

Thief Quest: Iguana's Wrath

Manual de juego

Conflicto: 2 o más ladrones buscan robar el valioso huevo de una iguana legendaria y salir del bosque escondido con vida.

Número de jugadores: 2 – 4

Reglas:

- Los jugadores deberán elegir el orden de turnos de los jugadores del 1 al 4 respectivamente. Por recomendación del juego, lanzar los dados para elegir en base los números de mayor a menor.
- Cada jugador debe lanzar el dado de 6 caras para saber en qué parada va a comenzar. Las paradas se cuentan desde el Norte y de ahí se procede a contar a favor de las manecillas del reloj.
- Se lanza un dado de 6 caras para conocer el número de paradas que van a estar disponibles para el escape.
- Previo al inicio de la primera ronda, a cada jugador se le darán 5 piezas de baldosas con caminos trazados en ellas, las cuales deberá colocar de forma ingeniosa para llegar al huevo dorado. Se le dará una ficha de baldosa nueva al jugador al inicio de cada turno.
- Cada jugador en el tablero tendrá un “rango de baldosas” - el cual puede representarse como todas las baldosas más cercanas que rodean al jugador-. Tras 2 rondas de juego, las fichas colocadas por los jugadores se descartan para poder ser repartidas de nuevo cuando se lo requiera.
- El huevo dorado se encuentra en el centro del mapa custodiado por la iguana en su hábitat, con 8 baldosas que la rodean – similar al rango de baldosas. Al inicio del juego se lanzará el dado 2 veces para determinar cuál de las 8 casillas servirá acceder al huevo –la primera vez será la fila y la 2da vez la columna:
 - Si sale 1 o 2: Fila/columna 1
 - Si sale 3 o 4: Fila/columna 2
 - Si sale 5 o 6: Fila/columna 3
- Tras 10 rondas, si ningún jugador ha robado el huevo la casilla de acceso en el hábitat de la iguana comenzará a rotar a favor de las manecillas del reloj.
- Cuando un jugador roba el huevo, el camino de casillas que siguió para llegar al huevo es descartado teniendo que trazar un nuevo camino hacia las paradas disponibles para el escape
- En las siguientes 2 rondas tras el robo del huevo, la iguana comenzará a moverse persiguiendo al jugador que tenga el huevo en su posesión después de que todos los jugadores hayan jugado su turno. El movimiento de la iguana estará determinado por un dado de 6 caras, llegándose a mover con un límite de 3 espacios sin importar si hay casillas de movimiento puestas en el tablero o no:
 - Si sale 1 o 2: Se moverá 1 espacio
 - Si sale 3 o 4: Se moverá 2 espacios
 - Si sale 5 o 6: Se moverá 3 espacios
- Existirán interacciones si la iguana alcanza a los jugadores:
 - Si el jugador con el huevo es alcanzado por la iguana, este volverá a su parada inicial y no podrá jugar por 2 rondas.

- Si un jugador que no tiene el huevo es alcanzado por la iguana se activan las maldiciones de la iguana –detalladas en las cartas de maldición- las cuales pueden afectar desde el jugador que la activó hasta todos los jugadores. (Ver el detalle de cada carta)
- Los jugadores pueden quitarle el huevo al que lo tenga si llegan a chocarlos con uno de sus caminos generados.
- Si el jugador logra huir de la iguana llegando a su parada de escape gana el juego.