

¡ADIÓS CALAVERA!

Un juego de Martin Schlegel
para 2 jugadores
mayores de 8 años
de 30 minutos de duración



IDEA DEL JUEGO

Cada año, durante la época de la cosecha, en el Día de los Muertos*, las almas de los difuntos regresan al mundo de los vivos para visitar a sus seres queridos. En la celebración hay baile, canto ¡y mucha bebida y comida! Antes de que vuelvan a separarse unos de otros, los vivos y los muertos realizan una apuesta: el grupo que consiga volver a su mundo en primer lugar ganará la apuesta. Empieza la carrera...

*Si tienes curiosidad, ¡tienes más información del Día de los Muertos en la página 16!

COMPONENTES DEL JUEGO

16 discos
(8 blancos y
8 negros)



32 pegatinas
(que indican las habilidades de los personajes)



1 tablero
a doble cara
(solamente difieren a nivel gráfico)

Las pegatinas deben ser aplicadas antes de la primera partida:



2 losetas de resumen de las habilidades especiales

PREPARACIÓN

Cada jugador coge las piezas de un color y selecciona las **habilidades especiales de 4 de ellas** y las **habilidades normales de las 4 restantes**. Cada jugador distribuye, del modo que desee, sus 8 piezas sobre los 8 espacios iniciales marcados con flores o calaveras. Cada jugador obtiene una loseta de resumen de las habilidades especiales.

Nota: de forma opcional, puedes usar la cara reversa del tablero. No afecta a la preparación, el desarrollo o el final de la partida.

Ejemplo de preparación para el blanco Habilidad normal



Espacios iniciales para el blanco

Habilidad normal

Habilidad especial



Ejemplo de preparación para el negro



Espacios iniciales para el negro

OBJETIVO Y FINAL DE LA PARTIDA

Un jugador toma el rol de la muerte y el otro de los vivos. El **primer jugador que consiga que sus piezas crucen hasta el otro lado del tablero** se convertirá en el ganador. Si el jugador inicial lo consiguiera, el otro jugador tendrá un movimiento adicional. Si finalmente también lograra el objetivo, esa partida acabaría en empate.



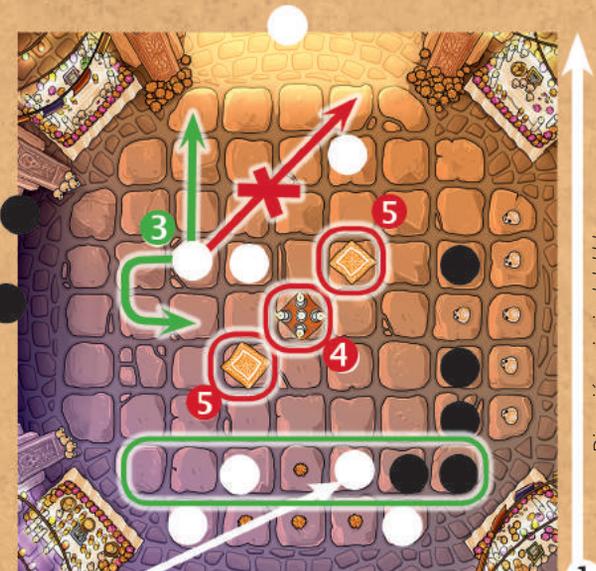
Los muertos deben volver a la sombra mientras que los vivos deben regresar a la luz...

DESARROLLO DEL JUEGO

El último que haya visitado México (o haya estado más cerca de México) será el jugador inicial. Los jugadores se irán **alternando** llevando a cabo sus turnos. En tu turno eliges una de las siguientes opciones:

- 👤 Una pieza tiene **tantos puntos de movimientos como piezas en línea** haya de forma **ortogonal** (en ángulo recto) desde donde se encuentra la pieza **hacia la dirección principal** que de su objetivo (1). Esto incluye a todas las piezas: ya sean tuyas o del oponente, incluyendo la pieza que va a ser desplazada (2). No es necesario que uses todos los puntos de movimiento.
- 👤 Las piezas siempre se mueven **en línea recta, no en diagonal**. Giros de 90° están permitidos, incluso de forma repetida. Las piezas pueden moverse **hacia delante, al lado o incluso atrás**.
- 👤 **No puedes entrar o pasar** a través de espacios con **velas** (en el centro). Puedes cruzar los espacios con **telas**, pero no puedes acabar el turno sobre ellos.
- 👤 Solo puede haber **una pieza por espacio**.
- 👤 **No puedes saltar** sobre piezas, ya sean tuyas o del adversario.

Dirección principal del negro



Dirección principal del blanco

2 Ejemplo: Esta pieza puede moverse hasta 4 espacios ya que hay 4 fichas en esa línea que forma un ángulo recto con respecto a su dirección principal.

HABILIDADES ESPECIALES

Las habilidades especiales son adicionales a las normales y pueden ser usadas de forma opcional. Pueden combinarse con los movimientos normales. Así, por ejemplo, la Diva puede moverse recto con parte de sus puntos de movimiento y diagonal con el resto de ellos. ¡Para ejemplos ilustrados debes mirar la loseta de resumen!



JESÚS Y JOSÉ – EL LÍDER

Puede mover a otros.
Otorga 1 punto de su

movimiento a otra pieza y la mueve.

El jugador decide cuál de los dos se mueve antes.



FERNANDO & FIDEL – EL FUERTE

Puede empujar cualquier ficha en su dirección de movimiento, ya sea una pieza propia o del oponente. No

puede desplazar a dos fichas a la vez. La pieza desplazada se mantiene en su sitio tras el turno. Puede incluso empujar una pieza propia fuera del tablero, pero no las del oponente.



PEDRO & PABLO – EL SUCIO

Es lo opuesto a la higiene, es muy sucio.

Ninguna de las piezas del oponente puede acabar adyacente a él. Si él se colocara al lado de una pieza enemiga, esta no tiene por qué alejarse en su turno.



DIEGO & DeMARCO – EL IMÁN

Desprende una gran atracción hacia las piezas propias y del rival. Si, tras su movimiento, hubiera una

pieza con exactamente un espacio entre ellos (¡nunca en diagonal!), la otra pieza será desplazada hacia el espacio vacío. Si hubiera múltiples piezas, aplica el efecto a todas ellas.



EVITA & ERÉNDIA – LA DIVA

Le gusta ir a su aire.
No está obligada

a ir en línea recta. Puede desplazarse en diagonal y, así, moverse más rápido.



MARLINA & MARIA-ELENA – LA BAILARINA

Ella es extremadamente ágil, por lo que el resto de piezas, propias o enemigas,

no presentan ningún obstáculo durante su desplazamiento. Puede bailar a través de ellas, aunque cuente como movimiento. Solamente la vela le supone un obstáculo insuperable.



XENIA & XIMENA – LA RÁPIDA

Tiene más puntos de movimiento de lo

habitual. Puede moverse 1 o 2 espacios más allá de lo permitido por su movimiento.



CARMEN & CARIBA – LA EUFÓRICA

Si su movimiento acaba al lado de una pieza propia o del rival, ella se abrazará y girará sobre la pieza.

Intercambia la posición con esa pieza adyacente. Solo puede realizar esta acción una vez por turno.

VARIANTES

También puedes preparar la partida de los modos siguientes:

PARA PRINCIPIANTES

Jugáis sin habilidades especiales. Todas las piezas usan su habilidad normal.

PARA AMANTES DE LA COMPLEJIDAD

Se usarán las habilidades especiales de todas las piezas.

PARA LOS ADORADORES DEL AZAR

Cada jugador selecciona al azar la habilidad especial de 4 de sus 8 piezas.

PARA LOS AMANTES DE LAS DECISIONES

Cada jugador coloca sus 8 piezas con las habilidades normales boca arriba. Tras esto, cada jugador gira dos de ellas y decide cual quiere dejar con su habilidad especial y cual deberá volver a ser girada. Cada jugador llevará a cabo esta acción en cuatro ocasiones, hasta tener cuatro fichas con habilidades especiales.

PARA LOS FETICHISTAS DE LAS DECISIONES

El jugador inicial selecciona 1 de las habilidades especiales. Después el segundo jugador hace lo mismo. Tras esto, el jugador inicial elige 2 más, y luego el rival. Finalmente, empezando por el jugador inicial, se selecciona la cuarta y última acción especial. Importante: solo podrás seleccionar una habilidad que no haya sido elegida por el rival.



© Paolarricau, licensed under CC 4.0 Attribution-ShareAlike

DÍA DE LOS MUERTOS

El “Día de los Muertos” es una celebración a todos los difuntos, que es celebrado anualmente en México del 31 de Octubre al 2 de Noviembre. ¡Es una fiesta muy mejicana! La fiesta, que permite a las almas difuntas volver una vez al año, tiene raíces aztecas. Bajo la influencia de los misioneros españoles se acabó mezclando con la festividad cristiana del “Día de todos los Santos”. En contraposición a la versión europea del Día de todos los Santos, el Día de los Muertos es un evento de lo más colorido, donde el naranja y el amarillo adornan las casas y las paredes, y esqueletos de papel mâché son colgados por todas partes. La gente se disfraza y maquilla. Se llevan a cabo “ofrendas” a los difuntos, en forma de calaveras de azúcar o tabletas de chocolate en forma de lápidas. Todo esto viene acompañado de cánticos, baile y mucha bebida y comida.

Autor: Martin Schlegel
Artista: Christian Opperer
Traductor: Sergio Nuñez
y Laura Alonso

Editor: Harald Mücke
© Mücke Spiele 2017
Fabricado en la UE.