

TIKI TOOK The Island

Reglas del juego

Finalidad del Juego

Los dioses y los hombres han estado siempre en estrecha relación desde los orígenes de la civilización. El hombre se ha abierto camino a través de un mundo salvaje con la intención de dominarlo y acomodarlo a sus necesidades.

Hace mucho tiempo cuando aún habían lugares por descubrir existía una isla aún por ser conquistada por el hombre. Esta isla está dominada por el gran dios Make-Make. Los habitantes de las islas colindantes intentan conquistarla pero el camino ofrece peligros y luchas constantes, y para ello nuestros jugadores deberán ganarse el favor del gran dios; teniendo que encontrar y brindarle las mejores ofrendas que encontrarán en su camino.

Componentes del Juego

- Tablero de juego.
- 4 personajes "Tikis".
- 2 personajes "Metamorfos".
- 1 personaje ladrón "Mata-Ko-Hiro".
- 2 personajes "Caníbal".
- 1 personaje dios "Make-Make".
- 13 cartas "Voluntad de Dioses".
- 19 cartas "Destino".
- 16 cartas "Ofrenda".
- 1 dado.

TIKI TOOK The Island

27 de junio de 2015

Forma de Jugar

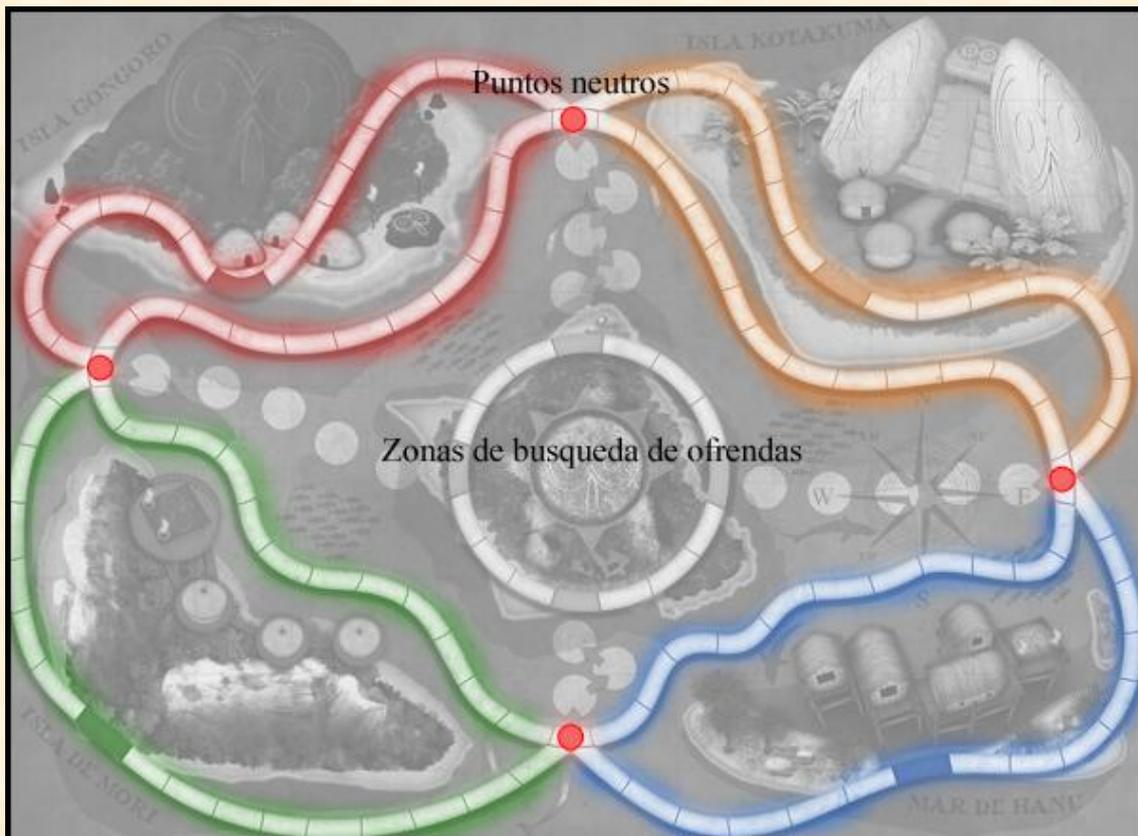
Pueden participar de 2 a 5 jugadores.

La distribución se hará teniendo en cuenta que uno de los jugadores deberá controlar al dios Make-Make.

Iniciación del Juego

Se extiende el tablero y se barajan por separado las cartas, colocándose cada montón en el lugar indicado.

Las cartas "**Ofrenda**" irán mezcladas en su correspondiente tarjeta de personaje. Cada jugador entregará las cartas a los otros jugadores cuando estos encuentren las ofrendas durante la partida. En los caminos de cada isla se encuentran sus ofrendas. Ver Foto.



Foto

TIKI TOOK The Island

27 de junio de 2015

Las cartas "**Voluntad de Dioses**" y "**Destino**" las tendrá en su poder el jugador que controle al dios Make-Make; quién se encargará de entregarlas a los jugadores cuando corresponda por puntuación en los dados.

Los personajes Tikis se situarán en el *punto de inicio* (Ver Foto3) de cada isla. En caso de ser menos de cuatro jugadores, podrán elegir el punto de partida con su correspondiente personaje. El Dios Make-Make se sitúa en el centro del tablero en su isla.

El movimiento de cada jugador viene indicado por los puntos obtenidos en el dado avanzando en la dirección que desee. No se pueden saltar casillas ya ocupadas por otros jugadores. Solamente se podrá cruzar una casilla ocupada en caso de haber un intercambio o un enfrentamiento.

En este caso el jugador que ofrece el intercambio o resulta ganador en el enfrentamiento ocupará la casilla del otro jugador. Y el otro jugador lo hará inversamente.

Cada jugador en su turno podrá **MOVESE** en la dirección que desee tirando el dado sólo una vez. Pudiendo coger carta de "**Destino**" en caso de sacar 1 y 6. Ó **BUSCAR**, en cuyo caso no se moverá y podrá tirar el dado hasta un máximo de tres veces para poder conseguir el 5 que dará la opción de coger una carta "**Ofrenda**". Sólo se permitirá una carta por turno y un máximo de cuatro cartas "**Ofrendas**" y tres de "**Destino**" por jugador.

El jugador que controle a Make-Make moverá la figura en sentido horario. Podrá coger carta "**Voluntad de Dioses**" en caso de sacar 1 y 6, con un máximo de 3 cartas, pudiéndolas usar a su a antojo en el momento que cree oportuno. El uso de las cartas solo afectarán a un 1/4 de terreno; dependiendo del lugar al que corresponda su ángulo de visión. En el caso de caer en puntos neutros elegirá la parte que desee (Ver Foto1).

Si en el juego hay un esbirro de Make-Make, moverá los mismos puntos que haya movido el dios Make-Make.

TIKI TOOK The Island

27 de junio de 2015

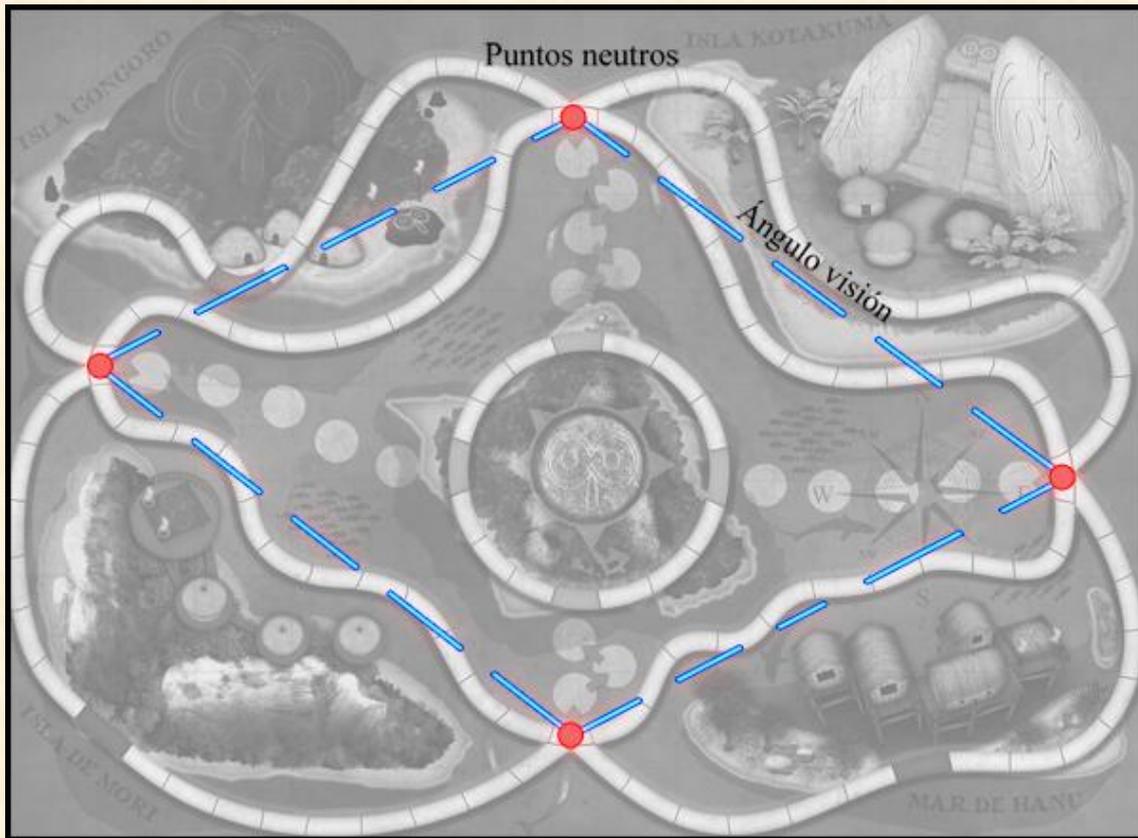


Foto1

Puntos de vida

Cada jugador comienza con 8 puntos de vida. Que podrá perder y ganarlos en el transcurso de juego.

Cada vez que haya un enfrentamiento, el jugador que resulte perdedor se quitará un punto de vida.

El jugador que perdiera todo los puntos de vida, abandonará la partida.

LAS CARTAS

Las cartas "**Ofrenda**" no podrán poseerse en un número superior a cuatro. Y pueden ser intercambiadas o robadas, dependiendo de la decisión de los jugadores; para intercambiarlas los dos jugadores deben hallarse en casillas contiguas. Para robar la

carta de otro jugador deberá haber un enfrentamiento y también deben hallarse en casillas contiguas, pudiendo el ganador robar la carta que más interese.

Las cartas de "**Voluntad de Dioses**" y "**Destino**" no pueden poseerse en número superior a tres, y en el caso de obtener otra carta deberá desprenderse de una de ellas, la que menos interese, colocándola en el fondo del mazo correspondiente.

Las cartas no pueden utilizarse más de una sola vez, debiendo ser devueltas al mazo una vez empleadas.

En el caso de un enfrentamiento; existen en el mazo de cartas "**Destino**" 4 cartas de armas para los jugadores Tikis que podrán conseguir en el transcurso del juego. Son la carta de "Arco y Flechas", "Espada", "Hacha" y "Bastón". En el enfrentamiento el jugador que resulte perdedor deberá desprenderse de esa carta y el jugador que resulte ganador podrá continuar con la misma carta que tuviese.

Para poder cruzar por la isla de Make-Make los jugadores Tikis dispondrán en el mazo de cartas "**Destino**" de la carta denominada "Canoa". Solo podrá usarse una vez, para entrar y salir de la isla de Make-Make. Una vez cruzado cualquier punto neutro deberán desprenderse de dicha carta. Ver Foto2.

TIKI TOOK The Island

27 de junio de 2015

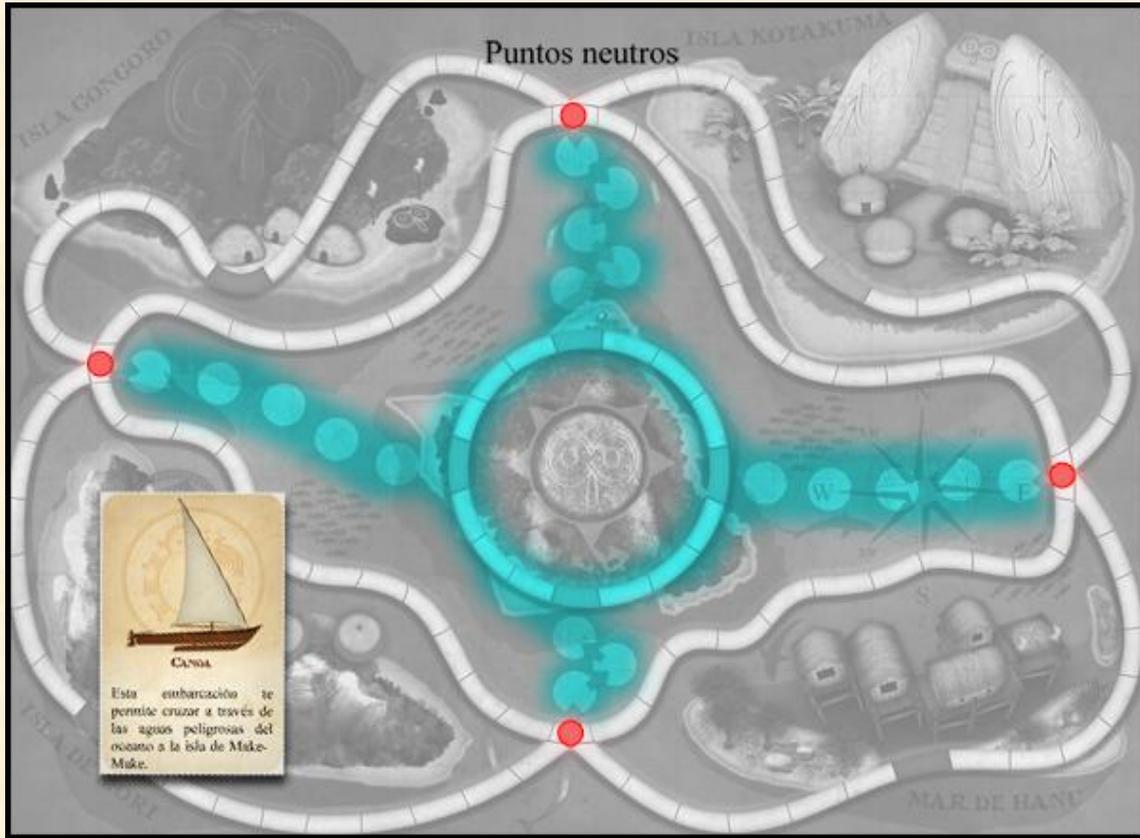


Foto2

TIKI TOOK The Island

27 de junio de 2015

Para las cartas esbirros de "**Voluntad de Dioses**" las figuras o fichas deberán posicionarse en los puntos de inicio de los jugadores Tikis. Salvo las fichas "Caníbal"; cada figura se colocará en los extremos (Puntos neutros) de la Isla elegida por el jugador que controle a Make-Make. Ver Foto3.

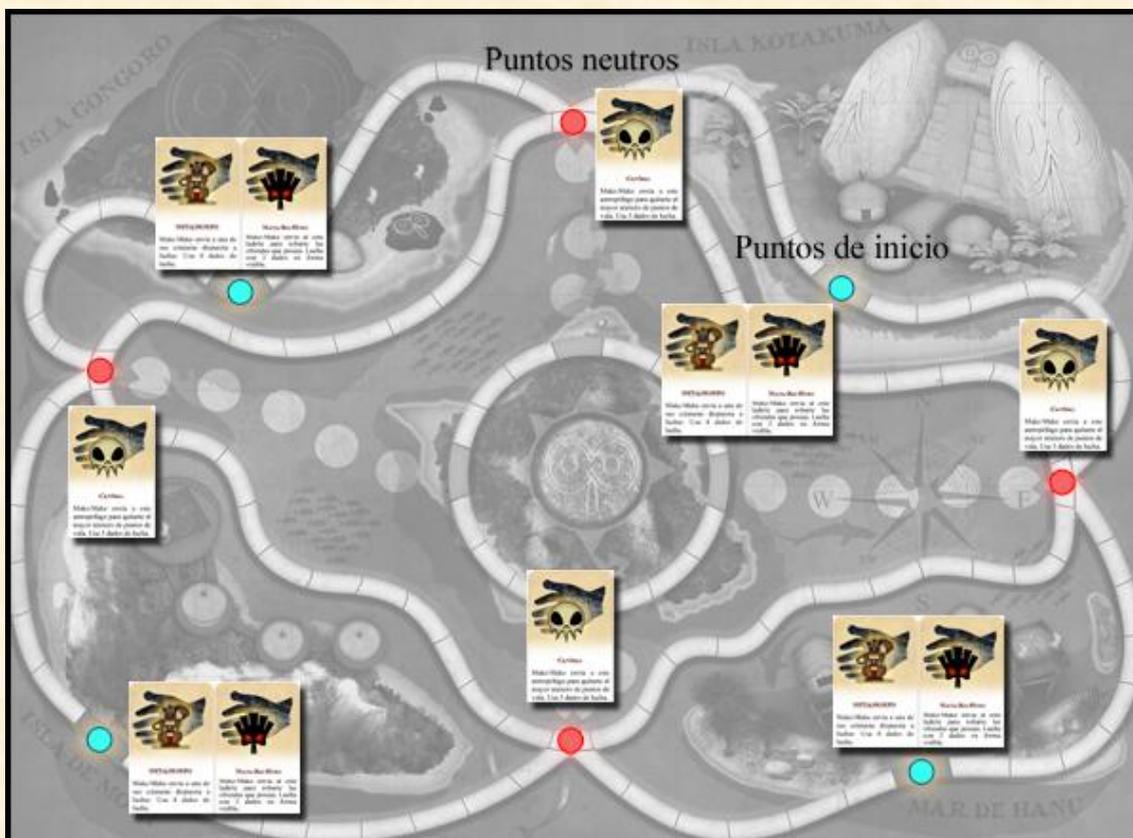


Foto3

ENFRENTAMIENTO

Para que haya un enfrentamiento entre personajes jugadores o entre personajes esbirros de Make-Make, ambas fichas deben estar en casillas contiguas, salvo el personaje jugador que obtenga la carta de destino "*Arco y Flechas*" en cuyo caso podrá atacar a una distancia de 3 casillas de diferencia como máximo.

-Cada personaje jugador en un principio podrá tirar 3 veces el dado para la lucha. En caso de cartas de armas podrá tirar los dados que le correspondan.

-El personaje **Metamorfo** tira 4 dados de lucha.

-El personaje **Mata-Ko-Hiro** en estado visible (figura) tirará 3 dados de lucha.

-El personaje **Caníbal** tira 3 dados de lucha.

Ganará el personaje que saque más puntos en la tirada de dados. Restando un punto de vida a su opositor si es un jugador Tiki. En el caso de esbirros de Make-Make, el personaje abandonará la partida y la carta obtenida de esbirro deberá devolverla al final del mazo de cartas "**Voluntad de Dioses**".

FORMA DE GANAR EL JUEGO

El objetivo de cada jugador TIKI es obtener las cuatro cartas "**Ofrenda**" del mismo color. Una carta "**Altar**" para poder ofrecer los objetos al dios Make-Make. Y una carta "**Canoa**" para poder cruzar a la isla de Make-Make. El jugador Tiki deberá posicionarse frente al dios Make-Make. Será vencedor el que consiga exactamente alcanzar el lugar donde este situado Make-Make.

ANIMAGINA JUEGOS DE MESA

©2015