

MESOAMERICA : EL JUEGO



Información básica del juego

Objetivo: alcanzar los 25 puntos.

Cantidad de Jugadores: 3 (Mayas, Aztecas, Olmecas)

Duración estimada de la partida:
45 minutos.

Edad de los jugadores: 11 a 99 años.

Estilo de juego: estrategia



Elementos del juego	Uso	Hipervínculo
Tablero y dado	Posicionar tropas y edificios y dado para la guerra	Diapositiva 7
Recursos (Maíz, obsidiana, jade, cacao, piedras)	Comprar guerrero jaguar, mujer espía, chinampas, pirámide, cantera, juego de pelotas.	Diapositiva 8
Guerreros (Nacom, Jaguar y Arquero Olmeca)	Para atacar. Son el ejército de cada civilización	Diapositiva 9
Mujer espía	Sirve para robar recursos	Diapositiva 9
Chinampas	Son granjas, fuentes de Cacao y maíz	Diapositiva 10
Pirámide	Generar puntos de victoria	Diapositiva 10
Cantera	Para generar recursos mineros (Jade, piedras, obsidiana)	Diapositiva 10
Cancha de juego de pelota	Genera puntos de victoria	Diapositiva 10
Tarjetas de evento (Religión, líderes, eventos históricos de Mesoamérica)	Determinan beneficios o castigos por ronda	Diapositiva 12
Puntos de victoria	Para ganar la partida	Diapositiva 11

Etapas del juego	Descripción
Preparación	Se reparten los recursos iniciales,(:) y se decide el orden de la ronda.
Inicio de ronda	Se saca una tarjeta de evento.
compra de estructuras, espías y tropas	Los jugadores toman decisiones de compra con sus recursos iniciales y tomando como referencia la tabla de costos. Las construcciones están limitadas a 4 por provincial. Cada uno decide en que provincia coloca sus tropas y estructuras
Guerra y espionaje	En el orden establecido, los jugadores deciden a quién atacar. El que gane una batalla consigue un espacio más para construcción quitándoselo al enemigo o 1 recurso del enemigo por cada tropa eliminada. El espionaje sirve para robar recursos pero es opcional el uso de la carta
Cobro de recursos y comercio	Obtención de recursos por las granjas y canteras además los jugadores que quieran podrías intercambiar sus recursos por otros
Resolución de eventos	se hace cumplir el evento y se realizan las transacciones
Turnos	el jugador que cuente con más unidades militares va primero , en

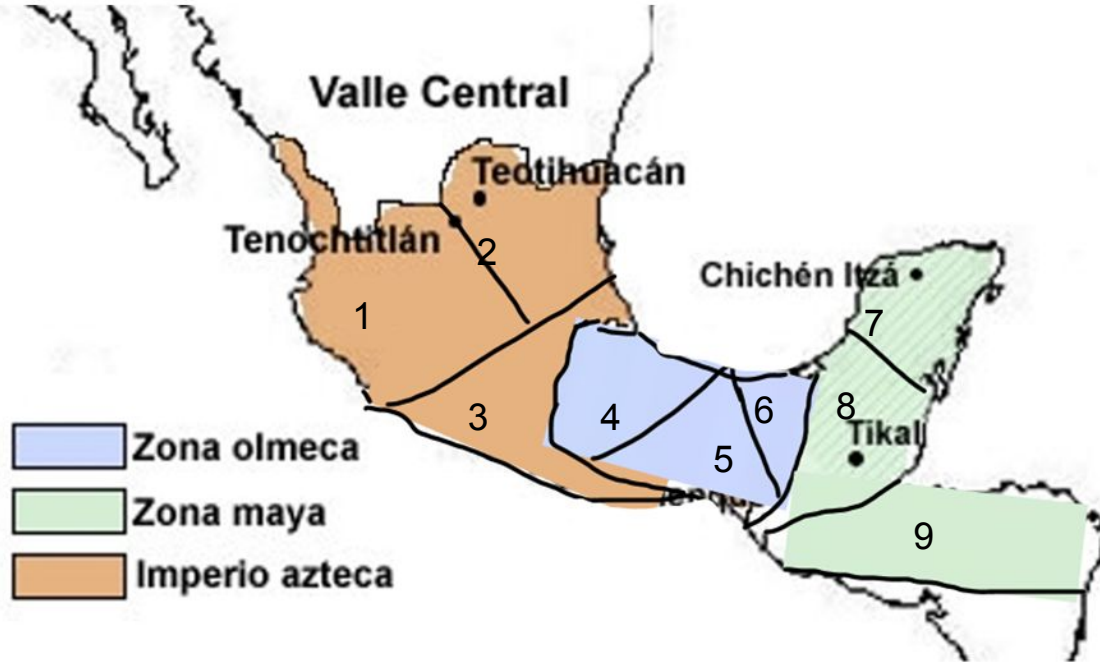
Tropas y construcciones	Cuestan...	Sirven para / Generan...	Puntos de victoria
Guerrero (jaguar, Nacom y Arquero)	2 MAÍZ 1 jade y 1 de obsidiana	Para atacar. Son el ejército de cada civilización	-----
Mujer espia	2 maiz y 3 jade	Para robo de recursos	-----
Chinampas	3 de maiz 2 de piedra 2 de cacao	Generar recursos por RONDA. Las granjas producen: +2 de cacao y 1 trigo por turno	2
Pirámide	3 de piedra 1 de jade y 2 de cacao	Obtener puntos de victoria	5
Cantera (jade ,piedra y obsidiana)	4 de maíz y 2 piedra	Obtener RECURSOS MINERALES: 3 de jade , 2 de obsidiana y 1 de Piedra	2
Cancha de juego de pelota	4 de piedra , 1 de obsidiana	4 puntos	4

La guerra y el espionaje

GUERRA. Para atacar a un país debes declarar a que provincia vas a atacar, siempre deberá tener un límite, y deberás atacar con el ejército que tengas en la provincia fronteriza. La guerra se realiza a través de dados. Mientras más guerreros tengas en la provincia fronteriza, más dados tirarás, con un máximo de tres dados por batalla salvo que una carta de evento diga lo contrario. En un escenario de tres vs tres, imaginemos que el atacante saca 5-3-2 y el defensor 4-4-2. En este caso el atacante gana el primer dado, pierde el segundo y el tercero ya que es un caso de empate, el defensor gana. además el atacante siempre atacará con un soldado menos o sea que si tiene 3 en una provincia fronteriza atacará con 2 dados. El que gane una batalla consigue un espacio más para construcción quitándoselo al enemigo de una provincia elegida o 1 recurso del enemigo por cada tropa eliminada.

Espionaje: En la ronda de compra se pueden comprar mujeres espías, representadas en una tarjeta. Esta tarjeta se puede usar en el turno de guerra. La cantidad de recursos que robe la espía dependen del número de dado que tires al momento de usarla (ejemplo: los aztecas usan una espía y el dado da 3 entonces podrán robar tres recursos a un jugador a elección)[Diapositiva 9](#)

TABLERO



MESOAMERICA – EL JUEGO

Las provincias se identifican por el número.

(lista de objetos)
[Diapositiva 3](#)

RECURSOS



MAIZ



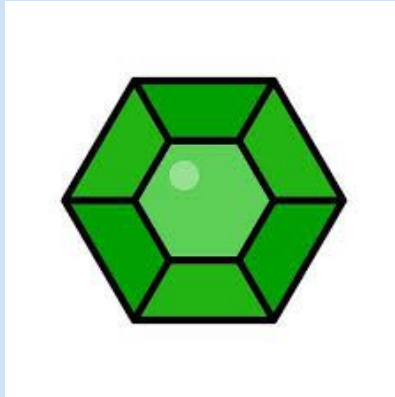
OBSIDIANA



CACAO



ROCAS



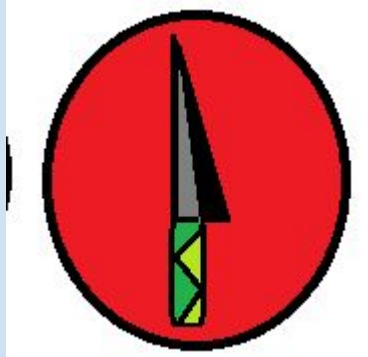
JADE

(lista de objetos)
[Diapositiva 3](#)

GUERREROS y MUJER ESPIA



El arco representa la tropa **OLMECA**



El cuchillo de obsidiana es la tropa **AZTECA.**



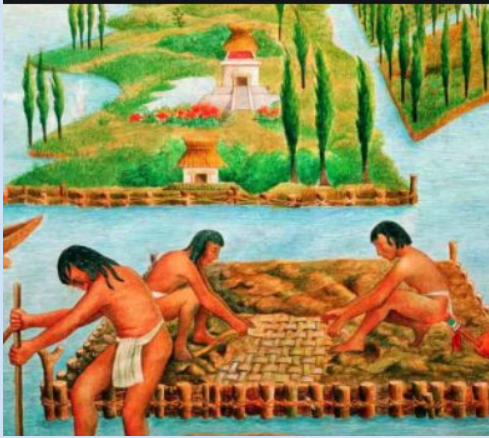
La lanza con plumas es la tropa **MAYA**



Mujer espía:
roba tantos
recursos como
resultado del
dado.

(lista de objetos)
[Diapositiva 3](#)

CONSTRUCCIONES



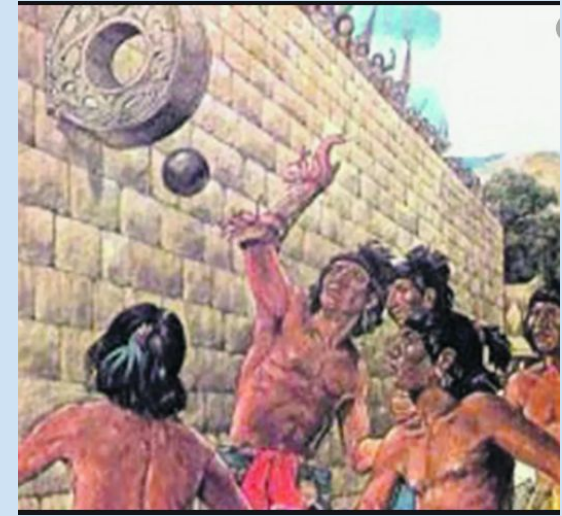
CHINAMPA



PIRAMIDE



CANTERA



CANCHA DE PELOTA

(lista de objetos)
[Diapositiva 3](#)

PUNTOS DE VICTORIA

Para ganar el juego es necesario acumular puntos de victoria, 25 puntos de victoria es el número propuesto pero si los jugadores lo desean cambiar el número. Los puntos están representados en fichas, cada ficha vale un punto. .

Los puntos se consiguen construyendo edificios y ganando eventos. Por ejemplo : los olmecas construyeron una chinampa , entonces recibe 2 puntos. Una carta de evento dice “guerras floridas : el jugador que gane una batalla consigue 1 punto del enemigo por cada tropa enemiga derrotada” Entonces si los mayas derrotan 3 tropas enemigas en total , recibe tres puntos del enemigo.



Los puntos de victoria se representan con estas fichas.

(lista de objetos)
[Diapositiva 3](#)

TARJETAS DE EVENTO



pakal el grande: todas las canchas y pirámides cuestan la mitad



Rebelión en el sector no privilegiado: el bando que tenga menos ejército no puede comprar estructuras en la ronda



beneficios de Quetzalcóatl: el que tenga más pirámides gana 2 puntos de victoria

Día del tributo: todo produce el doble



(lista de objetos)
[Diapositiva 3](#)

Recursos iniciales :

Maíz (8)	
Obsidiana (4)	
Cacao (5)	
Jade (3)	
Roca (9)	
Guerreros (1 por cada provincia)	

(lista de objetos)
[Diapositiva 3](#)



Tolteca

Totonaca

Olmecas

Mayas

Mexicas o Aztecas

Zapotecas

GRACIAS POR EL TIEMPO

- IMPERIO AZTECCA.
- IMPERIO MAYA.