

CUERVOS DE ODÍN

UN JUEGO DE THORSTEN GIMMLER





Todas las mañanas, Odín, el Padre de los Dioses Nórdicos, envía a sus dos cuervos, Huginn y Muninn hacia Midgard a vigilar la tierra. Cada jugador tomará un cuervo y usará sus cartas de vuelo para moverlo a través de los diferentes terrenos del mundo que conocemos como Tierra.

Después de miles de años haciendo este viaje todos los días, ¡los cuervos lo han convertido en una carrera! Se dirigirán en direcciones opuestas alrededor del mundo, y el primero que regrese al punto de partida será el ganador. También pueden pedir ayuda a Loki, dios de los trucos y travesuras, para hacer su camino más fácil ¡o el camino del otro cuervo más complicado! Con el uso inteligente de las cartas de vuelo y las cartas de Loki, un cuervo puede moverse rápidamente por el mundo y ganar la carrera de regreso al lado de Odín.



COMPONENTES



2 Cuervos de Madera



50 Cartas de Vuelo
(25 para cada jugador)



16 Cartas de Loki
(8 para cada jugador)



40 Cartas de Tierra



PREPARACIÓN

Baraja las cartas de terreno y coloca **una línea de 16 cartas** entre los jugadores. Cada carta contiene dos espacios, y esos espacios forman dos rutas por las que los cuervos volarán. Al extender las cartas, asegúrese de que no hay dos espacios iguales en una fila. Si los hay, gire la carta más nueva 180° para cambiar el espacio. Si todavía hay dos espacios de tierra del mismo tipo, coloque esta carta en la parte inferior del mazo y reemplácela con una nueva carta de terreno. Coloque el mazo del resto de cartas de terreno boca abajo cerca.

Ambos jugadores colocan sus cuervos en un extremo de las cartas de terreno, cada uno delante de una ruta. Cuando un cuervo alcanza la última carta de terreno, cambia a su otro lado y vuela de regreso a lo largo de la otra ruta.

Cada jugador coge 25 cartas de vuelo y 8 cartas de Loki de su color, las baraja separadamente y las coloca

boca abajo como dos mazos de robo. Los jugadores entonces roban **5 cartas** para su mano inicial. Cada jugador puede elegir robar cartas de cualquier mazo en cualquier combinación que prefiera, por ejemplo 3 cartas de vuelo y 2 cartas de Loki.

Cualquier jugador que haya perdido la última carrera debe jugar primero.



OBJETIVO

El primer jugador en usar las rutas de vuelo para volar hasta el fin del mundo y volver es el ganador.

JUGANDO LA PARTIDA

En su turno, los jugadores pueden elegir cuántas cartas de su mano quieren jugar. Cada tipo de carta permite a los jugadores hacer una acción diferente. Los jugadores pueden tomar tantas o tan pocas acciones como deseen, siempre y cuando tengan disponibles las cartas correctas. Las acciones son:

VUELO – usa una carta de vuelo para mover un cuervo a lo largo de la ruta de vuelo.

TRAMPA – usa una carta de Loki para realizar una de las acciones de la carta.

VUELO

Para mover su cuervo, un jugador debe jugar una carta de vuelo que muestre **el mismo tipo de terreno** que el siguiente espacio de ruta delante de su cuervo. Por ejemplo, si el siguiente espacio de terreno delante de un cuervo es un bosque, el jugador debe jugar una carta de vuelo de bosque para moverse a este espacio. Si hay una hilera de espacios de terreno del mismo tipo delante de un cuervo, el jugador puede usar la carta de vuelo correspondiente para mover el cuervo **sobre todos estos espacios**, colocando al cuervo al final de la hilera. Con un poco de suerte, y el uso inteligente de las cartas de Loki, un jugador puede disponer volar sobre tres o más espacios de terreno del mismo tipo al mismo tiempo.



El jugador juega una carta de vuelo de montaña y puede mover su cuervo 2 espacios de terreno hasta el segundo espacio de montaña.

Si un jugador no tiene cartas de vuelo que coincidan con el espacio de terreno frente a su cuervo, puede usar **dos cartas de vuelo cualesquiera del mismo tipo** como si fuera la carta de vuelo que necesita. Los jugadores colocan sus cartas de vuelo utilizadas boca arriba en la mesa como una pila de descarte. Si el mazo de robo de cartas de vuelo se agota, baraja los descartes y forma un nuevo mazo de robo.

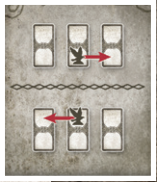


Aquí un jugador juega 2 cartas de vuelo de bosque para mover a un espacio de terreno de montaña.



TRAMPA

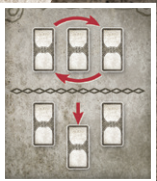
Cada carta de Loki tiene dos acciones diferentes como opciones para los jugadores. Al jugar una carta de Loki el jugador **debe elegir** cual de esas acciones quiere usar. Una vez que se utiliza una carta de Loki se **elimina del juego**, lo que significa que los jugadores nunca pueden utilizar trucos más de ocho veces en una partida. Los jugadores deben ser tan tramposos como un timador para hacer el mejor uso de sus cartas.



Mueve tu cuervo 1 espacio hacia adelante en el camino, independientemente del tipo de terreno



Rota una carta de terreno 180°.



Intercambia dos cartas de terreno cualesquiera sin rotarlas.



Roba dos cartas adicionales en la combinación que prefieras.



Roba una carta de terreno extra y ponla junto a una de las rutas de vuelo como se muestra. La carta adicional añade una curva para hacer la ruta de vuelo más larga. Los cuervos ahora tienen que volar todo el camino alrededor de la curva, como muestra la línea de puntos.

Hay cuatro tipos de cartas de Loki. Los jugadores deben leer las explicaciones de estas cartas antes del juego para hacer mejor uso de ellas. Cualquier acción que mueva o gire cartas de terreno **no se puede usar en una carta que actualmente tenga un cuervo** en ella.

Después de haber jugado una carta de curva, los jugadores pueden usar más cartas de curva para añadirlas a esa primera curva, o pueden rotar las cartas de curva como si fueran cartas de terreno.

La acción de curva y la acción de deslizamiento causarán a veces que las cartas de terreno se superpongan. Coloque siempre la carta que se mueve este turno en la parte superior de la otra carta. Si se desliza una carta de terreno sobre una carta de curva, la sección adicional es ahora parte de la curva, la sección tapada se ignora. La carta parcialmente cubierta ya no puede moverse por ninguna acción de carta – tratarla como si hubiera un cuervo sobre ella.



El espacio superior de la carta de terreno es ahora parte de la curva.

ACABANDO TU TURNO

Después de que un jugador haya terminado de jugar cartas, **roban 3 cartas** para terminar su turno. Estas cartas se pueden coger en cualquier orden del mazo de robo.

Si un jugador ahora tiene más de 7 cartas, debe elegir inmediatamente las cartas a descartar sin realizar acciones hasta que tenga **7 cartas**. Como de costumbre, las cartas de vuelo se pondrían en el mazo de descartes, mientras que las cartas de Loki serían eliminadas del juego.

ACABANDO EL JUEGO

El juego termina cuando un jugador mueve su cuervo al espacio final en el lado de su oponente. ¡Ese jugador es el ganador! Sin embargo, si ese jugador fue el primero, el otro jugador tiene un turno más para llevar a su cuervo al punto final. Si lo logra, el jugador que tenga más cartas en la mano gana. Si sigue siendo un empate, ¡entonces los cuervos deben competir de nuevo para determinar al ganador!

Cuervos de Odín

Diseño del Juego por Thorsten Gimmmler

Cubierta y arte de Carta por Johan Egerkrans

Osprey Publishing, parte de Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

© 2015 Thorsten Gimmmler & Osprey Publishing Ltd. All

Derechos Reservados.

www.ospreygames.co.uk