

Khuneia

como es arriba es abajo, como es abajo es arriba

Khuneia

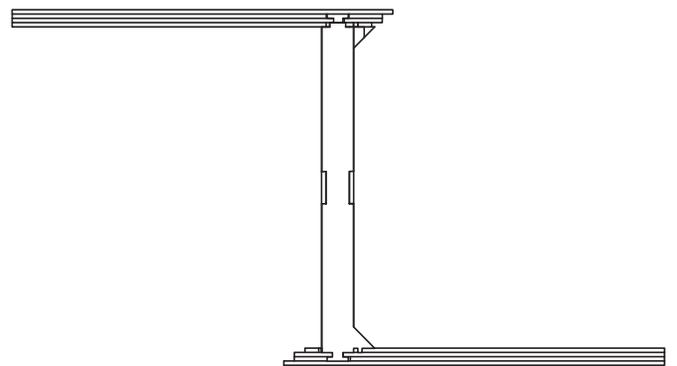
como es arriba es abajo, como es abajo es arriba

Frente a ti se encuentra Khuneia, una dimensión donde la perspectiva cambia constantemente.

Este es un juego de estrategia en el cual dos valerosos alquimistas compiten creando su propio camino de escaleras, con el objetivo de atravesar los tableros y escapar del juego. Quien logre salir primero obtendrá el incomparable poder de la piedra filosofal, transformándose en el alquimista más poderoso que haya existido.

Preparativos del juego

Para dar inicio al juego debes armar el tablero, el cual está constituido por dos tableros paralelos que se unen al marco perpendicular a estos. Ensamblar tablero con la línea rosada al riel rosado y tablero con la línea azul al riel azul.



Luego se deben colocar las fichas redondas en los agujeros en el costado del marco central. En Khuneia hay distintos símbolos, tanto en las fichas como en el tablero, cada uno de sus significados tiene sus especificaciones en las páginas 5 y 6.

Reglas del juego

Fase 1

1. Empiezas la partida tirando los dados para escoger el orden en que jugarán, quien obtenga el número más alto irá primero y elegirá en qué lugar quiere comenzar su jugada.
2. Existen tres formas de conseguir fichas de poderes especiales
 - a. Al iniciar se le entregarán 3 fichas a cada jugador, las cuales podrán ocupar a lo largo del juego, cuando estimen conveniente, pensándolo de manera estratégica.
 - b. Pasando por sobre los *circulos de transmutacion* del tablero: Debes estar al tanto de si tu peón pasa por encima de uno de los círculos de transmutación, de ser así podrás extraer una de las fichas ocultas en el tablero central (la puedes usar en el momento o guardar).
 - c. Cada vez que atraveses el *centro del tablero o portal*, obtendrás una ficha oculta (la puedes usar en el momento o guardar).
3. Una vez que llegues al portal (centro del tablero) podrás ubicar una plataforma de apoyo para tus escaleras, debes ser estratégico y fijar tus escaleras a la plataforma, o más tarde lo lamentarás.

Cada vez que atraveses el portal obtendrás una ficha oculta, la cual puedes usar de manera inmediata, o guardar para el momento en que la necesites.

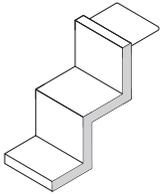
Fase 2

4. Apenas llegues al tablero opuesto del que iniciaste, podrás apoyar tu escalera directamente en el tablero y bajarte de estas, para que tu alquimista continúe su recorrido a la salida sobre la pieza magnética (en este punto solo debes lanzar el dado de avance).
5. Quien consiga salir del tablero primero será el ganador del juego. No puedes salir por el tablero por donde comenzaste, debe ser el otro. También tienes que considerar que para poder escapar, *tu salida debe estar desbloqueada* (el tablero tiene que estar suspendido en el aire), de lo contrario no podrás salir.
6. Existe la negociación dentro del juego, tanto trueque como de trayectoria.

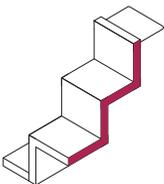
Esto ocurrirá si algún jugador planeó mal su jugada y su última escalera puesta ya no le sirve, aquí deberá negociar con su contrincente en donde deberá entregar una de sus fichas a cambio de cambiar su última jugada.
7. Se puede almacenar un máximo de 2 escaleras. Sin embargo, para avanzar tienes que poner una escalera, si no pones una escalera tu alquimista no puede avanzar hasta el turno siguiente.

Simbología

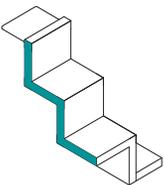
Escaleras



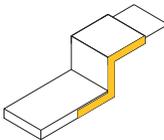
Las escaleras frontales te permiten avanzar en línea recta a lo largo del tablero



Este tipo de escaleras desvían el recorrido hacia la derecha

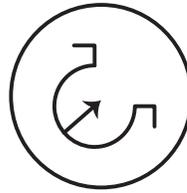


Este tipo de escaleras desvían el recorrido hacia la izquierda

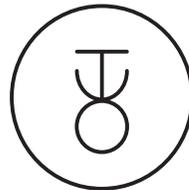


Las escaleras 180° te permiten posicionar la siguiente escalera en todas las direcciones anteriores

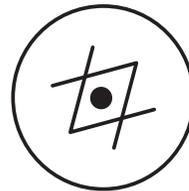
Fichas ocultas



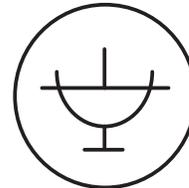
Esta ficha permite rotar el tablero completo, logrando que el lado que está apoyado en la superficie quede suspendido en el aire



Esta ficha permite elegir del montón la escalera que se desee



Esta ficha otorga dos turnos seguidos

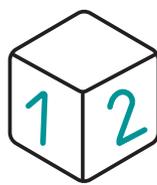


Al utilizar esta ficha, tu contrincante pierde su última escalera y la devuelve al montón

Dados

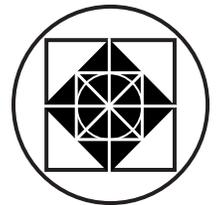
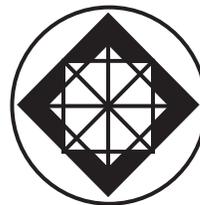


Este dado determina el color de la escalera a sacar



Este dado determina número de escalones que avanza el peón

Fichas del tablero

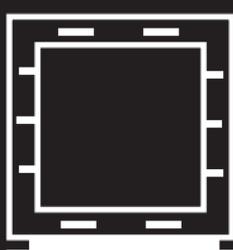


Cada vez que tu peón se encuentre sobre uno de estos símbolos ubicados en el tablero, tiene derecho a sacar una ficha.

El juego contiene



**2 tableros
laterales**



**1 tablero
central**



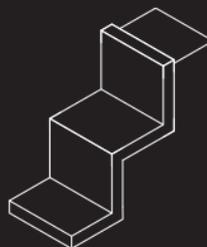
10 fichas



2 dados



2 peones



58 escaleras



2 imanes



**1 pieza
separadora**