

ARENAS MOVEDIZAS

UN DESAFÍO COOPERATIVO EN TIEMPO REAL

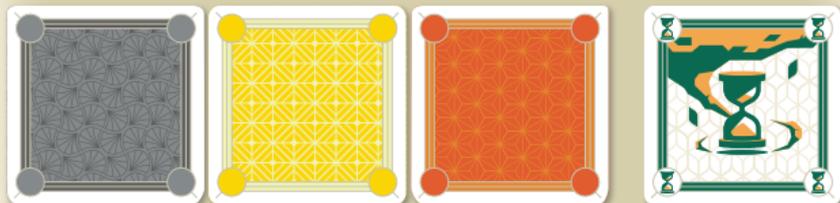


CONTENIDO

55 CARTAS



28 cartas de Forma (7 de cada forma)



21 cartas de Color (7 de cada color)

6 comodines

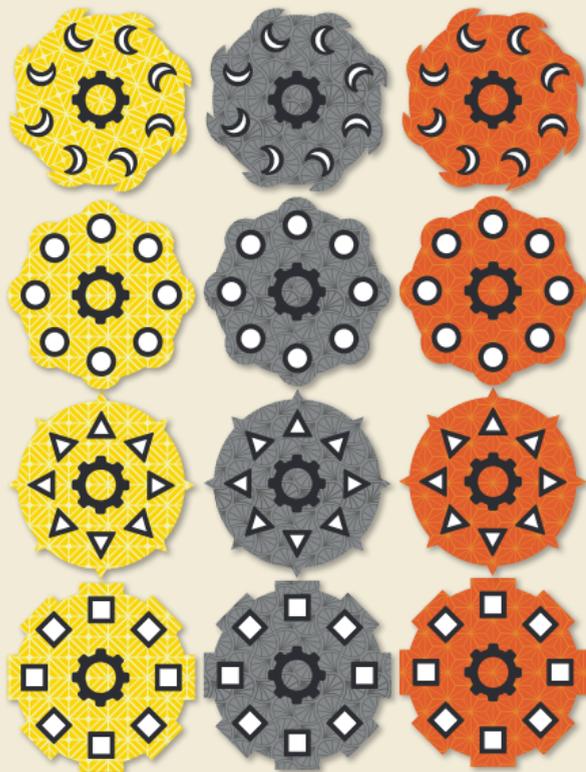
3 MARCADORES DE BLOQUEO



1 DESACTIVADOR



19 FICHAS DE ENGRANAJE



Carta con instrucciones para el primer uso (no la necesitaréis para jugar)

5 RELOJES DE ARENA




2 lentos




2 intermedios




1 rápido

RESUMEN DEL JUEGO

Arenas movedizas™ es un **desafío cooperativo en tiempo real** en el que tendréis que trabajar juntos para desactivar el Contador de arena, un **antiguo artefacto de engranajes y arena**. Un torbellino de arenas movedizas gigante os ha arrastrado hasta un templo olvidado en las profundidades del desierto. La única forma que tenéis de volver a la superficie es desactivar **las 21 trampas** del Contador de arena. Eso sí, **tened mucho cuidado**, no actuéis demasiado rápido ni demasiado lento o se activará: ¡solo un **perfecto trabajo en equipo** os permitirá desactivar este antiguo artefacto!

Por turnos, jugaréis cartas con las que iréis **dándole la vuelta a uno o más relojes de arena, haciendo que corra el tiempo**. Vuestro objetivo es evitar que **se acabe el tiempo** en cualquiera de los relojes antes de que desactivéis el Contador de arena.

Los relojes de arena están sobre **fichas de Engranaje**, cada una diferenciada con una combinación diferente de **forma y color**. Cada una de vuestras cartas muestra solo **1 forma o 1 color** de entre los disponibles, y cuando juguéis una carta, todos los relojes de arena que estén sobre **una ficha con ese mismo color o forma** deben darse la vuelta y moverse a la siguiente ficha: *queráis o no*.

Si le dais la vuelta a un reloj de arena **demasiado pronto**, podéis meteros en problemas **vosotros solos**; pero, si **esperáis demasiado**, será **el fin de la partida** el que termine con vuestras posibilidades de escapar. Como equipo, tendréis que coordinaros de manera estratégica para **desactivar el Contador de arena** antes de que se agote el tiempo en los relojes de arena!

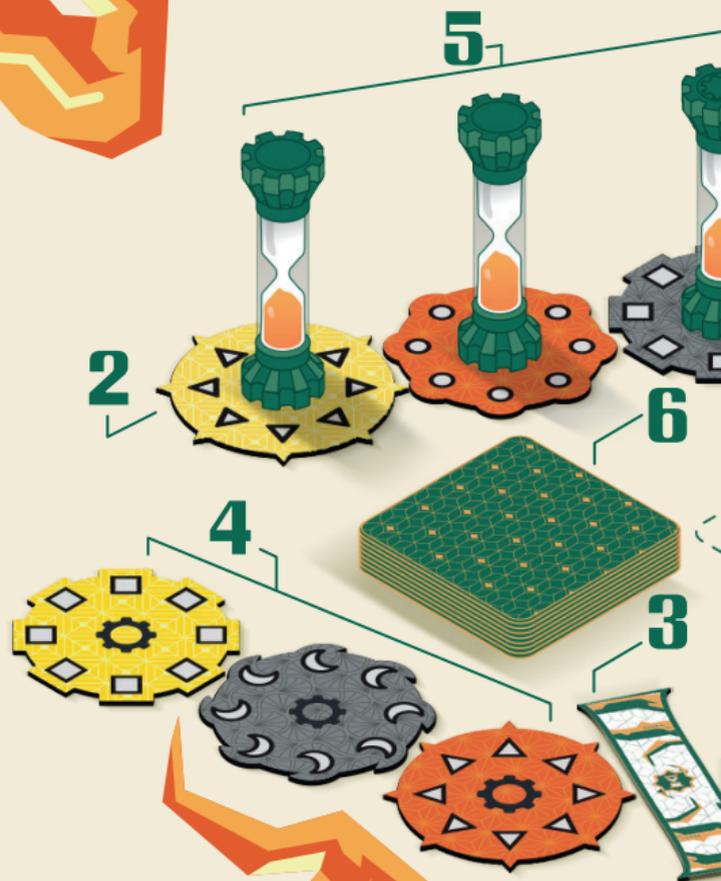
¡PREPARAOS!

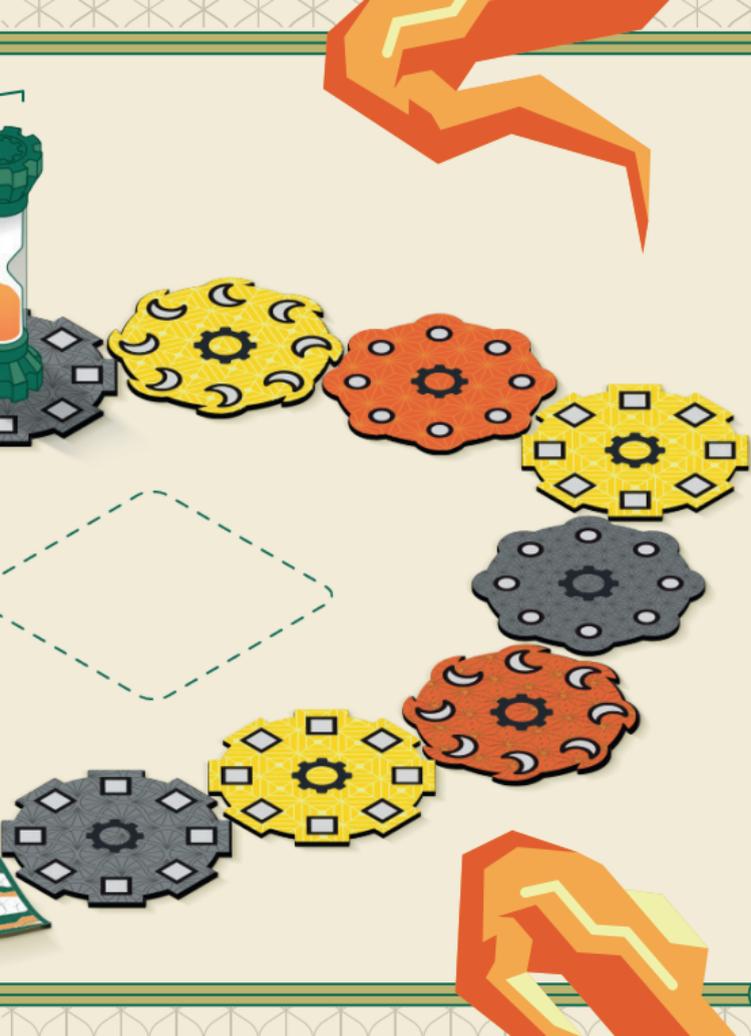
Podéis preparar el Contador de arena en distintos **niveles** con **varios grados de dificultad**. ¡Intentad superarlos todos!

La preparación que os explicamos a continuación os servirá para partidas de **nivel 1**. Si queréis saber cómo tenéis que preparar las partidas en **los niveles del 2 al 21**, id a la página 12.

1. Mezclad las **fichas de Engranaje** y formad una pila de robo.
2. Tomad **10 fichas de Engranaje** de la pila y colocadlas una a una sobre la mesa, al alcance de todos los integrantes del equipo. Con ellas formaréis la **cadena de engranajes** (os sugerimos una **forma semicircular**, como en la imagen de la derecha).
3. Colocad el **Desactivador** al lado de la última ficha que hayáis colocado.
4. Tomad **3 fichas de Engranaje más** y colocadlas una a una **después del Desactivador**. Esta es la **zona de peligro** de la cadena de engranajes.

Devolved a la caja las fichas de Engranaje restantes, no las necesitaréis en esta partida.





5. **Empezando por la primera ficha de la cadena de engranajes** y siguiendo hacia delante, colocad **2 relojes de arena lentos**  y **1 reloj de arena intermedio**  en la cadena, solo 1 reloj de arena en cada ficha.

Devolved a la caja los relojes de arena restantes, no los necesitaréis en esta partida.

6. Barajad las **cartas**, formad un **mazo** y colocadlo **bocabajo** sobre la mesa, al alcance de todos los integrantes del equipo.
7. Repartid **3 cartas a cada integrante**.
8. Aseguraos de que todos los relojes de arena tienen **la cavidad superior completamente vacía**.

¡Ya podéis empezar a jugar!



Los pasos 2, 4 y 5 de esta preparación deben **modificarse** para preparar el Contador de arena en niveles con **una dificultad más alta**. Para ver una descripción completa de las modificaciones, id a la página 12.

CÓMO JUGAR

Una partida de *Arenas movedizas*TM se desarrolla durante **un número de turnos variable**.

Una vez hayáis comenzado la partida ya **no podréis pausarla**, así que aseguraos de que todos os sabéis las reglas y de que estáis preparados para jugar hasta el final.

Cuando estéis listos para empezar, **dadle la vuelta a todos los relojes de arena**, empezando por **el más avanzado** en la cadena de engranajes y yendo hacia atrás, para que empiece a correr el tiempo en todos ellos.

Después, observad vuestras cartas y rápidamente **llegad a un acuerdo con el resto de los integrantes del equipo** sobre quién va a jugar primero. Pero, recordad, **la arena ya está cayendo**.

Una vez hayáis tomado la decisión, **jugaréis por turnos en el sentido de las agujas del reloj**.

Durante la partida, podéis hablar libremente sobre las cartas que tenéis en la mano con el resto del equipo para idear una estrategia conjunta.

UN TURNO DE JUEGO

En vuestro turno, **debéis jugar 1 carta** de vuestra mano. Para ello, **anunciad en voz alta** qué tipo de carta vais a jugar (de color, de forma o un comodín) y **activad todos los relojes de arena** que se encuentren sobre una ficha que **coincida con la carta** que habéis jugado. Para saber más sobre *Activar los relojes de arena*, id a la página 8.

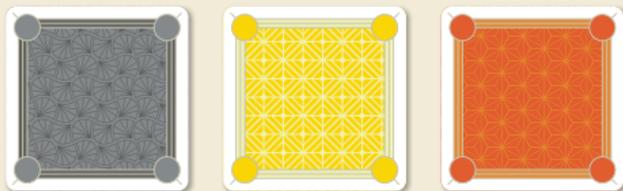
Cuando hayáis terminado de aplicar los efectos de la carta que hayáis jugado, **robad 1 carta nueva** para volver a tener vuestra mano al completo, es decir, con 3 cartas. Siempre debéis tener **3 cartas en la mano** al final de vuestro turno.

Después, empieza el turno de **la persona de la izquierda**, y así sucesivamente, hasta que se desencadene cualquier **condición que os dé la victoria o la derrota** (id a la página 11).



Cartas de Color

Hay 3 tipos de cartas de Color: **grises**, **amarillas** y **naranjas**. Estas cartas activan **los relojes de arena** que estén sobre un engranaje del **mismo color**.



Cartas de Forma

Hay 4 tipos de cartas de Forma: **triángulo**, **círculo**, **cuadrado** y **media luna**. Estas cartas activan **los relojes de arena** que estén sobre un engranaje con la **misma forma**.



Comodines

Cuando juguéis 1 comodín, podéis aplicar 1 de los 2 efectos posibles:

- **Activar 1 reloj de arena** de vuestra elección, independientemente del color o la forma del engranaje sobre el que se encuentre (id a la página 8).
- **Recuperar 1 reloj de arena perdido** de vuestra elección. Jugar 1 comodín es la única forma de recuperar un reloj de arena perdido (id a la página 10).



Las cartas que vayáis jugando deben colocarse en un **mazo de descartes** al lado del mazo de robo, al alcance de todo el equipo.

Cuando el mazo de robo se termine, dadle la vuelta al mazo de descartes, dejándolo bocabajo, para formar un nuevo mazo de robo.

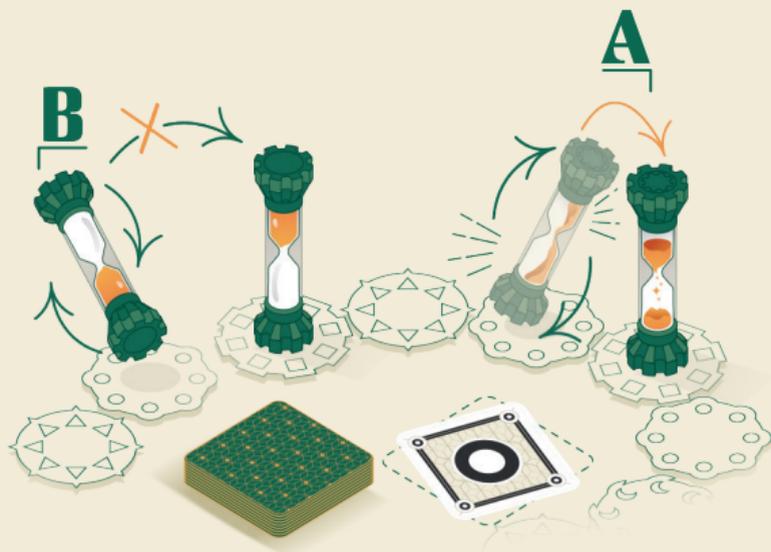


Activar los relojes de arena

Cuando juguéis 1 carta, puede ser que activéis 1 o más relojes de arena. La persona que esté jugando en ese momento siempre debe llevar esto a cabo empezando por **el reloj que esté más avanzado** en la cadena de engranajes del Contador de arena e **ir hacia atrás**.

Cuando se activa un reloj de arena, debéis **darle la vuelta** y **desplazarlo** a la **siguiente ficha de Engranaje** de la cadena.

Sin embargo, si la siguiente ficha de Engranaje **está ocupada** por otro reloj de arena, o el reloj de arena se encuentra al final de la cadena de engranajes y, por lo tanto, **no hay más fichas por delante**, el reloj activado **no podrá avanzar**. Aun así, **deberéis darle la vuelta en la ficha sobre la que se encuentra**.



Se ha jugado 1 carta de Círculo. Se puede dar la vuelta al reloj de arena A y desplazarlo, ya que la siguiente ficha de Engranaje está libre. Sin embargo, la ficha que está delante del reloj de arena B está ocupada, por lo que este reloj debe darse la vuelta en la ficha sobre la que se encuentra ahora mismo.



*A veces, **moverse demasiado rápido** puede ser tan peligroso como **moverse demasiado lento**. Los turnos no tienen límite de tiempo, así que no dudéis en esperar hasta el último momento para jugar vuestra carta.*

¡Darle la vuelta a un reloj de arena casi lleno os llevará de la calma absoluta a una emergencia repentina!

Perder los relojes de arena

Si en algún momento de la partida **se agota la arena** de un reloj que se encuentre sobre una ficha **que no está en la zona de peligro** de la cadena, lo habréis **perdido**. Cuando esto ocurre, debéis darle la vuelta **fuera de la cadena de engranajes**, y dejarlo al lado de la ficha sobre la que estaba previamente.



Este reloj se ha quedado sin arena antes de que la persona que está jugando su turno juegue una carta, así que debe darse la vuelta fuera de la cadena, al lado de la ficha sobre la que estaba colocado previamente.

Si en algún momento de la partida un reloj de arena perdido vuelve a quedarse sin arena, la partida termina **inmediatamente** (id a la página 11).



*Puede haber **más de 1 reloj de arena perdido** fuera de la cadena de engranajes al lado de la misma ficha. Cuando juguéis 1 comodín, podéis elegir cuál de los relojes de arena perdidos queréis recuperar.*



*Si un reloj de arena que puede activarse con la carta que acabáis de jugar se queda sin arena al mismo tiempo que anunciáis en voz alta el tipo de carta, ese reloj **ya se entiende como activado** y, por lo tanto, **no se considera perdido** (es decir, no se le da la vuelta fuera de la cadena de engranajes).*

*Tened en cuenta que, si un reloj de arena que **no se había activado** se queda sin arena mientras aplicáis los efectos de la carta jugada, **sí pasa a ser un reloj de arena perdido**.*

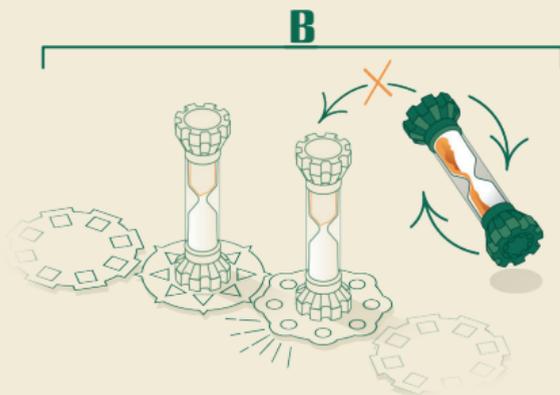
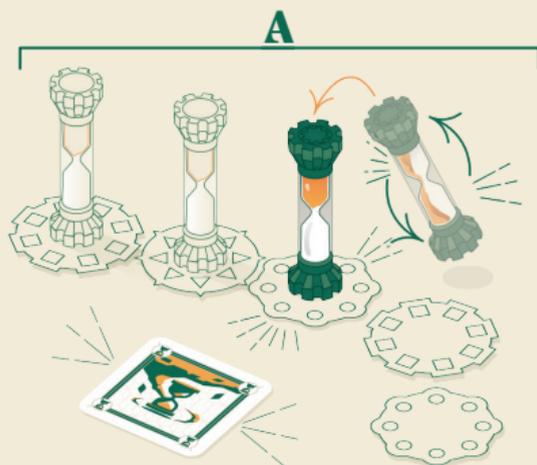
Recuperar los relojes de arena

La única manera de recuperar un reloj de arena perdido, es decir, de volver a colocarlo en la cadena de engranajes, es **jugar un comodín** (id a la página 7).

Cuando recuperéis un reloj de arena perdido, **dadle la vuelta** y **desplazadlo a la ficha de Engranaje que esté al lado** (como se ve en la imagen A de la derecha).

Si la ficha de Engranaje que está al lado del reloj de arena perdido está **ocupada** por otro reloj, el reloj perdido **no puede volver a colocarse en el Contador de arena**, pero **sí darse la vuelta en el lugar donde se encuentra** (como se ve en la imagen B de la derecha).

¡Los comodines no abundan, así que usadlos sabiamente!



¿No coincide ninguna ficha?

Si jugáis una carta, pero no hay ningún reloj de arena sobre una ficha de Engranaje que coincida con la forma o el color de vuestra carta, **no sucede nada**. Simplemente descartáis la carta, dejándola en el mazo de descartes, antes de que empiece el turno del siguiente integrante del equipo.

FIN DE LA PARTIDA

CÓMO SE PIERDE

Si cualquier **reloj de arena perdido** se queda sin arena mientras aún está **fuera de la cadena de engranajes** o **cualquier reloj de arena** se queda sin arena en la **zona de peligro**, la partida termina inmediatamente y **habréis perdido**.

CÓMO SE GANA

Si todos los relojes de arena **llegan a la zona de peligro**; es decir, todos consiguen pasar el Desactivador, y **todavía les sigue quedando arena**, la partida termina inmediatamente y ¡**habréis ganado!**

MODO SOLITARIO

Si quieres enfrentarte al Contador de arena en solitario, juega aplicando los siguientes cambios:

- Debes robar 3 cartas a la vez.
- Debes jugar **las 3 cartas** antes de poder robar más cartas.

El resto de las reglas permanecen igual.



Si quieres enfrentarte a los distintos niveles, ignora las reglas adicionales de «Silencio» y «Cartas hacia fuera».



NIVELES DE DIFICULTAD

Podéis preparar el Contador de arena en diferentes **niveles** con distintos grados de dificultad. ¡Intentad superar todos ellos, empezando por el nivel 1 hasta llegar al último! Podéis llevar un recuento de los niveles que vais superando, marcando las casillas de la columna .

El número de fichas de Engranaje que debéis colocar **delante del Desactivador**  y **tras el Desactivador** , así como el **número, tipo y orden de los relojes de arena**  que debéis colocar en la cadena de engranajes variarán dependiendo del nivel de dificultad. Además, algunos niveles también introducen **reglas adicionales**  (id a la página 14).

Así es como tenéis que preparar el Contador de arena en cada nivel de dificultad:

NIVEL					
1	10	3		-	
2	12	3		-	
3	10	3		-	
4	12	3		-	
5	12	3		-	
6	12	3		SILENCIO	
7	12	4		-	
8	12	4		-	

NIVEL					
9	14	4		-	
10	14	3		BLOQUEO	
11	14	4		BLOQUEO	
12	12	4		FORMA DESCARTADA	
13	12	4		CARTAS HACIA FUERA	
14	14	4		SILENCIO - BLOQUEO	
15	14	5		-	
16	14	5		-	
17	14	5		BLOQUEO	
18	14	5		COLOR DESCARTADO	
19	14	4		FORMA DESCARTADA - SILENCIO - BLOQUEO	
20	15	4		CARTAS HACIA FUERA - BLOQUEO	
21	14	5		COLOR DESCARTADO - BLOQUEO	

REGLAS ADICIONALES

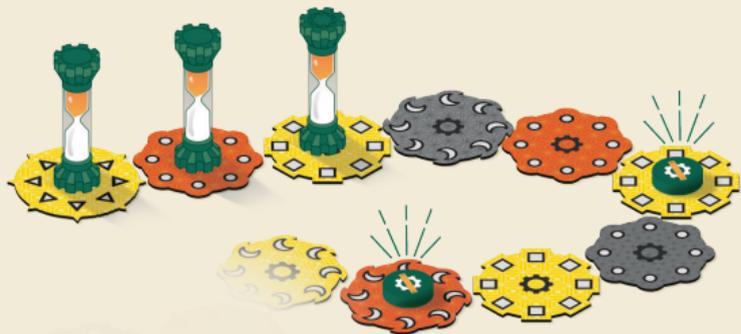
Silencio

Una vez hayáis terminado la preparación del tablero, ya **no podréis hablar** entre vosotros durante toda la partida salvo para anunciar en voz alta qué carta vais a jugar.

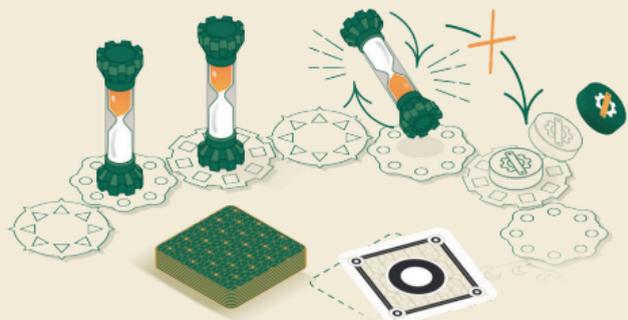
Bloqueo

Durante la preparación de la partida, empezando por la ficha que está delante del reloj de arena más avanzado, colocad un **marcador de Bloqueo** sobre cada tercera ficha de Engranaje de la cadena, de tal forma que haya 2 fichas vacías y luego 1 con un marcador de Bloqueo, otras 2 fichas vacías y 1 con marcador de Bloqueo, y así sucesivamente (como se ve en la imagen de la derecha).

Las fichas con un marcador de Bloqueo están «**bloqueadas**». Los relojes de arena **no pueden colocarse sobre fichas bloqueadas**, así que primero tendréis que **desbloquearlas**. Para hacerlo, tendréis que activar el reloj de arena que se encuentre sobre la ficha anterior a la bloqueada. Cuando esto ocurra, **no podréis avanzar el reloj** y, por lo tanto, tendréis que **darle la vuelta en su ficha actual**, con lo que conseguiréis desbloquear la ficha bloqueada (es decir, **podréis quitarle el marcador de Bloqueo**). Ahora ya es una ficha normal.



Dejad 2 fichas vacías delante del reloj más avanzado y colocad el primer marcador de Bloqueo en la tercera ficha.



Cuando un reloj de arena tenga que avanzar a una ficha bloqueada, dadle la vuelta en su ficha actual y quitad el marcador de Bloqueo de la siguiente ficha. Ahora ya estará desbloqueada.

Forma descartada

Antes de preparar la partida, decidid o elegid al azar una forma y, después, **retirad del mazo todas las cartas de esa forma**.

Color descartado

Antes de preparar la partida, decidid o elegid al azar un color y, después, **retirad del mazo todas las cartas de ese color**.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Hjalmar Hach y Lorenzo Silva

Desarrollo: Andrea Lugli

Gestión del proyecto: Andrea Lugli

Gestión de producción: Ylenia D'Abundo

Dirección artística: Lorenzo Silva

Diseño de la cubierta: Maxime Morin

Diseño gráfico: Maxime Morin, Noa Vassalli y Fabio Frencl

Reglamento: Alessandro Pra' y Andrea Lugli

Edición: William Niebling y Alessandro Pra'

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Cartas hacia fuera

Cuando recibáis o robéis cartas, **no podéis mirarlas**. Guardadlas en vuestra mano con la parte trasera mirando hacia vosotros, de tal forma que **los demás participantes sean los que ven la parte delantera de las cartas**. Durante la partida, los demás integrantes del equipo tendrán que **sugeriros** qué carta es mejor jugar durante vuestro turno.





Si tienes algún problema, contacta con nosotros en:
customer care@horribleguild.com
horribleguild.com