

Una trepidante carrera creada por Luca Bellini y Luca Borsa

# PAKAL

Un juego en tiempo real para 2-4 personas a partir de 8 años

El templo de Pakal y sus tesoros se encuentran ocultos en el corazón de la selva mexicana. Solo quien acceda en primer lugar podrá reclamar su descubrimiento. Pero el camino secreto hacia la gloria está lleno de trampas... Tendréis que ser veloces ¡y prestar mucha atención!

Resolved el puzzle deslizante en vuestro tablero individual, haciendo que muestre los símbolos indicados por el objetivo de cada ronda y tapando el resto. Si lo conseguís, podréis tomar una ficha de puntuación, que os permitirá avanzar por el camino hacia el templo.



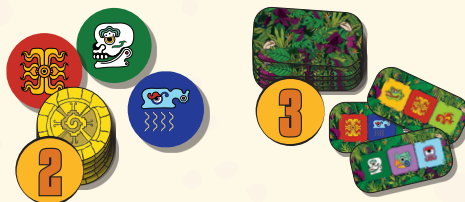
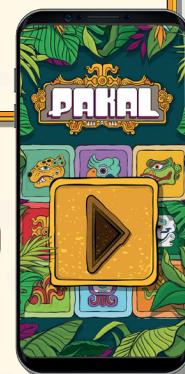
## Componentes



- 1 1 tablero central de 2 caras
- 2 9 fichas de puntuación
- 3 21 losetas de objetivo
- 4 4 tableros individuales
- 5 4 cartas de patrón de 2 caras

- 6 48 cuadrados de colores (12 de cada color)
- 7 32 cuadrados transparentes
- 8 4 discos de madera

¡Descarga la app móvil Pakal para añadir el ambiente perfecto!







# Preparación



- 1 Coloca el tablero central en la mesa. Puedes elegir cualquiera de sus 2 caras (solo varía el orden de los símbolos).
- 2 Selecciona al azar tantas fichas de puntuación como personas vayan a jugar más 3. Colócalas boca arriba junto al tablero central, al alcance de todo el mundo, y devuelve el resto de fichas de puntuación a la caja.
- 3 Mezcla las losetas de objetivo y forma una pila con ellas, boca abajo. Colócala junto al tablero central.
- 4 Cada persona elige un color y coloca el disco de madera de ese color en la primera casilla del tablero central.
- 5 Cada persona toma un tablero individual y una carta de patrón al azar, y coloca esta última dentro de su tablero, por la cara que prefiera (solo varía la distribución de los símbolos).
- 6 Cada persona toma 11 cuadrados de su color y 4 transparentes, y los coloca en su tablero individual, de forma que todos los símbolos de la carta de patrón queden cubiertos por cuadrados de color. Solo quedará una casilla sin cubrir por cuadrados. Coloca los cuadrados sobrantes al alcance, sobre la mesa.
- 7 Abre la aplicación móvil Pakal y elige la dificultad. Se recomienda comenzar en fácil (45 segundos). La difícil dura 35 segundos. Si lo prefieres, usa cualquier otro temporizador.



## ¡MOMIA! ❌ **Cómo se juega** ❌ ¡MOMIA!

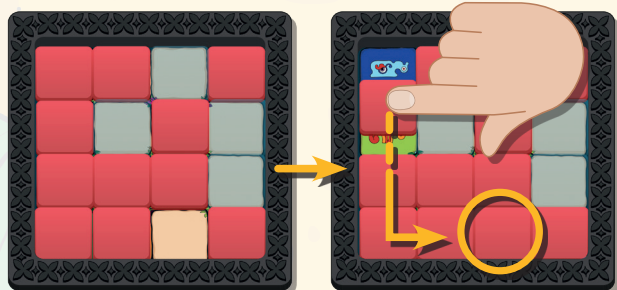
La partida se desarrolla en una serie de rondas, que se sucederán hasta que alguien cruce la línea de meta. Jugaréis cada ronda simultáneamente y en tiempo real. En cada una se usará una nueva loseta de objetivo, y competiréis contrarreloj por tomar una ficha de puntuación y avanzar en el camino del tablero central.

**Se considera que cumples el objetivo si en tu tablero individual están a la vista únicamente los 3 símbolos que muestra la loseta.**

Por tanto, los demás símbolos deberán estar cubiertos por cuadrados de colores. Un símbolo está a la vista tanto si está cubierto por un cuadrado transparente como si no está cubierto por cuadrado alguno. Para cambiar qué símbolos se ven, tendrás que deslizar los cuadrados de tu tablero individual hasta dar con la combinación correcta. Ojo, solo puedes deslizar un cuadrado al hueco vacío, no está permitido sacar los cuadrados del tablero. ¿Todo listo? ¡Vamos allá!

**Una persona revela la primera loseta de objetivo de la pila al mismo tiempo que otra inicia el temporizador. Cada persona intenta cumplir el objetivo en su tablero antes de que se acabe el tiempo.**

Cada loseta de objetivo tiene 3 símbolos. Deslizando los cuadrados de tu tablero individual, tendrás que conseguir que solo esos 3 símbolos (y ninguno más) sean visibles para cumplir el objetivo, como se aprecia en la imagen inferior.



**Si crees que has cumplido el objetivo antes de que el tiempo se acabe, puedes tomar una de las fichas de puntuación disponibles sobre la mesa. Pero ¡cuidado! ¡No todas valen para avanzar! Si tomas una con un símbolo de la loseta de objetivo, no avanzarás (ver más abajo).**

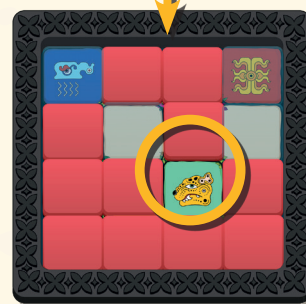
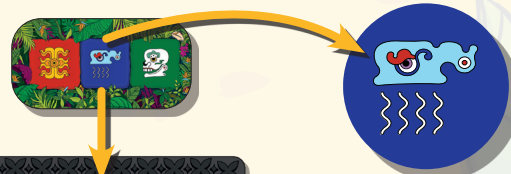
- Solo puedes tomar una ficha de puntuación si aún queda tiempo.
- Solo es posible tomar una única ficha de puntuación por ronda.
- Una vez hayas tomado una ficha de puntuación, no puedes cambiarla por otra ni puedes mover los cuadrados de tu tablero individual.

### ❌ **Fin del tiempo** ❌

**Si se acaba el tiempo y no has tomado alguna ficha de puntuación, no avanzarás tu disco en el camino del tablero central.**

**Si has tomado una ficha de puntuación pero tu tablero individual no muestra la combinación correcta de símbolos (es decir, los 3 símbolos de la loseta de objetivo y ninguno más), tampoco avanzarás tu disco en el camino del tablero central.**

**Si has cumplido el objetivo, pero has tomado una ficha de puntuación cuyo símbolo aparece en la loseta de objetivo, tampoco avanzarás tu disco en el camino del tablero central.**



*Ejemplo 1: si cumples este objetivo en tu tablero pero tomas la ficha de puntuación de ballena, no avanzarás en el camino, ya que el símbolo está presente en la loseta.*

*Ejemplo 2: el tablero de la izquierda no cumple el objetivo (falta la calavera y sobra el tigre), por lo que tampoco avanzarás en el camino del tablero central.*



- Si cumples el objetivo y tomas una ficha de puntuación cuyo símbolo no aparezca en la loseta de objetivo, ¡avanzas! Toma tu disco y muévelo hasta la siguiente casilla del camino que muestre el símbolo de la ficha de puntuación que hayas tomado. Si ya hubiera otro disco en esta casilla, coloca el tuyo encima.



*Ejemplo: si cumples el objetivo de la loseta mostrada, puedes tomar una ficha de puntuación. Solo las dos señaladas te permitirán avanzar tu disco, pues los símbolos de las otras están en la loseta de objetivo. Si tomas la ficha de maíz, mueve tu disco hasta la siguiente casilla con el símbolo de maíz. Podrías haber tomado la ficha de pulpo, pero habrías avanzado menos en el camino del tablero central.*

## Final de la ronda

Cada vez que tu disco cruce una línea gris con antorchas, sustituye uno de los cuadrados de color de tu tablero individual por uno transparente. Esto hará que sea más complicado resolver los siguientes objetivos, puesto que tendrás menos cuadrados de color para tapar los símbolos que no estén en el objetivo.

Cada ronda que no muevas tu disco, sustituye uno de los cuadrados transparentes de tu tablero individual por uno de tu color. En caso de no quedar cuadrados disponibles de tu color (porque ya tengas los 12 colocados en tu tablero individual), no hagas nada. Ahora será más fácil cumplir los objetivos.



*Ejemplo 1: al tomar la ficha de pulpo, mueves tu disco desde la casilla de loro hasta la de pulpo, cruzando una línea gris con antorchas. Por tanto, sustituyes un cuadrado de tu color por uno transparente.*

*Ejemplo 2: si no mueves tu disco esta ronda, sustituye un cuadrado transparente por uno de tu color, si quedan disponibles.*



Para comenzar la siguiente ronda, devuelve todas las fichas de puntuación al centro de la mesa y descarta la loseta de objetivo de la ronda recién terminada (puedes devolverla a la caja hasta la siguiente partida).

## Final de partida

La partida acaba al final de la ronda en la que una o más personas crucen la línea de meta y lleguen al puente del tablero central. Es decir, cuando al menos un disco se encuentre en una de las últimas 9 casillas del camino, que están rodeadas de lava.



Cuando uno o más discos crucen la línea de meta (ver imagen superior), la partida termina. La persona cuyo disco esté más cerca del templo habrá ganado la partida. ¡Enhorabuena por llegar al templo antes que nadie!

## Créditos

Diseño de juego: **Luca Bellini y Luca Borsa**  
 Ilustraciones: **Roberta Esposito / Studio Labo**  
 Desarrollo original: **Simone Luciani**  
 Dirección de arte: **Roberto Grasso**  
 Diseño gráfico original: **Elisabetta Micucci**  
 Edición y redacción originales: **Giuliano Acquati**  
 Traducción y dirección editorial: **Álex Garcigregor**  
 Artefinalización: **WAH! studio**



Edición original: ©2020 Cranio Creations.

Edición en español: ©2020 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)  
 Avda. Los Almendros 40, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.  
 Todos los derechos reservados.

[www.tranjisgames.com](http://www.tranjisgames.com) |