

Thief Quest: Iguana's Wrath

Manual de juego – Iguana

HISTORIA

2 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

La iguana legendaria tiene por objetivo proteger el huevo legendario que se encuentra en su territorio atrapando 3 veces a aquellos que buscan quitárselo con la ayuda de sus miniiguanas.

NÚMERO DE JUGADORES [3 - 5]

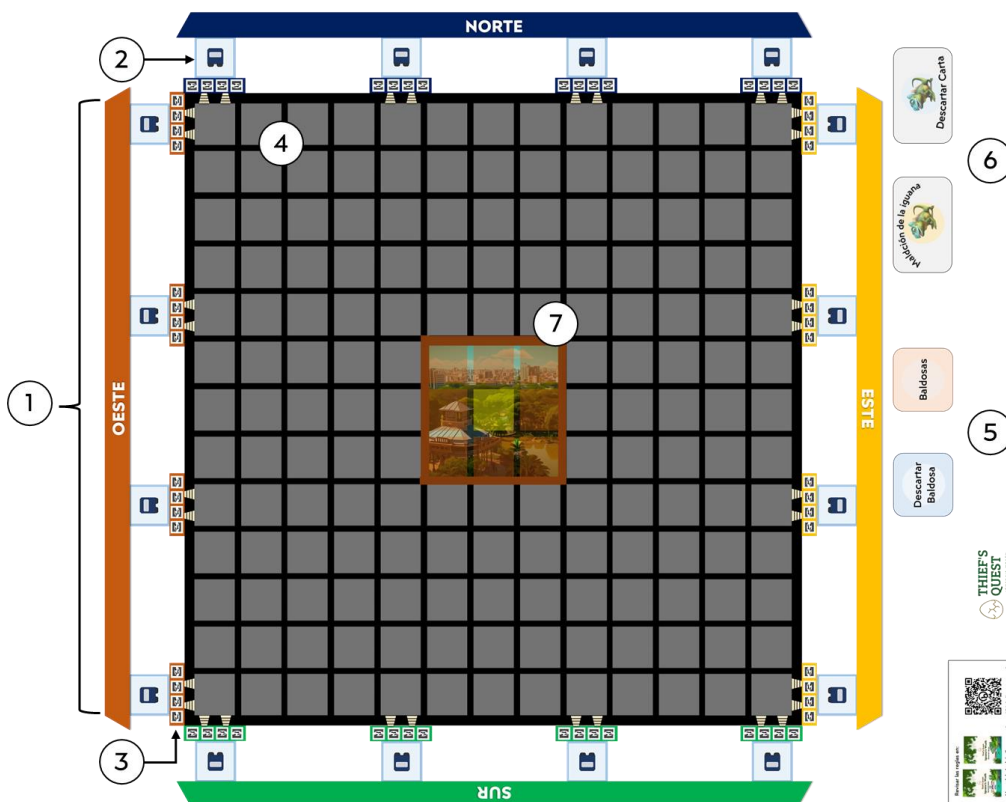
Los jugadores deben dividirse entre dos tipos de jugadores:

- 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]

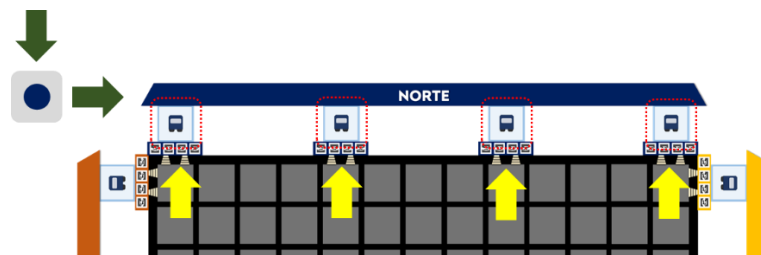
Casillas rojas que indican la posición inicial de la iguana legendaria mientras el huevo está en el centro, y donde se colocará la puerta con puente.



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.


[NOTA]: Se recomienda aplicar las reglas de la sección “ANTES DE JUGAR” en el “Manual del Ladrón” para aplicar las de esta sección.

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. **El jugador de la iguana** lanza un dado de 6 caras para conocer el **número de paradas** que van a estar disponibles para el escape de los ladrones.
4. Luego lanza el **dado de colores** [] y según el color que se indique, la **iguana debe elegir** en cuál de las **4 paradas** [] de ese color desea colocar el paradero []:



- Si las 4 paradas están ocupadas deberá volver a lanzar el dado para elegir otro color.
- Si el lado del dado es el ícono de las flechas [], significa que vuelve a tirar.
- Por otro lado, si es el ícono de la iguana [], él elige libremente que parada quiere que se habilite.

[IMPORTANTE]: Todas las **fichas de paradas disponibles** deben ser colocadas al inicio.

5. Ahora falta la **ficha de la puerta** por donde los ladrones deben entrar para robar el huevo y las iguanas deben salir. Para esto, el jugador de la iguana debe lanzar el **dado 1-2-3** [] para saber en qué fila y columna debe colocar la puerta.

Thief's Quest: Iguana's Wrath

		NORTE		
		Columnas		
		1	2	3
Filas	1			
	2		C	
	3			
		SUR		

El **primer número** indica en que **fila** debe ir y cuando se **vuelva a lanzar** el dado, sería la **columna**. Si la coordenada resultante queda justo en el **centro (C)**, entonces el jugador de la iguana puede **elegir** en que posición va la puerta. Se coloca un miniiguana inicial en la puerta.


- Una vez ubicada la puerta, **3 casillas** [] antes se **coloca la iguana principal** []. Este jugador elige si se coloca 3 casillas a la derecha o a la izquierda, lo que importa es que debe estar en las baldosas en rojo.
- Una **miniiguana** [], por defecto, se encuentra en la **puerta del parque** [], el cual es su punto de partida.

PRINCIPAL



- Inicialmente, solo puede mover a la **miniiguana** [], por defecto, la iguana principal se encuentra reposando en su casilla inicial.
- La iguana debe **llevar la cuenta** del número de rondas transcurridos y el número de strikes que lleva cada jugador. Para esto puede usar la plantilla que se encuentra al final de este manual o en la web.
- En cada ronda, primero juegan los ladrones en el orden que les corresponden y al final juegan las iguanas.
- Para ganar, todos los ladrones deben haber recibido **3 Strikes de Iguana** [].
- 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**.
- 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. Por cada jugador chocado por primera vez, se invoca una miniiguana en la puerta para continuar la persecución. Si un jugador tiene el huevo, este último regresa al parque.
 8. Cuando el huevo es robado, la iguana comenzará a moverse y al finalizar cada ronda los 3 ladrones deben lanzar los dados, el de menor número recibe el efecto de una carta maldición.
[NOTA]: La iguana debe estar atento para aplicar esta regla.
 9. Las iguanas no pueden entrar en las paradas, pero pueden esperar afuera.

MOVIMIENTO

1. El jugador de la iguana lanza el **dado 1-2-3** [] para mover todas las iguanas en el campo para alcanzar a los ladrones.
2. La iguana legendaria y las miniiguanas se pueden mover una **casilla en vertical u horizontal**, NO diagonal, independientemente si hay una baldosa de ladrón o no.
3. Ninguna miniiguana se puede quedar en la puerta, debe moverse.
4. La iguana legendaria no podrá moverse ni tendrá efecto negativo contra los ladrones hasta que pase una ronda luego de que el huevo haya sido robado.



5. Ni la **iguana** ni las **miniiguanas** pueden cruzar a través de las **casillas del parque** [] una vez hayan salido de la **puerta**.
6. No pueden entrar a una **parada** [] para esperar, deben avanzar los pasos que le corresponde.





EVENTOS





1. Si en el camino de una iguana se encuentra una baldosa de ladrón:
 - Si un ladrón se encuentra en dicha baldosa durante el turno, se enfrenta al jugador como se indica la regla Principal.1





Thief's Quest: Iguana's Wrath

- Si no se encuentra ningún jugador durante el turno, se descarta la baldosa.
- 2. Si pasan 10 rondas y nadie ha robado el huevo, este paso se repite para reubicar la puerta.
- 3. En caso de que un ladrón le toque moverse debido a la nueva casilla que otro jugador ha colocado y pase por la casilla donde se encuentre una iguana o miniiguana, estos (iguana y ladrón) tendrán que enfrentarse.
- 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.

PLANTILLA CONTEO

Número de Rondas			
			
Strikes:	Strikes:	Strikes:	Strikes:

Número de Rondas			
			
Strikes:	Strikes:	Strikes:	Strikes:

Número de Rondas			
			
Strikes:	Strikes:	Strikes:	Strikes:

[RECOMENDACIÓN]: Usar lápiz para reutilizar.