

Aton

Diseñado por Thorsten Gimmler

2 Jugadores / 30 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.ick.cl)

Los jugadores representan el rol de sumos sacerdotes de los dioses Atón y Amón respectivamente en la lucha por el poder en la Tebas del antiguo Egipto. Ganará el juego el primero que alcance una de las 4 condiciones de victoria.

PREPARACION

- Ensambla el tablero y colócalo al centro de la mesa.
- Cada jugador recibe:
 - 29 fichas de juego
 - 1 marcador de puntos que coloca al costado de la casilla 1
 - 1 mazo de su color que baraja y deja a un costado
 - 1 ficha blanca de "cambio"

RONDA

Fase 1: Robar 4 cartas y asignarlas.

Fase 2: Valorar los cartuchos en orden 1-4

- Cartucho 1: Puntos de Victoria
- Cartucho 2: Orden de Turno y determinar cuántas fichas se retiran (X-2).
- Cartucho 3: Determinar Templo
- Cartucho 4: Colocar Fichas

Fase 3: Puntuación (Valle de los Muertos completo)

FASE 1: ROBAR 4 CARTAS Y ASIGNARLAS

- Coloca las 4 cartas usadas en la ronda anterior en la pila de descartes
- Roba 4 cartas del mazo propio y asignar 1 de ellas boca abajo a cada uno de los 4 cartuchos. Luego se revelan las 8 cartas simultáneamente.
- Si no hubiese cartas suficientes en el mazo se baraja la pila de descartes.
- 1 vez por juego el jugador puede utilizar su ficha blanca de recambio para cambiar las 4 cartas que acaba de coger y devuelve la ficha a la caja.



FASE 2: VALORAR LOS CARTUCHOS EN ORDEN 1-4

CARTUCHO 1 PUNTOS



- Compara el valor de ambas cartas (azul y roja).
- > recibe el doble de la diferencia en puntos.
- Empate → nadie obtiene puntos

LOS CARTUCHOS 2-4 SON LLEVADOS A CABO POR UN JUGADOR Y LUEGO POR EL OTRO.

CARTUCHO 2 ORDEN DE TURNO / RETIRO DE FICHAS



Orden de Turno

- El jugador con la carta menor en el cartucho 2 jugará primero los cartuchos 2, 3 y 4 (Ej: Rojo).
- Empate → carta menor en cartucho 1 juega primero.
- Empate → sacan cartas de la baraja hasta que alguno saque una carta menor. Coloca esas cartas al final del mazo.



Retirada de Fichas

- No se lleva a cabo en la primera ronda.
- X= valor de la carta.
 $X-2 > 0$ → jugador en turno retira esa cantidad de fichas del contrincante.
 $X-2 \leq 0$ → jugador en turno retira 1 ficha propia de cualquier templo.
- La carta en el cartucho 3 determina de que templo(s) se sacan las fichas (\leq que el valor de la carta).
- Si no hay suficientes fichas en el templo se retiran las que hayan.
- Las fichas sacadas se dejan en el valle de los muertos.
- Ejemplo: Rojo retira 1 ficha azul /Azul retira 2 fichas rojas

CARTUCHO 3 DETERMINAR TEMPLO

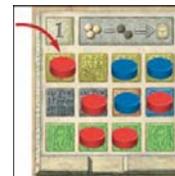


- El valor determina los templos en los cuales el jugador debe sacar o colocar fichas.
- Se puede utilizar todos los templos cuyo número sea \leq que el valor de la carta.

CARTUCHO 4 COLOCAR FICHAS



- El valor de la carta indica cuántas fichas toma el jugador de su reserva para colocarlas en los templos (según cartucho 3).
- Si no tiene fichas suficientes en la reserva, simplemente coloca menos.
- Sólo puede haber 1 ficha en cada espacio.
- Las fichas que haya sacado de la reserva y no logre colocar en los templos son colocadas en el valle de los muertos.



FASE 3: PUNTUACIÓN

- Ocurre al final de la ronda en que el Valle de los Muertos se llene (de fichas retiradas + las que no lograron colocarse).
- La ronda en curso se juega completa.
- Si cuando se debe colocar una ficha en el Valle de los Muertos este está completo, dicha ficha vuelve a la reserva del jugador.

PV POR **MAYORÍAS** (con empate no hay puntos)

- Templo 1 → PV = diferencia de fichas en templo 1
Templo 2 → 5PV
Templo 3 → PV = # fichas propias en templo 3
Templo 4 → 3PV x espacios azules propios en los 4 templos.
Espacios Negros → 8PV

PV POR **PRESENCIA**

- Espacios de Bono → 1/2 PV según espacio

DESPUÉS DE LA PUNTUACIÓN:

- Comenzando por el jugador puntero (o el rojo si están empatados) cada jugador retira 4 fichas propias del tablero (1 a 1 por turnos).
- Debe retirar 1 ficha de cada templo.
- Si no tuviese en 1 de los templos, dicha ficha es retirarla del templo más alto en el que tenga fichas.
- Las 4 fichas retiradas son devueltas a la reserva del jugador. Lo mismo se hace con todas las fichas del valle de los muertos.

FIN DEL JUEGO

Termina de inmediato cuando se dé una de las 4 condiciones de victoria durante la evaluación de los cartuchos. Ganará el jugador que primero:

- Consiga **40 puntos**.
- Ocupe **todos los recuadros de un templo**.
- Ocupe **todos los recuadros amarillos** en los 4 templos.
- Ocupe **todos los recuadros verdes** en los 4 templos.

También puede terminar cuando al final del recuento de puntos un jugador alcance o supere los 40 puntos.

MAYORIAS

BONOS X PRESENCIA
1+1+2 / 1+1+2