

Tattoo Turtles

(Tortugas tatuadas)

Un juego para dos personas de
Vincent Everaert

INTRODUCCION

En **Tattoo Turtles** cada jugador controla 8 tortugas en su lado del tablero. El jugador que consiga llevar una de sus tortugas hasta el otro extremo gana la partida.

Las tortugas pueden moverse un paso hacia adelante o saltar sobre otras tortugas. Saltar sobre una tortuga contraria la neutraliza, mientras que saltar sobre una tortuga neutralizada la activa de nuevo.

En esta versión hay Tortugas tatuadas que producen efectos especiales.

Tattoo Turtles es una variante de **Tortuga** del mismo diseñador (Vincent Everaert). Primero mostraremos las reglas de **Tortuga** y después la variante.

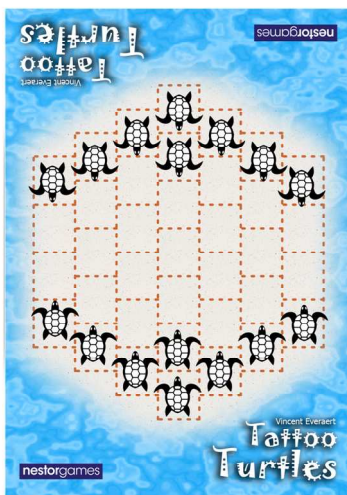
COMPONENTES

Tattoo Turtles incluye:

- Tablero
- 16 tortugas verdes (se muestran en negro en este manual)
- 8 (4+4) tortugas tatuadas
- Estuche

PREPARACIÓN (juego básico)

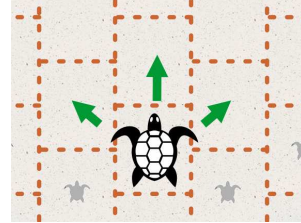
Coloca el tablero en la mesa. Cada jugador coloca 8 tortugas en su lado del tablero (ver figura). El jugador inicial se decide al azar. La orientación de las tortugas determina a su propietario. Las tortugas de 'A' apuntan hacia 'B' y viceversa.



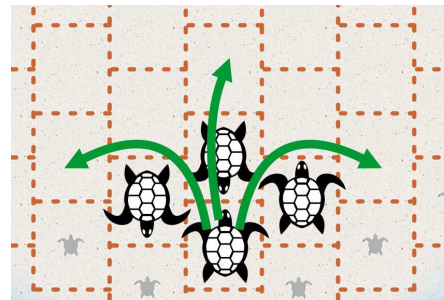
CÓMO JUGAR

Todas las tortugas comienzan 'activadas' (la concha es visible). Los jugadores alternan su turno haciendo **una** de estas **dos** cosas:

- **Mover** una tortuga hacia adelante, al frente o a los lados, pero nunca hacia atrás.



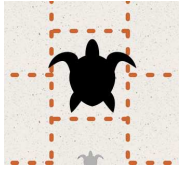
- **Saltar** con una de sus tortugas:
 - o Las tortugas siempre saltan hacia delante, al frente o a los lados, pero nunca hacia atrás.
 - o Las tortugas saltan sobre otras tortugas (amigas o contrarias) como se muestra en la figura.



- o **Comenzar** un salto sobre una tortuga adversaria es obligatorio, pero comenzar el salto sobre una tortuga amiga no.
- o Una vez se ha iniciado un salto, debe ser completado saltando sobre tantas tortugas como sea posible, pero...
- o ... una tortuga no puede saltar sobre amigas y contrarias en el mismo salto. Es decir, que si empieza saltando sobre Tortugas amigas ya no puede saltar sobre contrarias en el mismo turno, y viceversa.
- o Una tortuga puede saltar sobre tortugas 'neutralizadas' (ver mas abajo)

EFFECTOS DE LOS SALTOS

- Saltar sobre una tortuga amiga no produce ningún efecto sobre ella.
- Una tortuga contraria 'activa' sobre la que se salta es inmediatamente neutralizada (poniéndola de forma que no se vea la concha). Las tortugas neutralizadas no se pueden mover hasta que se activen de nuevo.



Una tortuga neutralizada

- Una tortuga neutralizada sobre la que se salta se activa inmediatamente (poniéndola de forma que se vea la concha). El jugador que la ha activado elige a qué equipo se la asigna y la coloca en la dirección correspondiente.

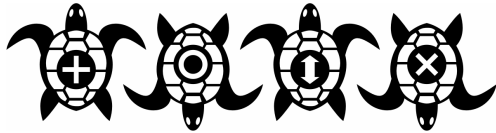
FIN DE LA PARTIDA

El juego termina cuando un jugador **gana** llevando una de sus Tortugas a la casilla más lejana, o **pierde** al no poder hacer ningún movimiento.



VARIANTE 'TATTOO TURTLES'

Esta variante usa las tortugas tatuadas:



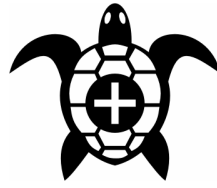
Tras la fase de preparación, cada jugador coge 4 tortugas tatuadas, una de cada tipo, y las coloca en el tablero sustituyendo a 4 de las tortugas normales, que son retiradas del tablero (podrán usarse mas adelante).

Nota: Puede jugarse con menos tortugas tatuadas, pero el total de tortugas de cada equipo debe ser siempre 8.

Las tortugas tatuadas mueven de forma normal. Pero activan un efecto especial cuando son **neutralizadas** por un salto del contrario. (tan pronto como se complete el salto). Observa que se pueden neutralizar varias tortugas en un mismo turno (por una secuencia de saltos).

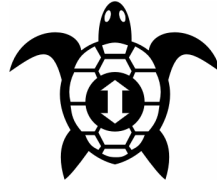
El propietario de la/s tortuga neutralizada/s ejecuta su/s efecto/s especial/es antes de comenzar su turno. Es obligatorio utilizar los efectos, pero se pueden ejecutar en cualquier orden.

EFECTOS ESPECIALES



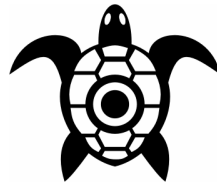
Vida: Si es posible, añade una tortuga normal al tablero, en una de las casillas de salida de tu lado.

Esta tortuga no se retira del tablero tras ejecutar su efecto.

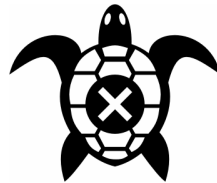


Cambio: El contrario debe cambiar la orientación de una de sus tortugas (ahora es tuya). El contrario elige cuál.

Después, esta tortuga tatuada se retira del tablero.



Inmortalidad: Sustituye esta tortuga tatuada por una normal de las que están fuera del tablero (en la orientación de tu equipo).



Contaminación: Retira del tablero una de las tortugas de tu oponente que sea adyacente a ésta.

La tortuga tatuada se retira también.

VARIANTE: LA ECLOSIÓN

El tablero comienza vacío. Además de las reglas anteriores, los jugadores pueden añadir una o más Tortugas al tablero en su turno (en las casillas de salida) en lugar de mover. No está permitido añadir una tortuga en la primera casilla (el objetivo de tu oponente). Recuerda que es obligatorio saltar sobre tortugas contrarias si se puede.

En el primer turno, el jugador inicial debe añadir una o dos tortugas. A partir de entonces, la diferencia entre las cantidades de tortugas en la reserva de cada jugador no puede ser mayor de 2. Ejemplo: Si el primer jugador coloca 2 tortugas, el segundo puede colocar hasta 4.