

“Ese Toro enamorado”

*La Luna viene esta noche
con una bata de cola
y un Toro la está esperando
entre la jara y la sombra.*

*Y en la cara del agua del río
donde duerme la Luna lunera
el torito celoso perdió
la vigila como un centinela...*

Carlos Castellano Gómez

De 2 a 4 jugadores

Contenido del juego

1 tablero

4 fichas de Toro

4 fases Luna

8 fichas de obstáculos: 3 cercas, 2 amapolas rojas, 2 romeros, 1 nenúfar

16 marcadores de fases lunares

Objetivo del juego

Bajar hasta la superficie del Lago para encontrarse con el amor imposible de la Luna. El Toro bravío que reúna primero las cuatro fases de la Luna será el ganador.

Preparación del juego

- Cada jugador elige un Toro y lo coloca en la cima de uno de los cuatro montes, situados en las cuatro esquinas del tablero.
- El jugador inicial de la primera ronda será el que conozca mejor la letra de la canción. Luego comenzará la ronda el jugador de su izquierda, y así sucesivamente.
- Se colocan boca abajo todas las fichas de obstáculo y se mezclan. A continuación se reparten dos fichas de obstáculo a cada jugador, que solo él podrá ver.
- Las fases de la Luna se colocan debajo del título del juego en el tablero, en el siguiente orden: creciente, llena, menguante y nueva. Se colocará la fase de la Luna correspondiente sobre el agua del Lago, a un lado de cualquiera de sus costas. Comenzando la primer ronda con la fase creciente.

Desarrollo de la ronda

Día

Por turnos, empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada Toro coloca boca abajo una de sus fichas de obstáculo en una intersección de caminos a elección. Las dos intersecciones más cercanas al punto de inicio de cada Toro no pueden verse ocupadas por fichas de obstáculo al mismo tiempo, solo una de ellas o ninguna.

Una vez colocados todos obstáculos de cada jugador sobre el tablero, comienza la noche y los Toros inician su camino para encontrar la Luna.

Noche

Por turnos, a partir del jugador inicial y en sentido horario, los jugadores pueden mover su Toro a través de un camino a elección hasta la siguiente intersección, donde acaba su turno (pueden elegir quedarse en su lugar sin realizar movimiento). Una vez que todos los Toros hayan terminado su turno, el reflejo de la Luna se mueve sobre la superficie del agua en sentido horario hasta la siguiente orilla del Lago.

A medida que los Toros avanzan pueden encontrar fichas de obstáculo por su camino. Las fichas de obstáculo afectan al movimiento de los Toros, de la siguiente manera:

Fichas de obstáculo

- Cerca: el Toro NO puede ocupar la intersección donde se encuentre la cerca. En la fase de LUNA LLENA las cercas se colocan igual, pero el Toro puede saltarlas (quedan sin efecto).
- Amapola roja: obliga a cualquier Toro que esté a una intersección de distancia a moverse hacia el espacio con la amapola, impidiéndole elegir otro camino. Cuando el Toro llega al lugar de la Amapola, ésta se descarta del tablero.
- Romero: si un Toro come Romero (cae en el mismo lugar de la ficha), puede realizar un movimiento extra hacia cualquier intersección. Toro se come el Romero, éste se descarta del tablero.
- Nenúfar: solo puede colocarse sobre el agua del Lago y mantiene su lugar durante toda la ronda. Si un Toro llega a alguna de las orillas del Lago donde se encuentra un Nenúfar, éste cubre el reflejo de la Luna (cualquiera sea su fase) evitando que el Toro se encuentre con su amada.

Cuando un Toro está en una de las orillas del Lago, en el momento en que el reflejo de la Luna está en esa misma orilla, obtiene un marcador con esa fase de la Luna. La ronda continúa hasta finalizar, si algún otro Toro logra coincidir con la Luna, también recibe el marcador correspondiente.

A partir de este momento comienza una nueva ronda. Los Toros regresan a los montes, se reparten los obstáculos y se coloca en el Lago la siguiente fase lunar. La nueva fase lunar se sitúa en la costa siguiente a la posición donde haya quedado la Luna en la ronda anterior.

Fases Lunares

En cada ronda el comportamiento de las fichas de obstáculo dependerá de la fase lunar actual:

- *Creciente y Menguante*: la colocación y descubrimiento de las fichas de obstáculo durante la ronda se realiza de forma normal.
- *Luna llena*: los Toros pueden ver claramente durante la noche pudiendo evitar las cercas. Las cercas se colocan al inicio de la ronda pero quedan sin efecto durante el resto de esa fase lunar.
- *Luna nueva*: al estar sumidos en la oscuridad, luego de colocar las fichas de obstáculos al inicio de la ronda, se dejan todas boca abajo durante toda la noche, descubriéndose solo en el momento en que el Toro ocupa la intersección donde está el obstáculo. Durante esta fase lunar la Amapolas se colocan de igual manera pero quedan sin efecto.

Final de la partida

La partida finaliza cuando algún Toro logre reunir las cuatro fases de la Luna, encontrándose con su amada y convirtiéndose en ganador. Si dos o más Toros consiguen las cuatro fases lunares al mismo tiempo, ganará aquel que tenga mayor cantidad de marcadores de Luna en total. De persistir el empate, deberán compartir a su amor platónico.

Autores

Julián Castro y Memé Candia

Agradecimientos

A Miguel Ángel Álvarez, Munir Mono Ots y Lucas Palero, por probar el juego y compartir sus ideas y opiniones.