

¡ADIÓS CALAVERA!

Ein Spiel von Martin Schlegel
für 2 Spieler ab 8 Jahre
ca. 30 Minuten



SPIELIDEE

Jedes Jahr zur Erntezeit, am Tag der Toten*, besuchen die Seelen der Verstorbenen die Welt der Lebenden. Sie wollen mit ihren Lieben ein rauschendes Fest feiern.

Es wird getanzt, gesungen, getrunken, gegessen!

Bevor alle wieder getrennte Wege gehen, schließen die Lebenden und die Toten noch eine Wette ab:

Die Gruppe, die es als erste zurück in die eigene Welt schafft, hat ein Jahr lang das Sagen über die jeweils Anderen. Der Wettlauf beginnt...

*Neugierig geworden? Mehr zum „Día de los Muertos“ auf Seite 4!

SPIELMATERIAL

16 Scheiben
(8 weiße,
8 schwarze)



32 Aufkleber
(Geben die Fähigkeiten der
Spielfiguren an.)



Die Aufkleber müssen vor dem ersten Spiel auf die Scheiben angebracht werden:



**1 doppel-
seitiger Spielplan**

(Die beiden Seiten unterscheiden sich nur durch die Grafik.)



**2 Kurz-
übersichten der Sonder-
fähigkeiten**

VORBEREITUNG

Jeder Spieler übernimmt eine Farbe und wählt **von 4 Scheiben die Sonderfähigkeiten und von den anderen 4 die Normalfähigkeiten.**

Die 8 Scheiben verteilt er nach Belieben auf die durch Blüten bzw. Totenschädel markierten Felder, seine 8 Startfelder. Jeder Spieler bekommt eine Kurzübersicht der Sonderfähigkeiten.

Hinweis: Wahlweise kann auch die Rückseite des Spielplans verwendet werden. Dies wirkt sich nicht auf Vorbereitung, Spielablauf oder -ende aus.

Bsp. Startauswahl Spieler Weiß



Normalfähigkeit

Sonderfähigkeit



Startfelder für
Spieler Weiß



Bsp.
Startauswahl
Spieler
Schwarz



Startfelder für Spieler Schwarz

SPIELZIEL UND SPIELENDE

Ein Spieler übernimmt die Rolle der Verstorbenen, der andere die der Lebenden. Es gewinnt, wer **als Erster seine 8 Figuren** auf der gegenüberliegenden Seite **aus dem Spielplan** gebracht hat, also über die 5 Felder gegenüber seiner Startreihe. Hat der Startspieler das als Erster geschafft, steht dem Mitspieler noch ein Zug zu. Schafft er es auch, endet das Spiel unentschieden.

SPIELABLAUF

Es beginnt, wer in zuletzt in Mexiko war (oder Mexiko am Nächsten gekommen ist). Die Spieler ziehen **abwechselnd**. Wer an der Reihe ist, wählt **eine** seiner Spielfiguren aus. Die Normalfähigkeiten sind:

- ☠ Die Figur hat **so viele Bewegungspunkte**, wie **Figuren quer zur Hauptlaufrichtung** (1) stehen. Dabei zählen alle Figuren: fremde und eigene, auch die Figur, die gezogen wird (2). Man kann Bewegungspunkte verfallen lassen.
- ☠ Die Figur zieht **geradeaus**, **nicht diagonal** (3). Um 90° **abknicken** – auch mehrfach – ist erlaubt. Die Figur kann **vorwärts, seitwärts oder rückwärts** gehen.
- ☠ Das Feld mit den **Kerzen** (4) darf **weder überquert noch betreten** werden. Die Felder mit den **Stoffen** (5) können **überquert** werden, allerdings darf hier kein Zug enden.
- ☠ Auf jedem Feld darf **nur eine Figur** stehen.
- ☠ Andere Figuren – eigene und fremde – dürfen **nicht übersprungen** werden.



Die Toten müssen also zurück in den Schatten, die Lebenden zurück ins Licht...



SONDERFÄHIGKEITEN

Die Sonderfähigkeiten sind **zusätzlich** zur Normalfähigkeit und **freiwillig**. Sie können mit dem normalen Zug kombiniert werden. So kann z.B. die Diva mit einem Teil der Bewegungspunkte geradeaus gehen, mit dem anderen Teil diagonal. *Bebilderte Beispiele siehe Kurzübersicht!*



JÉSUS & JOSÉ – DER ANFÜHRER

Er kann andere bewegen.
Dazu schenkt er 1 seiner

Bewegungspunkte einer eigenen Figur und bewegt auch diese. Der Spieler entscheidet, welche von beiden Figuren zuerst zieht.



FERNANDO & FIDEL – DER KRAFTPROTZ

Er schiebt 1 Figur vor sich her; das kann eine eigene oder fremde sein.

Zwei gleichzeitig schafft er aber nicht. Knickt er ab, bleibt die geschobene Figur stehen. Eine eigene Figur kann er aus dem Plan bringen, eine fremde aber nicht.



PEDRO & PABLO – DER UNGEWASCHENE

Er steht mit der Hygiene auf Kriegsfuß,

ist leicht ungewaschen. Neben ihn darf sich keine Figur des Mitspielers stellen, aber wohl eine eigene. Stellt er sich neben eine Mitspieler-Figur, muss diese nicht wegziehen.



DIEGO & DeMARCO – DER MAGNET

Er übt starke Anziehungskraft auf eigene und fremde Figuren aus. Ist

nach seinem Zug zwischen ihm und einer Figur exakt ein leeres Feld (nicht über Eck!), zieht die andere Figur auf das leere Feld. Trifft die Regel auf mehrere Figuren zu, darf er – aber muss nicht – mehrere bewegen.



EVITA & ERÉNDIA – DIE DIVA

Sie geht gerne eigene Wege. Sie ist nicht

gezwungen, geradeaus zu gehen. Sie kann diagonal laufen und so schneller unterwegs sein.



MARLINA & MARIA-ELENA – DIE TÄNZERIN

Sie ist äußerst beweglich, andere Figuren – eigene und fremde –

stellen während des Ziehens kein Hindernis dar. Leichtfüßig tanzt sie an ihnen vorbei, zählt sie aber mit. Nur das „Kerzenfeld“ bleibt unüberwindlich.



XENIA & XIMENA – DIE FLINKE

Ihr steht mehr zu als die normalen

Bewegungspunkte. Sie kann 1 oder 2 Felder weiter gehen, als sie Bewegungspunkte hat.



CARMEN & CARIBA – DIE STÜRMISCHE

Endet ihr Zug direkt neben einer eigenen oder fremden Figur, umarmt

sie diese und wirbelt sie herum. Sie wechselt mit der Figur den Platz. Das macht sie nur mit einer einzigen Figur.

VARIANTEN

So geht die Spielvorbereitung auch:

FÜR EINSTEIGER

Es wird ohne Sonderfähigkeit gespielt. Alle 8 Scheiben haben die Normalfähigkeit.

FÜR KOMPLEX-FREAKS

Bei allen Figuren werden die Sonderfähigkeiten verwendet.

FÜR ZUFALL-GENEIGTE

Jeder nimmt von seinen 8 Scheiben zufällig 4 mit Sonderfunktion.

FÜR ENTSCHEIDUNGSFREUDIGE

Man legt die 8 Figuren seiner Farbe mit der Normalfähigkeit vor sich hin. Jeder dreht 2 davon um und entscheidet, welche er wieder zurückdreht. Das macht er insgesamt viermal, hat dann also 4 mit und 4 ohne Sonderfähigkeit.

MEHR FÜR

ENTSCHEIDUNGSFREUDIGE

Der Startspieler wählt von den 8 Sonderfähigkeiten seiner Farbe 1 aus. Dann nimmt der Mitspieler 1 von seinen 8 Scheiben. Nun wählt der Startspieler 2 Scheiben. Danach der Mitspieler 2 und der Startspieler 1. Wichtig: Man darf nur eine Fähigkeit nehmen, die der andere Spieler bisher nicht gewählt hat.



© Paolalicaurte, licensed under CC 4.0 Attribution-ShareAlike

DIA DE LOS MUERTOS

Der „Dia de los Muertos“ ist ein Fest zu Ehren der Verstorbenen, das jährlich vom 31. Oktober bis zum 2. November in Mexiko begangen wird. Es ist ein sehr hoher mexikanischer Feiertag! Das Fest, das den Seelen der Verstorbenen einmal im Jahr eine „Rückkehr“ ermöglichen soll, hat aztekische Wurzeln. Doch unter dem Einfluss der spanischen Missionare verschmolz dieser Brauch mit dem christlichen „Allerheiligen/Allerseelen“. Im Gegensatz zum „Allerheiligen“-Fest in Europa ist der „Dia de los Muertos“ allerdings eine sehr bunte Angelegenheit: Orange und gelbe „Studentenblumen“ zieren Häuser ebenso wie Straßenzüge, Pappmaché-Skelette („Calaveras“) werden angebracht, die Menschen verkleiden und schminken sich und in den Wohnungen und an öffentlichen Plätzen werden „Opfergaben“ – z.B. Totenschädel aus Zucker und Schokolade – und Tische mit Erinnerungen an Verstorbene aufgestellt (die sogenannten „Ofrendas“). All das wird begleitet von Gesang, Tanz, Essen und Trinken. Ein Fest für die Toten – und ein Fest auf das Leben, beides in einem!

Autor: Martin Schlegel
Illustrator: Christian Opperer
Herausgeber: Harald Mücke

© Mücke Spiele 2017
Hergestellt in der EU.

¡ADIÓS CALAVERA!

A game by Martin Schlegel
for 2 players aged 8+,
30 minutes



GAME IDEA

Every year at harvest time, on the Day of The Dead*, the souls of the deceased visit the world of the living to celebrate with their loved ones. There is dancing, singing, drinking and eating!

Before everyone goes their separate way again the living and the dead make a bet: whichever group makes it back again to their own world first has say over the other one for a year. The race begins ...

**Curious? More about "Día de Los Muertos" on page 8!*

GAME COMPONENTS

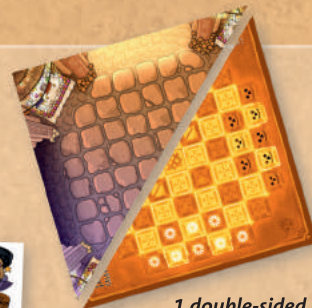
16 discs
(8 white,
8 black)



32 stickers
(indicate the special abilities of
the characters)



The stickers must be applied before the first game:



**1 double-sided
game board**
(the two sides differ only
graphically)



**2 overview
cards**
(special
abilities)

PREPARATION

Each player takes the pieces one color and selects the **special abilities of 4 of these** and the **normal abilities of the 4 other**. Each player distributes his or her 8 pieces as desired on the appropriate 8 starting spaces marked by flowers or skulls. Each player gets an overview tile of the special abilities.

Note: Optionally, you can use the back side of the game board. This does not affect preparation, game play or end.

example setup for white



starting spaces
for white

normal ability

special ability



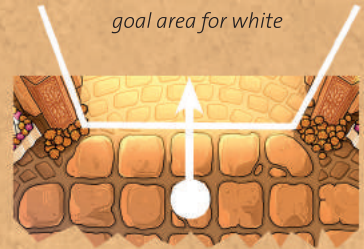
example
setup
for black



starting spaces for black

GAME OBJECTIVE AND END

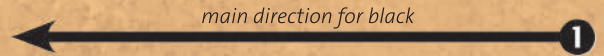
One player takes the role of the dead, the other the living. The **first player to get his or her 8 pieces off the other side of the board** wins the game. If the starting player does so first, then the other player still gets a move. If he or she manages to do so too, then the game ends in a draw.



*The dead need to go back into the shadows
and the living back into the light...*

GAME PLAY

Whoever was last in Mexico (or came closest to Mexico) starts. The players **alternate** taking turns. On your turn you choose one of your pieces. The normal abilities are:



 A piece has as many movement points as **pieces on the line** from where it is standing **orthogonally (i.e. at a right angle) to the main direction** towards your goal (1). This includes all pieces: both your opponent's and your own, including the piece being moved itself (2). You do not need to use all your movement points.

🧠 Pieces always move in **straight lines, not diagonally**. 90° turns are allowed – even multiple times. Pieces may move **forwards, sideways or backwards**.

 You **cannot enter or pass through** the space with the **candles** (in the center). You **may pass through** the spaces with the **cloth**, but you may not end your move there.

☠ There may only be **one piece per space**.

🧠 You may **not jump** over other pieces, neither your own nor your opponent's.



2 Example: This white piece can move up to 4 spaces because there are 4 pieces in this row.

SPECIAL ABILITIES

The special abilities are **additionally** to the normal ones and can be used **optionally**. They can be combined with a normal move. Thus, for example, the Diva can go straight with one part of her movement points, and diagonally with another part. *For illustrated examples see the overview card!*



JÉSUS & JOSÉ – THE LEADER

He can move others.
He gives 1 of his

movement points to another piece and moves it. The player decides which of the two moves first.



FERNANDO & FIDEL – THE STRONG

He pushes away any piece in his direction of movement. This can be an own or an opponent's one. He cannot

do two at the same time though. If he makes a turn, the pushed piece remains standing where it is. He can push one of his own pieces off the board, but not an opponent's one.



PEDRO & PABLO – THE UNCLEAN

He is opposed to hygiene, is slightly

unclean. None of the opponents' pieces may end their move next to him, only his own may do so. If he puts himself next to an opponent's piece that piece does not need to move away though.



DIEGO & DeMARCO – THE MAGNET

He exerts a strong attraction on his own and the opponent's pieces. If after his move there is a piece with

exactly one empty space between him and that piece (not diagonally!), the other piece is moved to the empty space. If there are multiple pieces like this he may – but need not – apply this to the others like this, too.



EVITA & ERÉNDIA – THE DIVA

She likes to go her own way. She is

not forced to go straight. She can move diagonally and thus travel faster.



MARLINA & MARIA-ELENA – THE DANCER

She is extremely agile, other pieces – her own and opponent's – do

not present any obstacle during movement. She dances past them nimbly, still counting them though. Only the „candle space“ is still an obstacle.



XENIA & XIMENA – THE QUICK

She has more movement points than

normal. She can go 1 or 2 spaces further than her normal movement points.



CARMEN & CARIBA – THE EXUBERANT

If her move ends right next to your own or an opponent's piece, she

embraces and whirls around. She switches positions with that piece. She only does this with one piece per turn.

VARIANTS

You can also to the setup this way:

FOR BEGINNERS

You play without the special abilities.
All pieces only have their normal ability.

FOR COMPLEXITY FREAKS

You use all the special abilities of all pieces.

FOR THOSE INCLINED TO RANDOMNESS

Each player randomly selects the special ability of 4 pieces out of the 8.

FOR LOVERS OF DECISIONS

Each player places his or her 8 pieces with the normal ability side facing up. Then each player turns two of these around and then decides which one of these two to turn back facing down. Each player does this 4 times, so that they each have 4 with special ability and 4 without.

EVEN MORE FOR LOVERS OF DECISIONS

The starting player selects 1 of his/her special abilities. Then the other player selects 2. Then the starting player also selects 2. Then the other players selects 2 again. Finally, the starting player selects 1. Important: You can only select a special ability the other player has not chosen yet.



© Paolozaurte, licensed under CC 4.0 Attribution-ShareAlike

DIA DE LOS MUERTOS

The „Dia de los Muertos“ is a celebration in honor of the deceased, which is celebrated annually in Mexico from October 31st to November 2nd. It's a very high Mexican holiday! The feast, which allows the souls of the deceased once a year to „return“, has Aztec roots. But under the influence of the Spanish missionaries this custom merged with the Christian „All Saints Day“. In contrast to the „All Saints“ holiday in Europe, the „Dia de los Muertos“ is a very colorful affair: orange and yellow „student flowers“ adorn houses as well as street alleys, and paper-mâché skeletons („calaveras“) are put on display. People put on make-up and costumes. „Sacrifices“ - e.g. skulls of sugar or chocolate - and tables with memories of the deceased (the so-called „ofrendas“) are set up in the apartments and in public places. All this is accompanied by singing, dancing, eating and drinking. A feast for the dead – and a celebration of life, both at the same time!

Author: Martin Schlegel

Artist: Christian Oppener

Translator: Channing Jones

Publisher: Harald Mücke

© Mücke Spiele 2017

Made in EU.

¡ADIÓS CALAVERA!

Un jeu de Martin Schlegel
pour 2 joueurs âgés de 8+,
30 minutes



PRÉSENTATION DU JEU

Chaque année, au moment des moissons, lors du Jour des Morts*, les âmes des défunts reviennent parcourir le monde des vivants pour faire la fête avec ceux qu'ils ont aimés. Il y a des danses, des chants, la boisson coule à flots et tout le monde se retrouve autour de banquets ! Avant que tout le monde ne se sépare à nouveau les vivants et les morts font un pari : le groupe qui reviendra en premier dans son monde aura son mot à dire sur l'autre groupe pendant un an. La course commence...

*Vous êtes curieux ? Pour en savoir plus sur le « Día de Los Muertos » rendez-vous en page 12 !

CONTENU

16 disques
(8 blancs,
8 noirs)



32 autocollants
(ils indiquent les capacités
spéciales des personnages)



Les autocollants doivent être appliqués
avant la première partie :



**1 plateau de jeu
double-côté**

(les deux côtés diffèrent
simplement au niveau des
illustrations)



**2 cartes
d'aide
(capacités
spéciales)**

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend les éléments d'une couleur et choisit les **4 capacités spéciales de ses personnages** ainsi que les **capacités normales des 4 autres**. Chaque joueur répartit ses 8 personnages sur les 8 cases de départ appropriées et désignées soit par des fleurs ou par des crânes. Chaque joueur reçoit une carte d'aide pour les capacités spéciales.

Remarque : de manière optionnelle vous pouvez utiliser le dos du plateau de jeu. Cela n'affecte pas la mise en place, ni le jeu en lui-même, ni la fin de la partie.

Exemple de mise en place pour blanc



Capacité normale

Capacité spéciale



Exemple
de mise en
place
pour
noir

Cases de départ
pour blanc

Cases de départ pour noir

BUT DU JEU ET FIN DE PARTIE

Un joueur joue les morts et l'autre les vivants. Le **premier joueur qui réussit à avoir ses personnages de l'autre côté du plateau** remporte la partie. Si le premier joueur y arrive en premier, alors il reste tout de même un coup à l'autre joueur. S'il réussit à le faire aussi, alors la partie se termine par un match nul.

PRINCIPES DU JEU

Le dernier joueur à être allé à Mexico (ou s'être approché le plus près de Mexico) commence la partie. Les joueurs **jouent chacun leur tour**. Lors de votre tour, vous choisissez un de vos personnages. Les capacités normales sont :

💀 Un personnage a **autant de points de déplacement qu'il y a de personnages sur la ligne** sur laquelle il se trouve orthogonalement (c'est-à-dire à angle droit) dans la direction principale vers votre objectif (1). Cela comprend tous les personnages ; à la fois ceux de votre adversaire et les vôtres, y compris celui qui est déplacé (2). Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de déplacement.

💀 Les personnages ne se déplacent qu'**en ligne droite, pas en diagonale**. Les virages à 90° sont autorisés – même plusieurs fois. Les personnages peuvent **avancer, reculer** et se **déplacer de côté**.

💀 Vous **ne pouvez pas entrer ou passer par les cases** qui ont des **bougies** (au centre). Vous **pouvez passer** par les cases qui ont le **tissu**, mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dessus.

💀 Il ne peut y avoir **qu'un seul personnage par case**.

💀 Vous **ne pouvez pas sauter** par-dessus les autres personnages, ni ceux de votre adversaire, ni les vôtres.



Les morts doivent retourner dans les ténèbres et les vivants dans la lumière...



Exemple : ce personnage peut se déplacer jusqu'à 4 cases, car il y a 4 personnages dans cette rangée.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Les capacités spéciales sont en plus des capacités normales et leur utilisation reste une option. Elles peuvent être combinées avec un déplacement normal. Par exemple, la Diva peut se déplacer en ligne droite pour une partie de ses points de déplacement et en diagonale avec l'autre partie. *Pour des exemples illustrés, reportez-vous à la carte d'aide !*



JÉSUS & JOSÉ – LE CHEF

Il peut déplacer les autres. Il donne

1 de ses points de déplacement à un autre personnage et le déplace. Le joueur décide quel personnage se déplace en premier.



FERNANDO & FIDEL – LE FORT

Il pousse un personnage dans la direction de son déplacement. Cela peut être un personnage de la même équipe ou bien un personnage adverse.

Cependant, il ne peut pas en déplacer deux à la fois. S'il tourne, la pièce poussée reste où elle est. Il peut pousser un des personnages de son équipe en dehors du plateau de jeu, mais pas celui d'un adversaire.



PEDRO & PABLO – L'IMPUR

Il est contre l'hygiène et est légèrement

sale. Aucun des personnages adverses ne peut terminer son déplacement à côté de lui, sauf son semblable. S'il se place à côté d'un personnage adverse, ce personnage n'a pas besoin de s'éloigner pour autant.



DIEGO & DEMARCO – L'AIMANT

Il exerce une forte attraction sur les personnages de son équipe et sur les personnages adverses. Si après son

déplacement il y a un personnage avec une case vide entre eux (pas en diagonale), l'autre personnage est déplacé sur la case vide. S'il y a plusieurs personnages dans cette disposition, il peut - mais ce n'est pas obligatoire - appliquer cette règle aux autres personnages dans cette situation aussi.



EVITA & ERÉNDIA – LA DIVA

Elle aime se déplacer de sa propre façon.

Elle n'est pas forcée d'aller tout droit. Elle peut se déplacer en diagonale et ainsi voyager plus vite.



MARLINA & MARIA-ELENA – LA DANSEUSE

Elle est extrêmement agile, les autres personnages – ceux de son équipe et ceux de l'équipe adverse – ne représentent pas des

obstacles lors de son déplacement. Elle danse habilement entre eux, mais toujours en les comptant. Seule la case « bougie » reste un obstacle pour elle.



XENIA & XIMENA – LA RAPIDE

Elle a plus de points de déplacement

que la normale. Elle peut aller 1 ou 2 cases plus loin que ses points de déplacement normaux.



CARMEN & CARIBA – L'EXUBÉRANTE

Si son déplacement se termine à côté d'un des personnages de son équipe ou d'un personnage adverse, elle l'embrasse et elle tourne autour de

lui. Elle échange sa position avec celle de ce personnage. Elle ne peut le faire qu'une seule fois par tour.

VARIANTES

Vous pouvez aussi installer le jeu de cette manière :

POUR LES DÉBUTANTS

Vous jouez sans les capacités spéciales. Tous les personnages n'ont que leurs capacités normales.

POUR LES FANAS DE DIFFICULTÉ

Utilisez toutes les capacités spéciales de tous les personnages.

POUR CEUX QUI AIMENT LE HASARD

Chaque joueur choisit au hasard les capacités spéciales de 4 des 8 personnages.

POUR LES AMOUREUX DES DÉCISIONS

Chaque joueur place ses 8 personnages avec la capacité normale face visible. Ensuite, chaque joueur retourne deux de ses personnages et choisit lequel des deux il retourne face cachée. Chaque joueur fait ceci 4 fois, pour avoir 4 personnages avec capacités spéciales et 4 sans.

POUR CEUX QUI AIMENT ENCORE PLUS PRENDRE DES DÉCISIONS

Le premier joueur choisit la capacité spéciale de 1 personnage. Ensuite, l'autre joueur en choisit 2. Après, le premier joueur en choisit 2. L'autre joueur en choisit encore 2. Enfin, le premier joueur en choisit 1. Important : vous ne pouvez choisir qu'une capacité spéciale que votre adversaire n'a pas encore choisie.



© Paolacarte, licensed under CC 4.0 Attribution-ShareAlike

DIA DE LOS MUERTOS

Le « *Día de Los Muertos* » (Jour des morts) est une fête en l'honneur des personnes décédées, qui se tient tous les ans au Mexique du 31 octobre au 2 novembre. Ce sont des jours fériés très importants au Mexique ! La fête, qui permet aux âmes des décédés, une fois par an, de « revenir », a des racines aztèques. Mais sous l'influence des missionnaires espagnols, cette coutume fusionna avec le jour férié, chrétien de la « Toussaint ». Au contraire du jour de la « Toussaint » en Europe, le « *Día de Los Muertos* » est une journée très colorée : des fleurs en papier oranges et jaunes ornent les maisons, on trouve aussi dans les rues et les ruelles des squelettes (« *calaveras* ») en papier mâché. Les gens se maquillent et se déguisent. Des sacrifices – c'est-à-dire des crânes en sucre ou en chocolat – ainsi que des tables avec des souvenirs des décédés (les soi-disant « *ofrendas* ») sont installés dans les appartements et les lieux publics. Tout ceci est accompagné par des chants, de la danse, de la nourriture et des boissons. Une fête pour les morts – et une célébration de la vie, les deux en même temps !

Auteur : Martin Schlegel

Artiste : Christian Opperer

Traducteur français : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Éditeur : Harald Mücke

© Mücke Spiele 2017, Fabriqué en Europe.

¡ADIÓS CALAVERA!

Un juego de Martin Schlegel
para 2 jugadores
mayores de 8 años
de 30 minutos de duración



IDEA DEL JUEGO

Cada año, durante la época de la cosecha, en el Día de los Muertos*, las almas de los difuntos regresan al mundo de los vivos para visitar a sus seres queridos. En la celebración hay baile, canto ¡y mucha bebida y comida! Antes de que vuelvan a separarse unos de otros, los vivos y los muertos realizan una apuesta: el grupo que consiga volver a su mundo en primer lugar ganará la apuesta. Empieza la carrera...

**Si tienes curiosidad, ¡tienes más información del Día de los Muertos en la página 16!*

COMPONENTES DEL JUEGO

16 discos
(8 blancos y
8 negros)



32 pegatinas
(que indican las habilidades de los personajes)



Las pegatinas deben ser aplicadas antes de la primera partida:



1 tablero
a doble cara
(solamente difieren a nivel gráfico)



2 losetas de resumen de las habilidades especiales

PREPARACIÓN

Cada jugador coge las piezas de un color y selecciona las **habilidades especiales de 4 de ellas** y las **habilidades normales de las 4 restantes**. Cada jugador distribuye, del modo que desee, sus 8 piezas sobre los 8 espacios iniciales marcados con flores o calaveras. Cada jugador obtiene una loseta de resumen de las habilidades especiales.

Nota: de forma opcional, puedes usar la cara reversa del tablero. No afecta a la preparación, el desarrollo o el final de la partida.

Ejemplo de preparación para el blanco *Habilidad normal*



Espacios iniciales para el blanco

Habilidad especial



Ejemplo de preparación para el negro



Espacios iniciales para el negro

OBJETIVO Y FINAL DE LA PARTIDA

Un jugador toma el rol de la muerte y el otro de los vivos. El **primer jugador que consiga que sus piezas crucen hasta el otro lado del tablero** se convertirá en el ganador. Si el jugador inicial lo consiguiera, el otro jugador tendrá un movimiento adicional. Si finalmente también lograra el objetivo, esa partida acabaría en empate.

DESARROLLO DEL JUEGO

El último que haya visitado México (o haya estado más cerca de México) será el jugador inicial. Los jugadores se irán **alternando** llevando a cabo sus turnos. En tu turno eliges una de las siguientes opciones:

☠ Una pieza tiene **tantos puntos de movimientos como piezas en línea** haya de forma **ortogonal** (en ángulo recto) desde donde se encuentra la pieza **hacia la dirección principal** que de su objetivo (1). Esto incluye a todas las piezas: ya sean tuyas o del oponente, incluyendo la pieza que va a ser desplazada (2). No es necesario que uses todos los puntos de movimiento.

☠ Las piezas siempre se mueven **en línea recta, no en diagonal**. Giros de 90° están permitidos, incluso de forma repetida. Las piezas pueden moverse **hacia delante, al lado o incluso atrás**.

☠ **No puedes entrar o pasar** a través de espacios con **velas** (en el centro). Puedes cruzar los espacios con **telas**, pero no puedes acabar el turno sobre ellos.

☠ Solo puede haber **una pieza por espacio**.

☠ **No puedes saltar** sobre piezas, ya sean tuyas o del adversario.



Los muertos deben volver a la sombra mientras que los vivos deben regresar a la luz...



2 Ejemplo: Esta pieza puede moverse hasta 4 espacios ya que hay 4 fichas en esa línea que forma un ángulo recto con respecto a su dirección principal.

HABILIDADES ESPECIALES

Las habilidades especiales son adicionales a las normales y pueden ser usadas de forma opcional. Pueden combinarse con los movimientos normales. Así, por ejemplo, la Diva puede moverse recto con parte de sus puntos de movimiento y diagonal con el resto de ellos. *¡Para ejemplos ilustrados debes mirar la loseta de resumen!*



JESÚS Y JOSÉ – EL LÍDER

Puede mover a otros.
Otorga 1 punto de su

movimiento a otra pieza y la mueve.

El jugador decide cuál de los dos se mueve antes.



FERNANDO & FIDEL – EL FUERTE

Puede empujar cualquier ficha en su dirección de movimiento, ya sea una pieza propia o del oponente. No

puede desplazar a dos fichas a la vez. La pieza desplazada se mantiene en su sitio tras el turno. Puede incluso empujar una pieza propia fuera del tablero, pero no las del oponente.



PEDRO & PABLO – EL SUCIO

Es lo opuesto a la higiene, es muy sucio.

Ninguna de las piezas del oponente puede acabar adyacente a él. Si él se colocara al lado de una pieza enemiga, esta no tiene por qué alejarse en su turno.



DIEGO & DeMARCO – EL IMÁN

Desprende una gran atracción hacia las piezas propias y del rival. Si, tras su movimiento, hubiera una

pieza con exactamente un espacio entre ellos (¡nunca en diagonal!), la otra pieza será desplazada hacia el espacio vacío. Si hubiera múltiples piezas, aplica el efecto a todas ellas.



EVITA & ERÉNDIA – LA DIVA

Le gusta ir a su aire.
No está obligada

a ir en línea recta. Puede desplazarse en diagonal y, así, moverse más rápido.



MARLINA & MARIA-ELENA – LA BAILARINA

Ella es extremadamente ágil, por lo que el resto de piezas, propias o enemigas,

no presentan ningún obstáculo durante su desplazamiento. Puede bailar a través de ellas, aunque cuente como movimiento. Solamente la vela le supone un obstáculo insuperable.



XENIA & XIMENA – LA RÁPIDA

Tiene más puntos de movimiento de lo

habitual. Puede moverse 1 o 2 espacios más allá de lo permitido por su movimiento.



CARMEN & CARIBA – LA EUFÓRICA

Si su movimiento acaba al lado de una pieza propia o del rival, ella se abrazará y girará sobre la pieza.

Intercambia la posición con esa pieza adyacente. Solo puede realizar esta acción una vez por turno.

VARIANTES

También puedes preparar la partida de los modos siguientes:

PARA PRINCIPIANTES

Jugáis sin habilidades especiales. Todas las piezas usan su habilidad normal.

PARA AMANTES DE LA COMPLEJIDAD

Se usarán las habilidades especiales de todas las piezas.

PARA LOS ADORADORES DEL AZAR

Cada jugador selecciona al azar la habilidad especial de 4 de sus 8 piezas.

PARA LOS AMANTES DE LAS DECISIONES

Cada jugador coloca sus 8 piezas con las habilidades normales boca arriba. Tras esto, cada jugador gira dos de ellas y decide cual quiere dejar con su habilidad especial y cual deberá volver a ser girada. Cada jugador llevará a cabo esta acción en cuatro ocasiones, hasta tener cuatro fichas con habilidades especiales.

PARA LOS FETICHISTAS DE LAS DECISIONES

El jugador inicial selecciona 1 de las habilidades especiales. Después el segundo jugador hace lo mismo. Tras esto, el jugador inicial elige 2 más, y luego el rival. Finalmente, empezando por el jugador inicial, se selecciona la cuarta y última acción especial. Importante: solo podrás seleccionar una habilidad que no haya sido elegida por el rival.



© Paolarricci / licensed under CC 4.0 Attribution-ShareAlike

DÍA DE LOS MUERTOS

El “Día de los Muertos” es una celebración a todos los difuntos, que es celebrado anualmente en México del 31 de Octubre al 2 de Noviembre. ¡Es una fiesta muy mejicana! La fiesta, que permite a las almas difuntas volver una vez al año, tiene raíces aztecas. Bajo la influencia de los misioneros españoles se acabó mezclando con la festividad cristiana del “Día de todos los Santos”. En contraposición a la versión europea del Día de todos los Santos, el Día de los Muertos es un evento de lo más colorido, donde el naranja y el amarillo adornan las casas y las paredes, y esqueletos de papel mâché son colgados por todas partes. La gente se disfraza y maquilla. Se llevan a cabo “ofrendas” a los difuntos, en forma de calaveras de azúcar o tabletas de chocolate en forma de lápidas. Todo esto viene acompañado de cánticos, baile y mucha bebida y comida.

Autor: Martin Schlegel
Artista: Christian Opperer
Traductor: Sergio Nuñez
y Laura Alonso

Editor: Harald Mücke
© Mücke Spiele 2017
Fabricado en la UE.