

Thief Quest: Iguana's Wrath

Manual de juego - Ladrón

HISTORIA

Dos o más ladrones buscan robar el valioso huevo de una iguana legendaria y salir del bosque escondido con vida a través de caminos que ellos mismos van formando. Lo que no saben es que... al hacerlo, la iguana va a despertarse enojada y decidirá cobrar venganza contra ellos para recuperar su huevo.

OBJETIVO



El ladrón tiene por objetivo robar el huevo de la iguana legendaria, ubicada en el centro, y escapar por una de las paradas disponibles usando los caminos formados en el campo.

NÚMERO DE JUGADORES [3 - 5]

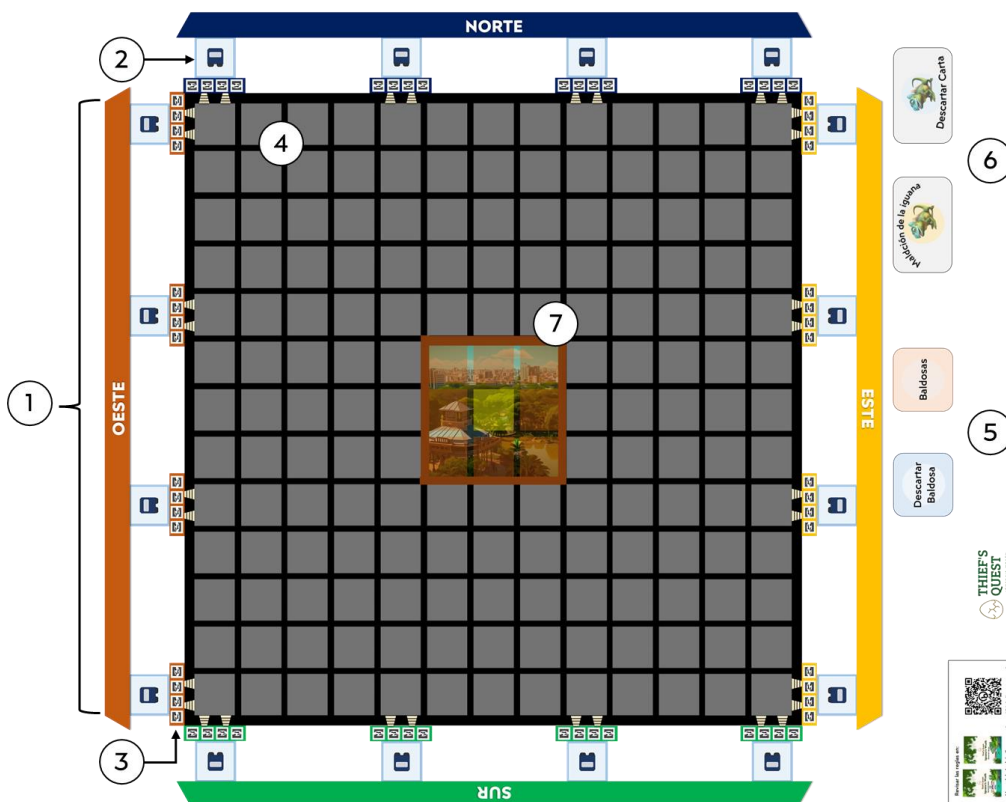
Los jugadores deben dividirse entre dos tipos de jugadores:

- Ladrones: 2-4 Jugadores
- Iguana: 1 Jugador

PERSONAJES Y OBJETOS

	x1	Iguana legendaria (principal)		x1	Puerta del parque
	x4	Miniiguanas		x6	Parada de buses disponibles
	x4	Ladrones		x144	Baldosas
	x1	Huevo legendario		x12	Strikes de iguana
	x1	Dado de colores		x1	Dado 1-2-3
	x9	Cartas maldición de la iguana		x1	Dado 1-6

TABLERO



1) Paradas de buses

Orden: NORTE > ESTE > SUR > OESTE.

2) Paradas no disponibles [x16]

Espacio donde colocar la ficha de Parada de buses donde los ladrones podrán escapar. También es la posición inicial de cada jugador.

3) Punto de partida de Jugador(es)

Dependiendo lo que salga en el dado y qué parada escoja, el jugador deberá ubicarse en su posición inicial.

4) Casillas

Espacio para colocar las baldosas y poder moverse.

5) Área de baldosas

En este espacio se coloca todas las baldosas que se repartirán para jugador (rojo) o se descartan (azul).

6) Cartas de maldición de la iguana

En este espacio se colocan las cartas de maldición que se repartirán al jugador perdedor o se descartan.

7) Casillas del parque [x8]

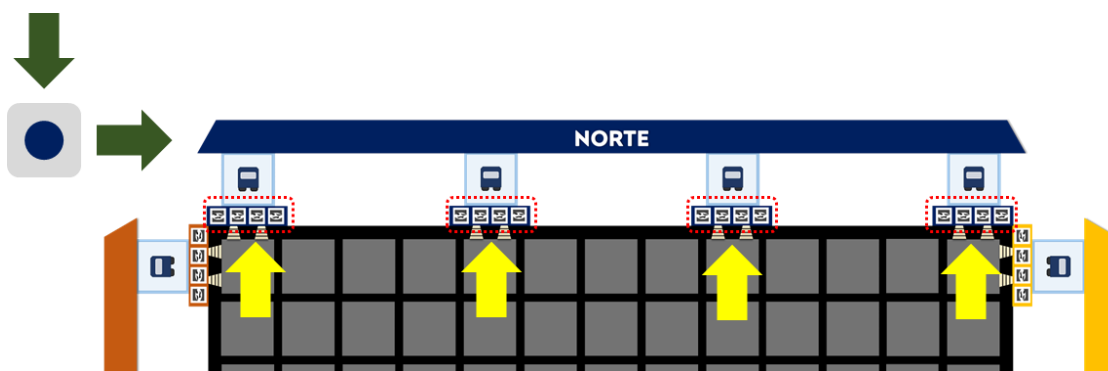
Casillas rojas que indican la posición inicial de la iguana legendaria mientras el huevo está en el centro, y donde se colocará la puerta con puente.

REGLAS**ANTES DE JUGAR**

1. Los jugadores deberán elegir el orden de turnos de los jugadores del 1 al 5 respectivamente. Por recomendación del juego, lanzar los dados para elegir en base los números de mayor a menor, el último jugador debe ser la iguana. *Por ejemplo:* Si hay 3 jugadores, los 2 primeros jugadores serán ladrones y el último, el tercer jugador, será la iguana.

[NOTA]: Se recomienda aplicar las reglas de esta sección antes que la sección “ANTES DE JUGAR” en el “Manual de la Iguana”.

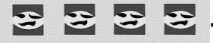



2. **Ronda:** significa que todos los jugadores ya han jugado su turno y el jugador de la iguana debe llevar la cuenta del número de ronda que van.
3. **Cada ladrón** [👤] debe lanzar el dado de colores [🎲] para saber qué parada va a ser su punto de partida, es decir, de donde se va a comenzar a mover:
 - Si sale **un color**, el ladrón deberá escoger una de las 4 paradas de ese color y colocarse en el punto de partida de esa parada [👤👤👤👤].



- Si sale el **ícono de la iguana**, la **iguana** va a **escoger el color** de la parada y el **ladrón** procederá a **elegir la parada** de igual forma que el punto anterior, solo que en esta ocasión el jugador de la iguana eligió el color.
 - Si sale el **ícono de las flechas**, deberá volver a lanzar el dado.
4. Las paradas se cuentan desde el Norte y de ahí se procede a contar a favor de las manecillas del reloj [**NORTE -> ESTE -> SUR -> OESTE**].

Thief's Quest: Iguana's Wrath

PRINCIPAL

1. Inicialmente, los ladrones empiezan desde sus puntos de partida en la respectiva parada asignada previamente [].
2. En cada ronda, primero juegan los ladrones en el orden que les corresponden y al final juegan las iguanas.
3. Se deben repartir 3 baldosas [] para cada jugador y estos no deben mostrarlas, salvo que sea requerido (Es decir por una maldición o que se ponga de acuerdo con otro jugador para armar una estrategia).
4. Al finalizar una RONDA, todos los ladrones reciben una baldosa y debe cumplirse la regla que cada uno debe tener solo 3 cartas en la mano. Si tiene una baldosa de más, significa que no ha jugado su turno.
5. En caso de que la iguana principal es la que colisiona, entonces los ladrones no tienen opción a defenderse, por lo que reciben un **Strike de Iguana** [] y vuelve a su **parada inicial**.
6. En caso de que una miniiguana alcanza a un ladrón, estos deben lanzar los dados y el de mayor número gana, juega primero el ladrón:
 - Si la miniiguana **gana**, el ladrón vuelve a su parada inicial, recibe un **Strike de Iguana** y esta miniiguana regresa a la puerta del parque.
 - Si la miniiguana **pierde**, esta debe **retroceder** 3 casillas en la dirección que indique el ladrón ganador.
7. Si el ladrón tiene 3 **Strikes de Iguana**, sale de juego y su pieza se coloca en el centro del tablero.
8. En caso de que dos ladrones choquen sus caminos, pero ninguno tiene el huevo, el ladrón que choca puede ver las cartas del otro y quitarle una baldosa, y la víctima debe escoger una carta del primero sin ver. Si dos jugadores chocan a causa de que el jugador en turno puso una baldosa, entonces este jugador elige quien es el ladrón que choca y la víctima.
9. Si otro ladrón robó antes un huevo [], el primero puede robárselo cruzándose por su camino (No baldosa). Tras el robo, el nuevo portador del huevo no se verá afectado por otros intentos de robo de los demás ladrones por 3 rondas.

MOVIMIENTO

1. Las líneas dibujadas en las baldosas son caminos y esto sirve para conectar con otros caminos con la finalidad de que el ladrón se pueda mover a través del tablero de forma estratégica.



2. Las baldosas se pueden colocar en la siguiente casilla donde se encuentra el ladrón. Si ya existe una baldosa al realizar el movimiento, puede colocarlo al final del camino formado si hay espacio. Caso contrario, si no hay espacio para colocar una baldosa, el jugador tiene una de las siguientes opciones:
 - Cambiar la baldosa siguiente, descartando fuera de campo la que estaba y colocando la suya.
 - Al final del camino formado (**camino muerto**), puede cambiar la siguiente baldosa para continuar el camino, y del mismo modo se descarta la baldosa del campo y se coloca la de la mano.

Al final del turno de un jugador, este debe tener 2 baldosas en la mano.

[IMPORTANTE]: Camino escogido, camino seguido. No puede cambiar la ruta una vez avanzado en el camino, a excepción de situaciones explicadas más adelante.

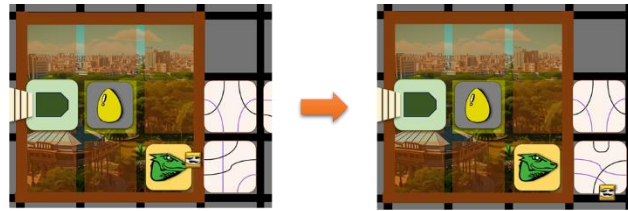
3. Si la baldosa que el jugador del turno coloca tiene un camino que conecta otros caminos con el de un jugador cercano a la siguiente baldosa, este también se ve afectado y sigue el camino nuevo que se acaba de formar, dañando o beneficiando así la jugada del otro.

EVENTOS

1. En caso de que un camino conecte directo al borde del tablero, el ladrón deberá colocarse en la parada más cercana. Pero si hay dos paradas cercanas a sus lados, el jugador decide en qué parada se va a colocar.
2. Existe la situación de que un jugador puede colocar una casilla que lleve a otro jugador a la casilla del parque, por lo tanto, la "víctima" de este evento solo puede escoger otro camino, en


Thief's Quest: Iguana's Wrath

el mismo turno que fue afectado, por el cual continuar que no involucre el camino que lleva a la casilla roja ni por el camino en el que estaba antes del desplazamiento. Caso contrario, se cumple la regla "Movimientos-3".




Ronda 7 – Coloca casilla y cae en borde del parque

Ronda 8 – En este caso, cambia de baldosa

3. Si llega a las casillas del parque por su propia cuenta donde no está la puerta para robar el huevo, entonces se coloca en la siguiente casilla (**casilla del parque** []) y desde ahí, en la siguiente ronda, puede cambiar de baldosa o de camino en la última casilla que estuvo.

[NOTA]: Si en esa casilla se encuentra la iguana legendaria, no ocurre algún efecto puesto a que está descansando.

4. Si el **jugador de la Iguana** se olvida de mover una iguana o de invocar una, este no tendrá derecho a reclamo debido a que estuvo despistado, a excepción de que esta se encuentre en la puerta del parque.
5. Si hay una **miniiguana** en la **puerta del parque** [] durante varias rondas y los ladrones lo notan, se sancionará al jugador con perder 1 turno por cada ronda que permanezca en la puerta.