

WAY OF THE DRAGON

Un juego para 2 a 5 jugadores de Néstor Romeral Andrés

INTRODUCCION

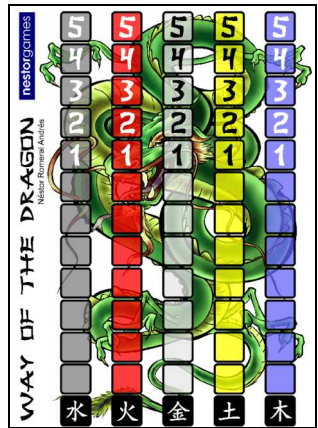
El Camino del Dragón es la carrera definitiva entre los cinco elementos. Los dragones de la tierra, las tortugas de agua, los tigres de metal, los pájaros de fuego y los dragones de madera recorren el camino del Gran Dragón Celestial para ganar la inmortalidad.

El objetivo del juego es llevar tus 5 piezas lo más lejos posible a través de los 5 caminos. La partida termina cuando uno de los jugadores ha conseguido llegar al final de los 5 caminos.

MATERIAL

“Way of the Dragon” incluye:

- Un tablero de “Way of the Dragon”.



- 5 tortugas de agua (negras), 5 pájaros de fuego (rojos), 5 tigres de metal (blancos), 5 dragones de la tierra (amarillos) y 5 dragones de madera (azules).



- 5 discos de 5 colores (negro, rojo, blanco, amarillo y azul).

- 5 dados especiales chinos (o “chindados”). Cada dado tiene los cinco elementos chinos y un Dragón Celestial.



Agua Fuego Metal Tierra Madera Dragón

PREPARACION

Coloca el tablero en el centro de la mesa.

Cada jugador elige un color y toma todas las piezas de ese color (los 5 animales y el disco). Los jugadores colocan su disco frente a ellos para indicar su color.

Si todos están de acuerdo, pueden colocar algunas piezas de los colores que no se utilicen aleatoriamente en varias casillas del tablero (excepto en las que tienen símbolos o números). Estas piezas no se moverán pero pueden bloquear a otras. Ningún espacio puede contener a más de una pieza.

En el juego básico no se utilizan poderes especiales. Consulta la sección “Poderes especiales” al final de este manual si quieres jugar al juego avanzado.

COMO JUGAR

El jugador que perdió la partida anterior comienza. Si es la primera partida empieza el jugador que más dragones consiga en una tirada con los 5 dados. En caso de empate se lanzan otra vez.

Se juega por turnos en sentido contrario a las agujas del reloj. En tu turno **debes** hacer lo siguiente.

1. Lanza los 5 dados. Puedes lanzar una segunda y una tercera vez utilizando los dados que quieras (como en Yahtzee).
2. Si puedes, **debes** mover **una** de tus piezas, excepto si has llamado al Gran Dragón (ver mas adelante “Llamar al Dragón”).

El turno pasa al siguiente jugador.

COMO MOVER

Cuando has terminado tus tiradas de dados, debes elegir uno de los cinco elementos y avanzar la pieza de tu color que esté en el camino correspondiente al elemento elegido tantos espacios como dados muestren este elemento. Si no tienes ninguna pieza en ese camino, debes añadir una de tus piezas al tablero, colocándola en el símbolo del camino correspondiente y moviéndola entonces hacia delante los espacios indicados por los dados (las piezas nunca se quedan en los espacios con símbolos). No puede haber más de una pieza del mismo color en el mismo camino. Cada camino corresponde a una de las 5 piezas de cada jugador.

Si el espacio destino está ocupado por otra pieza, la pieza del jugador no se moverá del espacio de partida (ni podrá ser añadido al tablero si estaba fuera) en este turno.

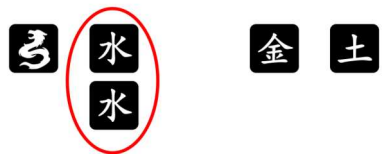
Una pieza que se encuentre en un espacio numerado ya no podrá avanzar, pero puede ser intercambiada por otra llamando al Gran Dragón (ver más adelante).

Mover es obligatorio. Si un jugador puede mover al menos una pieza, debe mover una.

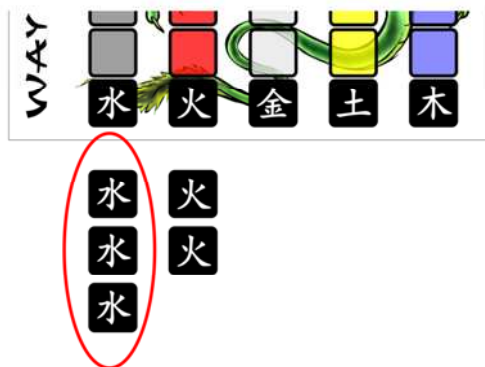
Si un jugador no puede mover ninguna de sus piezas simplemente pasará el turno.

EJEMPLO DE TURNO

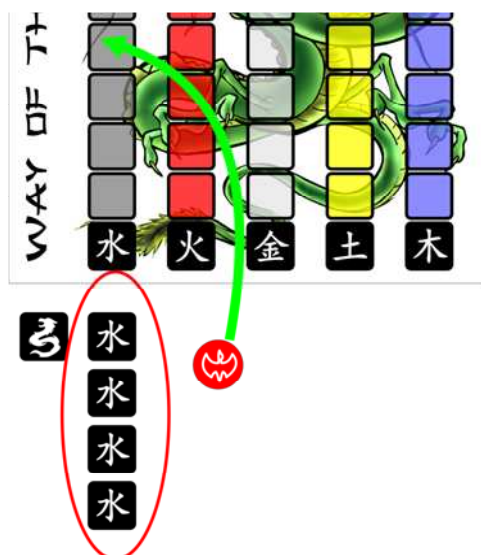
El jugador **rojo** lanza los 5 dados...



...y obtiene un dragón, 2 “aguas”, un “metal” y una “tierra”. Decide quedarse con 2 “aguas” y lanzar los otros 3...



... y obtiene otro "agua" y 2 "fuegos". Lanza los 2 "fuegos"...



... y obtiene otro "agua" (4 en total) y un dragón.

Entonces añade al tablero una de sus piezas y la desplaza hasta la **cuarta** casilla del camino del "agua".

LLAMAR AL DRAGON

Si un jugador ha conseguido 4 o 5 dragones en su tirada, puede llamar al Gran Dragón en vez de mover. El Gran Dragón tiene el poder de intercambiar 2 piezas de un mismo camino.

- Si el jugador ha conseguido 4 dragones, puede intercambiar 2 fichas cualesquiera del camino indicado por el quinto dado.



Ejemplo. El jugador puede intercambiar dos piezas cualesquiera del camino del "agua".

- Si ha conseguido 5 dragones, puede intercambiar 2 fichas cualesquiera de un camino a su elección.

PERFECCION

Si un jugador ha conseguido el mismo **elemento** en los 5 dados (no dragones) ha alcanzado la 'perfección' y puede jugar un turno extra después de mover.

EQUILIBRIO

Si los 5 dados muestran los 5 **elementos** distintos, el jugador ha alcanzado el 'equilibrio' y debe mover cada una de sus piezas un espacio hacia delante si es posible.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador consigue llevar todas sus piezas (5) a los espacios numerados.

Entonces cada jugador suma los números de las casillas de sus fichas. El jugador con mayor puntuación gana la partida. En caso de empate gana el que mas fichas tenga en espacios numerados. Si el empate persiste el juego acaba en empate.

EJEMPLO DE PUNTUACION:



- Tortuga negra: 3+3+5+0+1 = 12
- Pájaro rojo: 4+1+0+2+3 = 10
- Tigre blanco: 2+0+1+4+4 = 11
- Dragón amarillo: 1+4+3+1+2 = 11
- Dragón azul: 5+5+2+3 = 15

¡Gana el dragón azul!

JUEGO AVANZADO: PODERES ESPECIALES

En el juego avanzado, cada elemento tiene un **poder especial**. Cada jugador puede usar su poder una sola vez durante la partida (en su turno), y se deshará de su disco para indicar que ya lo ha utilizado.

- Tortuga negra (agua): **Miedo**. El jugador puede optar por no mover ninguna pieza, aunque esté obligado a ello.
- Pájaro rojo (fuego): **Renacer**. El jugador tiene un turno extra.
- Tigre blanco (metal): **Intuición**. El jugador dispone de una cuarta tirada de dados.
- Dragón azul (madera): **El dragón**. El jugador puede utilizar los dragones de su tirada de dados como si fueran otro elemento a su elección (comodín).
- Dragón amarillo (tierra): **Ansiedad**. Si la casilla de destino está ocupada, el dragón amarillo puede saltar hasta el primer espacio libre más allá de la pieza que lo bloquea. Puede utilizarse también en conjunción con el "equilibrio".

VARIANTE

INMUNIDAD: Cada pieza que se encuentre en un camino de su mismo color es inmune al poder del Gran Dragón. Por ejemplo, la tortuga negra es inmune al Gran Dragón en el primer camino (agua).