



UN JUEGO DE SALVA.



Versión 1.0

CONTENIDO Y COMPONENTES

- 1 Tablero.
- 2 Dados.
- 2 Cap meeple.
- 1 Ficha de buena fe.
- 2 Marcadores.
- 6 Fichas.
- 2 Cartas.

EL JUEGO

¡Bienvenidos al mundo del grafiti! En este emocionante juego de mesa, los jugadores se sumergirán en una batalla de tags por la ciudad. Su objetivo es dejar su huella rayando muros y dominando la mayor cantidad de superficies posibles, todo mientras evitan ser atrapados por la policía. ¡El grafitero que logre controlar la mayor cantidad de muros será proclamado como el rey de la ciudad! Adelante, prepárate para una competencia llena de astucia, tácticas y, sobre todo, ¡mucho arte callejero!

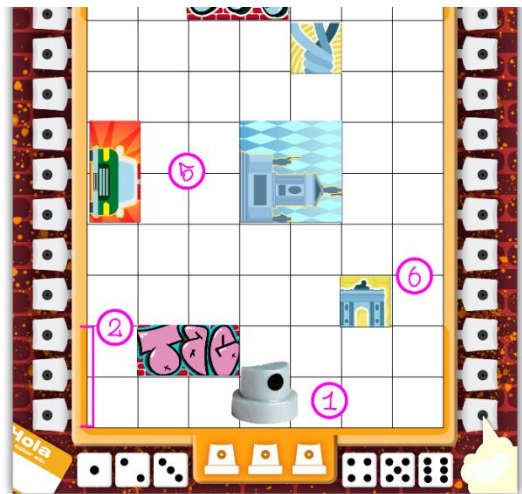
- **Nº de jugadores:** 2
- **Tiempo de juego:** 30 min.
- **Edad recomendada:** 12+

¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores intentaran dominar la mayor cantidad de espacios del tablero y así obtener la mayor cantidad de puntos, pero además existen distintas formas de generar puntos para ganar, entre ellas está la obtención de puntos dominando muros, mediante los monumentos o quitándole vidas al oponente, para esto los jugadores se enfrentaran lanzando constantemente los dados de manera simultánea y moviéndose según corresponda, la estrategia es importante, ya que existen varias formas de dominar la partida y convertirse en el rey de la ciudad.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador elige un color, para esto debe tomar el dado, el *cap meeples* y el marcador de ese color. El jugador elige un lado del tablero, coloca su *cap* en la base señalada en su lado del tablero (1) y el muro dentro del espacio demarcado al costado del tablero (2). En la carta de movimiento, cada jugador asigna números del 1 al 6 (las caras del dado) a cada tipo de movimiento. Estos números no se pueden repetir. (ver ejemplo) (3), cada tipo de movimiento solo puede tener dos números asociados de los posibles en el dado, además, estos números no se pueden repetir.



Finalmente, los jugadores determinan quien conserva la ficha de buena fe, para esto deben hacer un lanzamiento de dados, el jugador que obtenga el número mayor conserva la ficha de buena fe (4). Una vez resuelto, el jugador que perdió debe colocar el monumento mayor y la policía libremente en el espacio no demarcado en el costado del tablero (5). Ambos jugadores colocan un monumento menor donde deseen (6). Ahora están listos para comenzar la partida.

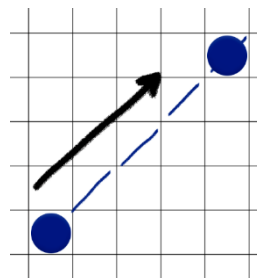
TURNOS SIMULTANEO

El turno de los jugadores se estructura según el siguiente orden:

1. Los jugadores lanzan el dado de manera simultánea. *(ver ficha de buena fe)*
2. El jugador que haya obtenido el número menor avanza su cap meeple según el movimiento que corresponda hacia su *posición final*. *(ver reglas de movimiento)*
3. El jugador que haya obtenido el número menor mueve la ficha de policía, puede mover dos espacios en cualquier dirección, girar la orientación de la ficha equivale a los dos movimientos. *(ver policía)*
4. El jugador que haya obtenido el número mayor avanza su cap meeple según el movimiento que corresponda hacia su *posición final*, el jugador se moverá la cantidad de espacios que señala el dado. *(ver reglas de movimiento)*

A pesar de que algún jugador pierda una vida en el transcurso del turno, el turno debe completarse en su totalidad.

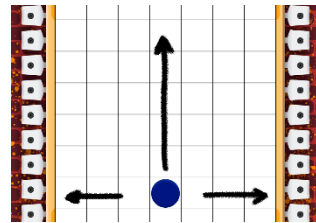
Importante: Cada jugador debe marcar su trayectoria con el color correspondiente, se debe incluir la posición final, para la fluidez del juego te recomendamos marcar primero antes de mover el meeple (la base no puede ser rayada).



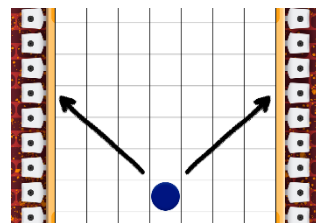
REGLAS DE MOVIMIENTO

El número de espacios que avance y la trayectoria de la ficha están determinados por los valores asignados al comienzo de la partida, los jugadores se pueden mover hacia atrás y adelante, lo importante es que respeten cualquiera de los tres tipos de trayectoria posibles, estas son:

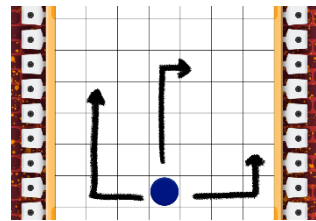
- **Ortogonal:** Esta trayectoria permite moverse X espacios en cualquiera de las direcciones en línea recta. Este movimiento esta simbolizado con un (+).



- **Diagonal:** Esta trayectoria permite moverse X espacios en cualquiera de las direcciones diagonales. Este movimiento esta simbolizado con (x).

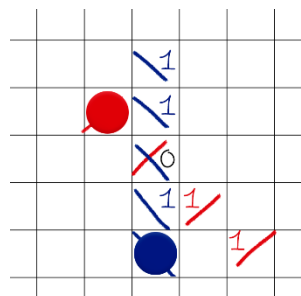


- **En L:** Esta trayectoria permite moverse X espacios en cualquiera de las direcciones de manera ortogonal, pero como condición debe existir un giro de 90° en la trayectoria y, además, uno de estos dos lados resultantes debe tener al menos un espacio más que el otro. Este movimiento esta simbolizado con (L).



X es igual al número del dado asignado en la carta de movimiento.

Cada jugador debe marcar con una línea de su color -o la marca que quiera dejar- cada espacio por el que pase, de esta manera los jugadores irán marcando su trayectoria, los espacios que queden rayados por un solo color obtendrán puntos, mientras que los que posean los dos colores quedaran nulos.



Los jugadores no pueden estar en la misma casilla, ni tampoco rayar si hay otro jugador en ella, en caso de que un jugador este en la trayectoria del otro podrá pasar por la casilla, pero no rayar ni detenerse en la casilla donde está el otro jugador.

El jugador debe efectuar todos los movimientos posibles, la única excepción ocurre si la trayectoria del jugador choca con los límites del mapa o un muro, en este caso se perderán los movimientos restantes, **esto puede ser usado a favor de los jugadores** (ver muro).

En el caso de que la posición final de un jugador sea sobre la base del otro, este debe tachar una vida de su oponente y al final del turno ambos jugadores vuelven a su base.

FICHA DE BUENA FE

Cuando ocurra un empate en los dados, el jugador que posea la ficha de buena fe tendrá la preferencia para jugar, al final del turno debe entregar la ficha al otro jugador. Esto es irrenunciable y afecta cualquier situación de empate que se presente en la partida, incluyendo el movimiento de la policía.



Importante: En caso de que el jugador posea la ficha de buena fe y este disputando el monumento mayor (ver monumento

mayor), si ocurre un empate de dados puede pasar la ficha de buena fe para ganar el monumento y jugar primero.

MURO

El muro consiste en una loseta que tendrán los jugadores para proteger su base, esta es colocada al comienzo de la partida y puede cambiar de posición cada vez que

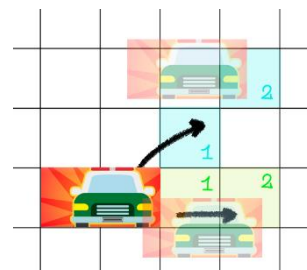
el jugador pierda una vida. El muro actúa de igual manera que los límites del tablero, es decir, ocasiona la pérdida de los movimientos restantes del jugador al chocar con él, esta loseta puede ser colocada en cualquier orientación del área delimitada de color rojo, el muro no puede estar sobre la base.



Importante: Si el jugador al reposicionar el muro tapa rayados, estos se borran y quedan bloqueados por el muro.

POLICÍA

La policía es movida todos los turnos por el jugador que haya sacado el número menor en la tirada de dados, la policía se mueve dos espacios en cualquier dirección posible, o bien girar en alguno de sus ejes, esta acción cuenta como los dos movimientos. En caso de querer realizar solo un movimiento está permitido.

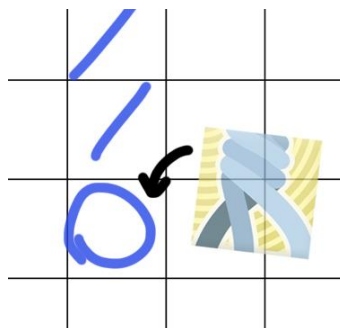


Al encontrarse con un jugador en el mismo espacio este es multado, quitándole una vida y haciendo que los jugadores vuelvan a su base **al final del turno**, es decir, el jugador que fue multado puede jugar con normalidad su turno. Los jugadores no pueden cruzar su trayectoria con la policía, en caso de ocurrir el jugador pierde inmediatamente una vida.

Importante: La ficha de policía no puede pasar sobre otras fichas si estan de manera física, es decir, puede pasar por las casillas de monumento mayor o menor ya reclamadas. **A su vez la policía tampoco puede pasar en ningún momento por encima de la base de algún jugador.**

MONUMENTOS MENORES

El primer jugador que en su *posición final* caiga sobre un monumento menor **debe marcar el espacio con un círculo** y reposicionar la ficha en un espacio vacío - no rayado- dentro de la zona no delimitada, esto entrega una puntuación extra al final de la partida. Los espacios donde hay estatuas solo pueden ser marcados por un



jugador y por cada círculo marcado se obtiene 5 puntos al final de la partida, en caso de que el otro jugador necesite pasar por la casilla puede hacerlo, pero no rayar sobre la misma. En caso de no poder posicionar la ficha en una casilla vacía, esta es retirada de la partida.



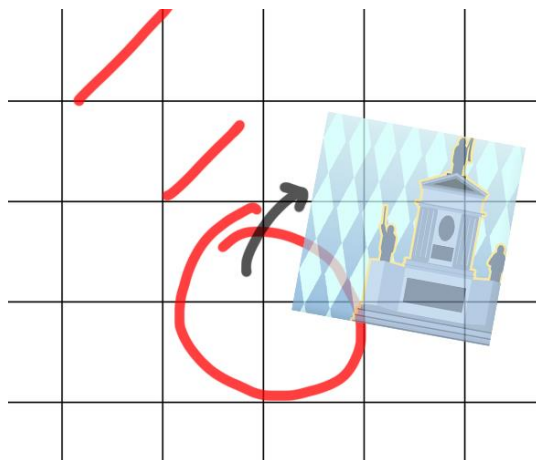
MONUMENTO MAYOR

El jugador que en su *posición final* caiga sobre el monumento mayor queda atrapado en el mismo **hasta que algún jugador logre reclamarlo o pierda una vida**. Para poder reclamar el monumento mayor, el jugador que este dentro del monumento deberá esperar hasta el siguiente turno, en la lanzada de dados -del siguiente turno- el jugador debe obtener un número mayor que el de su oponente, en caso de conseguirlo el jugador podrá reclamar la ficha del monumento y continuar el turno de manera normal. El jugador que logre reclamarlo debe marcar los cuatro espacios con un círculo y llevarse la ficha. Al final de la partida la ficha de monumento mayor otorga 15 puntos extra.



En caso de que el jugador atrapado en el monumento obtenga un resultado menor en la tirada de dados, este perderá el turno. Podrá mover a la policía y esperar hasta el siguiente turno.

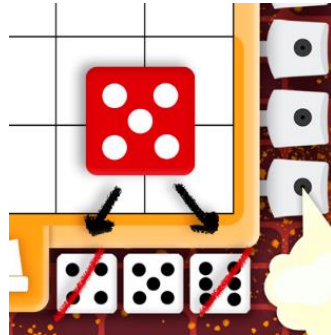
Importante: Ambos jugadores pueden estar al mismo tiempo dentro del monumento. Además, es posible usar la ficha de buena fe o los comodines para conseguir el monumento.



CAMBIO DE DADO

Los jugadores tendrán la oportunidad de **intercambiar** su tirada de dados 6 veces durante la partida, para realizar este cambio deben cumplir con la condición de que el valor del dado obtenido debe ser consecutivo al valor del dado por cambiar,

es decir, si el jugador en el dado obtiene el valor de 4, entonces podrá cambiar este por los dados de valor 3 o 5 de estar disponibles, por otra parte, si el jugador obtiene en el dado el valor de 1 solo lo podrá cambiar por el dado de valor 2. Una vez que el jugador cumple esta condición debe tachar de su tablero el dado al que cambia, este no estará disponible para el resto de la partida. En caso de que el jugador se encuentre disputando el monumento mayor, puede usar un comodín para ganarle a su oponente si cumple con las condiciones de uso.



FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando...

...Queden 10 o menos espacios por rellenar, en este caso se procede a contar el puntaje obtenido por cada jugador.

...Un jugador pierda sus 3 vidas, en este caso el jugador que conserve vidas será declarado ganador de la partida. Si se produce un empate (porque ambos pierden las 3 vidas en el último turno) ganará el jugador que más puntos obtenga contando los espacios dominados.

PUNTUACIÓN

En el juego existen tres maneras distintas de puntuar, estas son:

- **Espacio dominado:** El jugador obtiene 1 punto por cada espacio dominado, es decir, que solo este tachado por uno de los dos colores.
- **Monumentos:** El jugador que obtenga uno o más de los monumentos obtendrá puntos extra según corresponda. Los monumentos menores entregan 5 puntos y el monumento mayor 15 puntos.
- **Vidas:** El jugador obtiene 3 puntos por cada vida que le haya tachado a su oponente.

Importante: Para un conteo más organizado del puntaje se recomienda contar fila a fila de izquierda a derecha para tener mayor claridad en cuanto a los espacios dominados por cada jugador.

Agradecemos la ayuda de Cicuta Games y Vicente Burgos por revisar nuestro manual, y agradecemos profundamente a todxs lxs que son parte del proceso de Piyo Juegos.

¡LOS JUEGOS NO SON SOLO PARA NIÑOS!