«LA TÉCNICA DE LA GARRA DE LA COBRA NO PUEDE ENSEÑARSE, SOLO DESCUBRIRSE» MAESTRO MIAU

El origen del torneo Cobra Paw se remonta a la aparición de un ancestral juego llamado Garrafuku, donde sus participantes se dedicaban a robar piedras. La leyenda dice que el Garrafuku fue inventado por un misterioso pícaro conocido como Leo Fiu.

Las patas de Leo Fiu eran tan rápidas que cada vez que arrebataba una piedra un terrible viento se levantaba y causaba estragos y confusión a todos los que se interponían en su camino. Jamás dudó en abusar de su poder para controlar estas tierras. Y el miedo y el odio se extendieron raudos por todas partes. Fue una época triste.

Un día, un ninja errante conocido como Maestro Miau se adentró en el templo de Leo Fiu y le retó a una partida de Garrafuku. Aquel que perdiera la contienda sería enviado al exilio para siempre. Pero el Maestro Miau había desarrollado una técnica que llamaba «La Garra de la Cobra». Con esa técnica, Leo Fiu fue derrotado y la felicidad, junto a otras muchas cosas buenas, regresó a nuestras tierras.

Aunque son innumerables los oponentes que han desafiado al Maestro Miau a lo largo de su vida, ninguno estuvo ni tan siquiera cerca de derrotarlo. Hoy en día, se celebran torneos Cobra Paw para honrar el legado del Maestro Miau, y existe la creencia de que si alguien logra dominar la técnica de la Garra de la Cobra, el Maestro Miau se alzará de nuevo...

Diseño del juego por Derek Weston
Dirección artística y maquetación de Laura Incatasciato
Historia de Anthony George
Traducción de Moisés Busanya
Ilustraciones de ElfQkja-artists
Exploración creativa de Kendra Harrington

Comentarios, pruebas de juego y mucha diversión con los dedos
por el resto de nuestro grupo de Bananagrams, Inc.

©Bananagrams, Inc. 2021. Todos los derechos reservados.
www.bananagrams.com

Asmodee Spain,
Petróleo 24, 28918 Leganés,
Madrid, España
y
Asmodee Chile,
Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

Distribuido en español por
Asmodee Spain,

juegos diseñados por
BANANAGRAMS®

COBRA PAW™

ASPECTOS DEL JUEGO

EQUIPACIÓN PARA EL TORNEO

21 piedras Garrafuku, 2 dados Gatonippon y el deseo de competir.

¡QUE COMIENCE LA BATALLA!

Coloca todas las piedras boca arriba en el centro de la arena (también conocida como mesa).

La persona combatiente con las patas más pequeñas tira primero los dos dados Gatonippon.

Una vez lanzados los dados, todo el mundo debe intentar agarrar la piedra con el patrón que coincida con el resultado de la tirada. Aquella persona que agarre la piedra que coincida con el resultado de la tirada, será la siguiente en lanzar el dado.

La primera persona en conseguir 6 piedras Garrafuku (8 piedras en una partida de dos participantes) gana la batalla.

VARIANTES

Fantasmas de los caídos
Retira de 1 a 5 piedras de la arena y forma una reserva aparte. Cuando el resultado de una tirada muestre el patrón de una de esas piedras, aquella persona que grite «¡Cobra Paw!» en primer lugar podrá tomar esa piedra de la reserva.

Sin tacto
Es inevitable que tarde o temprano alguien se equivoque y agarre la piedra que no es después de lanzar los dados. No hay mayor vergüenza en esta competición que equivocarse, aquella persona que se equivoque no podrá reclamar piedra alguna ese turno.

Enfrentamiento de ninjas
Dos intrépidos ninjas deben enfrentarse en un torneo épico y conseguir 11 piedras Garrafuku (o más si así se decide). Para este torneo debes aplicar la variante «Sin tacto». ¡Solo los ninjas de verdad pueden jugar a esta variante!

CÓDIGO DE CONDUCTA

Las piedras Garrafuku se pueden arrebatar de la arena o de entre aquellas en posesión de cualquier persona. Para arrebatar una piedra se debe utilizar los dedos de una pata, nunca se puede usar toda la pata. Es signo de debilidad y toda una vergüenza cubrir las piedras con la pata.

Si varios oponentes arrebatan la misma piedra a la vez, la persona cuyo dedo índice se encuentre en el hueco de la piedra o más cerca de ese hueco será quien la gane. No hay nada que entristezca más al Maestro Miau que se discuta sobre quién tocó primero la piedra.

Los jugadores deben arrebatar las piedras utilizando una pata. Se puede lanzar los dados con una pata y agarrar la piedra con la otra pata, pero no está permitido usar las dos patas para agarrar piedras.

No se pueden usar las patas para entorpecer la visión de las personas participantes en el torneo.

A medida que se vayan obteniendo piedras, estas deben mantenerse delante de la persona que las agarró, a la vista y al alcance de las patas de todo el mundo. Es extremadamente deshonroso usar las patas para bloquear las piedras que hayas agarrado así como dejarlas apartadas a un lado para que nadie pueda agarrarlas.

Aquella persona que no cumpla el código de conducta e infrinja continuamente sus normas será expulsada del torneo Cobra Paw. ¡Incluso podrá recibir el castigo de acabar en el Arenero de la Vergüenza!