ANKH'OR
REGLAMENTO

# CONTENIDO Y PREPARACIÓN

1 Coloca el **tablero de Precios** en el centro de la mesa.

2 Ordena las **36 fichas** por tipos para formar un suministro de 6 pilas de 4 fichas cada una y colócalas junto al tablero. Devuelve a la caja las fichas sobrantes.

*- Con 3 jugadores: forma pilas de 5 fichas.*
*- Con 4 jugadores: forma pilas de 6 fichas.*

3 Baraja las **55 piezas** y colócalas boca abajo junto al tablero formando dos pilas.

6 Coloca las **12 fichas de Bonificación** al alcance de todos los jugadores.

5 Elige una de las dos pilas de piezas. Revela las seis primeras piezas de la pila elegida y colócalas bajo el tablero de Precios, de izquierda a derecha, tal y como muestra la imagen.

4 Baraja los **15 indicadores de Precio** y colócalos aleatoriamente en las casillas indicadas.

*Nota: evita triplicados como el que aquí se muestra.*

7 Echa a suertes quién será el jugador inicial. ¡Ya podéis empezar!

# TURNO DE JUEGO

En tu turno, debes realizar una de las dos acciones siguientes:

**A TOMAR FICHAS** — O BIEN — **B COMPRAR UNA PIEZA**

## A TOMAR FICHAS

Toma 3 fichas, teniendo en cuenta las siguientes limitaciones. Al final de tu turno:
- No puedes tener más de **5 fichas de Recurso** ( ).
- No puedes tener más de **2 fichas de Ankh** ( ).

*Nota:*
*- Puedes tener varias fichas del mismo recurso.*
*- Cuando coges fichas, puedes rebasar las limitaciones mencionadas durante tu turno, pero debes devolver al suministro cualquier ficha excedente al finalizar tu turno.*

## B COMPRAR UNA PIEZA

Compra una pieza pagando las fichas de Recurso mostrados en los indicadores de Precio en el tablero. Devuelve al suministro las fichas gastadas y **coloca frente a ti la pieza adquirida.**

*En este ejemplo, el jugador gasta las tres fichas indicadas en el tablero de Precios para adquirir la pieza blanca.*

Cuando un jugador adquiere una pieza, debe colocarla adyacente a una de sus otras piezas; las conexiones en diagonal no están permitidas.

*Se podría colocar una nueva pieza en cualquiera de las casillas indicadas.*

## CASOS ESPECIALES

Puedes colocar una pieza encima de otras 4 piezas si su color coincide al menos con el color de una de las piezas de la "base".

**Adquirir una pieza colocada de este modo cuesta 1 recurso menos (a tu elección).**

Si formas un **grupo** de 5 o más piezas adyacentes del **mismo color**, como en el caso del verde en la imagen de la derecha, coge una ficha de Bonificación ( 3 ).

Si formas un **grupo** de 5 o más piezas de un **mismo** tipo de animal (chacal, escarabajo o halcón), coge una ficha de Bonificación ( 3 ).

## ACCIONES ADICIONALES

Antes o después de realizar la acción principal de tu turno, puedes gastar fichas de Ankh. Por cada ficha de Ankh que gastes, puedes realizar una de las siguientes acciones (C o bien D):

### C Renovar las piezas

1: Retira la pieza más a la izquierda de la fila. **¡Es obligatorio!**

**¡Ignora este paso en partidas de 3 o 4 jugadores!**

2: Desplaza hacia la izquierda las piezas restantes, si queda alguna.

3: Elige **una** de las 2 pilas de piezas.

4: Roba nuevas piezas de la pila elegida para completar la oferta de izquierda a derecha.

Nota: si agotas una pila mientras colocas nuevas piezas, sigue completando la oferta robando de la otra pila.

### Mover una de tus piezas

Mueve una **pieza de la base**, que no sostenga una pieza de un nivel superior, a otro espacio adyacente a **una o más piezas de la base.**

O BIEN

Mueve una pieza de un nivel superior a otro espacio **siempre que esté encima de otras 4 piezas** y al margen del color que tengan.

*- Si disuelves un grupo de 5 piezas, sea de color o de animal, deberás devolver la ficha de Bonificación ( ) que te proporcionaba.*
*- 1 ficha de Ankh te permite Renovar las piezas O bien Mover una de tus piezas, pero no ambas acciones.*
*- Puedes gastar 2 fichas de Ankh en el mismo turno.*
*- Una pieza de nivel superior se considera adyacente a las 4 piezas que la sostienen.*

***POR EJEMPLO, PUEDES:***

*1) Gastar una ficha de Ankh para Renovar las piezas.*
*2) Gastar una segunda ficha de Ankh para Mover una de tus piezas.*
*3) Comprar y colocar una pieza.*

***TAMBIÉN PUEDES:***

*1) Gastar una ficha de Ankh para Renovar las piezas.*
*2) Comprar y colocar una pieza.*
*3) Gastar una segunda ficha de Ankh para volver a Renovar las piezas, sobre todo para "fastidiar" a un oponente.*

***NO PUEDES:***

*Gastar una ficha de Ankh en el mismo turno en que la consigues.*

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador coloca su 13ª pieza desencadena el final de la partida: completa la ronda en curso para que todos los jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos. A continuación, calcula el total de puntos de victoria (PV) de cada jugador.

### PUNTUACIÓN

Puntúa siguiendo estos pasos:

**1)** **Suma los números** que muestran tus fichas de Bonificación y tus piezas.

**2)** Cada pieza de animal perteneciente a un grupo de **2 o más** piezas de animal del mismo tipo y que se encuentren adyacentes vale 1 PV. Una pieza de animal desparejada no puntúa.

**3)** Cada pieza de color perteneciente a un grupo de **2 o más** piezas del mismo color y que se encuentren adyacentes vale 1 PV. Una pieza de color desparejada no puntúa.

**4)** Anota 1 punto de victoria por cada **3 fichas de Recurso que te sobren**, al margen del tipo de recurso que sean.

## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

- 2 PV por el grupo de piezas blancas, 5 PV por el grupo de piezas verdes, 3 PV por el grupo de piezas rojas, más una ficha de bonificación de 3 PV.
- 3 PV por el grupo de chacales y 2 PV por el grupo de escarabajos.
- 6 PV por los valores mostrados en las piezas.
- 0 PV por fichas sobrantes.

**TOTAL 24 PV**

*Nota:*
*- El chacal verde no puntúa, ya que no está adyacente a otro chacal.*
*- El grupo de 2 escarabajos sí puntúa, a pesar de que la pieza azul está desparejada.*
*- Los 2 PV de la pieza blanca también cuentan, a pesar de ser una pieza de color desparejada.*
*- Las dos piezas del nivel superior no disuelven el grupo verde, por lo que conservas la ficha de bonificación de 3 PV.*

## VICTORIA

El jugador con más puntos de victoria gana. En caso de empate, gana el jugador empatado con menos piezas. Si persiste el empate, gana el jugador empatado con menos fichas. Si aún así persiste el empate... ¡pues empate!

## LAS OTRAS PIEZAS

Además de las piezas de animal y las de 2 PV ya mencionadas, hay otros 3 tipos de pieza en cada conjunto de piezas: el almacén, el escriba y el desierto.

Cuando adquieras un almacén, colócale encima inmediatamente una ficha del mismo color, tomada del suministro y siempre que quede alguna disponible. Esta ficha se puede utilizar como cualquier otra ficha que tengas; una vez gastada, este almacén sirve como espacio adicional de almacenaje, además de los 2 Ankhs y las 5 fichas de Recurso habituales. IMPORTANTE: el almacén sólo puede contener un recurso de su mismo color. El almacenaje no está permitido si el almacén está sosteniendo una pieza de un nivel superior. Cuando coloques una pieza sobre un almacén que contenga una ficha, devuelve inmediatamente esa ficha al suministro.

Cuando adquieras un escriba, recibes inmediatamente un turno adicional. Dicho turno se juega exactamente como cualquier otro.

Una pieza de desierto no causa ningún efecto especial ni representa ningún animal, pero cuenta para puntuar por grupos de 2 o más piezas del mismo color, y para fichas de Bonificación por grupos de 5 o más.

Sébastien Pauchon

Grégoire Largey

Frank Crittin

## SR. LAR

Nos gusta decir que se encarga de la cocina, porque sabe cómo condimentar los juegos. Su meticulosidad y su vivaz visión dan lugar, una y otra vez, a productos sorprendentes y originales.

## SR. TIN

El amo y señor de los números, que siempre tiene a mano una gráfica para demostrar o refutar una teoría, nos ayuda a calibrar y equilibrar para que todo sea coherente.

## SR. CHON

Su actitud jovial, su amor por las cosas buenas de la vida y veinte años de experiencia, le permiten mantener la concentración y depurar el juego hasta que quede como es debido.

## GAËL LANNURIEN

"Después de haber estudiado sociología, me convertí en un apasionado del dibujo y de la ilustración digital. Empecé en Cyrus Production, en 2008, donde participé en muchas películas de animación. En 2012, ilustré mis primeros juegos de mesa: *Cardline Animals* y *Ginkgopolis*. Después, he tenido la ocasión de trabajar con muchas editoriales, como Asmodee, Bombyx, Space Cowboys, Pearl Games, Repos Production, y Cygames (Japón), entre otras. Hoy en día llevo ilustrados unos quince juegos de mesa y también trabajo con editoriales de libros (Fleurus y Albin Michel). Me gusta especialmente ilustrar temas relacionados con la Historia, principalmente de la Antigüedad y sus civilizaciones."

## ASISTENCIA

Este producto ha sido fabricado con todo el cuidado posible. Sin embargo, si falta algún elemento del contenido o está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente a través de: parts.asmodee.es
¡Te proporcionaremos un recambio lo antes posible!

**Traducción: Ángel F. Bueno**

*Ankh'or* es una publicación de JD Éditions – SPACE Cowboys
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – Francia
© 2019 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Más información sobre *Ankh'or* y SPACE Cowboys en www.spacecowboys.fr y en y .