



INTRODUCCIÓN

Cada primavera, los participantes en este festival, uno de los más animados de la India, se reúnen para esparcir color y alegría durante unos cuantos días. Con tus amigos, muévete por todos los rincones de la fiesta, tírales polvos *gula* de colores y también a la multitud. Ve a las plantas superiores y deja que tu color caiga desde bien arriba, para manchar a tantas personas como puedas. Sin duda, el Holi es un buen momento para disfrutar de las pequeñas travesuras divertidas y de una pizca de rivalidad amistosa...

OBJETIVO

En *Holi*, los jugadores ganan puntos de felicidad al esparcir su color por los tableros (en las plantas superiores, la dicha es mayor y se ganan más puntos). También disfrutan y suman puntos si manchan a los demás jugadores y al recoger muchos caramelos. Cuando ya nadie puede tirar más color, el jugador con más puntos es el feliz ganador.

APRENDE A JUGAR

Si quieres aprender a jugar con un videotutorial visita:
www.devir.com

COMPONENTES



La torre del patio
 (4 pilares, 1 tablero de planta baja y 2 tableros de primera y segunda plantas)



21 cartas de rivalidad



52 cartas de color
 (13 cartas × 4 colores)



4 cartas de ayuda



24 fichas de caramelos



100 fichas de color
 (25 × 4 colores)



4 figuras de jugador



Marcador de puntuación
 y 4 fichas de puntos



Una ficha de jugador inicial



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. En la primera planta (la del medio), coloca 1 ficha de caramelos en cada una de las ocho casillas que comparten un lado con una casilla esquinera.
2. En la planta baja (la del patio), coloca 2 fichas de caramelos en cada una de las ocho casillas que comparten un lado con una casilla esquinera.
3. Revela un máximo 3 cartas de rivalidad y déjalas boca arriba donde todos puedan verlas. Os recomendamos que juguéis con 2 de estas cartas, pero esto es algo completamente opcional y, si queréis una partida más sencilla, podéis prescindir de ellas. Podéis revelarlas al azar o podéis seleccionar las que prefiráis.
4. El jugador que vista con colores más llamativos es el jugador inicial y toma la ficha correspondiente.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Reparte a cada jugador todos los componentes de su color:

5. Una figura de jugador, que coloca en una casilla esquinera vacía de la planta baja.
6. Una reserva de 25 fichas de su color.
7. Un mazo de 13 cartas de su color; cada jugador mezcla su mazo, lo deja boca abajo y roba la carta superior, para formar su mano inicial.
8. Una carta de ayuda.

RESUMEN

Por turnos, los jugadores van realizando acciones, que pueden ser: tirar color, mover y subir. Tras haber realizado sus acciones, el jugador roba tantas cartas de su mazo como haga falta, hasta tener una mano de tres cartas de color. La partida finaliza cuando ningún jugador pueda tirar más color (ya sea porque se han quedado sin fichas de color o sin cartas de color). Los jugadores obtienen puntos por cada una de sus fichas de color en las diferentes plantas (1, 2 y 3 puntos por cada ficha en la planta baja, primera planta y segunda planta, respectivamente). También puntúan 2 puntos por cada una de sus fichas de color en las reservas ajenas, por recoger más caramelos que los demás y según lo que indiquen las posibles cartas de rivalidad.

LA PARTIDA

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza una, dos o tres acciones, y luego repone su mano de tres cartas de color. Puede realizar las acciones en cualquier orden, pero estas no pueden repetirse en un mismo turno.

ACCIONES

TIRAR COLOR (OBLIGATORIA)

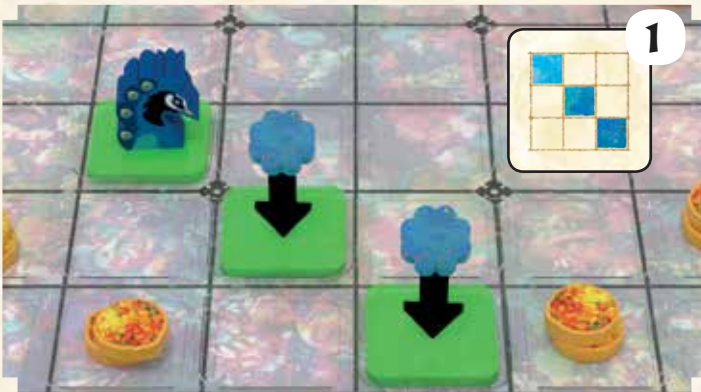
Tira tus polvos de colores al aire, lanza globos de agua y vierte cubos de agua teñida; cuanto más color esparzas sobre la gente (situada en los tableros) y sobre los demás jugadores, más feliz serás.

Juega tus cartas de color para colocar tus fichas de color sobre el tablero y sobre los demás jugadores, pero solamente si el esquema se ajusta bien. Esta acción es obligatoria; si no puedes tirar color en tu turno, la partida se acaba para tí.

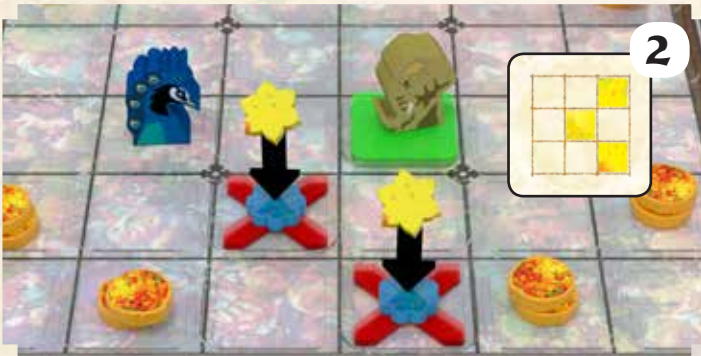
JUGAR UNA CARTA BOCA ARRIBA

Cada carta de color muestra un esquema de casillas coloreadas, que indica en qué casillas del tablero tienes que colocar tus fichas de color.

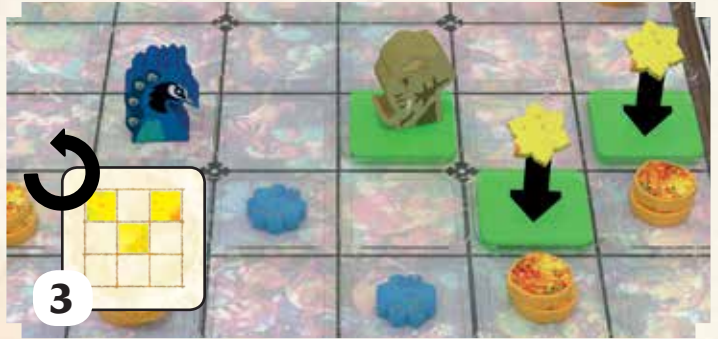
1. Al jugar boca arriba una carta de color, la posición de tu figura debe coincidir con la de una de las casillas coloreadas del esquema. En cuanto a las otras casillas coloreadas del esquema, si las correspondientes casillas en el tablero están vacías o tienen una ficha de caramelos, debes colocar una ficha de color (de tu reserva) en cada una de ellas.





2. En cuanto a estas otras casillas del esquema (en las que debes colocar tus fichas), en esas casillas del tablero no puede haber ninguna ficha de color, pero sí que puede haber una figura de otro jugador o fichas de caramelos.



3. Puedes girar la carta como quieras, para elegir cualquiera de las cuatro orientaciones del esquema.



4. Tras colocar fichas de color, deja la carta boca arriba al lado de tu mazo, para formar una pila de descarte.

Algunas cartas de color muestran un icono  en el esquema. Al jugarlas, la posición de tu figura debe coincidir con la del icono  en el esquema (y no con la de una de las casillas coloreadas).

Nota: estas cartas te permiten tirar más fichas de color, pero son menos flexibles.

Nota:

- En una casilla nunca puede haber más de una ficha de color.
- Las fichas de color se pueden colocar sobre fichas de caramelos.
- Los jugadores no toman las fichas de caramelos cuando ponen una ficha de color en esa misma casilla.
- Si a un jugador no le quedan suficientes fichas de color en su reserva, coloca tantas como pueda.
- Al jugar una carta de color, todas las casillas coloreadas de su esquema deben situarse dentro del tablero, pero esto no es necesario para las casillas que aparecen en blanco.
- Si un jugador se queda sin fichas de color, ya no puede realizar más acciones durante el resto de la partida.

IMPACTO DIRECTO

Si tienes que colocar una de tus fichas de color en un casilla ocupada por la figura de otro jugador (5), en vez de colocarla ahí, déjala en la reserva de fichas de color de ese jugador. Lo has manchado con un impacto directo y esto te otorga 1 punto (avanza tu ficha de puntos en el marcador).

Nota:

- Solamente ganas este punto adicional cuando impactas directamente en un jugador que está en la misma planta.
- Cada una de tus fichas de color en una reserva ajena te proporciona 2 puntos al final de la partida.

EJEMPLO DE IMPACTO DIRECTO



PRIMERA Y SEGUNDA PLANTAS

Al tirar color cuando estás en la primera planta o en la segunda, es posible que acabes provocando una lluvia de colores, con las fichas cayendo a las plantas inferiores (v. «Lluvia de colores»).

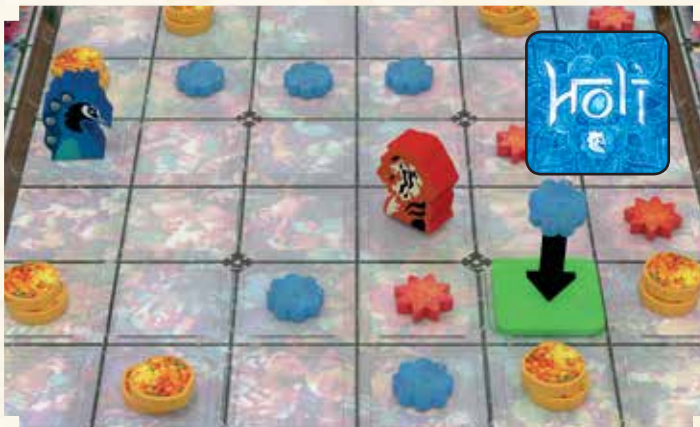
MOVER (OPCIONAL)

Muévete y baila por todos los rincones de la fiesta, párate en una casilla y recoge caramelos, mientras te impregnas con los colores que la gente ha arrojado en esa casilla.

- ☀ Puedes mover tu figura a cualquier casilla vacía, con caramelos o incluso con fichas de color de cualquier jugador (pero no puedes moverla a una casilla que contenga la figura de otro jugador).

JUGAR UNA CARTA BOCA ABAJO

También puedes jugar una carta de color de tu mano, boca abajo, para colocar una única ficha de color.



- ☀ Al jugar boca abajo una carta de color, puedes colocar una ficha de color en una casilla de esa misma planta (a cualquier distancia).
- ☀ Debes colocarla en una casilla vacía o en una que contenga caramelos (no puedes colocarla en una casilla en la que haya una ficha de color o una figura de jugador).
- ☀ Solo puedes jugar una carta de color boca abajo si en el turno anterior no jugaste otra también boca abajo (es decir, si la carta superior de tu pila de descarte no está boca abajo).
- ☀ Tras colocar la ficha de color, deja la carta boca abajo en tu pila de descarte.



- ☀ Si mueves tu figura a una casilla con fichas de caramelos (6), recoges los caramelos y los dejas en tu reserva (7).
- ☀ Si mueves tu figura a una casilla con una ficha de color (6), la recoges y la dejas en tu reserva.

Nota:

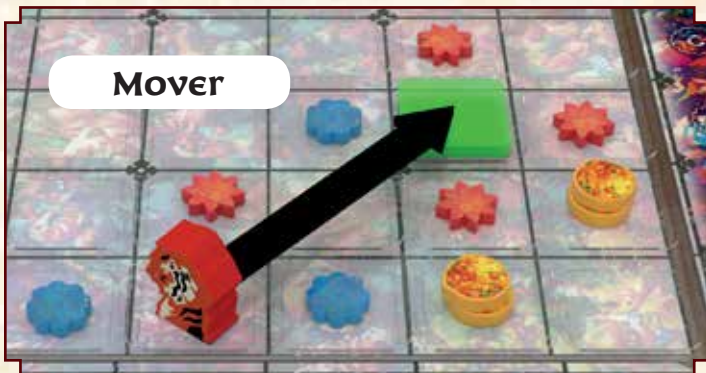
- Puedes recoger las fichas de tu color y, luego, volver a colocarlas de la forma habitual.
- No puedes jugar las fichas de color de los demás jugadores que estén en tu reserva. Al final de la partida, cada una de estas otorga 2 puntos a su propietario.
- Al final de la partida, ganas 5 puntos por cada uno de los demás jugadores que tenga menos fichas de caramelos que tú.

SUBIR (OPCIONAL)

Si quieres celebrar el Holi por todo lo alto, ve a las plantas superiores, apunta al cielo y deja que tu color caiga sobre la multitud.

Si una figura de jugador está rodeada de fichas de color, su propietario puede elegir subir a la planta inmediatamente superior.

☀ Si tu figura de jugador está rodeada por los cuatro lados (ortogonalmente, no en diagonal) por fichas de color (tuyas o de los demás), puedes llevar tu figura a la casilla que está justo encima, en la planta inmediatamente superior.



- ☀ **No puedes** subir si la casilla que está justo encima, en la planta inmediatamente superior, está ocupada por la figura de otro jugador.
- ☀ Una vez has subido a otra planta, ya no puedes regresar a las plantas inferiores.

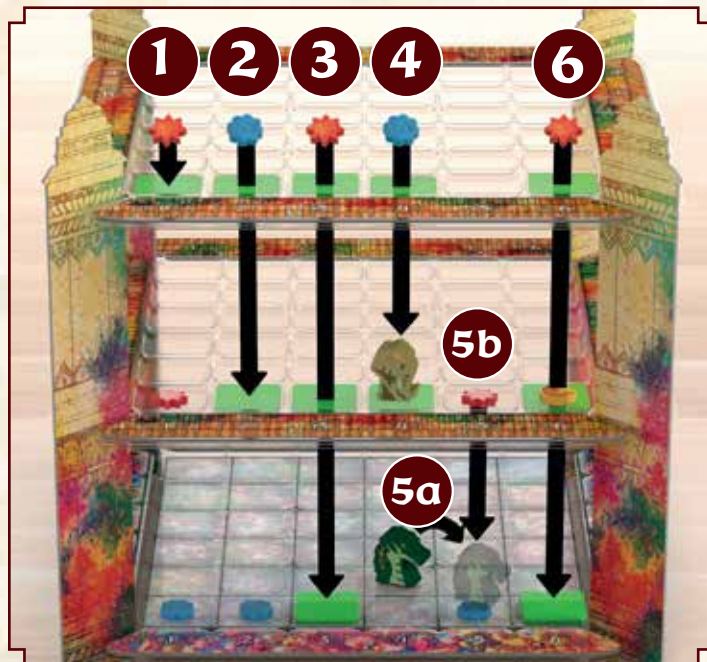
Nota:

- Los jugadores nunca pueden subir desde las casillas esquíneras ni desde las situadas en los márgenes del tablero.
- Al moverse, los jugadores no recogen ninguna ficha que esté en las plantas inferiores.

LLUVIA DE COLORES

Al tirar color en la primera y segunda plantas, es posible que las fichas de color caigan a los tableros inferiores... ¡una auténtica lluvia de colores!

- ☀ Al colocar una ficha de color, comprueba la casilla que está justo debajo, en la planta inmediatamente inferior.
- ☀ Si en dicha casilla no hay ninguna ficha de color, la ficha que acabas de colocar cae y se coloca en la casilla que tiene debajo.
- ☀ Si en cualquier momento una figura de jugador tiene una ficha de color en la casilla que está justo encima, esa ficha de color va a parar automáticamente a la reserva de fichas del propietario de la figura. Esto no se considera un impacto directo y no otorga ningún punto adicional.
- ☀ Si la ficha de color cae de la segunda planta a la primera, comprueba qué hay debajo, en la planta baja; si no hay ninguna ficha de color la casilla correspondiente, la ficha cae a la planta baja.



1. Las fichas no caen si hay otra ficha justo debajo.
2. La caída puede ser de solo una planta.
3. La caída puede ser de dos plantas.
4. Si una ficha cae sobre un jugador, va a su reserva (no cae más abajo).
5. Cuando un jugador se mueve a una casilla con fichas encima (5a), estas caen sobre el jugador (5b).
6. En su caída, las fichas de color pasan a través de los caramelos.

Nota: las fichas de caramelos no caen nunca (son pegajosas!).

FINAL DEL TURNO

Tras realizar sus acciones, el jugador actual roba cartas de su mazo (normalmente 1) hasta reponer su mano de tres cartas de color, si es posible.

Si el jugador actual se ha quedado sin fichas de color en su reserva o sin cartas de color en su mano, la partida se ha acabado para él.

Ahora es el turno del jugador a su izquierda. Si este ya está fuera de la partida, continúa el siguiente jugador hacia la izquierda, y así sucesivamente.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza para un determinado jugador cuando no pueda tirar color o, si al final de su turno, se ha quedado sin fichas de color en su reserva o sin cartas de color en su mano.

En el momento en que la partida se haya acabado para todos los jugadores, proceded a calcular la puntuación.

PUNTUACIÓN

Cada jugador calcula su puntuación según el cuadro de la derecha y actualiza convenientemente la posición de su ficha de puntos en el marcador.

¡Gana el jugador que consiga más puntos!

En caso de empate, gana el jugador que tenga más fichas de su color en reservas ajenas; si el empate persiste, el que haya recogido más caramelos y, finalmente, por orden de jugadores.

Recuerda que, gracias a los impactos directos, los jugadores pueden haber ganado puntos durante la partida.

¡VAMOS A CELEBRARLO!

Deléitarnos al compartir una foto de tu tablero #HoliGame, y no te olvides de etiquetarnos @FloodgateGames @deviriberia.



PUNTUACIÓN

¡Más puntos, más alegría!

CADA FICHA DE TU COLOR EN UNA PLANTA DE LA TORRE:



+

2
PUNTOS

POR CADA FICHA DE TU COLOR EN UNA RESERVA AJENA

+

5
PUNTOS

POR CADA JUGADOR CON MENOS FICHAS DE CARAMELO QUE TÚ

+

PUNTOS GANADOS CON LAS CARTAS DE RIVALIDAD



CARTAS DE RIVALIDAD

Si añades cartas de rivalidad a la partida, harás que el festival se convierta en una competición más reñida y emocionante, gracias a los cambios de reglas y criterios de puntuación que te proporcionan más variabilidad y decisiones estratégicas.

Al preparar la partida, añadid una, dos o tres cartas de rivalidad (más cartas añadirían demasiados cambios). Podéis añadirlas al azar o seleccionar las que preferáis. Os recomendamos que no haya más de una carta de tipo «Regla».

Primero, intentad familiarizaros con los cambios introducidos por las cartas, ya que pueden alterar considerablemente a vuestras estrategias. Preparad la partida y jugad de la forma habitual (a menos que se os indique algo diferente), teniendo siempre en cuenta los efectos de estas cartas.

ACERCA DEL FESTIVAL HOLI

El Holi, el festival del color, es un antiguo festival hindú dedicado a celebrar la primavera, la alegría, la diversión y el color. Aunque las diferentes regiones indias y asiáticas lo celebran cada una a su manera, el festival se caracteriza por la profusión de color; ya sea con los llamativos dibujos de los *rangoli*, en el suelo, o durante las joviales batallas de colores que se libran el día del festival, en las que se juntan personas de todas las edades para embadunarse, rociar, verter y arrojar un arco iris de polvos, líquidos y, más recientemente, globos de agua. Todo un caos y un estallido de colores.

El origen del festival puede atribuirse a muchas historias diferentes (dos de las más populares son la derrota de un rey malvado gracias a la astucia y la magia del dios Vishnu, en forma de hombre-león, o bien el intento del joven Krishna de teñir la piel de su amada Radha, para que fuera azul, como la suya). En la actualidad, para los indios el Holi es el momento de celebrar jubilosamente el regreso de la primavera.

NOTA DE FLOODGATE GAMES

Con este juego, nuestra intención es difundir la alegría con la que se vive el festival Holi y hacer que más gente conozca esta antigua tradición india, a través de un prisma distinto. Esperamos que te ofrezca dicha infinita, a ti, a tu familia y a tus amigos.

CRÉDITOS

Autor: Julio E. Nazario

Desarrolladores: Ben Harkins, Daryl Andrews, Shivam Bhatt y Kael Barend

Ilustrador: Vincent Dutrait

Diseñador gráfico: Vincent Dutrait

Editora: Emily Blain

Redactor: Sharang Biswas

Asesores culturales: Shivam Bhatt, Sharang Biswas, Sankari Kannan y Netra Saxena

Editorial: Floodgate Games

Probadores: Peter Yang, Evan Pedersen, Emily Tinawi, Josh Slivken, Nate Anderson, Dan Marta, Brian Schreier, Ken Grazier, Sam Bailey, Justin Woodruff, Shanti Pothapragada, Trevor Kirchner, Kandy, Andrew Chesney, Eric Andrews, Neil Roberts, James Thomas, Marcus Ross, Martin Grider, Marisa Tillman, Brooks Goodweaver, Gates Dowd, Emily Blain, Jacob Blain y los miembros de Game Designers of North Carolina y Protospiel MN.

Agradecimiento especial del autor: «A mi mujer y mejor amiga, Yaseli R. Olivera, por todo el apoyo y amor que me has dado para ayudar a que este juego se haga realidad».

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Traducción: Marià Pitarque

Adaptación Gráfica: Meeple Foundry

Editor: David Esbrí



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2020 Floodgate Games, LLC.
All rights reserved.
Floodgate Games - 8014 Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 - United States