

BAAKO: UNEARTH THE PAST

Las ruinas de una nueva civilización han sido descubiertas, y arqueólogos de todo el mundo comienzan a trabajar para desenterrar todos los tesoros e historias que la ciudad antigua de Baako tiene escondidos.

Tomarás el papel de uno de estos prestigiosos arqueólogos y, durante cada turno, dibujarás cercas por todo tu terreno para formar las figuras que las cartas determinen y así descubrir los distintos fósiles, tesoros y ruinas que están ocultos. Entre más y más grandes, ganarás más puntos, pero mayor el riesgo de que los demás arqueólogos puedan arruinar tu descubrimiento.

¿Qué esperas? Toma tu pala, y juntos desenterremos el pasado.



1 - 100
Jugadores



Edad 10+



30 mins.

Manual de Juego

Comenzar a Jugar

PREPARACIÓN DE PARTIDA

2 o más jugadores.

Reparte a cada jugador una hoja preimpresa de BAAKO en su lado A.



Ten listos dos dados de seis caras.



Reparte algo para dibujar a cada jugador (recomendamos un lápiz y una goma por si necesitan hacer correcciones).



Coge 1 carta al azar, de cada uno de los 5 tipos de cartas que hay, y colócalas boca arriba al centro de la mesa a la vista de todos.

Deberá haber 5 cartas sobre la mesa : **1 tesoro**, **3 fósiles** y **1 ruina**.



Tesoro Fósiles Ruina

Cada jugador, opcionalmente, puede escribir su nombre o pseudónimo de Arqueólogo en la parte superior derecha de su hoja.

Archeologist:

Alexander

CÓMO JUGAR

Fases de cada turno

1.- Inicio de Turno

Cada partida de Baako (en su lado A) se divide en 15 turnos donde todos los participantes juegan simultáneamente.

Para llevar un control correcto de los turnos, al principio de cada turno cada jugador deberá rellenar el círculo correspondiente en su **línea de tiempo**:

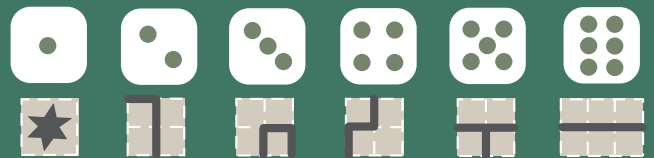


2.- Tirar los dados

Designa a un jugador para que **tire los dos dados sobre la mesa**, el resultado debe ser visible para todos.

3.- Dibujar en tu hoja

Todos los jugadores usan el resultado de ambos dados para **dibujar la cerca correspondiente**:



- Los números 2 a 6, representan el perímetro de una cerca, que te servirá para completar las figuras que indican las cartas.
- El número 1, es un agujero que dibujarás en la hoja de otro jugador para bloquear su jugada (ver siguiente hoja).

CÓMO JUGAR

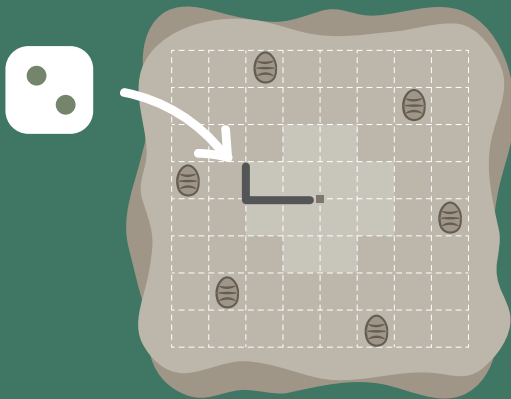
Dibujar Cercas

Cuando vayas a dibujar una cerca, debes hacerlo a partir del **punto central del terreno** de tu hoja, o desde el **vértice o lado de otra cerca** previamente dibujada, pero sólo siguiendo la línea punteada.

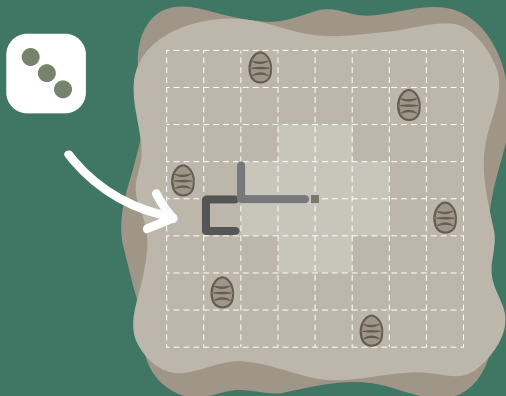
Nota: Puedes dibujar las cercas en cualquier orientación y dirección, siempre y cuando las líneas no se crucen o empalmen.

Ejemplo: Es apenas el primer turno del juego, y el resultado de los dados es y .

El jugador decide dibujar primero la cerca (correspondiente al dado) y debe hacerlo desde el punto central de su terreno.



Luego, el jugador decide dibujar la cerca (correspondiente al dado) y puede hacerlo desde el punto central de su terreno o a partir de cualquier cerca ya dibujada.



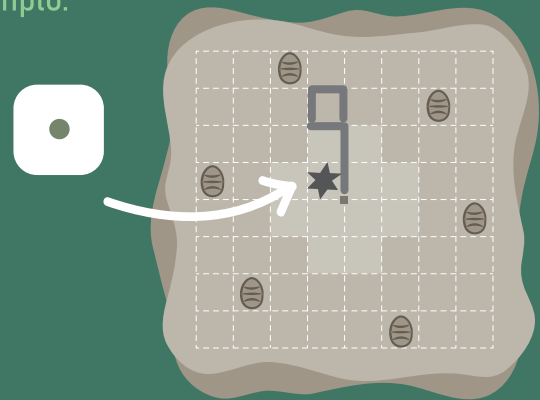
Dibujar Agujeros

Si en el resultado de los dados aparece un , entonces, antes de dibujar cualquier cerca, los jugadores deben **pasar su hoja al jugador de su izquierda**.

Cada jugador debe **dibujar un en algún cuadro de la hoja del otro jugador**, con la intención de bloquearle el cumplimiento de alguna forma. Solo puede hacerlo adyacente al punto central del terreno o adyacente a una cerca sin completar. Una vez que todos los jugadores lo dibujaron, regresan la hoja a su dueño, y éstos continúan dibujando la cerca correspondiente al resultado del otro dado.

En caso de que el resultado de los dados sea doble , entonces ignora ese resultado, y los dados deben volver a tirarse.

Ejemplo:



4.- Fin de turno

Cuando todos los jugadores hayan terminado de dibujar sus cercas, y sus descubrimientos, (ver siguiente hoja), el turno actual termina, y comienza el siguiente.

5.- Fin del juego


Luego de terminar el último turno , y de dibujar la cerca especial , **la partida termina y los jugadores cuentan los puntos** que consiguieron a través de sus descubrimientos (ver siguiente página).


PUNTOS DE VICTORIA


Dibujar descubrimientos

Cuando al dibujar tus cercas en la fase de "Dibujar en tu hoja" completes la figura que una de las cartas te pida, ganarás puntos de victoria ★.

Hay 5 cartas en juego durante cada partida, correspondientes a 3 categorías de descubrimientos:

 Tres Fósiles: Las cartas de fósiles son las más comunes, y representan fósiles antiguos de 2, 3 y 4 cuadros de espacio. Estos descubrimientos otorgan puntos de victoria por completarlos, y otorgan puntos extras por cumplir su condición.

 Un Tesoro: Son descubrimientos de solo 1 cuadro de espacio. Solo pueden ser completados si se cumple su condición.



 Una Ruina: Son descubrimientos de 5 cuadros de espacios, y son las que más puntos otorgan de todos los descubrimientos. Solo pueden ser completadas si se cumple su condición.

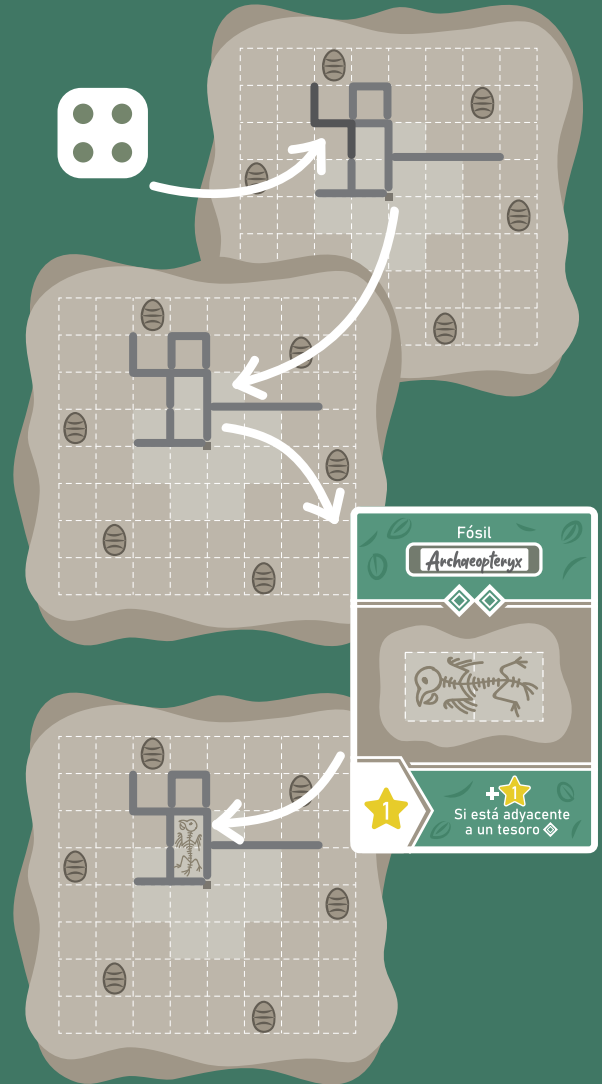
En resumen, las tres cartas de Fósiles pueden ser completadas sin importar nada, y además te otorgarán puntos extras si cumples con su condición. Las cartas de Ruinas y Tesoro también pueden ser completadas en cualquier momento, pero SÓLO te darán puntos al final de la partida si cumplen sus condiciones.



No podrás dibujar un descubrimiento si sobre la forma hay un agujero ★.

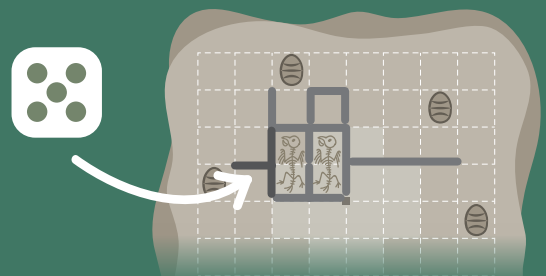
Nota: Al igual que con las cercas, las formas pueden ser completadas en cualquier dirección y orientación.

Ejemplo: El resultado de los dados en este turno fueron 6 y 6.

Primero, el jugador decide dibujar la cerca , (correspondiente al dado 6), y gracias a ese movimiento ha completado la forma del descubrimiento Fósil 2 , y lo dibuja dentro.

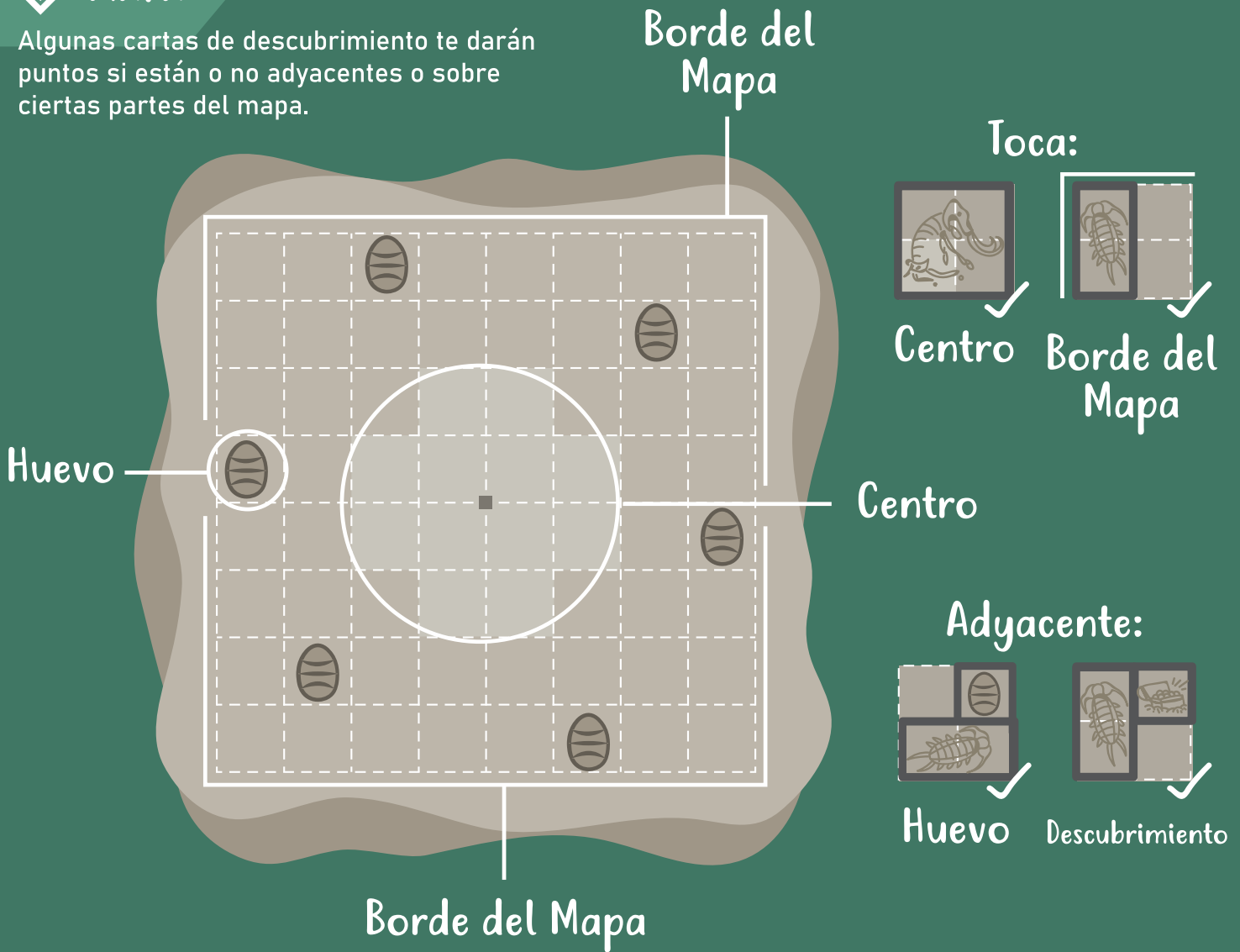


Luego, dibuja la cerca , (correspondiente al dado 6), completando otro Fósil 2 , y lo dibuja dentro.




MAPA

Algunas cartas de descubrimiento te darán puntos si están o no adyacentes o sobre ciertas partes del mapa.

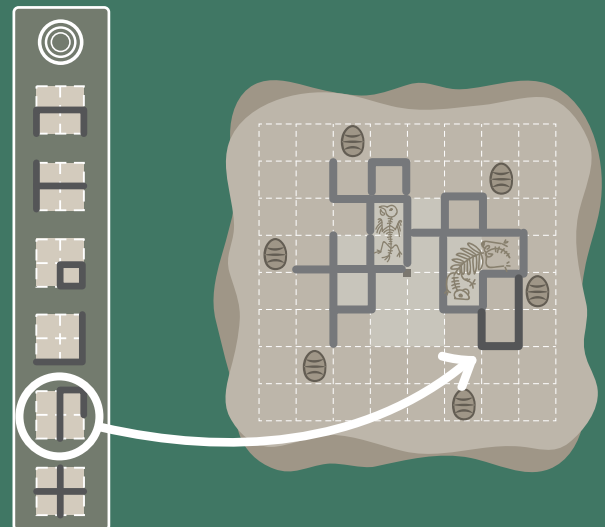


CERCAS ESPECIALES

Al terminar el 5to, 10mo y 15vo turno, notarás en tu línea de tiempo el símbolo . En cada una de estas 3 pausas, todos los jugadores **deberán dibujar en su mapa una de las 6 cercas especiales** que están en la parte izquierda de su hoja.


Una vez usada una de estas cercas especiales, táchala **X** para indicar que no se podrá usar en la siguiente pausa. Es obligatorio dibujar una de estas formas en cada pausa, y una vez que todos lo hicieron, pueden proseguir con el juego de forma normal.

Ejemplo: Al final del 5to turno, el jugador debe dibujar una cerca especial, y elige la siguiente:






PUNTUACIÓN

Sumar Puntos de Victoria

Al final del 15vo turno, y después de haber resuelto el , es momento de **sumar todos los puntos de victoria de tus descubrimientos**.

Para hacerlo, usa la tabla de puntuación de la parte inferior de tu hoja.

 Los huevos esparcidos por el mapa **deben ser cercados completamente en su mismo cuadro**, o te restarán 2 puntos de victoria, por cada huevo no cercado.

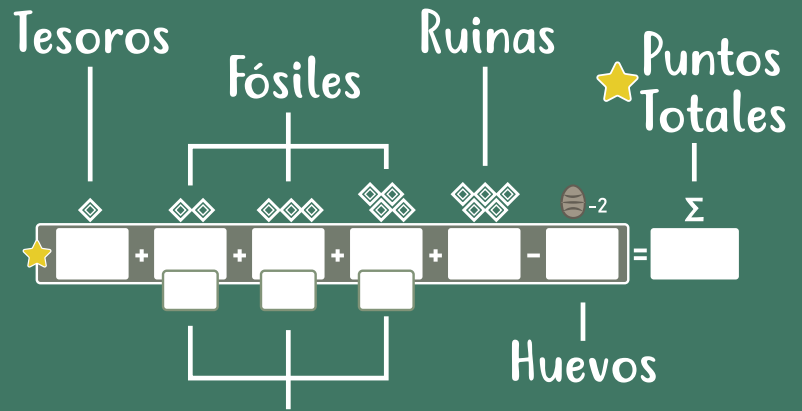
 

Al igual que con un agujero, un descubrimiento no puede ser dibujado si comparte cerca con un huevo.

Ejemplo: Al final de la partida, este jugador conseguirá los siguientes puntos:



$$\begin{array}{ccccccccc}
 & \diamond & & \diamond & \diamond & \diamond & \diamond & \diamond & \text{Egg} & & \Sigma \\
 \star & 1 & + & 3 & + & 4 & + & 4 & + & 7 & - & 4 & = & 20 \\
 & & & 2 & & 2 & & 1 & & & & & &
 \end{array}$$



Condiciones extras de los fósiles

Fósil

Trilobite Gigante



★ +★
Si está adyacente a un huevo

Condición para puntos extras

Puntos de Victoria

Tesoro

Oro



★
Solo si toca el borde del mapa

Condición

Puntos de Victoria

Fósil

Trilobite Gigante



★ +★
Si está adyacente a un huevo

Fósil

Pappochelys



★ +★
Si está adyacente a una grieta

Fósil

T. Rex.



★ +★
Si toca el borde del mapa

Tesoro

Oro



★
Solo si toca el borde del mapa

Ruina

Sendero



★
Solo si toca tres o más fósiles





MODO SOLITARIO

Preparación

Para una partida solitaria de Baako, sigue los mismos pasos de preparación, solo que reemplaza la hoja por una en su lado B.

Cambio de Reglas











En esencia las reglas del juego son las mismas: **Tira dos dados cada turno para dibujar las cercas, y tratar de cumplir con los requisitos de las 5 cartas de descubrimientos.** Sin embargo, hay algunos cambios importantes al tratarse de un juego para un jugador:

- 1.- La línea de tiempo es más corta, ahora solo son 12 turnos. Siguen existiendo las tres pausas  para dibujar las cercas especiales.
- 2.- El resultado  ahora no es un agujero, si no la cerca , por lo que no pasarás la hoja ni dibujarás un agujero en ningún lado.
- 3.- Los únicos agujeros  que hay en el mapa están ya predibujados, y, contrario a lo que sucede con los huecos, si cercas por completo un agujero se te restarán 2 puntos de victoria por agujero cercado.

Todas las reglas de las cartas de descubrimientos, siguen siendo las mismas.

Puntuación







Al final de la partida, calcula tus puntos de manera normal, y trata de alcanzar la mejor puntuación:







Menos de 	- Destruye pasados
 a 	- Estudiante
 a 	- Profesor Aventurero
 a 	- Arqueólogo Veterano
 a 	- Descubridor Exótico
Más de 	- Viajante del Tiempo

Diseño de juego y Diseño gráfico por **Alexz Martínez**.

Si deseas contribuir o dejar algún comentario, puedes hacerlo vía mail a alarmaes@gmail.com








BAAKO: UNEARTH THE PAST





























Nombre de Arqueólogo

A







								
								
								
								
								
								













 -2
 Σ

+ + + + - =

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 








BAAKO: UNEARTH THE PAST



































Nombre de Arqueólogo

B

+ + + + - =

1 2 3 4  5 6 7 8  9 10 11 12 

Fósil

Archaeopteryx



1 + 1

Si está adyacente a un tesoro

Fósil

Ammonoidea

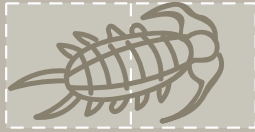


1 + 1

Si no está adyacente a otro fósil

Fósil

Trilobite Gigante



1 + 1

Si está adyacente a un huevo

Fósil

Australopithecus



2 + 1

Si no toca el centro

Fósil

Pappochelys



2 + 1

Si está adyacente a un agujero

Fósil

Panthera Onca Augusta



2 + 1

Si está adyacente a otro fósil

Fósil

Mammuthus




4 + 1

Si toca el centro

Fósil

Lagenanectes



4 + 1

Si no está adyacente a un huevo

Fósil

Tyrannosaurus Rex



4 + 1

Si toca el borde del mapa

Tesoro

Oro



1

Solo si toca el borde del mapa

Tesoro

Diamante



1

Solo si toca cualquier tipo de fósil

Tesoro

Máscara de Piedra

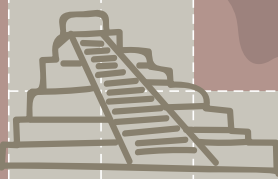


1

Solo si toca otro tesoro

Ruina

Piramide



7

Solo si toca el borde del mapa

Ruina

Asentamiento



7

Solo si está adyacente a un huevo

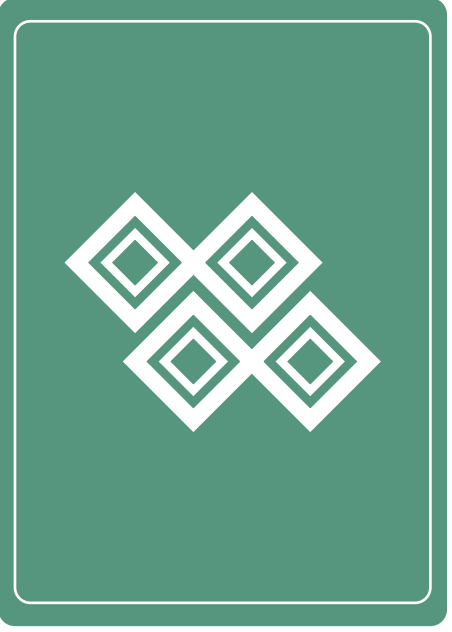
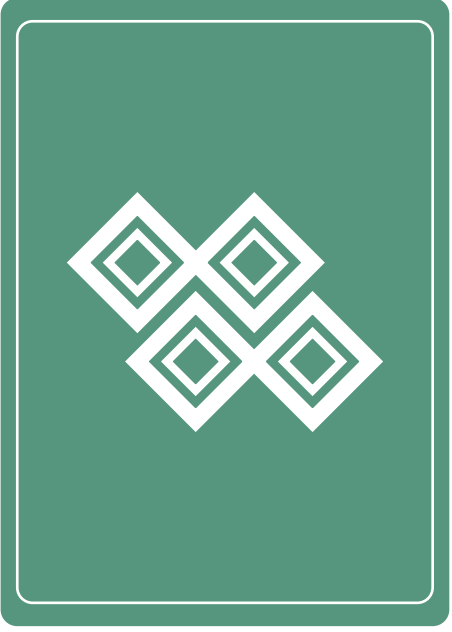
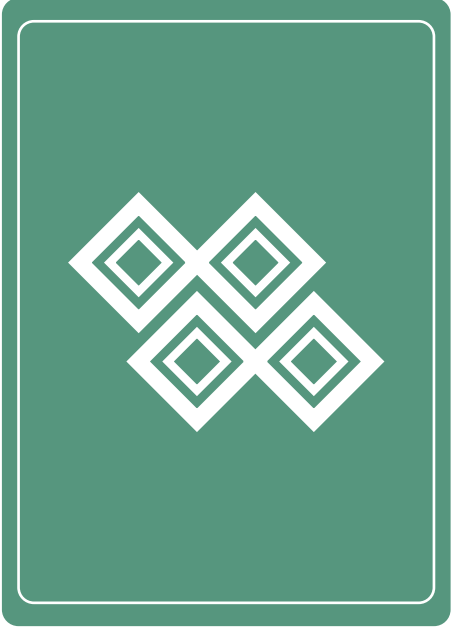
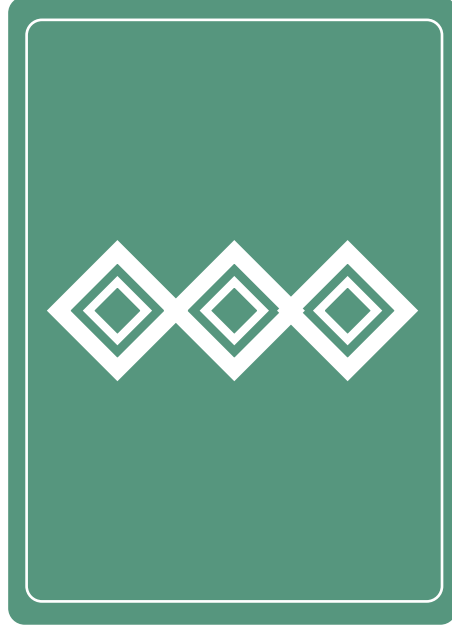
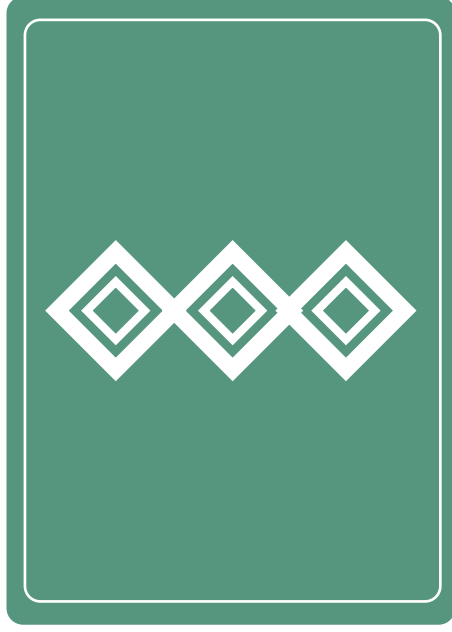
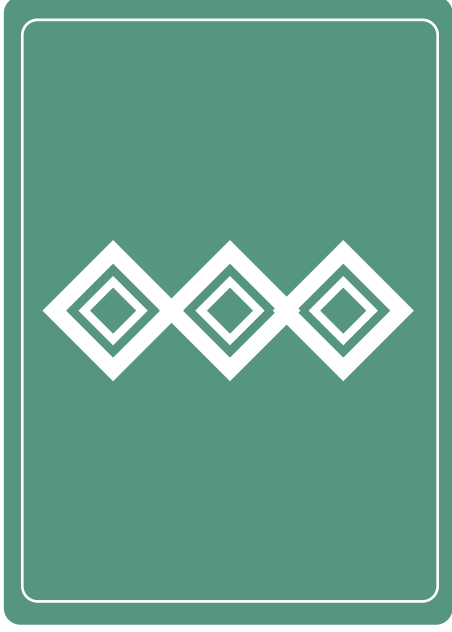
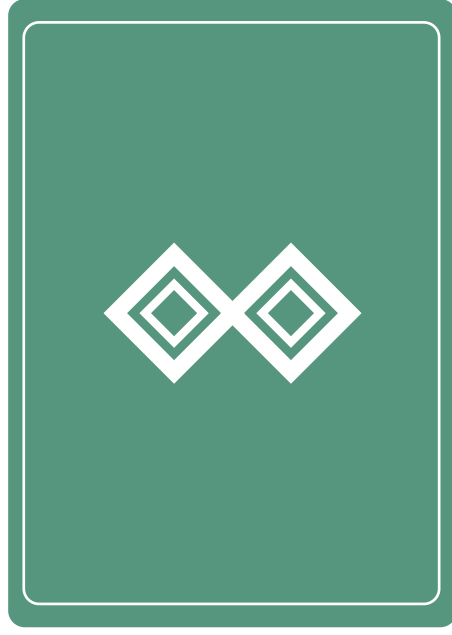
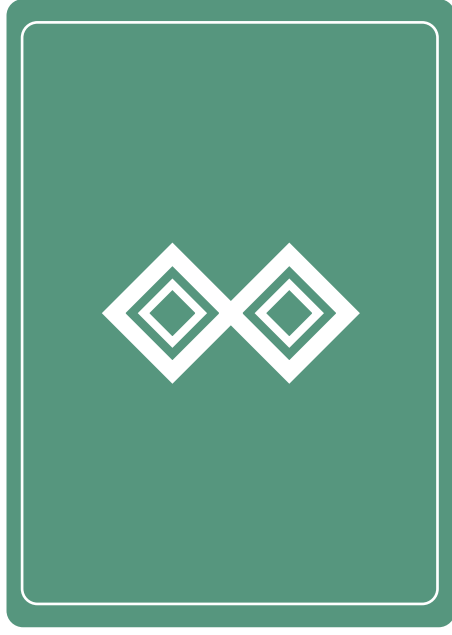
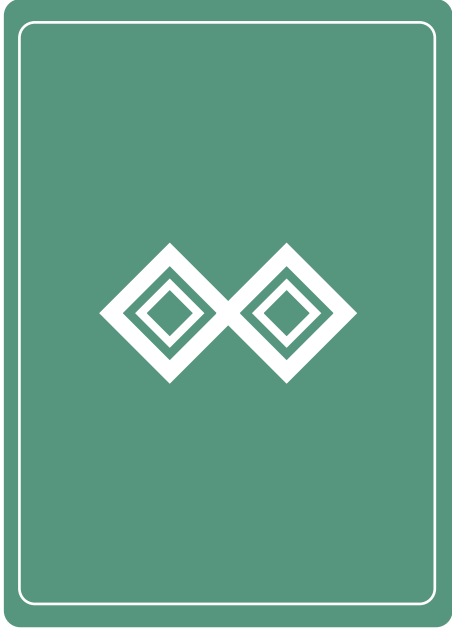
Ruina

Sendero

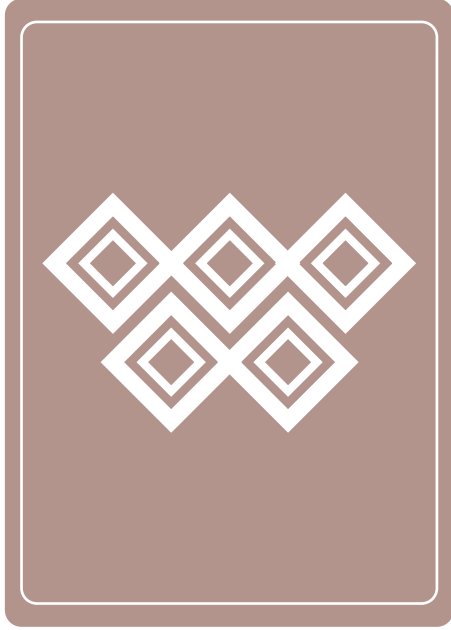
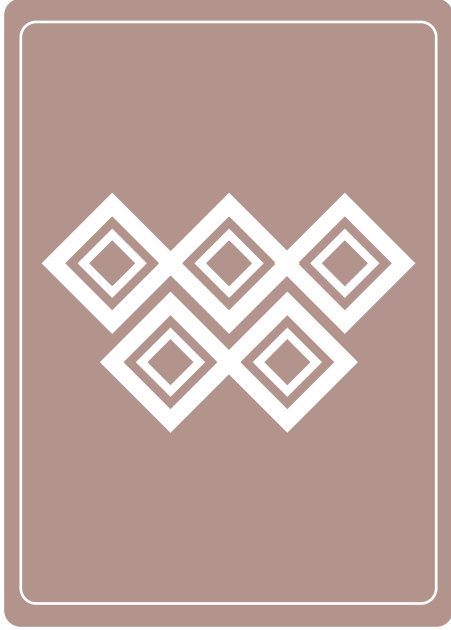
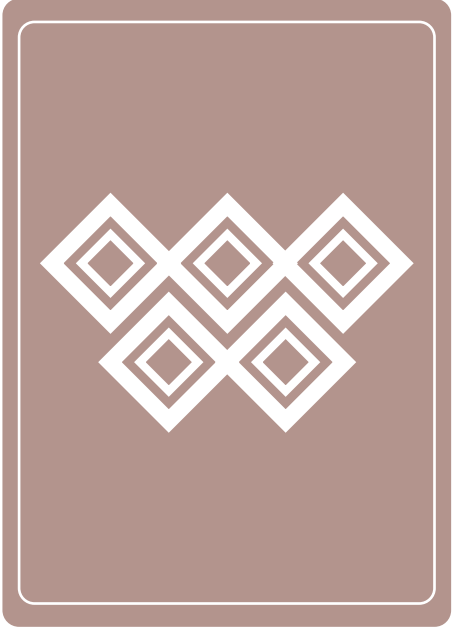
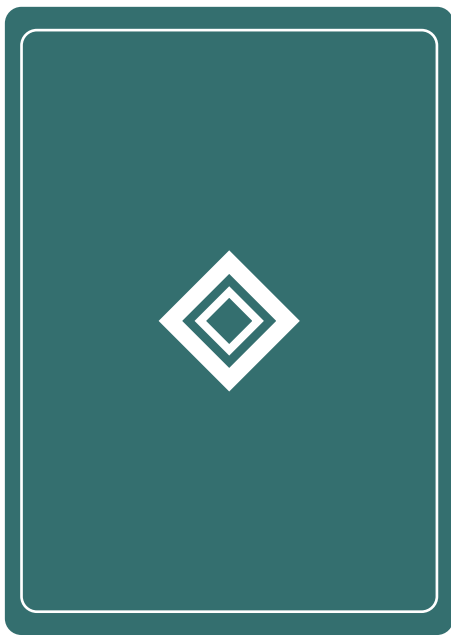
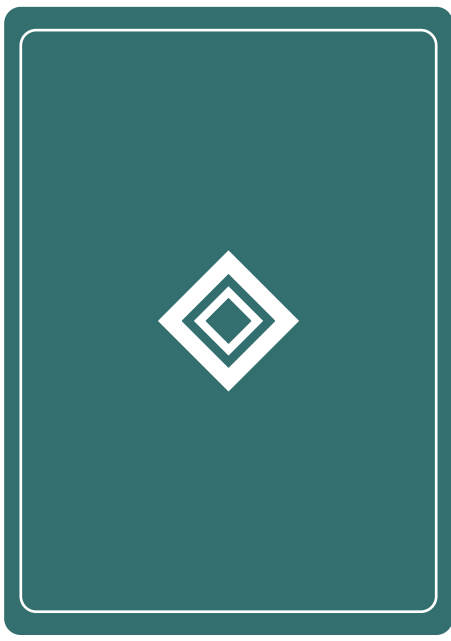
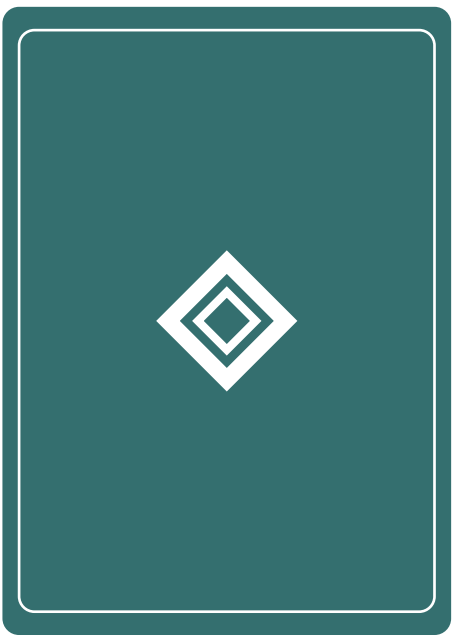


7

Solo si toca tres o más fósiles



Reverso opcional de las cartas

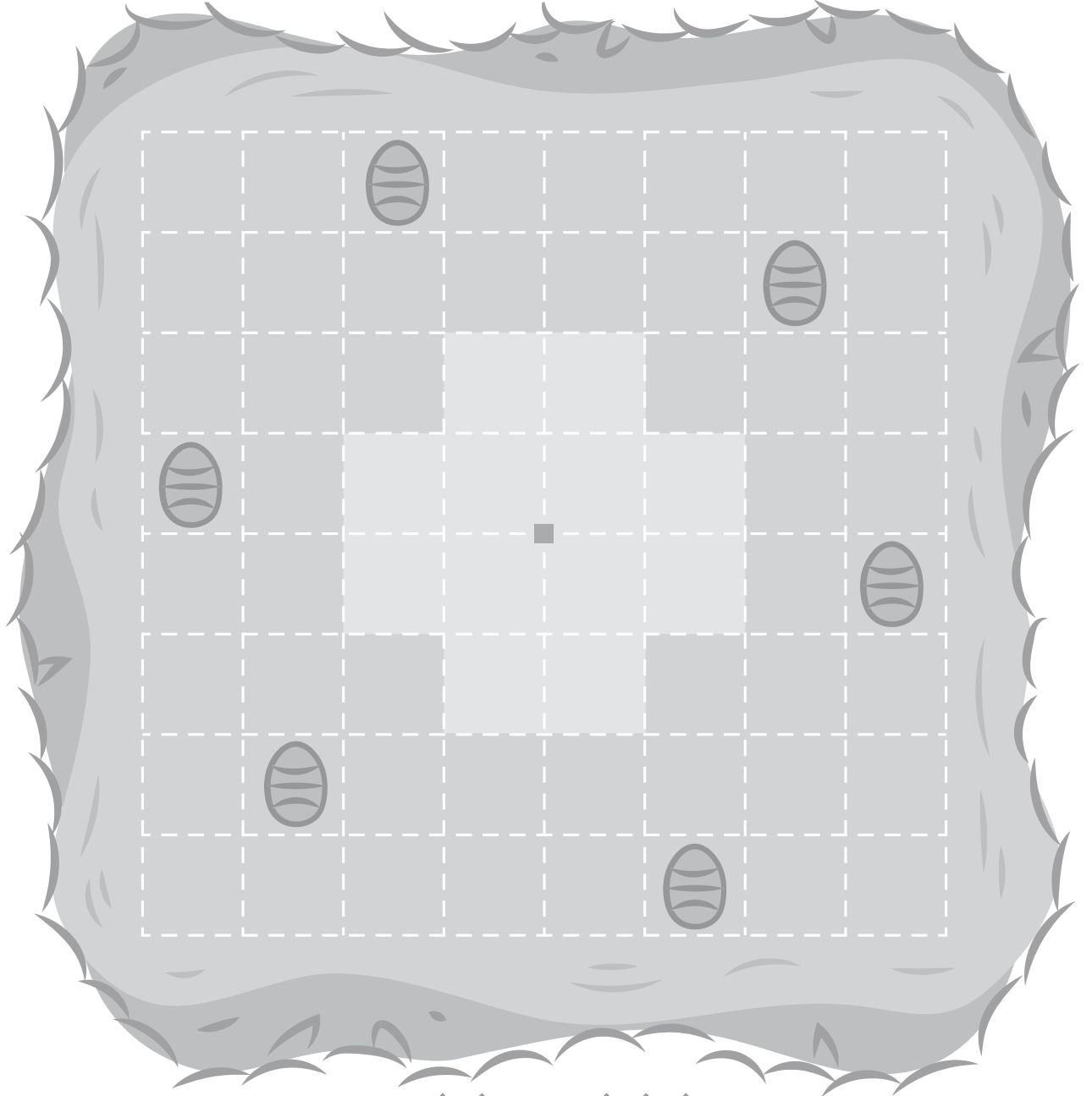


Reverso opcional de las cartas

BAAKO: UNEARTH THE PAST

Nombre de Arqueólogo

A



		+		+		+		+		-	-2	=	Σ	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			
			<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>							

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤
-
- ⑥
- ⑦
- ⑧
- ⑨
- ⑩
-
- ⑪
- ⑫
- ⑬
- ⑭
- ⑮
-

BAAKO: UNEARTH THE PAST

Nombre de Arqueólogo

B

+
 +
 +
 +
 -
 -2 -
 -2 =

- 1
- 2
- 3
- 4
-
- 5
- 6
- 7
- 8
-
- 9
- 10
- 11
- 12
-

Fósil

Archaeopteryx



1 +1

Si está adyacente a un tesoro

Fósil

Ammonoidea




1 +1

Si no está adyacente a otro fósil

Fósil

Trilobite Gigante



1 +1

Si está adyacente a un huevo

Fósil

Australopithecus



2 +1

Si no toca el centro

Fósil

Pappochelys



2 +1

Si está adyacente a un agujero

Fósil

Panthera Onca Augusta



2 +1

Si está adyacente a otro fósil

Fósil

Mammothus



4 +1

Si toca el centro

Fósil

Lagenanectes

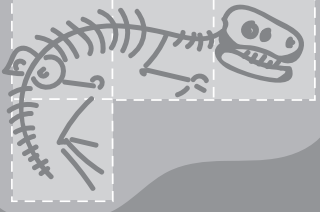


4 +1

Si no está adyacente a un huevo

Fósil

Tyrannosaurus Rex



4 +1

Si toca el borde del mapa

Tesoro

Oro



1

Solo si toca el borde del mapa

Tesoro

Diamante



1

Solo si toca cualquier tipo de fósil

Tesoro

Máscara de Piedra



1

Solo si toca otro tesoro

Ruina

Piramide



7

Solo si toca el borde del mapa

Ruina

Asentamiento



7

Solo si está adyacente a un huevo

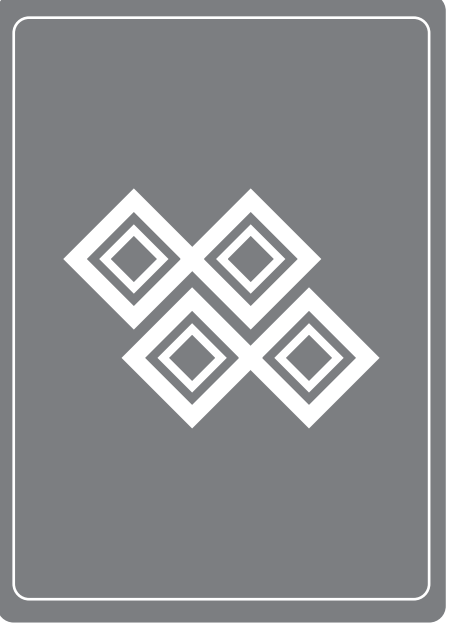
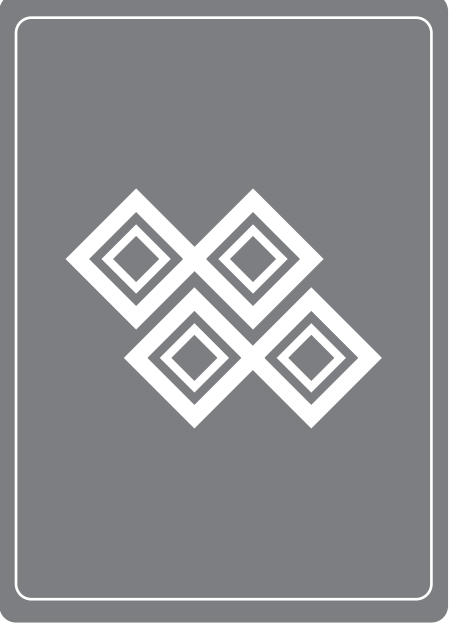
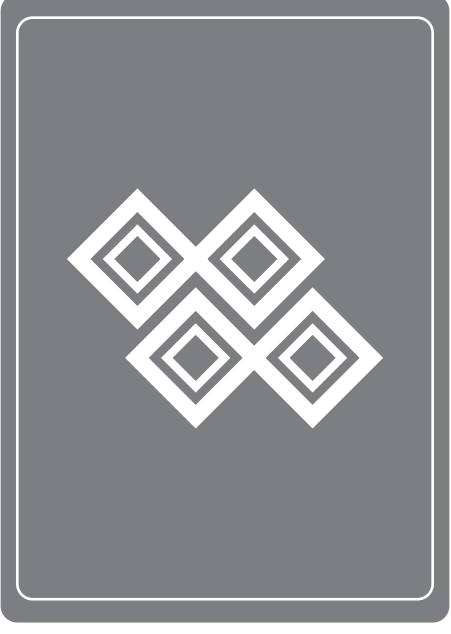
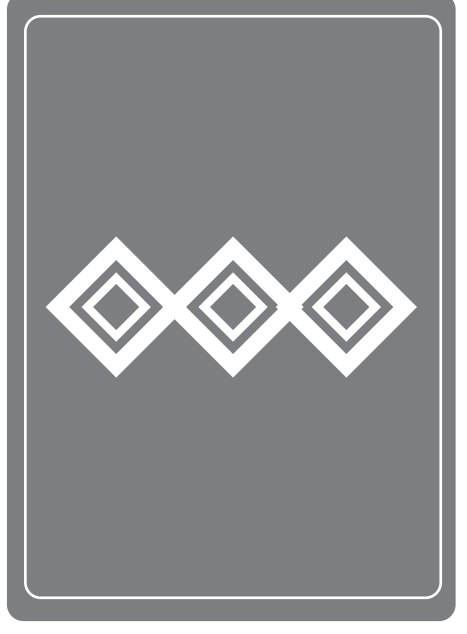
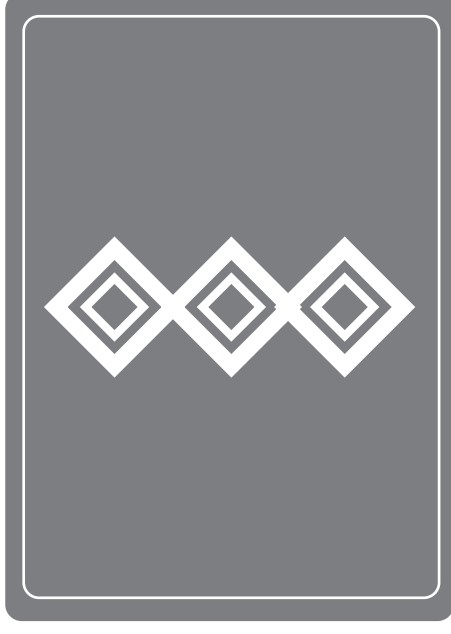
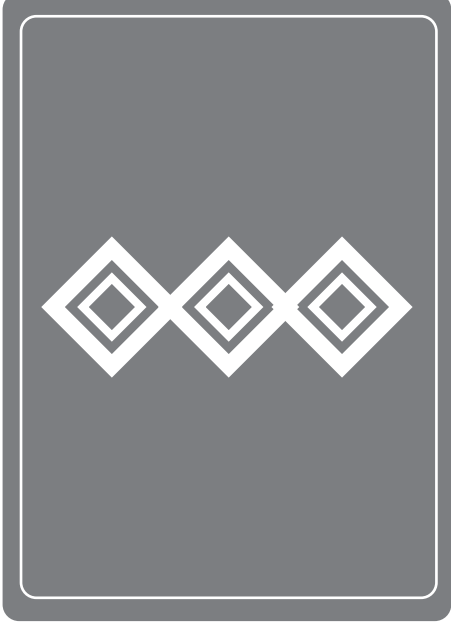
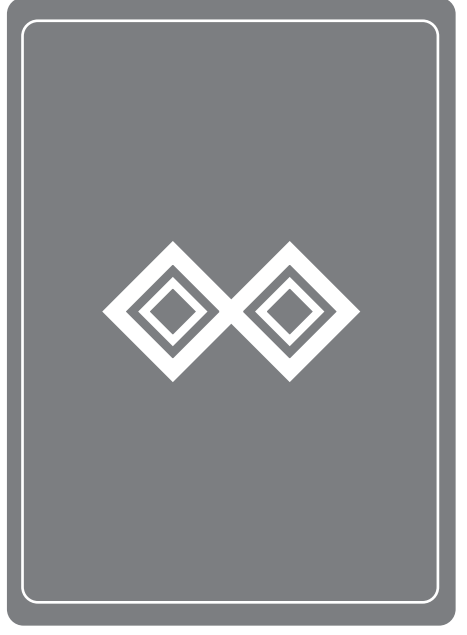
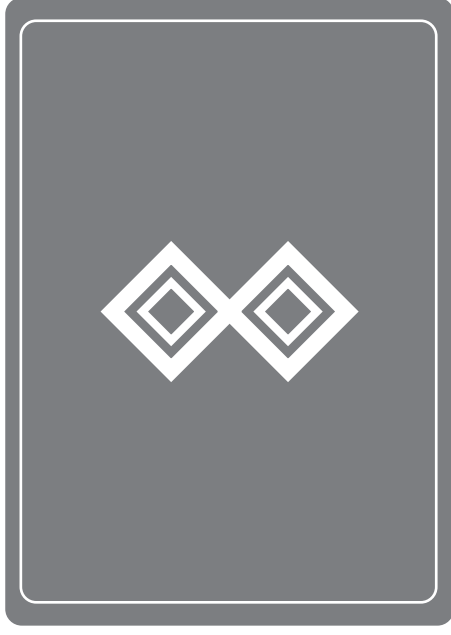
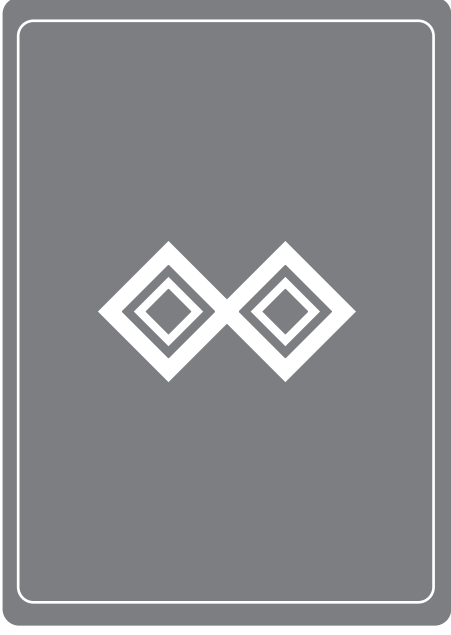
Ruina

Sendero

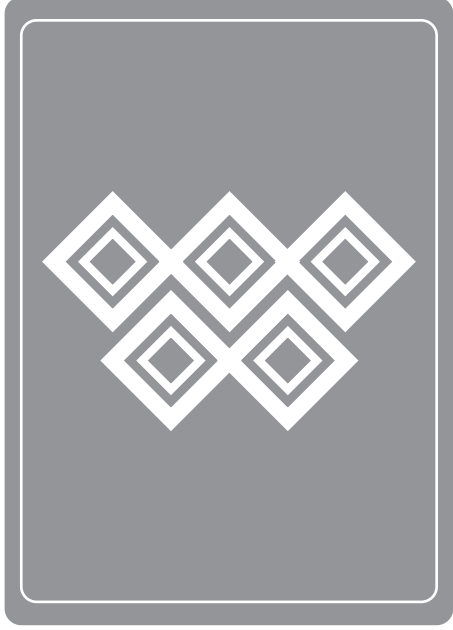
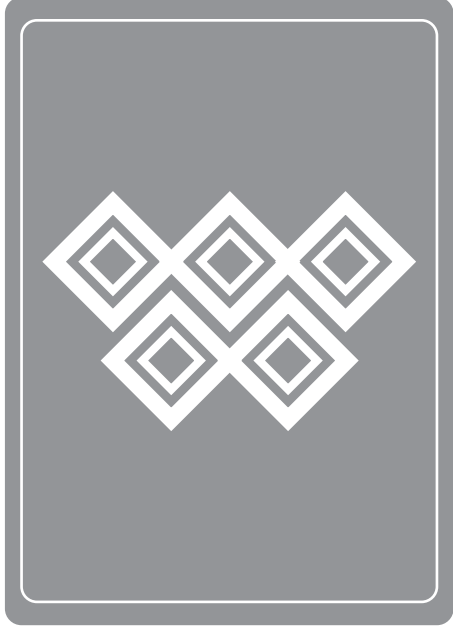
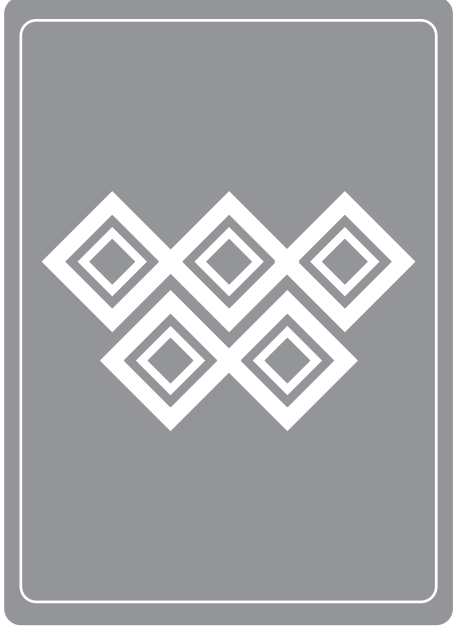
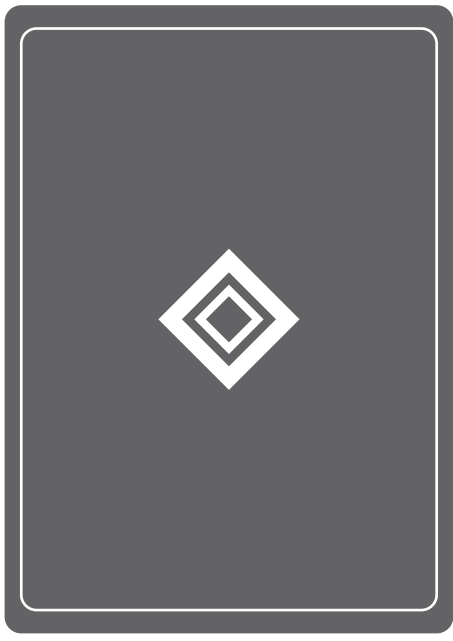
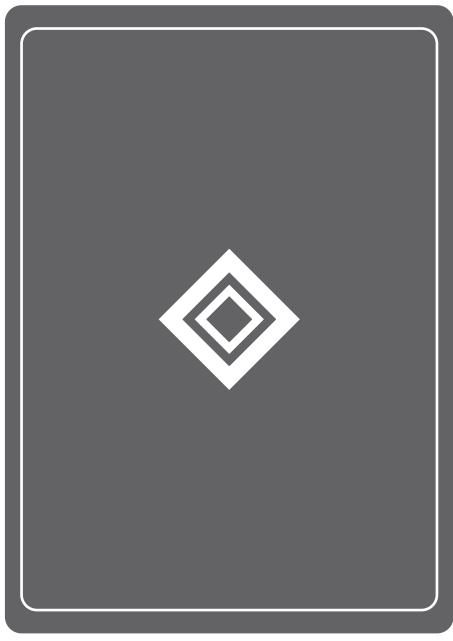
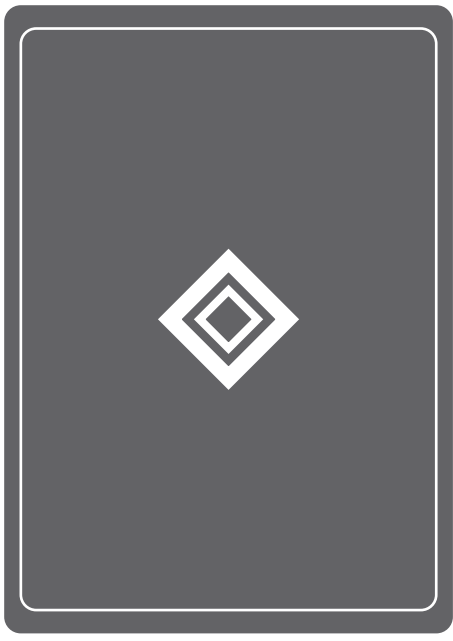


7

Solo si toca tres o más fósiles



Reverso opcional de las cartas



Reverso opcional de las cartas