

# Thief Quest: Iguana's Wrath

## Manual de juego

### 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.

### NÚMERO DE JUGADORES [2 - 5]:

Los jugadores deben dividirse entre dos tipos de jugadores:

- Ladrones: 1/2/3/4 Jugador(es)
- Iguana: 1 Jugador

### PERSONAJES y OBJETOS:



x1

Iguana legendaria (principal)



x1

Puerta del parque



x4

Miniiguanas



x6

Parada de buses disponibles



x4

Ladrones



x108

Baldosas



x1

Huevo legendario



x4

Strikes de iguana



x1

Dado de colores



x1

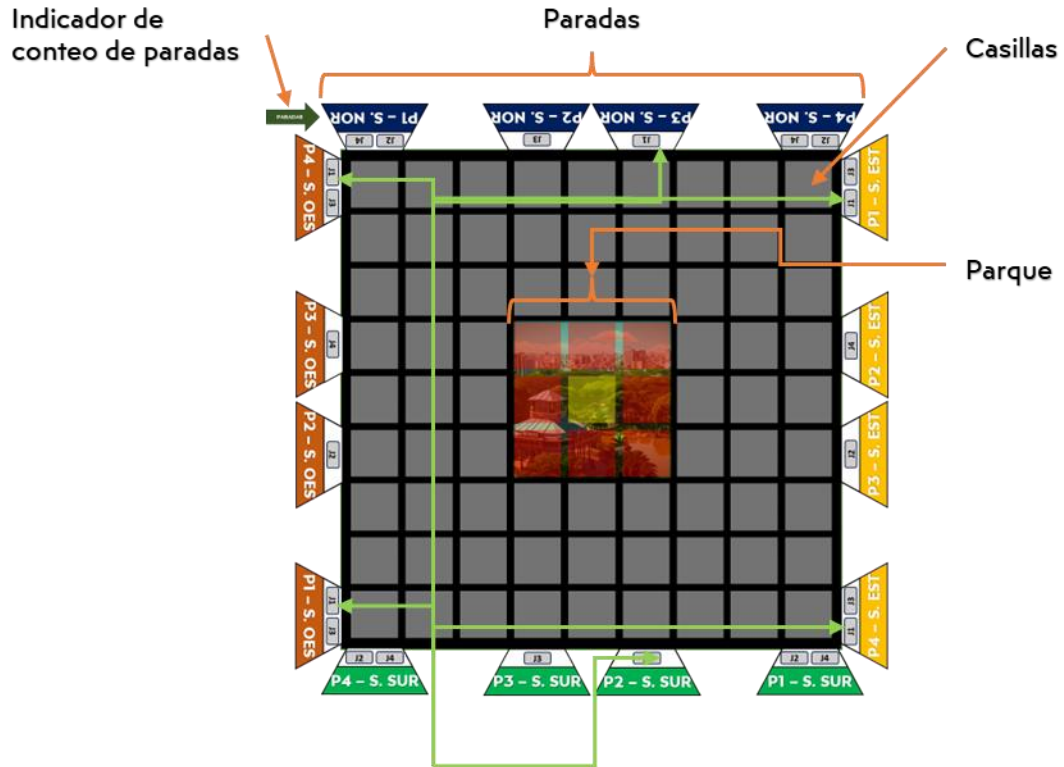
Dado 123



x9

Cartas maldición de la iguana

## TABLERO:



### Casillas de jugador [x6]

El conteo en base al número del dado se realiza en el orden:

NORTE > ESTE > SUR > OESTE

Reglas para mayor detalle

## REGLAS GENERALES:

- 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.
- Cada ladrón** debe lanzar el dado de 6 caras para saber en qué parada va a comenzar según encuentren su casilla correspondiente (Ej: **Jugador 1** obtuvo **5** en el dado, entonces busca la **quinta casilla J1**). Las paradas se cuentan desde el Norte y de ahí se procede a contar a favor de las manecillas del reloj.
- 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. 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.
- 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 123 para saber en que fila y columna debe colocar la puerta.

NORTE				
Columnas				
Filas		1	2	3
	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. Si pasan 10 rondas y nadie ha robado el huevo, este paso se repite para reubicar la puerta.
- Se debe repartir 3 baldosas para cada jugador y estos no deben mostrarlas, salvo que sea requerido. Luego de que pase la primera ronda, al inicio de cada ronda todos reciben una baldosa y debe cumplirse que cada uno debe tener solo 3 cartas en la mano
- 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.

## LADRONES

### PRINCIPAL

- El ladrón tiene por objetivo robar el huevo y escapar por una de las paradas disponibles. Si otro ladrón robó antes un huevo, el primero puede robárselo cruzándose por su camino (No baldosa).
- 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.
- Si el ladrón tiene 3 Strikes de Iguana, sale de juego y su pieza se coloca en el centro del tablero.

## MOVIMIENTO

- 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.
- 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.

- Si la baldosa que el jugador del turno coloca tiene un camino que conecta otros caminos con el del 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.

## SITUACIONES

- 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.
- Existe la situación de que un jugador puede colocar una casilla que lleve a otro jugador a la casilla del parque, por lo tanto, el jugador "víctima" de este evento puede escoger otro camino 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.
- 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 roja) y desde ahí puede cambiar de baldosa o de camino en la última casilla que estuvo. Pero, si hay jugadores y estos no chocan con la casilla del parque, ellos solo deben seguir el nuevo camino formado; caso contrario, se cumple la regla anterior.

## IGUANA

### PRINCIPAL

- Inicialmente, solo puede mover a las miniiguanas, la iguana principal se encuentra reposando en su casilla inicial.
- Para ganar, todos los ladrones deben haber recibido 3 Strikes de Iguana.
- En caso de que una miniiguana alcanza a un ladrón, estos deben lanzar los dados y el de mayor número gana. Si la miniiguana gana, el ladrón vuelve a su parada inicial y recibe un **Strike de Iguana**. Pero, si es la iguana principal la que colisiona, los ladrones no tienen opción a defenderse.
- 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 regresa al parque.
- 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.
- Las iguanas no pueden entrar en las paradas, pero pueden esperar afuera.

### MOVIMIENTO

- El jugador de la iguana lanza el dado 123 para mover todas las iguanas en el campo para alcanzar a los ladrones.