offering pawns: levels 1, 2, 3, and 4, as it turns out.

Decide adivinar, comenzando con el peón Quechua en , adivinando una cosecha de nivel 5. ¡Perfecto! Se pone una loseta de cultivo de nivel 5 debajo del peón Quechua y Azul recibe 5 y un peón de Ofrenda púrpura (permitido, porque aún no tenía una).



ATENCIÓN

El número de losetas de terreno que quedan en la reserva general puede proporcionar pistas ...

Quedan 3 losetas de Roca. Todas deben ir cerca de , porque una loseta de Cultivo de nivel 5 requiere una región de 5 casillas. Siguiendo esta lógica, las 4 losetas de Lodo deben ir alrededor de .

Eso significa que la última loseta de Hierba encontrará su lugar en .

Así que, a pesar de que a la partida le queda mucho para acabar, se puede deducir mucha información, ¡y eso sin siquiera considerar las losetas de Cultivo!

Azul podría seguir adivinando (porque está completamente seguro*), pero quiere esperar para poder recoger los peones de Ofrenda.

Por supuesto, Azul decide hacer una ofrenda a Pachamama con sus 5 (diferentes) peones de ofrenda, ganando 10 .



* En la región de Arena con dos peones Quechuas azules faltan dos cultivos: nivel 4 y 5. Es fácil deducir cuál va dónde: la loseta de Cultivo de nivel 4 en es adyacente al peón azul en , por lo que la loseta de Cultivo debajo de ese peón **no puede** ser de nivel 4. Eso significa que la única solución posible es que la loseta de nivel 4 esté y la de nivel 5 en .

MODO SOLITARIO

El pueblo nómada Otoma (ficticio) también vagabundea por estos terrenos desconocidos en busca de nuevas tierras a cultivar. Su gran movilidad es su mejor recurso. Necesitarás tenacidad para ganar a estos exploradores.

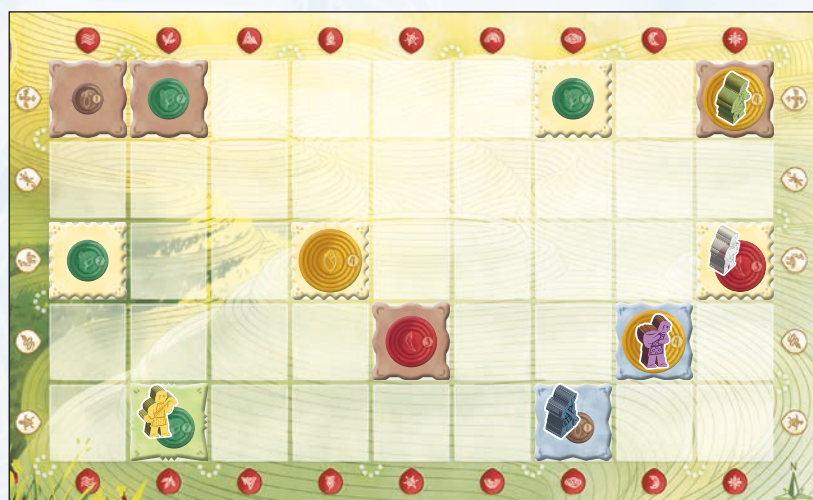
Preparación

IMPORTANTE

Los escenarios cortos (25 casillas) son **incompatibles** con el modo solitario!

Prepara todo como una partida para 2 jugadores, con las siguientes modificaciones:

- El pueblo Otoma está compuesto por un peón Quechua de cada color (excepto el color que hayas elegido), más el peón Otoma púrpura y el peón Otoma amarillo. Por simplicidad, nos referimos a estos peones como los **"peones de Otoma"**.
- Utiliza un juego de peones de diversidad del mismo color y un peón de Puntuación para el pueblo Otoma.
- El pueblo Otoma nunca hace ofrendas a Pachamama, así que usa solo un juego de peones de Ofrenda (para tí).
- Ordena las losetas de Terreno por tipo, luego mézclalas y, finalmente, apílalas (en 4 pilas diferentes **con la flecha boca abajo**).
- Coloca los cinco peones Otoma como se indica en el dorso del diso de Escenario. El pueblo Otoma luego gana:
 - Un número de igual al nivel de la loseta de Cultivo en el que se colocó cada peón.
 - Avanza una casilla en el tablero de Diversidad **y** por los peones de Diversidad que hayan sido movidos, en acorde con las losetas de Terreno en que hayan sido colocadas; Resuelve los peones Otoma de izquierda a derecha y de arriba a abajo.



Tras la preparación, el pueblo Otoma avanza en las pistas de Diversidad como se indica, en orden: +1 en la pista de Hierba (peón amarillo), +2 en la pista de Roca (peón azul y después el peon morado), +1 en la pista de Lodo (peón verde), y +1 en la pista de Arena (peón blanco).

Jugando la partida

Se juega igual a una partida multijugador, excepto los siguientes cambios:

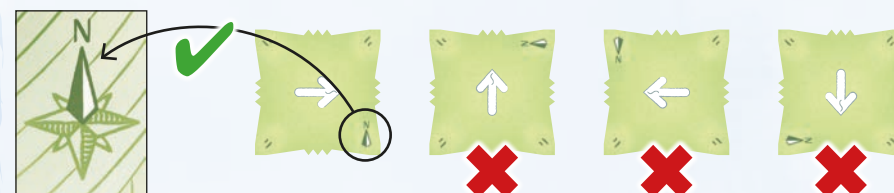
Simplemente juega turno tras turno (Exploración o Adivinación); sin embargo, serás eventualmente interrumpido por el pueblo de Otoma **después de que explores**, pero **no tras adivinación**. Por lo tanto, puedes adivinar e inmediatamente explorar sin interrupción.

MOVIMIENTO: REGLAS BÁSICAS

No puede devolver tu peones Quechuas a tu reserva personal. Una vez que hayas colocado un peón Quechua en el tablero, éste debe permanecer en el tablero hasta el final de la partida.

Las flechas en las losetas de Terreno no afectan el movimiento del peón Quechua.

Cuando descubras una loseta de Terreno (ver *Descubrimiento*, página 5), revela una de modo que su flecha sea visible, orientandola de modo que la pequeña flecha que indica el Norte está orientada del mismo modo que la rosa de los vientos del tablero (en la esquina inferior derecha). A continuación, colócala en su casilla adecuada.



Las flechas vienen en seis colores diferentes, correspondientes a los colores de los peones Quechua y Otoma. Cuando un peón Quechua termina su movimiento en una loseta de Terreno (ya sea porque la loseta estuviera allí o porque ha sido recién colocada debajo del peón Quechua) **sin una loseta de Cultivo**, el color de la flecha indica el color del peón Otoma que debe ser movido inmediatamente:

- Si el color de la flecha es igual al color del peón Quechua que acabas de mover**, tú eliges lo que ocurre:
 - Versión fácil:** no pasa nada; continúa con tu próxima acción.
 - Versión difícil:** tu turno termina, y entonces mueves el peón Otoma **de tu elección** en la dirección indicada por la flecha (ver *Movimiento: Reglas para el Pueblo Otoma* en la página 9).
- En cualquier otro caso, mueve el peón Otoma del mismo color que la flecha en la dirección indicada (ver *Movimiento: Reglas para el Pueblo Otoma* en la página 9).

MOVIMIENTO: REGLAS DEL PUEBLO OTOMA

Los peones de Otoma se mueven a lo largo de las fichas de Terreno, **sin importar lo que haya sobre ellas** (nada, ni un peón Quechua, ni un peón de Otoma, ni una Loseta de Cultivo), siempre en línea recta, sin cambiar de dirección, excepto cuando deben usar un sendero.

Hay senderos dibujados en los cuatro bordes del tablero. Solo el pueblo Otoma puede usarlos. Cuando un peón de Otoma abandona el área de juego, sigue el camino a la casilla en el otro extremo del del sendero. Y el peón de Otoma no se detiene ahí; continúa moviéndose (en dos esquinas del tablero, los senderos permiten que los peones de Otoma salgan de una columna para entrar en una fila, y *vice versa*). Es perfectamente posible que un peón de Otoma siga varios caminos en un solo movimiento.



Un peón de Otoma deja de moverse cuando llega a una casilla **vacía** del tablero. A continuación, sigue estos dos pasos:

1. Usando la rueda Pachamama, el peón de Otoma automáticamente (y siempre de modo correcto) descubre las **losetas de Terreno y Cultivo** en su casilla. El peón de diversidad correspondiente avanza de modo usual, lo que le otorga al pueblo Otoma.

Atención: Cuando el peón Otoma revela una loseta de Terreno, ignora la flecha.



2. El pueblo Otoma gana un número de igual al nivel de la loseta de Cultivo colocada, pero nunca recibe peones de Ofrenda.

El turno del pueblo Otoma acaba. Tu siguiente turno empieza.

ADIVINACIÓN

Cuando adivines, **debes** hacerlo con **todos** tus peones Quechuas en losetas de Terreno sin cultivos. Si cometes un error, pierdes una cantidad de igual al nivel de la loseta de Cultivo colocada (como de costumbre), **pero debes continuar con tus adivinaciones**, arriesgando más errores. Una vez que hayas completado todas tus adivinaciones, puedes hacer una ofrenda, **incluso si cometiste errores** durante la adivinación.

Fin de la Partida

No hay una adivinación final cuando todas las losetas de Terreno estén en el tablero.

Ganas si tienes más que el pueblo Otoma.

En caso de empate, gana el pueblo Otoma.



MODO COOPERATIVO

Enfrentado a las capacidades de exploración extraordinarias del pueblo Otoma, deberéis unir fuerzas si queréis tener la posibilidad de expandir vuestras culturas. Presta atención al pueblo Otoma que se beneficiará de cada pequeño movimiento que hagas, mientras intentáis obtener la ventaja. Cada vez que uno de vosotros mueva un peón Quechua podrías bloquear tu acceso a un nuevo terreno que el pueblo Otoma explorará primero.

Preparación

IMPORTANTE

Los escenarios cortos (25 casillas) son **incompatible** con el modo cooperativo!

Prepara todo como en una partida regular (modo competitivo, ver página 3), con las siguientes modificaciones:

☞ To mantener un registro de tus niveles de **diversidad** y **puntos de victoria**, todos comparten un único color de peones.

☞ Prepara dos conjuntos de **peones de Ofrenda** en el tablero.



☞ Utiliza la tabla que se muestra a continuación para ver cuantos **peones Quechua** cada jugador/pareja obtiene. Cada jugador/pareja obtiene peones de un solo color que sea diferente del color de otros jugadores/parejas.

	Modo fácil	Modo normal	Modo experto
Partida a 2 jugadores	4 por jugador		3 por jugador
Partida a 3 jugadores	3 por jugador		2 por jugador
Partida a 4 jugadores	4 por pareja		3 por pareja

En una partida a 4 jugadores forma dos parejas (equipos) de 2 jugadores cada uno. Ambos jugadores de una pareja juegan utilizando peones del mismo color. En cualquier caso, los 4 jugadores (ambos equipos) ganarán o perderán juntos como un grupo. Durante la partida, los colores de peones deben alternar (los jugadores se deben sentar alrededor de la mesa respectivamente). «

☞ Cada jugador obtiene una pantalla.

ATENCIÓN

Las pantallas sirven para empujarte a comunicar.

☞ Reparte las losetas de Terreno que anteriormente colocaste en el tablero de Diversidad de modo equitativo (si un jugador obtiene menos losetas de un tipo, deberá recibir más losetas de otro tipo para compensar); todos deberían acabar con casi el mismo número de losetas.

Ordena tus loestas de Terreno por tipo, y a continuación ordena las pilas antes de colocarlas detrás de tu pantalla, Flecha boca arriba. Asegurate de orientar la losetas de lo alto de cada pila correctamente (ver página 8).

Solo la orientación de las flechas en lo alto de cada pila debería ser visible; no puedes mirar las losetas que hayan debajo.

EL OTOMA

Prepara todo para una partida de 2 jugadores, con las siguientes modificaciones:

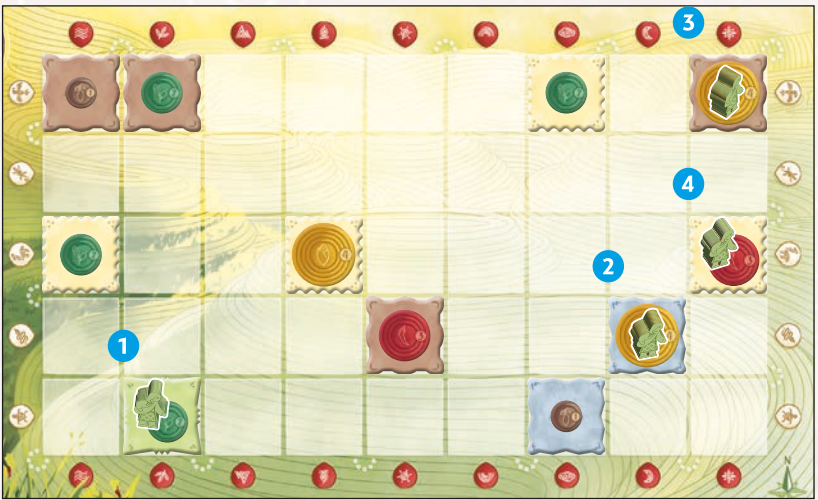
☞ El pueblo Otoma recibe un número de peones de un color no utilizado; el número depende en el modo que estés jugando (no importa el número de jugadores). La tabla de abajo indica el número de peones Otoma que deben ser puestos en juego:

Modo fácil	Modo normal	Modo experto
4 peones Otoma		5 peones Otoma

☞ Utiliza los peones de Diversidad y el marcador de puntuación correspondientes para el pueblo Otoma.

☞ Coloca los peones Otoma como se indica en el dorso del disco de Escenario. El pueblo Otoma entonces gana:

- ☞ Un número de igual al nivel de la loseta de Cultivo en que cada peón fue colocado.
- ☞ Avanza una casilla en el tablero de Diversidad y por los peones de Diversidad que hayan sido movidos, en acorde con las losetas de Terreno en que hayan sido colocadas; Resuelve los peones Otoma de izquierda a derecha y de arriba a abajo.



Tras la preparación, el pueblo Otoma avanza en las pistas de Diversidad como se indica, en orden: +1 en la pista de Hierba 1, +1 en la pista de Roca 2, +1 en la pista de Lodo 3, y +1 en la pista de Arena 4.

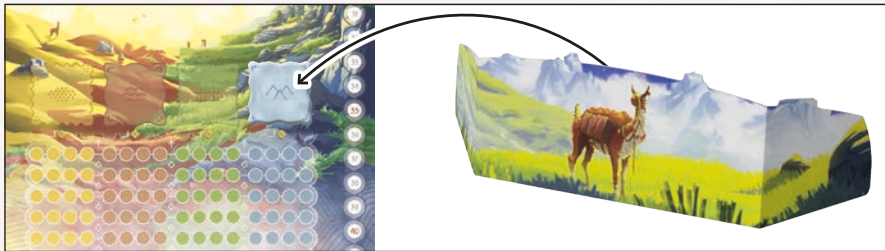
Jugando la partida

Una ronda de la partida cooperativa es idéntica a una ronda en modo competitivo, con las siguientes excepciones.

Toma turnos (Exporando o Adivinando) como siempre. **Después de una Exploración** (pero **nunca** tras Adivinación), puedes ser interrumpido por el pueblo Otoma.

UNA RONDA DE LA PARTIDA

En tu turno, **debes** gastar una loseta de Terreno de lo alto de una de tus cuatro pilas detrás de tu pantalla y colocarla en lo alto de la correspondiente columna en el tablero de Diversidad.



ATENCIÓN

No puedes intercambiar losetas de Terreno entre sí, y tampoco puedes intercambiarlas con el tablero de Diversidad.

A continuación, **debes** tomar una acción: **Explorar** o **Adivinar**. La orientación de la flecha sólo importa si estas Explorando (ver *Exploración* debajo).

EXPLORACIÓN

MOVIMIENTO

Todas las reglas de movimiento se aplican (ver página 4), con las siguientes excepciones:

☞ Elige uno de tus peones Quechua, y empieza moviéndolo **1 casilla en la dirección de la loseta de Terreno** que acabas de colocar en el tablero de Diversidad. Tras este primer paso, el peon puede opcionalmente continuar moviéndose como siempre.

☞ Durante su movimiento, el peón Quechua no puede pasar por la misma casilla dos veces, y no puede parar en una loseta de Cultivo en juego.

☞ No puedes recuperar tus peones Quechua a tu reserva personal. Una vez has colocado un peón Quechua en el tablero, éste debe quedarse en el tablero durante el resto de la partida.

DESCUBRIMIENTO

Las fase de Descubrimiento es idéntica a una ronda en modo competitivo (ver página 5), con la siguiente **excepción**: si el tablero de Diversidad no tiene un tipo de Terreno que debes jugar, todos deben decidir que jugador proveerá la loseta de lo alto de una de sus pilas. Coloca la loseta de Terreno directamente en el tablero, debajo del peón Quechua que hizo el descubrimiento.

En cualquier caso, avanza el peón de Diversidad correspondiente en el tablero de Diversidad, y puntúa ☼ por tu diversidad de terreno hasta ahora (ver página 5).

REACCIÓN DEL PUEBLO OTOMA

Una vez hayas acabado la exploración, mira a ver si hay peones Otoma en la misma columna y en la misma fila que la posición que tu peón Quechua terminó la partida. En caso afirmativo, cada uno de esos peones Otoma se tienen que mover; si no, ningún peón Otoma se mueve.

Cada peón Otoma que se debe mover lo hace acorde a su proximidad al peón Quechua que acabas de mover, y el peón Otoma se **aleja** del Quechua que se acaba de mover: el más cercano se mueve primero y el más lejano último. Si hay peones equidistantes, entre todos elegid un orden en que los peones empatados se muevan.

Los peones Otoma se mueven como en el modo solitario (ver página 9).

Cuando un meeple Otoma revela una loseta de Terreno y una de Cultivo, gana un marcador de Ofrenda según las reglas básicas. Si el tablero de Diversidad no tiene losetas de Terreno del tipo adecuado, los jugadores deben decidir quien ofrecerá la loseta de lo alto de una de sus pilas. Coloca la loseta de Terreno directamente en el tablero, debajo del meeple Otoma que hizo el descubrimiento.

Una vez todos los peones Otoma de la misma fila y columna se han movido, el siguiente jugador empieza su turno.

ADIVINACIÓN

Ejecuta adivinaciones como en el modo competitivo, excepto que los jugadores comparten sus marcadores de Ofrenda. Sin importar el número de jugadores, solo puedes tener un péon de Ofrenda de cada tipo a la vez.

OFRENDA

Al final de tu turno, puedes hacer una Ofrenda y puntuar los respectivos ☼.

Cada vez que haces una Ofrenda, el pueblo Otoma también hace una Ofrenda utilizando todos sus peones de Ofrenda (si tiene al menos 1).

Fin de la Partida

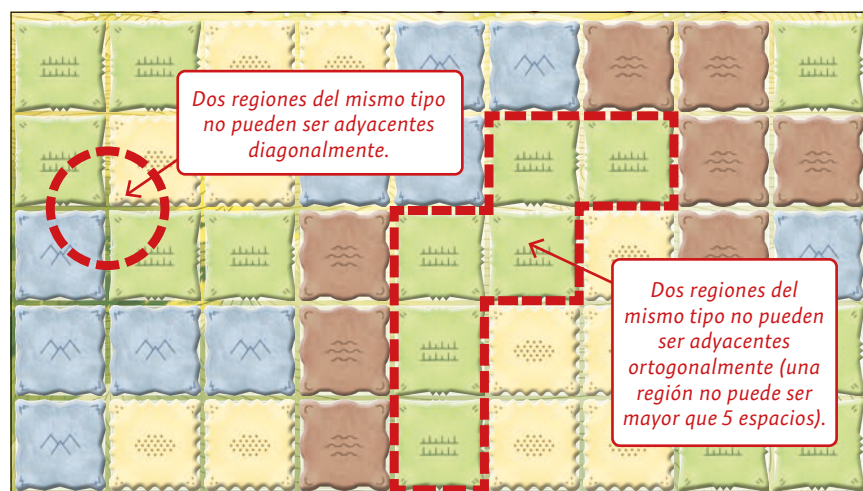
Si al final del turno, nadie tiene una loseta detrás de su pantalla, la partida termina. El grupo y el pueblo Otoma puede hacer una ultima Ofrenda. El pueblo Otoma puntúa ☼ por cada posición del tablero no esté ocupada por una loseta de Terreno. El grupo gana si tiene más ☼ que el pueblo Otoma. En caso de empate el pueblo Otoma gana.

Los recuadros de abajo facilitan la explicación de los conceptos básicos de Tiwanaku a nuevos jugadores.

1 Explica las posibles configuraciones de losetas que forman regiones.



2 Explica las **restricciones** de como pueden situarse las regiones.



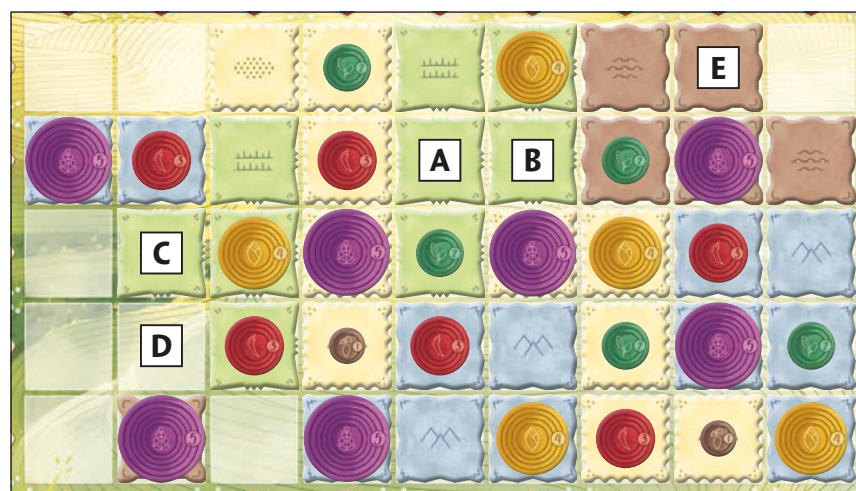
3 Explica el enlace entre el tamaño de la región y los tipos de cultivos que habrá en la misma, así como sus configuraciones.



4 Explica que está **prohibido** que dos cultivos idénticos sean adyacentes.



5 Finalmente, invita a los nuevos jugadores que deduzcan los cultivos que habrá en las posiciones A, B, C, D y E (¡esconde las respuestas debajo de la imagen!), utilizando solo la información disponible en la imagen (en los suministros hay 1 loseta de Arena, 3 de Roca y 4 de Lodo); indica que toda la información "que falta" puede ser deducida!



A=1 B=3 C=2 D=1 (lodo) E=3

Este código QR te llevara a un vídeo que explica las reglas en detalle.



www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://www.facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tel. +32 468 37 51 51

Un juego de Sit Down ! publicado por Megalopole. © Megalopole (2022). Todos los derechos reservados. Este juego solo puede ser para usos recreativos personales. **ATENCIÓN:** No recomendable para niños de menos de 3 años. Este juego contiene componentes pequeños que pueden ser ingeridos o inhalados. Guarda esta información. Las imágenes no son vinculantes. Las formas y colores pueden cambiar. Queda terminantemente prohibido cualquier reproducción de este juego, en parte o su totalidad, en cualquier medio, físico o electrónico sin el permiso por escrito de Megalopole.



DISEÑADOR
Olivier GRÉGOIRE

ILUSTRADOR
Raphaël SAMAKH

GERENTE DE DESARROLLO
Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTOR ARTÍSTICO
Marie OOMS

ARTISTA GRAFICO
Anthony MOULINS

GERENTE DE PROMOCIÓN
Sophie TROYE

GERENTE DEL PROYECTO
Didier DELHEZ

TRADUCCIÓN
Matias KORMAN

OLIVIER

"Gracias, desde el fondo de mi corazón, a mi hermana Isabelle, que me inspiró con el concepto mecánico de este juego, y gracias a la gente de Latinoamérica, que me inspiraron en la temática durante un largo trayecto durante este increíble continente, lleno de historia y misterios. Gracias a la SNCF por permitirme combinar los dos mientras soñaba sobre este juego durante una "pequeña" siesta en el tren de vuelta del Festival Internacional Lúdico de Cannes. Gracias a los testadores oficiales de Mardis Ludiques (en Outpost en Bruselas, Bélgica) y en particular a Al, Fnor, y Eric por los numerosos tests, y a Val por el soporte asiduo, continuo e inagotable."

SIT DOWN!

agradece a los testadores anónimos y a todos los que han apoyado la campaña de crowdfunding en Kickstarter!