

YUYU-MANJI

REVISADO V2



YUYUMANJI

UN JUEGO
PARA LOS
QUE BUSCAN

UNA FORMA
DE DEJAR
SU MUNDO
ATRAS

COLOCA LOSETAS
PARA SALIR DEL
JUEGO

RECORRE LA SELVA
ANOTA TUS ANIMALES
QUIEN COMPLETE 3
GANA EL JUEGO

ADVERTENCIA A AVENTUREROS

NO COMENZAR
SI NO ESTÁN
DISPUESTOS A
ACABAR EL
JUEGO

LA AVENTURA
TERMINA

CUANDO UN
JUGADOR REÚNA
LOS PUNTOS
DE LOS SEIS
ANIMALES
DISPONIBLES
POR TODO EL
RECORRIDO DEL
JUEGO

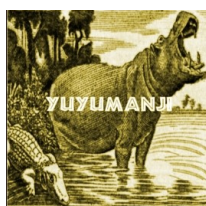
OBJETIVO DEL JUEGO

Completa tres animales diferentes numerados del 1 al 6 de la carta del jugador, para lograr escapar con vida de Yuyu-Manji y ganar la partida.

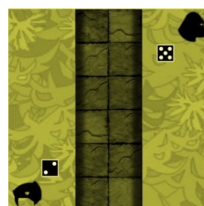
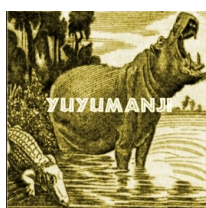


COMPONENTES 50X50

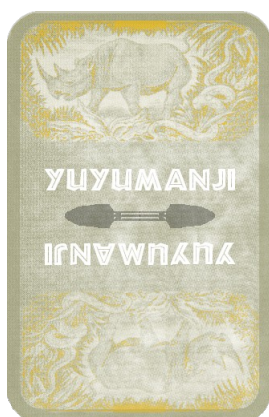
1 loseta de inicio selva



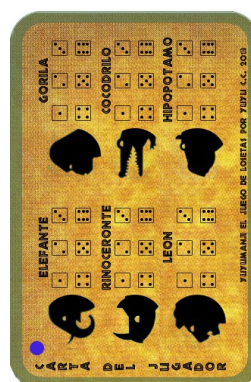
48 losetas de selva



44 cartas eventos



6 Cartas de Jugador



No incluidos: 4 Peones para aventureros, 1D6(Negro-Yuyu) y 1D6(Blanco- Manji)

PREPARANDO EL JUEGO

Colocar la loseta de inicio en el centro de la mesa de juego, a continuación colocar cerca de los jugadores el mazo de losetas y el mazo de cartas, los dados se usarán mas adelante. Cada aventurero, separa una “carta de jugador” del color elegido para jugar, convenir quien inicia el juego y continuar el resto en sentido horario.

INICIANDO EL JUEGO

- El juego se inicia en la **loseta de Salida**, donde se sitúan los peones de los aventureros, cada jugador tomara por turno, una loseta del mazo y la colocara iniciando el camino en una de las cuatro caras de la loseta de Salida, colocara su peón sobre la loseta y se apuntara los puntos de victoria conseguidos.
- **Coger 3 losetas** cada jugador y por turnos colocarán la mismas siguiendo el camino de la Loseta de Salida elegido, durante las tres primeras rondas los jugadores no podrán conectar sus caminos con el resto de los aventureros, cada participante inicia su propio camino para salir de Yuyu-manji, si por alguna razón se viera en la obligación de colocar una loseta de forma ilegal en su recorrido, tendrá que elegir el recorrido de otro jugador para colocarla, una vez colocadas las 3 losetas de todos los jugadores, desplazar a la ultima la **ficha del jugador**.
- Apuntar los **puntos de victoria** del recorrido de cada jugador, como se explica más adelante.

No comenzar si no están dispuestos a acabar el juego.

- Acabada la tercera ronda de juego, aparece a escena el **Dado-Yuyu** (1d6, negro), antes de empezar la cuarta ronda, el jugador en turno lanza el DadoYuyu y lo coloca en la primera figura de la loseta de Salida que corresponde al Elefante.
- Si por error de los aventureros, quedando losetas en el mazo, no pudieran continuar colocando losetas por estar cerrado el camino de alguna manera, quedaran atrapados para siempre en Yumanji y perderán el juego.
- A partir de esa tercera ronda, cada jugador en su turno de juego coge una loseta del mazo (mientras haya losetas en el mazo) y puede elegir colocarla en su camino o en el de otro jugador, además, puede desplazarse en cualquier dirección. Las losetas deben ser colocadas siempre de forma legal ya sea en nuestro recorrido como en el de otro jugador



El jugador que inicie la cuarta ronda lanza el dado el Dado Yuyu(1d6, negro) y lo coloca sobre la primera figura que corresponde al Elefante, con el resultado obtenido.

A partir de este momento cualquier evento puede ocurrir en Yuyu-Manji y los peligros nos acecharan en cualquier rincón de la selva que vayamos creando, ya que en cada partida será diferente, al igual que los peligros.

Son seis animales sobre los que el Dado Yuyu se puede apoyar, esto nos servirá como indicador y los jugadores deberán coger una carta si esta circunstancia se produjera.

LOSETAS - SALIDA Y SELVA

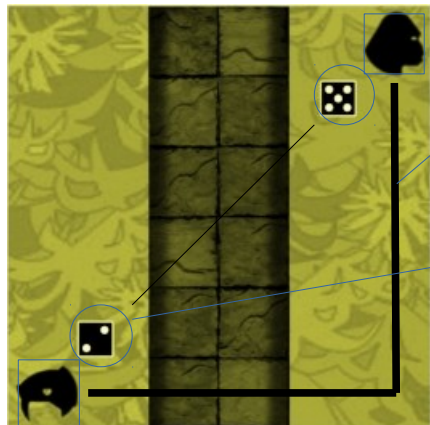


Elefante, Rinoceronte, León, Hipopótamo, Cocodrilo y Gorila, conforman los seis animales de la loseta de Salida, sobre los que se situara el dado negro Yuyu

Flechas indicadoras de dirección y giro para el dado negro Yuyu

Indicadores de dirección de salida

- *Esta loseta de Salida contiene las figuras de seis animales sobre los que se colocara el dado negro Yuyu, cada vez que un jugador llegue a una loseta que contenga el animal apuntado por el dado, y la numeración sea igual (o menor, en modo avanzado), lanzara el dado Yuyu colocando el resultado en el siguiente animal de la loseta, cogerá una carta del mazo de evento, que deberá resolver antes de continuar. A partir de que el mazo de losetas se agota, todos los jugadores deberán coger carta de evento si pasan por una loseta que contenga el animal indicado por la loseta de Salida.*
- *Pasar por la loseta de Salida en cualquier momento de la partida implica coger carta y lanzar el Dado Yuyu para indicar el siguiente animal en estado de alerta.*



Los animales de Yuyu-manji están repartidos Por diversas losetas del juego

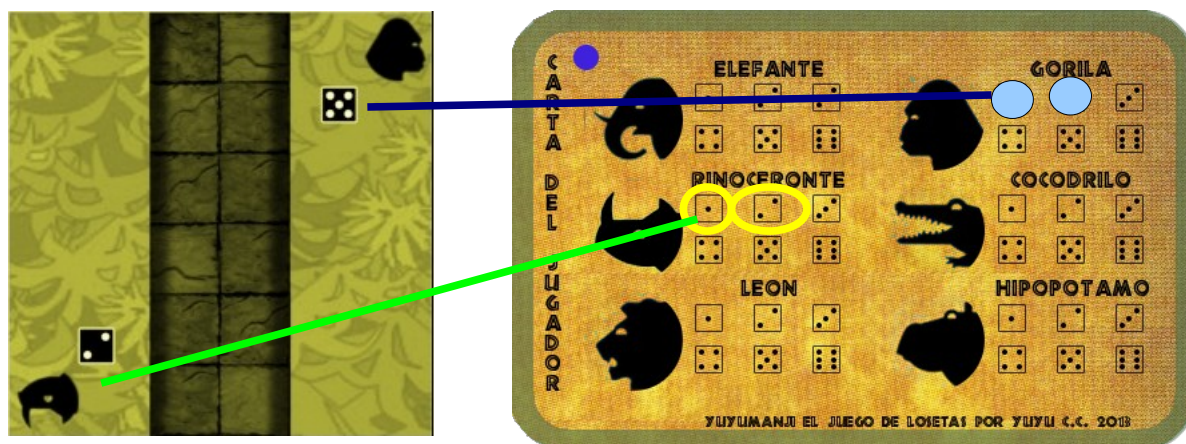
Los números conjunto con los animales indican posibles eventos y proporcionan puntos para la tarjeta del jugador

- *La mayoría de losetas de Selva, llevan impresas unas figuras de animales y un número. Estos números son los que el jugador debe conseguir pasando con su peón por las losetas cuya numeración necesite para completar su tarjeta personal, pero también pueden llamar a un evento si el animal coincide con el apuntado por el Dado Yuyu.*
- *Cada vez que un jugador entre en una loseta cuyo animal y número coincida con el Dado Yuyu de la loseta de Salida, el jugador deberá volver a lanzar el dado negro Yuyu y cogerá una carta, que deberá hacer efectiva al momento.*
- *Obtener los números, completar las tarjetas y ganar el juego, los aventureros intentaran encontrar el mejor forma, teniendo en cuenta que se podrá perder la partida si se bloquean las losetas del mazo, al no poderse poner más.*

ANOTANDO PUNTOS

La forma más común de anotar puntos en la “carta del jugador”, es recorriendo la selva que nos proporciona los números que necesitamos.

- *La forma de anotarse los puntos de las losetas por la que circulen los aventureros será empezando la cuenta del 1 al 6 de forma ascendente, o del 6 al 1 de forma descendente, y no se podrán apuntar números que no sean consecutivos, tanto en orden ascendente como descendente, si empezó por el 1, puede empezar o continuar por el 6, y viceversa pero solo se podrán apuntar números consecutivos, tanto ascendentes como descendentes.*



Ejemplo.- El jugador puede apuntarse el 2 Rinoceronte, por que tiene el 1 ya marcado, pero no podrá apuntarse el 5 Gorila, por no ser consecutivo ni ascendente ni descendente de los números que posee.

- *Cuando un jugador tenga al completo los números de algún animal, este quedara exento de los eventos que ese animal pueda producir, pero deberá ajustarse a las reglas con los otros animales que no tenga completos.*
- *Cada jugador debe anotarse en su turno, los puntos que consiga durante esa ronda, no pudiendo reclamar los puntos si se olvido o se pasó su turno de juego.*

LAS CARTAS - JUGADOR, PELIGROS, AYUDA

Las cartas para el juego se pueden dividir en tres grupos:

06 – cartas de jugador, donde anotar los puntos y asociar el peón en juego con el color indicado por la carta, estas cartas se deben apartar del mazo antes de comenzar la partida.

30 – cartas de peligro, que los aventureros intentaran sortear y cuyo texto se debe seguir a pie de letra, dando lugar a vuelcos de trama en el juego (borde de la carta verde).

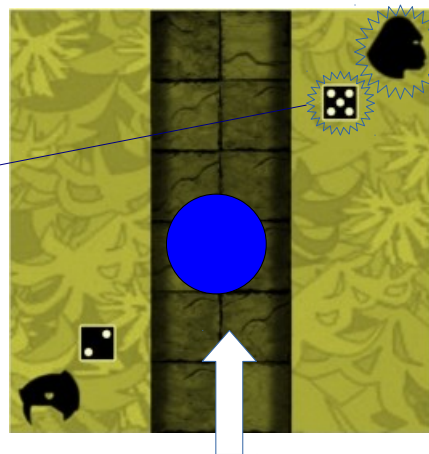
14 – ayuda de los dioses, estas suponen un cierto alivio para los aventureros ya que nos proporcionan ciertas ventajas para salir de Yuyu-manji (borde de la carta marrón).

- Como norma general, el texto de las cartas siempre tiene prioridad en el juego.

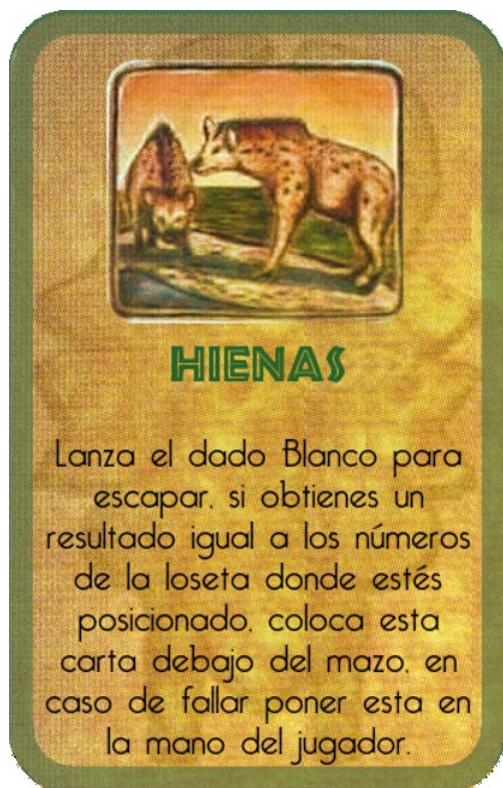
EVENTOS EN YUYU-MANJI

Los eventos se producen cuando cualquier jugador entra en una loseta en la que el animal y el número coinciden (o es menor en avanzado) con el indicado por el Dado Yuyu de la loseta de Salida.

- El jugador debe lanzar el Dado Yuyu, colocar el resultado en la siguiente posición del animal en la loseta de Salida, este dado solo lo lanza quien provoca el evento, acto seguido coger una carta del mazo y seguir sus instrucciones.



Ejemplo.- Un jugador entra en una loseta y genera un evento porque el Dado Yuyu está sobre el Gorila que hay en la loseta de Salida y además coincide el número.



- En ciertas ocasiones el evento nos pedirá que lancemos el dado blanco Manji, pudiendo sortear los peligros a los que nos enfrentemos.
- La acumulación de más de **5 cartas en la mano** de un jugador, implica la eliminación automática de la partida, del jugador.
- La acumulación de **más de 10 cartas en las manos de todos los jugadores** participantes, supone la perdida de la partida de todos los jugadores, todos vuelven a empezar.
- Las cartas de evento no resueltas, pasan a las manos de los jugadores y podrán retirar de su mano solo una de ellas, cuando se consiga completar los seis puntos de un animal.

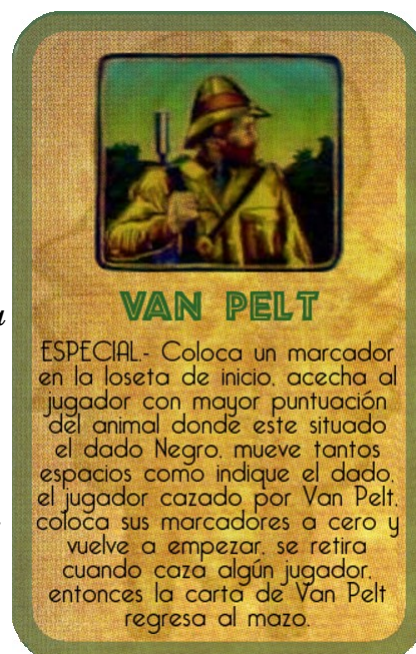
Las cartas de ayuda (borde de la carta marrón) no cuentan como penalizaciones, pero los jugadores no pueden tener más de 2 cartas de este tipo en su mano, el excedente de este tipo de cartas se devuelve al mazo y no se puede intercambiar entre jugadores.

EVENTOS ESPECIALES...

Hay dos eventos especiales que incluyen algún tipo de ficha o marcador al juego, con una ficha de parchís u otro peón de color distinto al usado por los jugadores, se deberán marcar las posiciones de estos eventos.



Cuando las cartas especiales de eventos hayan cumplido su cometido se regresan al fondo del mazo de cartas, quedando dispuestas para su aparición en otro momento de la partida, estas cuentan como penalizaciones y deben contarse para determinar cuantas cartas hay en las manos de los aventureros.



- *Rinoceronte.- Colocar el marcador como indica la carta, esta regresara al mazo cuando el dado negro Yuyu llegue a la figura del Rinoceronte de la loseta de Salida, si el dado Yuyu estuviera en el Rinoceronte, se devuelve al mazo de cartas y el efecto no tiene lugar en esta ocasión.*
- *Van Pelt.- Se colocara el marcador en la loseta de Salida, Van Pelt perseguirá al jugador con más puntos indicados por la figura donde se encuentre situado el Dado Yuyu, esta situación puede cambiar si el dado negro Yuyu cambia de posición, Van Pelt mueve la cantidad de casillas indicadas por el dado Yuyu y se regresa al fondo del mazo cuando atrapa algún aventurero. Solo se coloca a cero el animal que apunte el Dado Yuyu.*

MOVIMIENTOS

- *Los movimientos de los aventureros en Yuyu-manji, se realizaran de loseta en loseta, salvo que algún evento traslade al aventurero hacia una loseta del juego en concreto.*
- *Una vez se coloquen las tres losetas iniciales, hecho que coincide con el inicio del cuarto turno, los jugadores son libres de tomar la dirección que más les convenga, pero deben tener en cuenta que los aventureros se desplazan de loseta en loseta durante el resto de la partida.*
- *Solo Van Pelt, posee movimiento especial en el juego como antes quedó explicado.*

FIN DEL JUEGO

- *Cuando un jugador consigue completar la numeración de dos o tres (2 sencillo, 3 avanzado) de los seis animales de los que está compuesto el juego, se considera que ha logrado salir de Yuyu-maji, con vida y sera el flamante ganador del juego.*
- *Los jugadores estarán en constante peligro de perder la partida si por error u omisión no pudieran colocar más losetas al juego, todas las losetas deben ser jugadas y la imposibilidad de hacerlo les hará perder el juego, si un jugador realiza esta acción a propósito sera sólo ese jugador el que sea expulsado de la partida en juego.*
- *El juego continuara aunque se hayan agotado las losetas disponibles hasta que algún aventurero logre salir con vida o todos perezcan por los terribles peligros que encierra Yuyu-manji, la acumulación de 5 cartas de eventos en la mano de un solo jugador, este también quedara eliminado.*
- *Cuando el total de las cartas de eventos en manos de todos los jugadores exceda la cantidad de 10 cartas, el juego se considera perdido y todos los jugadores quedan eliminados por acumulación de peligros.*

La aventura termina cuando un jugador reúna los puntos necesarios de dos/tres de los seis animales repartidos por todo el recorrido del juego

NOTA DEL AUTOR:

Yuyu-Manji es un homenaje a la película por todos conocida y esta pensado para imprimir en papel adhesivo y luego pegar en cartas pequeñas. El juego quería que fuera diferente en cada partida por eso relegue la forma original del tablero de juego y cree las losetas para el recorrido, cada aventura será diferente por este motivo.

Para partidas rápidas o con niños pequeños, no eliminar los puntos que pudierais perder por causa de las cartas de evento y se puede aumentar el movimiento de los exploradores hasta tres losetas por turno, reducir a 2 los animales necesarios, el resto se juega como se indicó.

Para partidas muy duras no incluir las cartas de “ayuda de los dioses”, y el Dado Yuyu afectara a dos animales de la losetas de inicio, donde este el dado y el superior o inferior, el juego se convierte en un infierno del que muy pocos saldrán con vida.

Que lo disfrutéis