

Objetivo del juego

Grupos de aventureros se adentran en el legendario templo de Luxor en búsqueda de tesoros preciosos.

Los aventureros intentan ser los primeros en alcanzar la cámara funeraria del Faraón. Además, los pasadizos del templo contienen multitud de tesoros que pueden recoger. Los jugadores utilizan las cartas de su mano para mover sus aventureros de loseta en loseta. Cuanto más se acerque un aventurero a la cámara funeraria y cuantos más tesoros recoja por el camino más puntos de victoria conseguirá. La partida termina al final de la ronda si al menos 2 aventureros se encuentran en la cámara funeraria. ¡El ganador será el jugador con más puntos de victoria (PV)!

Componentes

• 1 Tablero



• 1 Tablero de Horus



• 1 Marcador



• 31 Cartas básicas

6x 1
5x +/- 1
4 de cada de 2, 3, 4, 5
4x dado



• 24 cartas de Horus



8x Nivel 1

8x Nivel 2

8x Nivel 3

El nivel es igual al número de iconos de ojo en la parte inferior de la carta.

• 30 Losetas de tesoro - (10 de cada tipo)



• 14 Losetas de templo

Reversos:



Anversos:



• 6 Losetas de Horus



2 de cada tipo de 1, 2 o 3 ojos y llaves

• 20 Llaves



• 22 Escarabajos



• 20 Aventureros



• 4 fichas de puntuación



• 1 Indicador de jugador inicial



• 6 Losetas de Osiris



1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4

• 18 Losetas de tesoro comodín



• 2 Sarcófagos



4 fichas de jugador



• 1 Dado



• 1 Reglamento

Preparación

Componentes comunes

Colocad el **tablero** en el centro de la zona de juego. Colocad los **sarcófagos** en la cámara funeraria del centro del tablero. Colocad el **tablero de Horus** y el **marcador** al lado del tablero. Mezclad los **escarabajos** boca abajo y colocadlos sobre el tablero de Horus formando una reserva general, junto a las **losetas de tesoro comodín** y las **llaves**. Dejad el dado al lado del tablero.

Componentes de cada jugador

Cada jugador escoge un color y coge la **ficha de jugador**, la **ficha de puntuación** y los **5 aventureros** correspondientes. Después, cada jugador coloca 2 de sus aventureros en la casilla inicial (las escaleras) de **pie**. Se considera que estos aventureros están «activos». Los 3 aventureros restantes comienzan la partida «inactivos» y se colocan, **tumbados**, en las casillas adyacentes a las 3 estatuas de Anubis (1 aventurero de cada jugador al lado de cada estatua). Todas las fichas de puntuación deben colocarse en la casilla «0/100» del marcador. Entregad el **indicador de jugador inicial** al jugador más joven. Si estáis jugando menos de 4 jugadores, devolved las piezas que no uséis a la caja. *Las fichas de jugador tienen como único propósito servir de recordatorio del color de cada jugador y deben colocarse sobre la mesa visibles frente a cada jugador.*

Las cartas de juego

El jugador inicial baraja las **cartas básicas** y reparte 5 a cada jugador, recordándoles que deben respetar el orden de las cartas. Las cartas restantes forman el mazo de robo y se apilan en el centro del tablero.

!!! Importante: ¡los jugadores no pueden cambiar el orden de las cartas de sus manos durante la partida!

Separad las cartas de Horus en función de su nivel (los ojos en su borde inferior) y mezclad cada nivel por separado. Después colocadlas formando un mazo en las casillas correspondientes.

Las losetas

Mezclad las **losetas de Osiris** boca abajo. Colocad 4 de estas losetas en las casillas de Osiris del tablero. Devolved las 2 losetas restantes a la caja del juego.

Colocad las **losetas de Horus** en las casillas correspondientes del tablero según el número de iconos de ojo.

Mezclad las **losetas de tesoro** boca abajo y colocad 1 elegida al azar en cada casilla del tablero que siga vacía.

Separad las **losetas de templo** según sus reversos. Mezclad cada tipo y colocadlas formando pilas separadas cerca del tablero.





EL TABLERO DE PUNTUACIÓN: la columna de la izquierda muestra el orden en que se puntúan las diferentes categorías al final de la partida:

1. Posición de los aventureros | 2. Sarcófagos conseguidos | 3. Llaves que se conservan | 4. Número de losetas de tesoro conseguidas | 5. Puntos de victoria de los escarabajos.

La columna de la derecha indica el número de puntos de victoria que se obtienen en función de la cantidad de losetas de tesoro que se hayan conseguido.



Importante: manejo de las cartas

En Luxor, los jugadores no pueden cambiar el orden de las cartas de su mano durante la partida. Los jugadores solo pueden jugar las cartas exteriores (más a la derecha o más a la izquierda) de su mano y después de jugar una carta no está permitido recolocarlas. Cualquier carta jugada (básica o de Horus) se coloca en la pila de descarte. Cuando roba una carta nueva, el jugador debe colocarla en mitad de las 4 cartas que le quedan en la mano. Al final de su turno, los jugadores siempre tienen 5 cartas en su mano.



Secuencia de juego

Una partida de Luxor dura varias rondas de juego. En cada ronda, el jugador inicial realiza su turno. Después se sigue jugando hacia su izquierda.

1) Jugar carta y mover aventureros

El jugador activo escoge una de las cartas exteriores de su mano y la juega, avanzando uno de sus aventureros por el templo un número de losetas igual al número de la carta.

2) Realizar una acción

Después, el aventurero realiza la acción representada en la loseta en la que terminó su movimiento.

3) Robar una carta

Por último, el jugador roba una carta nueva del mazo de robo y la coloca en el centro de su mano. Después es el turno de siguiente jugador.

La partida termina al final de la ronda en la cual el segundo aventurero ha accedido a la cámara funeraria. Se completa la ronda y se realiza la puntuación final.

Las dos páginas siguientes explican la secuencia de juego en detalle.

1) Jugar carta y mover aventureros

En primer lugar, el jugador activo escoge una de las cartas exteriores de su mano y la juega, boca arriba, en la pila de descarte del centro del tablero.

Cartas básicas:

Si la carta muestra un número, el jugador avanza **uno** de sus **aventureros** ese número de losetas hacia la cámara funeraria.

Si la carta muestra el icono  el jugador debe mover **uno** de sus **aventureros** 1 casilla hacia delante o hacia atrás.

Si la carta muestra el icono  el jugador lanza el dado y avanza **uno** de sus **aventureros** tantas losetas como el resultado hacia la cámara funeraria.

Cartas de Horus:

Durante la partida los jugadores pueden conseguir cartas de Horus (de nivel 1, 2 o 3) que les permitirán nuevas opciones de movimiento. *Consultad la página 8 para una explicación detallada.* Las cartas de Horus jugadas se colocan boca arriba en la pila de descarte del centro del tablero.



Ejemplo: Ani puede jugar el «1» de su izquierda o el «3» de su derecha.



Ejemplo: Ani (rojo) debe avanzar su aventurero 3 losetas desde la casilla de salida.



Reglas de movimiento:

Escoger y mover un aventurero

Los jugadores pueden escoger mover cualquier de sus aventureros activos. Los aventureros inactivos, aquellos que están tumbados en las estatuas de Anubis, no pueden moverse. Un aventurero siempre se mueve de una loseta a otra, saltándose cualquier casilla vacía (casillas sin losetas). Puede haber varios aventureros en la misma casilla o loseta.

Comenzar el movimiento en una casilla vacía

Tened en cuenta que el movimiento funciona igual independientemente de si el aventurero comienza en una loseta o en una casilla vacía: su primer movimiento es a la siguiente loseta, siguiendo de loseta en loseta a partir de ahí.

Entrada de nuevos aventureros en la partida

Cuando uno de los aventureros de un jugador sobrepasa una estatua de Anubis en la que hay tumbado otro de los aventureros de ese jugador, ese aventurero inactivo pasa a estar activo. El aventurero recién activado se coloca, de pie, en la casilla de inicio (escaleras). Ese aventurero ha entrado en la partida y puede moverse con normalidad en las siguientes rondas de la partida.



Ejemplo: Ani mueve su aventurero activo 3 losetas, saltándose la casilla vacía. No puede mover el aventurero tumbado en la estatua de Anubis.



Ejemplo: el aventurero de Ani comienza en una casilla vacía. Se mueve a la loseta más cercana y de allí se sigue moviendo de loseta en loseta.



Ejemplo: Jan (verde) ha sacado un «5». Su aventurero pasa por la estatua de Anubis. Coloca su aventurero de la estatua de pie en las escaleras.

***En el improbable caso** de que un jugador no pudiese mover legalmente uno de sus aventureros utilizando las cartas exteriores de su mano, juega una de estas dos cartas sin mover ningún aventurero. Después, termina su turno robando una carta nueva del mazo de robo.*

2) Realizar una acción

Tras mover un aventurero, el jugador realiza la acción de la loseta en la cual el aventurero terminó su movimiento.

A continuación se describen los efectos de las diferentes losetas:

Loseta de tesoro:

El jugador comprueba si tiene en esta loseta **al menos** tantos de sus **aventureros** como iconos de aventureros muestra la loseta.

- Si no los tiene, no pasa nada.
- Si tiene suficientes aventureros como para cumplir el requisito, coge la loseta y avanza su ficha de puntuación un número de casillas igual al número que aparece en la loseta. El jugador conserva la loseta por si pudiera utilizarla al final de la partida para completar un conjunto (formado por vasija, joyería y estatua).

Después, el jugador comprueba si hay algún icono en la casilla que ahora está vacía.

Si **hay un icono**, el jugador descubre la loseta superior de la pila de losetas de templo correspondiente y la coloca, boca arriba, en la casilla. El o los aventureros que estén en esa casilla se colocan sobre la nueva loseta sin llevar a cabo su acción.

Si **no hay ningún icono**, los aventureros se quedan en la casilla vacía.

Losetas de templo:

El jugador realiza la acción de la loseta de templo. *Todas las acciones de losetas de templo se explican en la **página 7**.*

Loseta de Horus:

Mientras queden, el jugador cogerá:

- una llave de la reserva general;
 - la **carta superior** del mazo del tablero de Horus que muestre el mismo número de iconos de ojos que la loseta. Esta carta debe colocarse en el centro de la mano de cartas del jugador.
- En este caso, el jugador no roba una carta nueva del mazo de robo. Consultad la **página 8** para una explicación detallada de las cartas de Horus.

Losetas de Osiris:

El aventurero avanza tantas losetas como el número que aparece en la loseta de Osiris. Después el jugador realiza la acción de la loseta en la cual el aventurero ha terminado su movimiento. **Importante:** los aventureros nunca terminan su movimiento en una loseta de Osiris. Siempre que caen en una de ellas avanzan de nuevo inmediatamente.

3) Robar una carta

El jugador roba una carta del mazo de robo y la coloca en el medio de su mano. **Excepción:** si el jugador ha robado una carta de Horus durante su turno, no roba ahora otra carta. Cuando se agote el mazo de robo, barajad las cartas de la pila de descarte para crear un nuevo mazo de robo.

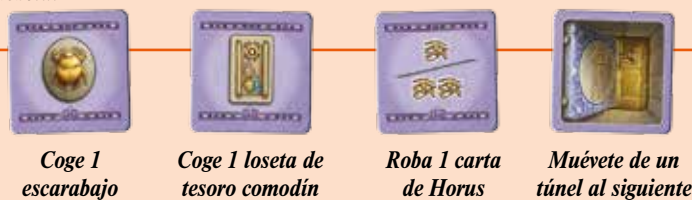
Tipos de tesoro: vasija, joyería y estatua



Conjunto de losetas de tesoro



Ejemplo: Como Ani (roja) tiene 2 de sus aventureros en la loseta de tesoro, cumple el requisito y puede coger la loseta. Avanza su ficha de puntuación 3 casillas. Al coger la loseta queda al descubierto un icono de templo (en esa casilla del tablero). Roba una loseta de la pila correspondiente (cobra) y la coloca en la casilla. Por último, coloca sus aventureros sobre esta nueva loseta.



Ani (rojo) decide no coger una llave. En su lugar, coge la carta superior del mazo del tablero de Horus que muestra un icono de ojo y la coloca en el centro de su mano.



Ejemplo: el aventurero de Ani cae en una casilla de Osiris que muestra el número 3. Avanza su aventurero 3 losetas y después realiza la acción de la loseta de templo, robando un escarabajo de la reserva general.



Atención: los jugadores siempre tendrán una mano de 5 cartas al final de su turno.

Fin de partida y recuento final

La **partida termina** al final de la ronda en la que un segundo aventurero entre en la cámara funeraria. **Regla especial para entrar en la cámara funeraria:** para entrar en la cámara funeraria, el jugador debe usar una carta que permita a su aventurero avanzar el número exacto de losetas que necesita para entrar en la cámara funeraria. Además, el jugador debe **descartar una llave** cada vez que uno de sus aventureros entra en la cámara funeraria, colocándola en la casilla de llaves del tablero. Si un jugador no tiene llaves no podrá mover a sus aventureros a la cámara funeraria.



Ani (roja) juega una carta «2» y mueve su aventurero a la cámara funeraria, utilizando todos los puntos de movimiento disponibles. Deja una de sus llaves en la casilla apropiada y coge el sarcófago restante.

El primer aventurero en entrar en la cámara funeraria coge el sarcófago de 5 PV. El segundo aventurero que entre en la casilla cogerá el sarcófago restante, que vale 3 PV. Los dos aventureros pueden pertenecer al mismo jugador. Es posible que, durante la ronda final, haya más aventureros que entren en la cámara funeraria utilizando sus llaves, aunque no conseguirán un sarcófago.

Excepción a la regla de final de partida: la partida termina inmediatamente en el caso improbable de que ningún jugador pueda mover uno de sus aventureros con las cartas de su mano. Tiene lugar el recuento final.

El recuento final se produce al final de la partida. Los jugadores pueden conseguir puntos adicionales durante esta fase. Los puntos se añaden avanzando su ficha de puntuación en el marcador.



PV por aventureros:

El jugador gana tantos PV por cada uno de sus aventureros como muestre el escarabajo que se encuentra en la pared adyacente a la posición final del aventurero.

Atención: un aventurero que esté en la salida (escaleras) o en una estatua de Anubis no otorga PV.

PV obtenidos



Posición final del aventurero

Ejemplo: Ani (roja) consigue 31 PV en total (0+5+5+8+13) por sus aventureros.



Sarcófagos:

Cada sarcófago otorga tantos puntos como aparezcan impresos en él.



Llaves:

Cada llave en su posesión otorga al jugador 1 PV.



Losetas de tesoro:

Cada jugador consigue puntos de tesoro por tener un **conjunto completo de losetas de tesoro**. Los conjuntos están compuestos por una loseta de tesoro de cada uno de los tres tipos diferentes que hay: **vasijas, estatuas y joyería**. Una loseta de tesoro comodín puede utilizarse para sustituir cualquier tipo de tesoro, pero no puede haber más de 2 losetas comodín en un mismo conjunto. En función del número de conjuntos que tenga, el jugador gana los siguientes PV:



Ejemplo: Ani (roja) ha conseguido 3 conjuntos completos, dos de los cuales contienen losetas comodín. Según la tabla de puntuación de la izquierda, gana 12 PV. El comodín restante no tiene ningún valor.

Número de conjuntos	1	2	3	4	5	6	7	8+
Puntos de victoria	3	7	12	18	25	33	42	52

5.



Escarabajos:

Los jugadores descubren los escarabajos que han conseguido.
Cada escarabajo tiene impreso su valor en PV.



Ejemplo: Ani (roja) consigue 7 puntos por sus escarabajos.

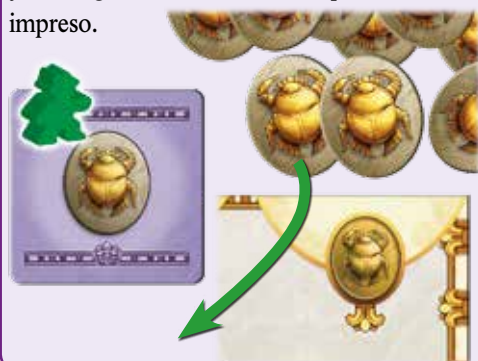
¡El jugador con más puntos de victoria gana la partida! En caso de empate, ganará el jugador de entre los empatados que tenga el sarcófago de mayor valor. Si ninguno de los jugadores empatados tiene un sarcófago, los jugadores compartirán la victoria.

¡Ya podéis empezar a jugar! El resumen siguiente os ayudará a comprender el significado de las losetas de templo y las cartas de Horus.



Resumen de las losetas de templo

Escarabajo: el jugador roba un escarabajo de la reserva general, lo mira sin enseñárselo al resto de jugadores y lo coloca, boca abajo, frente a él. Al final de la partida, se descubrirá y le otorgará el número de PV que lleva impreso.



Loseta de tesoro de carta comodín: el jugador roba una loseta carta comodín de la reserva general y la coloca frente a él.



Escarabajo o loseta de tesoro de carta comodín: el jugador elige coger un escarabajo o una loseta de carta comodín.

Ejemplo: Jan (verde) decide coger un escarabajo.



Favor de Horus: el jugador roba la carta superior del mazo apropiado del tablero de Horus teniendo en cuenta el número de ojos que muestra la loseta. La carta se coloca en el centro de la mano del jugador. Si no quedan cartas en los mazos elegibles, el jugador no consigue nada.



Ejemplo: Jan (verde) escoge el nivel 2 de carta de Horus y la coloca en el centro de su mano. Al final de su turno, no roba una carta nueva del mazo de robo.

Túnel: el jugador está obligado a avanzar su aventurero hasta el siguiente túnel hacia la cámara funeraria. Si no hay ningún túnel entre este y la cámara funeraria, no ocurre nada. El aventurero siempre avanza al siguiente túnel, sin saltarse ninguno. *Atención: si al desplazarse de un túnel a otro el aventurero pasa frente a una estatua de Anubis en la que hay un aventurero inactivo del mismo jugador, este se convertirá en activo (y se colocará de pie en las escaleras).*



Ejemplo: Jan (verde) juega una carta «1», moviendo su aventurero al túnel. Inmediatamente, debe avanzar al siguiente túnel que tiene por delante.

Resumen de las cartas de Horus:

The Horus cards provide more options when moving the adventurers.

1-3
1-4
1-5
1-6

1 - X: el jugador escoge cualquier número dentro del rango que indica la carta y avanza su aventurero ese número de losetas.



Ejemplo: Jan (verde) juega su carta «1 - 3» y avanza su aventurero 3 losetas. Después, coge la loseta de tesoro.

1-

1-Dado: en primer lugar, el jugador lanza el dado. Después, escoge cualquier número entre el 1 y el resultado de la tirada (ambos incluidos) y avanza su aventurero ese número de losetas.



Ejemplo: Jan (verde) solo ha sacado un 2, por lo que puede mover su aventurero 1 o 2 losetas. Decide mover su aventurero 2 losetas para poder jugar una carta «1» en su siguiente ronda de juego y coger la loseta de tesoro.

1
2

Avanzar todos los aventureros:

El jugador avanza todos sus aventureros activos el número de casillas que indica la carta.

Primero moverá el aventurero que más cerca esté de la cámara funeraria. Después seguirá, en orden, hasta terminar por el aventurero más alejado.

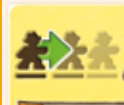
Una vez el jugador haya movido todos sus aventureros, escoge 1 para realizar la acción de la loseta en la que se encuentre.



¡Importante! incluso con la carta «Avanzar todos los aventureros», el jugador solo puede realizar una de las siguientes acciones: coger 1 escarabajo o 1 loseta de tesoro de carta comodín o 1 loseta de tesoro o enviar 1 aventurero por un túnel o robar 1 carta de Horus.



Ejemplo: Jan (verde) tiene 4 aventureros activos y los mueve a todos 2 losetas. Los 3 que salen de la misma casilla avanzan otras 3 losetas debido a una loseta de Osiris. Ahora puede decidir si mueve a su aventurero solitario usando el túnel o si coge la loseta de tesoro. Decide coger la loseta.



Avanzar el último aventurero hasta el anteúltimo:

el jugador avanza su aventurero activo situado más lejos de la cámara funeraria hasta la misma casilla que su siguiente aventurero activo. Después, el aventurero realiza la acción de la loseta en que ha caído, si es posible. Si hay varios aventureros del jugador que son los últimos, solo 1 de ellos avanza.



Ejemplo: los 5 aventureros de Jan están activos. Juega la carta «avanzar el último aventurero hasta el anteúltimo». Escoge uno de los aventureros que están en las escaleras (son sus últimos aventureros). Este aventurero se coloca en la casilla del anteúltimo y coge la loseta de tesoro.

Importante: si el anteúltimo aventurero está en una casilla vacía, el último aventurero se mueve a esa casilla y no realiza acción de loseta.

1
2
3

1 Aventurero menos:

el jugador avanza 1 de sus aventureros 1, 2 o 3 losetas. Si el aventurero cae en una loseta de tesoro, el jugador puede cogerla aunque el número de aventureros sea uno menos de los que exige la loseta.



Ejemplo: Ani (roja) juega su carta «1, 1 aventurero menos» y mueve uno de sus aventureros a la siguiente loseta. Puede coger esa aunque solo tenga 2 aventureros en esa loseta y no 3 como se necesitaría normalmente.

