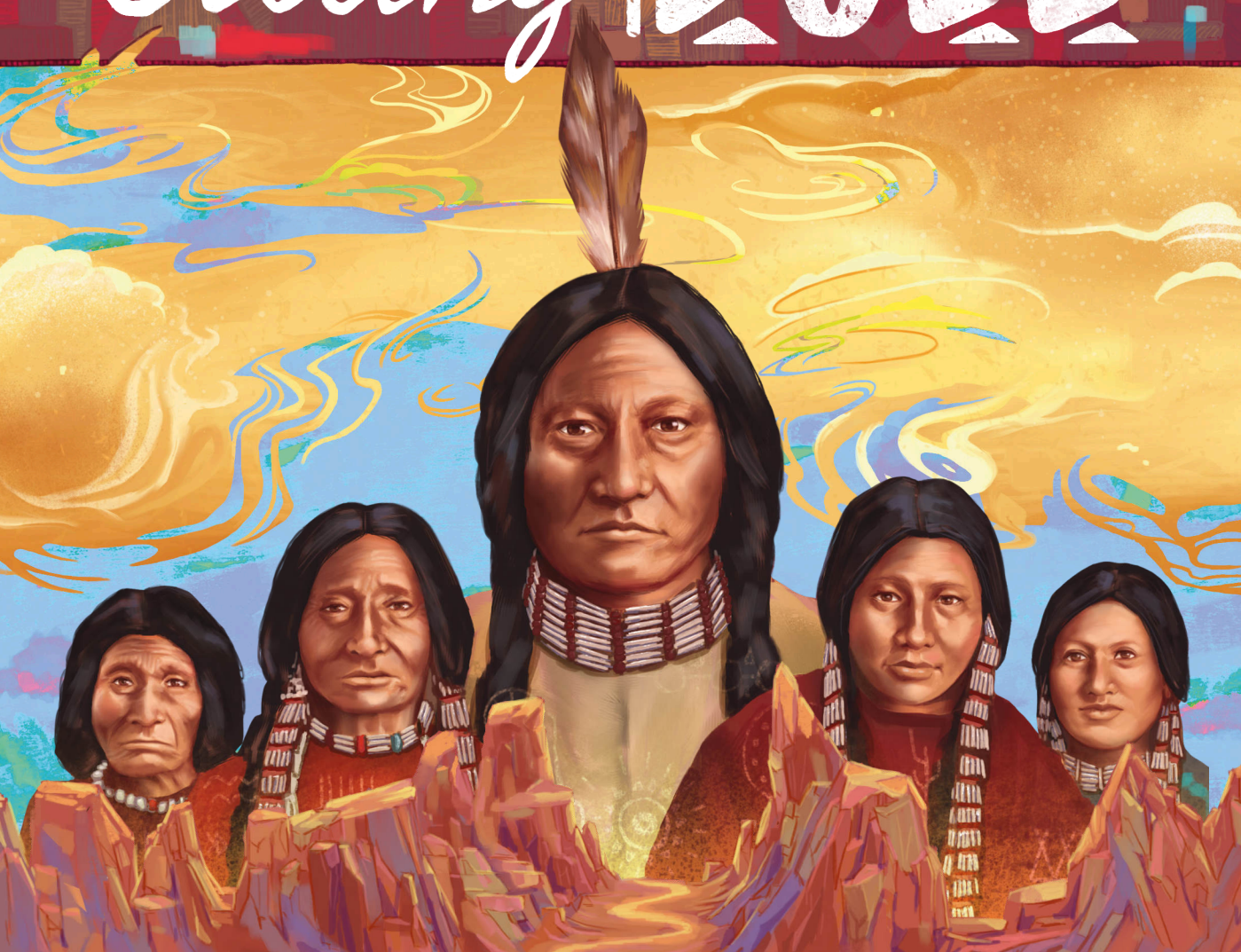


REGLAMENTO

ESP

Sitting BULL



INTRODUCCIÓN

Toro Sentado, líder de los hunkpapa lakota, ocupa un lugar clave en la Historia por su papel en la batalla de Little Bighorn en 1876, donde las naciones lakota y cheyenne derrotaron al Séptimo de Caballería. Desde entonces, su nombre se convirtió en símbolo de la resistencia y la preservación de las tradiciones de su pueblo.

Vive el día a día de uno de los Fuegos del Consejo, las tribus que conforman el pueblo lakota. Con la guía de Toro Sentado, recorre los territorios en busca de caza, participa en las tradiciones y creencias lakota, y sé testigo de hazañas y proezas previas a la época del choque con la expansión estadounidense.

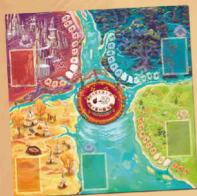
Vuestro objetivo en el juego será acumular la mayor cantidad de Puntos de Prestigio (PP) al finalizar la partida. Los Puntos de Prestigio se consiguen mediante la colocación estratégica de miembros de la tribu, el control de las 5 regiones, alcanzando proezas y con la acumulación de Piedras Sagradas.

Sitting BULL



Una foto de 1882 nos muestra a Toro Sentado junto a su madre, sus dos esposas, su hija y su nieto. No es una imagen espontánea en su entorno natural, sino una acorde al nuevo tiempo que alcanzó la nación sioux y a otros pueblos indígenas de América.

COMPONENTES



1 tablero de juego



59 cartas lakota



4 cartas de puntuación



5 cartas de sabiduría



24 fichas de obsequio



48 piedras sagradas (en 4 tipos)



6 losetas de powwow



6 losetas de logros



6 losetas de ofrenda



3 discos de hazaña



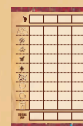
12 discos de logro (en 4 colores)



52 peones lakota (en 4 colores)



1 peón de Toro Sentado



1 bloc de puntuación



1 lápiz lakota

ANATOMÍA DE UNA CARTA LAKOTA

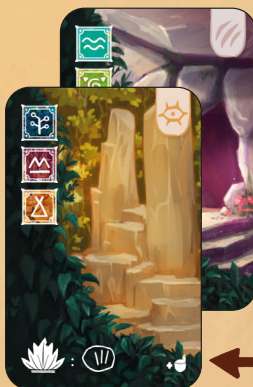
Iconos de región

Regiones donde se pueden colocar peones lakota al jugar la carta.



Acción de Toro Sentado

Acción que se realiza si se coloca un peón lakota en la región donde está Toro Sentado.



Icono de senda

Juega las cartas de senda en la columna correspondiente de tu zona de juego.



Número de jugadores

Estas cartas solo entran en juego en partidas con el número de jugadores indicado.



Lakota neutral

En partidas a 2 jugadores, añade un peón lakota neutral cuando aparece esta carta en una región.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La preparación de la partida se divide en la preparación del mazo de cartas lakota, del área de juego y del área personal de cada jugador.

Preparación del mazo lakota

Crea el mazo lakota según el número de jugadores:

> 2 jugadores: elimina del juego las cartas marcadas con (3-4).

> 3 jugadores: elimina del juego las cartas marcadas con (4). >

4 jugadores: entran en juego todas las cartas.

Preparación del juego

- 1 Despliega el tablero en el centro de la mesa.
- 2 Baraja el mazo lakota (previamente preparado) y colócalo cerca del tablero.
- 3 Roba 5 cartas del mazo y coloca una en cada una de las 5 regiones.
- 4 Escoge al azar 3 losetas de logro y colócalas al lado del tablero.

Elige aleatoriamente una loseta powwow y colócala en su espacio designado en el tablero.

- 5 Coloca los obsequios boca abajo en la región de **campamento**.
- 6 Coloca las piedras sagradas azules en la región de **río**.
- 7 Coloca los 3 discos de hazañas en sus posiciones iniciales en los registros de las regiones de **pradera**, **montaña** y **bosque**.
- 8 Coloca aleatoriamente en cada una de las 5 regiones, las ofrendas de valor 10, 15, 20 y 25.

- 9 Coloca el peón de Toro Sentado en la región que contenga la ofrenda de valor 10.

- 10 Prepara una reserva general cerca del tablero con las piedras sagradas rojas, negras y las de Armonía.



En la primera partida, no coloques ninguna loseta powwow. Usa la impresa en el tablero.



Preparación del área de jugador

Cada jugador escoge un color y coge el material:

- A** 3 discos de logro.
- B** Sus peones lakota según el número de jugadores: > 2 jugadores: 13 peones.
> 3 jugadores: 12 peones.
> 4 jugadores: 10 peones.

Además, cada jugador recibe:

- C** 4 cartas del mazo lakota.
- D** 1 carta de puntuación.
- E** 1 carta de sabiduría al azar.
- F** El jugador inicial es la persona de más edad y recibe el marcador de jugador inicial.

Mantén en secreto tu carta de sabiduría



En una partida de 2 jugadores, coloca un peón lakota de un tercer color en cada región que contenga una carta con el icono +.



Cambio de cartas inicial (opcional): antes de comenzar, los jugadores pueden cambiar todas sus 4 cartas iniciales por otras 4 cartas del mazo. Las cartas descartadas se vuelven a barajar en el mazo.

DESARROLLO

La partida se desarrolla por turnos, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario hasta que los jugadores ya no dispongan de peones lakota para colocar. Cuando el último jugador ha colocado el último, al final de su turno, se procede al cálculo de la puntuación final.

En su turno el jugador activo debe seguir estos 7 pasos en orden:

1 Jugar una carta



Elige una carta de la mano y colócala en tu zona de juego. Las cartas se apilan en columnas separadas según la senda.

Nota: si se juega una carta de Amuleto, en ese momento se debe decidir de qué senda es (Origen, Despertar o Recuerdo) y colocarla en la columna correspondiente dónde ya hubiera una carta de esa senda.

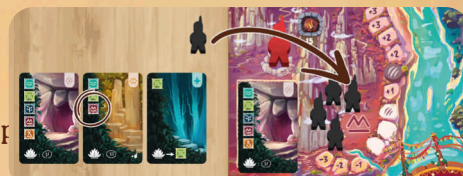


Juega una carta de la mano y colocala en tu zona de juego.

2 Colocar un peón lakota



Coloca un Lakota de tu reserva en una región del tablero o en el p



Coloca un peón lakota en la región de Montaña.

3 Interaccionar con Toro Sentado



Comprueba si Toro Sentado está en la región donde has colocado tu Lakota y ejecuta, obligatoriamente, la acción definida

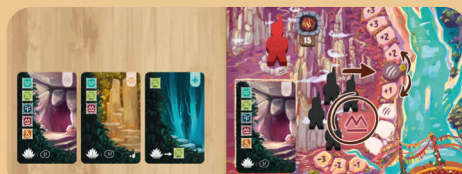


Toma una piedra negra de la reserva porque Toro Sentado está en esa región.

4 Realizar la acción de la región



Ejecuta la acción de la región o la acción del powwow donde acabas de colocar el peón lakota.



La acción de la región de Montaña permite mover el marcador de hazaña un casilla.

5 Comprobar logros



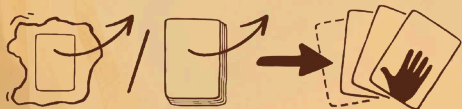
Comprueba si has alcanzado algún logro. Si es así, coloca uno de tus discos de logro en la posición de mayor PP disponible.

Nota: no se puede colocar más de un disco en la misma loseta de logro ni más de un disco por turno.



Al tener 4 lakotas en una región y cumplir la condición de un logro, puede colocar un disco de logro en la loseta.

6 Robar una nueva carta



Coge la carta de la región donde has colocado el peón lakota o, si has colocado en el powwow, roba una carta del mazo.



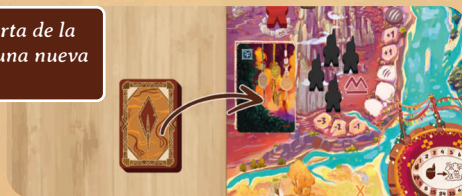
Roba la carta de la región donde ha colocado el peón lakota.

7 Reponer la carta de la región



Si has robado una carta de una región, roba inmediatamente una nueva carta del mazo y colócala en el espacio libre de esa región.

Repón la carta de la región con una nueva del mazo.







PUNTUACIÓN FINAL

Cuando todos los jugadores han colocado a todos los peones lakota en el tablero, se procede a la puntuación final para determinar el ganador de la partida. Usa el bloc de puntuación para anotar los puntos conseguidos en cada una de las siguiente secciones:

1 Piedras sagradas

Suma los puntos de todas las piedras sagradas (fichas y obsequios) que tengas.

-  → **2** puntos de prestigio cada una.
-  → **3** puntos de prestigio cada una.
-  → **4** puntos de prestigio cada una.
-  → **X** puntos de prestigio como el número total de piedras sagradas acumuladas, incluidas las propias de Armonía.

3 Powwow

Anota los puntos según la cantidad de lakotas situados en la zona de powwow.

4 Ofrendas

En cada una de las 5 regiones, el jugador con más peones lakota anota los puntos de la ofrenda de esa región. Si dos o más jugadores empatan, nadie se lleva los puntos.

2 jugadores: Los peones lakota del tercer color actúan como si fueran un jugador más a efectos de las mayorías y los empates.

2 Sendas

Comprueba la carta de puntuación y anota los puntos de cada una de las 4 sendas según la cantidad de elementos de cada senda que tengas.

Cartas de senda
+ Obsequios de senda
Nivel del disco de hazaña



| |  |  |  |  |
|----|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 2 | 3 | 4 | 10 | |
| 3 | 5 | 9 | 18 | |
| 4 | 5 | 8 | 12 | 28 |
| 7 | 15 | 15 | 40 | |
| 10 | 17 | 18 | 30 | |
| 14 | 23 | 21 | 25 | |
| 20 | 30 | 24 | 20 | |
| 27 | 40 | 27 | 18 | |
| 35 | 55 | 30 | 5 | |

Si has jugado con la loseta de powwow de 2 jugadores, añade un icono de esa senda por cada Lakota colocado en la casilla correspondiente.

5 Logros

Anota los puntos obtenidos por los logros reclamados.

6 Cartas de sabiduría

Anota los puntos de tu carta de sabiduría si has cumplido el objetivo.

El jugador con la mayor puntuación total es el ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más cartas de la senda del silencio es el ganador. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

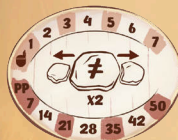
ANEXO

Losetas powwow



Intercambio

Intercambia dos Lakota cualesquiera de dos regiones (no del powwow).



Hazañas

Mueve dos marcadores de hazaña distintos.



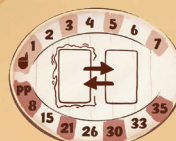
Obsequios

Toma dos obsequios y quédate con uno. Devuelve el otro boca abajo.



Consejo de ancianos

Mueve un Lakota cualquiera de un territorio al powwow.



Carta lakota

Intercambia una carta de tu mano por otra del tablero.



Viaje

Mueve cualquier Lakota de una región a otra (no al powwow).



Liderazgo

Coloca el peón lakota en uno de los 4 espacios reservados.

Esta loseta powwow solo entra en juego en partidas de 2 jugadores. Al final de la partida anota los puntos y suma un elemento adicional de la senda elegida.

Acciones de Toro Sentado



Senda del Origen

Toma una piedra sagrada roja.



Senda del Despertar

Toma una piedra sagrada negra.



Senda del Recuerdo

Toma una piedra sagrada de Armonía.



Senda del Silencio

Mueve a Toro Sentado a la misma región donde has colocado al Lakota.

Acciones de región



Pradera

Mueve una casilla (arriba o abajo) el marcador de hazañas de la senda del Despertar.



Río

Toma una piedra sagrada azul.



Montaña

Mueve una casilla (arriba o abajo) el marcador de hazañas de la senda del Origen.



Campamento

Toma un obsequio.



Debes realizar la acción del obsequio inmediatamente o descartarlo. Si se trata de piedras o cartas, guardalo en tu zona de juego para el recuento final.



Bosque

Mueve una casilla (arriba o abajo) el marcador de hazañas de la senda del Recuerdo.

Logros



Gran territorio

Tener Lakotas en cada uno de las 5 regiones.



Cacería

Tener 4 iconos de la senda del Origen en tu zona.



Gran tribu

Tener al menos 4 Lakotas en una misma región.



Dominio

Tener al menos un icono de las sendas Origen, Despertar, Recuerdo y Silencio en tu zona.



Magia

Tener 1 piedra sagrada de cada tipo: roja, negra, azul y Armonía.



Poder

Tener al menos 6 piedras sagradas de cualquier color (roja, negra, azul o Armonía).

Obsequios



Piedras sagradas

Cada obsequio otorga una piedra sagrada del tipo indicado al final de la partida.



Sendas

Cada obsequio otorga un icono de senda del tipo indicado al final de la partida.



Hazañas

Efecto instantáneo: mueve los dos discos de hazaña indicados una casilla (arriba o abajo).



Powwow

Efecto instantáneo: mueve un Lakota de una región al powwow.



Intercambio

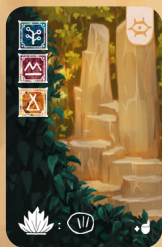
Efecto instantáneo: intercambia dos Lakotas de diferentes regiones.



Despliegue

Efecto instantáneo: mueve un Lakota de una región a cualquier otra región.

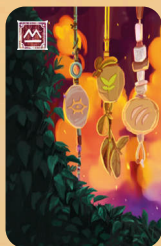
Cartas lakota



Senda

La carta de senda se juega en tu zona de juego y permite realizar la acción de Toro Sentado si se

coloca un peón lakota en la misma región.



Amuleto

Al jugar una carta de amuleto, escoged una senda donde ya tengáis una carta (de Origen, Despertar o recuerdo) y

colocadla en esa columna.



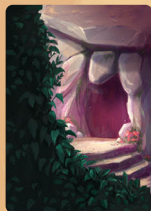
Powwow

La carta de powwow se descarta al jugarla y permite colocar un peón lakota en el powwow y

realizar la acción de la loseta de powwow del tablero.

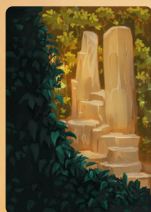
Las Sendas

En la cultura lakota una senda representa el recorrido personal y colectivo que une el cuerpo, la mente y el espíritu dentro del gran círculo de la vida. Caminar una senda significa avanzar con conciencia, respeto y responsabilidad, sabiendo que cada paso deja una huella no solo sobre la tierra, sino también sobre la comunidad y el mundo espiritual.



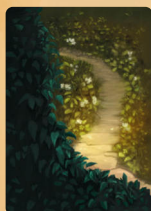
La senda del Origen

La senda del Origen remite al primer momento, cuando todas las cosas fueron creadas y colocadas en su lugar. Para los lakota, recordar el origen es recordar la relación sagrada entre los seres humanos y la Madre Tierra. No existe separación entre el nacimiento del mundo y la responsabilidad de cuidarlo. Caminar esta senda implica reconocer que cada ser tiene un propósito y un lugar en el círculo de la vida.



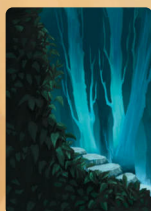
La senda del Despertar

Seguir la senda del Despertar implica aprender a escuchar las señales del mundo natural y del mundo invisible, cultivar el respeto y la gratitud, y vivir de acuerdo con los valores de la verdad, la humildad y el coraje. Es un camino que se recorre a lo largo de toda la vida y que se profundiza mediante ceremonias, sueños y experiencias personales.



La senda del Recuerdo

La senda del Recuerdo es el vínculo sagrado con aquellos que caminaron antes. Para el pueblo lakota, los antepasados no pertenecen solo al pasado: continúan presentes como guías espirituales, protectores y portadores de sabiduría. Sus historias, cantos y enseñanzas se transmiten de generación en generación para mantener viva la memoria del pueblo.



La senda del Silencio

La senda del Silencio enseña que el conocimiento más profundo no siempre llega a través de las palabras. En la tradición lakota, el silencio es un espacio sagrado donde el espíritu puede hablar con claridad. Callar no es ausencia, sino apertura: es permitir que el corazón escuche aquello que la mente no puede comprender.