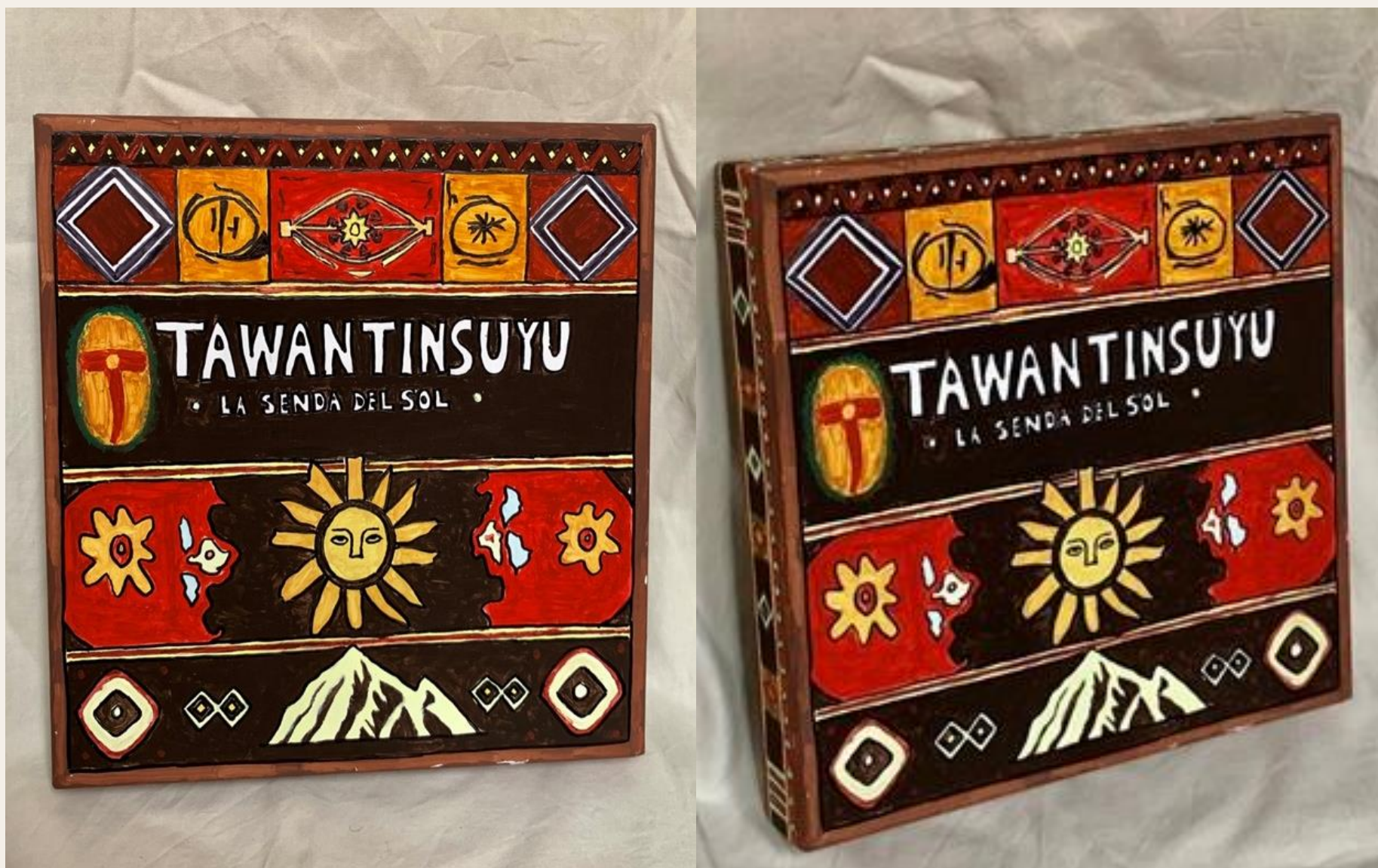


Tawantinsuyu

La senda del Sol

—Juego de mesa—

Número de participante: 962



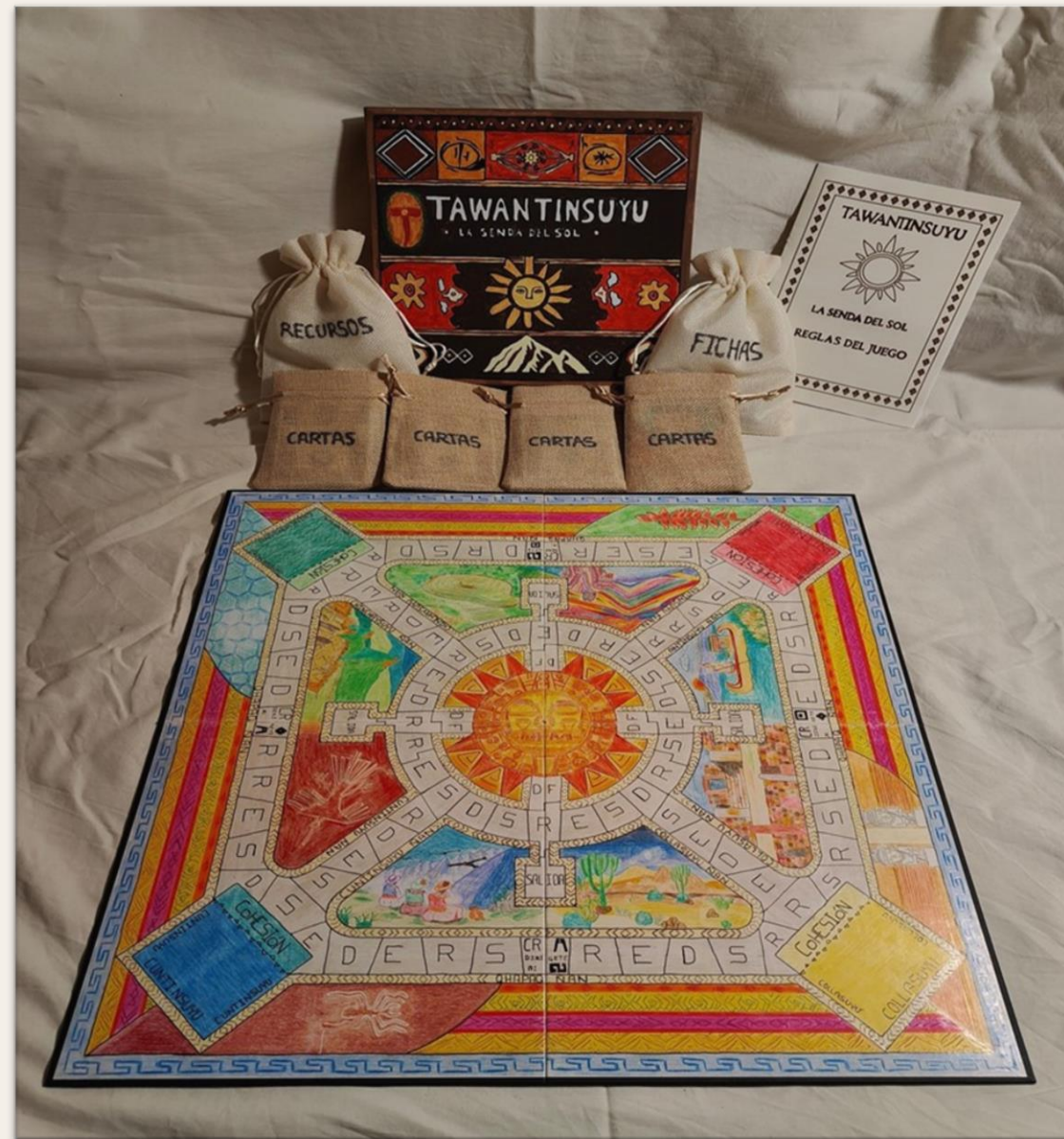
Caja: apariencia exterior



Caja: apariencia exterior



Caja con su contenido al abrirla



Caja y su contenido: cartas, fichas, recursos, reglas y tablero



Juego desplegado



Bolsas y reglas del juego



Fichas de líder, fichas de cohesión y dado



Recursos



Recursos: oro, piedra, textil, comida



Los cuatro tipos de cartas



Cartas de evento



Cartas de evento: Fiesta del Sol; Tormenta en los Andes



Cartas de evento: Bajo el Sol de la tarde; Plaga en los cultivos



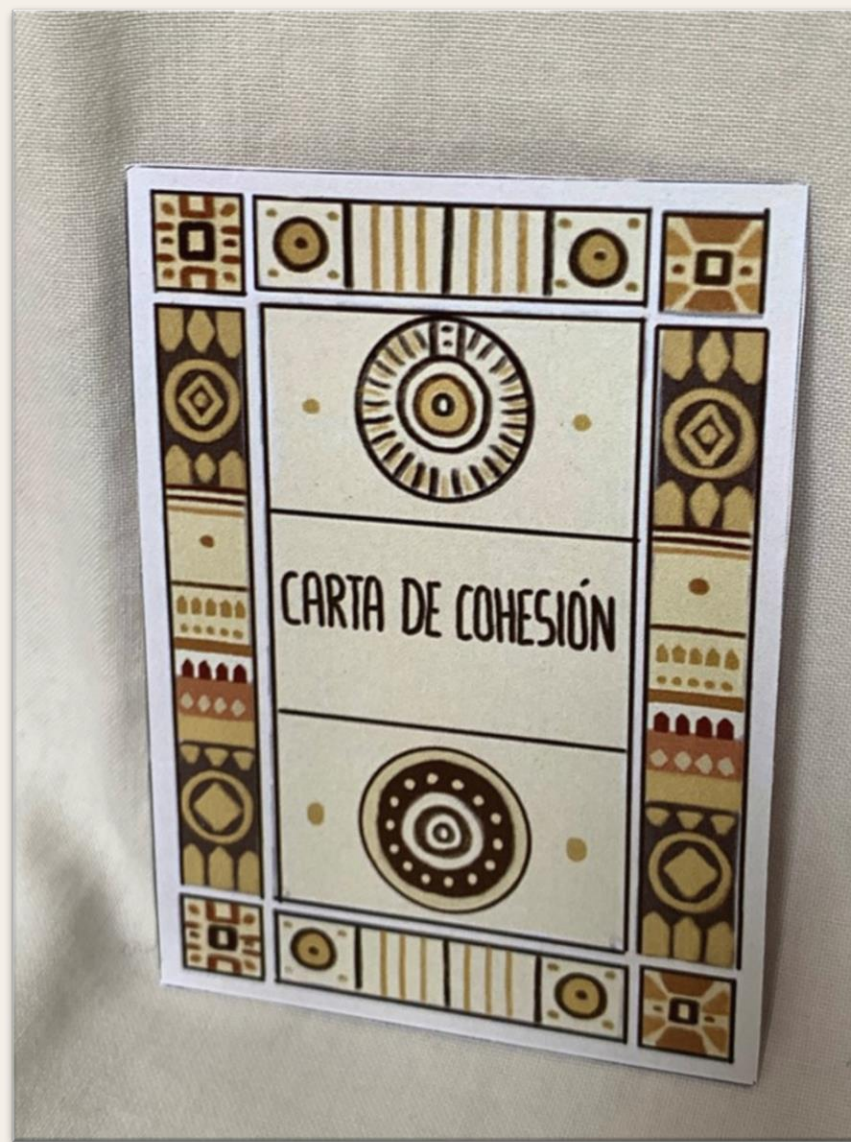
Cartas de evento: Rebelión local; reverso



Cartas de cohesión



Cartas de cohesión: Lucha inca; Negociación



Cartas de cohesión: reverso



Cartas de desafío



Cartas de desafío: Tormenta de Sol; Enigma del cóndor



Cartas de desafío: Cruce del Amazonas; El paso de las montañas



Cartas de desafío: Subida al pico del Sol; reverso



Cartas de desafío final



Cartas de desafío final: Templo del Sol; La ruta del Sol



Cartas de desafío final: reverso



El juego de Tawantinsuyu: La Senda del Sol te hará sumergirte en la cultura de los Incas, el imperio más importante de Sudamérica por su gran extensión y rica cultura. Deberás actuar como un auténtico líder Inca superando diversos retos, enfrentándote a desafíos y realizando negociaciones para cohesionar los territorios del Tawantinsuyu.

El objetivo del juego se basará en unificar las regiones de Chinchaysuyu, Antisuyu, Collasuyu y Cuntisuyu, superando obstáculos y aprovechando los recursos que irás encontrando a lo largo del juego. El jugador que logre cohesionar todos los territorios y alcanzar el Cusco, el centro del imperio, se coronará como el Sapa Inca, el máximo líder y descendiente de Inti, el Dios del Sol.

En el juego podrán participar de 2-4 jugadores.

EXPLICACIÓN DEL TABLERO

El tablero está dividido en varias regiones que hacen referencia a las 4 regiones del Tawantinsuyu: Chinchaysuyu, Antisuyu, Collasuyu y Cuntisuyu. En el centro del tablero se encuentra el Cusco, el centro del imperio y objetivo final del juego. Todos los Suyus están conectados por el Qhapag Ñan, el Gran Camino Inca. En él podrás encontrar diversos tipos de casillas por las cuales deberás avanzar superando los desafíos que presenten.

TIPOS DE CASILLA

• E: Evento

Son espacios del tablero que provocan situaciones que alteran el curso del juego. Podrán tener consecuencias positivas o negativas.

• D: Desafío

Son casillas que presentan retos basados en obstáculos naturales, condiciones climáticas, etc.

• S: Santuario

Representan un descanso dentro del juego, permitiendo a los jugadores avanzar sin enfrentarse a obstáculos y sin pérdida de recursos.

• C: Cohesión

Para que un jugador pueda adhesionarse un territorio, deberá caer en esta casilla, coger una carta de cohesión y cumplir lo que diga dicha carta.

Todos los jugadores pueden cohesionar todos los Suyus, pero deberán caer uno a uno sobre esta casilla.

• R: Recursos

Ofrece a los jugadores la oportunidad de recolectar recursos que posteriormente necesitarán a lo largo del juego.

Cuando un jugador cae en esta casilla, deberá tomar 3 cartas de recursos aleatorias. Estas casillas permitirán también realizar intercambio de recursos entre jugadores, adaptándose a las necesidades del momento. Los intercambios solo se podrán realizar cuando el jugador se encuentre sobre esta casilla.

• DF: Desafío final

La casilla representa la prueba final para aquel jugador que haya conseguido unificar las cuatro regiones del Tawantinsuyu y quiera coronarse como Sapa Inca. Se deberá tomar una carta de desafío final y superar dicho desafío.

• CR: Cambio de región

En el Qhapag Ñan que une de manera directa una región con otra (aquel que recorre la parte externa del tablero), se encuentran las casillas de cambio de región. El objetivo de dichas casillas es mandar al jugador que caiga sobre ellas a otra parte del tablero.

• Casillas de salida

Esta casilla es el espacio del tablero del cual partirá cada jugador con su ficha de líder al comenzar el juego.

TIPOS DE RECURSOS

- ORO: Representado con dos monedas.
- TEXTIL: Representado con una bobina de hilo.
- COMIDA: Representado con un maíz.
- PIEDRA: Representado con una piedra.

TIPOS DE FICHAS

• FICHAS DE LÍDER:

Habrà una ficha por jugador. Estas fichas son las que se mueven por el tablero el número de casillas que muestre el dado tras lanzarlo.

Tienen forma de Sol y son rojas, amarillas, azules o verdes.

• FICHAS DE COHESIÓN:

Cada jugador cuenta con 4 fichas de cohesión (rojas, amarillas, azules o verdes) y marcan las regiones que han sido cohesionadas. Estas fichas se colocarán en el territorio recién cohesionado.

TIPOS DE CARTAS

- Cartas de eventos
- Cartas de desafío
- Cartas de cohesión
- Cartas de desafío final
- Cartas de recursos

Las cartas se tomarán cuando el jugador caiga en la casilla correspondiente.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca el tablero de manera que esté accesible para todos.

Cada jugador recibe las siguientes fichas:

- 1 ficha de líder
- 4 fichas de cohesión

Las fichas del jugador deberán ser del mismo color entre sí.

Se deberán entregar a cada jugador 3 unidades de cada recurso: 3 oros, 3 textiles, 3 piedras y 3 comidas.

Las cartas deberán amontonarse según el tipo que sean, debiendo haber 4 montones:

- Cartas de cohesión.
- Cartas de evento.
- Cartas de desafío.
- Cartas de desafío final.

Las cartas de recursos deberán encontrarse en su bolsa de manera que cuando el jugador deba recolectar recursos, se garantice que la selección sea aleatoria.

MECÁNICA DEL JUEGO

Para decidir el orden de salida, los jugadores deberán tirar el dado, y aquel que saque el número más alto comenzará con el primer turno. El orden continuará en sentido horario.

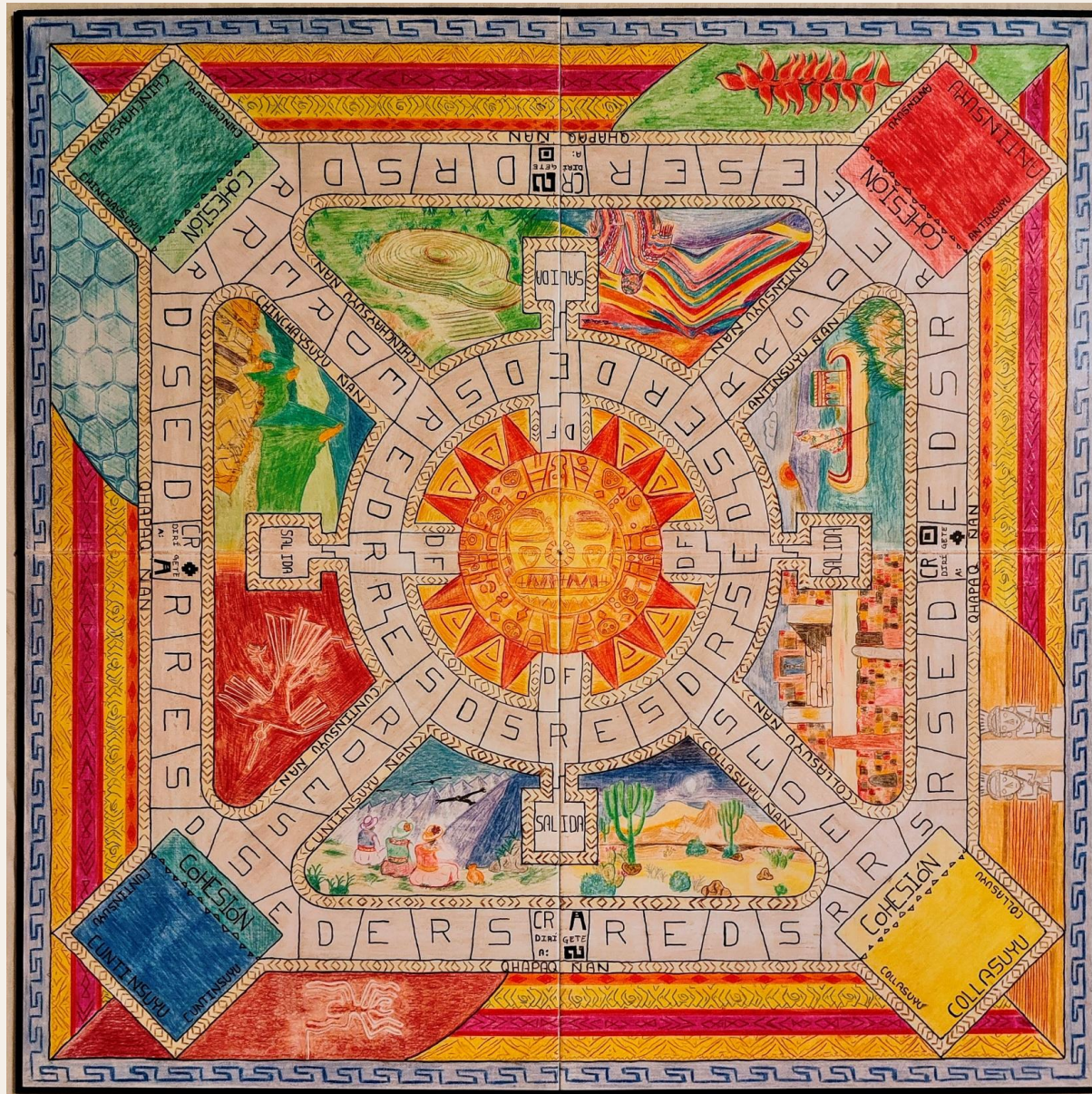
En cada turno, el jugador lanzará el dado para determinar las casillas que deberá avanzar su ficha de líder. La ficha podrá moverse en cualquier dirección (única para cada turno). Al terminar el movimiento podrán ocurrir varias situaciones:

- El jugador cae en una casilla de cohesión, de desafío o de evento: Tomará una carta del montón correspondiente y realizará la acción que estime la carta.
- El jugador cae en una casilla de recurso: Tomará 3 recursos aleatorios de la bolsa.
- El jugador cae en una casilla de Santuario: no deberá tomar ninguna carta ni realizar ninguna acción.
- El jugador cae en la casilla de desafío final: Tomará una carta de desafío final y resolverá el desafío. Si no lo consigue en el primer intento, no será necesario que vuelva a tirar el dado en el siguiente turno para permanecer en la casilla de DF (ocurrirá lo mismo en las casillas de cohesión). Solo se podrá acceder a esta casilla cuando se tengan unificados todos los territorios.

Las cartas utilizadas en cada ronda deberán colocarse en el fondo del montón, a menos que su efecto tenga una duración mayor a una ronda.

Tan solo se podrá acceder a las casillas de cohesión o de desafío final sacando el número exacto con el dado.

El juego terminará cuando un jugador supere el desafío final y se convierta en Sapa Inca.



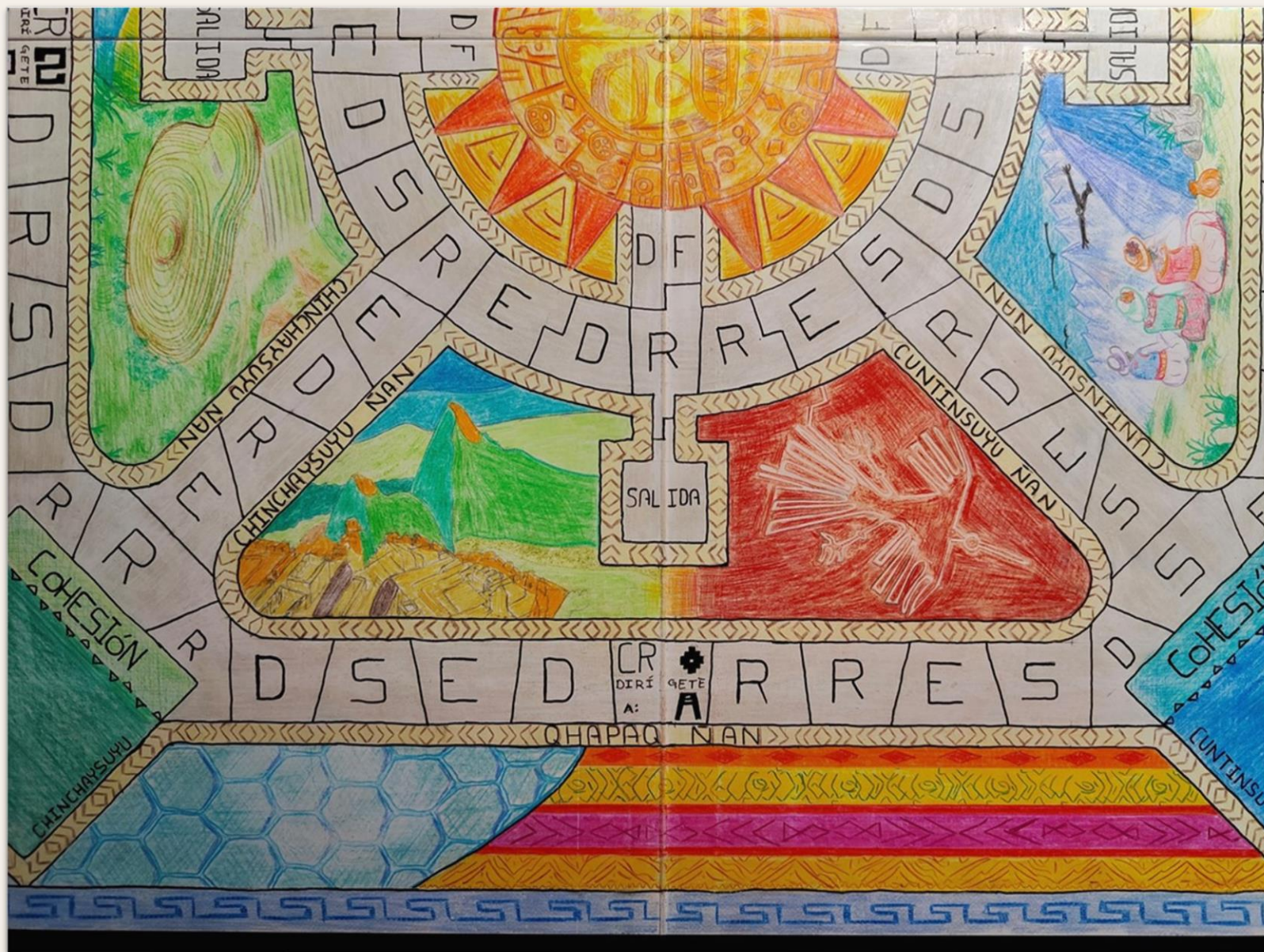
Tablero



Tablero (detalle): parte derecha



Tablero (detalle): parte superior



Tablero (detalle): parte izquierda



Tablero (detalle): Montaña de los Siete Colores



Tablero (detalle): Valle Sagrado de los Incas

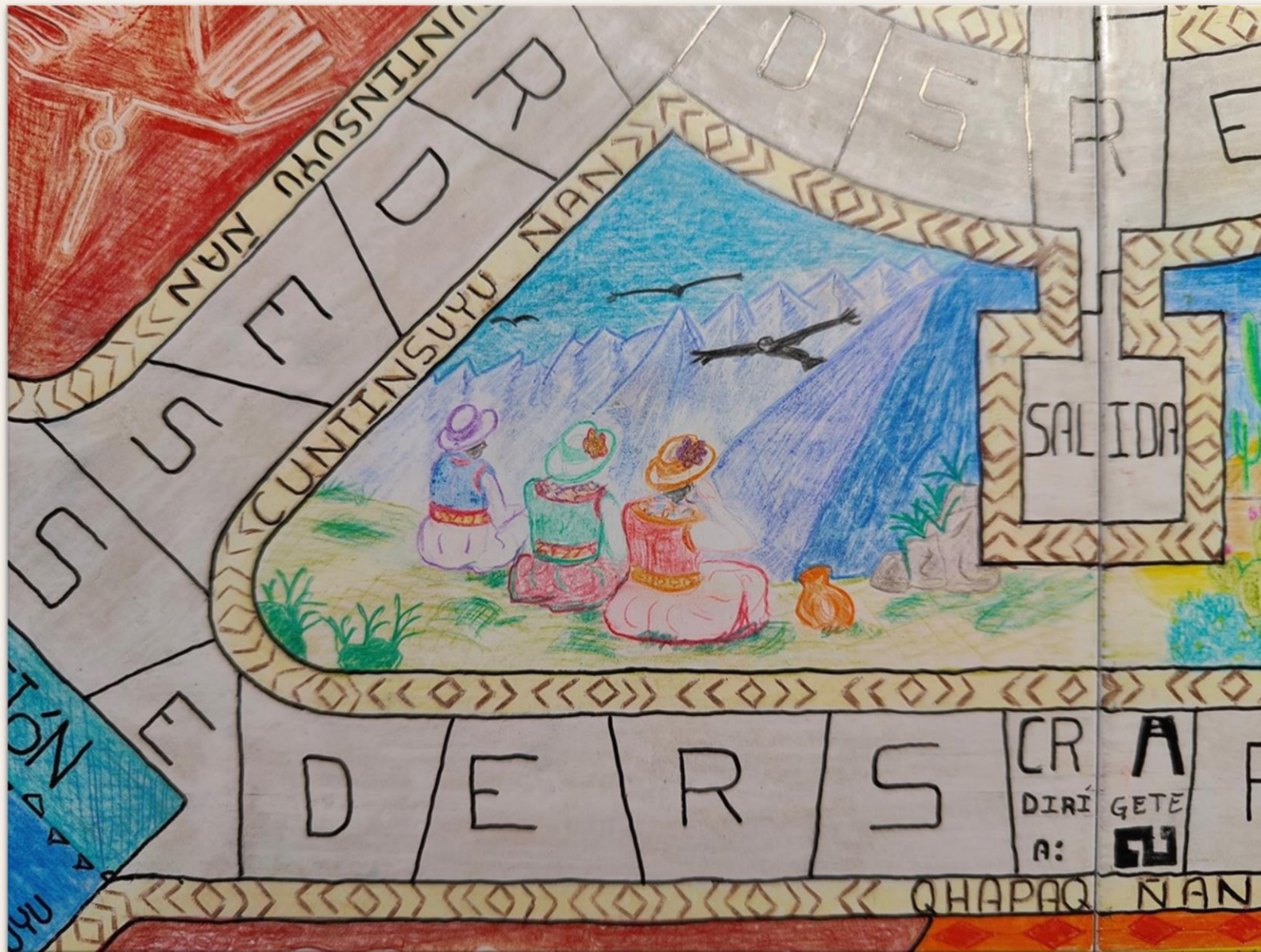


Tablero (detalle): Machu Picchu

(Dibujo basado en pintura sin autor identificado, encontrado en galería.dibujos.net)

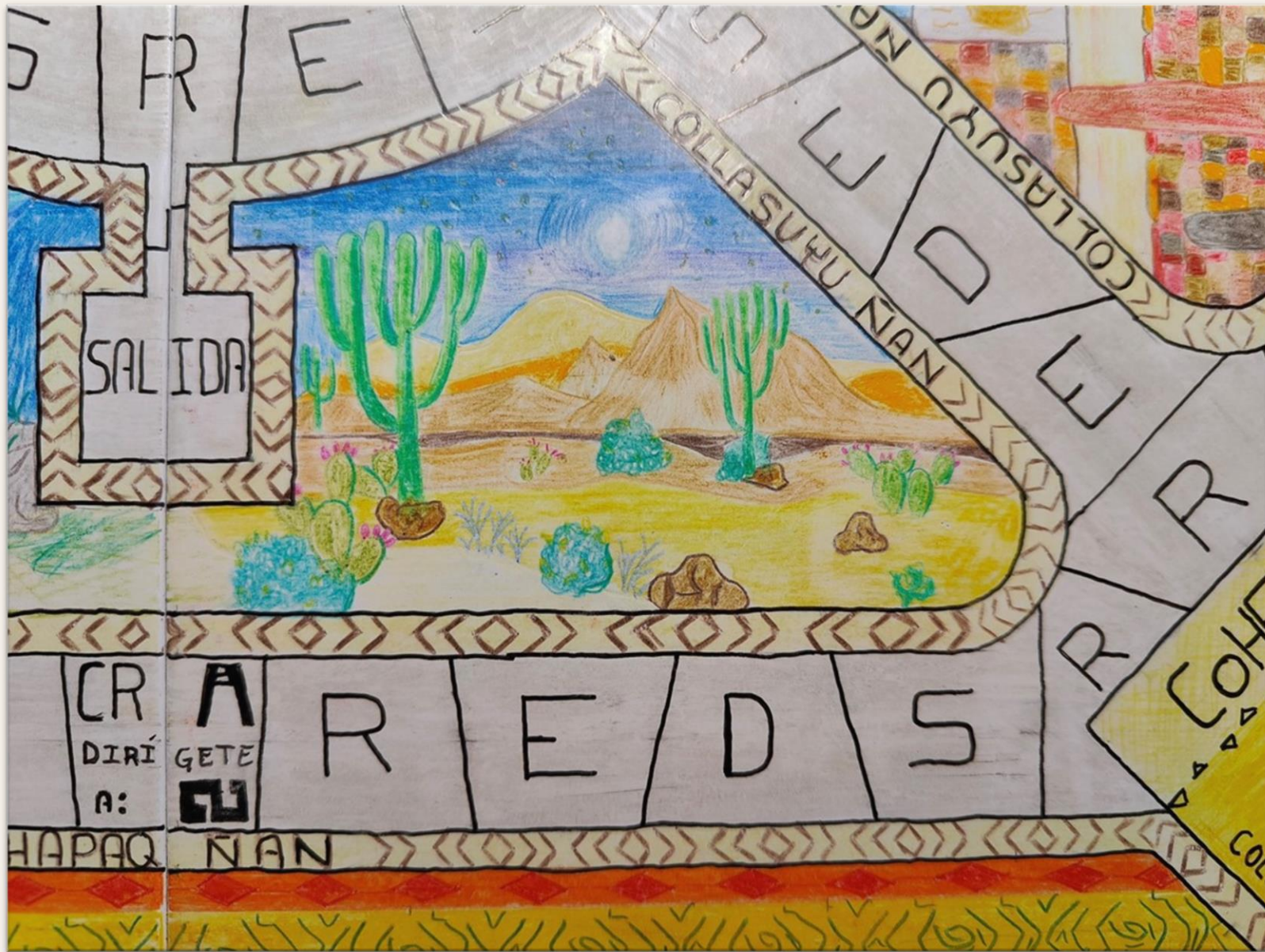


Tablero (detalle): Líneas de Nazca



Tablero (detalle): Cañón del Colca

(Dibujo basado en un tapiz sin autor identificado, encontrado en Kalwa.com)



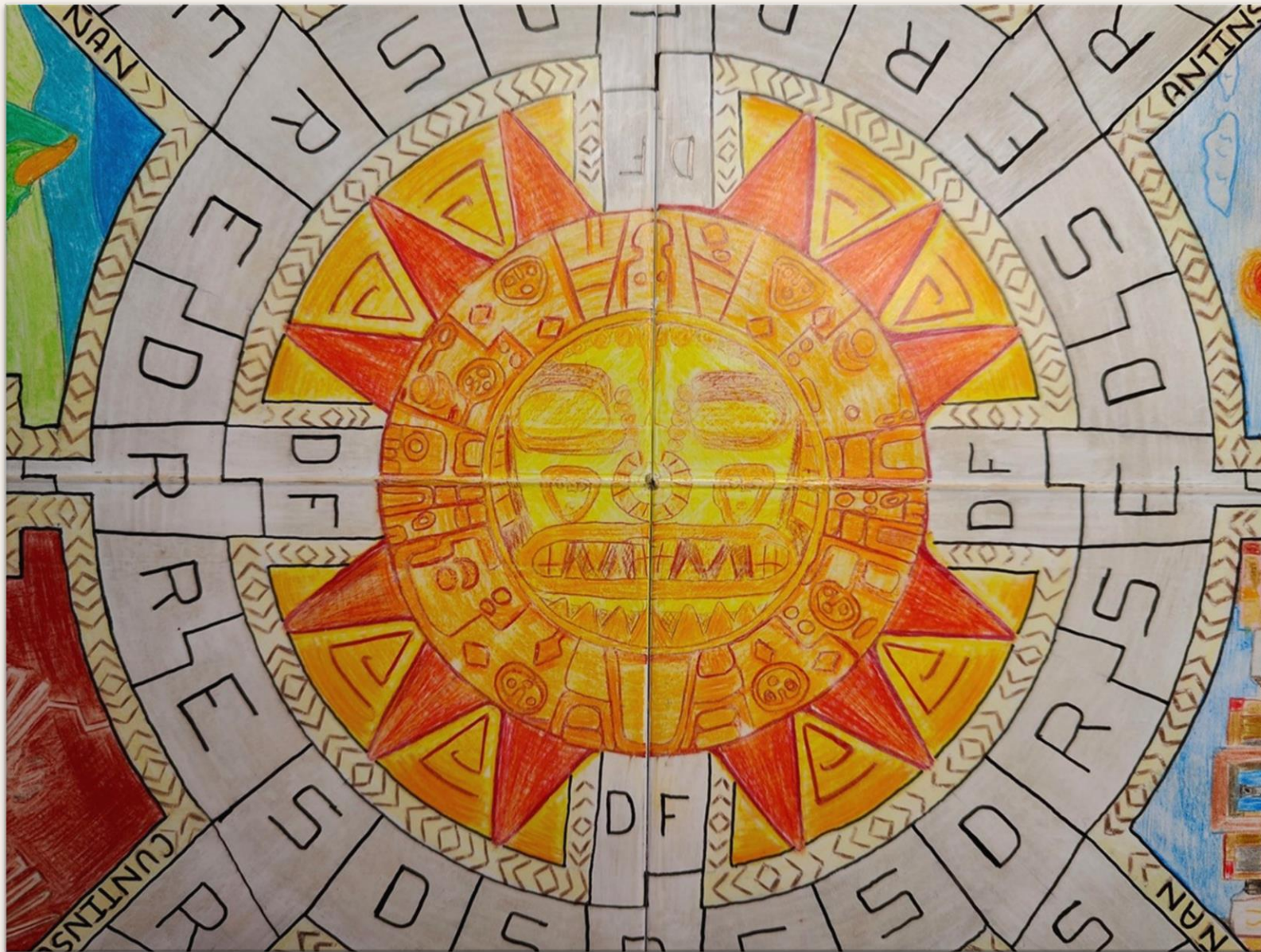
Tablero (detalle): Desierto de Atacama



Tablero (detalle): Tiwanaku



Tablero (detalle): Lago Titicaca



Tablero (detalle): Cusco, centro del imperio representado por Inti, el Dios Sol



Tawantinsuyu: La senda del Sol